

EXHIBICIÓN DE DISEÑO COCOA - USFQ

Introducción

Nos encontramos en una etapa de cambios. Sentimos la necesidad de incorporar hábitos conscientes y mirar al diseño como un actor clave de esta transición.

Esta es la generación que transita hacia algo nuevo, y parte de esto es adaptarse positivamente a lo que viene. Nos preguntamos cómo resolver problemas y necesidades de las personas pero también cómo ser generadores de preguntas y porqué no, de más problemas. Disfrutamos el proceso de plasmar las ideas, generar diálogos, buscar la estética en y fuera del medio gráfico, ampliar nuestra curiosidad hacia otros campos, ser más interdisciplinarios y sobre todo, involucrarnos con el mundo que queremos en el futuro.

Resiliencia representa esta nueva etapa en nuestra carrera de diseño. Cambiaron los requisitos de graduación, ya no hay defensa de proyecto final de titulación ni monografía; ahora exhibimos, con el reto de transformar nuestras problemáticas en piezas narrativas. Transitamos hacia espacios más críticos, donde la línea entre el diseño y el arte se vuelve más borrosa, pero lo importante es salir de espacios de confort para vivir el diseño desde otras perspectivas.

Los graduados 2019 han superado la etapa de miedo para disfrutar del proceso, han intentado hacer el máximo con las herramientas aprendidas, que hoy se plasman en esta exhibición. ¡Felicitaciones a los nueve graduados!

Cristina Muñoz
MA Diseño Interactivo



Cuando recibo a un nuevo estudiante que le interesa el diseño, se que sus expectativas son minúsculas: "Soy bueno dibujando", "me gusta la creatividad" o "me gustan los colores" son los lemas que se han creado en el imaginario popular sobre el diseño. Y no es por demás, estamos rodeados por imágenes que en su gran mayoría afectan nuestras acciones del día a día. Consumimos marcas que nos hacen sentir mejor, nos rodeamos de fotografías para huir de la levedad de la memoria, nos embadurnamos de los colores patrios cuando conviene ser ecuatoriano y soñamos, en todas sus variantes, con imágenes que un diseñador creó.

Sin embargo, este mundo visual, que de por sí es muy complejo, es solamente un grano del universo infinito de posibilidades que el Diseño (con mayúscula) puede alcanzar. Un diseñador vive en un constante estado de ansiedad porque tiene que pensar en el futuro y adelantarse a los miedos con soluciones. En la actualidad y siempre, la humanidad ha estado llena de miedos, los mismos que son tan complejos que hacen al ciudadano sencillo resignarse a la realidad dada.

Un Diseñador descubre en la Universidad San Francisco de Quito que la marca, tipografía, colores y demás son valores agregados a intenciones más profundas: Productos, servicios o exploraciones con impacto. Y con ello me refiero a acciones concretas que quieran cambiar las dinámicas de cómo nos relacionamos con lo interno y externo. Esto lo traducimos a nuevas maneras de relacionarnos con nosotros mismos, el otro y la naturaleza, además de una nueva industria tan necesaria en un planeta en déficit.

Resiliencia es Diseño, lo compartimos con cariño. Nos es muy grato saber que nuestros estudiantes son ambiciosos y se ven, poco a poco, como quienes cambiarán el mundo con el Diseño. ¡Hay que darles un par de años nada más!

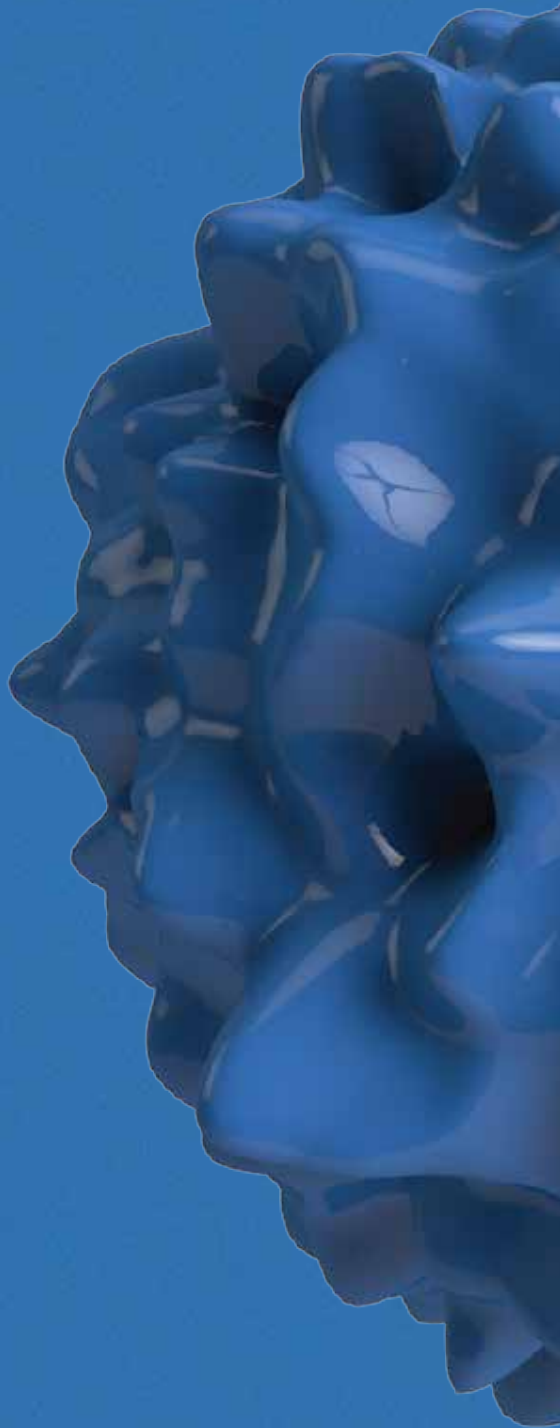
Rodrigo Muñoz Valencia

MFA Design for Social Innovation

Coordinador Diseño Comunicacional
USFQ



INTERNOS



El Diseño abre la posibilidad de mostrar pensamientos e ideas particulares con la finalidad de crear experiencias que nos ayuden a conocer e informarnos sobre distintas realidades. En nuestro día a día, estamos rodeados de problemas o barreras a las cuales debemos enfrentarnos. En este contexto, Resiliencia - Interna presenta proyectos cuyas exploraciones nacen de la realidad personal de los diseñadores quienes decidieron enfrentarse a los problemas desde otra manera del ser.

PAZÚ

Matías Yerovi

El uso de la bebida de caña conocida popularmente como Pájaro Azul se remonta a un pasado familiar para los habitantes de la provincia de Bolívar, utilizada en medicina natural, gastronomía y coctelería. Estos conocimientos se ven hoy en día reemplazados por pensamientos superficiales que afirman que este licor solo sirve como un método para entrar en estado etílico. Esto se debe a la pérdida de conocimientos y cultura causados por el paso del tiempo, la migración y la hibridación cultural. A través de estudios cualitativos, Pazú busca recuperar esta bebida como propia bolivarenses compartiendo recetas con aquellas personas que quieran conocer un poco más de su cultura y su relación con el licor de caña.



FOOD COMA

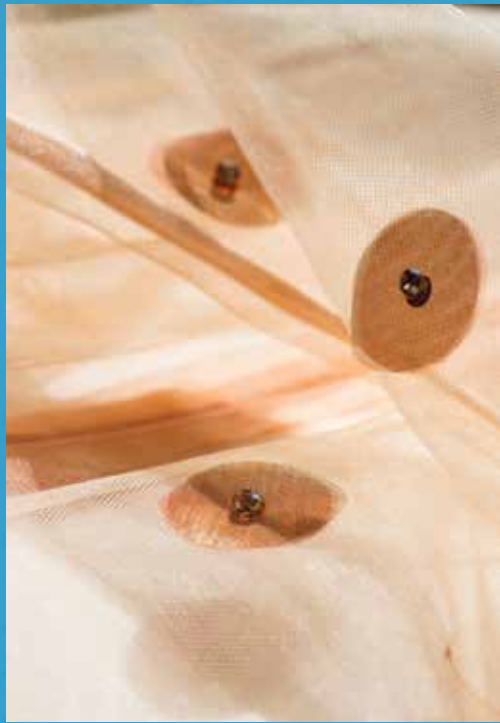
María José Mafla

La comida es algo fundamental y universal de la condición humana. Es lo que nos mantiene vivos y siempre lo ha hecho. Pero las personas no solo comen para sobrevivir, comen por costumbre, por placer, por culpa, y por tradición. Detrás de la comida, hay mucho más que solo ingredientes y sabores. La comida cuenta una historia. Food Coma es el relato de mi historia con la comida. Explora de manera visual las diferentes etapas de mi relación con esta, mostrando desde mitos – que todavía creo – hasta diferentes actitudes y mentalidades en mi evolución consciente sobre la alimentación.

Técnicas: Retoque Digital

Créditos: Selena Yáñez (Fotografía)





ANUR

María Emilia Varela

La respiración cutánea de los sapos y ranas es una cualidad relevante cuando se habla de sus dos etapas de vida, tanto acuática como terrestre. Al poder respirar por la piel son una especie delicada a cambios drásticos en su ambiente. Por eso la existencia de los sapos y ranas en un ecosistema, habla de un equilibrio y salud ambiental. Cuando los sapos o ranas se van, es porque este entorno ya no es habitable. Con esta idea nace ANUR, una búsqueda por concientizar sobre los espacios habitables a través de prendas de vestir que hablan y cuentan historias sobre las especies y diferentes ecosistemas del mundo en alerta de cambio.

Créditos:

Sonia Guamán (elaboración de prendas)



UYWA: BESTIAS SAGRADAS

Carlos Dávila

Este proyecto se basa en la construcción de una narrativa alrededor de los animales en peligro de extinción. Ya que actualmente estos se ven afectados por múltiples amenazas creadas por el hombre, como la contaminación, los cambios climáticos extremos y la caza indiscriminada. Estos factores han deteriorado la condición de vida de muchas especies y acabarán con la vida de otras en el futuro.

A partir de esto nace UYWA, una exhibición futurista que especula a través de la recopilación de datos de dos especies extintas: el oso de anteojos y el cóndor andino. Los cuales son vulnerables a muchos peligros y es probable que cualquiera de los devastadores cambios que está sufriendo el planeta sean para ellos irreversibles.

DUM TAK

Selena Yáñez

Detrás de un Dum...siempre hay un Tak.

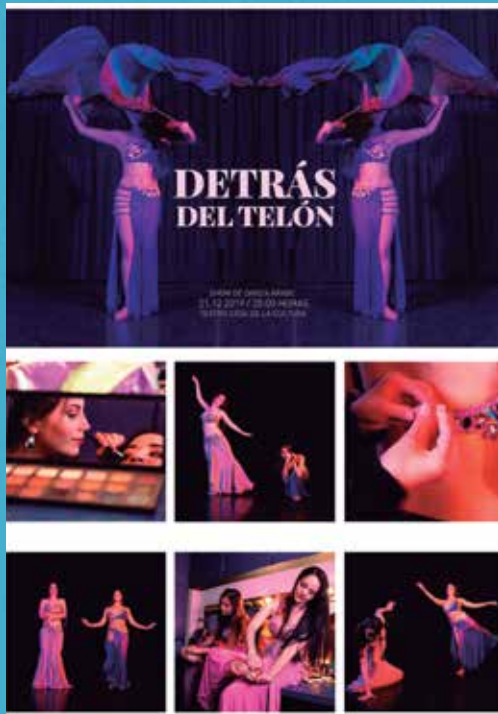
Materiales: MDF, estructura de metal, papel fotográfico y velos de seda.

Técnicas: Ilustración, Fotografía y performance.

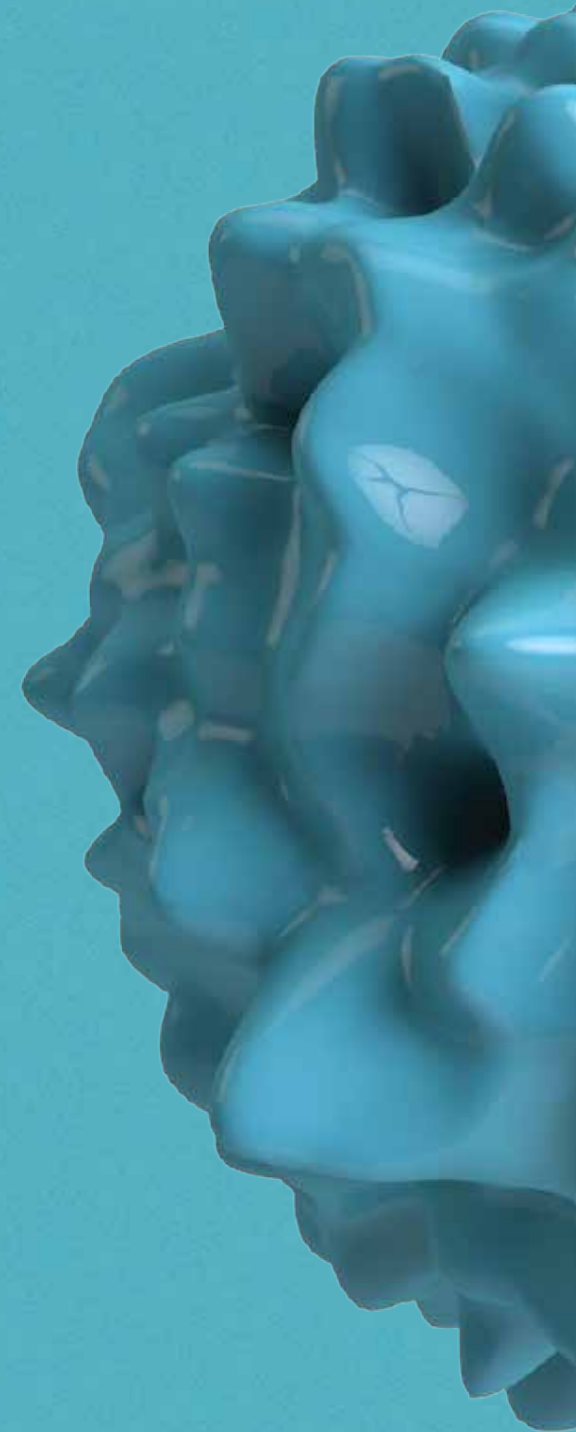
“Dum” y “Tak” son los sonidos base de toda la música y ritmología árabe, los cuales se estudian en esta danza. En la mayoría de ritmos se empieza con el Dum que es el sonido más grave, siempre seguido de un Tak, el sonido más agudo; juntos se complementan y generan una variedad de ritmos y danzas. Basándonos en esta dualidad, el proyecto de exhibición busca visibilizar el mundo de la danza árabe a partir de los estereotipos ya establecidos en la sociedad.

Créditos: Selena Yáñez - Jorge Sanchez

Agradecimientos: Víctor Yáñez - Luz María Tapia



EXTERMINOS



El Diseño es un canal a través del cual se materializan productos, servicios o exploraciones que marcan hitos en la historia social y cultural del planeta. El rol del diseñador es generar impacto y cambio en la sociedad. En esta ocasión, los proyectos de Resiliencia – Externa exponen nuevas miradas al entorno que nos rodea a través la interpretación del pasado, presente y futuro de nuestra cosmovisión.



ENTRE
CABLES

cordones para gafas
a partir de materiales rescatados

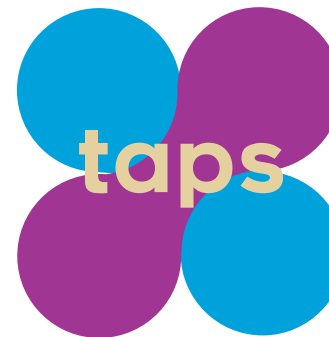
BASURA DISEÑO

Daniela Guerrero

Basura Diseño crea piezas a partir de material residual recuperado, visibiliza la problemática del desperdicio y enaltece los desechos transformándolos en nuevos productos que promueven la economía circular. Para la sociedad en que vivimos puede ser basura, pero al transformarla en productos útiles, pretende poner en duda la mala concepción de la palabra residuo.

Materiales

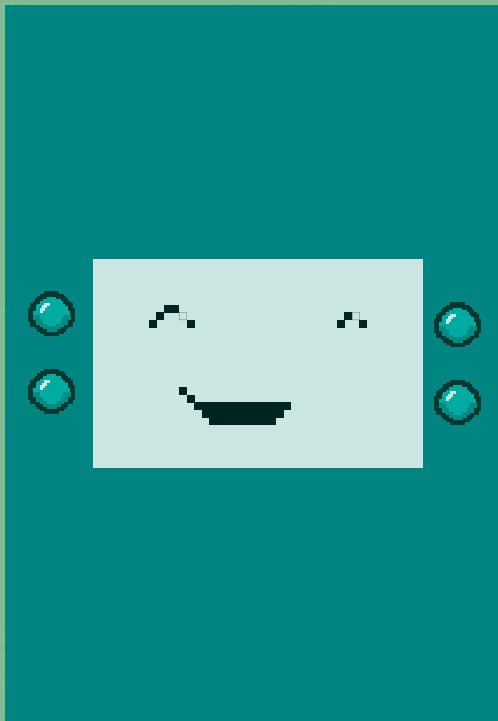
Residuos textiles, cables eléctricos, tapas PET, papel de caña reciclada, papel vegetal, cartón corrugado.



Juguete con tapas de plástico recicladas

Furo

ENVOLTORIO TEXTIL REUSABLE

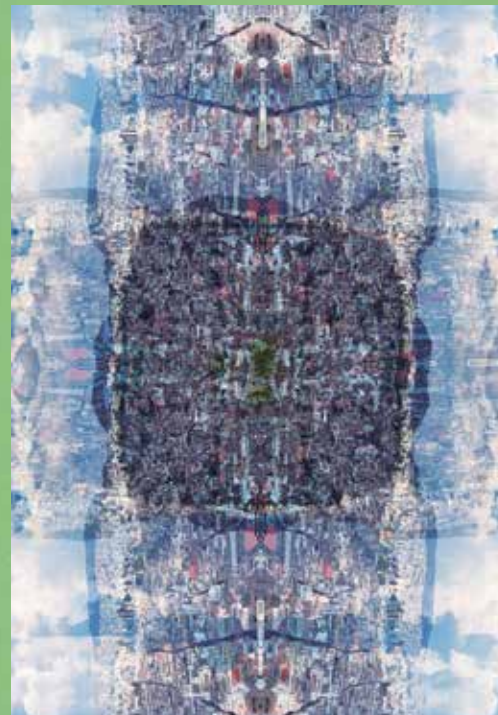


HEROS

Nicole Santamaría

Más de un millón de botellas plásticas son compradas en el mundo cada minuto. Los efectos de la contaminación de plástico están teniendo efectos graves en el medio ambiente y en un par de años estos pueden llegar a ser catastróficos.

HEROS es un proyecto que apunta a educar sobre el reciclaje de botellas plásticas de forma divertida. Esto se plasma a través de una máquina recolectora de plástico, enfocada en generar reflexión sobre los desperdicios, a través de un juego lúdico y un diseño amigable. Reciclaje, plástico, videojuegos, enseñar, concientizar, motivar



FRACTURA

Valeria Ruiz

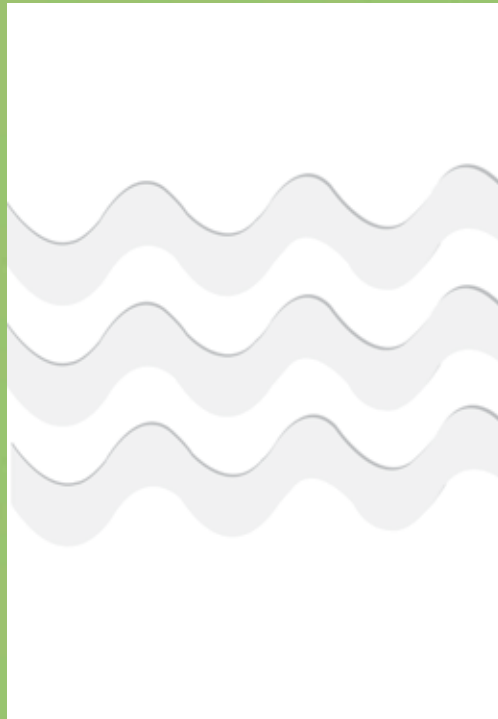
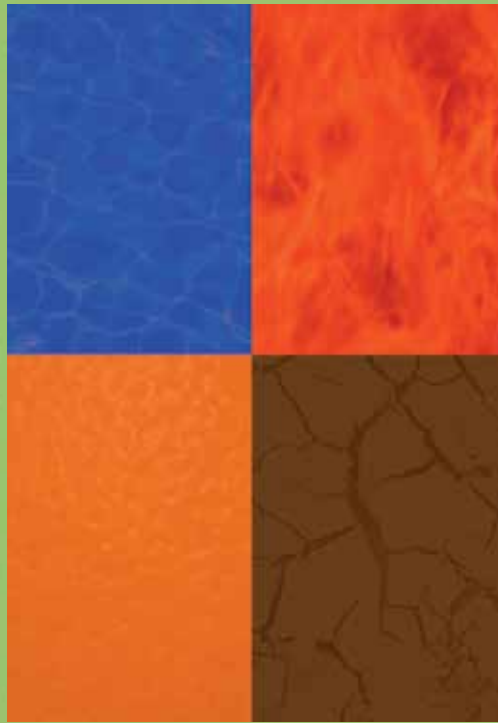
Fractura es un proyecto de exploración personal que muestra mi encuentro con la ciudad. Parte de una búsqueda alrededor de nuestra identidad como quiteños y de cómo definirnos frente al turismo. Se transforma en una recopilación de formas, colores y patrones que no se perciben en primera instancia cuando recorremos la ciudad; a través de elementos que se deconstruyen para componer una visión no convencional de Quito.

Créditos: Andrés Medina (montaje), Gabriel Andrade y Juan José Rueda (edición video)

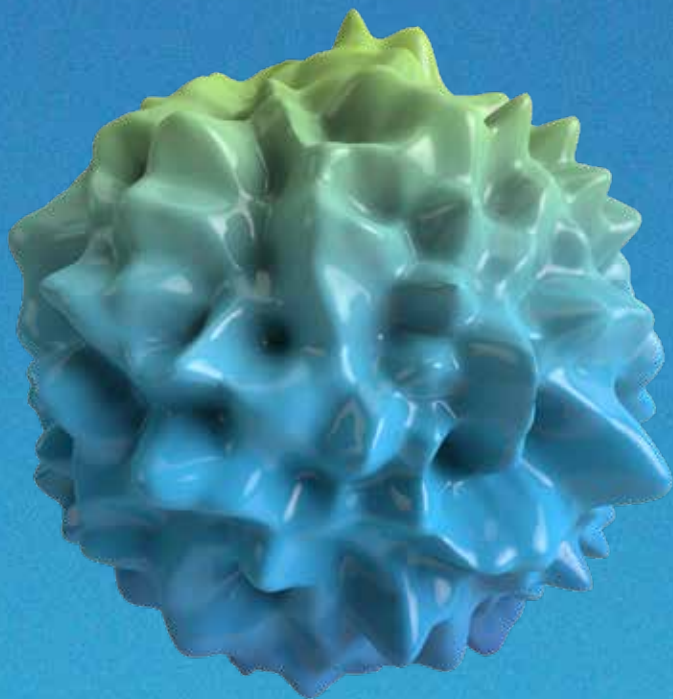
SENSORIAL

Karen Díaz

Este proyecto se enfoca en la accesibilidad que tienen las personas con discapacidad visual para apreciar el mundo que los rodea. Como se sabe, una persona con discapacidad visual no puede ver los colores, pero con la agudización de sus sentidos tienen la oportunidad de poder apreciar lo que se encuentra alrededor con el hecho de oler, tocar, saborear y escuchar. Este proyecto busca que las personas experimenten la relación con los colores a través de la sinestesia, ampliando las emociones que estos objetos les produce.



EXHIBICIÓN
DE DISEÑO
COCOA - USFQ



DISEÑADO POR:
Gabriel Solís - @solis_gabriel15
Camilo Pavón - @capa.designlab