



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

TRABAJO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE:

INGENIERA EN DISEÑO GRÁFICO

TEMA:

Propuesta de insumos gráficos para el diseño interior de aulas musicales infantiles

AUTORA: Olga Beatriz Noblecilla Acosta

TUTOR: Mg. Diego Mauricio Machado Ortiz

QUITO - ECUADOR

2020

Resumen

Los elementos ambientales son determinantes para el desarrollo de los procesos de aprendizaje. Disponer de una propuesta que dote de mayor pertinencia al entorno educativo, desde el diseño gráfico, favorece la enseñanza dentro de las áreas de formación infantil. El presente proyecto tiene el objetivo de crear insumos gráficos aplicables a espacios de enseñanza musical, considerando como caso de estudio las aulas de la Fundación Orquesta Sinfónica Juvenil del Ecuador (FOSJE). La propuesta desarrolló una investigación de carácter Explicativo – Descriptivo para determinar cada uno de los factores que conforman un aula de desarrollo musical y el vínculo con la imagen a incorporarse. Aplicando método inductivo para definir cómo afecta la implementación de las piezas de diseño en los entornos, y método deductivo para establecer los componentes visuales más idóneos para el grupo objetivo. El proyecto tuvo como finalidad proporcionar de un producto de diseño, que describa la integración de los elementos gráficos creados, para ser dispuestos en espacios de preparación musical, procurando un ambiente funcional y atractivo, que haga uso de la cromática de manera apropiada para el desarrollo de sus alumnos. La investigación demuestra que los criterios gráficos bajo un concepto definido, y el uso adecuado de los elementos morfológicos de la imagen, influyen en la apropiación del espacio. Como resultado, se ha establecido una guía para su aplicación.

Palabras clave:

Diseño gráfico, aprendizaje, música, cromática, ambiente funcional y atractivo.

Abstract

Environmental elements are essential in the development of learning processes. Having a proposal that makes educational environments more relevant, through graphic design, favors teaching in child training areas. This project aims to create graphic inputs, applicable to musical teaching spaces, by considering the classrooms of *Fundación Orquesta Sinfónica Juvenil del Ecuador (FOSJE)* as a case study. The proposal developed an Explanatory – Descriptive research to determine each one of the factors that make up a music development classroom, and the link with the image to be incorporated, by using the inductive method to define how the implementation of design pieces affects environments, and the deductive method to establish the most suitable visual components for the target group. The project aimed to provide a design product describing the integration of the graphic elements created, arranged in spaces of musical preparation, in order to achieve a functional and attractive environment that makes suitable use of chromatics for the development of students. The research shows that the graphic criteria, under a specific concept, and the proper use of the morphological elements of image, influence on space appropriation. As a result, a guide was developed for its implementation.

Keywords:

Graphic design, learning, music, chromatic, functional and attractive environment.

I hereby **CERTIFY** that I am fluent in both English and Spanish and that I have translated this document to the best of my knowledge. I also certify that this is a faithful translation of the document in Spanish. (April 27, 2020)



MARLON OVANDO, MSc.
ID 1706692702 - **TRANSLATOR**
docstranlator@gmail.com
Cell Ph. 0984171391 | Quito - Ecuador

Certificación del Tutor

En mi calidad de DIRECTOR del proyecto, Propuesta de insumos gráficos para el diseño interior de aulas musicales infantiles, presentado por la ciudadana Olga Beatriz Noblecilla Acosta estudiante del programa de Ingeniería en Diseño Gráfico de la Universidad Tecnológica Israel, considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la revisión y evaluación respectiva por parte del Tribunal de grado que se digne para su correspondiente estudio y calificación.

Quito, 28 de abril del 2020

Mg. Diego Mauricio Machado Ortiz

TUTOR

Declaración de autenticidad

El abajo firmante, declaro que los contenidos y resultados obtenidos en el presente proyecto, como requerimiento previo para la obtención del Título de Ingeniera en Diseño Gráfico, son absolutamente originales, auténticos, y personales, de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Olga Beatriz Noblecilla Acosta

C.I. 1716983075

Aprobación del tribunal de grado

Proyecto de aprobación de acuerdo con el reglamento de Títulos y Grados de la Facultad de Diseño Gráfico de la Universidad Tecnológica Israel.

Quito, mayo 2020

Para constancia firman:
TRIBUNAL DE GRADO

F.	
PRESIDENTE	
F.	F.
VOCAL	VOCAL

ÍNDICE

Dedicatoria	¡Error! Marcador no definido.
Agradecimientos	¡Error! Marcador no definido.
Resumen	II
Abstract	II
Certificación del Tutor	IV
Declaración de autenticidad	V
Aprobación del tribunal de grado	VI
Introducción	1
Situación problemática y problema a resolver	2
Objetivo General	4
Objetivos Específicos	4
Justificación	4
Capítulo I: Marco Teórico	6
1.1. Antecedentes	6
1.2. Marco Conceptual	7
__1.2.1. Diseño Gráfico, Diseño Interior y su comunicación visual	7
__1.2.2. Gestalt, forma, color, armonía y perspectiva	9
__ <i>La forma para reconocer un objeto</i>	11
__ <i>El color como elemento diferenciador</i>	12
__ <i>Armonía del color y su influencia en la percepción</i>	14
__ <i>Percepción del color en el espacio</i>	16
__1.2.3. Simplificación de la forma	19
__1.2.4. Iconicidad y abstracción de los signos	20
__1.2.5. Tendencias vanguardistas.....	22
__1.2.6. El Minimalismo y sus elementos visuales.....	23
__1.2.7. Lenguaje visual y su aporte en el aprendizaje.....	24

Capítulo II: Marco Metodológico.....	27
2.1. Métodos	27
___ <i>Método Inductivo</i>	28
___ <i>Método Deductivo</i>	28
2.2. Población y Muestra	28
2.3. Técnicas de Investigación.....	29
___ <i>Observación de campo</i>	29
___ <i>Entrevista</i>	29
2.4. Diagnóstico situacional.....	30
Capítulo III: Aplicación de elementos gráficos en aulas de música	33
3.1 Presentación de la propuesta	33
3.2 Diseño del producto	34
___ <i>Definición - Diseño - Figura</i>	34
___ <i>Definición - Diseño - Estructura de la forma</i>	37
___ <i>Definición - Diseño – Cromática</i>	39
___ <i>Definición - Cromática - Figura</i>	41
___ <i>Definición - Diseño – Espacio</i>	43
3.3 Propuesta preliminar	46
3.4 Análisis de materiales y tecnologías.....	47
3.5 Planos constructivos.....	47
3.6 Presupuesto.....	49
3.7 Guía armable	49
___ <i>Estructura reticular</i>	49
Conclusiones:.....	66
Recomendaciones:.....	66
Bibliografía:.....	67

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexos:.....	1
<i>Anexo #1</i> Fotografías infraestructura FOSJE	
<i>Anexo #2</i> Entrevista Mtro. Patricio Aizaga	
<i>Anexo #3</i> Entrevista Mg. Víctor Pacheco	
<i>Anexo #4</i> Entrevista Diseñador Juan Carlos Escobar Landeta	
<i>Anexo #5</i> Entrevista Diseñador de Interiores Andrés Ruiz	
<i>Anexo #6</i> Entrevista Profesor Leonel Palacios	

ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1.-</i> Panofsky (1998). Historia de la tradición, estudios sobre iconología.....	20
<i>Tabla 2.-</i> Alcocer (2006). Elaborada por el autor. Etapas de la vida y adquisición del conocimiento según Jean Piaget (p.47).....	25
<i>Tabla 3.-</i> Análisis DAFO cruzado. Realizado por la autora.	31
<i>Tabla 4.-</i> Presupuesto del proyecto, no incluye I.V.A. Realizado por la autora.....	49

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1.-</i> Evolución del Diseño Gráfico, FOROALFA (2012).	8
<i>Figura 2.-</i> Ejemplo de forma esencial. Arte y percepción visual. Arnheim, R. (2006).....	11
<i>Figura 3.-</i> Escala de Ross-Pope. (s.f.).....	13
<i>Figura 4.-</i> Círculo cromático. Itten, J. (1975).....	15
<i>Figura 5.-</i> Percepción de color sobre fondo en degradé. Zelanski, P. & Fisher, M. (2001).	16
<i>Figura 6.-</i> Percepción del color aplicado a espacios. (s.f.).....	18
<i>Figura 7.-</i> Simplicidad absoluta, notas musicales. Arte y percepción visual. Arnheim, R. (2006).....	19
<i>Figura 8.-</i> Escala de iconicidad y abstracción de signos gráficos. (2016).	21

<i>Figura 9.-</i> Aplicación escala de iconicidad y abstracción de la marca Apple. (2016)	22
<i>Figura 10.-</i> Construcción gráfica - nivel de abstracción - Mozart. Realizado por la autora.	36
<i>Figura 11.-</i> Nivel de abstracción, Mozart. Realizado por la autora.	37
<i>Figura 12.-</i> Estructura reticular Mozart. Realizado por la autora.....	38
<i>Figura 13.-</i> Paleta cromática. Realizado por la autora.	40
<i>Figura 14.-</i> Contraste de color y forma. Realizado por la autora.....	41
<i>Figura 15.-</i> Aplicación fondo y figura, compositor. Realizado por la autora.	42
<i>Figura 16.-</i> Aplicación fondo y figuras geométricas. Realizado por la autora.....	43
<i>Figura 17.-</i> Figura en el espacio, tamaño mínimo. Realizado por la autora.....	44
<i>Figura 18.-</i> Figura en el espacio, tamaño máximo. Realizado por la autora.....	44
<i>Figura 19.-</i> Percepción del espacio, acortar tamaño del ambiente. Realizado por la autora.	45
<i>Figura 20.-</i> Percepción del espacio, agrandar tamaño del ambiente. Realizado por la autora.....	46
<i>Figura 21.-</i> Dimensión y corte de cuadrante individual. Realizado por la autora.....	48
<i>Figura 22.-</i> Dimensión y corte de guía armable completa. Realizado por la autora.	48
<i>Figura 23.-</i> Diseño de retícula para guía armable. Realizado por la autora.	50
<i>Figura 24.-</i> Disposición del texto e imagen para guía armable. Realizado por la autora....	51
<i>Figura 25.-</i> Aplicación de retícula, guía armable, cuadrante cromática. Realizado por la autora.....	52
<i>Figura 26.-</i> Aplicación de retícula, guía armable, cuadrante figura. Realizado por la autora.	53
<i>Figura 27.-</i> Aplicación de retícula, guía armable, cuadrante central. Realizado por la autora.....	54
<i>Figura 28.-</i> Aplicación de retícula, guía armable, cuadrante retícula. Realizado por la autora.....	55
<i>Figura 29.-</i> Aplicación de retícula, guía armable, cuadrante espacio. Realizado por la autora.....	56
<i>Figura 30.-</i> Guía armable Mozart. Realizado por la autora.....	57
<i>Figura 31.-</i> Guía armable, cuadrante cromática Beethoven. Realizado por la autora.	58
<i>Figura 32.-</i> Guía armable, cuadrante figura Beethoven. Realizado por la autora.	58
<i>Figura 33.-</i> Guía armable, cuadrante central Beethoven. Realizado por la autora.....	59

<i>Figura 34.-</i> Guía armable, cuadrante retícula Beethoven. Realizado por la autora.....	59
<i>Figura 35.-</i> Guía armable, cuadrante espacio Beethoven. Realizado por la autora.....	60
<i>Figura 36.-</i> Guía armable Beethoven. Realizado por la autora.	61
<i>Figura 37.-</i> Guía armable, cuadrante cromática Vivaldi. Realizado por la autora.....	62
<i>Figura 38.-</i> Guía armable, cuadrante figura Vivaldi. Realizado por la autora.	62
<i>Figura 39.-</i> Guía armable, cuadrante central Vivaldi. Realizado por la autora.....	63
<i>Figura 40.-</i> Guía armable, cuadrante retícula Vivaldi. Realizado por la autora.....	63
<i>Figura 41.-</i> Guía armable, cuadrante espacio Vivaldi. Realizado por la autora.....	64
<i>Figura 42.-</i> Guía armable Vivaldi. Realizado por la autora.	65

Introducción

En la historia del diseño gráfico, las evidencias vinculadas a este campo han permitido identificar que la transmisión de ideas, se han marcado también por el uso de las imágenes, convirtiéndose en una herramienta básica de innovación en diferentes ámbitos.

En relación a lo citado, el presente proyecto de investigación apela a la búsqueda de la apropiación de los espacios musicales dentro de las áreas de educación, por ello se parte de la identificación de elementos gráficos como forma, cromática, tipografía y las leyes de percepción, construcción y conceptualización, para determinar cada uno de los factores que conforman un aula de desarrollo musical y el vínculo con los elementos gráficos a incorporarse. Así se teorizan conceptos acerca de la relación entre el Diseño Interior y el Diseño Gráfico y su rol al momento de intervenir en la adecuación de espacios desde sus diferentes aristas de conocimiento.

En consecuencia, se abordan criterios en cuanto a la percepción de la forma y el color como el eje principal sobre el cual se establecerán parámetros gráficos, para determinar las características de la propuesta de diseño a insertarse en los espacios de desarrollo musical.

De lo expuesto resulta necesario decir, que la configuración de los elementos más sobresalientes y representativos de los procesos gráficos, que se implementarán como recursos visuales, determinados por el manejo de la simplificación gráfica, propiciará la relación entre el espacio, los estudiantes y la actividad que se realiza.

Situación problemática y problema a resolver

¿Cómo se conceptualizan y articulan los elementos de diseño para generar insumos gráficos aplicables a los ambientes destinados para la enseñanza musical?

En el D.M. de Quito existen varios espacios, tanto públicos como privados, destinados a ser utilizados como conservatorios, fundaciones o escuelas de música; en este sentido podemos mencionar que, si bien los espacios mantienen ciertas adecuaciones para su uso, no se cuenta con una propuesta específica desde el diseño gráfico, que proporcione insumos visuales que puedan ser aplicados y doten de mayor pertinencia al espacio con temas referentes a la música. Por ello es importante identificar aspectos como la psicología del color, iluminación, funcionalidad del espacio y mobiliario que, al ser vinculados con aplicaciones del diseño, establezcan una nueva percepción a los alumnos sobre el espacio y con ello mantener ambientes visualmente atractivos, agradables y en cierto grado motivantes.

Por otro lado, el aprendizaje es un aspecto que abarca múltiples factores y elementos tanto estructurales como ambientales, los cuales determinan las condiciones mínimas para que la enseñanza pueda desarrollarse por sí misma.

Eduardo Laguna (2013), maestro en arquitectura de paisaje en la Universidad Autónoma de Baja California, nos dice que:

La calidad del ambiente es trascendental, ya que la disposición que se haga del mismo, se enlaza con el niño en la exploración y el descubrimiento; es un medio de aprendizaje, que promueve el crecimiento de la competencia ambiental, estimula la práctica de las habilidades y mejora el desempeño. (p.42)

Por ello proporcionar condiciones adecuadas para el aprendizaje en los infantes puede constituir un rol determinante al momento de impartir conocimiento. De manera análoga la estimulación visual que viene dada por los elementos gráficos, cromática, forma y figura e ilustración, debe ser conceptualizada acordes a la temática que se configura al determinar las características que posee el espacio, esto favorecerá el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En efecto, Marianella Castro y María Morales (2015), conforme a lo expuesto por Leonor Jaramillo (2007), licenciada en pedagogía infantil y magíster en educación con énfasis en cognición, Universidad del Norte, plantean que: “es indispensable considerar los materiales para la ambientación y promoción del aprendizaje, estos deben ser adecuados según el tema a desarrollar, llamativos, seguros y que no estén alejados de la comprensión cognitiva del niño y la niña” (p.12). En el mismo sentido, en cuanto a la motivación y atención en los estudiantes, Reátegui (como se citó en Julio y Pimentel, 2014) señala que: “la atención es un proceso discriminativo y complejo que acompaña todo el procesamiento cognitivo, además es el responsable de filtrar información e ir asignando los recursos para permitir la adaptación interna del organismo en relación a las demandas externas” (p.18).

En conformidad con lo que se plantea, la ambientación de las aulas debe ir encaminada a la eliminación de elementos distractores en los infantes, puesto que poseemos una capacidad limitada de atención, la cual depende del esfuerzo de la persona, así como del volumen de información a ser procesado.

En referencia a lo citado, es preciso también manifestar lo que expresa Rubenstein, S. (1984), psicólogo y filósofo soviético, quien indica que:

En la distribución de la atención se trata, pues, de que ésta no se oriente sólo hacia un único centro, sino hacia dos o varios centros donde se puede concentrar. [...] Cuanto más íntimamente estén vinculados los objetos entre sí y cuanto más considerable sea la automatización, tanto más fácilmente se efectúa la distribución de la atención. (p.501)

En consecuencia, los vínculos entre las características arquitectónicas del espacio y los elementos que se configuran al rededor del diseño deben tener una armonía en cuanto a estructura, color y forma para crear un mejor ambiente enfocado para el desarrollo cognitivo en el proceso enseñanza aprendizaje de la música.

Objetivo General

Crear insumos gráficos aplicables a espacios de enseñanza musical, considerando como caso de estudio las aulas de FOSJE (Fundación Orquesta Sinfónica Juvenil del Ecuador).

Objetivos Específicos

- Identificar elementos gráficos asociados a características musicales para su aplicación en ambientes destinados en aulas de música.
- Diseñar elementos gráficos destinados para la aplicación en espacios de enseñanza musical, basados en la identificación de las características de color y representación gráfica.
- Generar un producto de diseño que describa la aplicación de los elementos gráficos creados para ser dispuestos en espacios de enseñanza de música.

Justificación

Dentro del Plan Decenal de Educación encontramos que su política cinco precisa:

Aportar al mejoramiento de la calidad de los servicios educativos, con adecuados recursos físicos y tecnológicos; complementar, adecuar y rehabilitar la infraestructura educativa para cumplir con las condiciones mínimas de confort; dotar de mobiliario y apoyos tecnológicos; establecer un sistema de acreditación del recurso físico. (Ministerio de Educación, 2014).

En este artículo también se hace referencia a que las instituciones deben cumplir con: “Calidad de la infraestructura educativa: Diseño «funcionalidad y estética», apropiadas tecnologías constructivas, mobiliario y apoyos tecnológicos.”

Enfocándonos en una de las aristas principales que busca desarrollar este trabajo, como es la enseñanza-aprendizaje de música en espacios adecuados para niños y niñas, podemos citar a Wertsch (1995), autor y profesor de antropología sociocultural de la Universidad de Washington en St. Louis, quien a su vez realiza un estudio de las teorías del

psicólogo Lev Vygotsky, el cual menciona que: “para entender al individuo, primero debemos entender las relaciones sociales en las que éste se desenvuelve” (p.75), de ahí la necesidad de optimizar elementos como, la cromática, la forma y percepción en los espacios donde se desarrollan los alumnos, para de esta manera brindar un ambiente reconocible y adecuado conforme a las actividades que realice el establecimiento. La teoría de Vygotsky se basa principalmente en el aprendizaje sociocultural de cada individuo y por lo tanto en el medio en el cual se desarrolla.

Un estudio realizado por la Universidad de Salford (Manchester) y la oficina de arquitectos Nightingale Associates en 27 escuelas de Inglaterra durante un año, “evidencia de que las características de la escuela influyen en el proceso de aprendizaje”.

De esta investigación se obtuvo que: “factores como luz solar y calidez del aire benefician en gran medida a los estudiantes al ser incorporados al salón. Eso es porque apuntan a la comodidad y mejoran la concentración y disposición al estudio” (El Universo, 2017).

En cuanto a la cromática, el Dr. Robert Gerard realiza una investigación en la cual sugiere que cada color tiene una longitud de onda específica y cada uno de ellos afecta nuestro cuerpo y cerebro de una manera diferente. Utilizar el color adecuado, así como la correcta combinación y colocación puede afectar en gran medida las emociones, la atención y el comportamiento de las personas cuando se está aprendiendo. Incluso la investigación con pacientes de Alzheimer ha demostrado que el color mejora la memoria y que los alumnos recuerdan las imágenes a color con más facilidad que las imágenes en blanco y negro. (Gutiérrez, 2016).

El presente proyecto tiene como finalidad dotar de un producto de diseño que describa la aplicación de los elementos gráficos creados para ser dispuestos en espacios de enseñanza de música propiciando un ambiente funcional y atractivo, que haga uso de la cromática de manera adecuada para el desarrollo de sus alumnos.

Capítulo I: Marco Teórico

1.1. Antecedentes

El diseño busca transmitir un mensaje, en cuanto al manejo de espacios, este pretende transformar las condiciones ambientales del lugar.

Acoplar entornos es una práctica que se remonta al año 5.000 a.C. empleada en el antiguo Egipto en la decoración de tumbas para los faraones y asociada a la realeza o clases privilegiadas, debido a su alto costo, hasta la llegada de la Revolución Industrial a principios del siglo XIX, momento en el cual, se masificó el arte dando paso a su popularización y accesibilidad a públicos con menor poder adquisitivo (Portal Arkiplus, 2019, párr.2).

En los últimos tiempos el diseño de interiores ha cobrado mayor relevancia, en la revista On Diseño (2017), encontramos un claro ejemplo de ello, el proyecto, El escondite de los animales, emprendido en el año 2012 al 2017 por Rai Pinto, interiorista y Dani Rubio Arauna, diseñador gráfico, en el Hospital Infantil Sant Joan de Déu, en Barcelona, se pediatrizó el área de urgencias de este establecimiento, y debido a su gran acogida expandió su implementación a toda la infraestructura del centro que cuenta con más de 5.000m², concepto que ayudó a los pacientes; en su mayoría niños, así como a sus familiares, a mejorar su experiencia en el lugar y a que se sientan más cómodos en el espacio (párr.1).

Este tipo de intervenciones han tomado impulso e importancia, puesto que, consiguen mejorar el ánimo de las personas que por diferentes circunstancias deben pasar algún tiempo en estos centros y transformarlo en un lugar más amigable.

Como se puede evidenciar, el diseño gráfico, como el diseño de interiores, han aportado con sus diferentes estrategias y desarrollo técnico al mejoramiento de un ambiente, una vez que se plantee el concepto básico sobre el cual trabajar, y teniendo como resultado la identidad propia del lugar, así como el bienestar de sus asistentes.

El diseño como eje principal de las disciplinas interior y gráfico, requiere de una investigación y planificación para su aplicación, además del manejo adecuado de conocimientos acerca de la imagen, percepción y color, elementos claves que unen a estas dos aristas de estudio, complementándose entre sí, puesto que, cada una abarca un punto de vista diferente sobre él.

Jorge Frascara (2007), señala que:

Todo proyecto de diseño persigue un impacto operativo: afectar el conocimiento, las actitudes o las conductas de la gente en una forma dada. Pero, además, todo objeto colocado en el espacio público, sea éste comunicacional o físico, ejerce un impacto cultural. (p.10)

Tanto el diseño gráfico como el diseño de interiores son disciplinas independientes y diferentes una de la otra, pero que a su vez se relacionan en cuanto al manejo de conceptos aplicables en cada una de sus aristas de estudio.

Así debemos considerar que lo expuesto marca un contexto, el cual nos permite identificar criterios del diseño gráfico aplicables, por lo que un proyecto que contemple estas características apertura una posibilidad de generar valor en el tema.

En consecuencia, las instalaciones de la FOSJE fueron seleccionadas para la aplicación de la propuesta mencionada, debido a que el espacio en donde desempeña sus actividades está desprovisto de elementos afines a la labor que realiza, y a su vez carece de la generación de confort antes citada., ver anexo 1.

1.2. Marco Conceptual

Para entender de mejor forma al proyecto se abordará conceptos básicos junto con su importancia, cumpliendo con los objetivos trazados. Los temas a tratar dentro de este capítulo tienen relación con el diseño gráfico, diseño interior, lenguaje visual, el minimalismo, entre otros. Temas importantes para la sustentación del proyecto académicamente.

1.2.1. Diseño Gráfico, Diseño Interior y su comunicación visual

El papel del diseñador gráfico es el de transmitir un mensaje de manera visual a un público objetivo, desempeñándose como intérprete, conceptualizando ideas que a través de la organización de imágenes y textos logran comunicar algo en específico. En este sentido, Jorge Frascara (2006), docente en la universidad de Alberta (Canadá), nos dice que: “El diseñador, a diferencia del artista, no es normalmente la fuente de los mensajes que

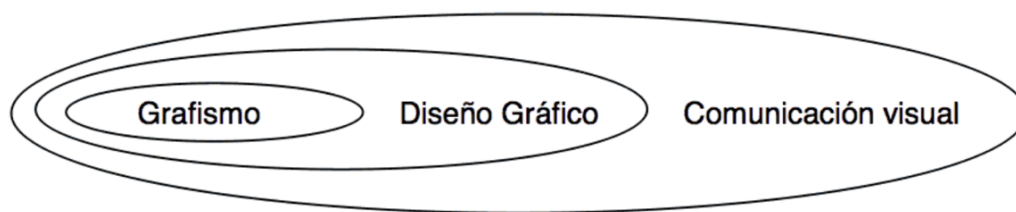
comunica, sino un intérprete que configura mensajes originados por otras personas de manera que sean accesibles para un público dado” (p.25), por consiguiente, el diseñador crea un producto a partir de una necesidad y con una intención.

Por otra parte, el diseñador gráfico como ente social no solo se enfoca a un producto, sino que dicha producción es consecuencia de un análisis previo, es por ello que, Joan Costa (2012), teórico en el área de la comunicación y sociólogo menciona que: “no puedo entender las producciones del diseño gráfico como «cosas» (carteles, marcas, webs, embalajes, paneles señaléticos), sino como «hechos sociales», es decir, causas de comunicación” (p.1), por esta razón, el vínculo comunicacional es importante al momento de generar un artículo visual, puesto que, provoca una persuasión en la sociedad.

En consecuencia. Desde los inicios históricos del diseño y sus diferentes etapas, la comunicación ha jugado un papel trascendental en la comunicación visual, por esta razón, Costa (2012) asegura que:

«Todo comunica» es porque todo significa. [...], el diseño gráfico ha evolucionado, y hoy es, fundamentalmente, comunicación visual. Y así será cada vez más en el futuro, donde la noción de proyecto crecerá para extenderse, más allá de «lo gráfico», a la dimensión visual del ser. (p.1)

En otras palabras, la expresión visual no solo queda en un área, sino que, puede formar parte de otras disciplinas para complementarlas y fusionarse con el ser.



Primero fue el Grafismo (siglo XV). Después el Diseño gráfico (siglos XVIII-XX). Ahora, la Comunicación visual (siglo XXI). Esta última integra las etapas precedentes y abre una nueva dimensión para el diseño.

Figura 1.-Evolución del Diseño Gráfico, FOROALFA (2012).

En consecuencia, la expresión visual puede complementar áreas como la arquitectura de interiores. Por consiguiente, se repasará brevemente el diseño interior, para reforzar ciertas aristas de la investigación que versan al proyecto. Por lo tanto, la semejanza entre el diseño interior con el diseño gráfico es su capacidad de encontrar soluciones a lo

que se quiere comunicar y expresar desde un punto de vista diferente que convergen en una conceptualización gráfica puesto que terminará en la creación de un producto tangible que llegará a comunicar una codificación de mensaje que influirá en el espectador.

Sin embargo, la diferencia entre ellos radica en el medio que emplean para plasmar sus conceptos, pues el diseño gráfico tiene la versatilidad de moverse entre formatos impresos, así mismo, como medios digitales en donde priman el color, el tamaño, la forma y el espacio, en cuanto al diseño interior, este parte exclusivamente desde el espacio junto con la adecuación de los ambientes, es decir, su entorno es netamente físico y su fin es el de estimular los sentidos. Citando a Francis Ching, traducido por Tessio (2011), teórico en el área de la arquitectura y gráficos de diseño nos menciona que:

El espacio es uno de los recursos principales del diseñador y constituye el elemento por excelencia del diseño de interiores. A través del volumen del espacio no solo nos movemos, sino que también vemos formas, oímos sonidos, sentimos brisas amables o la calidez del sol y olemos fragancias de las plantas en flor. El espacio se impregna de las características sensitivas y estéticas del entorno. (p.2)

Seguidamente, en base a lo expuesto, tanto en el diseño gráfico como en el diseño interior, la definición del espacio es el eje fundamental sobre el cual el diseñador puede desarrollar su objetivo principal, que es transmitir un mensaje, pues este es el punto de partida para iniciar cualquier trabajo.

1.2.2. Gestalt, forma, color, armonía y perspectiva

La Gestalt nace en Alemania a inicios del siglo XX, de la mano de los investigadores Wertheimer, Koffka y Köhler. Previo al desarrollo de dicha teoría, no se tomaba en cuenta el contexto social o cultural, en donde se desenvolvía el ser humano, en consecuencia, Guillermo Gonzáles (1994), arquitecto y diseñador gráfico en su artículo llamado *Estudio de Diseño: la visión perceptual*, menciona que “en el sentido más amplio del vocablo Gestalt, es el de la forma, el de la estructura, el de la conformación formal que relaciona las partes con el todo, y no el de la apariencia externa de las cosas”(p.1), cambio

que, significó una nueva forma de abordar al individuo e incluir la percepción del mismo, bajo el medio que lo rodea (Oviedo, 2004).

Ciertamente, la Gestalt es la primera aproximación hacia la percepción y su comprensión, puesto que, la define como un acto de extracción selectiva de la realidad, más no una copia exacta de esta, lo cual convierte a cada persona en un mundo único y diferente del otro aún si su medio de desarrollo fue el mismo (Oviedo, 2004).

Continuando, con el proceso evolutivo de percepción proporcionado inicialmente por la Gestalt, se generaron nuevas aristas para el estudio de los procesos mentales que realiza el ser humano y la selección de ideas que genera para entender el mundo junto con sus conceptos, por tal motivo, se desarrollaron principios que influyen en la percepción social al momento de abarcar dichas ideas de cara a una realidad. (Oviedo, 2004).

Dentro del proyecto no se abarcarán todas estas normas, sino que mencionaremos las principales. Para esto, se tomó como principal académico a Gilberto Oviedo (2004) el cual define cada uno de estas leyes:

1. La forma, es definida como: “los límites de un objeto que constituyen una información relevante para la generación de abstracciones” (p.92).
2. Pregnancia, es el nombre que recibe “la tendencia de la actividad mental a la abstracción dentro de la mayor simplicidad posible” (p.93).
3. La semejanza e igualdad para Katz (1967, p.29), define este principio perceptual afirmando que: “si son varios los elementos activos de diferente clase, entonces hay, en idénticas condiciones, una tendencia a reunir en grupos los elementos de igual clase” (p.94).
4. Tendencia de cierre, Autores como Katz (1967) interpretan que:
La información que contribuya a formar una percepción de superficie resulta importante. Una línea punteada no es percibida como un conjunto de puntos dispersos sobre el espacio, sino como unidad integrada que comunica la orientación común de los datos y la noción de la superficie que ofrece una línea continua. (p.94)
5. Por último, relación figura-fondo, desde el punto de vista de Guillaume (1964, p.69).

Todo objeto sensible existe en relación con un cierto fondo; esta expresión no solo se ajusta a las cosas visibles, sino también a toda clase de objeto sensible; un

sonido se destaca sobre un fondo constituido por otros ruidos o sobre un fondo de silencio. (p.95)

Por consiguiente, las teorías de la Gestalt son la base teórica de fundamentación y aplicación sobre la cual se estructura la abstracción y da lugar al análisis de la imagen que se entiende a partir de la iconología e iconografía en el arte.

La forma para reconocer un objeto

La forma en la que se percibe un objeto no requiere que su imagen se encuentre completa, pues, basta con un par de líneas para que nuestro cerebro complete la figura, como lo explica Rudolf Arnheim (2006), psicólogo y filósofo alemán, “ver significa aprehender algunos rasgos salientes de los objetos [...]. En unos cuantos puntos y líneas sencillas es fácil ver una «cara», y esa facultad no aparece solo en occidentales civilizados, [...] sino también en bebés, primitivos y animales” (p.59), por consiguiente, los trazos esenciales pueden determinar un conjunto de figuras y formas visibles en su totalidad, llegando a formar una estructura completa e integrada dependiendo del grado de percepción de cada persona.



Figura 2.- Ejemplo de forma esencial. Arte y percepción visual. Arnheim, R. (2006)

A continuación, se hablará de la forma junto a su relación con la percepción en el espacio, para ello, se tomará de referente el análisis que realiza Rudolf Arnheim (2006), quien define que “la forma material de un objeto viene determinada por sus límites”, y que: “la forma perceptual puede cambiar considerablemente cuando cambia su orientación espacial o su entorno” (p.62), lo cual, indica que la percepción que se tiene de un objeto será diferente de acuerdo al contexto y experiencias visuales del observador.

En consecuencia, Campbell (1995), psicólogo e investigador norteamericano, menciona que, “Dada la experiencia, posteriormente los individuos atribuyen espontáneamente significados conceptuales a las formas y colores de los objetos”. En efecto, una variación arbitraria de la forma provocaría dudas sobre su aspecto común reconocido por el usuario, cambiando la relación inconsciente que se tiene sobre un objeto, causando confusión.

El color como elemento diferenciador

Fácilmente, el ser humano distingue seis colores, entre los que figuran, rojo, azul y amarillo, más sus secundarios, anaranjado, verde y violeta, como también las variaciones de claridad, gradiente de blanco al negro, figura 3, capacidad que ayuda al observador a reconocer diferencias cualitativas, de significado e intencionalidad en un objeto o imagen, pues como lo explica Joan Costa (2003):

El color es una propiedad de las cosas del mundo; un fenómeno luminoso, una sensación óptica [...]. Pero que incluye significantes diversos en el mundo de las imágenes funcionales y el diseño. Y, por supuesto, incluye a su vez resonancias psicológicas. (p.57)

Afirmando así que, el color posee propiedades físicas, psicológicas y semióticas, definidas por su tono, brillo y saturación.



Figura 3.- Escala de Ross-Pope. (s.f.)

Para la existencia de color, la presencia de luz juega un papel fundamental, puesto que los seres humanos pueden tener una sensación diferente del matiz debido al ángulo, intensidad de luz, saturación, entre otras variables, por lo cual, puede diferir la percepción en la escala cromática, aunque, Rudolf Arnheim menciona que “la percepción del color es igual para todas las personas, sea cual sea su edad, formación o cultura” (p.336), pese a esto, también señala que la afirmación se puede alterar, si el cambio en la formación cultural o académica es significativo, siendo estos componentes determinantes al momento de emitir un criterio respecto al matiz (Arnheim, 2006).

Adicionando formas al color, se puede relacionar los tonos cálidos y/o fríos con los atributos de tamaño, peso y ubicación del objeto, modificando la percepción que se tiene sobre este, pero analizando estos dos elementos de forma independiente, como lo expone Arnheim (2006), donde menciona “que se puede tener un disco rojo sobre un fondo azul [...] siendo la forma y color distinguibles uno del otro” (p.338), esto gracias a los procesos lógicos mentales, por consiguiente, es posible realizar una discriminación de la imagen por la capacidad de las superficies para absorber o reflejar la luz y a la diferenciación de rasgos mínimos de patrones.

Armonía del color y su influencia en la percepción

La interacción entre dos o más colores, ya sea por contraste o semejanza, son el eje primario para establecer una armonía cromática, un claro ejemplo de esto lo encontramos en la naturaleza, aquí se puede observar transiciones suaves y graduales de color, los mismos que se ven afectados por los cambios de luz reflejados sobre los objetos, modificando la percepción que tiene de los mismos.

En este sentido, la armonía del color, como lo explica Johannes Itten (1975), diseñador, escritor y pintor suizo, dice que “los profanos consideran como armoniosas las combinaciones de colores que ofrecen un carácter análogo o que agrupan varios colores del mismo valor” (p.19), por lo tanto, una composición análoga crearía una armonía de color agradable, pero, Itten (1975) también señala que “la noción de armonía de los colores debe liberarse del condicionamiento subjetivo - gustos, impresiones - y constituirse como ley objetiva”, donde, a través del conocimiento de los procesos fisiológicos del ser humano se encuentra una posible solución, al demostrar que el ojo busca no solamente una analogía sino un equilibrio complementario dentro de una composición (p.19).

En consecuencia, menciona Itten (1975) que:

Son armoniosos todos los pares de colores complementarios y todas las concordancias triples de tonos cuyos colores [...] se encuentren relacionados en el interior de un triángulo equilátero o isósceles, o en el interior de un cuadrado o de un rectángulo. (p.22)

Como podemos observar en la figura 4, esta afirmación da paso al círculo cromático como punto de partida sobre el cual se desarrollan las combinaciones de color que, al fusionarlas con el objeto, permite la creación de elementos armoniosos y contrastantes, determinando así, una atmósfera, línea comunicativa o reacción emocional efectiva respecto a la correspondencia equilibrada, proporcionada, ordenada y agradable de color sobre el espectador.

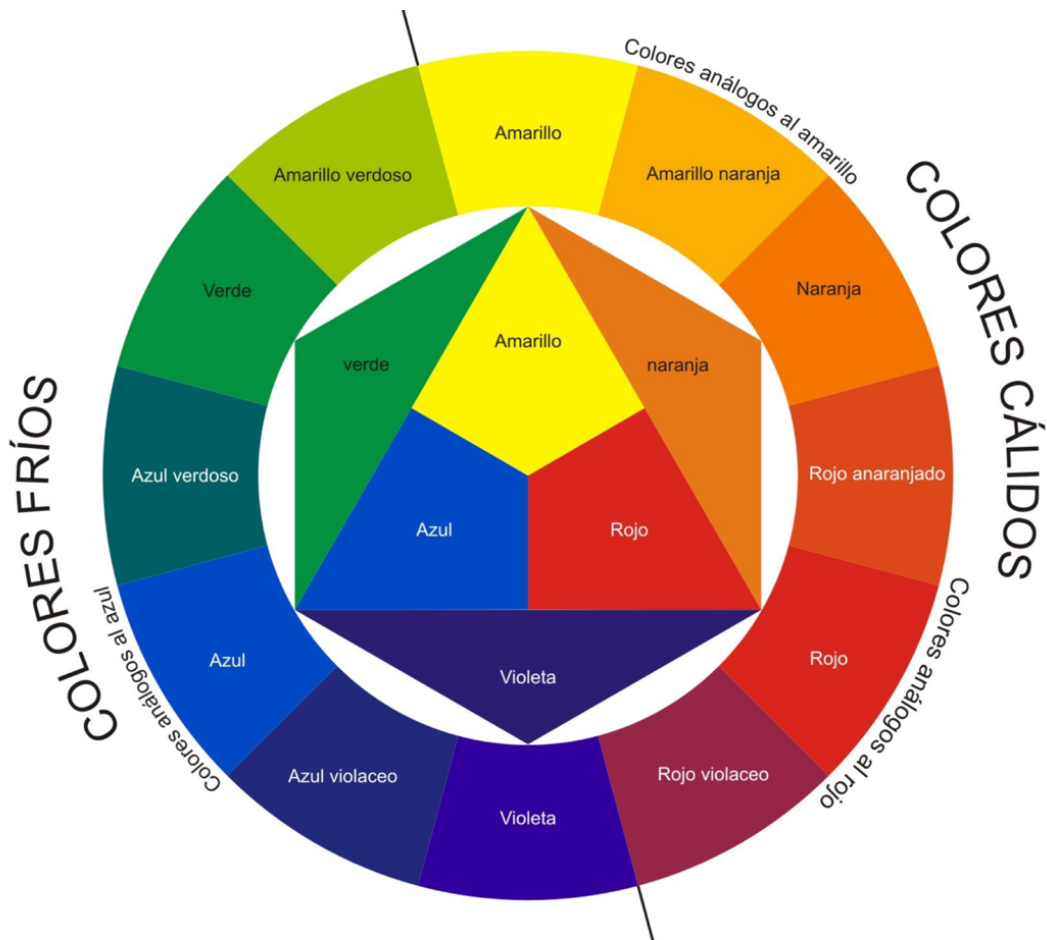


Figura 4.- Círculo cromático. Itten, J. (1975).

Percepción del color en el espacio

Factores tanto emocionales como fisiológicos en el ser humano e iluminación, tamaño, entorno y textura en el objeto, influyen la forma en la que se percibe el color, como lo afirman Zelanski, P., artista, escritor y profesor de la Universidad de Connecticut y Fisher, M. (2001), escritora, “Una gran extensión de color aparecerá por lo general más brillante que un área muy pequeña del mismo color” (p.26). En consecuencia, la dimensión y ambiente donde se aplica el color, puede afectar la sensación de saturación del mismo.

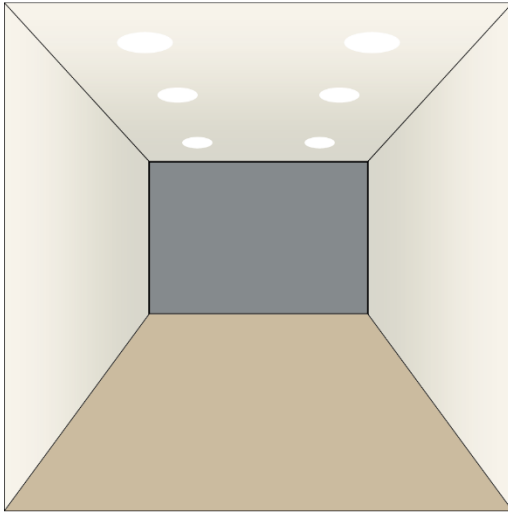
Considerando lo expuesto, se observa en la figura 5 que la franja central parece más clara sobre un fondo más oscuro y más obscura sobre un fondo más claro, pero en realidad, la banda posee un color sólido uniforme, este efecto se observa debido a la influencia que ejerce el entorno sobre el color.



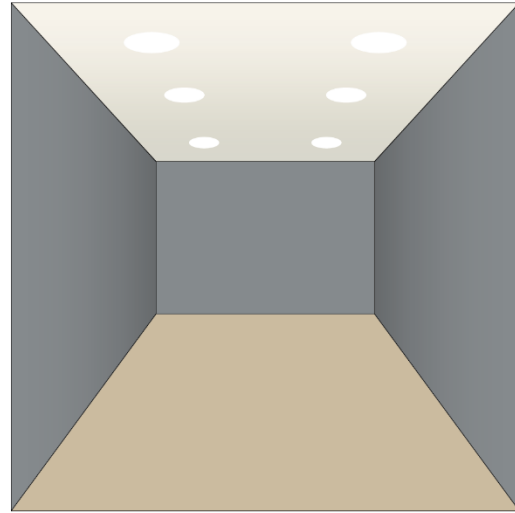
Figura 5.- Percepción de color sobre fondo en degradé. Zelanski, P. & Fisher, M. (2001).

En el espacio, la relación de color que se aplica a las principales zonas que lo componen como suelo, techo y paredes, permite modificar la percepción de las dimensiones reales del ambiente, de tal manera, como lo manifiesta Lava, R. (2008), diseñadora y escritora:

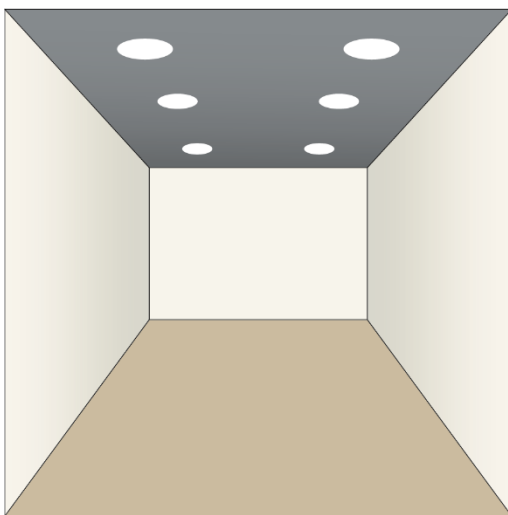
Los colores cálidos provocan un acercamiento visual de las paredes, por lo que el espacio parecerá más reducido, [...]. En cambio, los colores fríos alargan la distancia entre paredes, [...]. Los techos más claros que las paredes parecen más altos, [...]. (p.41)



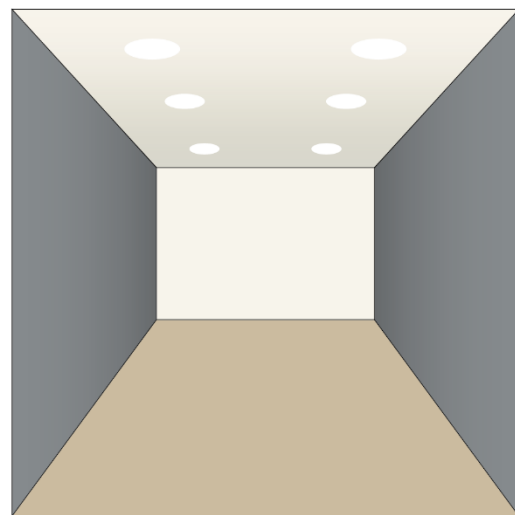
Acortar



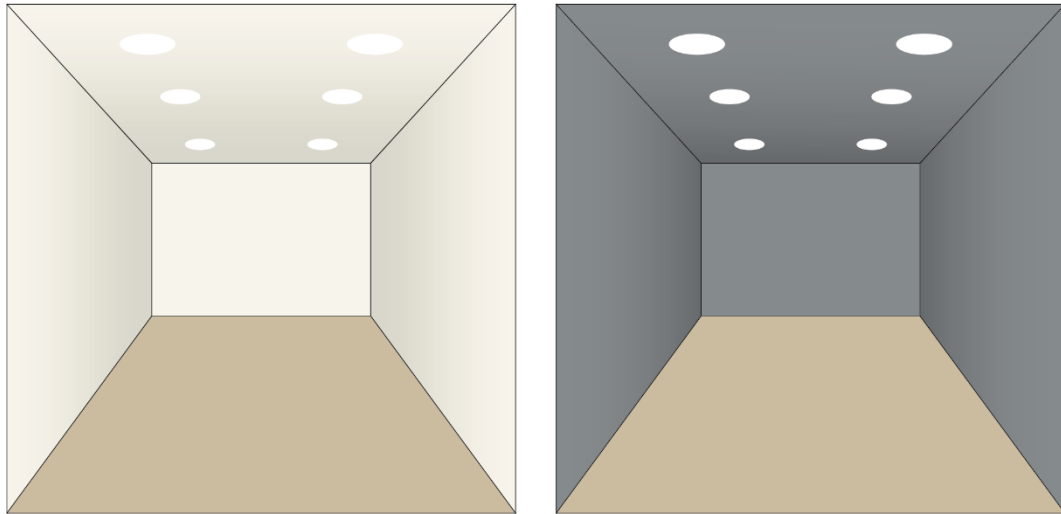
Alargar



Bajar techo

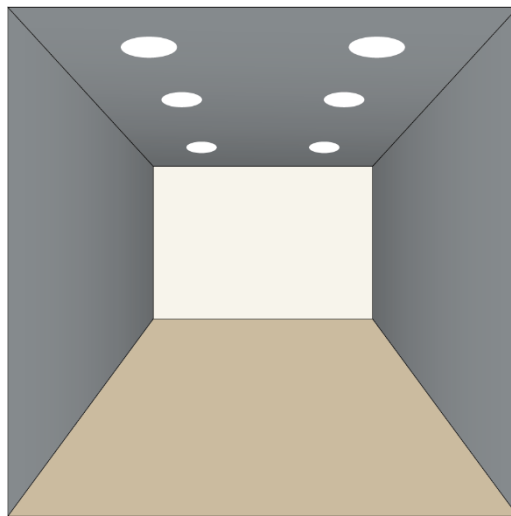


Estrechar



Ampliar

Compactar



Destacar

Figura 6.- Percepción del color aplicado a espacios. (s.f.).

Es así que, como se ve en la figura 6, la percepción del espacio cambia de acuerdo a la combinación y proporción de color que se emplee sobre este, puesto que es uno de los elementos más destacables en el ambiente.

1.2.3. Simplificación de la forma

Este campo de estudio comprende dos directrices a las cuales toma como referente al momento de la simplificación de la forma, por una parte, se encuentra la simplicidad absoluta, que hace referencia a un conjunto de elementos componiendo un orden lógico, fácil de entender por mantener una constante distribución en el espacio, como podemos observar en la figura 7, las notas musicales del lado izquierdo (*a*) contienen un mayor número de elementos que las del lado derecho (*b*), pero la secuencia *a* es más sencilla debido a que mantiene una distancia constante entre sus tonos, mientras que *b*, posee variaciones tonales en su estructura volviéndolo más complejo al momento de su ejecución.

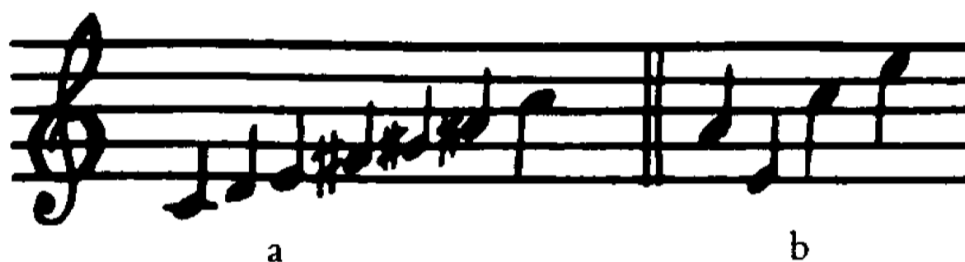


Figura 7.- Simplicidad absoluta, notas musicales. Arte y percepción visual. Arnheim, R. (2006)

En otras palabras, el número de elementos puede no influir en la concepción de simplicidad, pues como se hace referencia en la figura 7, este concepto también se ve afectado por la repetición constante de un patrón, lo cual refleja mayor sencillez.

En segundo lugar, la simplicidad relativa, habla de la concepción que tienen los seres humanos respecto a una imagen, pues mientras más adulta es la persona, se espera realice una composición más compleja que la que pueda realizar un niño, un claro ejemplo de la aplicación de esta directriz, está en las obras de arte que, aunque parezcan muy sencillas, a simple vista, siempre conllevan un grado de complejidad, por esta razón, se vuelve evidente lo relativo.

1.2.4. Iconicidad y abstracción de los signos

Para un mejor entendimiento e interpretación de las imágenes se parte desde una de las ramas de la Historia del Arte, la iconografía, la cual busca darle un sentido y significado a las pinturas desde principios del siglo XX, ubicándolas en un contexto histórico, social y filosófico, que a través del tiempo se sigan entendiendo desde el mismo punto de vista en el que se desarrolló (Panofsky, 1998). Por otra parte, Eco (2000), escritor y filósofo italiano, considera que, “el diseño de signos gráficos presupone el reconocimiento de otros signos previos, que funcionan como un código perceptivo de la realidad. Es decir que representamos dentro de una cultura y de acuerdo con nuestra educación visual” (p.155).

Entonces, ya sea desde el punto de vista de Panofsky o de Eco, la iconicidad trasciende para comunicar un mismo mensaje sin importar el paso del tiempo y su realidad cultural.

Desde, la perspectiva de Panofsky (1998), historiador del arte, realizó el siguiente cuadro, tabla 1, donde se explica las fases de análisis por los que atraviesa una pieza de arte, las cuales se interrelacionan entre sí y no pueden ser divididas, conformando el significado de un todo.

Tabla 1.- Panofsky (1998). Historia de la tradición, estudios sobre iconología.

Historia de la tradición			
Objeto de interpretación	Acto de interpretación	Bagaje para la interpretación	Principio controlador de la interpretación
<p>1. <i>Contenido temático primario o natural</i></p> <p>a) Fáctico b) Expresivo</p> <p>Constituyendo el mundo de los motivos artísticos.</p>	<p><i>Descripción pre-iconográfica (y análisis pseudoformal).</i></p>	<p><i>Experiencia práctica</i> (familiaridad con los objetos y las acciones).</p>	<p>Historia del <i>estilo</i> (percatación acerca de qué manera, bajo diferentes condiciones históricas, <i>objetos o acciones</i> han sido expresadas por <i>formas</i>).</p>
<p><i>Contenido temático secundario o convencional,</i> constituyendo el mundo de las <i>imágenes, historias y alegorías.</i></p>	<p><i>Análisis iconográfico,</i> en el sentido más estrecho de la palabra.</p>	<p><i>Familiaridad con las fuentes literarias</i> (familiaridad con los <i>temas y conceptos específicos</i>).</p>	<p>Historia de los <i>tipos</i> (percatación de la manera, en la cual, bajo diferentes condiciones históricas, <i>temas o conceptos</i> específicos fueron expresados por <i>objetos y acciones</i>).</p>

<p><i>Significado intrínseco o contenido, que constituye el mundo de os valores “simbólicos”.</i></p>	<p><i>Interpretación iconográfica, en un sentido más profundo (síntesis iconográfica).</i></p>	<p><i>Intuición sintética (familiaridad con las tendencias esenciales de la mente humana) condicionados por la psicología personal y la “Weltanschauung”.</i></p>	<p><i>Historia de los síntomas culturales o símbolos en general (percepción acerca de la manera, en la cual, bajo condiciones históricas diferentes, tendencias esenciales de la mente humana fueron expresadas por temas y conceptos específicos).</i></p>
---	--	---	---

Mientras que, para Moles (1976), el nivel de abstracción cuenta con trece niveles, los cuales representan una clasificación desde una imagen a detalle del objeto hasta su máxima conceptualización, a continuación, se presenta la escala propuesta por dicho autor.

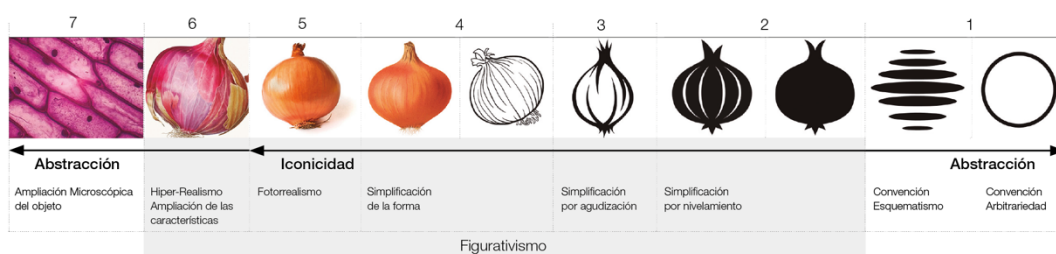


Figura 8.- Escala de iconicidad y abstracción de signos gráficos. (2016).

Por el contrario, la simplificación de la forma desde el punto de vista de Villafañe (2006), la escala presentada por Moles, no cumple con todas las etapas de abstracción que requiere la imagen, es por ello que propone “una escala centrada particularmente en la imagen y que intenta no ampliar el número de niveles” (p.157), sino que busca abstraerla a su forma más básica, un ejemplo claro de ello es lo realizado por Apple, que a través del tiempo ha modificado su estructura tanto en elementos compositivos, cromática y forma, hasta llegar a la conceptualización de su marca tal como se la conoce, figura 9.

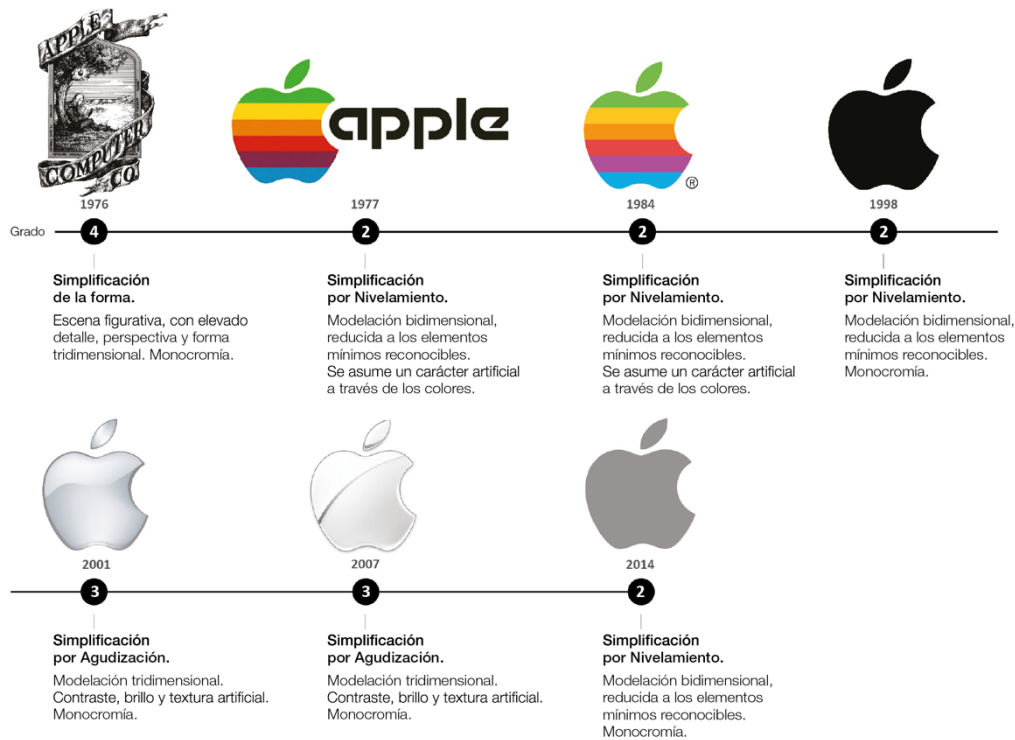


Figura 9.- Aplicación escala de iconicidad y abstracción de la marca Apple. (2016)

1.2.5. Tendencias vanguardistas

Desde los inicios, sin importar su directriz, el diseño ha estado presente en la sociedad, aunque no haya sido reconocida como tal, actualmente en el diseño existen tendencias o estilos que representan una generación, una cultura, una sociedad, entre otros, los cuales pueden ser punto de referencia para generar nuevas piezas gráficas. El proyecto se enfocó principalmente en el minimalismo como expresión de tendencia vanguardista y comunicativa.

En primer lugar, hay que entender al minimalismo, este movimiento artístico de los años 60 del siglo XX, tuvo lugar en los EEUU, luego del decaimiento del expresionismo abstracto, época en la que se vivían las consecuencias de la Segunda Guerra Mundial y en medio de un ambiente nostálgico; Simón Merchán (2012), escritor y catedrático de Estética y Teoría de las Artes en la Facultad de Filosofía (UNED, Madrid) menciona que:

El filósofo artístico R. Wollheim (1965), en el artículo del Arts Magazine denominó como *Minimal Art* a la tendencia conocida asimismo bajo los nombres de arte reduccionista, o estructuras primarias que se ha convertido en un estilo escultórico en el que las diferentes formas están reducidas a estados mínimos de orden y complejidad desde una perspectiva morfológica, perceptiva y significativa. (p.99)

En este sentido el minimalismo hace referencia a la claridad estructural, reducción innecesaria del uso de objetos y redistribución de los mismos en el espacio sin alterar su belleza compositiva, reflexión apoyada en el concepto del Pequeño Diccionario del Diseñador, documento académico desarrollado por la organización Reimers Design (2011), el cual señala que, “Minimalismo; Denominación para una corriente artística contemporánea que reduce su repertorio de composiciones a unos pocos determinantes que fijan el espacio, de tal manera que la apariencia del espacio aparece ejemplarmente como una relación de proporciones manipulable” (p.77).

Ciertamente, este estilo vanguardista estableció una nueva manera de crear, de percibir y comunicar, trascendiendo su influencia a disciplinas como la pintura, la escultura, la música y el diseño en sus diferentes formas de expresión como el diseño gráfico, diseño de modas, diseño interior, entre otros, enfocándose en esta máxima “menos es más”, promovida por el arquitecto alemán, Mies van der Rohe (Cuito. A, 2002, p.138), la cual mejor ha descrito su estética de buscar lo esencial, la simplicidad y sobriedad, donde el vacío forma parte de la composición; como indica Rosenberg, H., el minimalismo convierte al espectador en un esteta (p.9).

1.2.6. El Minimalismo y sus elementos visuales

Una de las consideraciones que influyen en las nuevas propuestas de desarrollos de espacios es el minimalismo, como técnica de comunicación es necesario que la entendamos primero, este estilo que nace en las artes plásticas, también se lo emplea en la arquitectura, diseño, música y forma de vida, puede ser muy útil al momento de crear, pues se enfoca en comunicar mensajes de forma sencilla, con elementos básicos, colores primarios buscando la interacción con su receptor.

Este movimiento fue influenciado por otras corrientes como el Stijl, el diseño tradicional japonés y el arquitecto Ledwig Mies van der Rohe. Como lo explica Pawson:

Más que conceptos aislados son condicionantes que favorecen la sencillez y es a través de estos condicionantes como de las imágenes como pretende definir la idea de sencillez y al mismo tiempo establecer unas pautas de cómo conseguir esta característica en la arquitectura. (Orero, 2017, p.17)

En nuestro campo, como es el del diseño gráfico, también se puede aplicar estos lineamientos para desarrollar los materiales gráficos requeridos y a la vez representen la línea minimalista, como lo expone Orero, A en su libro Pensamiento y arquitectura en John Pawson estos conceptos son:

- Masa: la sencilla belleza de una pared sin adornos.
- Luz: las sombras y su poder de transformación.
- Estructura: la disciplina de las matemáticas.
- Ritual: la pobreza voluntaria y su imperecedero atractivo.
- Orden: la razón hecha visible.
- Repetición: los elementos de la sencillez.
- Contención: cómo la arquitectura define el espacio.
- Volumen: el poder transformador de la proporción.
- Paisaje: la huella del hombre.
- Esencia: el mínimo irreductible.
- Expresión: el silencio como lenguaje.

1.2.7. Lenguaje visual y su aporte en el aprendizaje

La imagen es la noción más básica que tiene el ser humano de su entorno, a partir de la cual desarrolla su proceso de aprendizaje, dicho proceso de percepción nos permitirá interpretar los estímulos que recibimos del espacio exterior. Según Enric Jardí (2012), docente e investigador en Blanquerna, Universitat Ramon Llull (Barcelona), “El lenguaje visual pertenece a una cultura más primitiva que el lenguaje escrito y es de los primeros que

aprenden los niños” (p.9). Con base en esta cita, se puede decir que la mejor manera de comunicar un mensaje a un niño es a través del lenguaje visual.

Continuando en el plano del aprendizaje infantil, lo gráfico juega un papel fundamental para su desarrollo, lo cual viene dado por varios factores, como lo explica Celso Antunes (2007), profesor, especialista en el desarrollo de la inteligencia y la cognición, “aprender no es copiar o reproducir la realidad [...]. No se trata de una aproximación a partir de la nada, sino a partir de experiencias, intereses y conocimientos anteriores que puedan proveerla de sentido” (p.18). En consecuencia, una representación gráfica debe englobar parámetros socioculturales como también de maduración biológica, pues a corta edad la capacidad de abstracción es limitada, tabla 2.

Tabla 2.- Alcocer (2006). Elaborada por el autor. Etapas de la vida y adquisición del conocimiento según Jean Piaget (p.47).

Etapas de la vida y adquisición del conocimiento según Jean Piaget			
Etapas	Período de vida	Características	Principales adquisiciones
Sensoriomotora	Desde el nacimiento hasta los 2 años	El niño/a utiliza los sentidos y las habilidades motoras para entender el mundo. El aprendizaje es activo no hay pensamiento conceptual o reflexivo.	El niño/a aprende que un objeto todavía existe cuando no está a la vista y empieza a pensar utilizando acciones mentales.
Pre operacional	Se extiende desde los 2 años hasta los 6 años de edad	El niño/a utiliza el pensamiento simbólico, que incluye el lenguaje para entender el mundo. El pensamiento es egocéntrico y eso hace que el niño/a entienda el mundo solo desde su perspectiva.	La imaginación florece y el lenguaje se convierte en un medio importante de autoexpresión y de influencia de otros.
Operacional Concreta	Comprende entre los 6 a 11 años	El niño/a entiende o aplica operaciones o principios lógicos para interpretar las experiencias en forma objetiva y racional. Su pensamiento se encuentra limitado por lo que puede, ver, oír, y experimentar personalmente.	Al aplicar capacidades lógicas, los niños/as aprenden a comprender los conceptos de conservación, número, clasificación, y muchas otras ideas científicas.

Operacional Formal	Comprende desde los 12 años hasta la adultez	El adolescente y adulto son capaces de pensar acerca de abstracciones y conceptos hipotéticos y razonar en forma analítica y no solo emocionalmente. Puede incluso pensar en forma lógica ante hechos que nunca experimentaron.	La ética, la política y los temas sociales y morales se hacen más interesantes a medida que el adolescente y el adulto son capaces de desarrollar un enfoque más amplio y más teórico de la experiencia.
-----------------------	--	---	--

Entonces, los medios gráficos empleados para impartir el conocimiento son inherentes a la disciplina en la cual se aplican, pues conceptos sobre el uso de elementos del lenguaje visual como el punto, la línea, la forma, el color, entre otros, son principios esenciales con los que se crean códigos, según el público objetivo, con el cual emitir y recibir un mensaje gráfico sea reconocible y coherente al área de estudios en la que se desarrolle.

En conclusión, la imagen, los insumos gráficos, parámetros socio culturales, junto a elementos del lenguaje visual generan un impacto en la percepción del observador, sin importar la edad en la cual este se sitúe, pues debido a que la Gestalt y el desarrollo de conceptos referentes a la forma, el color, así como las tendencias de vanguardia como el minimalismo, sitúan al espectador en un espacio de temporalidad.

Capítulo II: Marco Metodológico

Para el desarrollo del presente proyecto se ha determinado el uso de técnicas y métodos que se enfocan en lo cualitativo, debido a que, la investigación se desenvuelve en un entorno en donde la apropiación del espacio es el principal objetivo; la aplicación de este planteamiento investigativo conducirá a encontrar propiedades idóneas para la elaboración del elemento gráfico.

Por otra parte, una vez establecida la unidad de estudio, se tomó en consideración la opinión de expertos en el ámbito musical como, los directores de FOSJE (Fundación Orquesta Sinfónica Juvenil) y de la Academia Musak, así como a los docentes que conforman dichas instituciones; de este modo, en conjunto, el análisis de los expertos y el criterio en el área del diseño gráfico e interior, determinarán soluciones desde cada una de sus anclas de estudio.

Por consecuencia, el tipo de investigación que se desarrolló para el presente proyecto es de carácter Explicativo - Descriptivo, debido a que, se centra en la causa-efecto, relacionados a la adecuación de espacios educativos musicales, en donde el estudiante se encuentra frente al fenómeno que se busca explicar, confrontándolo a una nueva experiencia entre el antes junto con el entorno donde se desarrolla su convivencia, de esta forma, se precisa el grupo específico al cual se va a dirigir dentro de la investigación. Finalmente, se determinó cuáles son las herramientas necesarias para el desarrollo de la investigación cumpliendo los objetivos planteados inicialmente.

2.1. Métodos

Los métodos de investigación científica ayudan a recopilar datos de una forma sistemática, mediante procesos lógicos que guían al investigador a cumplir sus objetivos en el tiempo propuesto, proporcionando para ello recursos de vital importancia, que contribuyen al desarrollo del proyecto, de tal forma, se menciona dichas herramientas que son necesarias para poner en marcha la adecuación de espacios musicales.

Método Inductivo

Este método se caracteriza por partir de un hecho particular, el cual se tomó como punto inicial para el proceso de análisis, en donde, a través de la experimentación se reproduce intencionalmente el fenómeno a estudiar, para posteriormente formular una explicación del objeto investigado y los efectos que lo producen, en palabras de, Miguel Montoya (1997), investigador ecuatoriano, define a dicho método como “aquel que parte de la observación de los hechos y casos particulares para llegar a la ley general; en otras palabras, va de sus partes al todo” (p.58), en el proyecto al aplicar este método de investigación se busca determinar cómo afecta la implementación de elementos gráficos en las aulas de enseñanza musical y cuál es su reacción frente a estímulos visuales.

Método Deductivo

Entendiendo al método deductivo, como aquel proceso que va desde lo general a lo particular, el libro, *Metodologías de la Investigación Científica* (1992), publicado por L.N.S., dice que “la deducción emplea los contenidos de las teorías demostradas como científicas a la explicación del objeto o fenómeno que se investiga” (p.19), por consiguiente, dentro del proyecto, se empleó dicho método para recabar información que permitió desarrollar áreas más específicas dentro del estudio.

En consecuencia, a través de la aplicación de las distintas técnicas, apoyadas por este método, se logró comprender de mejor manera dichos elementos particulares, ayudando a esclarecer los componentes visuales más idóneos para el grupo objetivo.

2.2. Población y Muestra

Dentro del universo de personas que conforman FOSJE (Fundación Orquesta Sinfónica Juvenil del Ecuador), se tiene actualmente a 20 docentes, 300 alumnos, 7 administrativos y 6 integrantes del directorio. Dando un total de 333 individuos, quienes estarán expuestos a las distintas artes desarrolladas a través del proyecto.

2.3. Técnicas de Investigación

Para llevar a cabo una investigación del tipo descriptivo-exploratorio, es necesario tener en consideración ciertas técnicas investigativas que aportan datos cualitativos relevantes para el proyecto, dando una dirección al estilo gráfico que a futuro se desarrollará para la adecuación de espacios musicales.

Observación de campo

Esta técnica resultó de gran utilidad al momento de parametrizar el comportamiento y percepción de los infantes dentro del aula de música, para ella tomaremos de referentes a Hernández, Fernández & Baptista (2010), quienes afirman que la observación “No es mera contemplación (sentarse a ver el mundo y tomar notas); implica adentrarnos en profundidad a situaciones sociales y mantener un papel activo, así como una reflexión permanente. Estar atento a los detalles, sucesos, eventos e interacciones” (p.411).

La observación realizada dentro del proyecto fue de carácter pasivo, puesto que el observador no interactuó con el grupo objetivo, sino que, se limitó a la recopilación de datos cualitativos frente a su entorno.

Entrevista

Para apoyar la investigación realizada, se aplicaron entrevistas semiestructuradas, las cuales, aportaron de forma significativa al proyecto, debido a que se pudo llegar a develar datos desconocidos por el autor, ya que, los individuos que participaron en dichos diálogos son expertos en sus diferentes áreas como son el diseño gráfico e interior, la música y la comunicación, es donde a través de preguntas, se relevaron datos para la comprensión del espacio junto a sus requerimientos, en base a la referencia de Hernández, Fernández & Baptista (2010), que cita a Creswell (2009), quien menciona que:

Las entrevistas cualitativas deben ser abiertas, sin categorías preestablecidas, de tal forma que los participantes expresen de la mejor manera sus experiencias y sin ser influidos por la perspectiva del investigador o por los resultados de otros

estudios; asimismo, señala que las categorías de respuesta las generan los mismos entrevistados. Al final cada quien, de acuerdo con las necesidades que plantee el estudio, tomará sus decisiones. (p.418)

Se puede decir que, esta técnica permite realizar un acercamiento de forma flexible y sin condicionamientos hacia el entrevistado, obteniendo mejores resultados al momento de la interacción generando un alto índice de asertividad en las respuestas.

2.4. Diagnóstico situacional

El método de análisis para verificar los resultados de las entrevistas aplicadas será el DAFO cruzado, el cual desprende de manera efectiva las principales variables a considerarse dentro de la creación de las imágenes a desarrollarse, como lo define Humberto Ponce (2006), doctor en psicología social, “El DAFO como instrumento viable para realizar análisis organizacional, en relación con los factores que determinan el éxito en el cumplimiento de metas” (p.2), en consecuencia, para la evaluación sistemática y analítica de los datos contenidos en la misma, esta herramienta aporta un orden relevante para la investigación.

En la presente investigación se entrevistaron a personalidades como al Mtro. Patricio Aizaga, director de FOSJE, Msc. Víctor Pacheco, director de Musak, Prof. Leonel Palacios, director coral en Musak, Prof. Edwin Labre, docente en FOSJE, Mg. Andrés Ruíz, Editor en Mapiosos Films, Dg. Juan Escobar, Publicista y creativo en Ecoland Agencia. Las opiniones vertidas por estos expertos serán analizadas en una tabla de DAFO cruzado, la cual se presenta a continuación:

Tabla 3.- Análisis DAFO cruzado. Realizado por la autora.

Fortaleza - Oportunidades	Debilidades - Amenazas
Estrategias ofensivas	Estrategias defensivas
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Incursión en la inclusión social al formar parte del entorno donde se desarrollan las clases de sus alumnos. ▪ La música clásica como base fundamental en la formación de futuros músicos, es el punto de partida para la creación gráfica, la cual debe ser congruente con estos lineamientos. ▪ El minimalismo es validado como la mejor opción al momento de ambientar un aula musical. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Espacios pertenecientes a particulares ajenos a la actividad, los cuales pueden interferir en las modificaciones del ambiente. ▪ Resistencia de los centros educativos a adecuar los espacios. ▪ Alto costo para la adecuación de los espacios.
Fortalezas - Amenazas	Debilidades - Oportunidades
Estrategias supervivencias	Estrategias re-orientativas
<ul style="list-style-type: none"> ▪ La gráfica además de ser un elemento generador de bienestar, también puede convertirse en un distractor para los niños. ▪ Que la implementación de la gráfica produzca rechazo. ▪ Que los elementos de color y forma no sean entendidos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Los centros educativos no cuentan con una correcta señalización, lo cual puede generar una oportunidad para el desarrollo de materiales innovadores. ▪ Áreas multiusos donde se realizan varias actividades y por diferentes grupos de edad, propagando el mensaje entre todos los observadores al lugar. ▪ Diseñadores de interiores pueden presentar ausencia de elementos para adecuar temáticamente un espacio, donde el diseñador gráfico aportaría desde su área ideas a esta falencia.

De acuerdo, a los criterios recogidos de los expertos mencionados y en base a la observación, realizada en niños y niñas, se pudo establecer los lineamientos adecuados que deberá contener la gráfica a desarrollarse, para el presente proyecto. El objetivo de apropiación del espacio es fácilmente alcanzable al conceptualizar en el minimalismo, el rediseño de un ambiente, pues con estos fundamentos se pueden definir no solamente formas, colores, texturas, entre otras, sino, también crear una imagen limpia, equilibrada y ordenada, coherente a la temática del lugar, pero sobretodo enfocada en los niños y niñas, quienes son nuestro público objetivo.

Consecuentemente, la aplicación de tonos suaves, luminosos y el uso de materiales naturales, reafirman al diseño minimalista como la mejor opción a ser empleada en la adecuación de espacios de enseñanza musical, puesto que, este no solo crea la armonía necesaria en el entorno, sino que, también influye positivamente en el ambiente, creando un lugar reconocible a la actividad que realiza, comfortable y llamativo.

Imágenes de instrumentos, notación musical, compositores y objetos relacionados a la música resultan recomendables a usar en paredes, a manera de cuadros, murales o muebles, para conseguir una interacción y un apto desarrollo de las clases como del aprendizaje.

Por consiguiente, el desarrollo del presente proyecto cobra relevancia, puesto que, su aplicación permitirá crear un espacio reconocible a la actividad que realiza, así como innovar en el ambiente, donde el entorno juega un papel de vital importancia al momento de brindar sensación de bienestar, incentivando la apropiación del espacio entre los niños y niñas.

Capítulo III: Aplicación de elementos gráficos en aulas de música

La propuesta gráfica planteada está orientada a la búsqueda de una incidencia en las condiciones del ambiente, no como la aplicación del diseño interior o arquitectónico, sino que, se enfoca en resaltar la importancia de la intervención del diseño gráfico y su contribución a otras disciplinas desde su propia arista de estudio; por consiguiente, crear insumos gráficos aplicables a espacios de enseñanza musical, permitirá acentuar los vínculos establecidos anteriormente.

3.1 Presentación de la propuesta

El presente estudio desarrolló elementos gráficos compuestos por imágenes relacionadas al ámbito musical y simplificadas a un nivel reconocible para nuestro público objetivo, utilizando la figura de grandes compositores para establecer un entorno identificable a la labor ejecutada en FOSJE.

Tanto el campo de la cromática como de la percepción cobran vital importancia, porque como se reflexionó en el primer capítulo, son elementos que ejercen influencia sobre el observador y darán mayor énfasis a las formas construidas.

En consecuencia, se elaboró una guía armable compuesta de cinco cuerpos que incluyen, en cada panel, los lineamientos básicos de cromática, estructura, figura y espacio para cada uno de los compositores abordados, configurando la referencia de uso de las características gráficas para aplicación en los ambientes.

Se consideró un formato diferente para que sea portátil, fácil de usar y funcional respecto a la información que contiene. La propuesta impresa del producto se realizará sobre cintra de 3 mm. y laminado para evitar su pronto desgaste, la dimensión total de la guía es de 60cm. x 60cm., de manera individual, cada sección mide 30cm. x 30cm., consiguiendo así una pieza versátil que puede ser utilizada por separado o en conjunto sin perder su secuencia lógica.

3.2 Diseño del producto

Definición - Diseño - Figura

Una vez identificados los elementos gráficos asociados a la formación musical, se procedió con su bocetaje, para lo cual se tomó como referencia los niveles de iconicidad presentados en la tabla de Moles, ubicada entre los puntos tres y dos de la simplificación por agudización y simplificación por nivelamiento, respectivamente, abstrayendo lo esencial de cada forma, sin que esto signifique perder el reconocimiento de la imagen, figura 10.







MOZART

Figura 10.- Construcción gráfica - nivel de abstracción - Mozart. Realizado por la autora.

Llegar a la ilustración final conllevó una serie de pasos que se fundamentan en las teorías investigadas, entre las cuales se destacan la forma, ley de cierre, pregnancia, esencia, repetición, volumen, entre otras, además de la técnica de impresión a utilizarse, variables determinantes al momento de su realización, figura 11. Dicha simplificación cobra relevancia, debido a que, se llevará a cabo con cada una de las figuras a implementarse.



Figura 11.- Nivel de abstracción, Mozart. Realizado por la autora.

Definición - Diseño - Estructura de la forma

El diseño propuesto, para cada uno de los compositores, se puede apreciar su construcción bajo una cuadrícula básica donde, cada uno de los elementos se encuentran alineados a la misma, con lo cual guarda simetría y armonía entre sí.

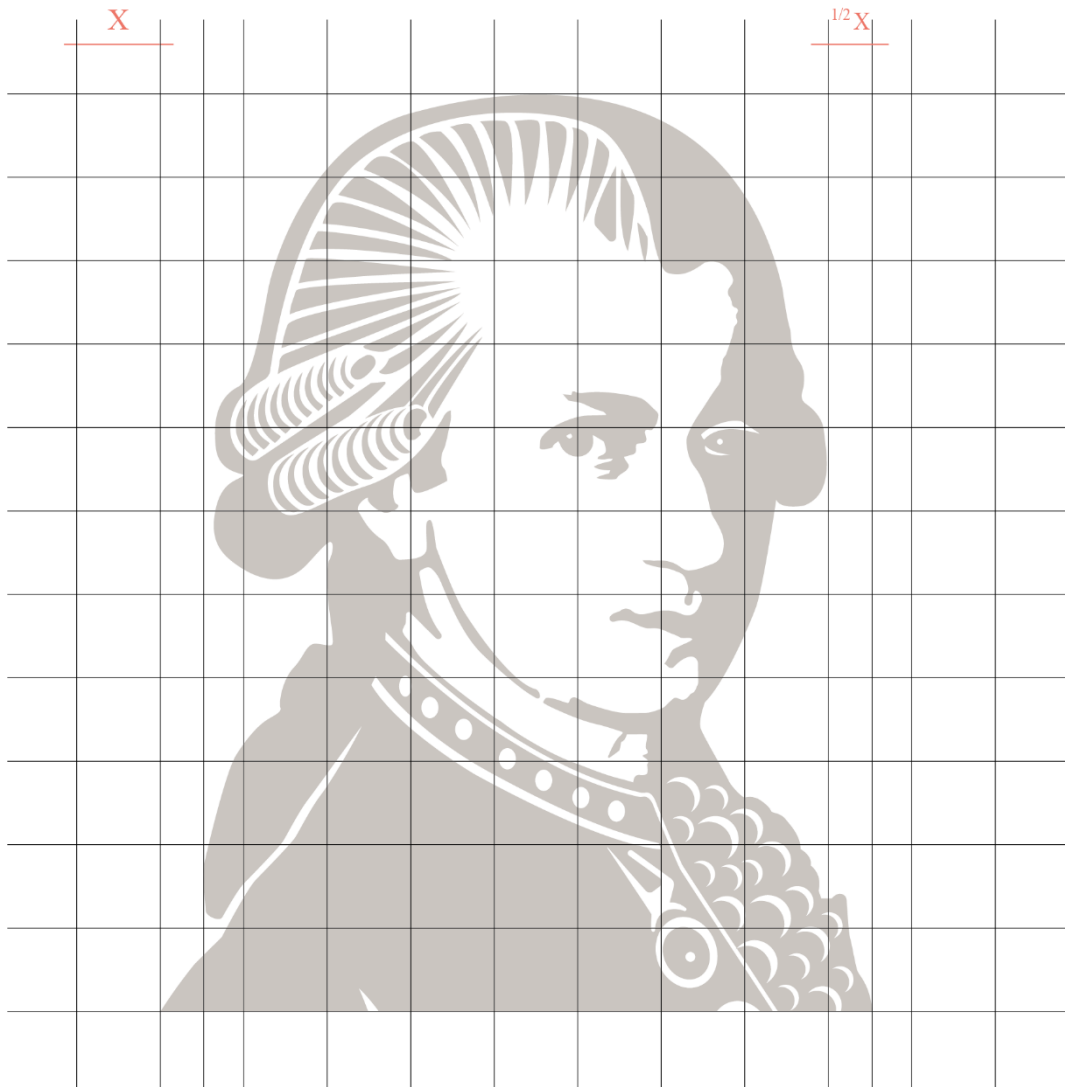


Figura 12.- Estructura reticular Mozart. Realizado por la autora.

X representa el valor de medida de un cuadrado, el cual indica la proporción para la relación de tamaño de la figura y su correcta construcción geométrica, figura 12.

La propuesta contempla el desarrollo de tres compositores, para lo cual se continuará con el desarrollo de cada uno de los elementos del diseño que darán como resultado la abstracción que complementará el proyecto.

Definición - Diseño – Cromática

Como complemento y elemento diferenciador de la propuesta gráfica se plantea una paleta cromática, la cual se ha generado a partir de las tendencias 2019 de Pantone[®], líder mundial en estándares de color, quienes han elegido al *Living Coral* como el color del año. Por lo tanto, la base cromática de la propuesta deriva en los colores análogos y complementarios a este, debido a que contar con una paleta de tonos equivalentes proporciona solamente una parte de la gama que busca encontrar el ojo humano dentro de una composición, se ha equilibrado la armonía cromática con sus complementarios, figura 13.

Living Coral



C= 0	R= 255
M= 65	G= 111
Y= 54	B= 97
K= 0	#FF6F61

Walnut



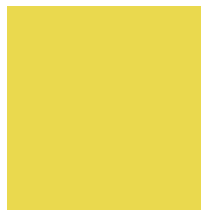
C= 45	R= 119
M= 44	G= 106
Y= 50	B= 95
K= 33	#776A5F

Egret



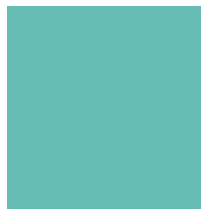
C= 0	R= 243
M= 2	G= 236
Y= 7	B= 224
K= 4	#F3ECE0

Meadowlark



C= 0 R= 234
M= 7 G= 217
Y= 66 B= 78
K= 8 #EAD94E

Pool Blue



C= 60 R= 103
M= 2 G= 188
Y= 35 B= 179
K= 0 #67BCB3

Monument



C= 49 R= 132
M= 36 G= 137
Y= 35 B= 140
K= 15 #84898C

Figura 13.- Paleta cromática. Realizado por la autora.

Desde la psicología del color, a continuación, se detalla su connotación:

1. Living coral: energía, calidez, audacia.
2. Walnut: calidez, tranquilidad, naturaleza.
3. Egret: limpieza, luminosidad, relajación.
4. Meadowlark: felicidad, dinamismo.
5. Pool Blue: frescura, vitalidad, versatilidad.
6. Monument: serenidad, elegancia, neutralidad.

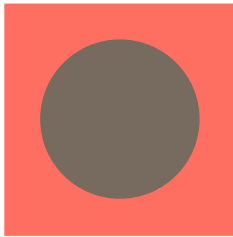
De esta manera, se dotará de calidez, vitalidad y luminosidad al espacio.

Definición - Cromática - Figura

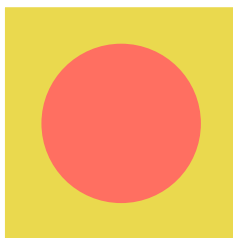
Se seleccionó al color Living Coral como base de identificación para esta figura y los espacios donde se la disponga, ya que es uno de los compositores más reconocidos, para ello se recomienda generar la ilustración sobre el tono más oscuro de la paleta cromática propuesta y superponerla a un fondo claro para generar el positivo en la imagen y negativo al fondo, figura 14.

En consecuencia, se sugiere los siguientes contrastes de color:

- Fondo living coral, forma walnut.



- Fondo meadowlark, forma living coral.



- Fondo egret, forma living coral.

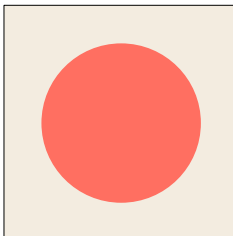


Figura 14.- Contraste de color y forma. Realizado por la autora.

Dichas combinaciones se realizaron debido a que las características de abstracción de forma de los personajes, permiten juegos visuales.

Con respecto al uso de la figura, se puede realizar composiciones de formas geométricas y aplicaciones cromáticas, para dinamizar el espacio, figuras 15 y 16.

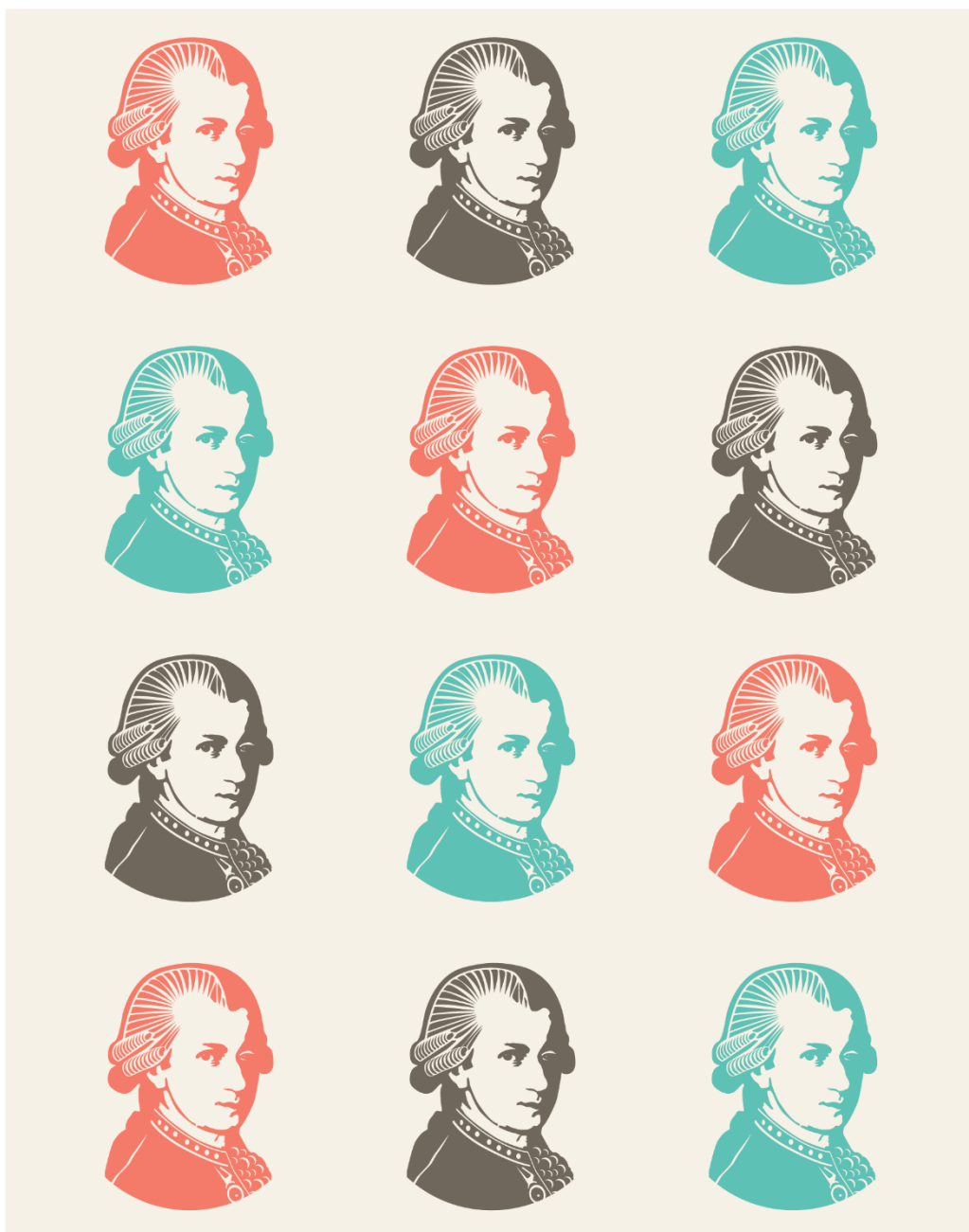


Figura 15.- Aplicación fondo y figura, compositor. Realizado por la autora.



Figura 16.- Aplicación fondo y figuras geométricas. Realizado por la autora.

De acuerdo a la estructura del ambiente, estos pueden usarse sobre columnas intermedias, espacios con profundidad, paredes extensas tanto exteriores como interiores y colgantes desde techos altos.

Definición - Diseño – Espacio

Dentro del desarrollo del producto, uno de los puntos principales a considerar es el espacio, debido a que este es el medio en el cual se dan lugar las actividades de enseñanza-aprendizaje musical; por lo que desde la perspectiva del diseño se deberá considerar, los elementos gráficos, percepción y aplicación del color.

Así al interior de las aulas se destacará una pared con el tono Living Coral, donde se utilizará la figura de Mozart, en una proporción no mayor al 70% del total de la pared ni menor al 25% de la misma y ubicada al centro de la composición, figuras 17 y 18.

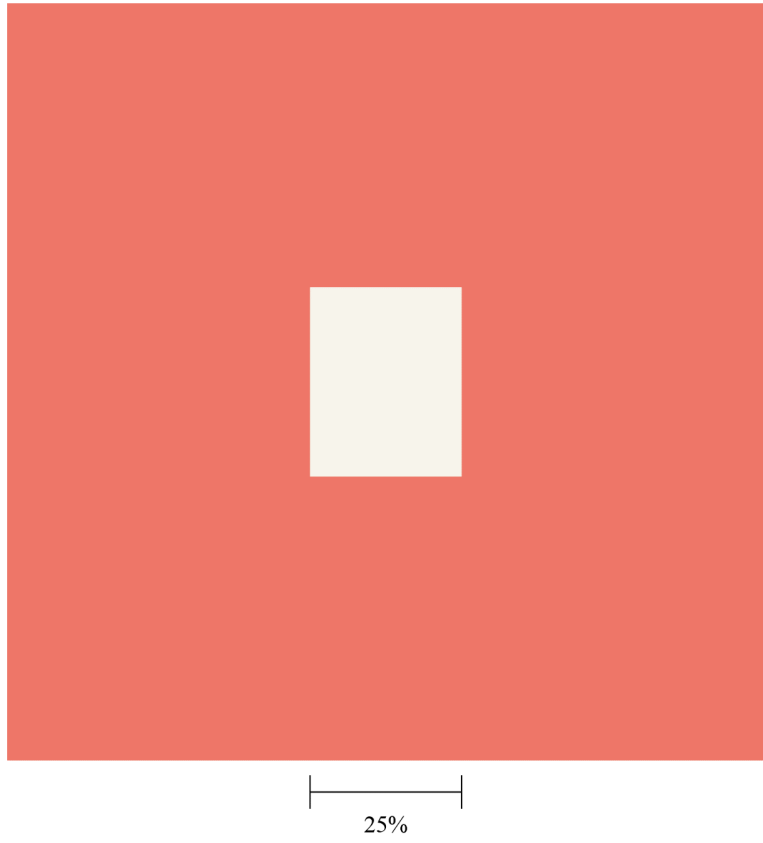


Figura 17.- Figura en el espacio, tamaño mínimo. Realizado por la autora.

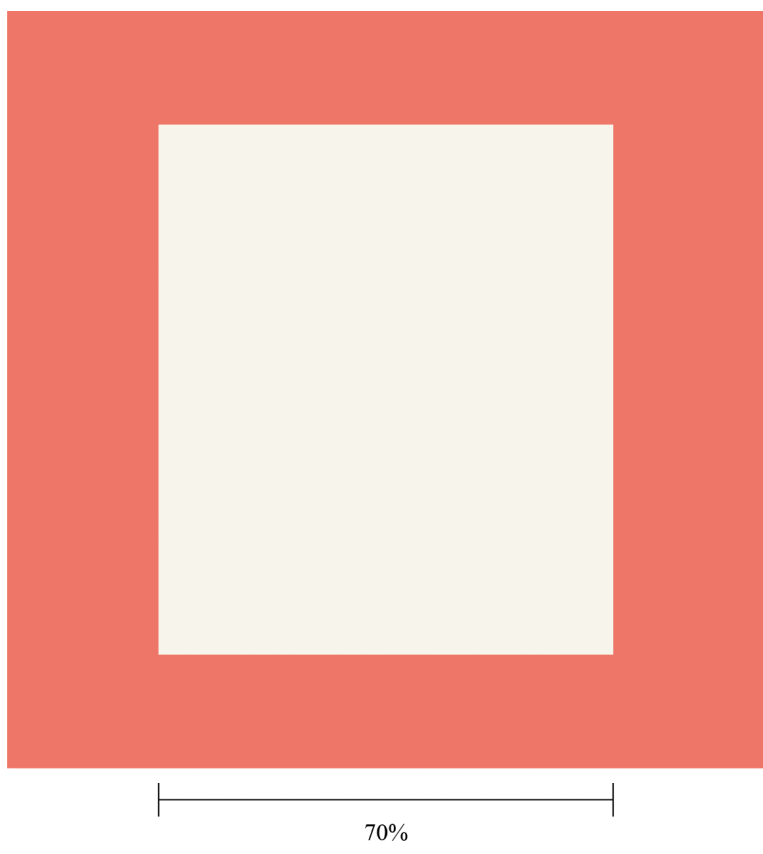


Figura 18.- Figura en el espacio, tamaño máximo. Realizado por la autora.

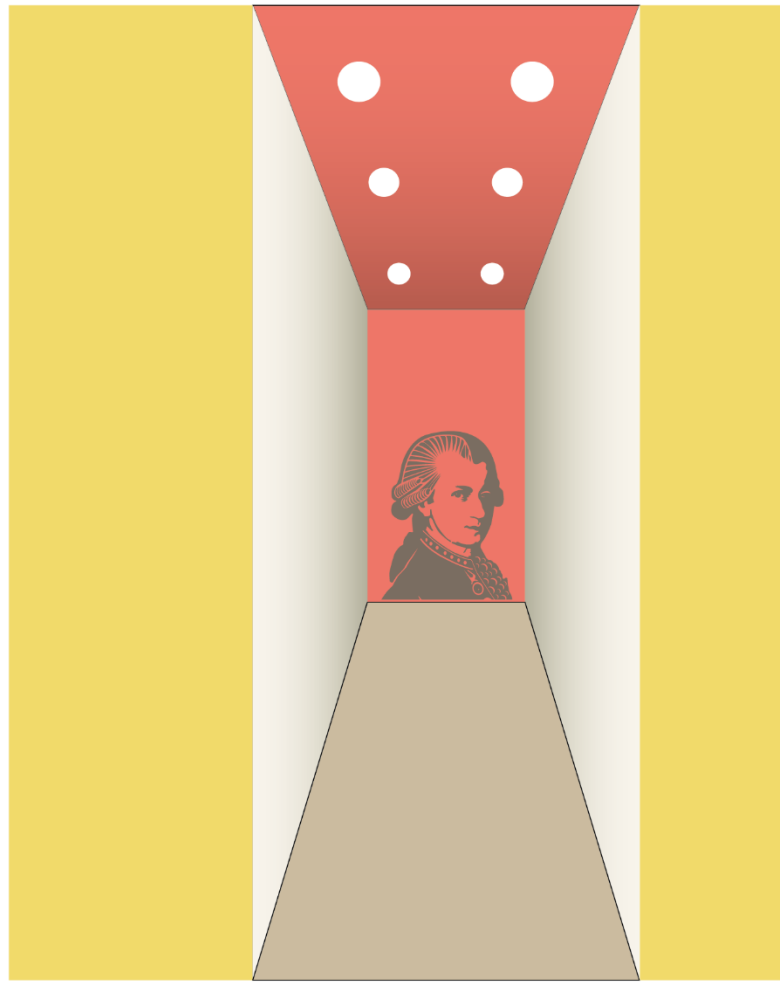
Los demás revestimientos mantendrán tonos neutros como el Egret, combinándolo hasta con un tercer color como Meadowlark, para determinadas columnas interiores o elementos decorativos del aula.

El espacio también deberá considerar la aplicación de color necesaria para simular ambientes de mayor o menor amplitud, techo y pared de fondo Living coral o a su vez, solamente la pared de fondo en este tono para lograr el efecto deseado, respectivamente, figuras 19 y 20.



Acortar

Figura 19.- Percepción del espacio, acortar tamaño del ambiente. Realizado por la autora.



Agrandar

Figura 20.- Percepción del espacio, agrandar tamaño del ambiente. Realizado por la autora.

3.3 Propuesta preliminar

La distribución de la gráfica forma parte del criterio del diseñador de interiores, no obstante, se entregará una guía armable que contiene los lineamientos básicos a ser considerados para la aplicación cromática, de percepción y forma de las figuras, así como, su disposición en el espacio, desde la perspectiva del diseño gráfico, por lo cual la propuesta del proyecto se fundamenta en los criterios de uso de los elementos gráficos.

La guía armable se encuentra formada de 5 cuerpos, en los cuales se ha ubicado la información necesaria para la aplicación de la propuesta gráfica.

3.4 Análisis de materiales y tecnologías

Una vez considerados los diferentes materiales disponibles en el mercado, entre los que figuran encapsulado, foam board, MDF y PVC cintra, se seleccionó este último insumo para realizar la versión impresa del producto porque reunió todas las cualidades requeridas: fácil de manipular, resistencia al impacto, asegura un mayor tiempo de conservación y ligereza, además tiene un bajo costo.

No obstante, una de las desventajas encontradas es su composición plástica, que lo convierte en poco amigable para el medio ambiente, y el costo que genera su producción en bajos volúmenes de impresión encarece el producto.

Por consiguiente, las especificaciones del material seleccionado para la impresión de la guía armable es: PVC cintra laminada de 3mm., sobre el cual se puede aplicar impresión digital directa o impresión sobre adhesivo para superponerlo a la placa, adicionalmente realizar laminado mate y guillotinar, tanto a 90° como en ángulo de 45° los diferentes cuadrantes, para que tome la forma propuesta, y finalmente aplicar cinta doble faz en los filos internos de cada sección para unir la guía y visualizarla de manera completa.

3.5 Planos constructivos

A continuación, se detallan las medidas para la construcción y formatos de impresión, figuras 21 y 22.



Figura 21.- Dimensión y corte de cuadrante individual. Realizado por la autora.

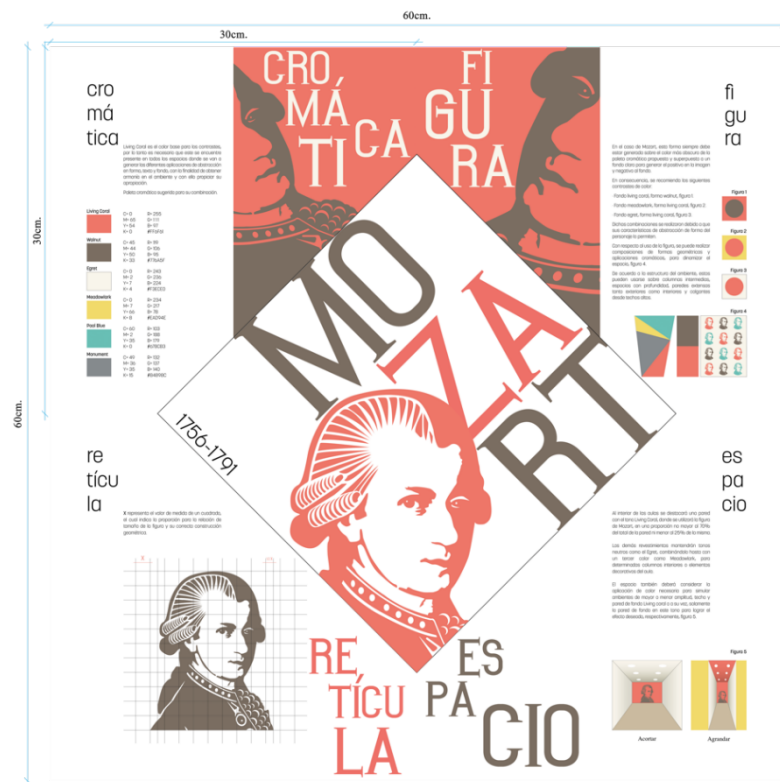


Figura 22.- Dimensión y corte de guía armable completa. Realizado por la autora.

3.6 Presupuesto

Dentro de los costos que genera la producción de la guía armable, se toman en consideración las siguientes variables:

Tabla 4.- Presupuesto del proyecto, no incluye I.V.A. Realizado por la autora.

Cantidad	Detalle	Costo Unitario	Costo Total
32	Tiempos de ejecución (por hora)	\$25	\$800
1000	Impresión por compositor: Adhesivo sobre cintra Laminado	\$20	\$15.000
		TOTAL	\$15.800

3.7 Guía armable

Estructura reticular

Cada uno de los recuadros que conforman el armable poseen una estructura reticular jerárquica, la cual nos permite organizar cada uno de los elementos en orden de importancia, facilitando de esta manera su comprensión al destacar elementos claves y concentrar la atención con objetividad y claridad en la información, figuras 23 y 24.

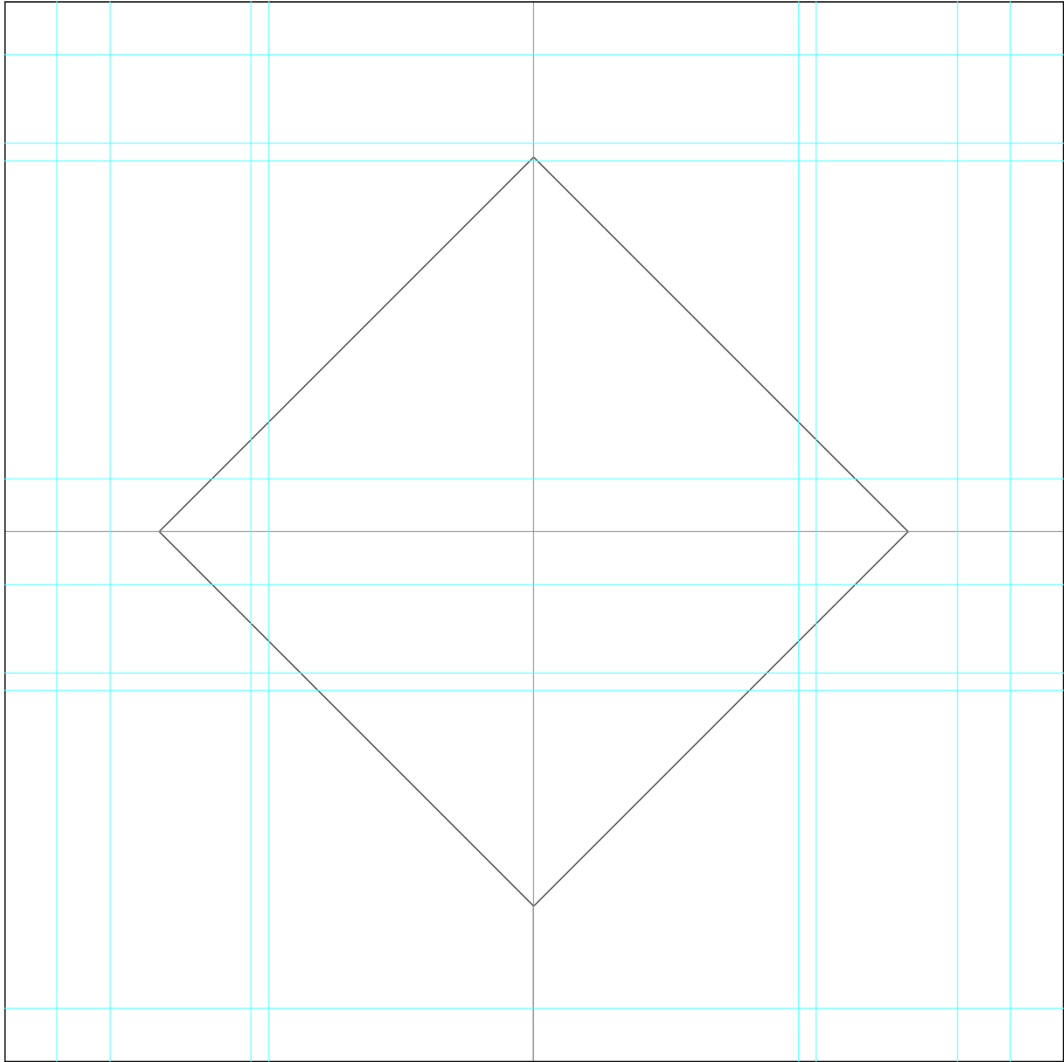


Figura 23.- Diseño de retícula para guía armable. Realizado por la autora.

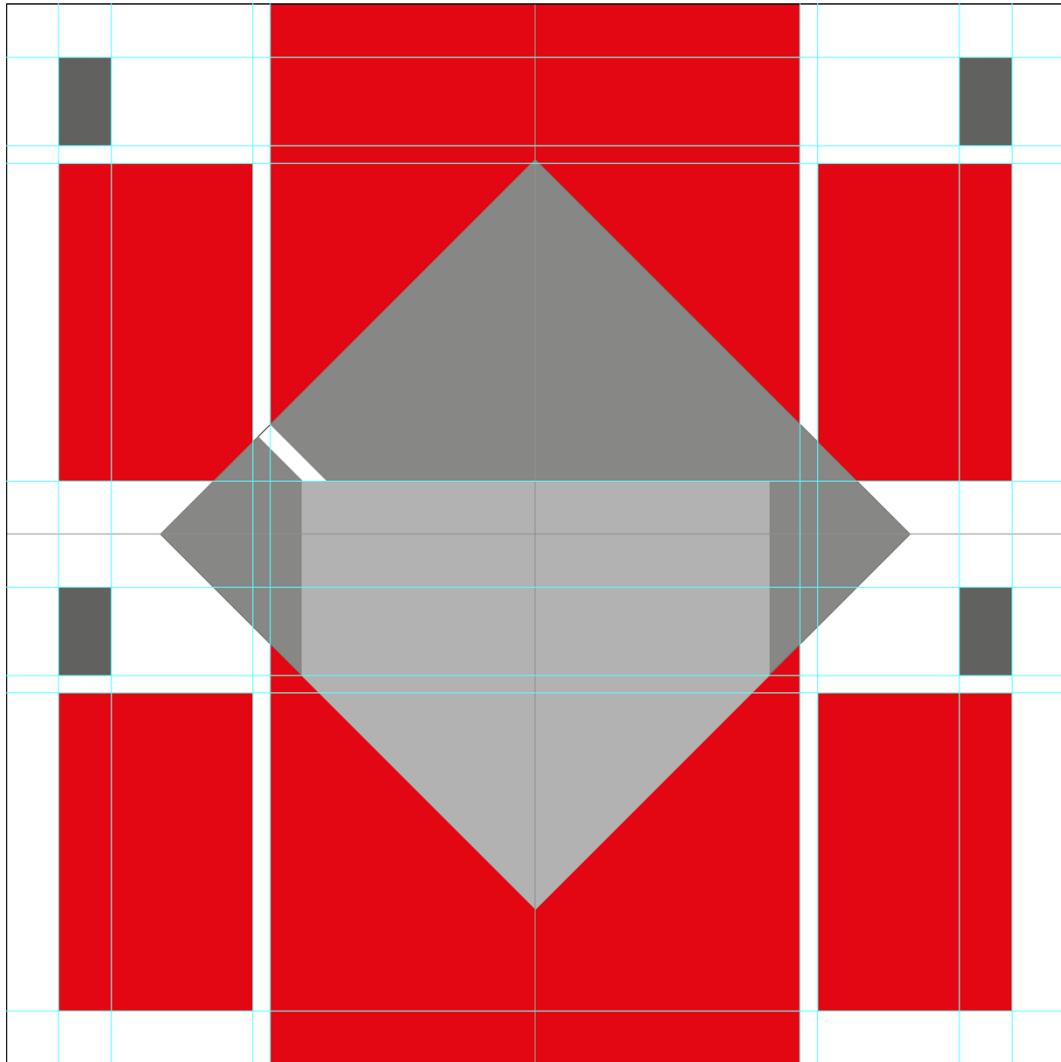
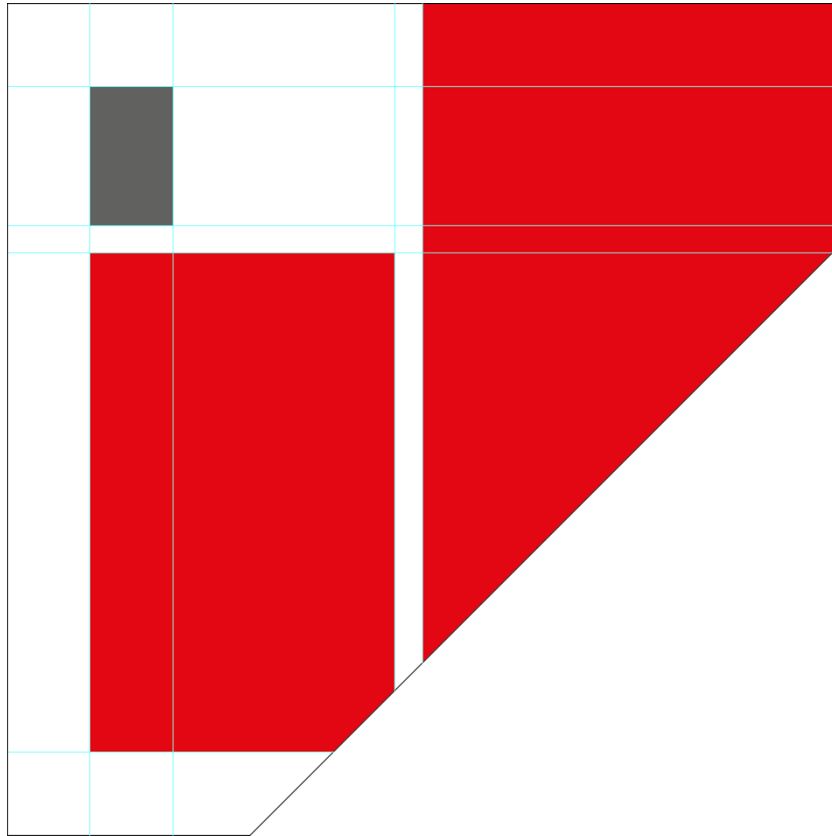


Figura 24.- Disposición del texto e imagen para guía armable. Realizado por la autora.

Dentro de esta estructura se desarrollan las indicaciones para cada uno de los compositores propuestos a ser utilizados dentro de la readecuación gráfica del espacio, figuras 25, 26, 27, 28, 29, 30.



cro má tica

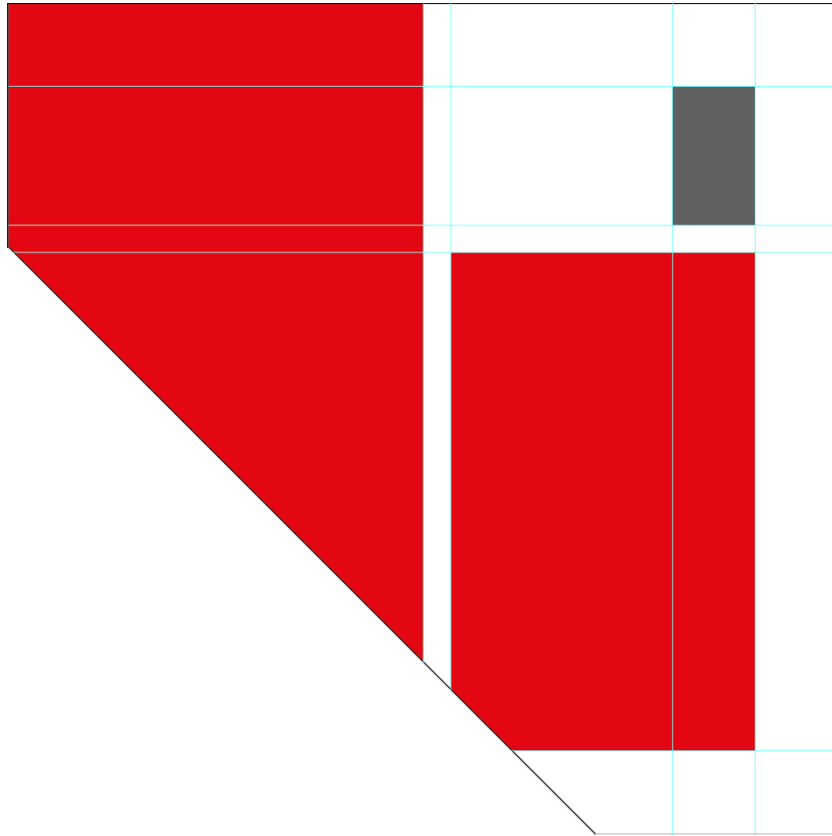
Living Coral es el color base para los contrastes, por lo tanto es necesario que este se encuentre presente en todos los espacios donde se van a generar las diferentes aplicaciones de abstracción en forma, texto y fondo, con la finalidad de obtener armonía en el ambiente y con ello propiciar su apropiación.

Paleta cromática sugerida para su combinación.

Living Coral	C= 0 M= 65 Y= 54 K= 0	R= 255 G= 111 B= 97 #FF6661
Walnut	C= 45 M= 44 Y= 50 K= 33	R= 119 G= 106 B= 95 #776A5F
Egret	C= 0 M= 2 Y= 7 K= 4	R= 243 G= 236 B= 224 #F3E2E0
Meadowlark	C= 0 M= 7 Y= 66 K= 8	R= 234 G= 217 B= 78 #EAD94E
Pool Blue	C= 60 M= 2 Y= 35 K= 0	R= 103 G= 188 B= 179 #678CB3
Monument	C= 49 M= 36 Y= 35 K= 15	R= 132 G= 137 B= 140 #84898C

CRO, MÁ TICA

Figura 25.- Aplicación de retícula, guía armable, cuadrante cromática. Realizado por la autora.



fi
gu
ra

En el caso de Mozart, esta forma siempre debe estar generada sobre el color más oscuro de la paleta cromática propuesta y superpuesta a un fondo claro para generar el positivo en la imagen y negativo al fondo.

En consecuencia, se recomienda los siguientes contrastes de color:

- Fondo living coral, forma walnut, figura 1.
- Fondo meadowlark, forma living coral, figura 2.
- Fondo egret, forma living coral, figura 3.

Dichas combinaciones se realizaron debido a que sus características de abstracción de forma del personaje lo permiten.

Con respecto al uso de la figura, se puede realizar composiciones de formas geométricas y aplicaciones cromáticas, para dinamizar el espacio, figura 4.

De acuerdo a la estructura del ambiente, estos pueden usarse sobre columnas intermedias, espacios con profundidad, paredes extensas tanto exteriores como interiores y colgantes desde techos altos.

Figura 1

Figura 2

Figura 3

Figura 4

Figura 26.- Aplicación de retícula, guía armable, cuadrante figura. Realizado por la autora.

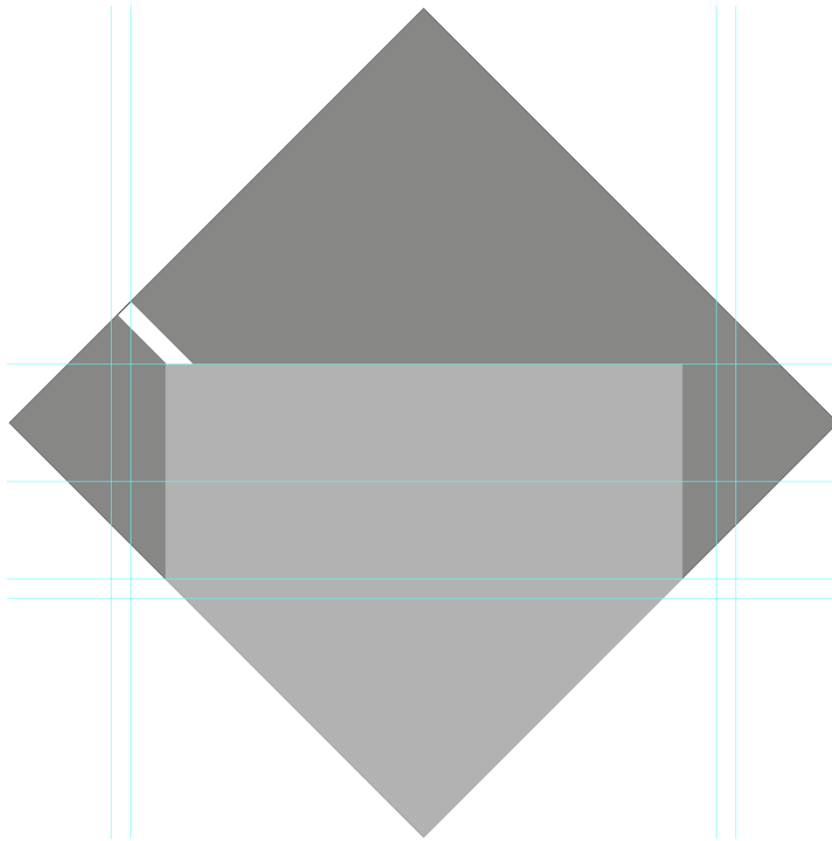


Figura 27.- Aplicación de retícula, guía armable, cuadrante central. Realizado por la autora.

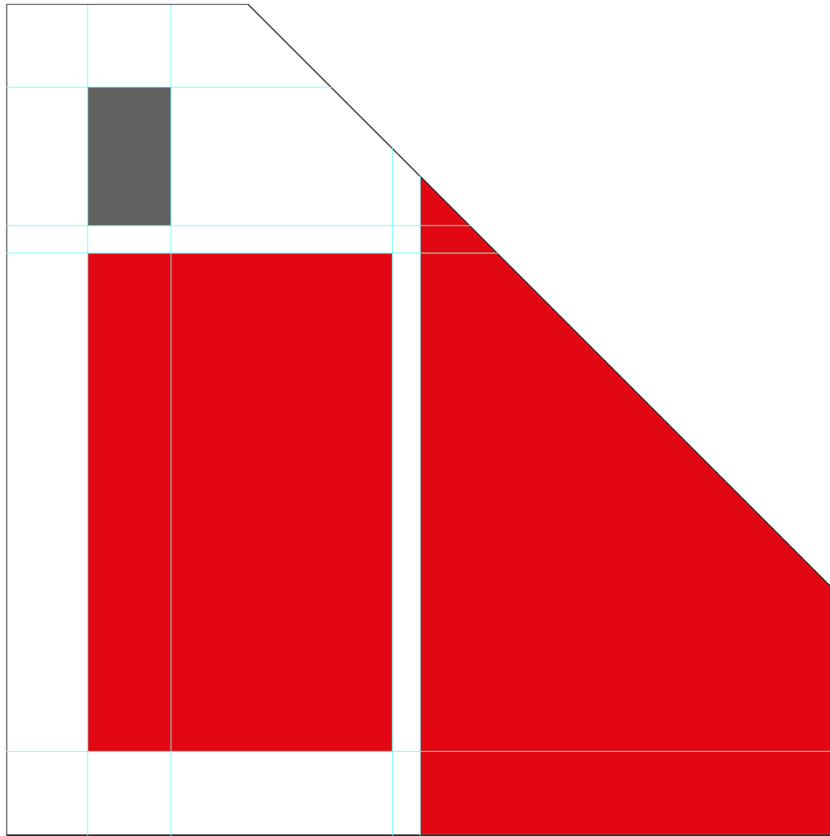
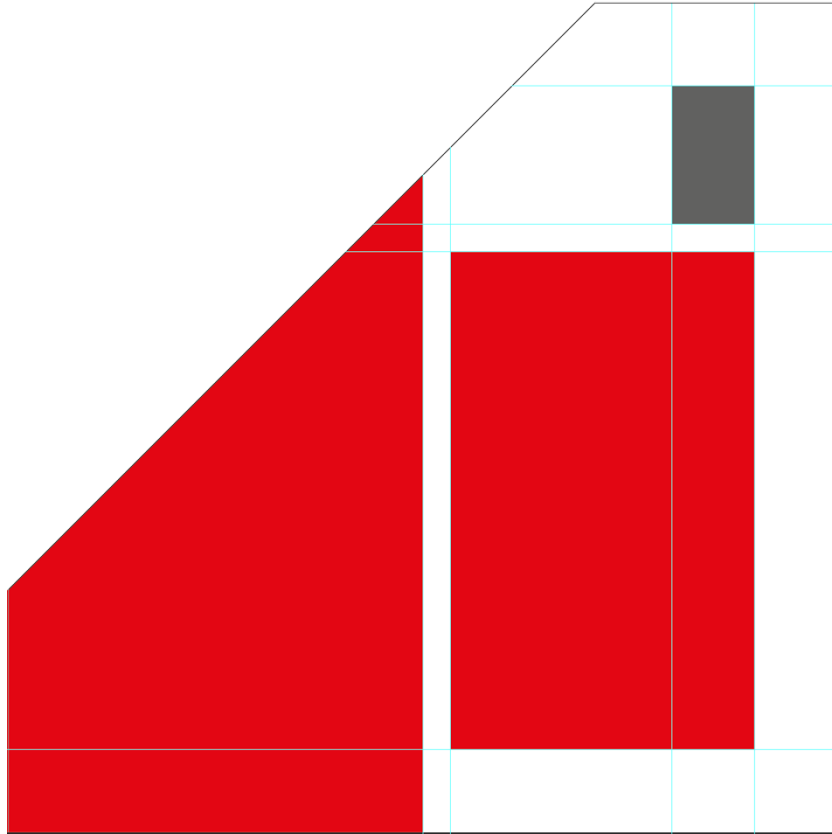


Figura 28.- Aplicación de retícula, guía armable, cuadrante retícula. Realizado por la autora.



es
pa
cio

Al interior de los aulas se destacará una pared con el tono Living Coral, donde se utilizará la figura de Mozart, en una proporción no mayor al 70% del total de la pared ni menor al 25% de la misma.

Los demás revestimientos mantendrán tonos neutros como el Egre, combinándolo hasta con un tercer color como Meadowlark, para determinados columnas interiores o elementos decorativos del aula.

El espacio también deberá considerar la aplicación de color necesaria para simular ambientes de mayor o menor amplitud, techo y pared de fondo Living coral o a su vez, solamente la pared de fondo en este tono para lograr el efecto deseado, respectivamente, figura 5.

Figura 5

Acortar

Agrandar

ES
PA
CIO

Figura 29.- Aplicación de retícula, guía armable, cuadrante espacio. Realizado por la autora.

cro má tica

Living Coral es el color base para los contrastes, por lo tanto es necesario que este se encuentre presente en todos los espacios donde se van a generar las diferentes aplicaciones de abstracción en forma, línea y fondo, con la finalidad de obtener armonía en el ambiente y con ello propiciar su apropiación.

Paleta cromática sugerida para su combinación.

Living Coral	C=0	R=255
	M=05	G=111
	Y=04	B=07
	K=0	#FF7F0E
Walnut	C=45	R=10
	M=44	G=106
	Y=50	B=16
	K=33	#7F7A5F
Egret	C=0	R=243
	M=2	G=236
	Y=7	B=224
	K=4	#F0E68C
Meadowlark	C=0	R=234
	M=7	G=217
	Y=05	B=79
	K=19	#E4D9A4
Pool Blue	C=60	R=100
	M=2	G=188
	Y=35	B=176
	K=0	#66C2E4
Monument	C=49	R=132
	M=36	G=137
	Y=33	B=140
	K=15	#B4988C

fi gu ra

En el caso de Mozart, esta forma siempre debe estar generada sobre el color más oscuro de la paleta cromática propuesta y superpuesta a un fondo claro para generar el positivo en la imagen y negativo el fondo.

En consecuencia, se recomiendan los siguientes contrastes de color:

Fondo living coral, forma walnut, figura 1

Fondo meadowlark, forma living coral, figura 2

Fondo egret, forma living coral, figura 3

Dichas combinaciones se realizaron debido a que sus concentraciones de abstracción de forma del personaje lo permiten.

Con respecto al uso de la figura, se puede realizar composiciones de formas geométricas y aplicaciones cromáticas, para dinamizar el espacio, figura 4.

De acuerdo a la estructura del ambiente, estas pueden usarse sobre columnas intermedias, espacios con profundidades, paneles exteriores tanto interiores y colgantes desde techos altos.

re tícu la

X representa el valor de medida de un cuadrado, el cual indica la proporción para la relación de tamaño de la figura y su correcta conservación geométrica.

RE TÍCU LA

ES PA CIO

es pa cio

Al interior de los aulos se destacó una pared con el tono Living Coral, donde se utilizó la figura de Mozart, en una proporción no mayor al 20% del total de la pared ni menor al 25% de lo mismo.

Los demás revestimientos montandrán tonos neutros como el Egret, combinándolo hasta con un tercer color como Meadowlark, para determinadas columnas interiores o elementos decorativos del aulo.

El espacio también deberá considerar la aplicación de color necesario para simular ambientes de mayor o menor amplitud techo y pared de fondo living coral o a su vez, solamente la pared de fondo en este tono para lograr el efecto deseado, respectivamente, figura 5.

Figura 30.- Guía armable Mozart. Realizado por la autora.

Composición gráfica Beethoven, figuras 31, 32, 33, 34, 35 y 36.

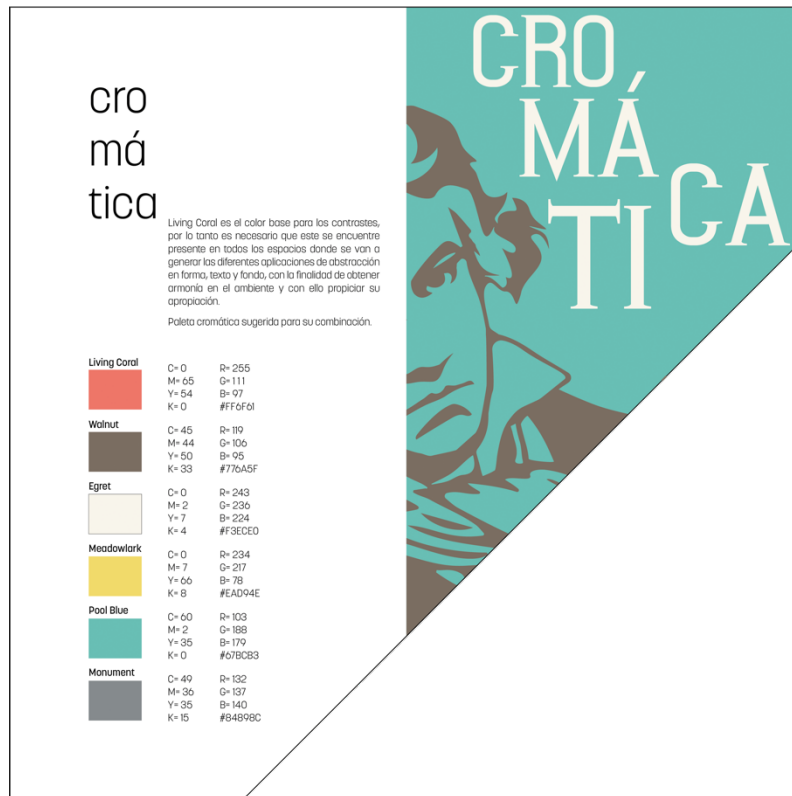


Figura 31.- Guía armable, cuadrante cromática Beethoven. Realizado por la autora.



Figura 32.- Guía armable, cuadrante figura Beethoven. Realizado por la autora.



Figura 33.- Guía armable, cuadrante central Beethoven. Realizado por la autora.



Figura 34.- Guía armable, cuadrante retícula Beethoven. Realizado por la autora.



Figura 35.- Guía armable, cuadrante espacio Beethoven. Realizado por la autora.

cro
má
tica

Living Coral es el color base para los contrastes, por lo tanto es necesario que este se encuentre presente en todos los espacios donde se van a generar las diferentes aplicaciones de abstracción en forma, tipo y fondo, con la finalidad de obtener armonía en el ambiente y con ello propiciar su apropiación.

Paleta cromática sugerida para su combinación:

Living Coral	C=0 R=255 M=05 G=111 Y=54 K=0	#FF7F50
Walnut	C=45 R=19 M=44 G=106 Y=50 K=33	#7B4397
Egret	C=0 R=243 M=2 G=229 Y=7 K=4	#F5DEB3
Meadowlark	C=0 R=234 M=7 G=217 Y=56 K=18	#E0D04E
Pool Blue	C=60 R=103 M=2 G=189 Y=38 K=0	#0192C3
Monument	C=49 R=132 M=36 G=137 Y=95 K=15	#808080

re
tícu
la

X representa el valor de medida de un cuadrado, el cual indica la preparación para la relación de tamaño de la figura y su correcta construcción geométrica.



fi
gu
ra

En el caso de Beethoven, esta forma siempre debe estar generada sobre el color más oscuro de la paleta cromática propuesta y superpuesta a un fondo claro para generar el positivo en la imagen y negativo al fondo.

En consecuencia, se recomiendan las siguientes combinaciones de color:

- Fondo pool blue, forma walnut, figura 1
 - Fondo meadowlark, forma Pool blue, figura 2
 - Fondo pool blue, forma living coral, figura 3.
- Dichas combinaciones se realizaron debido a que sus combinaciones de abstracción de forma del personaje lo permiten.
- Con respecto al uso de la figura, se puede realizar composiciones de formas geométricas y aplicaciones cromáticas, para dinamizar el espacio, figura 4.

De acuerdo a la estructura del ambiente, estos pueden usarse sobre columnas intermedias, espacios con profundidades, paneles exteriores tanto exteriores como interiores y colgantes desde techos altos.



es
pa
cio

Al interior de los auleros se destacó un panel con el tono Pool blue, donde se utilizará la figura de Beethoven en una proporción no mayor al 70% del total de la pared ni menor al 20% de la misma.

Los demás revestimientos mantendrán tonos neutros como el Egret, combinándose hasta con un tercer color como Walnut, para determinadas columnas interiores o elementos decorativos del aula.

El espacio también deberá considerar la aplicación de color neutro para simular ambientes de mayor o menor amplitud, techo y pared de fondo Pool blue o a su vez, solamente la pared de fondo en este tono para lograr el efecto deseado, respectivamente, figura 5.



Figura 36.- Guía armable Beethoven. Realizado por la autora.

Composición gráfica Vivaldi, figuras 37, 38, 39, 40, 41 y 42.



Figura 37.- Guía armable, cuadrante cromática Vivaldi. Realizado por la autora.



Figura 38.- Guía armable, cuadrante figura Vivaldi. Realizado por la autora.



Figura 39.- Guía armable, cuadrante central Vivaldi. Realizado por la autora.

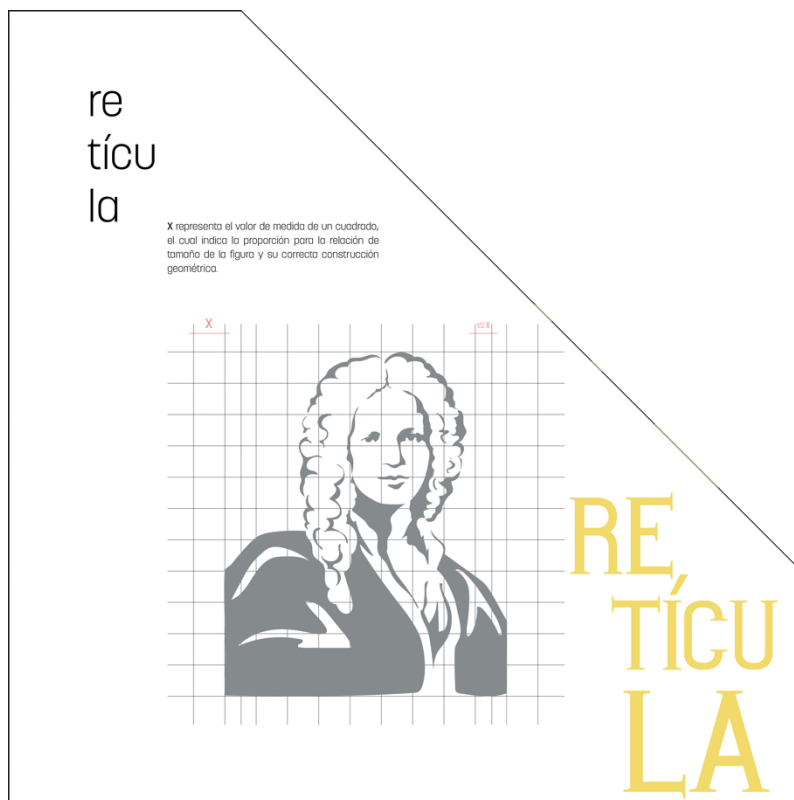


Figura 40.- Guía armable, cuadrante retícula Vivaldi. Realizado por la autora.



Figura 41.- Guía armable, cuadrante espacio Vivaldi. Realizado por la autora.



Figura 42.- Guía armable Vivaldi. Realizado por la autora.

Conclusiones:

1. Las percepciones acerca del color pueden fundamentar su uso en el manejo de espacios; aparte de generar armonía, permiten modificar en función de su aplicación nuevos criterios para el uso del color y elementos que lo conforman.
2. El diseñador gráfico juega un rol preponderante en la adecuación de espacios, puesto que su aporte está determinado por el principio de la forma, color, tipografía y percepción y su aplicación en diferentes procesos de diseño.
3. Los criterios gráficos bajo un concepto definido y el uso apropiado de los elementos morfológicos de la imagen, influyen en la apropiación del espacio creando una guía para la aplicación de los mismos.

Recomendaciones:

1. Identificar claramente las necesidades y limitaciones del espacio, enfatizando el aprovechamiento de su iluminación natural, la implementación de inmuebles fabricados en materiales naturales y una adecuada delimitación física de ambientes.
2. Dotar al estudiante de herramientas técnicas dentro del diseño gráfico, que permita manejar criterios de forma, color, perspectiva para desarrollar un producto de diseño acorde a las necesidades y funcionalidad del espacio.
3. La función del diseñador gráfico no solo está limitada por la ejecución de los procesos y aplicación de conceptos, entender criterios y formular propuestas desde el concepto determina que el aporte real se dé bajo un eje efectivo de diseño, por lo cual se recomienda hacer énfasis en la comprensión de teorías y fundamentos básicos que puedan dar un soporte a las propuestas de valor en el área visual.

Bibliografía:

- Alcocer, A. (2006). *Psicología del desarrollo infancia y adolescencia*. España: Médica Panamericana.
- Arnheim, R. (2006). *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza Editorial, S.A.
- Campbell, J. (1995). *Shape Properties, Experience of Shape and Shape Concepts*. *Philosophical Issues*, 7, 351 – 363.
- Castro, M. & Morales, M. E. (2015). *Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares*. Heredia, Costa Rica: Revista electrónica EDUCARE. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5169752.pdf>
- Celso, A. (2007). *Vygotsky en el aula... ¿Quién diría?*. Argentina: Editorial Sb
- Costa, J. (2003). *Diseñar para los ojos*. Bolivia: Grupo Design
- Costa, J. (2012). *Cambio de Paradigma: la Comunicación Visual*. FOROALFA. Recuperado de: <https://foroalfa.org/articulos/cambio-de-paradigma-la-comunicacion-visual>
- Cuito, A. (2002). *Del Minimalismo al Maximalismo*. Madrid: H. Kliczkowski
- Ching, F. & Binggeli, C. (2015). *Diseño de interiores: Un manual*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Educiudadanía (2014). *Políticas del Plan Decenal de Educación*. Recuperado de: <http://educiudadania.org/politicas-del-pde/politica-5-mejoramiento-de-la-infraestructura-fisica-y-el-equipamiento-de-las-instituciones-educativas/>
- El Universo (2017). *Aulas diseñadas para aprender*. Ecuador: El Universo. Recuperado de <https://www.eluniverso.com/tendencias/2017/04/19/nota/6142981/aulas-disenadas-aprender>
- Farga, M. (2012). *Historia del Arte*. México: 2ª Edición.
- Frascara, J. (2006). *El diseño de comunicación*. Buenos Aires: Ediciones Infinito
- Gutiérrez, K. (2016). *La psicología del color: ¿Cómo influyen los colores en el aprendizaje?*. Shift Elearning. Recuperado de <https://www.shiftlearning.com/blogshift/como-influyen-los-colores-en-el-aprendizaje>
- Hernández, R.; Fernández C. & Baptista, M. (2010). *Metodología de la Investigación*. México: McGraw-Hill / Interamericana Editores, S.A. DE C.V.

- Itten, J. (1975). *Arte del color*. Paris: Editorial Bouret
- Jaramillo, L. (2007). *Planta física a nivel interno y externo. Disposición del ambiente en el aula*. Universidad del Norte. Instituto de Estudios Superiores en Educación. Recuperado de <http://ylang-ylang.uninorte.edu.co:8080/drupal/files/DisposicionAmbienteAula.pdf>
- Jardí, E. (2012). *Pensar con imágenes*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Laginha, C., Raposo, D. & Neves, J. (2016). Primer Congreso de Diseño Gráfico: *Marcas gráficas de identidad corporativa*. San Sebastián: libro de actas, UPV/EHU, Servicio Editorial, 153-160.
- Laguna, E. (2013). *Derechos de los niños y espacios jugables. La reconceptualización del juego y el niño como una estrategia para la definición de un nuevo paradigma de espacios públicos abiertos a escala vecinal para la ciudad de Puebla* (Tesis doctoral). México: Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP), Facultad de Arquitectura. Recuperado de http://www.unicef.org/mexico/spanish/mx_179I-Derechos_de_los_ninos_y_espacios...pdf
- Lava, R. (2008). *Interiorismo*. Málaga: Publicaciones Vértice S.L.
- López, D. J. (2014). *Escuela Especializada de Música "Acordes De La Naturaleza"*. Quito, Ecuador: Repositorio Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Recuperado de <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/6657/1.2.000495.pdf?sequence=4&isAllowed=y>.
- López, N. (2012). *Habitando el aula de música*. Madrid, España: Recursos Tic. Recuperado de <http://recursostic.educacion.es/artes/rem/web/index.php/es/musica-educacion-y-tic/item/390-habitando-el-aula-de-m%C3%BAsica?tmpl=component&print=1>.
- Medrano, T. J. (2014). *La atención en las niñas y niños en el nivel de preescolar de la Institución Educativa Ternera del Distrito de Cartagena*. Cartagena, Colombia: Recuperado de <http://190.242.62.234:8080/jspui/bitstream/11227/2643/1/TESIS.pdf>
- Merchán, S. (2012). *Del arte objetual al arte de concepto*. Madrid: 11a Edición, Akal, S.A.
- Orero, A. (2016). *Pensamiento y arquitectura en John Pawson*.

- Oviedo, G. (2004). *La definición del concepto de percepción en psicología Con base en la teoría Gestalt*. Revista de Estudios Sociales, No. 18
- Panofsky, E. (1998). *Estudios sobre iconología*. Madrid: Alianza Universidad
- Portal Arkiplus. (2019). *Historia del diseño de interiores*. Buenos Aires. Recuperado de: <https://www.arkiplus.com/historia-del-diseno-de-interiores/>
- PsicoPsi, (2006-2019). *Enfoque constructivista en educación: Aporte de Vygotsky a la Educación*. PsicoPsi. Recuperado de <http://psicopsi.com/aporte-de-vigotsky-a-la-educacion>
- Regader, B. (2019). *La Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky. Psicología y mente*. Recuperado de <https://psicologiymente.com/desarrollo/teoria-sociocultural-lev-vygotsky>
- Reimers Design con licencia Creative Commons, para www.bocetosgraficos.com.ar
- (2011). *Pequeño Diccionario del Diseñador*. Argentina
- Revista On Diseño. (2017). *Arquitectura Hospitalaria*. Barcelona. Recuperado de: <http://www.ondiseno.com/proyecto.php?id=2499>
- Ricupero, S. (2007). *Diseño gráfico en el aula: guía de trabajos prácticos*. Buenos Aires: Nobuko.
- Rubenstein, S. (1984). *Principios de Psicología General*. México: Editorial Grijalbo, S.A.
- Servicio de Contratación de Obras (2017). *Normas técnicas y estándares para la construcción de infraestructura educativa memoria arquitectónica “UEM PAJAN”*. Recuperado de: https://www.contratacionobras.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/10/MEMORIA-ARQ_ESTANDAR.pdf
- Silva, S. M. (2018). *Remodelación del Conservatorio Superior de Música “Salvador Bastamente Celi” en la Ciudad de Loja*. Loja, Ecuador: Repositorio Digital Universidad De Las Américas. Recuperado de <http://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/9106/1/UDLA-EC-TARI-2018-11T.1.pdf>
- Wertsch, J. (1995). *Vygotsky y la formación social de la mente*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.
- Zelanski, P. & Fisher, M. (2001). *Color*. Madrid: 3a Edición, H. Blume.

Anexos:

ANEXO #1

Fotografías infraestructura FOSJE











ANEXO #2

Entrevista Mtro. Patricio Aizaga

1. ¿Qué lo motivó a fundar FOSJE?

La posibilidad de ofrecer un camino de vida para niños y jóvenes de bajos recursos económicos y/o en situación de riesgo, gracias a la música aplicada en las orquestas y coros bajo la concepción de una experiencia comunitaria, que supere las barreras de lo cultural para convertirse en desarrollo social con excelencia musical.

2. ¿Cuál ha sido la clave para que FOSJE se mantenga a lo largo de estos años?

La clave ha sido el amor, la mística, el trabajo en equipo, la entrega desinteresada con fe y convicción que se ven reflejados en resultados maravillosos.

3. ¿Qué género musical se imparte en la formación de los alumnos y por qué?

Se imparten como base, la técnica y la exigencia musical de la música académica universal, y sobre esa base y esa concepción, se puede aplicar en cualquier género musical, que será el acertado.

4. ¿Cuáles son los métodos de enseñanza que utilizan y cómo miden sus resultados?

El método de enseñanza es la metodología que imparte el Maestro José Antonio Abreu, en donde el aprendizaje para los niños deviene de la orquesta y el coro, de manera progresiva y acorde al desarrollo instrumental y/o vocal de estudios, aplicada grupalmente.

5. Cuándo inició su actividad FOSJE, ¿se realizó la adecuación de los espacios con la intervención de algún diseñador?

FOSJE inicia actividades en junio de 1995 en las ciudades de Quito y Guayaquil. Los espacios fueron adecuados por la parte administrativa en función de las necesidades pedagógicas y musicales. Por ejemplo, retirar alfombras por la acústica, colocar espejos en las aulas de clase para constatar la posición adecuada, crear cubículos de estudio insonorizados, entre otros.

6. ¿Cómo sería la decoración y espacio ideal para un aula de música?

La decoración ideal está regida por la necesidad musical: acústica, implementos como atriles, metrónomos, sillas sin brazos, piano de pared, colores relajantes.

7. En el espacio físico actual de FOSJE, ¿qué tipo de elementos de diseño (gráficos, de color y forma) implementaría para generar una apropiación del espacio y optimizar la enseñanza?

Implementaría cuadros y posters musicales, pintura de tonos suaves en las paredes de cubículos y aulas de clase y ensayos, mejor iluminación, entre otros.

8. ¿Cuáles, cree usted, que son las mayores limitantes al momento de adecuar un espacio para la enseñanza musical?

El tema acústico, materiales adecuados, ambiente adecuado, colores sutiles e inspiradores, formas estéticas y congruentes a la actividad, dimensiones adecuadas para ensayos de agrupaciones amplias, espacios adecuados para clases individuales.

ANEXO #3

Entrevista Mg. Víctor Pacheco

360 estudiantes (70 % niños de 7 a 13 años, 30% jóvenes hasta los 25 años)

1. ¿Qué lo motivó a fundar Musak?

Me motivó, conocer el diagnóstico de un proyecto gestado por el Conservatorio Nacional de Música, donde este consultaba al Ministerio de Educación si era factible crear una extensión del Conservatorio en el sur de Quito, la respuesta por parte del Ministerio fue concisa, “si ni con el de aquí pueden, peor con otro conservatorio en el sur”. En ese momento atravesaban una situación muy complicada en cuanto a organización, administración y presupuesto.

Yo dije, “si el Conservatorio realizó un diagnóstico, es porque hay personas interesadas en que se cree una institución en el sur”, entonces nosotros avanzamos como una academia, sin necesidad de ser un conservatorio, siendo un emprendimiento de carácter privado-familiar.

2. ¿Cuál ha sido la clave para que Musak se mantenga a lo largo de estos años?

Llevamos 18 años de vida institucional, la clave está en mantener un equipo de padres de familia que sostienen económicamente la actividad, misma que sostiene 20 plazas de trabajo, representando otra de las razones por las que se mantiene Musak.

3. ¿Qué género musical se imparte en la formación de los alumnos y por qué?

Se inició el proyecto enfocado en la música popular, por tratarse del sur de Quito, pero fue un error, porque solo con el género popular no había un nivel de exigencia en el aprendizaje, lo cual no garantizaba buenos niveles de interpretación, así que a los 4 años del proyecto revertimos el proceso, y se hizo una propuesta de formación basada en la música clásica, que es la base fundamental para entender otros géneros musicales. Ha sido difícil que la comunidad, los padres, comprendan que, para tocar un albazo, un pasillo, san Juanito, es importante saber tocar música clásica, por la técnica, complejidad estructural, y luego tanto la técnica como los conocimientos se pueden transpolar a la música popular y latinoamericana es mucho más sencillo.

4. ¿Cuáles son los métodos de enseñanza que utilizan y cómo miden sus resultados?

Partimos de varias técnicas y modelos pedagógicos, como Suzuki, Orff, Kodaly.

Medimos nuestros resultados con las 50 promociones que se han graduado, al menos 2 personas por año, lo cual es un indicador de que estamos haciendo las cosas bien.

5. Cuándo inició su actividad Musak, ¿se realizó la adecuación de los espacios con la intervención de algún diseñador?

En un inicio no, fue desde mi propio punto de vista y según lo que creí conveniente para la institución. Por ejemplo, fui a recorrer el barrio y noté que ninguna casa era rosada, entonces dije, voy a pintar la casa de rosado para que en la publicidad que hagamos diga “ven a MusicArte en la casa rosada en la Villaflora”, entonces la gente no venía por la academia sino por ver la casa rosada. Luego, en los interiores, hicimos algunas decoraciones con pintura, colores celestes, blanco, porque como que dan tranquilidad, pero me dijeron que era una contraposición a lo que veían por fuera en una casa rosada, que no tenía que ver lo uno con lo otro, y pues también buscábamos mantener los colores corporativos de la institución, entonces realizamos un estudio de color y de mercado para colocar los colores beige y azul internamente.

6. ¿Cómo sería la decoración y espacio ideal para un aula de música?

Basado en el color, lo ideal, debería ser blanco, sin embargo, para nosotros darle un sentido de pertenencia, a través del color, hemos colocado un alto porcentaje de beige y como secundario el azul, que nos da cierta sobriedad, limpieza, cierta amplitud, aunque hubiera querido que sea negro, en las aulas predomina el beige y una pared es azul, me han dicho que está bien y que no deberíamos cargarle con muchos accesorios, me recomiendan decorar con vinilos y cuadros bien hechos, para adecuar cada aula, como sugiere el diseñador de aquí, mas no con material didáctico, pancartas o cuadros sinópticos . Puede parecer que hay desorden, pero es por falta de espacio y porque queremos tener a disposición de nuestros estudiantes todo lo que necesiten.

7. En el espacio físico actual de Musak, ¿qué tipo de elementos de diseño (gráficos, de color y forma) implementaría para generar una apropiación del espacio y optimizar la enseñanza?

Tal vez unos cuadros que ayuden a fortalecer contenidos básicos, en lo didáctico cada profesor lo realiza en fomi, cartulina, papel, pero aquí se trata de dar clases personalizadas, trabajamos con textos que tienen gráficos y en eso se apoyan.

Tener un cuadro que indica la postura para tocar la guitarra no era mucha ayuda porque los chicos no regresaban a ver ya que daba a las espaldas de ellos y no era útil.

Actualmente contamos con el aula de solfeo en donde hay galería de compositores porque al estudiar esto es básico que los niños conozcan quiénes fueron y cuáles fueron sus obras, para nosotros es suficiente con que sepan su nacionalidad, nombre y obras, porque darles un libro sobre la vida de cada uno no lo van a leer. En el aula de piano, donde había un cuadro muy grande con mucho texto, de Bach, se les preguntó a los alumnos qué sabían de él, pero nadie respondió porque era demasiada información y nadie lee. Lo que se busca es ilustrar lo que se explica en clase o asociar sin tanto dato lo que fue la obra de cada compositor. Reconocer que Toccata y Fuga lo hizo Bach.

Aquí no necesitamos mucho material lúdico, solamente con textos es suficiente, no se necesitan colores o figuras, los jóvenes quieren aprender rápido.

8. ¿Cuáles, cree usted, que son las mayores limitantes al momento de adecuar un espacio para la enseñanza musical?

Una gran limitante es el presupuesto, pensar en ponerle \$400 o \$500 por aula es demasiado. Por otra parte, es el espacio, porque en un aula pequeña ponerle muchos elementos es cargarle al espacio y eso causa que se distraiga.

ANEXO #4

Entrevista Diseñador Juan Carlos Escobar Landeta

1. Desde su punto de vista, ¿Cuál es la corriente artística más idónea al crear una propuesta de diseño interior para un aula de música?

No podemos llamarlo corriente artística, más bien deberíamos de hablar de conceptos ...puesto que una corriente puede ser una moda, algo pasajero que tiene un tiempo de duración, mientras que una propuesta de diseño se basa en un concepto.

Para definir el concepto es importante tomar en cuenta varios factores:

planos, espacios, figuras, cromáticas y sobre todo público objetivo.

Con estos factores a tomar en cuenta se vuelve muy fácil encontrar el concepto.

2. ¿Cómo considera una aplicación apropiada del minimalismo en espacios musicales?

El minimalismo es una simplicidad del espacio, por esto es bueno considerar que en diseño minimalista; que menos, es más.

Se debe diseñar con objetos puntuales relacionados a la temática.

3. En su experiencia, ¿qué tipo de cromática, estructuras o formas son las más adecuadas para crear ambientes confortables para los niños?

Lo más adecuado en estos espacios es diseñar con figuras cuadradas de preferencia sin puntas o con seguridades especiales.

Espacios limpios, libres y que permitan el ambiente adecuado para poder crear y aprender. Colores claros, pasteles que propicien la tranquilidad y abran la mente.

4. ¿Qué elementos gráficos, relacionados a la música, pueden contribuir a que los niños desarrollen una apropiación e identificación con el espacio?

Dependerá mucho del espacio que sea destinado a cada instrumento.

Si el espacio es compartido para varios instrumentos estos deben tener una delimitación física propia y un lugar para cada estudiante bien definido.

5. ¿Cómo sería un aula de música ideal?

Un aula que tenga espacios para colocar los instrumentos con colores que ayuden a la creación y tranquilidad, que tenga un sistema de insonoridad para que no interfieran los sonidos de aula a aula.

6. ¿Qué perfil debe cumplir un diseñador gráfico para que trabaje con usted?

Que tenga un concepto creativo vanguardista, que su creación se acople al deseo del cliente, y un manejo preciso de los programas de diseño.

ANEXO #5

Entrevista Diseñador de Interiores Andrés Ruiz

1. Desde su punto de vista, ¿Cuál es la corriente artística más idónea al crear una propuesta de diseño interior para un aula de música?

La corriente artística más idónea para la creación de un aula musical atiende el enfoque minimalista.

2. ¿Considera que en espacios musicales se podría aplicar una tendencia artística? Si su respuesta es afirmativa, ¿consideraría el minimalismo?

Si. El minimalismo proporciona un espacio amplio y ordenado cuya simplicidad externa le ayuda al niño durante su proceso de enseñanza-aprendizaje.

3. En su experiencia, ¿qué tipo de cromática, estructuras o formas son las más adecuadas para crear ambientes confortables para los niños?

Ya que se ha probado repetidas ocasiones la relación psicológica-emocional del sonido-color, propongo la aplicación de una cromática adecuada para la creación de ambientes confortables, constituida principalmente por colores claros y luminosos (amarillo, verde claro, rosa, azul claro, etc.), puesto que transmiten sentimientos derivados del pacifismo como amor, alegría, amistad y felicidad.

4. ¿Qué elementos gráficos, relacionados a la música, pueden contribuir a que los niños desarrollen una apropiación e identificación con el espacio?

Es imprescindible que el niño cuente con material didáctico alusivo al tema musical para ayudar en su aprendizaje, tales como: rompecabezas, CD's interactivos, libros ilustrados, cuentos musicales, etc. Cuyo aspecto sensorial le permitan interactuar y evolucionar con el resto de niños.

5. ¿Cómo sería un aula de música ideal basándose en el color y espacio?

Un aula con espacios amplios, bien ordenados, con colores suaves y luminosos. Inmuebles de preferencia fabricados con materiales naturales y nobles desprovistos de color.

6. En el caso de necesitar un diseñador gráfico para un trabajo de diseño de interiores, ¿qué perfil debería cumplir?

El diseñador debe poseer la habilidad de visualizar y analizar de forma creativa cualquier espacio. Debe ajustarse a las necesidades y exigencias laborales, teniendo conocimiento básico de arte y arquitectura. Debe estar presto a adaptarse a las tendencias y modas en la actualidad.

ANEXO #6

Entrevista Profesor Leonel Palacios

1. ¿Cómo cree usted que se puede mejorar el espacio del aula para que este ayude a los niños a relacionarse con la música?

A mí me encantaría que se usen colores más adecuados para los niños, que sean tonos más vivos. Sin embargo, aquí en la Academia, se utilizan los espacios no solo para niños sino también para adultos, conformando un público variado, por ello es comprensible que en todos los espacios se manejen colores uniformes.

2. ¿Cree usted que incorporar elementos visuales decorativos relacionados a la música ayuden a que los niños desarrollen una apropiación e identificación con el espacio?

Sí, creo que sería lo adecuado que en las paredes existan detalles relacionados con el canto, instrumentos, pentagramas y notas musicales, imágenes que estén enfocadas en los niños.

3. ¿En su experiencia, cuál cree es el mayor distractivo, para los niños, al momento de impartir una clase?

Lo que más les distrae es tener cosas en sus manos, por ello se evita el uso de cualquier tipo de objeto como esferos, partituras, y se trabaja desde la memoria de los niños. Otro aspecto que los lleva a entretenerse es la falta de preparación del docente, si realizas pausas en medio de la clase, improvisas o cambias el ritmo que llevabas, pierdes su atención.

4. En su experiencia, ¿Cuál es la reacción de los niños en su primer contacto con la música?

Yo procuro darles confianza, este es un nuevo ambiente, llegan con sus padres, muchos no saben de qué se trata, entonces realizamos ejercicios de bienvenida e interacción para que se sientan más en confianza, los niños saludan diciendo “hola, hola”, “aplausos para el niño nuevo”, todo bajo la guía del profesor; en dos clases un

alumno nuevo ya está juega con los demás, se le hace seguimiento para que no esté solo, se busca integrarlo al grupo.

5. Desde su punto de vista, ¿Una implementación de color y figuras dentro del espacio, no serían también motivo de distracción para los niños?

Puede ser, pero a pesar de eso, creo que sería más de ayuda que de distracción, en esas edades todo les distrae, hasta una pared totalmente vacía, si le encuentras un punto, una arañita, por más pequeña que sea, esparcirá su mente, como decía, pienso que depende del docente y de las estrategias que usa para captar la atención.

- Hace 2 años la Academia se denominaba MusicArte, debido a cuestiones internas, se cambió el nombre a Musak, en esta transición, con la idea de mejorar su imagen corporativa, se eliminaron los cuadros y demás elementos decorativos además de realizar la unificación del color en las instalaciones.