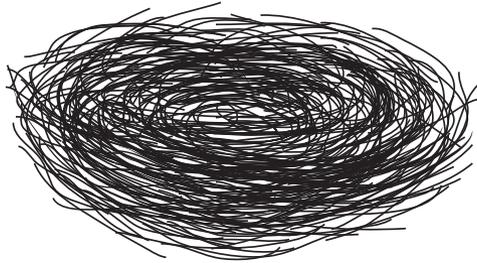




**EDCOM**  
*Escuela de Diseño y Comunicación Visual*

**Materia Integradora**

# **DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE PROYECTOS GRÁFICOS**



**TIPOGRAFÍA EXPERIMENTAL**

**LIGRA**

**Licenciatura en Diseño Gráfico y  
Publicitario**

---

## **BROCHURE DE PROCESOS**

Tema:  
Tipografía Experimental inspirada en la  
cultura Milagro - Quevedo

Autores:  
Astudillo Macías Adriana Monserrate  
Lliguisupa Yungaicela Linda Teresa

Paralelo # 2

**Año 2015**

**Firma del Profesor**

.....

**Contenido:**

Introducción	5
Concepto creativo	8
Proceso de bocetos	10
Prueba - error	20
Proceso técnico	24
Detalle de piezas gráficas	26
Resultados	34





# BRUJO

Conscientes de los recursos que desde siempre nos han pertenecido y que muy poco se han explorado para fines de propuestas visuales que aporten con la Cultura Ecuatoriana, este proyecto se suma al fortalecimiento de la Identidad Visual, concentrando su estudio en la lectura, análisis y reinterpretación de las formas y signos que decoran las paredes de tres piezas arqueológicas llamadas “Cocina de Brujo” de la cultura Milagro – Quevedo, que se resguardan en la Reserva Arqueológica del MAAC.

Identificando sus aspectos esenciales desde el punto de vista del diseño se dispuso a darle un nuevo contexto a estos signos dejando así de servir como un mero ornamento y se ponga a disposición de la comunicación a través de su uso en una fuente tipográfica.

# CULTURA MILA-

La cultura Milagro – Quevedo se desarrolló en el periodo de Integración 500 AD y 1500 AD; este periodo se caracteriza porque los hombres se agrupaban y formaban sociedades. Su territorio abarcaba prácticamente todo el sistema fluvial del Guayas con sus dos grandes ríos: Daule y Babahoyo, más todos los afluentes de ellos.

Las tolas fueron una de las principales características de esta cultura, como también los cuencos “Cocina de Brujo”, que son vasijas con apliques iconográficos en forma de culebras, sapos, lianas, pájaros y seres humanos. Según lo investigado en los libros y en la entrevista realizada al arqueólogo Dr. Jorge Marcos, se presume que los cuencos pudieron haber sido utilizados para hacer curaciones o magia por medio de brebajes, pociones e infusiones por los “Shamanes”, algo que aún sobrevive en la medicina popular ecuatoriana.



1



2



3



# GRO QUEVEDO

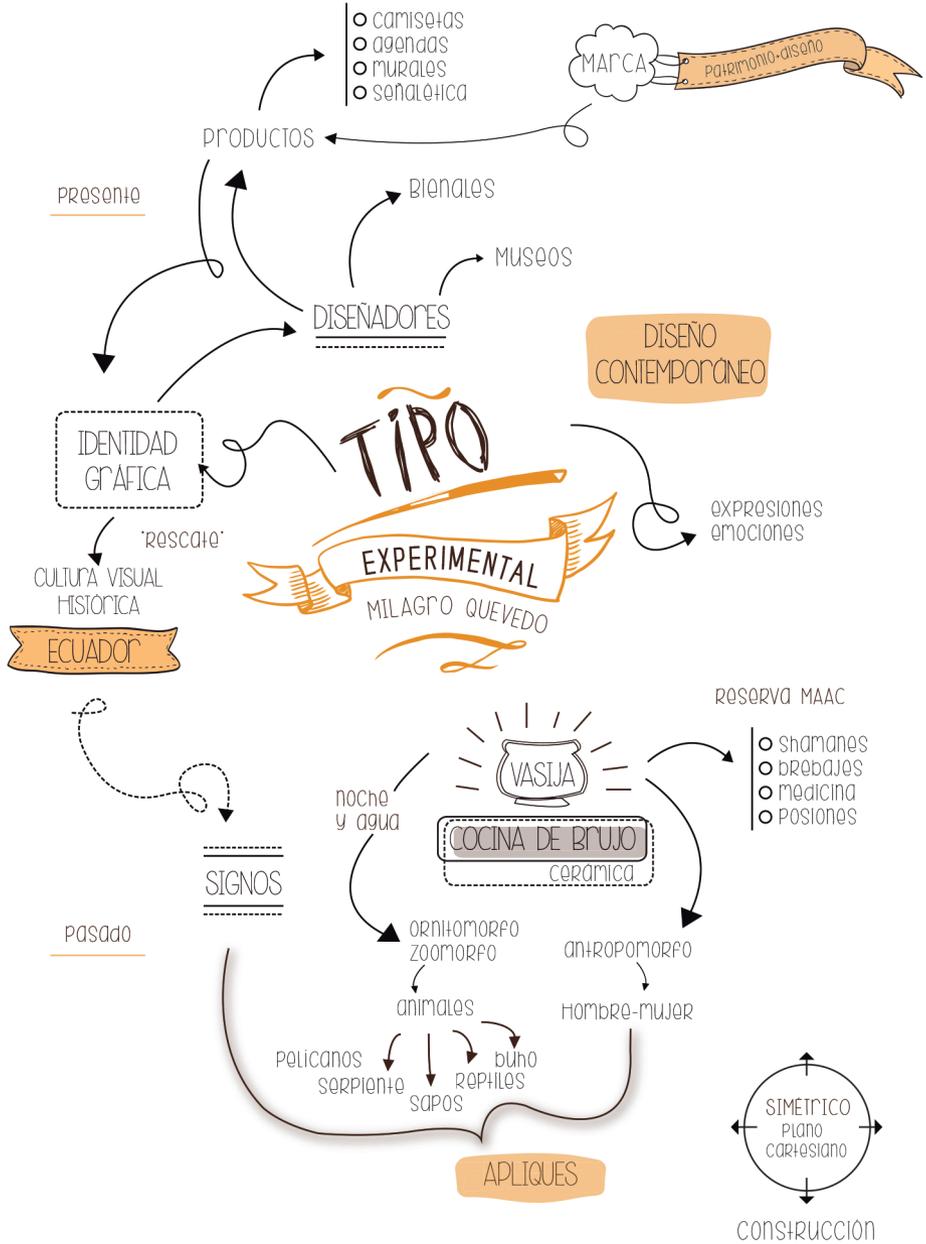
1. Entrevista al Dr. Jorge Marcos | 2. Piezas Arqueológicas "Cocina de Brujo". |  
3. Visita a la Reserva Arqueológica del MAAC.

# CONCEPTO CREATIVO

“DE CUENCO A TIPOGRAFÍA.”

SIMBOLOGÍA DEL PASADO,  
COMUNICACIÓN DEL PRESENTE.

Recontextualización de los signos hallados en las vasijas “Cocina de brujo” para el diseño de una tipografía experimental.



# PROCESO BOCETOS

Se acudió a la Reserva Arqueológica del MAAC, a la cual se tuvo acceso gracias a la ayuda del Dr. Jorge Marcos y la Dra. Gabriela García, para elegir 3 piezas, fotografiarlas y a partir de ellas realizar el análisis de las partes que la componen.



1



2



3





Se decodificó cada cuenco para realizar un mejor estudio de cada una de sus partes. Cada pieza fue dividida en dos secciones: A y B, para realizar comparaciones y reconocimientos de los apliques plasmados en los cuencos, obteniendo como resultado que las serpientes y las aves eran las más comunes.

Varios principios de composición como: simetría, equilibrio, repetición y ritmo, fueron descubiertos al analizar la ubicación de los símbolos en el cuenco ya que éstos no se daban de una manera aleatoria a pesar de que fueron realizados por artesanos precolombinos sin conocimiento alguno de diseño.

## ANÁLISIS DE LAS PIEZAS



PIEZA 1

### EXPANSIÓN DE LAS CARAS DEL CUENCO



SECCIÓN A

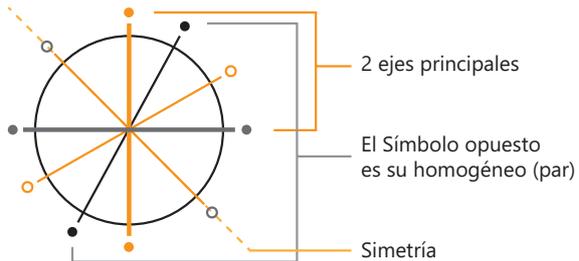


SECCIÓN B

### RECONOCIMIENTO DE LOS SÍMBOLOS

PIEZA 1	A	●	○	●	●	○
		HOMBRE	SAPO	4 AVES	SAPO	SERPIENTE
	B	●	○	●	●	○
		HOMBRE	SAPO	4 AVES	SAPO	SERPIENTE

### UBICACIÓN DE LOS SÍMBOLOS EN EL CUENCO



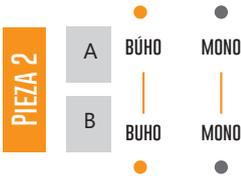
1

## ANÁLISIS DE LAS PIEZAS

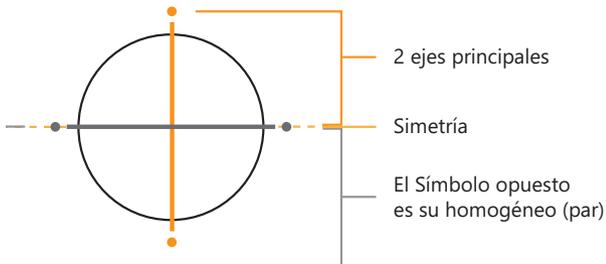
### EXPANSIÓN DE LAS CARAS DEL CUENCO



### RECONOCIMIENTO DE LOS SÍMBOLOS



### UBICACIÓN DE LOS SÍMBOLOS EN EL CUENCO



1

## ANÁLISIS DE LAS PIEZAS

### PIEZA 3



### EXPANSIÓN DE LAS CARAS DEL CUENCO

SECCIÓN A



SECCIÓN B



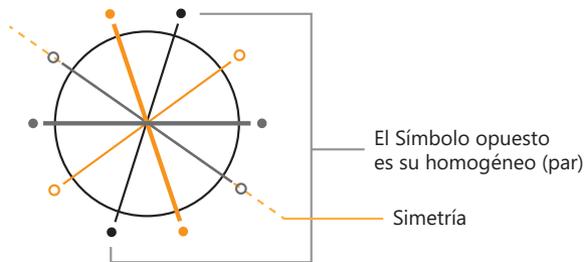
### RECONOCIMIENTO DE LOS SÍMBOLOS

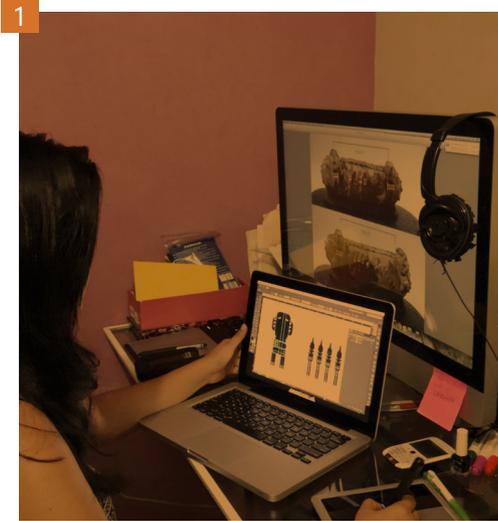
PIEZA 3

A  
B

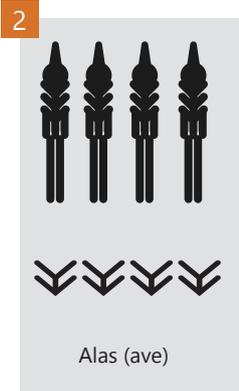


### UBICACIÓN DE LOS SÍMBOLOS EN EL CUENCO

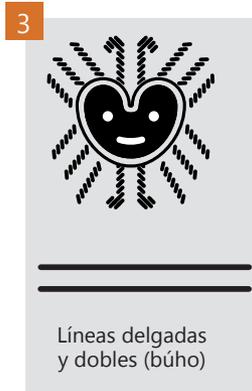




Vectorizar los símbolos plasmados en los cuencos sirvió para definir el estilo y el cuerpo que éstos tienen; al abstraerlos se obtuvo como resultado formas y líneas (véase gráfico 2,3,4) que fueron junto con el estilo, la base para la construcción de los primeros bocetos tipográficos.



Alas (ave)

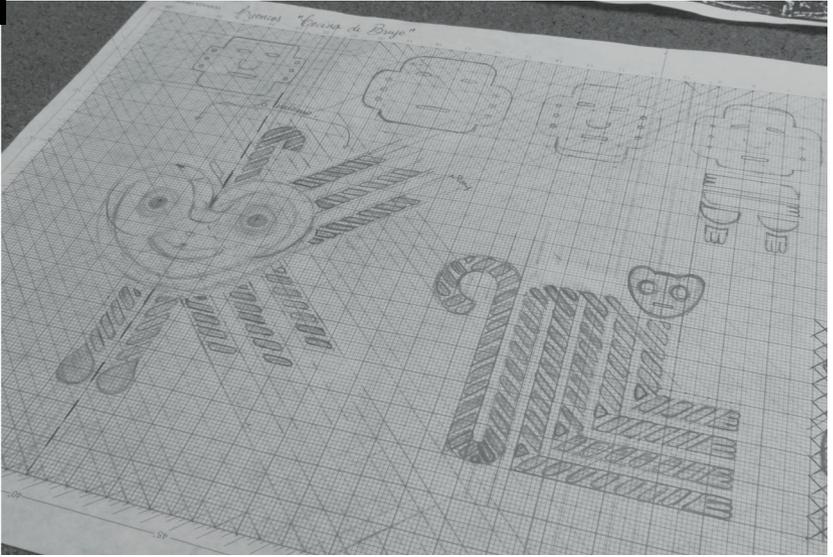


Líneas delgadas y dobles (búho)



Líneas trenzadas (serpiente)

1



2



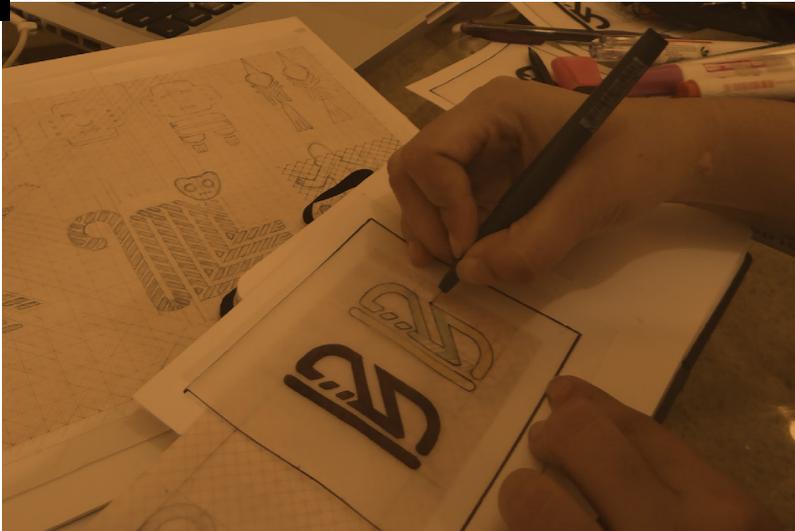
1. Boceto de las primeras formas de los signos | 2. Vectorizando los signos



1

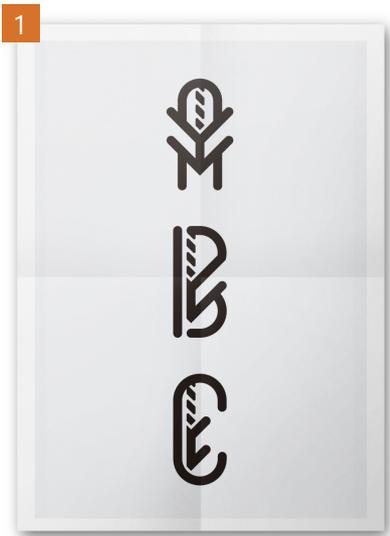


2



# PRUEBA ERROR

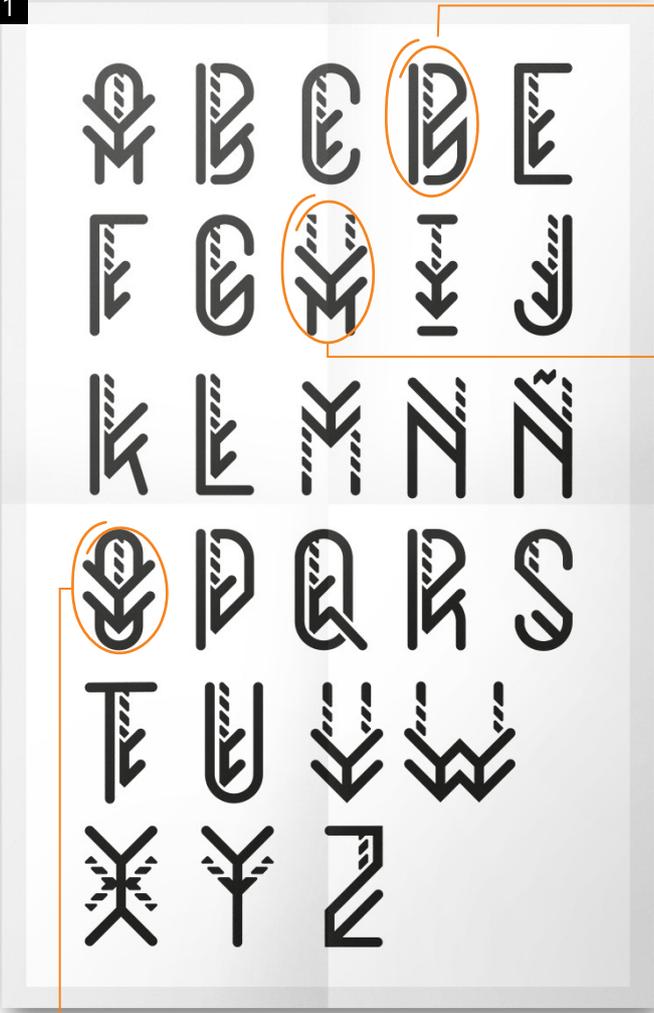
Luego de las pruebas de lectura con los compañeros de clase y profesionales de la carrera, se pudo percibir pequeñas falencias en ciertas letras del alfabeto que detonaban con el resto del juego tipográfico; una vez corregido aquellos detalles se realiza un viaje hacia la universidad UMET de la ciudad de Quito con el propósito de recibir críticas constructivas hacia el presente proyecto, fue precisamente el Italiano Matteo Pont (Diseñador de BOUMAKA ) quien nos dedico una gran parte de su tiempo para analizar y contribuir con sus conocimientos y experiencia con respecto a las propuestas presentadas; junto con sus comentarios también se agregan las opiniones constructivas y sinceras felicitaciones de buenos amigos como fueron Christian Lasso (Embajador Behance Ecuador), Christoffer Scott (cartelista), Santiago Gómez (cartelista), y entre otros colegas de UMET.





1. Focos Group a compañeros y colegas. | 2. Presentación de la tipografía a Matteo Pont (BOUMAKA) | 3. Acompaña en la foto Christofer Scott, Christian Lasso, Matteo Pont, Santiago Gómez y estudiantes de UMET

1



La "D" es confundida con la "B"

La "H" es confundida con la "M"

La "O" no es comprendida a primera vista

1. Tipografía elegida junto con las indicaciones a corregir.

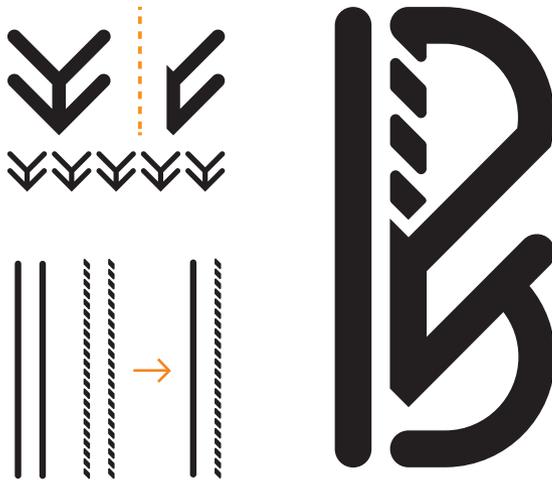
# PROCESO

Se presenta un juego tipográfico de caja alta que sintetiza en su diseño las principales características de los diferentes apliques zoomorfos, ornitomorfo, antropomorfo y los muy peculiares detalles que adornan en la mayoría los filos de los cuencos.

Los principios de diseño: equilibrio, repetición, ritmo y simetría hallados en los adornos de los cuencos se ven reflejados en la doble línea, la línea trenzada y símbolos que representan diferentes animales; los mismos que ahora pasan a convertirse en resumen significativo como partes de la anatomía de cada letra.



# TÉCNICO



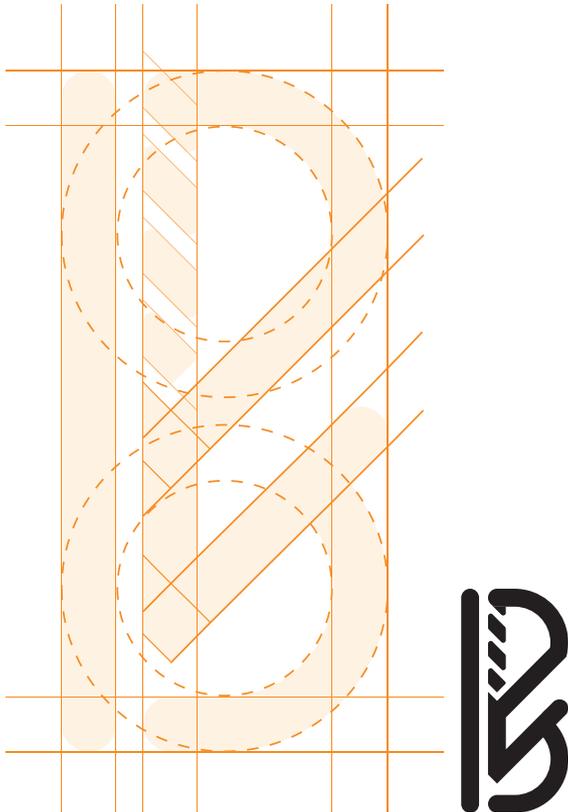
# DETALLE DE PIEZAS GRÁFICAS



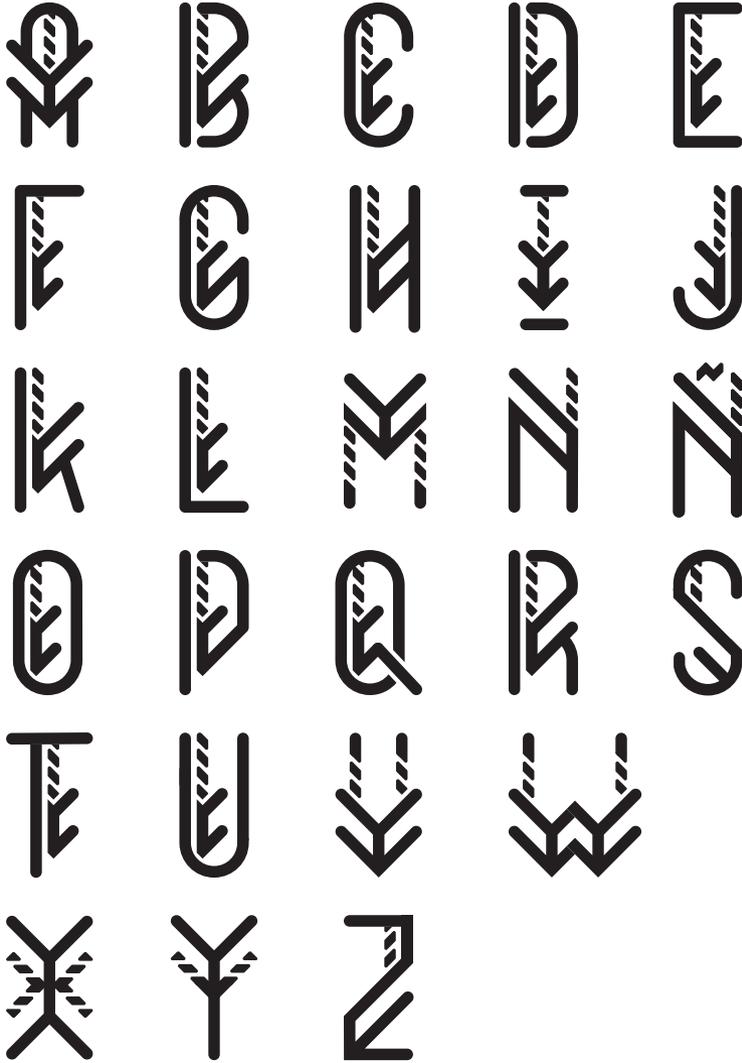
BRUJO

DE  
CUENCO A  
TIPOGRAFÍA





Tipografía Experimental  
"BRUJO"





“Brujo” es una fuente tipográfica de caja alta, simple y funcional. Diseñada con el propósito de usarse para titulares, naming (marca) , rótulos u otros medios de gran formato en donde el texto sea breve para su fácil comprensión.

Si el arte final se expone en pantalla o se usa para medios impresos se sugiere que el tamaño no deba ser menor a 28 pt, permitiendo que se aprecie los detalles de cada una de las letras. Es conveniente que la impresión sea a láser u offset para evitar una ligera expansión de la tinta en el soporte.

Otras variantes para la implementación de la tipografía podrían permutar según el soporte elegido y lo que se desee comunicar, como ornamentos en lo textil, camisetas, bolsos, etc. Posibilitando al proyecto de tipografía Experimental llegar a varios tipos de consumidores.





1. Proyecto tipográfico aplicado en indumentaria

# RESUL TADOS

Brujo es una tipografía que a pesar de estar inspirada en una cultura prehispánica, se la considera contemporánea ya que es legible, con aspectos que la hacen única pero a la vez va acorde con las demás fuentes de esta época y la dotan de un gran potencial para usarse en diferentes formas: rótulo, naming, decoración, carteles, titular e indumentaria.

El arte final del alfabeto fue analizado desde la etapa analítica hasta la fase creativa del desarrollo de la tipografía, por varios diseñadores colegas y por el diseñador Matteo Pont, quien contribuyo con buenas críticas hacia el referente proyecto, aludiendo al juego tipográfico como una tipografía comercial.

