

COLEGIATURA

V COLOQUIO PERFIL ORIGINAL

Sebastián Toro Olaya

7mo SEMESTRE

DISEÑO PROYECTO FINAL

2020-2

valle

n • v e n t a

—
Memorias Didácticas

índice

Índice

Manifiesto

Palabras clave

Contexto

Referentes



Manual de identidad

Mockups

Cliente usuario

accionar social

.

descriptor.

Memorias Didácticas

manifiesto 🇪🇸

Creamos narraciones a través del arte para transformar recuerdos trágicos que marcaron la historia de Medellín, de esta forma logramos impactar positivamente.

• ***Palabras clave*** •

Pánico

Miedo

Tiempo

Cultura



Real

Cambio

Recuerdo

Nostalgia

• *contexto* •



problemática

Medellín en los 90s, la ciudad fue declarada de las más peligrosas del mundo; una ciudad presa del pánico y el temor. Sus calles desoladas se convirtieron en la materia prima para el arte de la época. Con este proyecto quiero que la cultura de los 90s sea narrada y reivindicada a través de un ARTTOY para dar cuenta de los acontecimientos vividos en Medellín. Por medio de la memoria visual se busca generar nostalgia y de esta forma poder resaltar el papel de el arte, el cine y la música en el gran cambio cultural.

Medellín luce triste y desencajada



justificación

Quiero posicionar la cultura del ARTTOY en una ciudad como Medellín, lograr un gran impacto visual en todos los jóvenes y demás grupos de interés, pero cómo lo puedo lograr?, promoviendo eventos, exposiciones, talleres y/o cursos online, utilizando las Redes Sociales y todo tipo de Medios, pues con esto considero lograría que la cultura del ARTTOY crezca, se desarrolle y se de a conocer en toda la ciudad.

objetivo general

- Crear dispositivos de memoria de la cultura del ARTTOY con acontecimientos que vivió la ciudad de Medellín en los 90s, para transmitir nostalgia en todos aquellos que se sientan identificados con la pieza, principalmente para las personas de 26 a 32 años.

objetivos específicos

- Reconocer los acontecimientos que vivió Medellín durante los años noventa.
- Identificar dispositivos de memoria de la cultura del ARTTOY.
- Crear juguetes de autor (ARTTOY) para transmitir nostalgia en las personas de 26 a 32 años.

variables

Los años noventa en Medellín

Transmitir nostalgia a partir de formas gráficas

Dispositivos de memoria.



Steven Harrington .

Su estética pop psicodélica contemporánea genera gran empatía en todos los consumidores, es artista y diseñador residente en Los Ángeles Steven Harrington es mejor conocido por su estilo brillante e icónico.



Daniel Arsham

● ● Artista, la arquitectura es un tema predominante en todo su trabajo creando ambientes con paredes erosionadas y escaleras que no conducen a ninguna parte.



*Bank*ksy

“Ya hay demasiados idiotas en el mundo tratando de hacerse visibles sin razón aparente”

Jojo Rabbit

Una película que me llamo mucho la atención por su manera de contar la historia de una época de solo guerra cuyo propósito era contarla de una manera mucho mas amigable por medio de un niño que tenia como amigo imaginario a Hitler y con el tiempo se dio cuenta que es su propia casa había una niña Judía escondida.



Museo Casa de la Memoria

Memorias de violencia y resistencia

Esta muestra cuenta la historia de violencia en Medellín narrando desde diferentes puntos mostrando las víctimas, que han sufrido alguna o varias de estas violencias; las de los victimarios, que hablan a través de sus hechos con fotografías, documentos, objetos, audiovisuales y textos de memoria.

valle

n o v e n t a



• ***versiones*** •

valle

n • v e n t a

valle

n • v e n t a

—
Memorias Didácticas



valle
n o v e n t a

colores.

Se planteó una paleta de colores clásica para darle una identidad al proyecto y generar nostalgia en las personas.

4B4846

RGB 75% 72% 70%

CMYK 61 53 53 52

PANTONE
NEUTRAL BLACK U

00A990

RGB 0 169 144

CMYK 89% 0% 55% 0%

PANTONE GREEN U

F9ECC0

RGB 249 236 192

CMYK 2% 6% 34% 0%

PANTONE 7499 U

D96F51

RGB 217 111 81

CMYK 3% 70% 72% 0%

PANTONE 1665 U

F4C17A

RGB 244 193 122

CMYK 0% 30% 64% 0%

PANTONE 141 U

tamaños mínimos 🇪🇸

Se deben respetar los tamaños mínimos acá establecidos para conservar la correcta lectura de los elementos.

Tamaño mínimo impresos



Tamaño mínimo digital.



tipografía.

TEXTO

Kohinoor Bangla

A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m
n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

TÍTULO

Serat Ultra

**A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z**

**a b c d e f g h i j k l m
n o p q r s t u v w x y z**

TÍTULO

abeatbyKai

A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m
n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

área de reserva

Se deben respetar las medidas establecidas para
conservar la limpieza y lectura del logo.



• *usos incorrectos* •



valle
noventa

no distorsionar

valle
noventa

no poner contorno

valle
noventa

no poner degradado

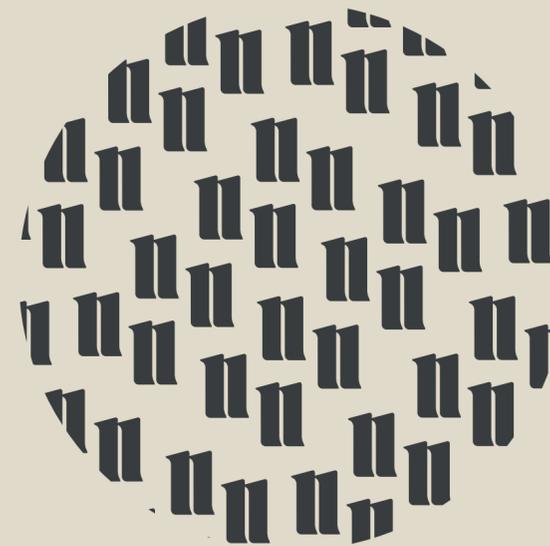
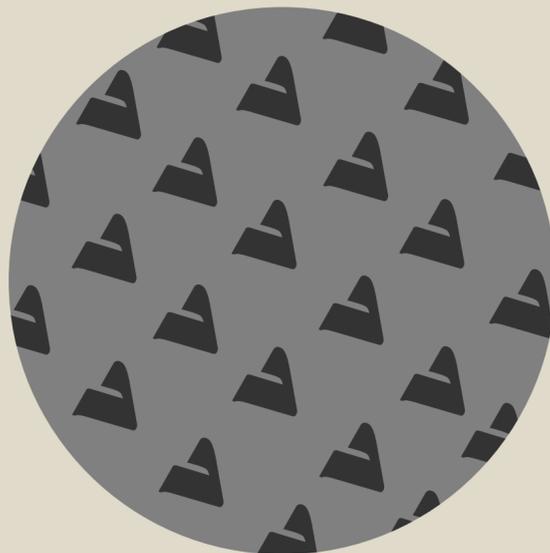
valle
noventa

baja calidad

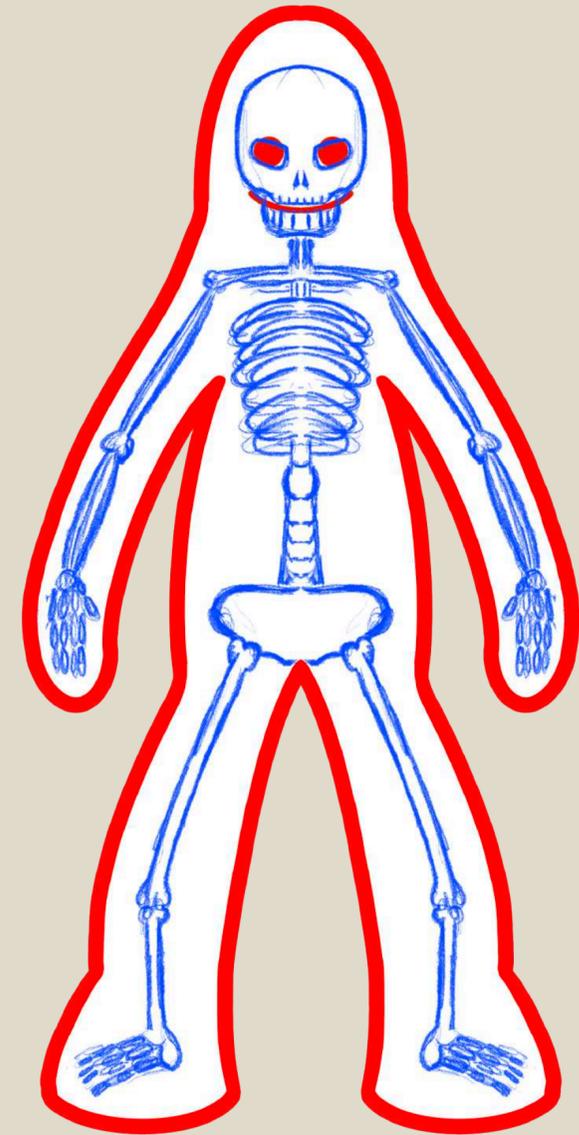
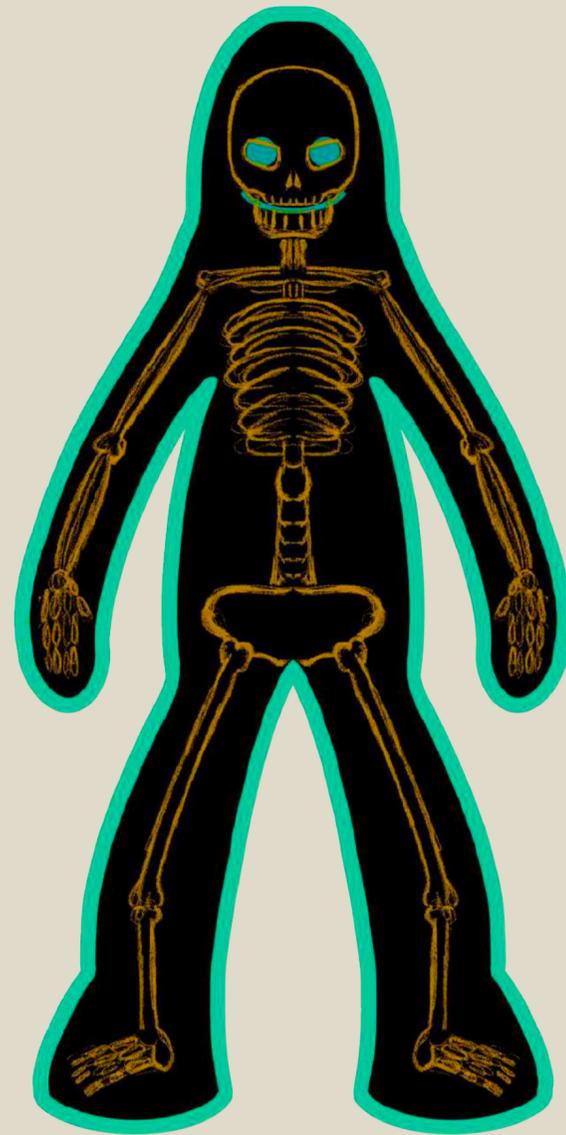
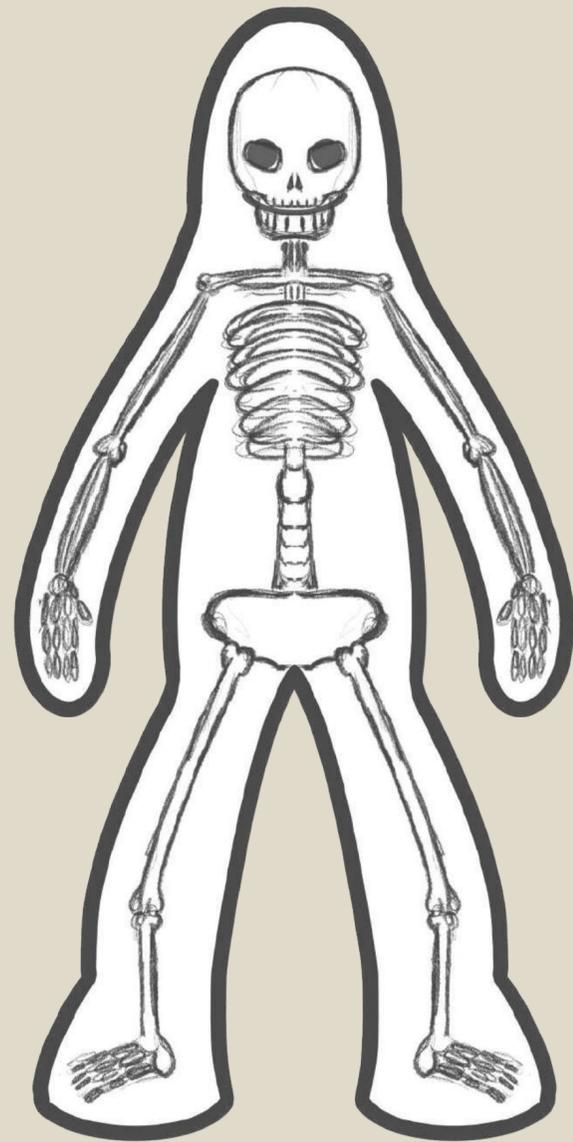


• ***recursos*** •





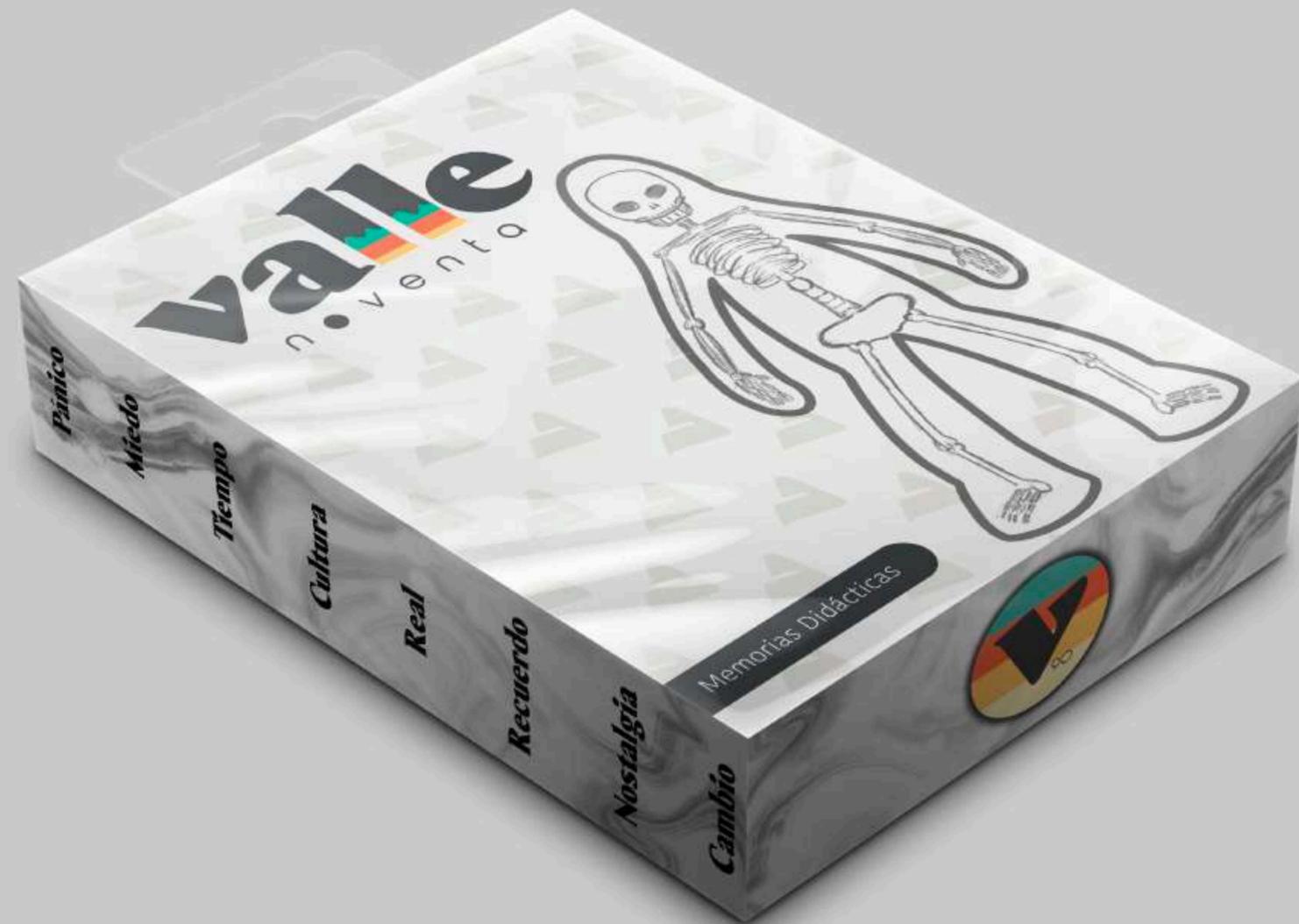
stickers





• *mockups* •





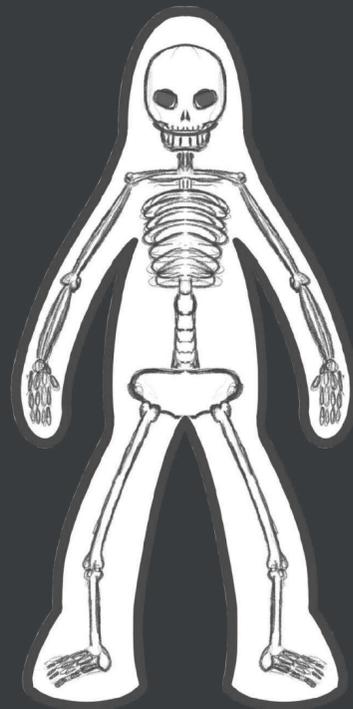
kit creativo

- Crea tu propio personaje
- Colores
- Stickers
- Arcilla
- Herramientas

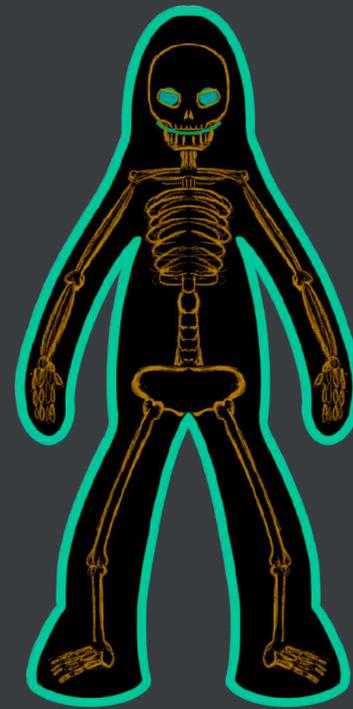
interior

Tienes tres opciones, elije la que más te guste y crea tu propio personaje a partir de las fotos que hay en el interior, no te limites y crea miles de personajes compártelo en redes sociales y juntos crearemos miles de recuerdos.

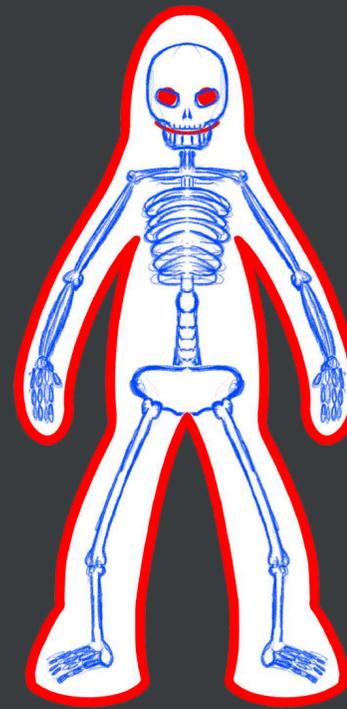
stickers



víctima

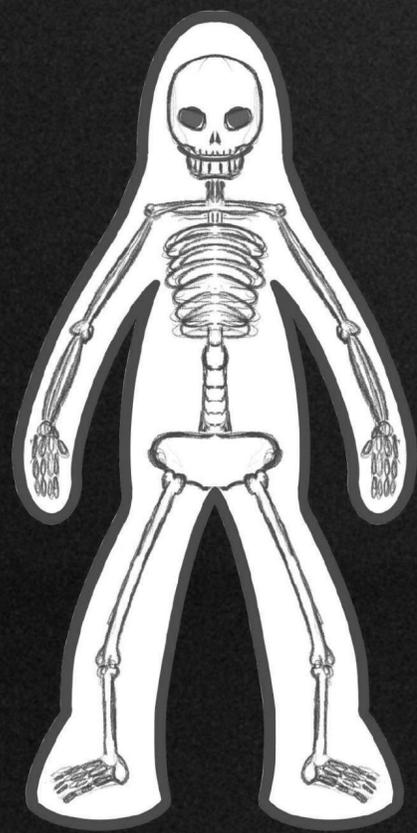


victimario

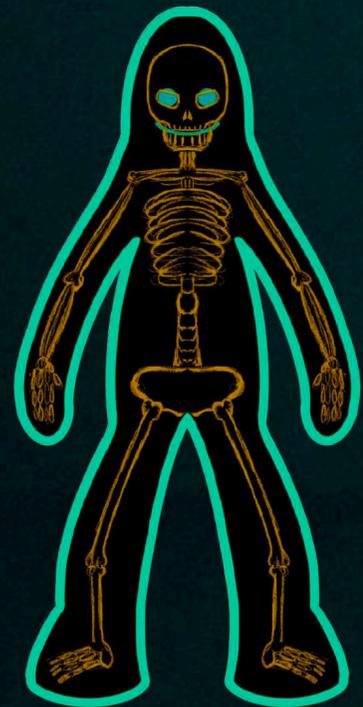


artista

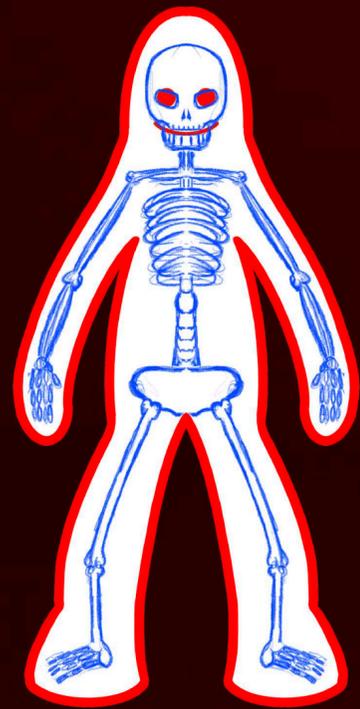




víctima



victimario



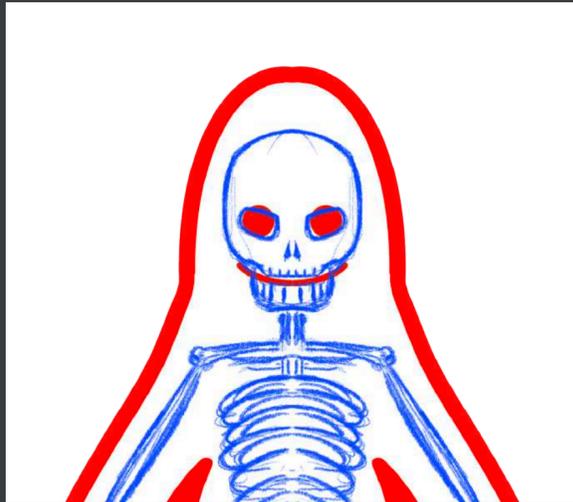
artista











Santiago Ramirez Escobar

Santiago tiene 27 años, es Diseñador Gráfico y se dedica a la ilustración, tiene un estudio de tatuajes en Provenza, vive solo y sale todos los fines de semana con sus amigos.

Es un gran coleccionista de juguetes gracias a su Padre, le gusta el arte y visitar museos, cada año va de viaje con sus Padres para descansar.

personalidad

- Reservado
- Tranquilo
- Paciente

gustos

- Música
- Ilustración
- Cine
- Tatuajes
- Arttoy

intereses

- Ilustrar
- Viajar
- Cantar
- Coleccionar
- Tatuarse



accionar social

Quiero que la cultura crezca en Medellín para que en un futuro próximo diseñadores y/o artistas de la ciudad tenga más oportunidades de presentar su trabajo, exportar su arte y lograr reconocimiento.

Voy a crear juguetes que salgan de mis propias ilustraciones y poder generar nostalgia y buenos recuerdos a través de estas, para que las personas se vean motivadas y pueda intervenir los juguetes creados a su gusto, pues esto haría que la cultura del ARTTOY crezca en todos los aspectos y así poder crear una comunidad de diseñadores, artistas, coleccionistas y demás personas.



COLEGIATURA