



UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

INVESTIGACIÓN: Diseño gráfico en los textiles de la tienda guatemalteca Del Palomar.

ESTRATEGIA: Rebranding para marca de cosméticos naturales Rosa Mutzus.

PROYECTO DE GRADO

MARIANA DE JESÚS MURGA GONZÁLEZ

CARNET 25053-12

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, OCTUBRE DE 2018

CAMPUS CENTRAL

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

INVESTIGACIÓN: Diseño gráfico en los textiles de la tienda guatemalteca Del Palomar.

ESTRATEGIA: Rebranding para marca de cosméticos naturales Rosa Mutzus.

PROYECTO DE GRADO

TRABAJO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE
ARQUITECTURA Y DISEÑO

POR
MARIANA DE JESÚS MURGA GONZÁLEZ

PREVIO A CONFERÍRSELE

EL TÍTULO DE DISEÑADORA GRÁFICA EN EL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADA

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, OCTUBRE DE 2018
CAMPUS CENTRAL

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

RECTOR: P. MARCO TULIO MARTINEZ SALAZAR, S. J.
VICERRECTORA ACADÉMICA: DRA. MARTA LUCRECIA MÉNDEZ GONZÁLEZ DE PENEDO
VICERRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y PROYECCIÓN: ING. JOSÉ JUVENTINO GÁLVEZ RUANO
VICERRECTOR DE INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA: P. JULIO ENRIQUE MOREIRA CHAVARRÍA, S. J.
VICERRECTOR ADMINISTRATIVO: LIC. ARIEL RIVERA IRÍAS
SECRETARIA GENERAL: LIC. FABIOLA DE LA LUZ PADILLA BELTRANENA DE LORENZANA

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

DECANO: MGTR. CRISTIÁN AUGUSTO VELA AQUINO
VICEDECANO: MGTR. ROBERTO DE JESUS SOLARES MENDEZ
SECRETARIA: MGTR. EVA YOLANDA OSORIO SANCHEZ DE LOPEZ
DIRECTOR DE CARRERA: MGTR. GUSTAVO ADOLFO ORTIZ PERDOMO

NOMBRE DEL ASESOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN

LIC. JORGE ROBERTO MORALES TOBIAS

TERNA QUE PRACTICÓ LA EVALUACIÓN

MGTR. FRANZINE RENEÉ PINELO RECINOS DE RAMÍREZ
LIC. ANA GABRIELA ZELADA CORTEZ
LIC. JAVIER FERNANDO CASTILLO VASQUEZ

CARTA DE ASESORES



Universidad
Rafael Landívar
Tradición Jesuita en Guatemala

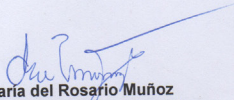
Facultad de Arquitectura y Diseño
Departamento de Diseño Gráfico
Teléfono: (502) 2426 2625 ext: 2428
Campus Central, Vista Hermosa III, Zona 16
Guatemala, Ciudad. 01016

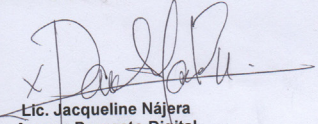
Reg. No. DG.100-2017

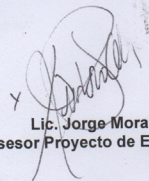
Departamento de Diseño Gráfico de la Facultad de
Arquitectura y Diseño a los siete días del mes de diciembre
de dos mil diecisiete.

Por este medio hacemos constar que el(la) estudiante **MURGA GONZÁLEZ, MARIANA DE JESÚS** con carné **2505312**, cumplió con los requerimientos del curso de Elaboración de Portafolio Académico. Aprobando las tres áreas correspondientes.

Por lo que puede solicitar el trámite respectivo para la Defensa Privada de Portafolio Académico, previo a optar el grado académico de Licenciado(a).


Lic. Maria del Rosario Muñoz
Asesor Proyecto de Investigación


Lic. Jacqueline Nájera
Asesor Proyecto Digital


Lic. Jorge Morales
Asesor Proyecto de Estrategia

CARTA DE AUTORIZACIÓN DE IMPRESIÓN



FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
No. 031414-2018

Orden de Impresión

De acuerdo a la aprobación de la Evaluación del Trabajo de Graduación en la variante Proyecto de Grado de la estudiante MARIANA DE JESÚS MURGA GONZÁLEZ, Carnet 25053-12 en la carrera LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, del Campus Central, que consta en el Acta No. 0331-2018 de fecha 16 de octubre de 2018, se autoriza la impresión digital del trabajo titulado:

INVESTIGACIÓN: Diseño gráfico en los textiles de la tienda guatemalteca Del Palomar.
ESTRATEGIA: Rebranding para marca de cosméticos naturales Rosa Mutzus.

Previo a conferírsele el título de DISEÑADORA GRÁFICA en el grado académico de LICENCIADA.

Dado en la ciudad de Guatemala de la Asunción, a los 19 días del mes de octubre del año 2018.




MGTR. EVA YOLANDA OSORIO SANCHEZ DE LOPEZ, SECRETARIA
ARQUITECTURA Y DISEÑO
Universidad Rafael Landívar

Índice de contenidos:

| | | | | | |
|--------|---|-------|------|--------------------------------------|---------|
| 1. | Resumen..... | 02 | 6.3 | Punto, líneas y planos | |
| 2. | Introducción | 03 | 6.4 | Ritmo y equilibrio | |
| 3. | Planteamiento del problema..... | 05 | 6.5 | simetría y asimetría | |
| 4. | Objetivos de investigación..... | 06 | 6.7 | texturas | |
| 5. | Metodología..... | 06-09 | 6.8 | color | |
| 5.1 | Sujetos de estudio | | 7. | Textiles (tejidos artesanales)..... | 41-42 |
| 5.1(a) | Daniella Murga | | 8. | Simbología en textiles mayas | |
| 5.1(b) | Stella Dorion | | 9. | Experiencia de diseño | |
| 5.1(c) | Conrado Jaurria | | 10. | Resultados..... | 62-66 |
| 5.2 | Objetos de estudio | | 10.1 | Entrevista Daniella Murga | |
| 5.3 | Instrumentos | | 10.2 | Entrevista Stella dorion | |
| 5.4 | Procedimiento | | 10.3 | Entrevista Willy Gonzalez Patrocinio | |
| 6. | Contenido Teórico de diseño /experiencia de diseño. | 14-45 | 10.4 | Guía de observación | |
| 6.1 | Fundamentos del diseño | | 11 | Interpretación y síntesis | 112-117 |
| 6.1(a) | elementos conceptuales | | 12 | Conclusiones y Recomendaciones | 118-122 |
| 6.1(b) | elementos visuales | | 13 | Referencias | 123-125 |
| 6.1(c) | elementos de relación | | 14 | Anexos..... | 126-130 |
| 6.2 | La forma | | | | |
| 6.2 | (a) interrelación de formas | | | | |
| | - distanciamiento | | | | |
| | - toque | | | | |
| | - superposición | | | | |
| | - penetración | | | | |
| | - unión | | | | |
| | - sustracción | | | | |
| | - intersección | | | | |
| | - coincidencia | | | | |

Resumen

Una parte esencial de la cultura maya guatemalteca son los tejidos textiles artesanales, estos juegan un rol representativo de lo que significa ser guatemalteco.

Muchos empresarios juegan con la propia historia cultural maya de Guatemala para el desarrollo de nuevos productos, combinando lo artesanal con lo moderno.

Es fascinante ver cómo hoy en día las personas guatemaltecas siguen siendo inspiradas por la riqueza cultural del país y cómo a través de esta, surgen nuevas ideas de productos para el mismo desarrollo de este.

La presente investigación se enfoca en la tienda de tejidos textiles artesanales Del Palomar y cómo esta ha logrado desarrollar nuevos diseños, a través de la combinación del uso de fundamentos de **diseño gráfico** y la simbología textil maya.

INTRODUCCIÓN

Guatemala es un país rico en cultura, tradición y herencia maya, donde muchas personas guatemaltecas han adoptado dichos aspectos como forma de identificación, desde palabras, rituales, tradiciones e incluso formas gráficas.

Una de las riquezas más grandes ha sido las formas y colores que se aprecian en los tejidos indígenas que muchas mujeres de la población guatemalteca utilizan. Es por ello que la tienda Del Palomar, fundada en 1987 por Stella Dorion, nació para dar vida a dicha riqueza en productos textiles.

El diseño gráfico textil es la combinación del uso de hilos para formar telas y el uso de tintes para darle vida a los productos. Como parte de ese diseño, se encuentran desde cojines, sábanas, alfombras, tapices, e incluso manteles.

Sin darse cuenta, los diseños representados en dichos productos, poseen fundamentos de diseño que van desde la repetición de formas, simetría en la composición, similitud de módulos, anomalías, como punto focales para dar énfasis al producto; como la combinación de colores desde análogas, triadas, hasta combinaciones complementarias que le brindan riqueza al producto final y crean una unión directa con la cultura guatemalteca.

La forma gráfica no solo distingue el diseño textil, sino también su producción. Las diversas técnicas que existen para la elaboración de los productos respalda la tradición como también se actualiza con las tendencias modernas que abarcan diferentes diseñadores. Del Palomar, tienda guatemalteca, es uno de los exponentes que respeta la producción artesanal y lo combina con elementos de diseño gráfico para crear algo profesional y estético.

Guatemala es un país que da de sí con sus formas y colores, herencia maya expresada en la cultura indígena que sin darse cuenta proyectan de manera visual un diseño basado en fundamentos con una producción artesanal que brinda valor al producto.

Planteamiento del problema

Guatemala es un país diverso y rico en cultura, el cual abarca todas las áreas artísticas, desde textiles, murales, música y más. Por años, muchos empresarios han utilizado la historia cultural, que enriquece el país, como fuente de inspiración para la creación de sus propias empresas.

La empresa Del Palomar comenzó en 1987 con la búsqueda de un concepto que lograra reflejar la esencia de lo que es Guatemala como país productivo. A partir de un profundo escrutinio de las raíces guatemaltecas, de la riqueza cultural del país, a través de las múltiples expresiones, tanto artesanales y artísticas en diversas disciplinas, como tejidos, pinturas, esculturas, arte ingenuo y primitivo y cerámica, logró surgir la empresa Del Palomar. La empresa se centra en la venta de cojines y telas hechas por medio de estampados gráficos textiles inspirados por la propia cultura maya guatemalteca. Es una tienda situada en la zona 14 de la ciudad de Guatemala.

El diseño gráfico textil, consiste en diseñar estampados para un producto concreto normalmente utilizado en ropa, cojines y productos que tengan necesidad de algún tipo de decoración, el cual se presenta a partir de módulos o patrones.

Desde que la empresa Del Palomar comenzó, gracias a diferentes influencias culturales mayas del país, ha logrado

evolucionar sus diseños de manera inigualable, a partir de la fusión entre los textiles de cultura maya y la sociedad moderna. Los estampados gráficos textiles han demostrado, a través de los años, ser funcionales y populares para las necesidades y gustos del consumidor.

Daniella Murga una de las fundadoras principales de la tienda, y ahora encargada de los diseños de las telas, estudió Diseño Gráfico en la Universidad de Houston en Texas. Ahora aplica sus conocimientos, como la teoría del color y fundamentos del diseño gráfico a los diseños de sus propias telas. A través de diferentes inspiraciones en la cultura maya guatemalteca, ella logra crear juegos de diferentes líneas gráficas de patrones y colores en los estampados textiles que logran funcionar para los gustos de una sociedad moderna.

La cual permite llevar al planteamiento de las siguientes interrogantes:

-¿Cuáles son los fundamentos del diseño aplicados al diseño de estampados textiles guatemaltecos y los textiles de la tienda Del Palomar?

-¿Cuál es el proceso de elaboración de diseño de los estampados textiles de la tienda Del Palomar?

Objetivos de investigación

1 Analizar los fundamentos del diseño aplicados al diseño de estampados textiles de la tienda Del Palomar.

2 Identificar cuál es el proceso de elaboración de diseño de los estampados textiles de la tienda Del Palomar

Metodología

4.1 Sujetos de estudio:

Tomando en consideración los objetivos que fueron planteados para esta investigación, se definieron sujetos de estudio que estuviesen involucrados en el tema a través de su experiencia profesional o su conocimiento. La investigación del diseño gráfico textil en la tienda Del Palomar requiere de la integración de un equipo de distintos profesionales que fueron seleccionados por ámbito. Por lo tanto, se contó con el apoyo de una especialista en diseño gráfico, un especialista en elaboración de textiles y una experta en la tienda Del Palomar y cultura maya guatemalteca.

A)Daniella Murga

Graduada de Licenciada en Diseño Gráfico de la Universidad de Houston en Texas. Co-fundadora de la tienda Del Palomar con 26 años en el puesto de diseñadora principal de tienda Del Palomar.

Aportó información sobre la realización de los diseños de los textiles de la tienda Del Palomar, el proceso de diseño gráfico textil de estos al igual que su mismo desarrollo pensados y desarrollados y qué tipos de influencia cultural maya tienen (ver anexo 01).

B) Stella Dorion

Co-fundadora de la tienda Del Palomar con 26 años de experiencia en antigüedades mayas, diseño de textiles y la cultura maya en general. Diseñadora de interiores de diferentes espacios como el Hotel Santo Domingo de La Antigua Guatemala.

Aportó información sobre la historia de la tienda, cómo comenzó, cuál fue la idea principal y cómo tuvo influencia de la cultura maya dentro del diseño gráfico textil, de sus productos (ver anexo 02).

C) Willy Gonzalez Patrocinio

Especialista en elaboración de textiles tejidos a mano. Elabora exclusivamente los textiles de la tienda Del Palomar.

Aportó información sobre la elaboración de textiles tejidos a mano, cómo estos se crean y los procesos que estos conllevan. Así mismo aportó información de la elaboración de textiles específicamente para la tienda Del Palomar (ver anexo 03).

4.2 Objetos de estudio

Se tomó como objetos de estudio la línea de diseño gráfico textil más reciente de la tienda Del Palomar. Esta implica 19 cojines de diseño más 3 cubrecamas, 3 puestos de comida y por último un tapíz de silla. En estos objetos se analizaron los diferentes fundamentos de diseño que son implementados en su elaboración al igual que los diferentes símbolos textiles de la cultura maya guatemalteca.

4.3 Instrumentos

Para lograr obtener información de los sujetos de estudio se construyeron diferentes instrumentos con el objetivo de que se facilite el traslado de conocimiento de los sujetos de una manera clara y directa. Por el cual se decidió utilizar el instrumento de guía de entrevista con el propósito que este aporte un diálogo más extenso y dé libertad a los sujetos a compartir sus experiencias.

a) Guía de entrevista para Daniella Murga

Se elaboró una guía de entrevista de nueve preguntas abiertas con el propósito de recopilar información sobre la realización de los diferentes diseños textiles de la tienda y la influencia, así como cuáles son los diferentes fundamentos de diseño que son aplicados a las composiciones de diferentes textiles.

b) Guía de entrevista Stella Dorion

Se elaboró una guía de entrevista de ocho preguntas abiertas con el objetivo de obtener información de la historia de la Tienda Del Palomar al igual que obtener información sobre la simbología maya textil que es utilizada en los diferentes diseños de los tejidos de tienda Del Palomar.

c) Guía de entrevista Willy Gonzalez Patrocinio

Se elaboró una guía de entrevista de nueve preguntas abiertas con el propósito de obtener información sobre el proceso de elaboración de los tejidos de tienda Del Palomar.

d) Instrumento de guía de observación:

Se construyó una guía de observación para los estampados textiles tomados como sujetos de estudio. Es importante mencionar que la guía de observación se manejó como facilitador de información para la clasificación y observación de los objetos. En estos se observaron los diferentes fundamentos de diseño aplicados al igual que la simbología textil maya.

4.4 Procedimiento

Planteamiento del problema:

Al plantear la dirección de la investigación “Diseño gráfico en los textiles de la tienda Guatemalteca Del Palomar” se logró llegar a establecer diferentes interrogantes como; ¿Cuáles son los fundamentos del diseño aplicados al diseño de estampados textiles guatemaltecos y los textiles de tienda Del Palomar?, ¿qué influencias culturales mayas existen en la elaboración del diseño de las líneas gráficas textiles en la tienda Del Palomar? Y por último, ¿cuál es el proceso de elaboración de diseño de los estampados textiles de la tienda Del Palomar?

Definición de objetivos:

Con base en las interrogantes elaboradas anteriormente se definieron dos objetivos que pueden llegar a responder las diferentes preguntas. Los objetivos tienen como función ser una guía de observación que se llevará a cabo para completar dicha investigación.

Acercamiento a sujetos de estudio:

En esta etapa se buscaron diferentes personas que supiesen del tema a investigar a quienes se les cuestionó sobre sus experiencias y conocimientos del tema.

Desarrollo del contenido teórico y experiencias desde diseño:

En esta parte se busca recopilar información teórica del tema. Esta puede ser planteada por otros autores con respecto al tema y los antecedentes que pueden ayudar a explicar mejor cómo resolver el problema. Parte de esta información incluye libros e información de internet. Al igual que se buscan experiencias personales de diseño para la misma aplicación de diseño gráfico textil.

Descripción de resultados:

En esta etapa se presentan de manera escrita los resultados recopilados a través de los instrumentos de investigación utilizados, se adjuntan fotografías específicas de los objetos de estudio investigados y su análisis. Se presentan las diferentes guías de entrevista con los sujetos de estudio.

Interpretación y síntesis:

En esta etapa se desarrolla un proceso de análisis de los resultados obtenidos a través de los instrumentos de sujetos y objetos de estudio confrontándolos con el los objetivos de investigación. Y contenido teórico y experiencia desde diseño.

Conclusiones y recomendaciones:

En las conclusiones y recomendaciones se evidencia el cumplimiento de los dos objetivos planteados al principio de la investigación, cada conclusión responde a cada uno de los objetivos respectivamente. Estas fueron obtenidas a través de los instrumentos de sujetos y objetos de estudio confrontandolas con los objetivos de investigación. Cada una de las dos recomendaciones obedece a las dos conclusiones previas. Teniendo como objetivo buscar el aporte de diseño gráfico en los diseños textiles Del Palomar.

Referencias:

En esta etapa se deberá listar de acuerdo a la normativa APA, los libros, revistas, periódicos y direcciones electrónicas que se consultaron.

Anexos:

En esta etapa se colocan los instrumentos utilizados para entrevistar a los sujetos de estudio al igual que las guías de observación que se utilizaron para el análisis de los objetos de estudio.

Índice, resumen e introducción:

Finalmente se preparó la introducción, el resumen e índice de contenidos.

Contenido teórico y experiencias de diseño

Diseño gráfico estampado textil:

Según Collier (2009) el diseño gráfico de estampado textil es esencialmente el proceso de crear diseños para telas tejidas tricotadas o impresas. Los diseños que están involucrados en la producción de estos, normalmente se utilizan repetitivamente en la ropa y en artículos para la decoración de interiores.

Este campo abarca la elaboración de patrones en el proceso de producción. En pocas palabras el diseño gráfico textil es un proceso de diseño desde la materia prima hasta el producto terminado. Las fibras hiladas y acabados son todos los elementos que deben ser considerados para el proceso de elaboración tanto del diseño como del producto en sí.

El diseño gráfico textil es un campo creativo, este puede incluir diseño de modas, fabricación de alfombras y cualquier campo que esté relacionado con telas; motivo por el cual, se vuelven importantes en la vida cotidiana del ser humano. Los diseñadores han tenido la capacidad de inspirar colecciones, tendencias y estilos.



Imagen obtenida en : <https://www.pinterest.com/pin/96686723224960728/>

El proceso creativo de diseño de estos, normalmente consiste en tener una visión creativa de cómo se mirará un diseño en los textiles contando con el hecho de que sus mismos diseños puedan ser elaborados dependiendo de las propiedades

de la fibra, el hilo y los tintes. El trabajo de un diseñador de textiles consiste en crear una estructura para el diseño de los diferentes tipos de textiles. Sin embargo antes de que un diseñador de textiles comience a diseñar el estampado, tendrá que saber qué tipo de tela está utilizando, ya que de esta depende el diseño que se le puede ser incorporado.

Para crear el patrón o diseño en un tejido, un diseñador puede utilizar diferentes métodos. En los tiempos de antes los dibujos de los patrones textiles tejidos se pasaban a formas especiales de papel cuadriculado llamado papeles puntiagudos, los cuales fueron utilizados por los tejedores para montar los telares. Hoy en día la mayoría de los diseñadores gráficos textiles profesionales utilizan algún tipo de software de diseño asistido por computadora. Como por ejemplo Sistema CAD-CAM producido por BONAS. Photoshop / Corel / Illustrator para producir y escanear arte y diseños originales.



Imagen de textil en preparación para ser impresa.

imágenes obtenidas de: <https://es.pinterest.com/pin/AUyhfhwMeL-kclVFt1C8utF9Xn-OkwEpRIWpD7gmRla5PCKSXo2S4/>

El diseño gráfico textil consiste en diferentes principios básicos que se deben considerar para la elaboración de estos:

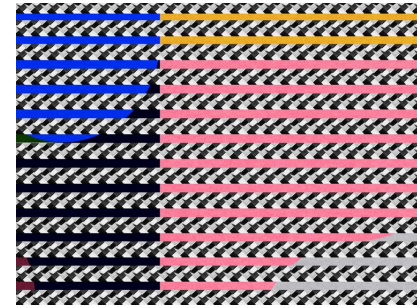
A. La escala:

Según Collier (2009) Hace referencia al tamaño del diseño. En textiles, lo pequeño normalmente tiende a ser repetitivo mientras que las figuras grandes tienden a volverse abstractas. Es decir, que en cuanto mayor sea el tamaño del diseño que se desea repetir, más difícil resulta verlo en una pieza de tela. Cuando un dibujo se repite en bloque, es más fácil ver donde se repite. También hay que contar con la dirección del dibujo y si en esta existirá una parte superior y una parte inferior.

En la siguiente imagen se puede apreciar la escala de módulos (siendo el módulo formas idénticas que aparecen más de una vez en un diseño) pequeños de manera que estos están puestos repetitivamente en el diseño elaborado por Adriana Muñoz.



<https://www.domestika.org/en/projects/89618-diseno-grafico-textil-estampados>



imágenes obtenidas de:
<https://es.pinterest.com/>

B. Colocación y manipulación de los planos (en dónde y cómo):

La colocación de los planos funcionará si antes se elige la posición que debe ocupar el diseño en la prenda; para esto se debe tomar en consideración lo siguiente:

¿Se puede mover una costura para permitir que un diseño viaje de la parte delantera a la parte trasera?

¿Puede un diseño encajar en una pieza específica?

En la imagen superior, se podría decir que al ser las líneas de diferentes colores, el resultado final de la pieza se va a ver diferente a la composición en plano.

Una colocación y una manipulación inteligente influye en la construcción del tejido final.

También se puede decir que en el diseño gráfico de estampado textil los fundamentos del diseño gráfico son constantemente aplicados al diseño de estos y hay que tener un entendimiento general para lograr crear patrones y nuevos diseños en el diseño gráfico de estampado textil.

A continuación se presenta un desglose para el entendimiento de los fundamentos del diseño.

Fundamentos del diseño:

Wong (1986) considera que el diseño es un proceso para la creación de algo visual que tiene un propósito. El diseño cubre exigencias prácticas y tiene como función transportar un mensaje a su público objetivo. Por lo cual, este no solamente es estético, sino que también tiene que ser funcional. El diseñador es una persona práctica que soluciona problemas de comunicación; para lograr solucionar estos problemas el diseñador tiene que lograr dominar el lenguaje visual. El lenguaje visual es la base de la creación del diseño. Este consiste de diferentes conceptos, principios y reglas que se unen para poder contar con una organización visual en el diseño.

Según Wong se comienza con una lista de elementos del diseño ya que estos son la base del contenido de diseño. Estos se distinguen en cuatro grupos.

1. Elementos conceptuales
2. Elementos visuales
3. Elementos de relación
4. Elementos prácticos

1. Elementos conceptuales:

Los elementos conceptuales no son visibles, ni existen, sin embargo parecen siempre estar presentes. Por ejemplo el ojo humano puede ver puntos, líneas o planos en diferentes objetos, como la línea en el contorno de estos aunque esta no esté definida ahí el ojo humano lo mira. Estos elementos no están realmente allí.

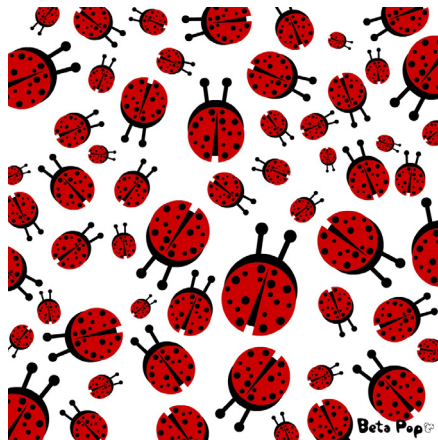


Imagen obtenida en: <https://www.pinterest.com/pin/301178293802295031/>

La imagen superior de las mariquitas es un ejemplo de elementos conceptuales. Automáticamente el ojo humano mira una línea en el contorno de las alas. Sin embargo estas no están realmente ahí. Así pasa con el resto de los elementos como puntos planos y volumen.

a.Punto:

El punto indica posición, no tiene largo ni ancho, al igual que es el principio y el fin de una línea.

En la imagen a la izquierda se puede apreciar el uso del punto en las alas de la mariquita.



b.Línea:

cuando el punto se mueve, el recorrido que es marcado forma la línea. Una línea tiene largo, sin embargo no tiene ancho, al igual que tiene dirección y posición. En la imagen a la izquierda se puede apreciar el uso de líneas en la composición.



c.Plano:

Un plano tiene largo y ancho, pero no tiene grosor al igual que tiene posición y dirección, está limitado por líneas y define los límites extremos de un grosor,

En la imagen a la izquierda se puede apreciar los planos, cada uno siendo las diferentes partes separadas por color de la mariquita en sí.



d.Volumen:

El volumen se refiere a cuando este tiene una posición en el espacio y está limitado por planos.

En la imagen a la izquierda se puede apreciar el volumen, gracias a los diferentes tamaños de las mariquitas creando una ilusión de que existe volumen en la composición

Fuente: hecho por Mariana Murga (2017)

Punto, líneas y planos:

Lupton (2008) menciona que a partir de estos elementos, se crean imágenes, íconos, texturas, patrones, diagramas, animaciones y sistemas tipográficos. Son esencialmente la base de todos los diseños.

Punto:

- Un punto puede marcar una posición en el espacio.
- Desde el punto de vista de la geometría un punto es un par de coordenadas x e y.
- Mediante su escala, posición y relación con su entorno, un punto puede expresar su propia identidad y confundirse entre la multitud de puntos.

Línea:

- Una línea es una serie infinita de puntos, geoméricamente una línea posee longitud pero no anchura, es la conexión entre dos puntos o la trayectoria que recorre un punto en movimiento.

En la siguiente imagen se puede apreciar el uso de puntos líneas y planas, los puntos siendo parte de la textura de fondo, los planos siendo conformados por los rectángulos y cuadrados y por último las líneas siendo el contorno de cada plano.

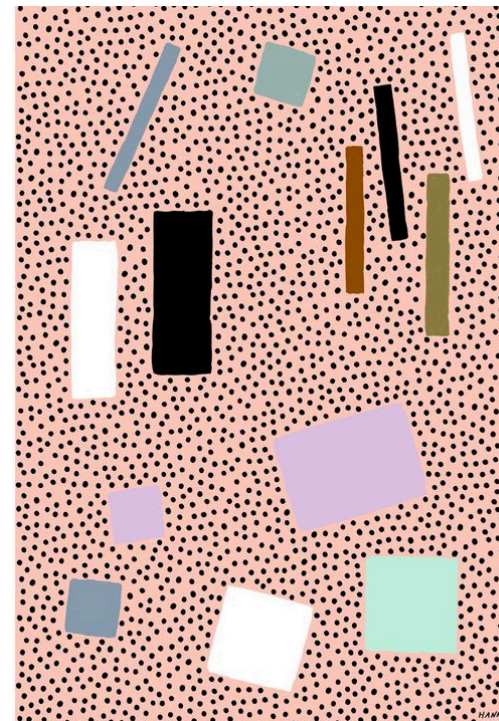


imagen obtenida de:
<https://www.pinterest.com/pin/523754631649932700/>

-Gráficamente las líneas pueden tener diferentes grosores, el grosor con la trayectoria del trazo puede llegar a determinar la presencia visual.

-Las líneas pueden ser rectas, curvas, a trazos o continuas.
-En tipografía las líneas están presentes tanto implícita como explícitamente, ya que al contorno de cada columna aparecen líneas imaginarias que dan el orden de la página.

-Las líneas también pueden marcar una ascendencia o descendencia.

Planos:

Según Wong (1986) un plano es una superficie plana que se extiende a lo alto y a lo ancho. Un plano es el recorrido de una línea en movimiento. (la línea puede ser dotada o de anchura siempre y cuando esta se cierre para así lograr convertirse en un plano.

En la siguiente imagen se pueden apreciar los puntos siendo elementos decorativos de las hojas, las líneas como los tallos de las flores y por último los planos como las hojas como las flores.



imagen obtenida de: <https://www.pinterest.com/pin/523754631649932700/>

2. Elementos visuales:

Cuando los elementos conceptuales se hacen visibles, tienen forma, medida y color, estos se convierten en elementos visuales. Por ejemplo cuando se dibuja un objeto en un papel se emplea una línea visible para representar la línea conceptual.

Los elementos visuales forman una parte muy importante en el diseño ya que estos son los que realmente se ven por el público. Estos están conformados por la forma, medida, color y textura.

a. Forma:

Es todo lo que puede ser visto, tiene una forma que aporta a la identificación principal en la percepción de una persona.

b. Medida:

Todas las formas siempre tienen un tamaño. Los elementos visuales siempre pueden ser medidos.



imagen obtenida de: <https://www.pinterest.com/pin/523754631649932/>

La imagen superior logra describir de manera simple los elementos visuales. En este caso la forma es, todos los elementos que se pueden ver en la composición. En cuanto a medida se puede apreciar que la composición tiene elementos de diferentes tamaños. Está conformada por colores azules y rojos y por último aunque la textura no sea táctil se puede decir que es una textura decorada.

3. Elementos de relación:

Los elementos de relación se refieren a las distintas interacciones que pueden llegar a tener las diferentes formas en un diseño. Unas pueden ser vistas como la dirección y la posición mientras que otras dan alusión al espacio y la gravedad de una composición.

a. Dirección:

La dirección es la relación de una forma con el espectador, el marco y las cercanías.

b. Posición:

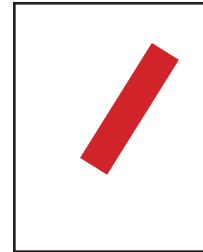
Se refiere a la relación de la forma respecto al cuadro o la estructura del diseño.

c. Espacio:

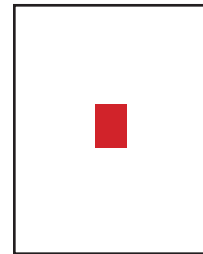
El espacio es aquel que esta ocupado o vacío. Puede ser liso, ilusorio o sugerir profundidad.

d. Gravedad:

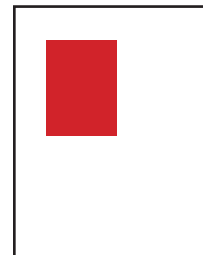
Esta es una sensación psicológica, no visual. Ya que se puede atribuir peso, estabilidad o inestabilidad a formas o grupos de formas.



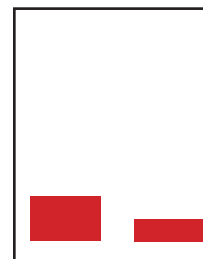
En este caso la imagen del rectángulo rojo adopta una dirección en cuanto a su propio marco ya que apunta a la esquina superior derecha.



En la imagen, el cuadrado rojo logra adoptar una posición en el marco, en este caso siendo una posición centrada.



En este caso se puede ver que existe un espacio ocupado en el marco por el cuadrado rojo.



Por último la gravedad está definida por los cuadrados rojos ya que al ponerlos al fondo del marco, este da una sensación psicológica que estos tienen un peso por el cual están al fondo del marco.

Fuente: hecho por Mariana Murga (2017)

Por último están los elementos prácticos:

Los elementos prácticos están formados por la representación, el significado y la función que estos tienen en una composición.

a.Representación:

Cuando una forma es derivada de la naturaleza o de una parte hecha por el humano, esta forma llega a ser representativa. La representación puede ser estilizada, realista ó semi-abstracta. En este caso la hoja siendo representativa de la naturaleza.



b.Significado:

Cuando el diseño logra transmitir un mensaje es cuando el significado se hace presente. Un significado puede ser, el corazón da significado de amor.



c.Función:

Cuando un diseño sirve para un propósito determinado es cuando la función se hace presente. Por ejemplo la flecha tiene la función de apuntar o señalar objetos o lugares.



La forma:

Wong (1986) establece que en una superficie bidimensional todas las formas lisas que no son reconocidas como puntos o líneas son planos. Estas tienen una variedad de figuras que pueden ser clasificadas como geométricas, orgánicas, rectilíneas, irregulares, manuscritas y accidentales. Las formas geométricas son las formas construidas matemáticamente. Formas orgánicas son hechas por curvas libres que sugieren fluidez y desarrollo. Las formas rectilíneas están limitadas por líneas rectas que no están relacionadas matemáticamente entre sí. La forma de planos irregulares la cual esta limitada por líneas rectas y curvas que no están relacionadas matemáticamente entre sí. Las formas manuscritas son las caligráficas o las que son creadas a mano. Y por último las formas accidentales las cuales son creadas por el efecto de procesos o materiales especiales creados accidentalmente. Todas estas juegan un papel importante en el diseño gráfico

textil ya que todos los diseños son creados a partir de las diferentes interrelación de formas que pueden llegar a crear los diseñadores gráficos.

La interrelación de formas:

Según Wong (1986) las formas pueden encontrarse entre sí y existen ocho diferentes maneras para su interrelación las cuales son distanciamiento, toque, superposición, penetración, unión, sustracción, intersección y coincidencia.

1. Distanciamiento:

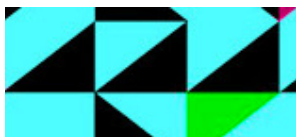
cuando ambas formas quedan separadas entre sí, aunque puede ser que estén bastante cercanas.



imágenes obtenidas de: <https://es.pinterest.com/search/pins/?q=textile%20graphic%20design>

2. Toque:

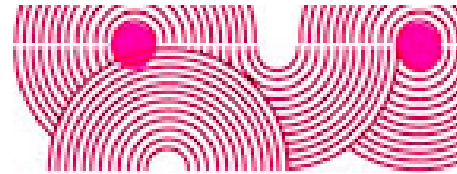
Si ambas formas se acercan y el espacio que las mantenía separadas queda anulado se forma un toque entre formas.



imágenes obtenidas de: <https://es.pinterest.com/search/pins/?q=textile%20graphic%20design>

1. Superposición:

Cuando una forma se cruza sobre la otra y parece estar por encima, cubriendo una porción de la que queda debajo.



imágenes obtenidas de: <https://es.pinterest.com>

4. Penetración:

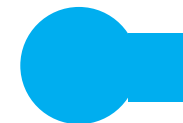
Cuando ambas formas se cruzan sin embargo parecen transparentes, no hay una relación obvia de arriba y debajo, entre ellas, y los contornos de ambas formas siguen siendo enteramente visibles.



imágenes obtenidas de: <https://es.pinterest.com>

5. Unión:

Ambas formas quedan unidas y se convierten en una forma nueva y mayor, ambas formas pierden una parte de su contorno cuando están unidas.



6.Sustracción:

Cuando una forma invisible se cruza sobre otra visible, el resultado es una sustracción. La porción de la forma visible que queda cubierta por la forma visible, se convierte así mismo en invisible.



7.Intersección:

Es lo mismo que sustracción sin embargo solamente es visible la porción en que las formas se cruzan entre sí. Como resultado surge una forma nueva y más pequeña.

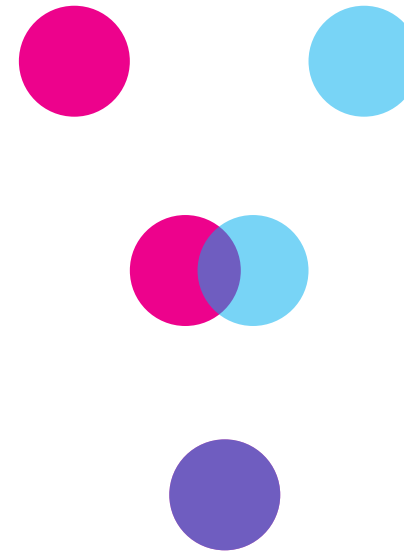
En el caso de la siguiente imagen, está muestra varias formas de diferentes colores que al coincidir logran crear formas nuevas negativas. Un ejemplo claro esta en la intersección del triángulo amarillo y el círculo rosado, ambas logran crear un cono negro.



imagen obtenida de: <https://www.pinterest.com/>

8.Coincidencia:

Si se acercan más las formas y estas coinciden las dos se pueden convertir en uno. En las siguientes imágenes se da una representación una forma de coincidencia en donde los círculos de diferente color se unen y crean otro.



Repetición:

Coutiño (2013) define la repetición como la utilización de un mismo módulo dentro de un diseño. En diseño textil este es uno de los fundamentos del diseño más utilizado por los diseñadores gráficos.

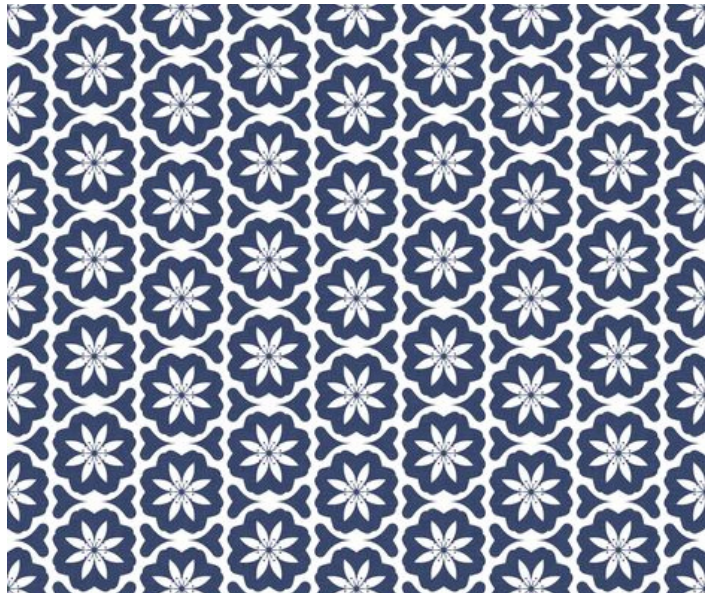


imagen obtenida de: <https://www.pinterest.com/pin/545991154810595719/>

Reflexión:

Cuando dos módulos se reflejan, pueden variar en color para que este logre ser más notable.

La siguiente imagen representa la reflexión, ya que en esta se pueden ver dos módulos reflejando de manera que intercambia el color de estos.

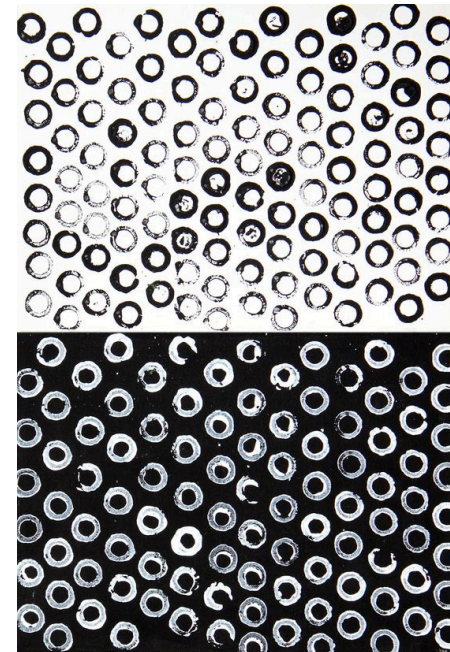


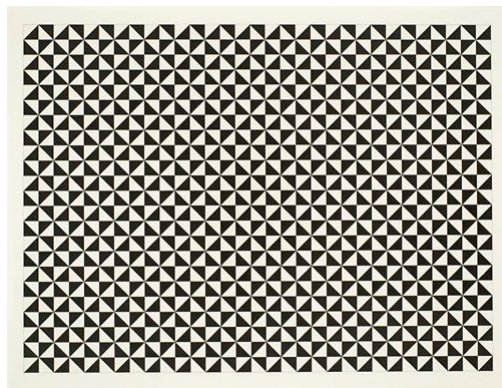
imagen obtenida de: <https://www.pinterest.com/pin/545991154810595719/>

Estructura:

Wong (1986) define la estructura como a aquella que impone un orden y determina las relaciones internas. Dentro de esta existen diferentes tipos de estructuras estas son; formal, semiformal, informal, visible, invisible, activa e inactiva

Estructura formal :

En la estructura formal es regular y rígida esta llega a ser la base de todas las estructuras. La estructura formal puede ser apreciada en la imagen siguiente donde se mira una constante regularidad en los módulos. Como puede ser vista en la imagen siguiente.



Imágenes en obtenida en: <https://printpattern.blogspot.se>

Estructura semiformal:

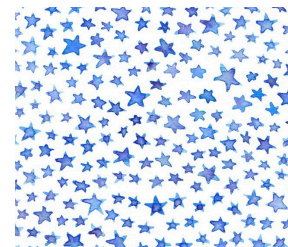
La estructura semiformal parte de un trazo regular con una ligera irregularidad. Tiene espacios estructurales similares sin embargo no posee rigidez, y al ser vista da una sensación de pequeña agitación o movimiento. Como se puede apreciar en la siguiente imagen.



Imágenes en obtenida en: <https://printpattern.blogspot.se>

Estructura informal :

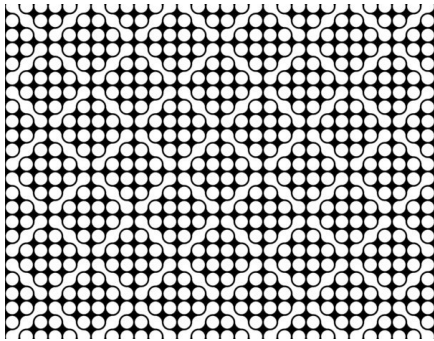
La estructura informal es completamente irregular. Es construida en forma libre e indefinida. Posee espacios estructurales desiguales y sugiere un completo movimiento en la composición. En la siguiente imagen se pueden ver estrellas de diferentes tamaños y estas están puestas de una manera completamente irregular representando una estructura informal.



Imágenes en obtenida en: <https://printpattern.blogspot.se>

Estructura visible :

En la estructura visible las líneas se pueden ver ya que forman parte del diseño estas pueden tener un ancho delgado o grande. Como es representado en la siguiente imagen.



Imágenes en obtenida en:
<https://printpattern.blogspot.se>

Estructura activa:

La característica más importante de la estructura activa, es que los espacios estructurales pueden interactuar entre sí como se puede observar en la imagen siguiente, representando lo que es la estructura activa.



Imágenes en obtenida en: <https://printpattern.blogspot.se>

Estructura invisible:

En la estructura invisible las líneas estructurales no son visibles sin embargo sigue habiendo un orden determinado. Como se puede apreciar en la siguiente imagen.



Imágenes en obtenida en: <https://printpattern.blogspot.se>

Estructura inactiva:

En la estructura inactiva sus líneas estructurales pueden guiar la ubicación de los módulos dentro del espacio estructural. Como es representado en la siguiente imagen.



Imágenes en obtenida en: <https://printpattern.blogspot.se>

Similitud:

Coutuño (2013) establece que la similitud es el parecido o semejanza que puede haber entre dos o más módulos. En la imagen anterior se pueden encontrar diferentes módulos. Sin embargo todos estos tienen grandes parecidos por el cual la imagen demuestra similitud.

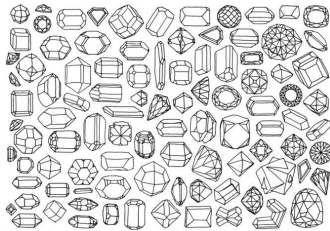


imagen obtenida en: <https://www.pinterest.com/pin/265079128038654028/>

Gradación:

La gradación es aquella que exige un cambio gradual ordenado, estos normalmente consisten en ir de grande a pequeño. Como es demostrado en la imagen siguiente donde se pueden apreciar los módulos blancos rectangulares pasando de grande a pequeño.

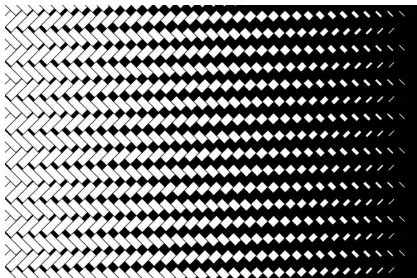


imagen obtenida en: <https://www.pinterest.com/pin/354165958169140178/>

Radiación:

La radiación consiste en que un módulo gira en un eje en forma rotatoria. Normalmente es multi-simétrico, posee un punto focal y puede llegar a generar ilusiones ópticas. Existe la radiación centrífuga, concéntrica y centrípeta. La radiación se puede ver en la imagen siguiente ya que se puede ver cómo el módulo gira en un eje rotatorio, y cada módulo siguiente se hace más grande.

imagen obtenida en: <https://www.pinterest.com/>



Anomalía:

La anomalía es una presencia de irregularidad dentro de un diseño en donde prevalece la regularidad.

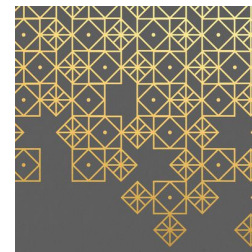


imagen obtenida en: <https://www.pinterest.com/pin/399624166907856419/>

Contraste:

El contraste logra crear una clase de comparación entre módulos, existen diferentes tipos de contrastes estos son:

- regularidad- irregularidad
- espacio vacío- espacio ocupado
- figuras
- tamaño
- color
- textura
- dirección
- espacio
- gravedad
- posición

Una de las maneras de generar contraste es con color. En la imagen siguiente se puede apreciar los colores blancos y negros que contrastan en la composición.

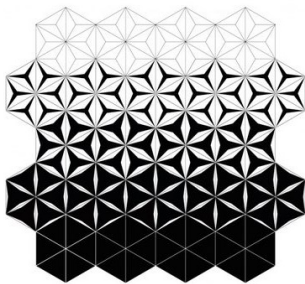


imagen obtenida en: <https://www.pinterest.com/pin/479070479093843063/>

Concentración:

Se refiere a una manera de distribución de los módulos que pueden estar unidos o repartidos. La imagen siguiente demuestra concentración ya que se puede ver ciertos módulos más juntos que otros dentro de la misma composición.

Espacio:

El espacio es todo aquello que rodea el resto de la composición, el espacio que se deja en blanco. Este puede ser por razones estéticas para la composición.

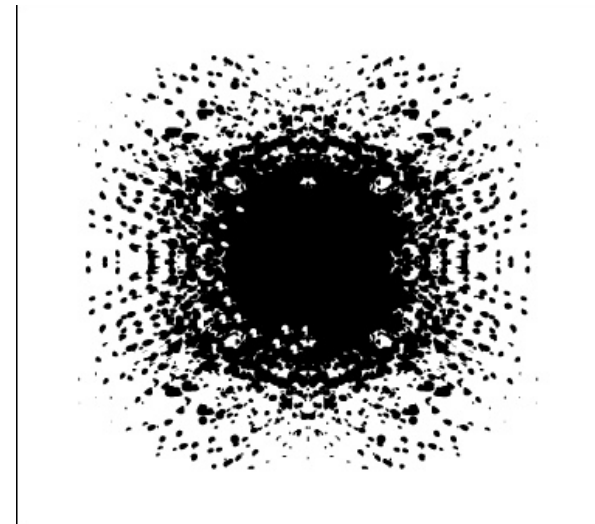


imagen obtenida en : https://farm4.staticflickr.com/3597/3803309742_a8d4cba155.jpg

Simetría y asimetría:

Según Lupton (2008) la simetría es la distribución uniforme de peso, los elementos están orientados a lo largo de un eje común logrando que la misma imagen se refleje en ambos lados de dicho eje.

Sin embargo la simetría no es el único medio para lograr equilibrio. En diseño se utiliza la asimetría para crear equilibrio de manera que se introducen elementos que se contrarrestan logrando construir una sensación de estabilidad. En la siguiente imagen a la derecha se puede apreciar simetría en la composición ya que hay una distribución uniforme de peso entre los módulos.



imagen obtenida de: www.blog.anthropologie.com

Ritmo y equilibrio:

Lupton (2008) menciona que en diseño, el equilibrio es un catalizador de la forma ya que ancla y activa los elementos en el espacio. El equilibrio visual logra darse cuando el peso de uno o más elementos se distribuye de manera uniforme o proporcional en el espacio. Los objetos más grandes funcionan como contrapuntos a los objetos más pequeños al igual que los objetos más oscuros a los más claros.

Tener estabilidad es completamente necesario para lograr tener un diseño simétrico. El equilibrio no tiene que ser estático. Los diseñadores utilizan el contraste entre tamaños, texturas, formas y colores para lograr compensar el peso de un objeto con otro. Y lograr un equilibrio dinámico.

El ritmo consiste en la repetición de un patrón regular y marcado. En diseño se utiliza el ritmo para lograr construir imágenes estáticas. El diseño de patrones normalmente utiliza repeticiones sin interrupción la mayoría de las formas de diseño gráfico buscan ritmos que estén puntuados por el cambio y la variación.

Tanto el equilibrio como el ritmo trabajan juntos para lograr crear diseños de estabilidad y capacidad de sorpresa.

Texturas:

Según Coutuño (2013) la textura es la parte táctil de las superficies y sustancias. En los elementos de diseño esta corresponde a como la propia función visual, por ejemplo un estampado de flores o una superficie elegante puede servir para adornar un spa. En diseño la textura es tanto física como virtual. Ya que trata, tanto de la propia superficie de un objeto impreso o físico al igual que puede ser la apariencia óptica de dicha superficie. Existen texturas concretas, y abstractas. Texturas generadas manualmente, con cámara por ordenador ó por código.

En pocas palabras, es característica de superficie de una figura, estas pueden ser:

- suaves
- rugosas
- lisa
- decoradas
- ocupadas
- vacías
- blandas
- duras

En las imágenes que se pueden apreciar a la derecha, estas están compuestas por diferentes texturas, en este caso siendo plumas como texturas suaves, metal arrugado como material rugoso y por último las pinturas como textura decorada.



imágenes obtenidas de: [https://www.pinterest.com/search/pins/?q=textile%20design%20textures&rs=typed&term_meta\[\]=textile%7Ctyped&term](https://www.pinterest.com/search/pins/?q=textile%20design%20textures&rs=typed&term_meta[]=textile%7Ctyped&term)

Color:

“Todos los colores son amigos de sus vecinos y amantes de sus opuestos”- Marc Chagall.-

Lupton (2008) ha señalado que el color puede transmitir un estado de ánimo, describir la realidad o codificar información. En diseño se utiliza el color para resaltar elementos y lograr hacer que otros desaparezcan. El color sirve para diferenciar y establecer conexiones, para subrayar y para ocultar. Por el cual se vuelve un factor importante a la hora de diseñar en textiles estampados. Ya que los textiles estampados son un diseño que interactúa constantemente con las personas, estas pueden ser afectadas a un nivel emocional por la simple paleta de color que un diseñador decida utilizar en su línea.

A continuación se presenta la teoría básica del color en donde describe, tanto cómo estos pueden afectar a las personas, cuales son sus denotaciones y las distintas combinaciones de color que los diseñadores gráficos utilizan de base para hacer combinaciones que sean llamativas al consumidor.

La teoría básica del color:

Lupton (2008) establece que la rueda de colores es una herramienta útil de diseño ya que los colores próximos en el espectro o en la rueda son análogos, por lo cual, al usarlos juntos, se obtiene un contraste cromático mínimo y una armonía innata, en tanto cada color tiene algún elemento en común con otros de la secuencia. Los colores análogos también tienen una temperatura cromática relacionada. Dos colores situados frente a frente en la rueda son complementarios. No comparten ningún elemento.

Cromáticas opuestas:

Cálido contra frío. La decisión de utilizar colores análogos o que contrasten, afecta a la energía visual y al tono general de toda composición.

Según Johan Wolfgang “El color se puede definir como, una sensación que se produce en respuesta a la estimulación del ojo y de sus mecanismos nerviosos, por la energía luminosa de ciertas longitudes de onda.” En la siguiente imagen se puede apreciar la combinación de cálido contra frío, los cálidos son el amarillo y el rosado mientras que los fríos son los diferentes tonos de azules de las hojas.



imagen tomada de: <https://www.pinterest.com/pin/364158319854970774/>

El tono:

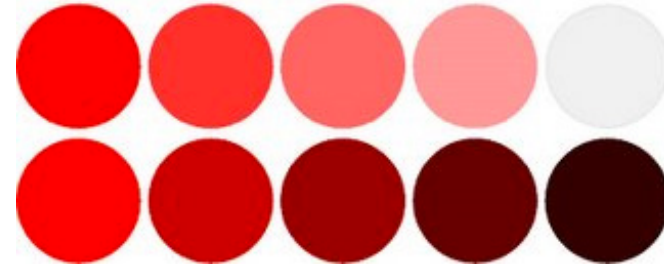
El tono en el color se refiere al matiz de color. Es decir, el nivel de luz que puede tener un color.



imagen tomada de: <https://www.pinterest.com/pin/246501779581394311/>

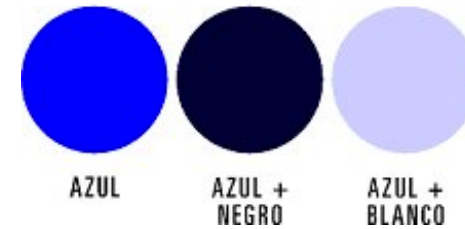
Brillantez o valor:

La brillantez tiene que ver con la intensidad o el nivel de energía de un color. Es la luminosidad de un color (la capacidad de este de reflejar el blanco). Alude a la claridad u oscuridad de un tono. Es una condición que puede variar en el color y puede alterar por completo la apariencia de este. La luminosidad o brillantez, varía añadiendo negro o blanco a un tono. Tal como es demostrado en la primera imagen de a la derecha.



Saturación:

La saturación está relacionada con la pureza cromática o falta de dilución con el color blanco. Constituye la pureza del color respecto al gris, y depende de la cantidad de blanco presente, entre más saturado este un color, este es más puro y posee menos mezcla de gris. Como es demostrado en la segunda imagen a la derecha.



Tinte:

El tinte es una variación del tono producida por la adición de blanco. Como es demostrado en la tercera imagen a la derecha.

Intensidad:

La intensidad de un color es su grado de luminosidad. Mediante la adición de blanco o negro.



imágenes tomadas de: <http://tallerdecolor.blogspot.com/2006/06/teora-del-color-3ra-parte.html>

Colores cálidos:

Los colores cálidos se proyectan hacia fuera y atraen la atención. Los colores cálidos suelen ser fuertes y agresivos y parecen vibrar dentro de su espacio propio. Los colores cálidos pueden afectar a las personas de varias maneras, como aumento de la presión sanguínea y la estimulación de el sistema nervioso. En la primera imagen a la derecha se puede apreciar la utilización de colores cálidos en la composición, está dando la sensación de felicidad, juguetona y juventud.

Colores fríos:

El color frío remite al color azul en su máxima saturación; los colores fríos logran dar el efecto opuesto a los colores cálidos los cuales son que aminora el metabolismo y aumenta la sensación de calma en nuestro sistema nervioso.

La segunda imagen a la derecha utiliza colores fríos, por lo cual da una sensación de tranquilidad y serenidad.

Colores claros:

Los colores claros, se refiere a los pasteles más pálidos, toman su claridad gracias a la ausencia de color visible en su propia composición. Según la psicología del color de Wolfgang los colores claros dan una sensación de liviandad, descanso, suavidad y fluidez. La tercera imagen demuestra la utilización de colores claros esta imagen da la sensación de ser más liviana al resto de las imágenes.



imagen tomada de: <https://es.pinterest.com/pin/473229873317381735/>

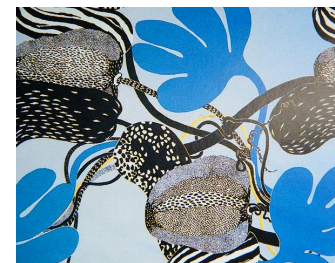


imagen tomada de: <https://www.pinterest.com/pin/308918855662853944/>



imagen tomada de: www.thenicniche.com

Colores oscuros:

Los colores oscuros son tonos que contienen negro en su composición. Encierran el espacio y lo hacen parecer más pequeño.

Colores brillantes:

La claridad de los colores brillantes se logra por la omisión del gris o el negro. Estos son estimulantes y alegres. En la siguiente imagen se puede apreciar tanto la utilización de colores oscuros como colores brillantes. Esta utiliza el color negro para dar un mejor contraste a la composición y los colores brillantes utilizados fueron el lila, fucsia, amarillo y celeste.



imágenes tomadas de: <https://www.pinterest.com/pin/308848486919969907/>

García (1983) menciona que Johan Wolfgang Von Goethe fue un escritor alemán y uno de los primeros en escribir sobre la psicología del color, este ha señalado que los colores pueden influenciar las emociones del ser humano. A continuación se analizan los seis colores que Goethe establece, comprenden la variedad de matices que pueden ser obtenidos por las mezclas entre ellos y también por la de cada una de ellos con el blanco y negro.

Azul:

El azul es el color de la inteligencia, la sabiduría, la reflexión y la paciencia. Da una sensación de espacios abiertos. Es el color representativo del cielo y el mar en estado de calma. Logrando dar alusión a paz y quietud. Al igual que actúa como un calmante natural, calmando los ánimos e invita al pensamiento.

Rojo:

Está relacionado con el fuego y evoca sensaciones de calor y excitación. Es el color de la sangre y el fuego. Simboliza la violencia, la pasión sensual, la acción y los impulsos. Es el color de movimiento y vitalidad. Este color logra aumentar la tensión muscular y activa un cierto estado de alerta en el cerebro.

Amarillo:

El amarillo es el color del sol. Para Goethe este posee una condición de alegría es el color del optimismo, también es el color del poder y la arrogancia, sin embargo también de la alegría, el buen humor y la buena voluntad. Este es un color estimulante.

Violeta:

El violeta es el color de la madurez y la experiencia. Es un matiz claro que expresa profundidad, misticismo, misterio y melancolía. Es el color de la intuición y la magia. También puede expresar realeza suntuosidad y dignidad.

Naranja:

El naranja es la mezcla del amarillo y el rojo, tiene las cualidades de ambos colores solo que en un menor grado. Para Goethe este era el color de la energía.

Verde:

El verde significa la llegada de la primavera, este simboliza la juventud y la esperanza. Por ser el color de la naturaleza sugiere aire libre y frescor, libera al espíritu y equilibra las sensaciones.

Combinación de colores:

La rueda de colores Itten: Es un círculo cromático de doce colores. Alejos (2007) menciona que Johannes Itten fue un diseñador y profesor en la Bauhaus, y fue el primero en hacer una teoría sobre los tipos de combinaciones de colores que se pueden hacer para dar un mayor impacto a los usuarios. Los diseñadores gráficos hacen mucho uso de estas combinaciones para lograr crear líneas gráficas que puedan ser más llamativas para los usuarios. En la imagen siguiente se puede apreciar la rueda de colores según Itten.



imagen tomada de: <https://www.pinterest.com/pin/433753007844330974/>

Las combinaciones son:

A continuación se presentan las diferentes combinaciones de colores según la teoría del color de Johannes Itten.

1.La combinación complementaria:

Los colores complementarios son aquellos que se ubican en los lados opuestos de la rueda de colores de Itten. Su combinación luce muy animada y llena de energía, especialmente si se combinan los colores de tonos saturados. La siguiente imagen utiliza la combinación complementaria con los colores rojo y verde. Estos siendo colores que están en los lados opuestos de la rueda de colores Itten.



imagenobtenida de:<https://es.pinterest.com/pin/352828952033530481/>

2. La triada (combinación de tres colores) :

Esta se trata de la combinación de tres colores que se ubican a la misma distancia uno del otro, estas combinaciones logran proporcionar grandes contrastes sin interferir con la armonía de estos. En la primera imagen ubicada a la izquierda se puede apreciar el uso de tres colores: verde rojo y azul, estando estos tres colores ubicados a la misma distancia de cada uno en la rueda.



<http://i00.i.aliimg.com/wsphoto/v0/2038744704/>

3. Combinación analógica:

Esta combinación se trata de la combinación de 2 a 5 colores ubicados uno al lado del otro en la rueda de colores (sin embargo lo ideal es combinar 2 a 3 colores a la vez). Este conjunto de colores logra dar una impresión más tranquila y agradable. En la segunda imagen a la izquierda se puede distinguir el uso de los colores rojo, amarillo, rosado y anaranjado. Siendo ese la muestra de una combinación de colores análogos.



imagen obtenida en: <https://www.bloglovin.com/>

4. Combinación complementaria por separado:

Esta combinación es una variación de la combinación complementaria, sin embargo en lugar del color opuesto se usan los dos colores que están a su lado. Esta combinación se aplica para un color base y dos colores adicionales. El esquema luce casi igual de contrastante como tenso. Morado azul y verde son los colores que forman la combinación complementaria por separado en la composición de la primera imagen a la derecha.



imagen obtenida en: <https://www.bloglovin.com/>

5. Tétrada (combinación de 4 colores):

Este esquema de colores comprende un color básico, dos adicionales y otro que pone acentos. Un ejemplo puede ser azul verdoso, azul morado, rojo anaranjado, amarillo anaranjado. El cual es representado en la segunda imagen a la derecha.

6. Cuadrado:

Este se trata de la combinación de cuatro colores que están a la misma distancia uno del otro. Los colores no se parecen en tono pero en todo caso se logran complementar.



imagen obtenida en: <https://www.bloglovin.com/>

Figura/fondo:

“la forma de un objeto no es más importante que la forma del espacio que lo rodea. Todas las cosas existen en interacción con otras.” - Malcolm Grear-

Lupton establece que la relación entre la figura y el fondo conforma la percepción visual de una persona.

Una figura (forma) se ve siempre con relación a lo que la rodea (fondo),

En el diseño gráfico se busca un constante equilibrio entre figura y fondo. Se utiliza para construir contrastes con el objetivo de crear íconos, ilustraciones, logotipos, composiciones y patrones que puedan llegar a estimular el ojo.

La dicotomía figura fondo también conocida como espacio positivo y negativo se ve en todas las formas de diseño gráfico. Según Lupton (2008) en el diseño de los logotipos y símbolos, la destilación de un significado complejo en una forma simplificada pero igualmente significativa nace a menudo de la tensión existente entre ambos, figura y fondo. Lo que se deja afuera enmarca y equilibra lo que se construye dentro.

Existen diferentes relaciones entre figura y fondo estas incluyen la relación estable, reversible y ambiguo.

Estable:

Una relación estable consiste en que la figura o la forma pueda resaltar con claridad, esta estando separada del fondo.



Reversible:

Se da una relación de reversible cuando la figura y el fondo tanto los elementos positivos como los elementos negativos atraen atención por igual y de forma alterna.



imagen obtenida en: <http://2.bp.blogspot.com/-dge7MMCbPII/Uwe-LITvddI/AAAAAAAAAC0/XDF1-J-uDeM/s1600/figura-fondo+2.jpg>

Ambigua:

Cuando existe una relación ambigua entre figura y fondo se desafía al observador a encontrar un punto focal. La figura se enreda con el fondo y casusa que no se pueda entender cual de los dos predomina.

imagen obtenida de: <http://alumnos.unir.net/angelagarroarza/files/2014/09/historia-y-teoria-de-la-imagen-ley-de-forma-y-fondo.jpg>



Forma y contraforma:

Existe cuando las formas desplazan el espacio y crean un juego interactivo entre la forma y el vacío que la rodea. La imagen representa la forma y contraforma, ya que el espacio negativo en negro y el espacio positivo en blanco interactúan entre sí, creando un juego de imagen.



imagen tomada de: <http://montufardisografico.blogspot.com>

Figura dentro de una figura:

Cuando una figura toma forma a partir del vacío de otra. En la siguiente imagen se puede observar la utilización de figura dentro de una figura ya que los triángulos grandes logran formar triángulos más pequeños a partir de los espacios negativos.

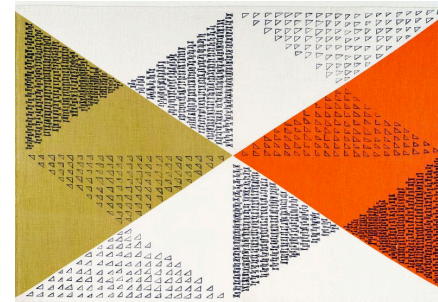


imagen tomada de:
<https://es.pinterest.com/pin/53972895514889975/>

Módulos:

Lupton (2008) establece que un módulo es un elemento compacto integrado dentro de un sistema o de una estructura más grande.

En diseño se tiene que tomar decisiones constantes acerca del tamaño, el color, la colocación, la proporción, las relaciones y los materiales al igual que el tema el estilo y la iconografía.

Retículas:

Lupton (2008) establece que una retícula es una red de líneas que generalmente corren horizontal y verticalmente. Sin embargo también pueden ser sesgadas, irregulares o incluso circulares.

Las retículas funcionan de manera que las líneas ayudan a alinear los elementos. Estas crean estructuras y consistencia.

La retícula ofrece un fundamento lógico y un punto de partida para toda composición de manera que convierte un área en blanco en un campo dotado de estructura. Al dividir el espacio en unidades iguales se logra conseguir que todo el espacio tome tanta importancia como el centro.

Las retículas ayudan a lograr crear composiciones activas y asimétricas y variarlas, de manera que estas no solamente estén centradas y estáticas. En la imagen de la derecha se puede apreciar el uso de una retícula en el fondo de la composición para el desarrollo de la misma.

Concepto:

Por último, al tener un entendimiento de los elementos de diseño, el diseñador crea un concepto con el cual a partir de este logre trabajar una línea de diseño específica.

Según Graus (2013) el concepto es aquello que se forma en el pensamiento acerca de algo o alguien. Es la manera que se piensa sobre algo. El concepto expresa las cualidades de una cosa o de un objeto el cual logra determinar cual es su significado e importancia.



imagen obtenida en: <https://www.pinterest.com/pin/127719339402751333/>

En la tienda Del Palomar, la diseñadora gráfica no solamente utiliza sus conocimientos en diseño gráfico para inspirar sus diseños textiles sino que también utiliza inspiración de los tejidos artesanales guatemaltecos. Por ello el apartado siguiente.

TEXTILES (tejidos artesanales)

Según González (2013) los tejidos artesanales se originan gracias al resultado de la influencia española en tiempos de la conquista y la colonización, así como la habilidad manual del hombre nativo descendiente de los mayas.

El tejido es creado cuando se entrelazan los hijos de urdimbre con los hilos de trama formando una lamina resistente con diferentes colores y diseños. Los hilos de urdimbre se refiere al conjunto de hilos longitudinales que se mantienen en tensión en el telar. Mientras que los hilos de trama son los hilos transversales que se tejen en la urdimbre para lograr formar la tela.

Existen diferentes tipos de tejido textil, entre estos están el tejido liso, tejido cruzado, tejido de satén y tejido de jaquard. El tejido liso también conocido como tejido tafetán es el método básico de tejido, consiste en que cada hilo de la trama se entrelaza con cada uno de la urdimbre. El tejido cruzado tiene líneas muy marcadas ya que se entrelazan dos hilos de urdimbre con un hilo de trama en filas alternas. El

tejido de satén tiene una textura más densa que la de los tejidos cruzados, sin embargo es suave y menos resistente, para lograr este tipo de tejido se pasan los hilos de urdimbre sobre varios hilos de trama haciendo un entrelazado mínimo. Por último está el tejido de jaquard y liso; esta es una combinación de ambos tejidos y se utiliza para crear telas con dibujo.

En Guatemala, en el tejido artesanal se utilizan dos técnicas principales para la elaboración de estos. Una es la técnica de jaspeado mientras que la otra es el telar de pedales. La técnica de jaspeado consiste en hacer distintas amarraduras o nudos a ciertas proporciones de hilos donde se forman los diferentes diseños. Este después se tiñe, al terminar se quitan esas amarraduras o nudos y el dibujo logra quedar como un negativo. El telar de pedales fue traído por los españoles cuando vinieron a América, los artesanos tejedores adaptaron sus propios conocimientos sobre los tejidos a este nuevo instrumento.

imagen obtenida en: http://www.laantigua-guatemala.com/Museo-Tienda_Casa_del_Tejido.htm



En Guatemala las tejedoras a través de los años han creado sus propios lenguajes y simbologías para dar significado a diferentes diseños logrando a través de estos, contar sus historias y su cultura.

Por tal motivo, los diseñadores en Guatemala que se inspiran por la propia cultura maya también toman en cuenta estos mismos simbolismos.

Simbología en textiles mayas:

Tanto los trajes indígenas guatemaltecos como los tejidos mayas reflejan una evolución histórica guatemalteca. Toda su indumentaria se relaciona directamente con su sociedad y obtienen inspiración de su propia vida religiosa y cultural. Por lo cual se desarrolla una simbología maya de diferentes estampados gráficos que pueden tener un significado religioso o cultural. Los trajes y los tejidos con los que se visten los mayas contemporáneos de Guatemala forman parte integral de su vida cotidiana y estos son los principales transmisores de su propia identidad.

También hay que tomar en cuenta que los diseños y significados pueden variar según la propia región de estas.

A continuación se desglosan los diferentes símbolos textiles guatemaltecos todos obtenidos de el libro “Hilos mayas de Guatemala, el lenguaje de los símbolos” por Granados (2011).



imagen de textiles mayas con simbología “movimiento de aire”. En los módulos superiores

imagen obtenida en: http://www.laantigua-guatemala.com/Museo-Tienda_Casa_del_Tejido.htm

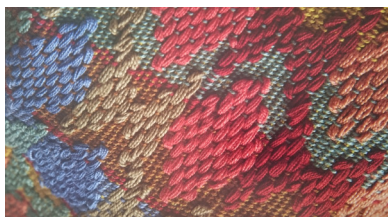
1.Árbol de la vida:

Representa al hombre que nace, crece se reproduce y muere. También representa la unión entre dos personas, siendo estas las dos partes en que se divide el árbol. Los frutos que da representa a los hijos. Chillaní, San Pedro Sacatepéquez, Guatemala.



2.Cascarones:

Representan los huevos vacíos que se decoran y se rellenan con “pica pica” para la fiesta de carnaval. En los huipiles de las mujeres se les pone con mucho color. Chillaní, San Pedro Sacatepéquez, Guatemala.



3.Chompipe bailando:

Representa al chompipe macho que muestra su alegría al momento de encontrar su pareja que trata de enamorar. Chillaní, San Pedro Sacatepéquez, Guatemala.



4.Gallina:

Las gallinas son regalos, que en señal de agradecimiento reciben los testigos de una boda. Chillaní, San Pedro Sacatepéquez, Guatemala.



5. León:

El león se teje principalmente en los huipiles de las jóvenes solteras de la comunidad indicándole a los varones que pueden cortejarlas. Chillaní, San Pedro Sacatepéquez, Guatemala.



6. León enojado:

Se le considera un símbolo de enfado. No refleja felicidad en la vida de las personas. Chillaní, San Pedro Sacatepéquez, Guatemala.



7. Mariposa:

La mariposa negra representa una pena o una tragedia, a esta siempre se le relaciona con situaciones negativas. Chillaní, San Pedro Sacatepéquez, Guatemala.



8. Águila bicéfala:

Esta representa a un mismo ser con dos cabezas, dos miradas, una que ve al pasado y otra al futuro. Muestra la importancia de vivir el presente, sin embargo también la importancia de corregir acciones anteriores. También representa la naturaleza del águila y cómo esta es vivir en las alturas y ver las tierras desde ahí, lo que enseña a los humanos a tener un mayor panorama de las cosas para poder vivir así la vida. Nahualá, Sololá.



9.Árbol de la vida:

Simboliza la importancia que los arboles frondosos tienen para los mayas, ya que bajo estos se realizaban varios rituales sagrados. Nahualá, Sololá.



10.Flor de la vida:

Representa el centro de la flor del árbol de la vida y por ello el renacer del espíritu cada día. Nahualá, Sololá.



11.Hermanos:

Simbolizan la consecuencia de la desobediencia y la holgazanería. Según la leyenda la abuela mandó a los hermanos Batz y Chowen a sembrar milpa, cuando salió a buscarlos los encontró descansando en la copa de los árboles, ellos al ser sorprendidos por su abuela tomaron fruta y la lanzaron contra ella. La abuela, los maldijo y los condenó a vivir el resto de sus vidas en los árboles convertidos en monos. Nahualá, Sololá.



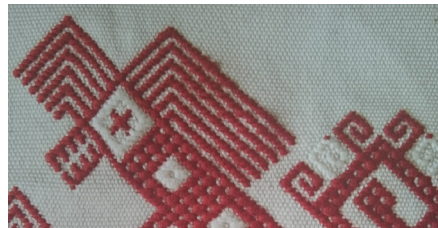
12. León de la riqueza:

Este representa a un fuerte nahual de los bienes, se le asocia con buena suerte y riqueza. Nahualá, Sololá.



13. León furioso:

Representa la parte fuerte de las personas que nacen bajo este nahual, así como la energía de los bienes de la naturaleza. Nahualá, Sololá.



14. León y jaguar:

Estos símbolos hacen referencia al primer encuentro entre el león y el jaguar cuando el león trató de comerse al hombre el jaguar lo protegió. Nahualá, Sololá.



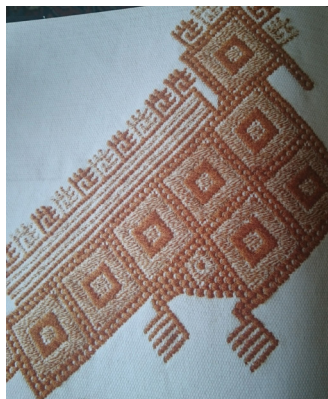
15. Muñeca:

Representa a la mujer y su relación directa con la madre tierra, también representa a las tejedoras Ixchel, Nahualá, Sololá.



16. Pájaro o gallina de monte:

Esta es un ave colorida, representa fortuna y buena suerte. Nahualá, Sololá.



17. Plumas:

Los antepasados las usaban como elementos decorativos en su vestuario. Para realizar sacrificios se adornaban con plumajes para presentarse ante sus dioses y agradecían sus favores en dirección a los cuatro puntos cardinales. Nahualá, Sololá.



18. Señor gigante que viaja a caballo:

Simboliza una antigua leyenda que trata sobre un jinete viajando de la costa sur al altiplano guatemalteco queriendo conquistar a Santa Catarina la patrona de Sololá. Nahualá, Sololá.



19. Tejido en forma de petate:

Representa a los petates que elaboran las abuelas mayas para darle a sus familias la comodidad que proporcionan estas artesanías. Nahualá, Sololá.



20.Cuello de Huipil:

Este está inspirado en la flora y fauna de Patzún teniendo como objetivo principal recordar la importancia de la naturaleza y el cuidado de esta para preservarla. Patzún, Chimaltenango.



21.Franjas bordadas:

Las nueve franjas bordadas alrededor del cuello del huipil representa los nueve meses de embarazo de la mujer, como recuerdo que las madres nos llevaron en el vientre por ese tiempo. Patzún, Chimaltenango.



22.Huipil de flores:

Representa la flora y el cuidado que se le debe dar a esta. Patzún, Chimaltenango.



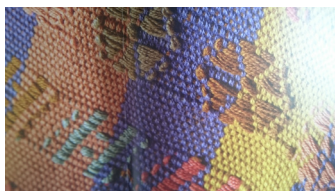
23.Paya de Patzún:

Los diseños que se bordan en la paya tienen varios significados; de abajo para arriba las primeras figuras representan volcanes que rodean la comunidad, las segundas las hojas que se utilizan para proteger las velas encendidas que llevan las mujeres que acompañan las procesiones. En el centro se distingue la más singular, la cual es la del santísimo sacramento. Y por último arriba está el león y el tigre, los cuales protegieron al pueblo. Patzún, Chimaltenango.



24.Barrilete:

En octubre se vuelan barriletes como recuerdo de los seres que ya han fallecido. La tradición consiste en escribir el nombre del fallecido en el barrilete, si al elevarlo el hilo de este se rompe, significa que el ser querido se ha ido lejos y su alma descansa. Rabinal, Baja Verapaz.



25.Copa:

Surge de la fusión de creencias mayas y cristianas, ya que simboliza el compartir unos con otros. Como Jesús lo hizo con sus discípulos. Rabinal, Baja Verapaz.



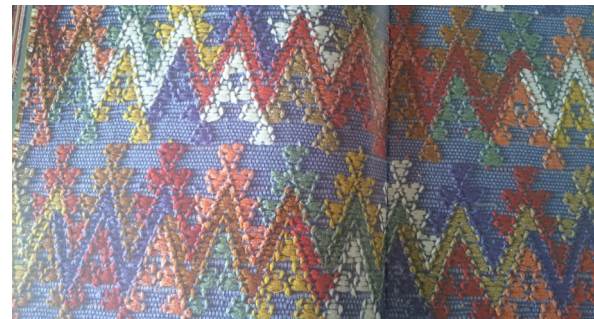
26.Estrella:

Las estrellas representan guías espirituales, indican los cambios que podrían ir surgiendo en la vida de cada persona. Rabinal, Baja Verapaz.



27.Cajiup:

Según la leyenda en Rabinal hay un cerro con este nombre, donde aparece una serpiente capaz de conceder deseos. Sin embargo, si esta concede el deseo a una persona, el alma de esta estará en pena ya que será propiedad de la serpiente. Rabinal, Baja Verapaz.



28. Jícaras:

Representan la cabeza de la mujer, de la cual salen buenas ideas. Para el mismo tejido con la combinación de colores que existen. Rabinal, Baja Verapaz.



30. Tinaja:

Las tinajas están presentes en casi todos los hogares mayas, forman parte de su diario vivir y simbolizan la artesanía elaborada con barro, el cual es un material espiritual, ya que el creador formó al hombre con este. Rabinal, Baja Verapaz.



29. Letra x:

La letra x se pone ya que antiguamente esta letra estaba muy presente en los nombres mayas que le ponían a los hijos. Estos se empleaban como muestra de respeto a los dioses. Rabinal, Baja Verapaz.



31. Jaspe:

Símbolo de distinción y respeto para las esposas de las autoridades del poblado. San Antonio Aguas Calientes, Sacatepéquez.



32. Pepenado:

Técnica que se enseña a las jóvenes solteras, quienes antes del matrimonio deberán tejer una toalla para obsequiarle al padre del novio. San Antonio Aguas Calientes, Sacatepéquez.



33. Señoritas:

Este símbolo se teje en los huipiles y es indicativo de las mujeres que están solteras y sin compromiso. San Antonio Aguas Calientes, Sacatepéquez.



34. Serpiente:

A través de este símbolo, las mujeres mayas se vinculan con las montañas. De las que proviene el aire puro y la protección contra las enfermedades. También se le llama arco. San Antonio Aguas Calientes, Sacatepéquez.



35. Tablita:

Símbolo que representa las tablas que en la antigüedad utilizaban los sacerdotes mayas para hacer los sacrificios. San Antonio Aguas Calientes, Sacatepéquez.



37.Flores:

Representan felicidad y devoción. San Juan Comalapa, Chimaltenango.



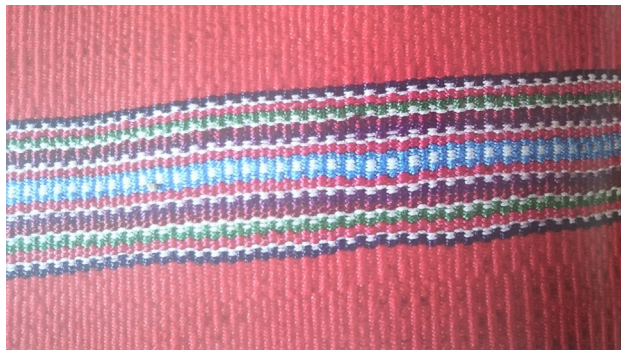
36.Arcoíris:

Representa los colores de las flores y las hojas en invierno, época en las que estas cobran más vida gracias a las lluvias. San Juan Comalapa, Chimaltenango.



38.Franja roja:

Esta representa y recuerda la sangre derramada por los antepasados en distintos momentos de su historia. San Juan Comalapa, Chimaltenango.



39.Gallo:

Representan los gallos que se dan en la pedida de matrimonio por parte de la familia del novio a la novia. Dependiendo de la cantidad de gallos que se den, estos son representativos de cuánto la familia del novio respeta y quiere a la novia. San Juan Comalapa, Chimaltenango.



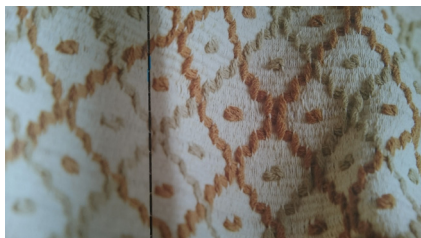
40.Trastos:

Representan los trastos que las mujeres utilizan para ofrecer comida tradicional a los invitados de su propia boda. San Juan Comalapa, Chimaltenango.



41.Argolla:

Es un símbolo utilizado por los antiguos mayas como señal de enlace entre dos poblados. San Lucas Tolimán, Sololá.



42.Gusano:

Representan a los propios gusanos del lugar y el movimiento de estos. San Lucas Tolimán, Sololá



43.Jarrito:

Representan el trabajo del artesano con el barro. San Lucas Tolimán, Sololá



44.Peine:

Representa a los peines que en el pasado usaban los indígenas ellos mismos los hacían estos eran de madera o de esqueleto de pescado. San Lucas Tolimán, Sololá.



46.Rosa:

Representa la rosa de color blanco, la cual es un símbolo de paz, esperanza, pureza y tranquilidad. San Lucas Tolimán, Sololá.



45.Ramas:

Representan las ramas de la ceiba, el árbol nacional. Al igual que representan lo frondoso de los bosques. San Lucas Tolimán, Sololá.



47.Tijeras:

Representa a las tijeras del pasado y cómo estas eran el único instrumento para la confección de prendas, ya que antes no existían los sastres.



48.Cruz:

Representa los cuatro puntos cardinales, estos siendo; el amanecer, la oscuridad, el agua y el aire. Este símbolo muestra la importancia de las energías que vienen de cada extremo de la tierra. San Martin Jilotepeque, Chimaltenango.



49.Letra H:

Simboliza el trabajo ya que representa un utensilio utilizado anteriormente por los antepasados para trasladar y comercializar sus productos. San Martin Jilotepeque, Chimaltenango.



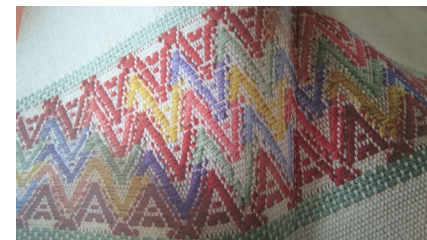
50.Mariposa:

La mariposa blanca es mensajera del bien mientras que la negra advierte la aproximación de un peligro. San Martin Jilotepeque, Chimaltenango.



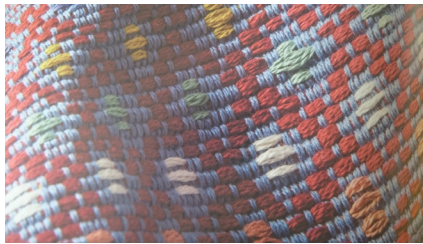
51.Serpiente:

Representa la protección del ser humano. Sirve como guía por el camino de la vida. San Martin Jilotepeque, Chimaltenango.



52. Tela de araña:

Representa a las mujeres que crean sus tejidos al igual que una araña al producir su tela. También muestra la importancia de la unión de los pensamientos que logran formar un todo. San Martín Jilotepeque, Chimaltenango.



53. Virgen de Guadalupe:

Resulta de la mezcla de culturas; los indígenas se avocan a ella para pedir guía y protección en todo momento. San Martín Jilotepeque, Chimaltenango.



54. Camino grande:

Representa la importancia de seguir el camino bueno o correcto. San Miguel Chicaj, Baja Verapaz.



55. Cruz maya:

Representa la cruz maya con la que rezan las personas mayores para dar gracias a Dios al finalizar una ceremonia de matrimonio o al hacer una petición importante para el pueblo. San Miguel Chicaj, Baja Verapaz.



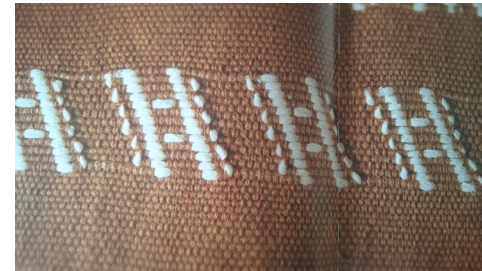
56.Culebra:

Este es un diseño ceremonial que representa los rayos cuando hay fuertes tormentas, las formas de estos evocan a serpientes. San Miguel Chicaj, Baja Verapaz.



58.Escalera:

Representa el ir ascendiendo cada día de nuestra vida, tiene como mensaje nunca retroceder, no importa que tan difícil pueda llegar a ser el camino. San Miguel Chicaj, Baja Verapaz.



57.Entradas y salidas del sol:

Representan la fuente de luz y de vida. Cuando entra el sol, este anuncia la llegada de un nuevo día y cuando este sale, este indica que se tiene un día menos de vida. San Miguel Chicaj, Baja Verapaz.



59.Estrella:

Anuncian la llegada de la noche y recuerdan que los antepasados mayas estudiaron estos astros del universo. San Miguel Chicaj, Baja Verapaz.



60.Llaves:

Estas son símbolo de que al cerrarse una puerta siempre se abre otra. Se utilizan como recuerdo para lograr vencer los obstáculos que se presentan día a día. San Miguel Chicaj, Baja Verapaz.



61.Manos:

Representan las manos de las mujeres tejedoras. San Miguel Chicaj, Baja Verapaz.



62.Chompipe muerto:

Este símbolo representa la ofrenda que se le da a la familia de la novia por parte del novio; este da un chompipe muerto en una canasta, el cual después la familia de la novia lo prepara para servirlo a los invitados de la boda. San Pedro Sacatepéquez Guatemala.



63.Chompipe vivo:

Este simboliza la pedida de mano de la novia en donde la familia del novio criará a un chompipe por dos años antes de la boda para después obsequiarlo a la familia de la novia. San Pedro Sacatepéquez Guatemala.



64.Araña:

Simboliza el trabajo de la tejedora maya y el esfuerzo que esta le pone a sus propios tejidos al igual que la araña le pone esfuerzo a su tela. Tactic, Alta Verapaz.



66.Cetro:

Este representa al cetro que lleva San Jacinto en la mano. Tactic, Alta Verapaz.



65.Camarón:

En Tactic hay muchos pozos, quebradas y nacimientos de agua en donde se podían pescar muchos camarones, estos son símbolos de alimento y prosperidad para la comunidad. Tactic, Alta Verapaz.



67.Flor Dalia:

Esta es una flor que se utiliza únicamente en actividades ceremoniales. Estas adornan altares de iglesias o procesiones del poblado. Tactic, Alta Verapaz.



68.Hoja de pacaya:

Simboliza la alegría de las fiestas, al igual que se utiliza para adornar templos, calles y casas en ocasiones especiales. Tactic, Alta Verapaz.



69.Mariposa Verde:

Este símbolo representa anhelo por una buena vida y un mejor mañana, también significa esperanza cuando se tiene una persona enferma en casa. Tactic, Alta Verapaz.



70.Santísimo:

Representa a la Virgen de la Asunción, acompañada del Corpus Christi o Santísimo Sacramento. Tactic, Alta Verapaz.



71.Sol:

Representa la pedida de una buena cosecha y la iluminación del día. Tactic, Alta Verapaz.



72.Las redes:

Según la casa del algodón Las redes simbolizan la unión entre los amigos y la familia, representan a los nacidos el día de Kat en el calendario Maya Ixil. Kat significa enredo, estamos unidos tanto los amigos como la familia. Kat también significa unión conjunto y amor tomados de la mano.



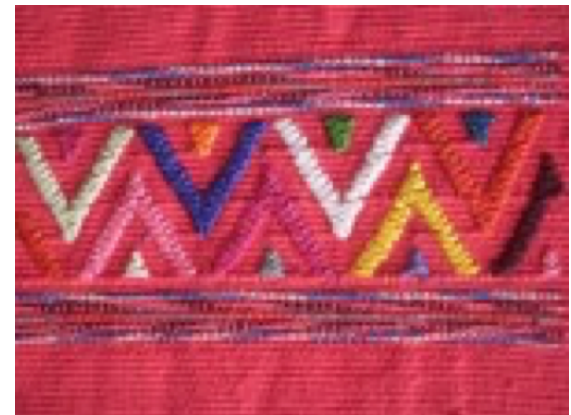
73.El movimiento del aire:

Según la casa del algodón, este símbolo no solamente simboliza el movimiento del aire y el viento, sino que también del universo.



74.Las montañas:

Según la casa del textil, estas representan en general las montañas, las cordilleras y la naturaleza en general.



75.Los volcanes:

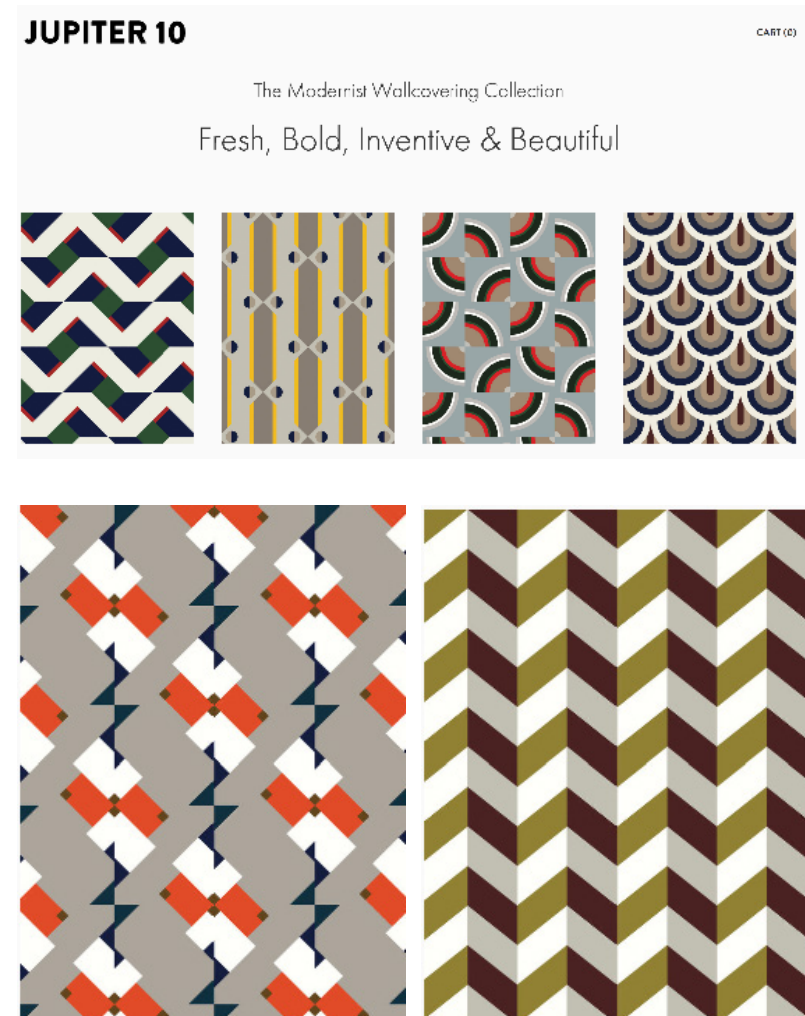
Según la casa del textil, los volcanes representan a los volcanes y la naturaleza.



Experiencia de diseño en diseño gráfico textil jupiter 10

Como primera experiencia de diseño se tomó a la empresa de diseño gráfico textil Jupiter 10 establecido en 2004, según la página de Jupiter 10. Esta es la creación de Bruno Basso & Christopher Brooke. Después de más de una década como diseñadores y pioneros clave de la revolución de la impresión digital en la industria de la moda, Bruno y Christopher comienzan un nuevo capítulo de diseño innovador con el lanzamiento de Júpiter 10, llevando su punto de vista individual al mundo de los interiores.

Estos diseñadores crean tanto fábricas como papel tapiz para paredes. A través de la re imaginación del diseño moderno de mediados del siglo, en Londres logran mezclar lo tradicional con lo moderno para lograr crear diferentes diseños atractivos para sus consumidores.



imágenes tomadas de <https://www.jupiter10.com/>

Experiencia de diseño en diseño gráfico textil

Longina Phillips

Según la página web de Longina Phillips designs (2014), Longina Phillips fue establecido en 1988 y es ahora el principal estudio creativo de diseño de impresión textil en Australia. Su diseño siempre está orientado hacia el futuro, buscando todo el tiempo nuevas tendencias para las colecciones de diseño textil. Ya que cree fielmente que en el diseño textil es muy importante estar al tanto de lo que hoy en día las personas están buscando, para poder crear diseños creativos que sean apreciados por el público.



imágenes obtenidas de <http://longinaphillipsdesigns.com/>

Experiencia de diseño

Arte textil y diseño guatemalteco

Priscilla Bianchi

Quiltz Priscilla Bianchi

Un libro hecho de los tejidos de Priscilla Bianchi para el Banco Industrial (2016)

Casa Editorial: Zootropic

Fotografías: Ivan Castro y Alan Benchoam

Artículo extraído de: <https://issuu.com/ivancastro/docs/quiltzguatemala>. En 1988 Priscilla inició a coser dejando un lado el ámbito laboral en Recursos Humanos, siguió a su corazón porque una voz interior le decía que valía la pena. Su historia inició cuando su madre le enseñó a coser a los cuatro años en una máquina Singer de pedal, la artista buscaba formas de entretenerse y es ahí donde nació su pasión por coser. Luego de muchos años, no ha dejado de coser, crear y diseñar; adquirió sensibilidad hacia el color y la pasión por las telas, además posee un arte de las agujas haciendo tricot, crochet, bordado, cruceta y tapicería. Mezcla y combinación de telas.



imágenes obtenidas de <https://issuu.com/ivancastro/docs/quiltzguatemala>

Los textiles guatemaltecos son el componente principal en el trabajo de quilting realizado por Priscilla, quien los combina con otras telas que comparten las mismas cualidades rústicas, primitivas y hechas a mano, para agregarle riqueza, variedad e interés visual. Ampliando más este tema. El trabajo de la artista guatemalteca Priscilla Bianchi es un estudio en colores vibrantes, patrones desafiantes y alegría pura. Como artista de colchas, diseñadora y maestra internacional, Priscilla crea edredones únicos que combinan la riqueza y el atractivo étnico de su tierra natal con la tradición de la fabricación de colchas americanas. En su trabajo, los textiles de colores brillantes y el simbolismo maya se entrelazan con diseños de colchas contemporáneas y alto contraste.

Desde pequeña Priscilla ha estado rodeada de colores brillantes, desde frutas, flores hasta textiles. Ella viene de una familia muy artística, así que aprender sobre el arte, disfrutar y apreciar la belleza, experimentar con diferentes medios, crear cosas originales e ideas, siempre han sido una parte importante de su vida. Cuando recién comenzaba, ella se enamoró locamente del arte de acolchado ya que tenía absolutamente todo lo que amaba, telas de colores arte de costura y diseño en un solo paquete. Desde el principio Priscilla sabía que se convertiría en una artista de colchas, pero nunca había vivido la tradición de los edredones americanos, por el cual no se convirtió en una quilter tradicional. En cambio ella utilizó los mismos materiales y técnicas y agregó diferentes elementos y principios de diseño al igual que su sentido de color está influenciado por vivir en Guatemala.

Desde el principio utilizó textiles guatemaltecos en su trabajo que, en sí mismo hizo que sus colchas se vieran muy diferentes de las colchas tradicionales. Priscilla es una perfeccionista y muy buena en el empalme así que al principio de su carrera disfrutó de unir con precisión y crear cuadrículas en perfecto equilibrio. Mientras más acolchaba y conocía las técnicas y los materiales, más comenzaba a escuchar lo que la tela le decía acerca de donde quería ir y qué quería hacer. Poco a poco su proceso se alejó de la precisión y cada vez se hizo más espontáneo, intuitivo e improvisado.

Por ejemplo sus colchas de tipografía están inspiradas en las letras que se encuentran en muchos textiles nativos. Las letras

no están ahí por su significado, sino que por los espacios estéticos negativos y positivos creados inesperadamente cuando se colocan uno al lado del otro. Priscilla comienza cortando formas libres que se parecen a las letras para crear bloques. Algunas veces hace un boceto, pero la mayor parte del tiempo simplemente empieza por arreglar los bloques de letras y piezas de telas coloridas en su muro de diseño, esta parte del proceso de diseño va rápido y no se piensa demasiado. Trabaja de forma espontánea e improvisada, la mayor parte de veces no sabe de que tamaño será la pieza hasta que no termine de trabajar en ella. Ahora ha creado una nueva serie de colchas basadas en los huipiles nativos, uno de estos es la blusa de la mujer maya, que es el elemento más distintivo y adornado del traje tradicional indígena. Al combinar sus piezas geométricas precisas anteriores y su nuevo estilo liberado.

Priscilla comenta: “Es asombrosa la diversidad de tipos de telas que pueden utilizarse en un art quilt. ¡Incluso telas que uno jamás imaginaría combinadas se ven maravillosas!

A continuación se presentan algunos de los trabajos en proceso de realización de Priscilla Bianchi. Como anteriormente se menciona ella comienza cortando formas libres para comenzar por crear bloques, estos los comienza a arreglar en su muro de diseño y así logra ir creando sus colchas. En las fotos se puede distinguir su muro de diseño al igual que los diferentes bloques que ella crea para poder ir armando sus siguientes diseños.



Descripción de resultados

A continuación se presenta la descripción de resultados a través de las guías presentadas a los tres sujetos de estudio, al igual que los resultados de la guía de observación para los objetos de estudio que fueron analizados.

Guía de entrevista Daniella Murga

Diseñadora gráfica principal de la tienda Del Palomar.

1. ¿Cuál fue su participación en los inicios de la tienda?

En los inicios de la tienda mi participación fue comenzar a trabajar mayormente en el desarrollo del diseño de los textiles. Constantemente tenía que estar pensando en nuevas líneas que no hicieran repetitivo al producto.

2. ¿A partir de qué inspiraciones culturales mayas guatemaltecas realiza usted sus diseños? Ejemplifique.

Las inspiraciones culturales mayas se toman de toda Guatemala. Eso es lo bonito de la experiencia. Ya que en varias ocasiones he tomado viajes para ganar inspiración. Lo que hago mucho es comprar diferentes trajes típicos que me llamen la atención y a partir de estos armo nuevos diseños interesantes. Las paletas de colores, la simbología de los textiles son utilizados. Aquí es donde entra la utilización de simbología textil maya. Utilizo todo tipo de esta simbología para mis diseños, tanto de inspiración para crear nuevos diseños como también utilizo puntualmente los símbolos.

Estos los puedo sacar de diferentes fuentes como los mismos trajes típicos que encuentro a través de mis viajes al igual que de diferentes libros, en especial el libro de Hilos mayas de Guatemala el cual habla mucho sobre este tipo de simbología. Sin embargo para lograr que el producto resalte y sea diferente también se toman inspiraciones de diferentes design trends que se toman de fuentes como design boom y Interior design society entre muchas otras, en cuanto a colores y la utilización de módulos en los diseños. Por ejemplo al diseñar una línea gráfica de cojines uno no solamente puede pensar en el diseño de uno sino que pensar en el conjunto de estos. Sobre saturar todos las líneas con diferentes diseños no funciona con la línea y le quita limpieza al diseño.

3. ¿Cuál es su proceso de trabajo para completar las distintas líneas de diseño gráfico textil?

Usualmente mi proceso de diseño comienza por definir colores que se utilizarán en la composición, estos se eligen a partir de muestrarios de hilo que tengo, o si no quiero usar alguno de estos colores, busco los colores que están en tendencia y a partir de una mezcla de estos, elijo la paleta de colores. En cuanto a los colores en tendencia los encuentro en diferentes lugares como pinterest, behance, elleddecor, housebeautiful y architectural digest. Después en mi mesa de trabajo comienzo a armar un board.



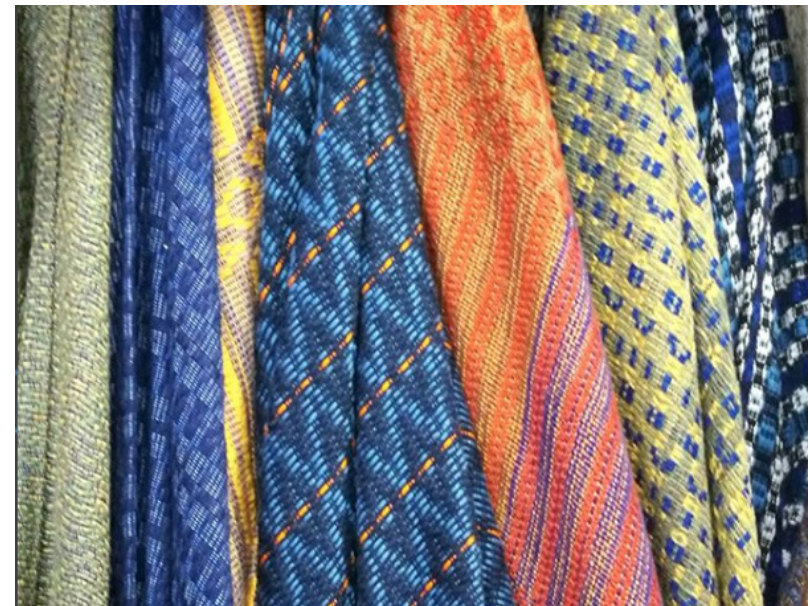
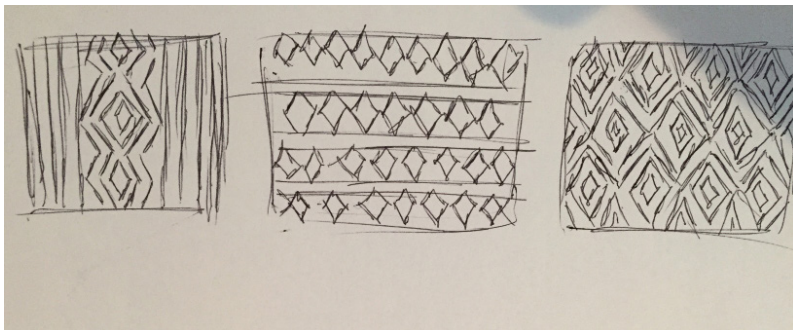
Daniella Murga en su taller trabajando para creación de línea nueva de diseño

Para mí es como un rompecabezas. En la tienda tengo muestrarios de mis propias telas al igual que huipiles guatemaltecos que consigo a partir de mis viajes al interior. Entre estas telas busco combinar diseños y crear patrones que funcionen estéticamente para mí. Una vez que encuentro los diseños que yo considere sean buenos y funcionales para la nueva línea de diseño los uno y comienzo mi proceso de bocetar este consiste en hacer un rough sketch creando los patrones. Al estar contenta con el patrón creado le asigno los colores a la composición, es decir, cuales quiero que vayan como colores de fondo y cuáles quiero que vayan directamente a los patrones. Por último construyo las borlas. Ya que usualmente mis telas llevan borlas, estas trato también que lleven diferentes diseños dependiendo de qué tan cargado es el diseño de la tela en sí.

En cuanto a la elaboración de estas, mi proceso de diseño es bastante parecido al de las telas, primero busco inspiración en otros sitios como pinterest buscando específicamente diseño de borlas, para lograr crear diseños diferentes a partir de esta, hago un sketch de lo que quiero al igual que tomo en consideración las borlas que ya he hecho anteriormente para integrarlas a los nuevos diseños. Al terminar el nuevo diseño busco la manera de encontrar variaciones a partir de el propio diseño nuevo para lograr crear una línea completa. En esta etapa creo bloques a través de sketch, en cada bloque va un diseño complementario para la línea y así es como creo mis diseños.

Al tener los diferentes retazos juntos con las nuevas ideas en dibujo, lo paso a Willy explicándole mi idea para que él pueda comenzar con la realización de las telas.

Fotos proceso de diseño:



4. ¿Bajo qué concepto trabaja a la hora de realizar sus diseños? Ejemplifique.

No tengo un concepto en específico al realizar mis diseños, sin embargo desde que empecé a trabajar en esta tienda me he dado cuenta que normalmente los diseños que más funcionan, es en los que más miedo he tenido que no van a funcionar porque me parecen muy riesgosos. Por el cual siempre trato de tomar riesgos, llevar mis diseños a otro nivel y constantemente estar tratando de innovarlos.

5. ¿Qué principios de diseño considera usted para realizar los diseños de estampado textil en sus cojines? Ejemplifique.

No podría decir un principio de diseño en específico que considere al realizar los diseños de estampado textil, sin embargo normalmente trato de armar patrones que sean llamativos para estos. Claro, como diseñadora, los principios los tengo en mente, sin embargo trato de no concentrarme en específicos para no encuadrarme en mi diseño y trato de mezclar los diferentes principios para siempre lograr formar diferentes diseños.

6. ¿Cómo establece la paleta de color en sus diseños?

Como había hablado ya antes, la paleta de colores se toman de diferentes inspiraciones. Estas pueden ser tomadas de los diferentes lugares de Guatemala y los colores que estos mismos lugares dan. Por ejemplo, en las regiones altas uno puede encontrar colores fríos mientras que en las bajas los colores son calientes. También encuentro inspiración de las últimas trends en cuanto a diseño, páginas como behance, pinterest, elledecor, housebeautiful y architectural digest. Ya que al final de cuentas, es una tienda que mezcla lo artesanal con lo moderno, el estar al tanto de los colores de moda y demás es algo necesario para los diseños.

7. ¿Cada diseño tiene algún significado en especial? Ejemplifique.

Para mí tal vez no sería que cada diseño tiene un significado en especial, sino que es los diseños de la tienda en sí. Si uno se da cuenta los diseños de la tienda han estado evolucionando desde que comenzamos con este proyecto de la tienda Del Palomar. Hemos logrado mantenernos en el mercado y dar un producto que es completamente versátil para los consumidores. El hecho que he logrado cambiar constantemente mis diseños y entregar mi trabajo de manera que yo esté feliz con los productos finales llegan a ser todos muy especiales para mí.

8. ¿Cuáles han sido los retos más grandes que ha tenido que enfrentar en cuanto al desarrollo de la tienda Del Palomar?

Uno de los retos más grandes que hemos enfrentado en la tienda Del Palomar es el propio desarrollo y crecimiento de la tienda. Los textiles son artesanales, por lo tanto el desarrollo de estos tarda más tiempo. Por lo que si nuestra demanda comienza a crecer, es difícil sacar los diseños a tiempo.

9. ¿Se vio usted trabajando en textiles cuando terminó de estudiar Diseño Gráfico en la universidad?

No me vi trabajando en textiles. Cuando terminé de estudiar diseño gráfico en la universidad y regresé a Guatemala. Yo comencé a ayudar a Stella con la tienda de antigüedades para diseño de interiores. Y cuando se nos dio el chance de trabajar con textiles me di cuenta que muchos de los diseños se podían transferir directamente al desarrollo de textiles. Comencé a trabajar en estos y me enamoré.

Entrevista Stella Dorion

1. ¿Cómo surgió la idea de una tienda de antigüedades?

La idea de la tienda de antigüedades surgió ya que siempre me interesó la decoración. Comencé trabajando en el hotel de mi papá re decorando los cuartos. Ahí fue donde comencé a comprar antigüedades utilizándolas como objetos de decoración para el hotel. Cuando me casé, me fui a vivir a Houston donde me hice amiga de un decorador, el cual me enseñó mucho de los elementos de diseño y la utilización de colores. Por lo cual cuando regresé a Guatemala comencé a trabajar free lance como diseñadora. Cuando mi hija Daniela se graduó y regresó de Estados Unidos, decidimos poner la tienda Del Palomar y comencé a trabajar en el desarrollo de réplicas de muebles antiguos.

2. ¿Cuándo se comenzó a realizar tejidos en la tienda Del Palomar?

Al tiempo de haber puesto la tienda Del Palomar me contratan para la decoración del Hotel Casa Santo Domingo de Antigua. Ahí es donde surge el auge de comenzar a trabajar en telas. Ya que a mi mamá siempre le gustaba trabajar con textiles, ella fue una de mis fuentes de inspiración para la decoración del hotel. Ya que buscaba una respuesta que no fuera un hotel internacional sino una respuesta que tuviese un sello distintivo de todos los otros hoteles de Estados Unidos. Por lo cual comencé a buscar inspiración en torno a la Antigua imitando los propios colores de estas para los telares. Uno de estos fueron los sócalos de tintes rojos, las paredes amarillentas entre muchos otros. Comencé por cubrecamas y después forrando muebles y cabeceras.

3. ¿Cuál fue la mayor inspiración cultural maya a la hora de realizar los tejidos de la tienda Del Palomar?

La mayor inspiración cultural maya para mí, fue el hecho de que los tejidos fueran hechos artesanalmente, es decir, que estos se realizaban a mano, ya que las mismas imperfecciones es lo que logra que la tela fuese única y completamente diferente a otras por lo que me pareció algo con el que se podía trabajar y las personas guatemaltecas respondieran de manera positiva a estos mismos tejidos.

4. ¿De qué partes de Guatemala viene la inspiración para el diseño gráfico textil de los tejidos de la tienda? Ejemplifique

La inspiración para el diseño gráfico textil viene de todas partes de Guatemala, ya que existen diferentes características de cada lugar. Por ejemplo, cuando vinieron los españoles, ellos utilizaron los tejidos para separar a los pueblos indígenas. Por ejemplo, en Totonicapán tienen diferentes estilos de bordados, las puntadas son más cerradas. Cada región y cada poblado tienen sus colores y diseños característicos, otro ejemplo se puede ver en todo lo que está a la orilla del lago de Atitlán utilizan mucho pajaritos. Especialmente en los huipiles uno puede ver los diseños que son característicos de los diferentes lugares.

5. ¿Quiénes y de qué forma han intervenido en la realización de los tejidos Del Palomar?

Han existido diferentes personas que han intervenido y me han influenciado mucho en la realización de los tejidos, entre ellas están, mi mamá como una de las mayores fuentes de inspiración. El diseñador que conocí en Houston ya que él me enseñó lo básico de fundamentos gráficos y utilización de colores para llamar más la atención. Por último está Willy, el que nos elabora las telas según los diseños que le decimos, ya que él es el que logra que estas sean hechas.

6. ¿Qué caracteriza los diseños del palomar en comparación de su competencia?

Las telas son únicas, se tiene versatilidad en lo que se puede poner en el telar al igual que tenemos técnicas secretas para lograr hacer diferentes las telas a la competencia. La versatilidad de la tela es una ventaja cuando uno trabaja con telar al igual que tener exclusividad de los telares ya que no solamente ayuda a sacar adelante a las personas que hacen las telas. También se pueden hacer distintos pesos de tela dependiendo de cuantos hilos uno utilice. Cuando un tejedor teje, se mira la diferencia si la tela está más apretada y si el

tejedor se cansa la tela es más floja, sin embargo, este mismo trabajo humano es lo que hace que la tela sea diferente y especial. Le quita la monotonía y le da una apreciación y orgullo al trabajo artesanal.

**7. ¿Tiene alguna línea de diseño favorita o en especial?
¿Por qué?**

Sí, tuvo que haber sido la del Hotel Santo Domingo de la Antigua, ya que este fue el primero que no solamente me dejó comenzar a experimentar con las telas si no que también nos abrió mucho las puertas a que el diseño de telas Del Palomar fuese más conocido. También lo que me gustó mucho de esta línea, es que estas tienen mucha durabilidad, increíble es decir que con los años la tela se hacía más bonita y estas telas tienen un mejor wear and tear.

8. ¿Cuáles han sido los retos más grandes que ha tenido que enfrentar en cuanto al desarrollo de la tienda del palomar?

Hemos tenido bastantes retos para enfrentar en cuanto al desarrollo de la tienda. Uno de ellos es que siempre hemos tenido el deseo de exportar, sin embargo el hecho de poder hacer telas distintas, la gente siempre va a querer algo que

no hay, por lo cual, el reto de producción se vuelve difícil para poder manejar la demanda. Otro reto y creo que esto va para todos los diseñadores, es que tanto el cliente quede satisfecho con el producto y que uno sienta felicidad con lo que hizo. También los jóvenes ya no quieren trabajar mucho en artesanías sin embargo, el lograr hacer telas artesanales que funcionen en ámbitos modernos, logra volver a incentivar a los jóvenes a que regresen a trabajar ahí y el negocio se vuelva rentable otra vez.

Sin embargo el reto más grande de todos, es poder hacer uno algo que fuera importante para subir el nivel de vida de la gente por medio de su propio trabajo. porque uno está haciendo patria y contribuyendo a la mejora del país.

Guía de entrevista Willy Gonzalez Patrocinio

1. ¿Cuál es el proceso de elaboración para los tejidos textiles en general?

Primero Daniella nos da el tipo de diseño con los colores que se van a utilizar, a partir de esto, lo primero que se hace es pintar el hilo del color que se quiere, a partir de esto, ya se puede comenzar a tejer. Nosotros usamos el telar de pedal para la elaboración de los tejidos.



imágenes obtenidas de <http://www.delpalomar.com/press/>

2. ¿Su proceso se diferencia al trabajar con los tejidos de tienda Del Palomar?

Trabajo exclusivamente para la tienda Del Palomar, entonces no hay diferencia en mi manera de trabajar o mi proceso. Lo que varía es dependiendo del diseño que ellas le quieran poner a la tela depende si el trabajo va a ser más tardado o no.

3. ¿Qué caracteriza al proceso de elaboración de textiles de la tienda Del Palomar a diferencia de otros clientes?

Yo trabajo exclusivamente todos los textiles de la tienda, por el cual no trabajo con otros clientes, en parte eso es lo que los hace tan diferentes a otras tiendas que trabajan con tejido textil, es que nosotros llevamos trabajando juntos por ya más de veinte años por lo cual conocemos cómo cada quien trabaja y es una buena relación de trabajo y por eso logramos tener un muy buen resultado de producto.



imágenes obtenidas de <http://www.delpalomar.com/press/>

4. ¿Cuál es el reto más grande a la hora de desarrollar los tejidos?

El reto más grande es el tiempo y cómo manejarlo, ya que los diseños varían completamente, a veces es difícil poder calcular si una línea va a estar lista a tiempo o si se va a tardar un poco más de tiempo en ser elaborada.



imágenes obtenidas de <http://www.delpalomar.com/press/>

5. ¿Cuánto tiempo aproximadamente tarda usted en desarrollar una línea completa de tejidos para la tienda Del Palomar?

Dependiendo de cuántas piezas tenga la línea pero normalmente es una semana si son diez piezas.

6. ¿Tiene personas que lo ayuden para el desarrollo de los textiles o está usted solo?

Sí tengo personas que me ayudan, he ido creciendo bastante, tengo a diez personas que me ayudan con la elaboración de tejidos.

7. ¿Cuánto tiempo lleva usted en el trabajo de elaboración de tejidos?

Aproximadamente treinta años, ya trabajaba en textiles cuando conocí a Stella pero con ellas llevo trabajando más de veinte años.



imágenes obtenidas de <http://www.delpalomar.com/press/>

8. ¿Para usted, qué hace de los tejidos de la tienda Del Palomar diferentes a su competencia?

Para mí lo que hace que los tejidos de la tienda sean diferentes, es la relación de trabajo y entendimiento entre Daniella y yo, ayuda mucho a que los productos salgan bien y el diseño que Daniella le pone a los productos no son como cualquier otro.



imágenes obtenidas de <http://www.delpalomar.com/press/>

Guía de observación



3. Que transmite y simbología:
 Transmite frescura y juventud, diseño inspirado en la simbología de la jicaras.

1. Evalúe, el uso de interrelación de formas que existen en el objeto:

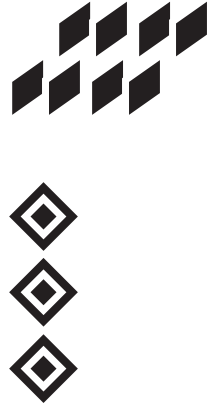
- Distanciamiento Unión
- Toque Sustracción
- Superposición Intersección
- Penetración Coincidencia

2. La pieza utiliza la combinación de colores siguientes :

- combinación complementaria
- la triada
- combinación analógica
- combinación complementaria por separado
- tétrada
- cuadrado

4. Evalúe, el uso de algún principio o más en fundamentos de diseño que existen en el objeto:

- | | | |
|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Estructura (tipo de estructura) | <input checked="" type="checkbox"/> Repetición | <input checked="" type="checkbox"/> Textura (tipo de textura) |
| a. Formal | <input checked="" type="checkbox"/> Reflexión | a. Suave |
| b. Semiformal | <input checked="" type="checkbox"/> Similitud | b. Rugosa |
| c. Informal | <input type="checkbox"/> Gradación | c. Lisa |
| d. Visible | <input type="checkbox"/> Anomalía | d. Blanda |
| e. Invisible | <input checked="" type="checkbox"/> Radiación | e. Decorada |
| f. Activa | | f. Ocupada |
| g. Inactiva | | g. Vacíos |
| | | h. Dura |
| <input type="checkbox"/> Contraste (tipo de contraste) | <input type="checkbox"/> Concentración | |
| a. Regularidad – irregularidad | <input type="checkbox"/> Espacio | |
| b. Espacio vacío – espacio ocupado | <input checked="" type="checkbox"/> Ritmo y equilibrio | |
| c. Figuras | <input type="checkbox"/> Simetría y asimetría | |
| d. Tamaño | | |
| e. Color | | |
| f. Textura | | |
| g. Dirección | | |
| h. Espacio | | |
| i. Gravedad | | |
| j. Posición | | |



3. Que transmite y simbología:

Transmite movimiento, diseño inspirado utilizando la simbología de cascarones, pepenado, movimiento de aire y la gallina.

1. Evalúe, el uso de interrelación de formas que existen en el objeto:

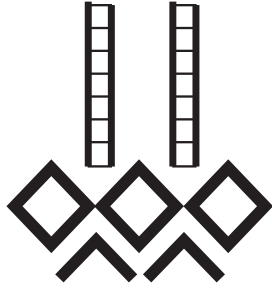
- Distanciamiento Unión
- Toque Sustracción
- Superposición Intersección
- Penetración Coincidencia

2. La pieza utiliza la combinación de colores siguientes :

- combinación complementaria
- la triada
- combinación analógica
- combinación complementaria por separado
- tétrada
- cuadrado

4. Evalúe, el uso de algún principio o más en fundamentos de diseño que existen en el objeto:

- | | | |
|--|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Estructura (tipo de estructura) | <input checked="" type="checkbox"/> Repetición | <input checked="" type="checkbox"/> Textura (tipo de textura) |
| a. <input checked="" type="checkbox"/> Formal | <input type="checkbox"/> Reflexión | a. <input type="checkbox"/> Suave |
| b. <input checked="" type="checkbox"/> Semiformal | <input type="checkbox"/> Similitud | b. <input checked="" type="checkbox"/> Rugosa |
| c. <input type="checkbox"/> Informal | <input type="checkbox"/> Gradación | c. <input type="checkbox"/> Lisa |
| d. <input type="checkbox"/> Visible | <input type="checkbox"/> Anomalía | d. <input type="checkbox"/> Blanda |
| e. <input type="checkbox"/> Invisible | <input checked="" type="checkbox"/> Radiación | e. <input checked="" type="checkbox"/> Decorada |
| f. <input type="checkbox"/> Activa | <input type="checkbox"/> Concentración | f. <input type="checkbox"/> Ocupada |
| g. <input type="checkbox"/> Inactiva | <input type="checkbox"/> Espacio | g. <input type="checkbox"/> Vacíos |
| <input checked="" type="checkbox"/> Contraste (tipo de contraste) | <input type="checkbox"/> Ritmo y equilibrio | h. <input type="checkbox"/> Dura |
| a. <input type="checkbox"/> Regularidad – irregularidad | <input checked="" type="checkbox"/> Simetría y asimetría | |
| b. <input checked="" type="checkbox"/> Espacio vacío – espacio ocupado | | |
| c. <input checked="" type="checkbox"/> Figuras | | |
| d. <input type="checkbox"/> Tamaño | | |
| e. <input type="checkbox"/> Color | | |
| f. <input type="checkbox"/> Textura | | |
| g. <input type="checkbox"/> Dirección | | |
| h. <input type="checkbox"/> Espacio | | |
| i. <input type="checkbox"/> Gravedad | | |
| j. <input type="checkbox"/> Posición | | |



3. Que transmite y simbología:
 Transmite calidez, diseño inspirado utilizando la simbología de jicaras y pepenado.

1. Evalúe, el uso de interrelación de formas que existen en el objeto:

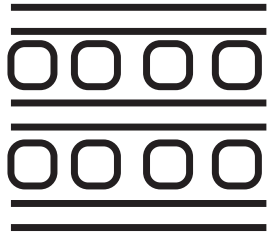
- Distanciamiento Unión
- Toque Sustracción
- Superposición Intersección
- Penetración Coincidencia

2. La pieza utiliza la combinación de colores siguientes :

- combinación complementaria
- la triada
- combinación analógica
- combinación complementaria por separado
- tétrada
- cuadrado

4. Evalúe, el uso de algún principio o más en fundamentos de diseño que existen en el objeto:

- | | | |
|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Estructura (tipo de estructura) | <input checked="" type="checkbox"/> Repetición | <input checked="" type="checkbox"/> Textura (tipo de textura) |
| a. Formal | <input checked="" type="checkbox"/> Reflexión | a. Suave |
| b. Semiformal | <input type="checkbox"/> Similitud | b. Rugosa |
| c. Informal | <input type="checkbox"/> Gradación | c. Lisa |
| d. Visible | <input type="checkbox"/> Anomalía | d. Blanda |
| e. Invisible | <input type="checkbox"/> Radiación | e. Decorada |
| f. Activa | <input type="checkbox"/> Concentración | f. Ocupada |
| g. Inactiva | <input type="checkbox"/> Espacio | g. Vacíos |
| <input checked="" type="checkbox"/> Contraste (tipo de contraste) | <input checked="" type="checkbox"/> Ritmo y equilibrio | h. Dura |
| a. Regularidad – irregularidad | <input checked="" type="checkbox"/> Simetría y asimetría | |
| b. Espacio vacío – espacio ocupado | | |
| c. Figuras | | |
| d. Tamaño | | |
| e. Color | | |
| f. Textura | | |
| g. Dirección | | |
| h. Espacio | | |
| i. Gravedad | | |
| j. Posición | | |



3. Que transmite y simboliza:

Transmite calidez y juventud, diseño inspirado utilizando la simbología de los cascarones.

1. Evalúe, el uso de interrelación de formas que existen en el objeto:

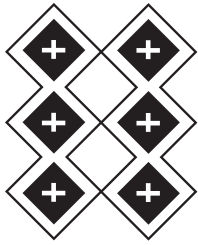
- Distanciamiento Unión
- Toque Sustracción
- Superposición Intersección
- Penetración Coincidencia

2. La pieza utiliza la combinación de colores siguientes :

- combinación complementaria
- la triada
- combinación analógica
- combinación complementaria por separado
- tétrada
- cuadrado

4. Evalúe, el uso de algún principio o más en fundamentos de diseño que existen en el objeto:

- | | | | | | |
|-------------------------------------|---------------------------------|-------------------------------------|----------------------|-------------------------------------|---------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> | Estructura (tipo de estructura) | <input checked="" type="checkbox"/> | Repetición | <input checked="" type="checkbox"/> | Textura (tipo de textura) |
| a. | Formal | <input type="checkbox"/> | Reflexión | a. | Suave |
| b. | Semiformal | <input type="checkbox"/> | Similitud | b. | Rugosa |
| c. | Informal | <input type="checkbox"/> | Gradación | c. | Lisa |
| d. | Visible | <input type="checkbox"/> | Anomalía | d. | Blanda |
| e. | Invisible | <input type="checkbox"/> | Radiación | e. | Decorada |
| f. | Activa | <input type="checkbox"/> | Concentración | f. | Ocupada |
| g. | Inactiva | <input type="checkbox"/> | Espacio | g. | Vacíos |
| | | <input type="checkbox"/> | Ritmo y equilibrio | h. | Dura |
| <input type="checkbox"/> | Contraste (tipo de contraste) | <input checked="" type="checkbox"/> | Simetría y asimetría | | |
| a. | Regularidad – irregularidad | | | | |
| b. | Espacio vacío – espacio ocupado | | | | |
| c. | Figuras | | | | |
| d. | Tamaño | | | | |
| e. | Color | | | | |
| f. | Textura | | | | |
| g. | Dirección | | | | |
| h. | Espacio | | | | |
| i. | Gravedad | | | | |
| j. | Posición | | | | |



3. Que transmite y simbolgia:

Transmite seriedad y naturalidad, diseño inspirado utilizando la simbolgia de la tela de araña.

1. Evalúe, el uso de interrelación de formas que existen en el objeto:

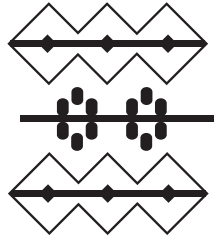
- Distanciamiento Unión
- Toque Sustracción
- Superposición Intersección
- Penetración Coincidencia

2. La pieza utiliza la combinación de colores siguientes :

- combinación complementaria
- la triada
- combinación analógica
- combinación complementaria por separado
- tétrada
- cuadrado

4. Evalúe, el uso de algún principio o más en fundamentos de diseño que existen en el objeto:

- | | | |
|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Estructura (tipo de estructura) | <input checked="" type="checkbox"/> Repetición | <input checked="" type="checkbox"/> Textura (tipo de textura) |
| a. Formal | a. Reflexión | a. Suave |
| b. Semiformal | <input type="checkbox"/> Reflexión | b. Rugosa |
| c. Informal | <input type="checkbox"/> Similitud | c. Lisa |
| d. Visible | <input type="checkbox"/> Gradación | d. Blanda |
| e. Invisible | <input type="checkbox"/> Anomalia | e. Decorada |
| f. Activa | <input checked="" type="checkbox"/> Radiación | f. Ocupada |
| g. Inactiva | <input type="checkbox"/> Concentración | g. Vacíos |
| <input type="checkbox"/> Contraste (tipo de contraste) | <input type="checkbox"/> Espacio | h. Dura |
| a. Regularidad – irregularidad | <input checked="" type="checkbox"/> Ritmo y equilibrio | |
| b. Espacio vacío – espacio ocupado | <input checked="" type="checkbox"/> Simetría y asimetría | |
| c. Figuras | | |
| d. Tamaño | | |
| e. Color | | |
| f. Textura | | |
| g. Dirección | | |
| h. Espacio | | |
| i. Gravedad | | |
| j. Posición | | |



3. Que transmite y simbología:

Transmite calidez y juventud, diseño inspirado utilizando la simbología de argollas y tela de araña.

1. Evalúe, el uso de interrelación de formas que existen en el objeto:

- Distanciamiento Unión
- Toque Sustracción
- Superposición Intersección
- Penetración Coincidencia

2. La pieza utiliza la combinación de colores siguientes :

- combinación complementaria
- la triada
- combinación analógica
- combinación complementaria por separado
- tétrada
- cuadrado

4. Evalúe, el uso de algún principio o más en fundamentos de diseño que existen en el objeto:

- | | | |
|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Estructura (tipo de estructura) | <input checked="" type="checkbox"/> Repetición | <input checked="" type="checkbox"/> Textura (tipo de textura) |
| a. Formal | <input checked="" type="checkbox"/> Reflexión | a. Suave |
| b. Semiformal | <input checked="" type="checkbox"/> Similitud | b. Rugosa |
| c. Informal | <input type="checkbox"/> Gradación | c. Lisa |
| d. Visible | <input type="checkbox"/> Anomalía | d. Blanda |
| e. Invisible | <input type="checkbox"/> Radiación | e. Decorada |
| f. Activa | <input type="checkbox"/> Concentración | f. Ocupada |
| g. Inactiva | <input type="checkbox"/> Espacio | g. Vacíos |
| <input checked="" type="checkbox"/> Contraste (tipo de contraste) | <input checked="" type="checkbox"/> Ritmo y equilibrio | h. Dura |
| a. Regularidad – irregularidad | <input checked="" type="checkbox"/> Simetría y asimetría | |
| b. Espacio vacío – espacio ocupado | | |
| c. Figuras | | |
| d. Tamaño | | |
| e. Color | | |
| f. Textura | | |
| g. Dirección | | |
| h. Espacio | | |
| i. Gravedad | | |
| j. Posición | | |



3. Que transmite y simbología:

Transmite feminidad, diseño inspirado utilizando la simbología de la cruz.

1. Evalúe, el uso de interrelación de formas que existen en el objeto:

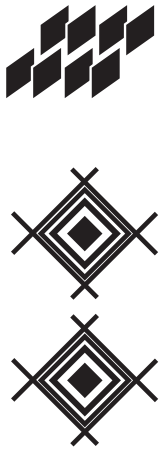
- Distanciamiento Unión
- Toque Sustracción
- Superposición Intersección
- Penetración Coincidencia

2. La pieza utiliza la combinación de colores siguientes :

- combinación complementaria
- la triada
- combinación analógica
- combinación complementaria por separado
- tétrada
- cuadrado

4. Evalúe, el uso de algún principio o más en fundamentos de diseño que existen en el objeto:

- | | | |
|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Estructura (tipo de estructura) | <input checked="" type="checkbox"/> Repetición | <input checked="" type="checkbox"/> Textura (tipo de textura) |
| a. Formal | <input type="checkbox"/> Reflexión | a. Suave |
| b. Semiformal | <input type="checkbox"/> Similitud | b. Rugosa |
| c. Informal | <input type="checkbox"/> Gradación | c. Lisa |
| d. Visible | <input type="checkbox"/> Anomalía | d. Blanda |
| e. Invisible | <input type="checkbox"/> Radiación | e. Decorada |
| f. Activa | <input type="checkbox"/> Concentración | f. Ocupada |
| g. Inactiva | <input type="checkbox"/> Espacio | g. Vacíos |
| <input checked="" type="checkbox"/> Contraste (tipo de contraste) | <input checked="" type="checkbox"/> Ritmo y equilibrio | h. Dura |
| a. Regularidad – irregularidad | <input checked="" type="checkbox"/> Simetría y asimetría | |
| b. Espacio vacío – espacio ocupado | | |
| c. Figuras | | |
| d. Tamaño | | |
| e. Color | | |
| f. Textura | | |
| g. Dirección | | |
| h. Espacio | | |
| i. Gravedad | | |
| j. Posición | | |



3. Que transmite y simbología:

Transmite movimiento, diseño inspirado utilizando la simbología de pepenado, jaspe y tejido en forma de petate.

1. Evalúe, el uso de interrelación de formas que existen en el objeto:

- Distanciamiento Unión
- Toque Sustracción
- Superposición Intersección
- Penetración Coincidencia

2. La pieza utiliza la combinación de colores siguientes :

- combinación complementaria
- la triada
- combinación analógica
- combinación complementaria por separado
- tétrada
- cuadrado

4. Evalúe, el uso de algún principio o más en fundamentos de diseño que existen en el objeto:

- Estructura (tipo de estructura)
 - a. **Formal**
 - b. **Semiformal**
 - c. Informal
 - d. Visible
 - e. Invisible
 - f. Activa
 - g. Inactiva
- Contraste (tipo de contraste)
 - a. Regularidad – irregularidad
 - b. **Espacio vacío – espacio ocupado**
 - c. Figuras
 - d. Tamaño
 - e. **Color**
 - f. Textura
 - g. Dirección
 - h. Espacio
 - i. Gravedad
 - j. Posición
- Repetición
 - a. Reflexión
 - b. Similitud
 - c. Gradación
 - d. Anomalía
 - e. Radiación
 - f. Concentración
 - g. Espacio
 - h. Ritmo y equilibrio
 - i. Simetría y asimetría
- Textura (tipo de textura)
 - a. Suave
 - b. **Rugosa**
 - c. Lisa
 - d. Blanda
 - e. **Decorada**
 - f. Ocupada
 - g. Vacíos
 - h. Dura



1. Evalúe, el uso de interrelación de formas que existen en el objeto:

- Distanciamiento Unión
- Toque Sustracción
- Superposición Intersección
- Penetración Coincidencia

2. La pieza utiliza la combinación de colores siguientes :

- combinación complementaria
- la triada
- combinación analógica
- combinación complementaria por separado
- tétrada
- cuadrado

3. Que transmite y simbología:

Transmite movimiento y misticismo, diseño inspirado utilizando la simbología de hoja de pacaya, culebra y volcánes.

4. Evalúe, el uso de algún principio o más en fundamentos de diseño que existen en el objeto:

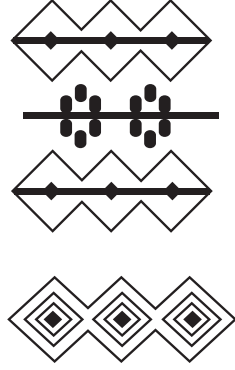
- | | | |
|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Estructura (tipo de estructura) | <input checked="" type="checkbox"/> Repetición | <input checked="" type="checkbox"/> Textura (tipo de textura) |
| a. Formal | <input type="checkbox"/> Reflexión | a. Suave |
| <input checked="" type="checkbox"/> Semiformal | <input type="checkbox"/> Similitud | <input checked="" type="checkbox"/> Rugosa |
| c. Informal | <input type="checkbox"/> Gradación | b. Lisa |
| d. Visible | <input type="checkbox"/> Anomalía | c. Blanda |
| <input checked="" type="checkbox"/> Invisible | <input type="checkbox"/> Radiación | d. Decorada |
| f. Activa | <input type="checkbox"/> Concentración | e. Ocupada |
| g. Inactiva | <input type="checkbox"/> Espacio | f. Vacíos |
| <input checked="" type="checkbox"/> Contraste (tipo de contraste) | <input checked="" type="checkbox"/> Ritmo y equilibrio | g. Dura |
| a. Regularidad – irregularidad | <input checked="" type="checkbox"/> Simetría y asimetría | |
| b. Espacio vacío – espacio ocupado | | |
| <input checked="" type="checkbox"/> Figuras | | |
| d. Tamaño | | |
| e. Color | | |
| f. Textura | | |
| g. Dirección | | |
| h. Espacio | | |
| i. Gravedad | | |
| j. Posición | | |

1. Evalúe, el uso de interrelación de formas que existen en el objeto:



- Distanciamiento Unión
- Toque Sustracción
- Superposición Intersección
- Penetración Coincidencia

2. La pieza utiliza la combinación de colores siguientes :



- combinación complementaria
- la triada
- combinación analógica
- combinación complementaria por separado
- tétrada
- cuadrado

3. Que transmite y simboliza:

Transmite calidez y fuerza, diseño inspirado utilizando la simbología de copa, jicaras, argollas y tela de araña.

4. Evalúe, el uso de algún principio o más en fundamentos de diseño que existen en el objeto:

Estructura (tipo de estructura)

- a. **Formal**
- b. **Semiformal**
- c. Informal
- d. Visible
- e. **Invisible**
- f. Activa
- g. Inactiva

Contraste (tipo de contraste)

- a. Regularidad – irregularidad
- b. **Espacio vacío – espacio ocupado**
- c. Figuras
- d. Tamaño
- e. Color
- f. Textura
- g. Dirección
- h. Espacio
- i. Gravedad
- j. Posición

Repetición

- Reflexión
- Similitud
- Gradación
- Anomalía
- Radiación

Textura (tipo de textura)

- a. Suave
- b. **Rugosa**
- c. Lisa
- d. Blanda
- e. **Decorada**
- f. Ocupada
- g. Vacíos
- h. Dura



1. Evalúe, el uso de interrelación de formas que existen en el objeto:

- Distanciamiento Unión
- Toque Sustracción
- Superposición Intersección
- Penetración Coincidencia

2. La pieza utiliza la combinación de colores siguientes :

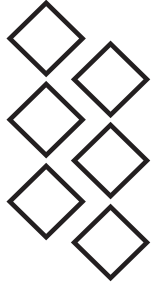
- combinación complementaria
- la triada
- combinación analógica
- combinación complementaria por separado
- tétrada
- cuadrado



3. Que transmite y simbología:
Transmite frescura y paz, diseño inspirado utilizando la simbología de cruz y el jaspe.

4. Evalúe, el uso de algún principio o más en fundamentos de diseño que existen en el objeto:

- | | | |
|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Estructura (tipo de estructura) | <input checked="" type="checkbox"/> Repetición | <input checked="" type="checkbox"/> Textura (tipo de textura) |
| a. Formal | <input type="checkbox"/> Reflexión | a. Suave |
| b. Semiformal | <input type="checkbox"/> Similitud | b. Rugosa |
| c. Informal | <input type="checkbox"/> Gradación | c. Lisa |
| d. Visible | <input type="checkbox"/> Anomalía | d. Blanda |
| e. Invisible | <input type="checkbox"/> Radiación | e. Decorada |
| f. Activa | <input type="checkbox"/> Concentración | f. Ocupada |
| g. Inactiva | <input type="checkbox"/> Espacio | g. Vacíos |
| <input checked="" type="checkbox"/> Contraste (tipo de contraste) | <input type="checkbox"/> Ritmo y equilibrio | h. Dura |
| a. Regularidad – irregularidad | <input checked="" type="checkbox"/> Simetría y asimetría | |
| b. Espacio vacío – espacio ocupado | | |
| c. Figuras | | |
| d. Tamaño | | |
| e. Color | | |
| f. Textura | | |
| g. Dirección | | |
| h. Espacio | | |
| i. Gravedad | | |
| j. Posición | | |



1. Evalúe, el uso de interrelación de formas que existen en el objeto:

- Distanciamiento Unión
- Toque Sustracción
- Superposición Intersección
- Penetración Coincidencia

2. La pieza utiliza la combinación de colores siguientes :

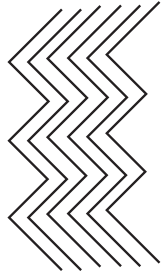
- combinación complementaria
- la triada
- combinación analógica
- combinación complementaria por separado
- tétrada
- cuadrado

3. Que transmite y simbología:

Transmite seriedad y naturalidad, diseño inspirado utilizando la simbología de las jicaras.

4. Evalúe, el uso de algún principio o más en fundamentos de diseño que existen en el objeto:

- | | | |
|--|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Estructura (tipo de estructura) | <input checked="" type="checkbox"/> Repetición | <input checked="" type="checkbox"/> Textura (tipo de textura) |
| <ul style="list-style-type: none"> a. Formal b. Semiformal c. Informal d. Visible e. Invisible f. Activa g. Inactiva | <ul style="list-style-type: none"> a. Suave b. Rugosa c. Lisa d. Blanda e. Decorada f. Ocupada g. Vacíos h. Dura | |
| <input checked="" type="checkbox"/> Contraste (tipo de contraste) | | |
| <ul style="list-style-type: none"> a. Regularidad – irregularidad b. Espacio vacío – espacio ocupado c. Figuras d. Tamaño e. Color f. Textura g. Dirección h. Espacio i. Gravedad j. Posición | <ul style="list-style-type: none"> Concentración Espacio Ritmo y equilibrio Simetría y asimetría | |



1. Evalúe, el uso de interrelación de formas que existen en el objeto:

- Distanciamiento Unión
- Toque Sustracción
- Superposición Intersección
- Penetración Coincidencia

2. La pieza utiliza la combinación de colores siguientes :

- combinación complementaria
- la triada
- combinación analógica
- combinación complementaria por separado
- tétrada
- cuadrado

3. Que transmite y simbología:
Transmite juventud, diseño inspirado utilizando la simbología de la serpiente.

4. Evalúe, el uso de algún principio o más en fundamentos de diseño que existen en el objeto:

- | | | |
|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Estructura (tipo de estructura) | <input checked="" type="checkbox"/> Repetición | <input checked="" type="checkbox"/> Textura (tipo de textura) |
| a. Formal | <input type="checkbox"/> Reflexión | a. Suave |
| b. Semiformal | <input type="checkbox"/> Similitud | b. Rugosa |
| c. Informal | <input type="checkbox"/> Gradación | c. Lisa |
| d. Visible | <input type="checkbox"/> Anomalía | d. Blanda |
| e. Invisible | <input type="checkbox"/> Radiación | e. Decorada |
| f. Activa | <input type="checkbox"/> Concentración | f. Ocupada |
| g. Inactiva | <input type="checkbox"/> Espacio | g. Vacíos |
| <input type="checkbox"/> Contraste (tipo de contraste) | <input checked="" type="checkbox"/> Ritmo y equilibrio | h. Dura |
| a. Regularidad – irregularidad | <input checked="" type="checkbox"/> Simetría y asimetría | |
| b. Espacio vacío – espacio ocupado | | |
| c. Figuras | | |
| d. Tamaño | | |
| e. Color | | |
| f. Textura | | |
| g. Dirección | | |
| h. Espacio | | |
| i. Gravedad | | |
| j. Posición | | |



1. Evalúe, el uso de interrelación de formas que existen en el objeto:

- Distanciamiento Unión
- Toque Sustracción
- Superposición Intersección
- Penetración Coincidencia

2. La pieza utiliza la combinación de colores siguientes :

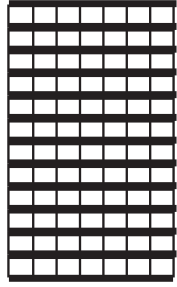
- combinación complementaria
- la triada
- combinación analógica
- combinación complementaria por separado
- tétrada
- cuadrado

3. Que transmite y simbología:

Transmite frescura y seriedad, diseño inspirado utilizando la simbología de la tela de araña.

4. Evalúe, el uso de algún principio o más en fundamentos de diseño que existen en el objeto:

- | | | |
|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Estructura (tipo de estructura) | <input checked="" type="checkbox"/> Repetición | <input checked="" type="checkbox"/> Textura (tipo de textura) |
| a. Formal | <input type="checkbox"/> Reflexión | a. Suave |
| b. Semiformal | <input type="checkbox"/> Similitud | <input checked="" type="checkbox"/> Rugosa |
| <input checked="" type="checkbox"/> Informal | <input type="checkbox"/> Gradación | c. Lisa |
| d. Visible | <input type="checkbox"/> Anomalía | d. Blanda |
| <input checked="" type="checkbox"/> Invisible | <input type="checkbox"/> Radiación | <input checked="" type="checkbox"/> Decorada |
| f. Activa | <input type="checkbox"/> Concentración | f. Ocupada |
| g. Inactiva | <input checked="" type="checkbox"/> Espacio | g. Vacíos |
| <input checked="" type="checkbox"/> Contraste (tipo de contraste) | <input checked="" type="checkbox"/> Ritmo y equilibrio | h. Dura |
| a. Regularidad – irregularidad | <input type="checkbox"/> Simetría y asimetría | |
| <input checked="" type="checkbox"/> Espacio vacío – espacio ocupado | | |
| c. Figuras | | |
| d. Tamaño | | |
| e. Color | | |
| f. Textura | | |
| g. Dirección | | |
| h. Espacio | | |
| i. Gravedad | | |
| j. Posición | | |



1. Evalúe, el uso de interrelación de formas que existen en el objeto:

- Distanciamiento Unión
- Toque Sustracción
- Superposición Intersección
- Penetración Coincidencia

2. La pieza utiliza la combinación de colores siguientes :

- combinación complementaria
- la triada
- combinación analógica
- combinación complementaria por separado
- tetrada
- cuadrado

3. Que transmite y simboliza:
Transmite frescura y seriedad, diseño inspirado utilizando la simbología de el jaspe.

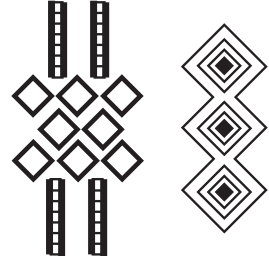
4. Evalúe, el uso de algún principio o más en fundamentos de diseño que existen en el objeto:

- | | | |
|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Estructura (tipo de estructura) | <input checked="" type="checkbox"/> Repetición | <input checked="" type="checkbox"/> Textura (tipo de textura) |
| a. Formal | <input type="checkbox"/> Reflexión | a. Suave |
| b. Semiformal | <input type="checkbox"/> Similitud | b. Rugosa |
| c. Informal | <input type="checkbox"/> Gradación | c. Lisa |
| d. Visible | <input checked="" type="checkbox"/> Anomalía | d. Blanda |
| e. Invisible | <input type="checkbox"/> Radiación | e. Decorada |
| f. Activa | <input type="checkbox"/> Concentración | f. Ocupada |
| g. Inactiva | <input type="checkbox"/> Espacio | g. Vacíos |
| <input checked="" type="checkbox"/> Contraste (tipo de contraste) | <input checked="" type="checkbox"/> Ritmo y equilibrio | h. Dura |
| a. Regularidad – irregularidad | <input checked="" type="checkbox"/> Simetría y asimetría | |
| b. Espacio vacío – espacio ocupado | | |
| c. Figuras | | |
| d. Tamaño | | |
| e. Color | | |
| f. Textura | | |
| g. Dirección | | |
| h. Espacio | | |
| i. Gravedad | | |
| j. Posición | | |



1. Evalúe, el uso de interrelación de formas que existen en el objeto:

- Distanciamiento Unión
- Toque Sustracción
- Superposición Intersección
- Penetración Coincidencia



2. La pieza utiliza la combinación de colores siguientes :

- combinación complementaria
- la triada
- combinación analógica
- combinación complementaria por separado
- tétrada
- cuadrado

3. Que transmite y simbología:
 Transmite frescura y seriedad, diseño inspirado utilizando la simbología de las jícaras, jaspe y cascarrones.

4. Evalúe, el uso de algún principio o más en fundamentos de diseño que existen en el objeto:

- | | | |
|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Estructura (tipo de estructura) | <input checked="" type="checkbox"/> Repetición | <input checked="" type="checkbox"/> Textura (tipo de textura) |
| a. Formal | <input checked="" type="checkbox"/> Reflexión | a. Suave |
| b. Semiformal | <input type="checkbox"/> Similitud | b. Rugosa |
| c. Informal | <input type="checkbox"/> Gradación | c. Lisa |
| d. Visible | <input type="checkbox"/> Anomalía | d. Blanda |
| e. Invisible | <input checked="" type="checkbox"/> Radiación | e. Decorada |
| f. Activa | <input type="checkbox"/> Concentración | f. Ocupada |
| g. Inactiva | <input type="checkbox"/> Espacio | g. Vacíos |
| <input type="checkbox"/> Contraste (tipo de contraste) | <input checked="" type="checkbox"/> Ritmo y equilibrio | h. Dura |
| a. Regularidad – irregularidad | <input checked="" type="checkbox"/> Simetría y asimetría | |
| b. Espacio vacío – espacio ocupado | | |
| c. Figuras | | |
| d. Tamaño | | |
| e. Color | | |
| f. Textura | | |
| g. Dirección | | |
| h. Espacio | | |
| i. Gravedad | | |
| j. Posición | | |



1. Evalúe, el uso de interrelación de formas que existen en el objeto:

- Distanciamiento Unión
- Toque Sustracción
- Superposición Intersección
- Penetración Coincidencia

2. La pieza utiliza la combinación de colores siguientes :

- combinación complementaria
- la triada
- combinación analógica
- combinación complementaria por separado
- tétrada
- cuadrado



3. Que transmite y simbología:
Transmite movimiento y juventud, diseño inspirado utilizando la simbología de las jícaras.

4. Evalúe, el uso de algún principio o más en fundamentos de diseño que existen en el objeto:

- | | | |
|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Estructura (tipo de estructura) | <input checked="" type="checkbox"/> Repetición | <input checked="" type="checkbox"/> Textura (tipo de textura) |
| a. <input checked="" type="checkbox"/> Formal | <input checked="" type="checkbox"/> Reflexión | a. <input type="checkbox"/> Suave |
| b. <input checked="" type="checkbox"/> Semiformal | <input type="checkbox"/> Similitud | b. <input checked="" type="checkbox"/> Rugosa |
| c. <input type="checkbox"/> Informal | <input type="checkbox"/> Gradación | c. <input type="checkbox"/> Lisa |
| d. <input type="checkbox"/> Visible | <input type="checkbox"/> Anomalía | d. <input type="checkbox"/> Blanda |
| e. <input type="checkbox"/> Invisible | <input checked="" type="checkbox"/> Radiación | e. <input checked="" type="checkbox"/> Decorada |
| f. <input type="checkbox"/> Activa | <input type="checkbox"/> Concentración | f. <input type="checkbox"/> Ocupada |
| g. <input type="checkbox"/> Inactiva | <input type="checkbox"/> Espacio | g. <input type="checkbox"/> Vacíos |
| <input checked="" type="checkbox"/> Contraste (tipo de contraste) | <input checked="" type="checkbox"/> Ritmo y equilibrio | h. <input type="checkbox"/> Dura |
| a. <input type="checkbox"/> Regularidad – irregularidad | <input checked="" type="checkbox"/> Simetría y asimetría | |
| b. <input type="checkbox"/> Espacio vacío – espacio ocupado | | |
| c. <input type="checkbox"/> Figuras | | |
| d. <input type="checkbox"/> Tamaño | | |
| e. <input checked="" type="checkbox"/> Color | | |
| f. <input type="checkbox"/> Textura | | |
| g. <input type="checkbox"/> Dirección | | |
| h. <input type="checkbox"/> Espacio | | |
| i. <input type="checkbox"/> Gravedad | | |
| j. <input type="checkbox"/> Posición | | |



1. Evalúe, el uso de interrelación de formas que existen en el objeto:

- Distanciamiento Unión
- Toque Sustracción
- Superposición Intersección
- Penetración Coincidencia

2. La pieza utiliza la combinación de colores siguientes :

- combinación complementaria
- la triada
- combinación analógica
- combinación complementaria por separado
- tétrada
- cuadrado

3. Que transmite y simbología:
Transmite movimiento y juventud, diseño inspirado utilizando la simbología de jicaras y jaspe.

4. Evalúe, el uso de algún principio o más en fundamentos de diseño que existen en el objeto:

- | | | |
|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Estructura (tipo de estructura) | <input checked="" type="checkbox"/> Repetición | <input checked="" type="checkbox"/> Textura (tipo de textura) |
| a. Formal | <input checked="" type="checkbox"/> Reflexión | a. Suave |
| b. Semiformal | <input type="checkbox"/> Similitud | b. Rugosa |
| c. Informal | <input type="checkbox"/> Gradación | c. Lisa |
| d. Visible | <input type="checkbox"/> Anomalía | d. Blanda |
| e. Invisible | <input type="checkbox"/> Radiación | e. Decorada |
| f. Activa | <input type="checkbox"/> Concentración | f. Ocupada |
| g. Inactiva | <input type="checkbox"/> Espacio | g. Vacíos |
| <input checked="" type="checkbox"/> Contraste (tipo de contraste) | <input checked="" type="checkbox"/> Ritmo y equilibrio | h. Dura |
| a. Regularidad – irregularidad | <input checked="" type="checkbox"/> Simetría y asimetría | |
| b. Espacio vacío – espacio ocupado | | |
| c. Figuras | | |
| d. Tamaño | | |
| e. Color | | |
| f. Textura | | |
| g. Dirección | | |
| h. Espacio | | |
| i. Gravedad | | |
| j. Posición | | |



1. Evalúe, el uso de interrelación de formas que existen en el objeto:

- Distanciamiento Unión
- Toque Sustracción
- Superposición Intersección
- Penetración Coincidencia

2. La pieza utiliza la combinación de colores siguientes :

- combinación complementaria
- la triada
- combinación analógica
- combinación complementaria por separado
- tétrada
- cuadrado

3. Que transmite y simbología:
Transmite movimiento, naturalidad y calidez, diseño inspirado utilizando la simbología de jaspe.

4. Evalúe, el uso de algún principio o más en fundamentos de diseño que existen en el objeto:

- | | | |
|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Estructura (tipo de estructura) | <input checked="" type="checkbox"/> Repetición | <input checked="" type="checkbox"/> Textura (tipo de textura) |
| a. Formal | <input type="checkbox"/> Reflexión | a. Suave |
| b. Semiformal | <input type="checkbox"/> Similitud | b. Rugosa |
| c. Informal | <input type="checkbox"/> Gradación | c. Lisa |
| d. Visible | <input type="checkbox"/> Anomalía | d. Blanda |
| e. Invisible | <input type="checkbox"/> Radiación | e. Decorada |
| f. Activa | <input type="checkbox"/> Concentración | f. Ocupada |
| g. Inactiva | <input type="checkbox"/> Espacio | g. Vacíos |
| <input checked="" type="checkbox"/> Contraste (tipo de contraste) | <input checked="" type="checkbox"/> Ritmo y equilibrio | h. Dura |
| a. Regularidad – irregularidad | <input checked="" type="checkbox"/> Simetría y asimetría | |
| b. Espacio vacío – espacio ocupado | | |
| c. Figuras | | |
| d. Tamaño | | |
| e. Color | | |
| f. Textura | | |
| g. Dirección | | |
| h. Espacio | | |
| i. Gravedad | | |
| j. Posición | | |



1. Evalúe, el uso de interrelación de formas que existen en el objeto:

- Distanciamiento Unión
- Toque Sustracción
- Superposición Intersección
- Penetración Coincidencia

2. La pieza utiliza la combinación de colores siguientes :

- combinación complementaria
- la triada
- combinación analógica
- combinación complementaria por separado
- tétrada
- cuadrado

3. Que transmite y simbología:
 Transmite movimiento, juventud, mistificismo y calidez, diseño inspirado utilizando la simbología de argollas y tela de araña.

4. Evalúe, el uso de algún principio o más en fundamentos de diseño que existen en el objeto:

- | | | |
|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Estructura (tipo de estructura) | <input checked="" type="checkbox"/> Repetición | <input checked="" type="checkbox"/> Textura (tipo de textura) |
| a. Formal | <input type="checkbox"/> Reflexión | a. Suave |
| b. Semiformal | <input type="checkbox"/> Similitud | b. Rugosa |
| c. Informal | <input type="checkbox"/> Gradación | c. Lisa |
| d. Visible | <input type="checkbox"/> Anomalia | d. Blanda |
| e. Invisible | <input type="checkbox"/> Radiación | e. Decorada |
| f. Activa | <input type="checkbox"/> Concentración | f. Ocupada |
| g. Inactiva | <input type="checkbox"/> Espacio | g. Vacíos |
| <input type="checkbox"/> Contraste (tipo de contraste) | <input checked="" type="checkbox"/> Ritmo y equilibrio | h. Dura |
| a. Regularidad – irregularidad | <input checked="" type="checkbox"/> Simetría y asimetría | |
| b. Espacio vacío – espacio ocupado | | |
| c. Figuras | | |
| d. Tamaño | | |
| e. Color | | |
| f. Textura | | |
| g. Dirección | | |
| h. Espacio | | |
| i. Gravedad | | |
| j. Posición | | |

Interpretación y síntesis

Analizar los fundamentos del diseño aplicados al diseño de estampados textiles de la tienda Del Palomar.

El diseño gráfico en su esencia, es una disciplina que consiste en transmitir mensajes específicos a diferentes grupos sociales a través de la imagen. Esta disciplina no solamente se limita a publicidades como muchas personas tienen esa idea, sino que es un campo que puede ser aplicado a infinitos ámbitos de trabajo, uno de estos siendo el diseño gráfico textil.

Según Collier (2009) el diseño gráfico de estampado textil, es el proceso de crear diseños para telas tejidas tricotadas o impresas. Los diseños que están involucrados en la producción de estos, normalmente se utilizan repetitivamente en la ropa y en artículos para la decoración de interiores.

Este campo abarca la elaboración de patrones en el proceso de producción. En pocas palabras, el diseño gráfico textil, es un proceso de diseño desde la materia prima, el bosquejo de los patrones de diseño utilizando los fundamentos, la elaboración del tejido textil, hasta el producto terminado.

La diseñadora de la tienda de textiles artesanales Del Palomar, es consciente de ello, por lo cual ha logrado incorporar los propios fundamentos del diseño gráfico a sus diseños textiles. Es importante mencionar que Daniella Murga ha tenido un proceso de trabajo y experiencia de más de veinticinco años, en donde ha logrado mantener sus diseños al tanto de la moda y los gustos de sus consumidores. Varios de sus productos se pueden encontrar en diferentes lugares como por ejemplo Casa Santo Domingo Hotel Antigua Guatemala, Mercure, San Rafael hotel, Porta hotel Antigua Guatemala y Finca Filadelfia Antigua Guatemala. Todo esto, sin dejar de trabajar productos basados en la cultura artesanal maya, al igual que siempre estar contenta con el resultado final de sus diseños.

Por medio de un proceso de entrevistas con 3 personas, cada uno expertos en diferentes campos, Daniella Murga en diseño gráfico, Willy Gonzalez Patrocinio en textiles artesanales y Stella Dorion en diseño de textiles y cultura maya guatemalteca en general. Y un análisis de diferentes piezas de la tienda Del Palomar. Se estableció la importancia del uso de fundamentos del diseño gráfico en cuanto al desarrollo de un producto que no solamente sea llamativo sino que funcione estéticamente de acuerdo a lo que se quiere transmitir.

Esto no solamente se mira en los diseños de la tienda Del Palomar, sino que también se puede ver aplicado en otras compañías profesionales de diseño gráfico textil, por ejemplo Jupiter 10. Una compañía fundada por medio de dos diseñadores Bruno Basso y Christopher Brooke que utilizan la interrelación de formas y fundamentos de diseño para sus diseños. Como se puede apreciar, en las figuras 1 y 2 se puede apreciar la utilización de la interrelación de formas en este caso toque, superposición y distanciamiento. Al igual que diferentes fundamentos, como por ejemplo el uso de una estructura y repetición.



Figura 1



Figura 2

Para lograr analizar qué fundamentos del diseño son aplicados al diseño de estampado de textiles de la tienda Del Palomar, se desarrolló una guía de observación para ser aplicada a los objetos de estudio. El contenido de esta guía se basó en identificar la interrelación de formas entre los módulos desarrollados para el diseño y el color. Alejos (2017) mencionaba a Johannes Itten como el primero en realizar la teoría sobre la combinación de colores que creaban mayor impacto en los usuarios en mezclarlos que en utilizar solo uno. Mientras que Daniela Murga, entrevistada por su compañía textil Del Palomar, explicaba que al utilizar patrones de colores las personas se sentían más identificadas con los productos por su armonía visual a partir de su combinación. En las cuales se pueden encontrar análogos, triada de colores, complementarios, complementarios por separado, tétrada, y cuadrado.



Figura 3

A través de estas distintas combinaciones de color se logra crear no solamente una composición, sino que estas le logran dar un tono en cuanto a los sentimientos que pueden llegar a transmitir. Al igual que dar contraste a la composición.

Esto se puede ver aplicado en la figura 3. A través de los diseños de Priscilla Bianchi. En la imagen se pueden apreciar cuatro diferentes paletas de color en cada composición. Al verlas por separado, cada una de estas transmite un sentimiento diferente por ejemplo la paleta de colores rojos transmite calidez y juventud, mientras que la composición con la paleta de colores azules transmite frescura y tranquilidad.

En las guías de observación se incluyeron las combinaciones mencionadas anteriormente porque se buscó líneas de diseño completamente diferentes para lograr obtener una mejor idea de lo que es la esencia de la tienda Del Palomar.

Además, a través de las experiencias de diseño se determinó la utilización de quince principios de fundamentos de diseño que pueden ser aplicados al uso del diseño gráfico textil como:

La estructura: se define como aquella que impone un orden y determina las relaciones internas de los módulos en una composición.

El contraste: es utilizado para crear una clase de comparación entre módulos.

La repetición: es la utilización de un mismo módulo dentro de un diseño.



Figura 4

Esto logra ser aplicado a los diseños de Priscilla Bianchi. En la figura 4 se puede observar cómo existe una estructura a partir del orden de los módulos, al igual que a través del color se logra crear contraste utilizando diferentes paletas y por último, existe una repetición de módulos en la composición.

La reflexión: el cual es utilizado cuando dos módulos se reflejan, esta reflexión puede variar en color.

La similitud: es el parecido o semejanza que puede haber entre dos o más módulos.

La gradación: es aquella que exige un cambio gradual ordenado, estos normalmente consisten en ir de grande a pequeño

La anomalía: es una presencia de irregularidad dentro de un diseño en donde prevalece la regularidad.

La radiación: consiste en que un módulo gira en un eje en forma rotatoria. Normalmente es multi-simétrico, posee un punto focal y puede llegar a generar ilusiones ópticas

Concentración: se refiere a una manera de distribución de los módulos que pueden estar unidos o repartidos. El espacio es todo aquello que rodea el resto de la composición, el espacio que se deja en blanco

Equilibrio:

el equilibrio es un catalizador de la forma ya que ancla y activa los elementos en el espacio.

El ritmo: consiste en la repetición de un patrón regular y marcado.

La simetría es la distribución uniforme de peso

La textura: es la parte táctil de las superficies y sustancias.



Figura 5

Figura 6

Figura 7

En las figuras 5, 6 y 7, composiciones hechas por Priscilla Bianchi se pueden apreciar los diferentes fundamentos mencionados anteriormente. Por ejemplo, en todas estas existen diferentes texturas, en este caso suaves y rugosas. En todas las figuras se puede apreciar una distribución uniforme de peso en las composiciones. Entre otros fundamentos del diseño aplicados.



Figura 8



Figura 9

En los diseños de la famosa marca textil australiana Longina Phillips se pueden observar los fundamentos de diseño aplicados a sus composiciones. Por ejemplo, en la figura 8 se logra distinguir el uso de similitud de formas mientras que en la figura 9 se puede distinguir el uso de repetición de módulos en la composición.

Por último, se evaluó qué transmiten los diseños, es decir, qué sentimiento evoca la composición al verla.

Se analizó un total de veinte diferentes colecciones de diseño textil de la tienda Del Palomar donde, dentro de ellas se tomaron veintiséis objetos de estudio para un análisis más profundo. Se incluyeron diecinueve cojines, tres cobertores de mesa, y tres cubrecamas y un tapiz de silla. Para este análisis también se aseguró que las colecciones fueran diversas, con el propósito de establecer la esencia de los productos que se desarrollan en la tienda. Como resultado se encontraron estos fundamentos.

Interrelación de formas.

Como ya se mencionó anteriormente Wong (1986) establece que las formas pueden encontrarse entre sí y existen ocho diferentes maneras para su interrelación. Al evaluar las diferentes piezas, se llegó a la conclusión de que las más utilizadas son el **distanciamiento, toque y superposición**. El distanciamiento, siendo el más utilizado, consiste en que las formas queden separadas entre si aunque estas pueden llegar a estar bastante cerca. Como se pudo observar el uso de distanciamiento de formas existía en todas las piezas que fueron analizadas. Al entrevistar a Daniella Murga, diseñadora gráfica principal de la tienda también contó que los módulos tienen el propósito de tener cierta distancia entre sí ya que algunos son inspirados en la simbología maya por el cual es importante que mantengan su distancia para no perder su propio significado. En la figura 10 se puede apreciar el uso de distanciamiento en las diferentes figuras con forma de rombo en este caso es el simbolo de tejido de petate.



Figura 10

Después se determinó el uso de las diferentes combinaciones de colores. Al analizar todos los objetos de estudio, se determinó que todas las posibles combinaciones de colores fueron utilizadas en más de alguna composición. Esto siendo bastante importante ya que logra dar diversidad en las diferentes líneas de diseños al igual que transmitir diferentes sentimientos en las composiciones.



Combinacion analogica



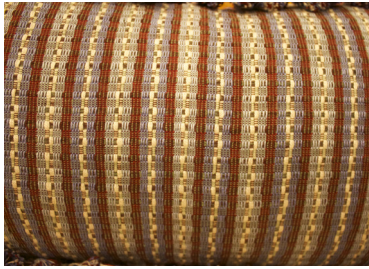
cuadrado



Combinacion complementaria por separado



triada



Combinacion complementaria



tetrada

Estructura

Se determinó que los veinte objetos de diseño que fueron analizados tenían algún tipo de estructura ya siendo esta formal, semi formal, visible o invisible, activa o inactiva. Siendo la estructura invisible la que pesa más ya que los diseños consisten mayormente en ser patrones, una estructura invisible es formada automáticamente.

Contraste

En contraste se estableció que de los veinte objetos de diseño que fueron analizados, trece de ellos tenían el uso de contraste en su composición. En su mayoría el color fue un gran determinante para el uso de contraste en los diferentes objetos de observación.



Figura 11

En la figura 11 se puede apreciar un ejemplo de contraste por medio de la utilización de colores. En este caso se utilizaron dos colores el negro y el verde claro. El uso de un color claro y el negro en una composición logra crear contraste.

Repetición

Dorion en su entrevista explica que los tejidos provienen de todas partes de Guatemala como inspiración maya (simbología). Se determinó que los veinte objetos de diseño que fueron analizados utilizaban el fundamento de repetición para la composición debido a sus patrones inspirados en dicha simbología.

En la figura (12) se puede ver aplicado el uso de repetición a través de las líneas en zig zag que se forman y recorren de manera repetitiva toda la pieza observada.



Figura 12

Reflexión

Se determinó que ocho objetos de los veinte de observación contenían reflexión de elementos en su composición. Un ejemplo de estos puede ser observado en la figura (13) en donde existe una reflexión en los rombos de la parte de abajo de la composición.



Figura 13

Gradación

Como todas las piezas se basan en patrones a lo largo de todo el producto, la gradación no se encuentra en ninguno debido a que es el cambio gradual ordenado de una forma, de una dirección a otra según Lupton (2008). Murga, en su entrevista expone que trata de mezclar los diferentes patrones y no menciona en ningún momento la gradación.

Similitud

Coutuño (2013) explica que es el parecido o semejanza que puede haber entre dos o más módulos, por lo que es evidente en tres de los veinte objetos de estudio porque se diferencia del principio de la repetición al ser semejantes y no repetidos. La figura (14) demuestra tres objetos de la guía de observación los cuales cuentan con similitud. De izquierda a derecha el primer objeto cuenta con dos tipos de líneas, las que tienen color azul, celeste y rojo y la línea blanca. La línea blanca tiene un diferente patrón a las líneas de color, este siendo similitud, ya que ambos módulos son diferentes pero bastante parecidos, lo mismo pasa con los siguientes dos objetos ya que los módulos creados a través de los patrones son parecidos sin embargo no iguales.



Figura 14

Anomalía

Solo se evidenció en uno de los objetos de estudio. Como se puede apreciar en la figura (15) la anomalía es demostrada por el objeto de observación ya que en las líneas blancas se presenta una irregularidad en el patrón al compararlas con los patrones de las líneas a color. La anomalía siendo un cambio de lugar en los puntos negros que están dentro la línea formada por el blanco.



Figura 15

Radiación

Se encontraron cinco casos de radiación en las composiciones de los objetos de estudio.

En las figuras (16,17 y 18) se demuestra el uso de radiación ya que todas estas cuentan con líneas estructurales que irradian regularmente desde el centro hacia todas las direcciones, en el caso de estos tres, este ejemplo es encontrado específicamente en los rombos de las composiciones en donde se observa una radiación en cada uno de estos.



Figura 16



Figura 17



Figura 18

Concentración

Este fundamento estuvo presente en solamente dos casos. En las figuras (19 y 20) se puede observar el uso de concentración, ya que ambas cuentan con una distribución de módulos en donde unas se encuentran más juntas que otras dentro de la misma composición.



Figura 19



Figura 20

Espacio

Se determinó en tres casos. Un ejemplo claro de estos se encuentra en la figura (21) en donde el contraste de el color negro con los colores azulados claros y la distancia entre los colores negros logran formar espacios positivos dentro de la composición.



Figura 21

Ritmo y equilibrio

Estuvieron presentes en todos los objetos de estudio.

Simetría y asimetría

En 18 de los 20 objetos de estudio analizados se encontró simetría y asimetría.

Textura

En cuanto a textura se determinó que todos los objetos de observación tenían un tipo de textura, en este caso la mayoría es textura rugosa, gracias a que estas son textiles tejidos a mano por medio de fibras de hilo de algodón, dándole una textura rugosa al toque del material.

Retícula

Se evidencia en todos los objetos de estudio.

En general se llegó a la conclusión que los diseños de la tienda Del Palomar logran transmitir vida y movimiento, la utilización de colores fuertes logra que resalten sobre otros objetos y la diferente utilización de colores logra captar la esencia de lo que es viveza de la cultura maya guatemalteca.

Por último se determinaron los diferentes simbolismos mayas que pudiesen ser encontrados en los objetos de estudio, entre estos se lograron distinguir:

- Volcanes
- Redes
- Movimiento de aire
- El cetro
- Chompipe vivo
- Culebra
- Tela de araña
- Serpiente
- Argolla
- Jaspe
- Jícaras



Figura 22



Figura 23

Las figuras (22 y 23) son dos objetos de estudio que cuentan con este tipo de simbolismo; en la figura 22 se puede encontrar, tanto la culebra, la hoja de pacaya como los volcanes. Mientras que en la figura 23 se puede encontrar el simbolismo de la serpiente, estas siendo observados anteriormente en la guía de observación elaborada para todos los objetos de estudio.

Interpretación

Identificar cuál es el proceso de elaboración de diseño de los estampados textiles de la tienda Del Palomar.

El diseño textil se basa en crear diseños en tejidos, en el que se elaboran patrones en el proceso de producción. Sin embargo, hay que tomar en cuenta que en el diseño gráfico textil existen diferentes piezas de producción a los cuales se pueden aplicar los diseños. Estas pueden variar, desde papel tapiz para paredes hasta camisas y prendas de ropa.

El proceso creativo de elaboración de un diseñador gráfico textil normalmente consiste en tener una visión creativa de cómo se mirará un diseño en los mismos textiles, contando con el hecho de que sus mismos diseños pueden ser elaborados dependiendo de las propiedades de la fibra, el hilo y los tintes.

Por este motivo, existen diferentes procesos de elaboración dependiendo de la pieza que se necesite producir. Como se ha mencionado anteriormente en el marco teórico de

investigación, la mayoría de diseñadores gráficos textiles usan la impresión de estampado para sus diseños por lo cual utilizan programas como ilustrator, photoshop o CAD para la elaboración de sus diseños.

Por otro lado, está el diseño gráfico textil por medio de tejidos; este normalmente es utilizado por artesanos en diferentes piezas como alfombras, prendas de ropa, servilletas, cojines y otros elementos de decoración para la casa.

En Guatemala muchos artesanos se dedican a crear textiles, ya que es parte de su propia cultura, según Gonzales (2013) dichos tejidos artesanales se originan gracias al resultado de la influencia española en tiempos de la conquista y la colonización; y gracias a la habilidad del hombre nativo descendiente de los mayas. Otro aspecto que cabe resaltar, es que los españoles querían una distinción de todas las regiones de Guatemala.

El tejido es creado cuando se entrelazan los hilos de urdimbre con los hilos de trama. Existen diferentes tipos de tejido, entre estos están el tejido liso, el cual es el método más básico de tejido y consiste en que cada hilo de la trama se entrelaza con cada uno de la urdimbre. El tejido cruzado tiene líneas muy marcadas, ya que se entrelazan dos hilos de urdimbre con un hilo de trama en filas alternas; el tejido de satén tiene una textura más densa, sin embargo es el más suave y menos resistente; por último esta el tejido jaquard y liso, está es una combinación de ambos tipos de tejidos y se utilizan para crear telas con dibujo.

En Guatemala se utilizan dos técnicas principales para la elaboración de tejidos: la técnica de jaspeado y el telar de pedales. La técnica de jaspeado consiste en hacer distintas amarraduras o nudos a ciertas proporciones de hilos donde se forman los diferentes diseños. Este después se tiñe y al secar se quitan las amarraduras o nudos y el dibujo logra quedar como un negativo.

Por otra parte el telar de pedales, traído por los españoles, fue adaptado por los artesanos tejedores, de acuerdo a sus propios conocimientos sobre los tejidos a este nuevo instrumento.

En la tienda Del Palomar existe una mezcla de ambos, en el cual hay una diseñadora gráfica elaborando los diseños que se combinan con las dos técnicas, logrando que el final del producto sea un diseño profesional elaborado de manera artesanal.

Daniella Murga elige la paleta de color dependiendo de la colección y temporada. Además menciona que para la elaboración de diseño gráfico textil, alude el diseño como un rompecabezas en donde logra armar nuevos diseños a partir de los viejos que haya realizado, o mezcla distintos a uno solo. Murga logra hacer esto por medio de la obtención de distintos retazos que ha guardado con los años.

El proceso de diseño de Daniella Murga comienza por definir colores que se utilizarán en la composición estos son elegidos a partir de muestrarios de hilos que Murga tiene, si estos colores no los quiere utilizar, ella también busca los colores que están en tendencia a partir de páginas como behance, pinterest, elleddecor house beautiful y architectural digest.

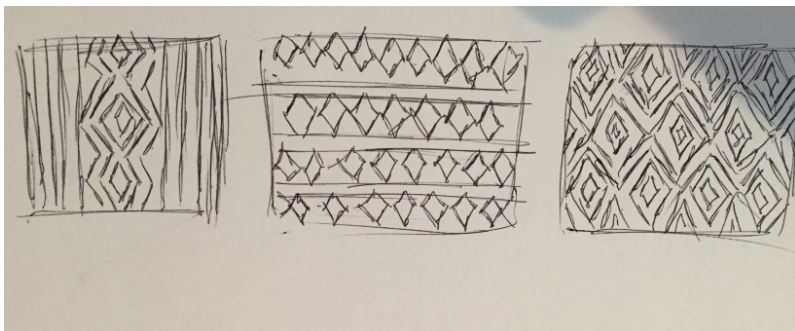
Después de haber elegido la paleta de color, Murga comienza a armar un board, para ella es como un rompecabezas, en la tienda tiene muestrarios de sus propias telas, con estos busca combinar diseños y crear patrones que funcionen estéticamente. En la figura (1) se puede apreciar a la diseñadora Daniella Murga en su mesa de trabajo armando un board.



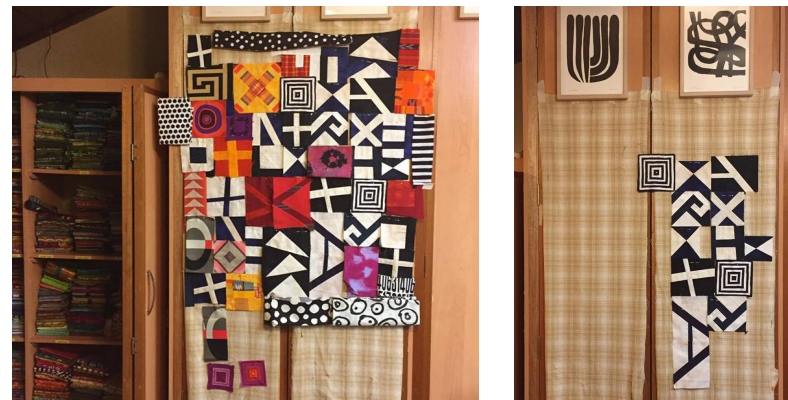
Figura 1

Una vez ella encuentra los diseños que utilizará para la nueva línea de diseño comienza su proceso de bocetaje. El cual consiste en hacer un rough sketch creado los nuevos patrones. Para lograr crear los nuevos patrones también utiliza diferentes libros de la simbología textil maya. Cuando Murga está contenta con el patrón creado, le asigna los colores a la composición, estos siendo cuáles son los que quiere que vayan como colores de fondo y cuales quiere que vayan directamente a las figuras.

Por último, Daniella construye las borlas, ya que usualmente sus telas llevan borlas. En cuanto a la elaboración de esta, su proceso de diseño es bastante parecido al proceso de las telas, primero busca inspiración en otros sitios como pinterest, buscando específicamente diseños de borlas, a partir de este, Murga hace un sketch de lo que quiere. Al terminar el nuevo diseño busca la manera de encontrar variaciones a partir de el propio diseño nuevo para lograr crear una línea completa. En esta etapa Murga crea bloques a través de sketch. En cada bloque va un diseño complementario para la línea y así es como ella lograr crear sus diseños, en las siguientes figuras (1) se demuestra en detalle uno de los procesos de diseño de Daniella Murga.



En la investigación también se abordó el proceso de diseño de la diseñadora Priscilla Bianchi. Bianchi comienza cortando formas libres que se parecen a las letras para crear bloques, algunas veces hace un boceto, pero la mayor parte del tiempo simplemente empieza por arreglar los bloques de letras y piezas de telas coloridas en su muro de diseño. Bianchi trabaja de forma espontánea e improvisada. En las figuras (3) y (4) se puede ver el proceso de diseño de Priscilla Bianchi y cómo ella utiliza su jura para armar sus diseños.



Se puede decir que ambas diseñadoras, aunque tengan un proceso de diseño diferente, cuentan con un factor en común, el cual es que ambos procesos consisten en ir armando poco a poco sus diseños, como Murga menciona, el proceso de diseño es como un rompecabezas y para Priscilla su proceso de diseño consiste en ir armando bloques. Ambos teniendo un proceso de construcción.

Para finalizar el proceso, al estar satisfecha con la nueva creación, se la muestra a Patrocinio y comienza con la realización de las telas.

Se concluyó que la elaboración de diseños, no solamente vienen del *rompecabezas* que ella arma sino que también es la experiencia de años que ella tiene trabajando en una tienda basada en artesanías mayas. Una de las preguntas que se le hizo fue ¿A partir de qué inspiraciones culturales mayas guatemaltecas realiza usted sus diseños? Ella contestó que las inspiraciones culturales mayas se toman de toda Guatemala, a partir de viajes que ha realizado. Todo ese mismo conocimiento también lo toma en cuenta a la hora de la elaboración de las colecciones ya que los colores y la simbología textil maya sirven de inspiración como uso para la elaboración de estos mismos diseños. Daniella menciona no tener un concepto específico a la hora de realizar sus diseños, sin embargo cuando los hace piensa siempre en tomar riesgos, ya que eso es lo que más funciona y logra resaltar para atraer posibles clientes.

Como se mencionó anteriormente, el diseño se traslada a Willy Gonzalez, quien es el que elabora las piezas. Se utiliza el telar de pedales para la elaboración del textil, sin embargo primero se comienza por el color del material siendo este uno de los pasos más importantes, ya que es uno de los factores que más resalta en el diseño.

Históricamente se sabe que los colores eran obtenidos orgánicamente, sin embargo con el pasar de los años se le ha tenido que agregar químicos a estos para poder obtener el color deseado.

Luego que Patrocinio obtiene el color deseado empieza a teñir los hilos y después de esto dependiendo del diseño se comienza a trabajar en el telar de pedales.

Ya que los diseños varían todo el tiempo, no se puede dar una estimación concreta de cuánto tiempo se tardarán en hacerlos, sin embargo se puede dar una estimación de elaboración de una semana para lograr completar una línea de diseño.

Por otro lado, Stella Dorion explica qué caracteriza a los diseños Del Palomar en comparación a su competencia. Respondiendo que las telas son únicas y se tiene bastante versatilidad en lo que se puede poner en el telar, al igual que utilizan técnicas secretas para lograr hacer diferentes las telas a su competencia. Ella también comentó que la versatilidad de las telas es una ventaja cuando uno trabaja con telar al igual que tener exclusividad de los telares, por el cual se puede decir que el proceso de elaboración de diseño de los estampados textiles de la tienda Del Palomar es un

trabajo en equipo entre el conocimiento de las tres personas que llevan trabajando juntas por más de veinte años.

En conclusión, la diseñadora comienza por buscar inspiración en la cultura maya guatemalteca, esto lo logra viajando por los diferentes departamentos de Guatemala. Cuando regresa, también se percata de estar al tanto de las nuevas tendencias de diseño que existen en el mundo, por ejemplo los colores de temporada. Cuando ya tiene esto logra formar una visión creativa de cómo quiere que su colección de diseño se plasme. A partir de estos, comienza a formar un rompe cabezas a través de diferentes retazos de tela que ha guardado, también mezcla sus propios dibujos de diseños nuevos. A partir de esto, comienza a usar los fundamentos de diseño que aprendió en diseño gráfico de su carrera, logrando crear nuevas formas que resalten para sus propios diseños. Los fundamentos que más resaltan en sus trabajos son repetición y reflexión. Al tener ya su marco de ideas de la línea que quiere crear, se lo da a Patrocinio en donde discuten si verdaderamente el nuevo diseño se puede realizar, cuando logran llegar a un consenso de qué se puede realizar y que no, comienza la elaboración de piezas.

Conclusiones

Analizar los fundamentos del diseño aplicados al diseño de estampados textiles de la tienda Del Palomar.

El diseño gráfico es una herramienta importante ya que comunica mensajes específicos en un ámbito social que abarca diferentes tipos de campos, entre ellos, el diseño de marcas, diseño editorial, advertising o publicidad, diseño de empaques, branding y diseño gráfico textil.

El diseño gráfico textil es un proceso creativo para tejidos tricotadas o impresas que consiste en una visión creativa visual que resulte en un plasmado de telas tomando en cuenta que los diseños pueden ser elaborados con base en a las propiedades de la fibra, hilo y los tintes; donde la mayoría de diseñadores gráficos textiles utilizan la técnica de impresión de estampado para reproducir sus diseños. En esta herramienta existe la capacidad de producir patrones que evoquen diferentes tipos de sentimientos gracias a su variedad de colores y combinaciones de formas que resultan a partir de los fundamentos del diseño.

En Guatemala una de las tiendas que le da importancia al diseño gráfico textil es Del Palomar fundada por Stella Dorion

en 1987. Actualmente Del Palomar está a cargo de Daniela Murga, directora creativa, quien es la protagonista de toda la colección de diseño de los productos. Como parte de la influencia guatemalteca, dicha compañía basa su diseño en la inspiración maya que le heredó la simbología en el textil indígena.

La tienda posee diferentes productos donde Murga aplica los fundamentos del diseño desde la utilización de líneas, puntos y formas para crear combinaciones que resultan atractivas al usuario.

Las composiciones textiles Del Palomar resultan visualmente agradables a las personas gracias a su aplicación de las formas en el que la estructura conforma un significado visual, el contraste resalta objetos, la repetición (que se encuentra en la mayoría de los productos) crea patrones, la reflexión hace alusión a la simbología maya, la similitud crea conexión entre los objetos, la anomalía expresa un punto focal en el textil, la radiación alude a un símbolo maya como lo es el sol, la concentración como uno de los principios donde se acumulan los objetos para dar énfasis, el espacio que da un respiro visual en el textil, ritmo y equilibrio que hace que los productos tengan una combinación estética, simetría y asimetría que se encuentran implícitos pero dan valor al productos y textura que es el factor principal de todas las piezas.

Cada uno de los principios hacen que cada pieza de Del Palomar no solo sea una decoración, sino también sea un exponente gráfico que se basa en la inspiración maya, en la inspiración gráfica y que respeta una cultura de arte a lo largo de la historia promoviendo un área diferente del diseño gráfico.

Conclusiones

Identificar cuál es el proceso de elaboración de diseño de los estampados textiles de la tienda Del Palomar.

El diseño gráfico textil abarca una serie de producción de diferentes objetos de la vida cotidiana como lo es la ropa, los cojines, las sábanas o diferentes objetos de decoración. Este proceso toma como principal característica la utilización de las propiedades de las fibras, el hilo y los tintes que al combinarlos crean un producto diferente con potencial de venta.

Para la elaboración existen procesos, los cuales caben resaltar; el digital y artesanal, todo esto dependerá de la pieza que se necesita producir. Los diseñadores gráficos textiles utilizan el estampado digital para sus diseños gracias a programas como Illustrator, Photoshop o CAD. Por otro lado el diseño gráfico textil por medio de tejidos es utilizado por artesanos en diferentes soportes o piezas.

Del Palomar tiene un proceso y utiliza esta mezcla de técnicas para garantizar que el resultado sea artesanal. Es por ello que se busca primero a través de Daniella, la directora creativa, modernizar sus colecciones gracias a su constante desarrollo de conocimiento viajando por Guatemala, conociendo diferentes culturas y con la ayuda de Willy Gonzalez Patrocinio, artesano guatemalteco, mantener ese constante proceso de comunicación para que Del Palomar obtenga resultados culturales, estéticos y profesionales en sus tejidos.

Es importante mencionar que a través de esta investigación se encontró el proceso de elaboración de diseño de Daniella Murga, este consiste en la elección de una paleta de colores, armar un board, el cual para ella es como un rompecabezas en donde combina nuevos diseños con diseños elaborados en el pasado para lograr formar diseños innovadores, a través de esto también crea bocetos en donde piensa las piezas complementarias para la línea gráfica de diseño que está desarrollando en ese momento.

Es importante tener un proceso de diseño para la elaboración de textiles. Como se puede observar con la diseñadora Priscilla Bianchi, ella también mantiene un proceso de diseño parecido al de Daniella Murga, ya que ambos consisten en ir armando por bloques sus diseños para lograr llegar a una propuesta innovadora y diferente.

Recomendaciones

Analizar cuáles son los fundamentos del diseño aplicados al diseño de estampados textiles de la tienda Del Palomar

El diseño gráfico tiene como objetivo comunicar, transmitir o evocar sentimientos a través del aspecto visual; el diseño textil no solo es un medio atractivo sino que también es funcional y estético que sirve como canal de transmisión de cultura, tradición e historia. En Guatemala la tienda de textiles Del Palomar es una compañía de producción textil que aplica no solo cultura sino que también diseño en sus productos para reforzar dicha tradición y cultura en las piezas, es preciso tomar en cuenta la utilización de los fundamentos del diseño para explotar la creatividad y armonía visual de la composición para explotar la riqueza cultural del país y de esta forma enriquecer el valor guatemalteco en base a la textura, el color y la utilización de formas.

Se recomienda para un diseñador mantener un proceso de elaboración de diseño en donde tenga antes visualizado su idea creativa y a partir de esta logre crear un diseño funcional para sus posibles clientes.

Identificar cual es el proceso de elaboración de diseño de los estampados textiles de la tienda del palomar.

El producto final de un textil yace de la buena utilización de instrumentos, técnicas y mano de obra que una tienda o una empresa implementa en ellos. Para poder absorber la tradición y cultura guatemalteca a demás de respetar los principios de diseño se debe priorizar la técnica artesana sin menospreciar la técnica digital para lograr un resultado profesional y de esta manera exponer la simbología maya, los colores de la herencia indígena y la importancia del diseño.

Referencias:

Lupton , E. (2008). Diseño Gráfico los nuevos fundamentos (nueva edición ed., Vol. 01, pp.). Nueva York, Gustavo Gili .

Granados , (2011). Hilos mayas de Guatemala, el lenguaje de los símbolos (tomo 1 ed., Vol. 01, pp.). Guatemala , Dbuk.

Wong , W. (1986). Fundamentos del diseño (GG diseño ed., Vol. 01, pp.).

Alejos, M. (2013, 01). Goethe on the psychology of color and emotion . brain picking . Obtenido 05, 2017, de <https://www.brainpickings.org/2012/08/17/goethe-theory-of-colours/>

Gonzalez Gonzalez , M. (2013, 05). Diseño de una línea textil innovadora. Universidad del Istmo. Obtenido 05, 2017, de <http://glifos.unis.edu.gt/digital/tesis/2012/46020.pdf>

García. (1983, 07). JOHANN WOLFGANG VON GOETHE Y LA TEORIA DEL COLOR. psicología del color . Obtenido 05, 2017, de <http://www.psicologiadelcolor.es/johann-wolfgang-von-goethe-y-la-teoria-del-color/>

Referencias imágenes:

1. <https://www.pinterest.com/pin/96686723224960728/>
2. <https://es.pinterest.com/pin/AUyhfhwMecl-kcIVft1C8utF9Xn-OkwEpRIWpD7IgmRIa5PCKSxo2S4/>
3. <https://www.domestika.org/en/projects/89618-diseno-grafico-textil-estampados>
4. <https://es.pinterest.com/>
5. <https://www.pinterest.com/pin/301178293802295031/>
6. <https://www.pinterest.com/pin/523754631649932700/>
7. <https://www.pinterest.com/pin/523754631649932700/>
8. <https://www.pinterest.com/pin/523754631649932/>
9. <https://es.pinterest.com/search/pins/?q=textile%20graphic%20design>
10. <https://es.pinterest.com/search/pins/?q=textile%20graphic%20design>
11. <https://www.pinterest.com/pin/545991154810595719/>
12. <https://www.pinterest.com/pin/545991154810595719/>
13. <https://printpattern.blogspot.se>
14. <https://www.pinterest.com/pin/265079128038654028/>
15. <https://www.pinterest.com/pin/354165958169140178/>
16. www.blog.anthropologie.com
17. [https://www.pinterest.com/search/pins/?q=textile%20design%20textures&rs=typed&term_meta\[\]=textile%7Ctyped&term](https://www.pinterest.com/search/pins/?q=textile%20design%20textures&rs=typed&term_meta[]=textile%7Ctyped&term)
18. <https://www.pinterest.com/pin/246501779581394311/>
19. <https://www.pinterest.com/pin/364158319854970774/>
20. <https://es.pinterest.com/pin/473229873317381735/>
21. <https://www.pinterest.com/pin/308918855662853944/>
22. <https://www.pinterest.com/pin/308848486919969907/>
23. <https://www.pinterest.com/pin/433753007844330974/>
24. <https://es.pinterest.com/pin/352828952033530481/>
25. <http://i00.i.aliimg.com/wsphoto/v0/2038744704/>
26. <https://www.bloglovin.com/>

Referencias imágenes:

27. <http://2.bp.blogspot.com/-dge7MMCbPll/Uwe-LITvddl/AAAAAAAAAC0/XDF1-J-uDeM/s1600/figura-fondo+2.jpg>
28. <http://alumnos.unir.net/angelagarroarza/files/2014/09/historia-y-teoria-de-la-imagen-ley-de-forma-y-fondo.jpg>
29. <http://montufardisegráfico.blogspot.com>
30. <https://www.pinterest.com/pin/127719339402751333/>
31. http://www.laantigua-guatemala.com/Museo-Tienda_Casa_del_Tejido.htm
32. http://www.laantigua-guatemala.com/Museo-Tienda_Casa_del_Tejido.htm
33. “Hilos mayas de Guatemala, el lenguaje de los símbolos” por Granados (2011).
34. <https://www.jupiter10.com/>
35. <http://longinaphillipsdesigns.com/>
36. <http://www.delpalomar.com/press/>

Anexos

Anexo 01

Guía de entrevista Daniella Murga

1. ¿Cuál fue su participación en los inicios de la tienda?
2. ¿A partir de qué inspiraciones culturales mayas guatemaltecas realiza usted sus diseños? Ejemplifique.
3. ¿Cuál es su proceso de trabajo para completar las distintas líneas de diseño gráfico textil?
4. ¿Bajo qué concepto trabaja a la hora de realizar sus diseños? Ejemplifique.
5. ¿Qué principios de diseño considera usted para realizar los diseños de estampado textil en sus cojines? Ejemplifique.
6. ¿Cómo establece la paleta de color en sus diseños?
7. ¿Cada diseño tiene algún significado en especial? Ejemplifique.
8. ¿Cuáles han sido los retos más grandes que ha tenido que enfrentar en cuanto al desarrollo de la tienda Del Palomar?
9. ¿Se vio usted trabajando en textiles cuando terminó de estudiar Diseño Gráfico en la universidad?

Anexo 02

Guía de entrevista Stella Dorion

1. ¿Cómo surgió la idea de una tienda de antigüedades?
2. ¿Cuándo se comenzó a realizar tejidos en la tienda Del Palomar?
3. ¿Cuál fue la mayor inspiración cultural maya a la hora de realizar los tejidos de la tienda Del Palomar?
4. ¿De que partes de Guatemala viene la inspiración para el diseño gráfico textil de los tejidos de la tienda?
Ejemplifique
5. ¿Quiénes y de que forma han intervenido en la realización de los tejidos Del Palomar?
6. ¿Qué caracteriza los diseños del palomar en comparación de su competencia?
7. ¿Tiene alguna línea de diseño favorita o en especial? ¿Por qué?
8. ¿Cuáles han sido los retos más grandes que a tenido que enfrentar en cuanto al desarrollo de la tienda del palomar?

Anexo 03

Guía de entrevista Willy Gonzalez
Patrocinio

1. ¿Cuál es el proceso de elaboración para los tejidos textiles en general?
2. ¿Su proceso se diferencia al trabajar con los tejidos de tienda Del Palomar?
3. ¿Qué caracteriza al proceso de elaboración de textiles de la tienda Del Palomar a diferencia de otros clientes?
4. ¿Cuál es el reto más grande a la hora de desarrollar los tejidos?
5. ¿Cuánto tiempo aproximadamente tarda usted en desarrollar una línea completa de tejidos para la tienda Del Palomar?
6. ¿Tiene personas que lo ayuden para el desarrollo de los textiles ó está usted solo?
7. ¿Cuánto tiempo lleva usted en el trabajo de elaboración de tejidos?
8. ¿Para usted qué hace de los tejidos de la tienda Del Palomar diferentes a su competencia?

Anexo 04

Guía de observación



1. Evalúe, el uso de interrelación de formas que existen en el objeto:

- Distanciamiento Unión
- Toque Sustracción
- Superposición Intersección
- Penetración Coincidencia

2. La pieza utiliza la combinación de colores siguientes :

- combinación complementaria
- la triada
- combinación analógica
- combinación complementaria por separado
- tétrada
- cuadrado

3. Que transmite y simbología:

Transmite movimiento, juventud, misticismo y calidez, diseño inspirado utilizando la simbología de argollas y tela de araña.

4. Evalúe, el uso de algún principio o más en fundamentos de diseño que existen en el objeto:

- Estructura (tipo de estructura) Repetición Textura (tipo de textura)
 - a. Formal
 - b. Semiformal
 - c. Informal
 - d. Visible
 - e. Invisible
 - f. Activa
 - g. Inactiva
 - Contraste (tipo de contraste)
 - a. Regularidad – irregularidad
 - b. Espacio vacío – espacio ocupado
 - c. Figuras
 - d. Tamaño
 - e. Color
 - f. Textura
 - g. Dirección
 - h. Espacio
 - i. Gravedad
 - j. Posición
 - Reflexión
 - Similitud
 - Gradación
 - Anomalía
 - Radiación
 - Concentración
 - Espacio
 - Ritmo y equilibrio
 - Simetría y asimetría
- a. Suave
 - b. Rugosa
 - c. Lisa
 - d. Blanda
 - e. Decorada
 - f. Ocupada
 - g. Vacíos
 - h. Dura