

las acciones de Inca Kola a la empresa The Coca-Cola Company, entre otros, los cuales se relacionan con el desarrollo de cada campaña mencionada.

Finalmente, dentro del cuarto capítulo se aborda el aspecto metodológico, el cual cuenta con un carácter cualitativo, ya que se hizo uso de dos técnicas metodológicas. En primer lugar se hizo uso de entrevistas en profundidad a expertos del área publicitaria, entre ellos, a docentes de la Universidad San Ignacio de Loyola y a profesionales relacionados con el área publicitaria, cuyos testimonios fueron de utilidad para el análisis propuesto dentro de esta tesis. Como segunda técnica metodológica se realizó un análisis de contenido de spots publicitarios representativos de cada campaña de los casos de estudio. Esta técnica facilitó el análisis profundo de elementos gráficos y semióticos, al tomar en cuenta elementos simbólicos, tipografías y lenguaje, entre otros. A su vez, facilitó la comparación entre los casos de estudio para poder establecer similitudes y diferencias.

162. Herrera Guerra, Cristin

(Diseñadora Gráfica / Universidad del Norte / Colombia)

Reconfiguración de la gráfica vernácula por el colectivo de diseño Todo Mono en la identidad de bares y restaurantes de Barranquilla. Casos de estudio: Bar La Popular y Restaurante Cucayo. Tesis de Maestría en Diseño (2018)

Introducción

El interés por estudiar el uso del diseño vernáculo en restaurantes y bares en la ciudad de Barranquilla nace a partir del deseo de indagar acerca de un fenómeno creciente de decoración de espacios de entretenimiento con gráfica vernácula, que generan no solo aceptación de esta gráfica presente en varios estratos sociales de la ciudad, sino también atracción de estos lugares por parte de los turistas. Esta investigación tiene como objetivo general analizar las propuestas de gráfica vernácula, diseñadas en los bares y restaurantes de la ciudad antes mencionada.

Esta investigación aborda la importancia del fenómeno creciente que generan las temáticas ambientales en bares y restaurantes con gráfica vernácula de la ciudad de Barranquilla, Colombia. Esta tesis se sitúa en la línea temática de investigación de diseño y producción de objetos, espacios e imágenes, ya que pretende describir el impacto que genera el diseño vernáculo en Barranquilla.

La ciudad de Barranquilla es la capital del departamento del Atlántico, se encuentra situada en el Norte de Colombia, sobre el margen izquierdo del río Magdalena, próximo a su desembocadura en el mar Caribe. A diferencia de otras ciudades de Colombia no tuvo una fundación española (como sí ocurrió con Santa Marta o Cartagena), sino que se formó espontáneamente dadas sus condiciones geográficas y su relevancia como puerto fluvial y marítimo, lo cual atrajo a grupos de inmigrantes nacionales y extranjeros: alemanes, ingleses, franceses, norteamericanos, judíos y libaneses, quienes junto a las élites locales impulsaron el desarrollo industrial en la ciudad. Este fenómeno permite explicar la multiculturalidad de Barranquilla, que nace del resultado de las interacciones entre las

diferentes culturas asentadas a lo largo de su historia, formando una cultura local propia que surge de sus costumbres populares (Sourdis, 2009).

En Barranquilla, la cultura de lo popular se evidencia cada vez más como objeto de admiración. Gráficas de carácter invisible o marginal tan extendidas en restaurantes de moda se convierten en fuente de atracción para propios y extraños.

Frases propias de las costumbres barranquilleras se reivindican con el carácter de fusión y dan cuenta de un movimiento que se acrecienta en el ambiente local de la ciudad (Jiménez, Polo y Meléndez, 2015). Como consecuencia del acelerado crecimiento de los mercados de Barranquilla, y la necesidad de venta y consumo, las expresiones gráficas vernáculas han adquirido un nuevo valor o concepto, reubicando así los factores propios de estas expresiones, como el conocimiento, el folclor y la cultura industrializada en condiciones semejantes, evidenciando que la pérdida de valor no se encuentra en las expresiones gráficas como tal sino en “la pretensión de unos y de otros de conformar universos autosuficientes” (García Canclini, 2013, p. 13).

En la ciudad de Barranquilla se evidencian durante la última década, iniciativas culturales y de diseño que buscan recuperar, reconfigurar y darle valor a las expresiones gráficas vernáculas de la ciudad de la mano de la disciplina del diseño gráfico, la cual se encuentra estrechamente ligada a la comunicación (Ambrose, 2009). Por medio de colectivos de diseño y cultura, se ha logrado reinterpretar el concepto de lo propio, reivindicando así la cultura popular autóctona de Barranquilla, que antes era considerada como marginal y de mal gusto. Para analizar la reconfiguración de la gráfica vernácula como motivo de decoración atractiva para lugares de entretenimiento, se considera pertinente Identificar los elementos gráficos de la cultura popular de la ciudad de Barranquilla presentes en la gráfica. En este estudio se busca caracterizar las temáticas usadas en la gráfica Vernácula de la ciudad, así como analizar la gráfica vernácula creada por el colectivo de diseño Todo Mono en el Bar La Popular y en el Restaurante Cucayo de la capital del Atlántico.

Aunque en Barranquilla existen más de diez bares y restaurantes con decoración de gráfica vernácula, esta investigación toma como objeto de estudio los dos establecimientos anteriormente mencionados por ser los más destacados, concurridos y tener en común que los dos están decorados por el mismo colectivo de diseño Todo Mono de esta ciudad. La hipótesis que guía esta investigación es que la propuesta gráfica planteada por el colectivo de diseño Todo Mono reconfigura el valor simbólico de la gráfica vernácula, mediante la utilización de gráficos propios y autóctonos de la ciudad, en la decoración del Bar La Popular y el Restaurante Cucayo de la ciudad de Barranquilla. De esta manera, para entender el sentido de la reconfiguración de las expresiones gráficas vernáculas de la ciudad de Barranquilla, es necesario crear escenarios de investigación que permitan indagar cómo estas gráficas abarcan un nuevo concepto, y cómo se produce una nueva función estética decorativa conjugada con el valor simbólico.

Esta tesis se inscribe dentro de un marco teórico que considera la combinación de temas relacionados con el diseño vernáculo. Para su conceptualización se refiere a la discusión del concepto de diseño vernáculo expuesto por Fátima Finizola, Solange Coutinho y Cavalcanti Virginia (2012), las cuales hacen una revisión de la literatura referente al área del diseño vernáculo, en donde plantean una discusión de diferentes puntos de vista sobre el

tema desde el siglo XX hasta el presente, y también abarcan formas en las que el diseño formal se apropia del diseño vernáculo.

También se examina el concepto de gráfica vernácula que se encuentra contenida dentro del diseño vernáculo, propuesto por Isaac Kerlow (2010) el cual define a la gráfica vernácula como una gráfica creada con fines funcionales que trasciende el objetivo de origen, concepto que será importante para analizar cómo está compuesta esta gráfica en la ciudad de Barranquilla. La presente investigación busca estudiar el fenómeno de reconfiguración de esta gráfica en la ciudad de Barranquilla, por lo cual se toman en cuenta los estudios realizados por el colectivo de la ciudad de Bogotá Popular de Lujo (2011), que se encarga de registrar y destacar las imágenes del paisaje urbano y reconoce su importancia. Dicho trabajo realiza un aporte significativo a la investigación ya que es de los pocos antecedentes en Colombia en registrar y dar importancia a la gráfica vernácula.

De igual manera se considera la investigación de Vera Dones (2004), en la cual hace una reflexión de lo que en el campo de la comunicación visual se le llama vernáculo, que caracteriza una dimensión estética de la cultura contemporánea.

También aborda la apropiación de lo vernáculo en la comunicación visual que ha sido insertado en la cultura de la reproducción y la copia.

En el estado del arte se han consultado varios trabajos de recopilación de gráfica vernácula en su mayoría realizados por artistas, diseñadores, y fotógrafos. En el continente europeo se destacan algunos trabajos de recopilación, como por ejemplo en Francia resalta el trabajo de Marc Combié y Henri Mérou (2007), que consiste en recopilar las imágenes de los restos en paredes de la publicidad francesa pintada en la década de 1940. También en Barcelona, se puede resaltar el trabajo del diseñador argentino radicado en España Juan Carlos Pérez Sánchez, más conocido como América Sánchez, que en mayo del 2007 realizó una exposición que consistió en una recopilación fotográfica titulada Tutti Frutti, la cual es considerada el archivo más amplio sobre gráfica vernácula de Latinoamérica, que reúne alrededor de cuatro mil imágenes sobre el trabajo de calígrafos, diseñadores y pintores no profesionales cuya obra se goza, encuentra y se vive deambulando por las calles y en los rincones más inhóspitos de América Latina.

En Estados Unidos, se destacan los trabajos de recopilación de Barry Dawson (2002) en su serie de libros *Street Graphics*, en los cuales muestra la gráfica vernácula de países como India, Egipto, ciudades tales Tokio y Nueva York. Por su parte, el influyente diseñador gráfico Tibor Kalman, en 1993, con su proyecto 42nd Street Art Project en el cual se apreciaba una gran pared pintada de amarillo con la palabra *everybody* (Todo el mundo, en inglés) el cual hacía referencia a todos los turistas que pasan día a día por el Times Square. En este país también es meritorio el trabajo de la diseñadora Katherine McCoy especialmente en el uso de tipografías vernáculas surgidas en Estados Unidos (Lupton, 1996, p. 200).

En los últimos años, en varios países de Latinoamérica, se han venido desarrollando una serie de intentos de recuperación de la gráfica vernácula. En México cabe destacar el trabajo de los diseñadores tales como José Carlos Mena y Óscar Reyes con su publicación recopilatoria titulada “Sensacional de diseño Mexicano” (2010). Sensacional de diseño mexicano, hace un exhaustivo compendio de gráfica vernácula de la parte central del país, recuperada en forma de publicación y con una exposición que recorrió varias ciudades de Estados Unidos, algunas europeas y escasamente vista en México. Este trabajo, pionero y

meritorio, rico en matices y sugerencias, falla en no hacer un mayor análisis y en pretender agrupar bajo el nombre de rotulación, todo tipo de recurso surgido en los ámbitos urbanos mexicanos.

Otro trabajo que se puede destacar es el de Checa y Castro (2008), titulado “Notas para conceptualizar la gráfica popular mexicana”, en el cual reflexionan sobre las características de la gráfica popular mexicana y como esta gráfica trasciende su sentido funcional para introducir aspectos como el humor y la ironía.

En Colombia, sobresale por prolijo, extenso e insistente el trabajo del colectivo de diseñadores Popular De Lujo (2001). Fundado en la capital Bogotá por Juan Esteban Duque, Roxana Martínez y Esteban Ucrós, quienes a lo largo de quince años a través de un portal en la web se han dedicado a investigar esta cultura visual haciendo especial énfasis en rastrear y trabajar de cerca con sus autores, que junto a ellos han realizado exposiciones, talleres, conferencias, publicaciones y numerosos proyectos en diferentes lugares del mundo. Ellos creen que al revisar la gráfica vernácula desde un lugar de valoración artística están señalando el valor de una cultura visual largamente subestimada y contribuyen a dar mayor visibilidad a personas, comunidades, experiencias y costumbres que no han tenido suficiente representación en América Latina. Su trabajo ha sabido conciliar la documentación con el análisis, siempre desde el diseño, de la rotulación popular ubicada en cualquier soporte, y vislumbrar su continuidad con técnicas contemporáneas como el estencil o el grafiti. Igualmente, en una línea muy reciente de trabajo, están sacando a luz y valorando al rotulista, considerándolo un artista a medio camino entre el pintor y el diseñador (Popular de Lujo, 2016).

La investigación que se desarrolla en esta tesis plantea una metodología con enfoque cualitativo, ya que este enfoque a la investigación permite indagar con profundidad los datos, la contextualización del ambiente o entorno y también aporta un punto de vista fresco, natural y global. El estudio de investigación de esta tesis se encuentra abordado dentro de un marco descriptivo y se encuentra orientado al análisis de los dos casos de estudio anteriormente mencionados, el bar La popular y el Restaurante Cucayo. Por lo tanto se abordan variables desplegadas de la hipótesis que ayudan a estructurar herramientas de investigación, para obtener datos que buscan describir el fenómeno de estudio. Para ello, se proponen dos técnicas metodológicas: las entrevistas semiestructuradas y las observaciones. En primer lugar, las entrevistas están dirigidas a los diseñadores de la costa caribe y de la ciudad de Barranquilla especializados en el tema que concierne a esta tesis: la gráfica vernácula. Dentro de los diseñadores entrevistados se encuentra el colectivo de diseño Todo Mono. Cabe aclarar que este colectivo de diseño son propietarios del bar La Popular y colaboradores en la decoración del restaurante Cucayo, en segundo lugar las observaciones buscan analizar el valor estético y simbólico de la gráfica vernácula propuesta en los dos casos de estudio mencionados anteriormente.

El primer capítulo analiza la gráfica vernácula desde sus generalidades y definiciones al igual que su relación con el diseño vernáculo del cual hace parte, así mismo se pretende analizar los elementos que la componen ya que la gráfica vernácula es un fenómeno que se viene dando en la última década del siglo XXI y muestra la diversidad cultural de los países. Luego, el segundo capítulo describe todos los conceptos y los elementos que permiten comprender a plenitud la gráfica vernácula barranquillera. Inicia con la definición de los

elementos culturales que se encuentran en la ciudad, desde su carnaval, su música, sus costumbres, su comida entre otros. Luego define lo vernáculo en el contexto barranquillero, y finaliza realizando una descripción detallada de sus elementos diferenciativos.

Por su parte, el tercer capítulo aborda la relevancia de la gestión cultural, el patrimonio intangible de las sociedades en general (y de la sociedad barranquillera en específico) y la labor de los colectivos de diseño dentro del movimiento del diseño vernáculo. Además, se hace la introducción al Colectivo Todo Mono y se muestran los casos de estudio seleccionados.

Por último, en el cuarto capítulo se describe de qué manera se llevó a cabo la metodología de investigación de esta tesis, el proceso inicia con la búsqueda de información, la recolección de datos, análisis de estos y por último la interpretación de los datos arrojados, también se detalla cuáles son las fuentes de información, se justifica y define las muestras y casos de estudio a investigar.

Para concluir esta introducción, es preciso reafirmar lo que se sostendrá a lo largo de la tesis. En el creciente fenómeno de reconfiguración de gráfica vernácula en la ciudad de barranquilla como elemento de decoración en lugares de entretenimiento, las identificaciones con elementos de la cultura popular y vida cotidiana Barranquillera presente en las decoraciones cobra relevancia, lo cual es el punto principal de esta investigación. Con esta tesis, se espera contribuir a las investigaciones sobre gráfica vernácula en la costa caribe colombiana ya que las investigaciones sobre este tema en la región son muy escasas.

163. Suárez Salgado, Diego

(Ingeniero en Diseño Empresarial / Universidad Israel / Ecuador)

La animación infantil como herramienta para la circulación de contenidos interculturales en la televisión Ecuatoriana. Casos de estudio: Atrapasueños y Wawa Kichwa.

Tesis de Maestría en Diseño (2018)

Introducción

Actualmente, la digitalización ha irrumpido en el modo de vida de los seres humanos, su cotidianidad se ha visto afectada por un cambio de paradigma desde donde se produce el conocimiento y la visión del mundo. (Roca, 2014). En ese sentido la imagen ha tomado un rol importante en configurar los saberes y prácticas, transformando a la visión en “el sentido privilegiado del ser humano” (Debord, 1995, p. 13).

Este fenómeno se ha convertido en un paradigma, que según Giovanni Sartori (1997) dota a la televisión y a las imágenes de una ventaja sobre los textos, pues poseen la capacidad de ser un medio audiovisual, donde la información llega por medio de varios canales. Por tal motivo, los medios de comunicación masivos se han enfocado en copar el campo de visión con todo tipo de contenidos audiovisuales, como lo afirma socióloga y lingüista ecuatoriana Susana Cordero de Espinosa (1985).

Ese es el caso de la televisión, el espectador puede encontrar un sinnúmero de discursos audiovisuales, como lo afirma la experta en narrativa argentina Nora Mazziotti en Rincón (2001a). La autora analiza todos los relatos posibles en un soporte televisivo capaz de