

REVALORIZACIÓN DE LA TRADICIÓN ORAL EN LA PROVINCIA DE PETORCA A TRAVÉS DE LA TEMÁTICA DEL MITO Y LA LEYENDA

Memoria de Título

Paulina Prema Zúñiga Cancino

Profesora Guía: Andrea Aspee

[Marzo 2016]



Agradezco y dedico....

Dedico este trabajo y la finalización de esta importante etapa de mi vida a mi amado padre, quien ha sido mi pilar y apoyo incondicional en cada paso que por dicha me ha llevado hasta aquí. A mi familia.

A mis profesores, porque nunca me faltó su apoyo, respeto y consejo.

Al maestro Allan Browne, en quién pensé tantas veces mientras desarrollaba este proyecto.

Y a mi querida amiga Tamara Palma, que su amistad sincera y apoyo constante han sido un regalo inmenso de los tantos buenos de este paso por mi querida Escuela de Diseño.

INDICE

Introducción	6
Marco Teórico	
1. El libro	8
1.1 Tipos de ediciones	10
1.1.1 Libro Álbum	11
1.1.2 Libro Objeto	14
1.1.2.2 El Pop Up: Origen e historia	17
1.1.3 Libro de Artista y Libro de autor	25
1.2 Tipos de lectura por edades	28
1.3 Conclusión: ¿Es el libro un objeto de Arte?	30
2. Folklore y tradición oral	31
2.1 El mito y la leyenda	35
2.2 El mito y la leyenda en el medio editorial	37
2.2.1 España: OQO Editora	38
2.2.2 España: Satori Ediciones	39
2.2.3 Chile: Amanuta	40
2.2.4 Chile: Pehuén editores.	42
3. El Museo	44
3.1 Museografía	46
3.2 La ilustración en la Museografía	48
3.2.1 Luces de Sefarad, Lorca, España	49
3.2.2 Museo Francisco Fonck, Viña del Mar	50
3.2.3 Museo Artequín, Viña del Mar	51
Conclusiones	53

4.	Proyecto	
	4.1 Acerca de la provincia de Petorca	55
	4.2 Museo de La Ligua	57
	4.3 Fundamento	62
	4.4 Problemática	63
	4.5 Oportunidad	63
	4.6 Objetivos del proyecto	64
	4.7 Propuesta	65
	4.8 Propuesta de valor	66
	4.9 Mapa de Acción	67
	4.10 Sistema Producto	69
5.	Génesis formal	70
	5.1 Recopilación de antecedentes fotográficos	71
6.	Producto	76
	6.1 Storyboard	77
	6.2 Visualización del espacio expositivo	81
	6.3 Visualización interior	82
	6.4 Visualización exterior	85
7	Formulación de proyecto	87
	7.1 Modelo de negocio	88
	7.2 Evaluación económica	89
8	Bibliografía	91

INTRODUCCIÓN

La Globalización es una temática que en los últimos años, se ha hecho presente en una variedad de aspectos de la vida cotidiana. Lo vemos en la televisión, en nuestro modo de vestir, reflejado en la política, en las expresiones orales que no son propias pero que hemos interiorizado como tales, lo vemos en la celebración de festividades que a nivel global son celebradas.

Es un fenómeno que de algún modo, ha provocado la homogenización de las culturas y de los modos de vivir y desarrollarse, lo cual de pronto nos llama a cuestionarnos respecto de lo que es auténtico, identitario y propio.

Antiguamente, el traspaso oral tenía una gran importancia, ya que era por medio de éste que se heredaban las rondas, los cantos, los trabalenguas; El secreto ingrediente de las comidas típicas, el factor de obediencia para evitar actos temerarios ya que era posible encontrarse con una de las criaturas fantásticas relatadas a través del mito y la leyenda. Este rasgo de la cultura, constituye un factor fundamental en la mantención de lo propio: El traspaso del cómo una comunidad hace uso y crea sus tradiciones, generando una diferenciación.

Este proyecto, invita al re-descubrimiento de aspectos propios de un territorio a través del rescate de relatos de la tradición oral en torno a la temática del Mito y la Leyenda. Este tipo de relatos en particular, habla además de aspectos que se relacionan al territorio en el cual nacieron y están insertos, así como de aspectos históricos que dan señales del crecimiento de una pequeña población carente de suministros básicos y que en la actualidad, es una ciudad con diversas instalaciones que hacen de los qué haceres antiguos, parte de los relatos que ahora los abuelos pueden compartir con sus nietos.

Aún existen las calles, los lagos, los sitios misteriosos en los cuales “fueron vistas” las criaturas que hacían impensable volver tarde a casa, o ser “copuchentos” con lo que acontece en las calles a altas horas de la noche. Es por esto que de pronto se hace necesario a las nuevas generaciones el reconocer estos espacios por medio de los relatos y de su modo original de transmisión, los mismos relatos que al adulto lo invitarán al recuerdo y a la identificación de aspectos que son parte fundamental de la conservación del patrimonio cultural intangible.

MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO I EL LIBRO

Un libro se define según la RAE como “Conjunto de muchas hojas de papel u otro material semejante que, encuadernadas, forman un volumen. Obra científica, literaria o de cualquier otra índole con extensión suficiente para formar volumen, que puede aparecer impresa o en otro soporte”. Están normalizados según recomendaciones definidas por la UNESCO, estableciendo en 49 su cantidad de páginas para constituir la calidad de libro, y en menor cantidad, la edición es un folleto u otro tipo de impreso.

La aparición del libro impreso, significó la llegada de un instrumento revolucionario para una época llena de descubrimientos, nuevas ideas y cambios como lo fue la época del Renacimiento, en el siglo XIV, convirtiéndose en la evidencia cultural de países y un testimonio de sus cambios constantes.

I.I TIPOS DE EDICIONES

Desde la aparición de las condiciones materiales que posibilitaron la masificación de los libros, tales como la invención de la imprenta aproximadamente el año 1440, es que los métodos de impresión y los hábitos de lectura fomentados por su asequibilidad, fueron perfeccionándose de manera gradual, dando lugar a diferentes propuestas de formatos en los libros en pos de la experiencia de lectura y se hace necesario entender las características formales que los diferencian o distinguen.

1.1.1 LIBRO ÁLBUM

Éste tipo de libro como bien lo plantea Fanuel Hanán Días, crítico e investigador literario, se caracteriza por una combinación de dos lenguajes: el código alfabético y el código visual, los cuales en reciprocidad estructuran el relato. Así, cada lenguaje depende de su relación con el otro y no pueden ser entendidos cada uno de manera independiente y es ésta relación la que lo diferencia del libro ilustrado, en el cual, no existe este vínculo en sus códigos, sino que el texto es acompañado por la imagen de modo cada lenguaje existe en su propio propósito sin generar una relación de interdependencia.

“El libro álbum impone un nuevo modelo de lector, más que un lector activo, este género exige un lector capaz de llenar una cantidad de intersticios con información que demanda una buena dosis de interpretación. Por eso, me parece que los libros álbum son inteligentes, retadores e impulsores de una dinámica más inquieta, es decir, que los lectores sean más agudos y comprometidos también en su proceso lector”¹

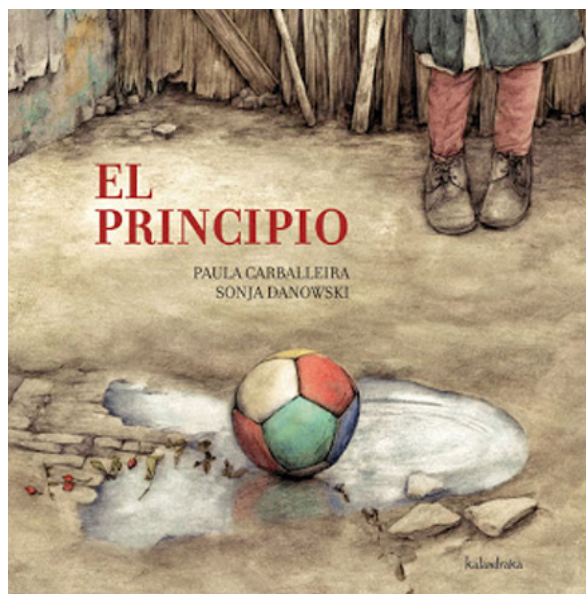
Éstas características en relación al tipo de lector que propicia este tipo de ediciones, lo convierten en libros adecuados para la lectura infantil, ya que enriquece los significados e interpretaciones de los relatos por medio de la imagen, a la vez que agiliza la lectura.

1 Fanuel Días respecto del libro álbum.

Fuente: <http://portal.educ.ar/noticias/entrevistas/fanuel-hanan-diaz-libros-album.php>

LIBRO ÁLBUM “EL PRINCIPIO”.

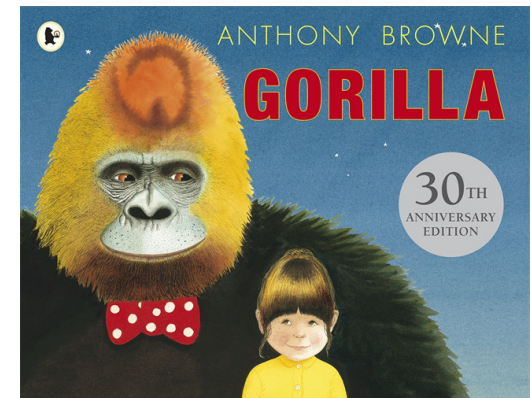
PAULA CABALLEIRA



ANTHONY BROWNE (GRAN BRETAÑA, 1946)

Escritor e ilustrador de libros infantiles, visualiza esta simbiosis como un agente positivo para incentivar la lectura en los niños primeramente desde el compartir este tipo de relatos a la vez visuales y escritos con sus padres, apelando al sentido interpretativo de éstos donde tanto el adulto como el niño compartirán significados distintos desde sus respectivos puntos de vista.

Bajo esta visión, su obra posee diferentes niveles de lectura: Son dedicados a un público infantil, el cual no tiene obstáculos en la continuidad de sus libros álbumes, pero a su vez, poseen códigos o “guiños” culturales que son entendidos por adultos, quienes tienen la misión de explicar y complementar la lectura en el acto de compartir.

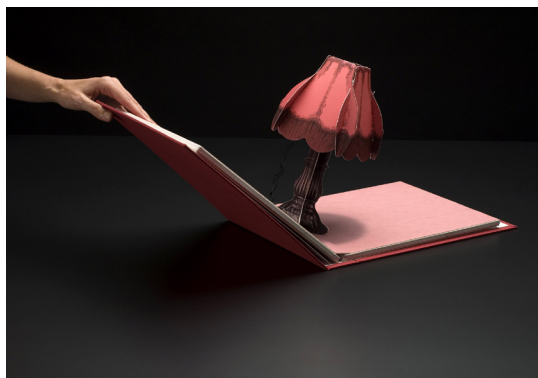


1.1.2 LIBRO OBJETO

Este tipo de libros, pone en valor cada uno de los elementos que lo componen, desde el trabajo editorial, hasta las decisiones de diseño que dan valor al libro como un soporte de contenidos mucho mas amplio, al permitir que las materialidades y características formales, expongan y estructuren el relato a través de muchos lenguajes, en base a la interacción que el lector experimentará con este conjunto de estímulos visuales.

Estas características, también lo hacen cercano a un público infantil, donde gracias a las materialidades y ante una mayor cantidad de recursos, (Libros animados, pop-up, troqueles, texturas, acordeón, abanico, puzzle, entre otros), se expresan de manera gráfica conceptos amplios o difíciles de explicar con palabras y por medio de lo lúdico; o se apela al incentivar las capacidades de interpretar una obra.

A su vez, éstas características hacen de este tipo de edición, ejemplares que desde las sensaciones que provoca y evoca su manipulación, no puede ser aún reemplazado por medios digitales como los e-book, lo cual permite aún un amplio campo de experimentación para el área del diseño en la industria editorial.



“Book of Lights” de Takeshi Ishiguro, de la compañía de Diseño Artecnic. Es un libro que por medio de la tecnica del pop up, sumado a un circuito led simple, pasa de ser un libro a un objeto tridimensional con el solo acto de abrirlo.



Libro “Desafío”, de Richard Towers. El autor plantea esta edición como un objeto funcional en sí mismo, cuya presentación es dentro de una caja que contiene el “libro-tablero” junto a las piezas que complementan esta edición que trata sobre el juego de ajedrez.

1.1.2.2 EL POP-UP: ORIGEN E HISTORIA



Catoptrum microcosmicum by Johann Remmelin (1583-1632)



Queen Mab or The Tricks of Harlequin, Robert Sayer, 1771

El uso de la técnica del Pop Up, se remonta históricamente a la edad media, período en el cual a los libros fueron añadidos diversos mecanismos con la finalidad de facilitar la explicación de teorías y fenómenos de índole científica. Se tiene registro de que el primer libro que añadió elementos móviles en su contenido, fué escrito por un filósofo y poeta de Mallorca, llamado Ramón Llull, quien lo diseñó al rededor del año 1306, y a través del cual buscaba explicar una de sus teorías filosóficas añadiendo un mecanismo giratorio llamado “Volvelle, el cual apuntaba o revelaba palabras.

Se desarrollaron durante este período, libros que utilizaban capas superpuestas para explicar la anatomía humana y animal, así como también, la explicación de fenómenos físicos, por lo tanto, en sus orígenes esta la técnica fue diseñada para un lector adulto, y por cierto, constituían un objeto de lujo al cual solo podían acceder los eruditos.

No fue sino hasta el año 1765 que la técnica comenzó a ser aplicada a la literatura infantil, de la mano del autor Robert Sayer, quién comenzó a ilustrar libros infantiles con solapas móviles y sus respectivas indicaciones de despliegado. A estas ediciones de lujo, las bautizó como “Harlequinades”, palabra proveniente de “Harlequín”, personaje característico del teatro de la pantomima.

Si bien en sí, el Pop Up corresponde a una técnica aplicada a los libros bajo la cual una lámina de papel se despliega y repliega al abrir y cerrar sus páginas, éste nombre es aplicado comunmente a los libros móviles, los cuales pueden poseer diversas tipologías de interacción entre el libro y el lector:



Solapas: una pieza plana, normalmente de cartón duro, que al levantarse o desdoblarse deja a la vista una ilustración oculta.



Lengüetas: la historia narrada y las ilustraciones varían al tirar, deslizar o empujar diversas lengüetas de papel o tela.



Túnel o peep-show: compuesto por dos tapas de cartón en cada extremo que, al abrirlas, el papel del interior se extiende en forma de acordeón dando un particular aspecto de profundidad. Al mirar a través de él, las páginas troqueladas se ven en formato tridimensional.



Carrusel: las tapas del libro se abren hasta 360°, dándole aspecto de estrella o de tiovivo. Las ilustraciones y textos aparecen sobre el eje que forman los cantos del libro.



Tridimensional: el libro, plano mientras está cerrado, guarda en su interior una figura eréctil, que cobra vida al abrirlo. Puede aparecer un castillo, un dragón, un barco, una ciudad, un monstruo...



Imágenes transformables: Pueden ser circulares, horizontales o verticales. En el primer caso funciona mediante discos ilustrados que al moverlos disuelven una imagen en otra. En los otros dos tipos, suele usarse una lengüeta para deslizar las imágenes.



Ruleta: Compuesto por discos giratorios que, al moverlos, revelan contenido a través de ventanillas o troqueles.



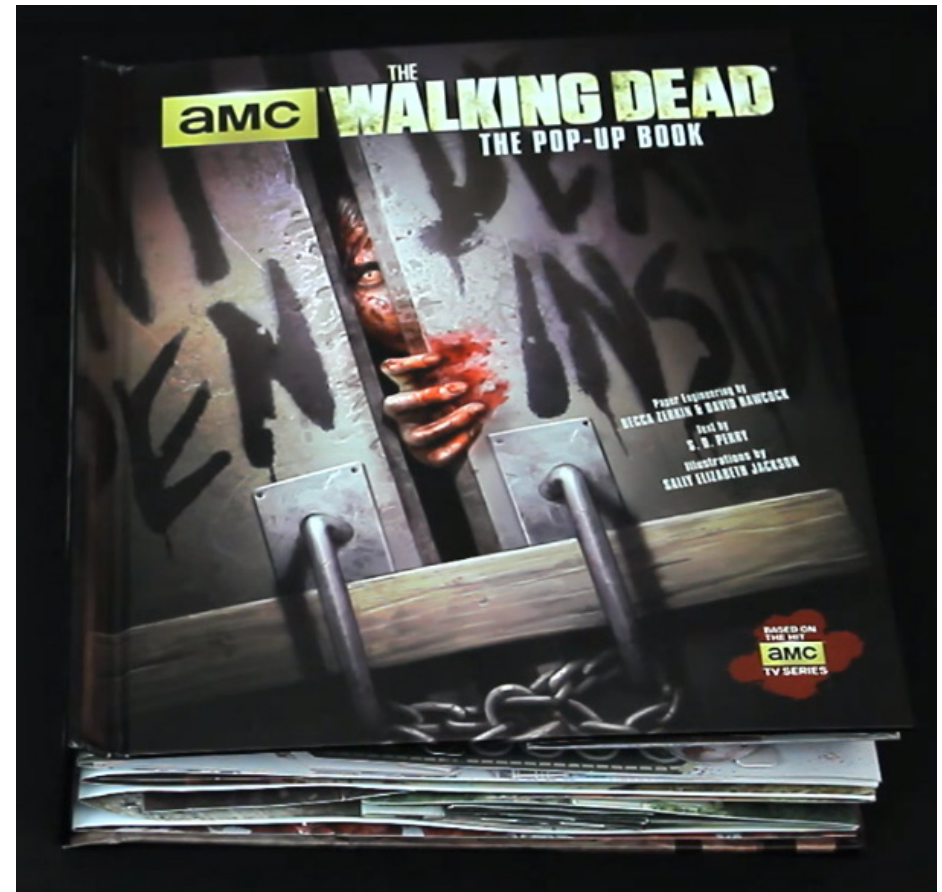
Imágenes combinadas: cada página está dividida o cortada en varias secciones, de modo que, al pasar de página se pueden combinar las imágenes mezclando las divisiones. Por ejemplo, cabello, ojos, nariz y boca que componen rostros distintos.

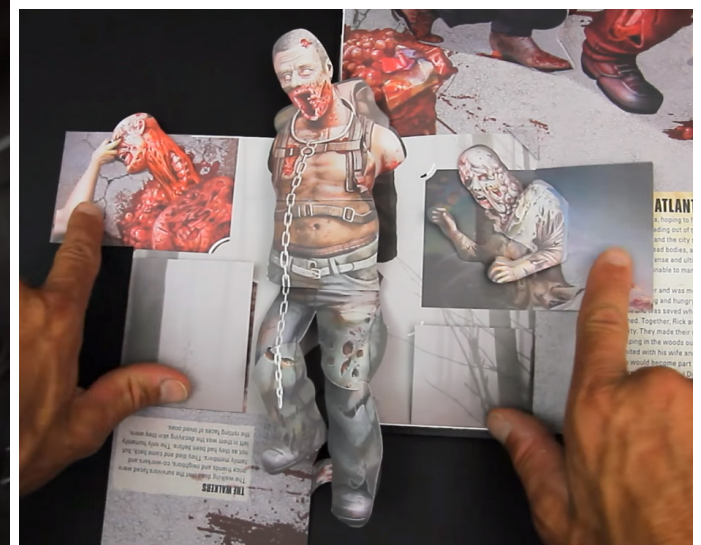
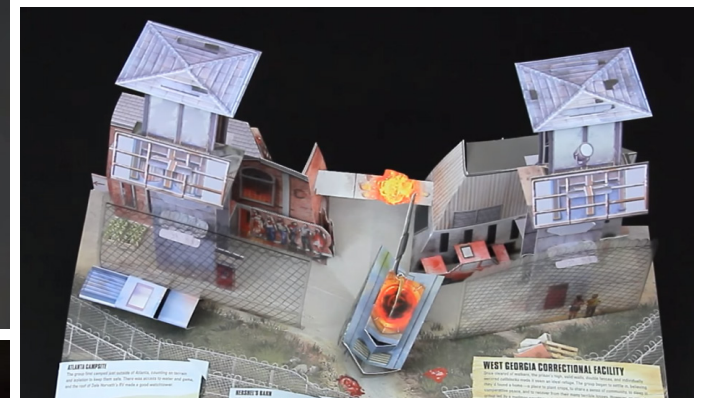


Libro escenario: al pasar cada página se forma un escenario o teatrillo por capas, con diferentes decorados, personajes y situaciones ilustradas.

Actualmente, el Pop up, o para términos precisos, la ingeniería del papel, es trabajada con múltiples materialidades, texturas, olores; con la finalidad de fomentar en los niños el interés por la lectura a través de la interacción con el soporte y el multiestímulo, al hacer de ellos partícipes activos del relato y su construcción. A su vez, para el lector adulto, el poseer libros con estas características también representa lujo y admiración, que va de la mano de la admiración hacia la técnica.

Un ejemplo reciente de esta técnica llevada a un lector joven/ adulto joven, es la edición pop up “The Walking dead”, cuyos autores son David Hawcock y Becca Zerkin. Este libro, presenta en sus páginas diversas aplicaciones de las anteriormente mencionadas, para recrear escenas icónicas de la serie.





1.1.3 LIBRO DE ARTISTA Y LIBRO DE AUTOR

El libro de artista surge como un nuevo tipo de expresión plástica durante el siglo XX, convirtiendo el libro en un soporte de nuevo arte contemporáneo, dejando su carácter literario como un componente más en su finalidad expresiva.

Este tipo de ediciones guardan un carácter de exclusividad al ser formatos experimentales, donde su autor pretende evidenciar procesos, metodologías o visiones propias; esto genera grandes limitaciones técnicas al momento de pensar en un tiraje de alguno de estos ejemplares.

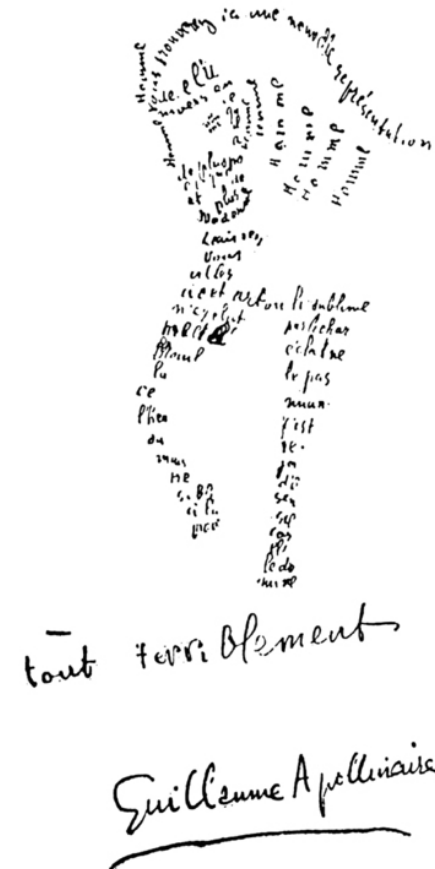
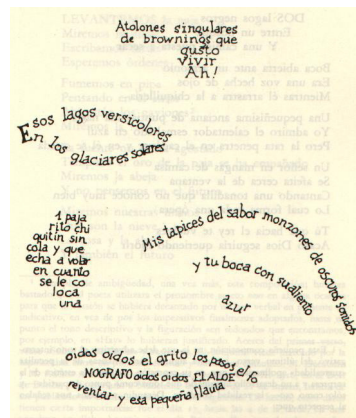
Corresponden así, a una intervención personal sobre el formato de manera íntegra, pudiendo mezclar materialidades y técnicas diversas, convirtiéndolo en sí una obra de carácter tridimensional, concebida como una pieza de arte. Estos atributos hacen de la obra un ejemplar único e irreproducible, y su posibilidad de visualizarlos se da principalmente en exposiciones dado que se define como arte, con un carácter similar al de los cuadros y esculturas.

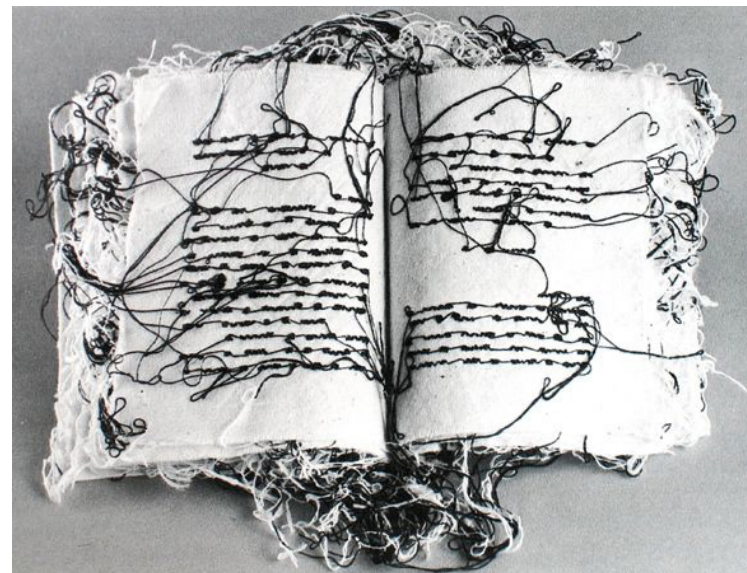
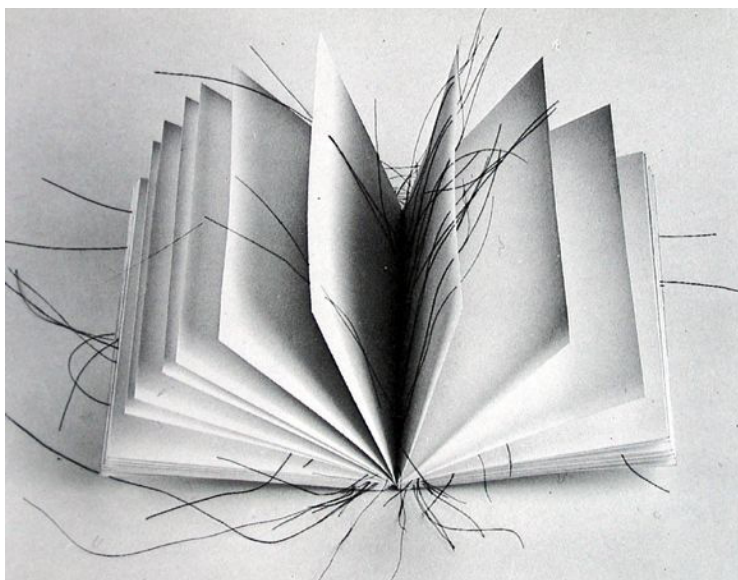
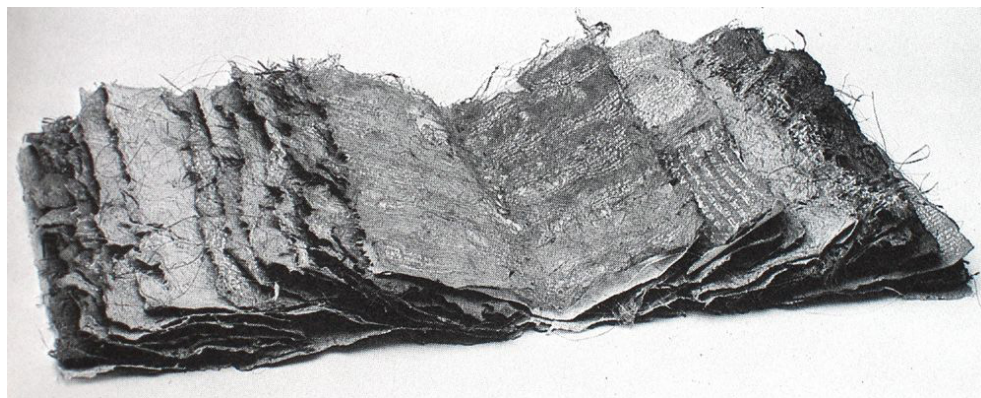
El libro de autor, por su parte, evidencia la propia visión de su creador con respecto a una temática o a su propia metodología de trabajo, aprovechando un tratamiento del libro como soporte en función de ésta. Este tipo de edición, en relación a sus limitaciones técnicas, puede tener un tiraje reducido producto de un alto costo en su producción.

Ambos formatos responden a necesidades de expresión de carácter íntimo de sus autores, por lo tanto, su tipo de lector u observador, corresponde a una persona capaz de interpretar y juzgar a modo personal la obra.

GUILLAUME APOLLINAIRE (FRANCIA, 1880-1918)

Es considerado uno de los precursores en el arte de ocupar el libro como un formato de expresión plástica y propia, mezclando su trabajo en la poesía con el arte plástico, a través del trabajo de composiciones sin retícula, alejando la comprensión de sus poemas del lenguaje Francés, sino que otorgando un significado a través de la imagen formada por las palabras. (Caligramas).





Ejemplos de Libro de Artista. Técnicas del Libro Parasitado y Libro Reciclado. Por medio de estas técnicas, los artistas intervenían el libro hasta dejarlo como una obra de arte, restando las características propias del libro, que son la de ser leído y ojeado.

2.1.1 TIPOS DE LECTURA POR EDADES

Las formas de interés en la lectura, vienen de la mano del cómo somos afectados por los estímulos de ésta en la infancia. Para estos fines es que se desarrollan distintos lenguajes visuales y éstos se relacionan a los diferentes estímulos que de acuerdo a la edad somos capaces de entender, asimilar o interpretar. La elección adecuada de estos desde la comprensión de estas capacidades, posibilitarán que en la etapa adulta haya una mejor capacidad de comprensión respecto de lo que leen.

0-2 años: Los estímulos afectan principalmente a través de los sentidos: El uso del color, la entonación de voz, el ritmo, y el uso de la imagen, aún si el niño no entienda bien todas las palabras.

3-5 años: “En esta etapa el vocabulario del niño aumenta a gran velocidad y comienza a desarrollar el sentido de la narración.”

No solo le gustará que le lean los cuentos, sino que interpretará los cuentos por sí mismo y se atreverá con sus primeras lecturas. En esta etapa, el libro álbum es un buen material para el incentivo de la lectura fluida y la interpretación.

6-8 años: “En esta etapa ya ha desarrollado el concepto básico de narración, la observación y también la percepción selectiva. Su pensamiento es intuitivo y experimenta miedos personales”. En este rango de edad, los relatos más adecuados son aquellos que permiten entender y superar sus propios miedos. Aquellos que enriquecen su mundo interior presentando la fantasía de un modo creíble.

9-11 años: “A partir de esta edad los niños ya admiten y reconocen la existencia de opiniones diferentes a las suyas y eso le hace más abierto a otras posibilidades. Además, tiene tendencia a preferir las historias realistas dejando a un lado los cuentos de hadas”.

12 años en adelante: Ahora ya les empieza realmente a gustar leer. Les pueden atraer todo tipo de libros, aunque les suelen interesar más los libros protagonizados por personajes con problemas similares a los suyos, aventuras de pandillas de amigos o héroes con los que puedan sentirse identificados o tomar como ejemplo ya que buscará en ellos soluciones a sus conflictos, dudas, anhelos e interrogantes.

A partir de este análisis de la lectura de acuerdo a los rangos de edad, es posible decir que desde la edad de 5 años en adelante, el niño está capacitado para la comprensión y visualización de temáticas que guarden relación al mito y la leyenda. Desde esta edad, es recomendable incentivar al niño al uso de su imaginación, ya que los estímulos son aceptados e interiorizados con mayor facilidad por medio de las nuevas emociones que van experimentando.

1.2. CONCLUSIÓN: ¿ES EL LIBRO UN OBJETO DE ARTE?

Las ediciones presentan una amplia gama de posibilidades donde el diseño ha de intervenir, ya sea en la disposición de sus contenidos y creación de ilustraciones, desde el trabajo editorial, hasta la elección y adecuación del formato y materialidades en pos de construir un objeto que provoque emociones, lo cual es fundamental cuando se pretende alcanzar a un consumidor que pueda apreciar una intención comunicativa con la cual pueda identificarse y ser receptivo.

La palabra “Arte” según su significado encontrado en la RAE, se define como “Manifestación de la actividad humana mediante la cual se expresa una visión personal y desinteresada que interpreta lo real o imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros”. Desde esta definición, el Libro con características de Arte, solo puede ser visualizado en las clasificaciones de Libro de Artista y Libro de autor, ya que estas dos corrientes, ocupan el soporte del libro como un pintor ocuparía un lienzo. Sus finalidades por tanto, sirven a propósitos expresivos personales, y configuran un circuito de observación que se vincula a los escenarios expositivos de las obras de arte, al conformar piezas únicas por sus intervenciones técnicas.

En las demás clasificaciones, encontramos que el libro sirve como una herramienta transportadora de significados en pos de objetivos comunicacionales concretos, pensados para un tipo de lector definido. El hecho de que procure una metodología que involucre aspectos teóricos más allá de la intuición o la exaltación de lo estético, como lo es en el caso del arte, lo aleja del carácter de éste, aún si su temática sea relacionada al arte. Es por tanto, un objeto de Diseño.

CAPÍTULO 2

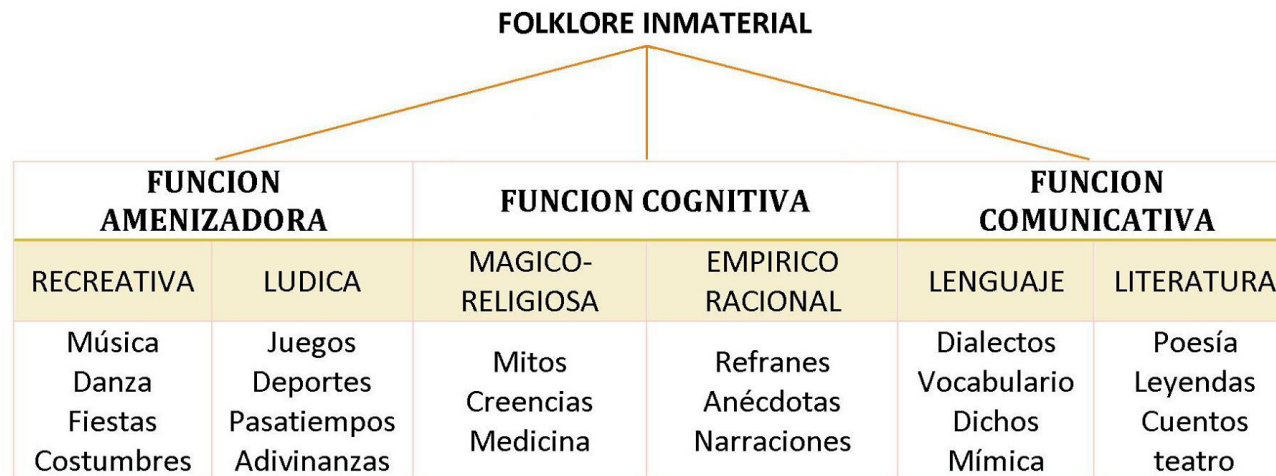
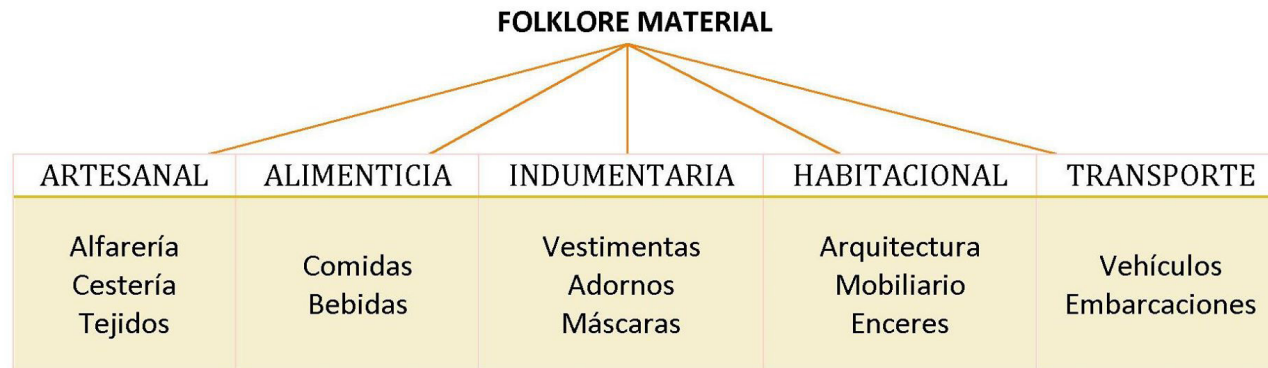
FOLKLORE Y TRADICIÓN ORAL

“El conjunto de manifestaciones culturales y artísticas por las cuales se expresa un pueblo o comunidad en forma anónima, tradicional y espontánea, para satisfacer necesidades de carácter material o inmaterial”²

El Folklore ha sido por muchos años motivo de estudio de diferentes disciplinas tales como la antropología, etnología, arqueología y literatura producto de su alto valor cultural, significativo para entender la identidad de un pueblo a través de los rasgos característicos de éste.

² Definición encontrada en texto de educación musical
“El folklore musical en la escuela” de Jorge Rodríguez Gallardo

El folklore puede encontrarse dividido en dos enfoques principales: Folklore Material e Inmaterial:



Aún en la amplitud que significan estos enfoques, se suele asociar el folklore a manifestaciones culturales propias de etnias o cultura campesina, ya que en estos territorios se suele encontrar una mayor tendencia hacia la conservación de tradiciones y ritos de manera un poco más intacta que en los sectores urbanizados, que mezclan lo propio con las influencias culturales provenientes de otros lugares gracias a las influencias del mercado o la tecnología, por lo que es necesaria la aclaración de que el Folklore abarca manifestaciones presentes en estratos socio-económicos diversos, ya que incluso en los sectores urbanizados se encuentran estructuras que se mantienen por tradición, como por ejemplo, la celebración de ritos o festividades religiosas, supersticiones, o el uso de refranes, dichos y proverbios.

La tradición oral en esta diversidad de manifestaciones culturales, cobra vital importancia ya que es por medio de ésta que desde sus orígenes han logrado mantenerse hasta la actualidad: por medio de la oralidad y la repetición de estos ritos, sufriendo por ello algunas transformaciones a medida que se van recreando y transmitiendo; es así por ejemplo, que encontramos Mitos de origen Mapuche, como el Chon-Chon, que a lo largo de nuestro país, vemos relatado de diversos modos relacionados a la región. Todo esto hace que la oralidad cumpla un vital rol social al conformar el patrimonio intangible y colectivo de un pueblo.

2.1. EL MITO Y LA LEYENDA

Todo lugar tiene su propia historia. Esta historia, se forja más allá de los hechos comprobables a través de libros históricos, sino que también, a través de las creencias que en algún origen ancestral, respondieron dudas o justificaron hechos inexplicables, constituyendo así la tradición oral, que va dando vida a ritos propios y a tradiciones que distinguen y diferencian la cultura de una comunidad. Estos elementos van siendo heredados a partir del relato.

Los mitos y leyendas de una comunidad, se detienen exactamente en este punto, donde su propia existencia está basada en el hecho de ser relatos ficticios transmitidos, que en algún origen, permitió alguna explicación a un hecho fantástico, o derechamente, fueron creados para advertir a los más jóvenes con un relato que permitiese ser una suerte de prueba para no tentar la suerte, o no hacer determinados actos temerarios lejos del hogar, y cuya evidencia, quedaba justificada en hitos físicos del territorio. Estos relatos comúnmente aceptados, han contribuido a la identidad local, formando parte del patrimonio cultural propio.

Es importante a su vez, hacer una distinción de las definiciones del mito y la leyenda como dos tipos distintos de narración:

EL MITO

Se define según la RAE como “Narración maravillosa situada fuera del tiempo histórico y protagonizada por personajes de carácter divino o heroico. Con frecuencia interpreta el origen del mundo o grandes acontecimientos de la humanidad. Historia ficticia o personaje literario o artístico que condensa alguna realidad humana de significación universal”.

Así, este tipo de narración explica sucesos o fenómenos, sentimientos, o guardan relación con hechos de temporalidad cíclica, a los cuales no podía dárseles explicación y eran considerados sobrenaturales, como por ejemplo, las estaciones del año explicadas bajo el mito de Hades y Perséfone de la mitología griega. No posee entonces, un territorio reconocible.

LA LEYENDA

Definido según la RAE como “Relación de sucesos que tienen más de tradicionales o maravillosos que de históricos o verdaderos”.

Este tipo de relato, guarda una relación con el territorio donde acontece o posee un origen histórico en éste. No pretende dar significación a hechos sobrenaturales, sino que dota de un componente ficticio o mágico una realidad, pretendiendo moralizar o educar.

2.2 EL MITO Y LA LEYENDA EN EL MEDIO EDITORIAL

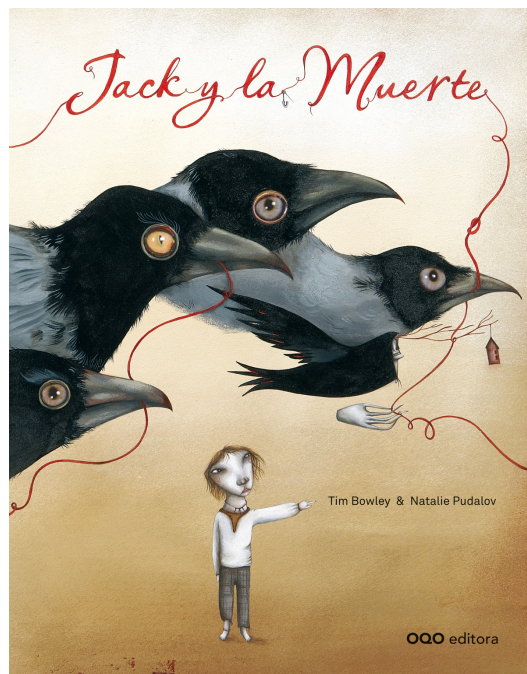
Diversas ediciones y editoriales, han centrado sus temáticas en los mitos y leyendas de variadas culturas dado su significativo aporte para el entendimiento de aspectos relacionados inclusive a la historia, ya que muchas creencias y mitos propios de grupos étnicos o culturas complejas, les proporcionaron a éstas herramientas bajo las cuales desarrollaron sus ritos o fundamentaron sus decisiones para el desarrollo de sus civilizaciones.

Estas temáticas, son abordadas principalmente con un enfoque educacional, pensadas las ediciones para un lector infantil, pero sin ser excluyentes para la lectura y el disfrute de un lector adulto.

Entre las editoriales observadas que destacan en ésta temática a partir de sus diferencias, se encuentran los casos de España: OQO Editora y Satori Ediciones; y en casos Chilenos, Amanuta, Pehuén editores.

En cada caso, existe una profundización de las temáticas y contextualización de éstas basadas en el tratamiento de los contenidos y su relación con la imagen.

2.2.1 OQO EDITORA



Esta editorial trabaja aspectos relacionados con el nivel de lectura y aprendizaje de niños en un rango de edad de entre los 6 y 8 años. Detallado en el capítulo anterior, esta es la edad donde el niño ya ha desarrollado un pensamiento intuitivo y la experimentación de miedos. Así, esta editorial posee cuentos y ediciones creadas con el fin de ayudar a los niños a superar los miedos a través de cuentos cuyos contextos sitúan al protagonista en una confrontación con estos, y finalmente sale victorioso o con el valor de entender aspectos importantes de éstos cuando son inevitables, como por ejemplo, el miedo a la muerte de un ser querido.

Encontramos así, ediciones que destacan en la temática del mito y son abordados bajo esta mirada, como “La bruja rechinadientes”, o “Jack y la muerte”, en su colección “Q”. (8 años en adelante).

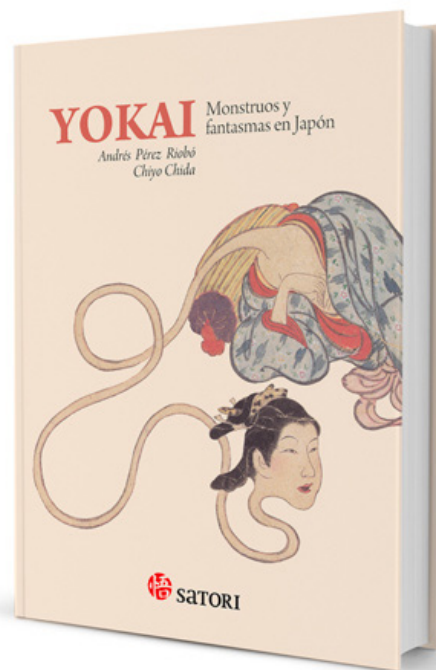


Libro “Jack y la muerte”. Portada y páginas interiores. OQO Editora.
Fuente: <http://www.oqo.es/editora/es/content/jack-y-la-muerte>

2.2.2 SATORI EDICIONES

Esta editorial española, se dedica especialmente al rescate de aspectos de la cultura Japonesa. Su tratamiento de la imagen y la relación de ésta con el texto, así como también el tipo de edición y encuadernado, lo alejan de un público infantil; Sus enfoques son en sí, dedicados a un público específico que disfruta de esta temática.

Entre sus ediciones, destaca en la temática del mito y la leyenda el libro “Yokai, monstruos y fantasmas en japon”, y “Mitos y leyendas de Japón”.



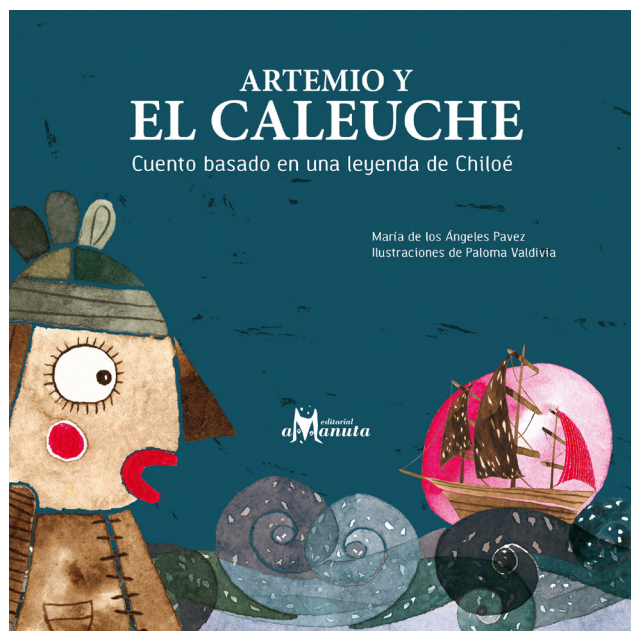
Libro “Yokai: monstruos y fantasmas en Japón”. Portada y páginas interiores.
Fuente: <http://satoriediciones.com/>

2.2.3 EDITORIAL AMANUTA

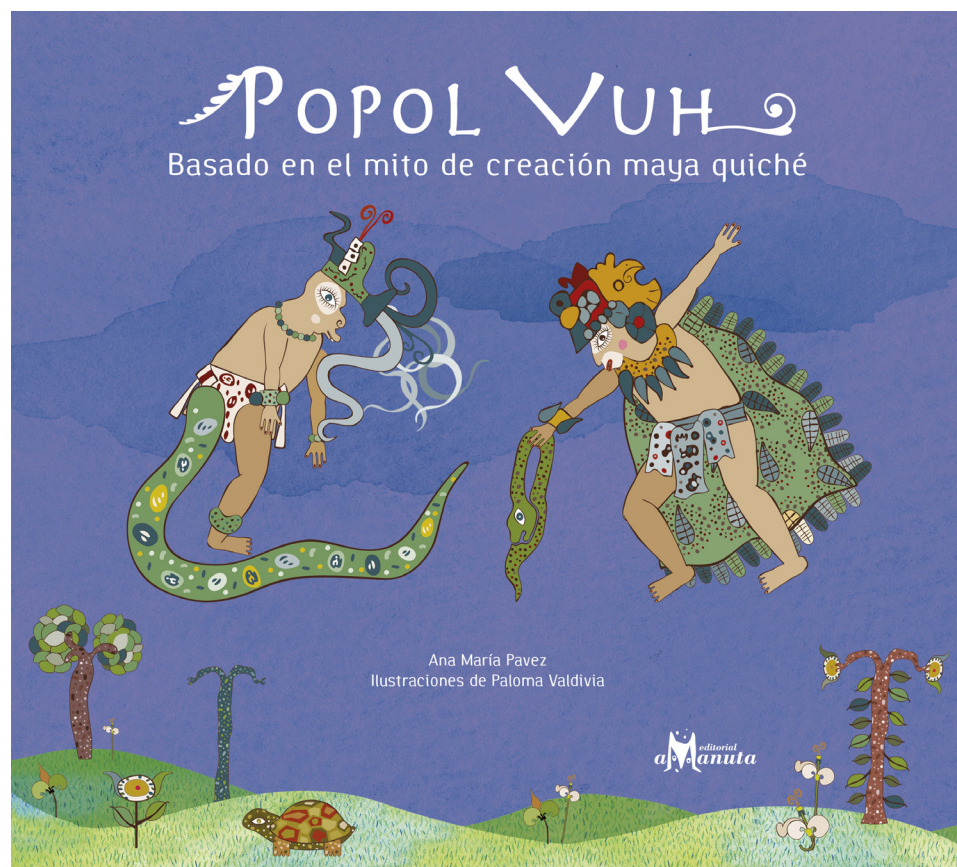
Es una editorial con enfoque a un público infantil, cuyas temáticas abordan tradiciones y herencia cultural, técnicamente abordados desde el complemento entre el relato y la ilustración. Las colecciones se configuran en formatos pequeños, de 20x20, de encuadernación tapa blanda.

Esta editorial, posee una colección llamada “Milsur”, la cual es una serie de cuentos basados en mitos y leyendas propios de culturas Sudamericanas, destacando muchas por ser de origen en etnias chilenas, tales como “Licanrayén” y “Artemio y el Caleuche”,

Otra colección que destaca por esta temática, es “Pueblos originarios”, la cual consiste en relatos basados en mitos y leyendas de pueblos originarios que habitaron el territorio americano antes de la conquista europea.



“Artemio y el Caleuche”, colección “Milsur”, editorial Amanuta.
Portada y páginas interiores. Fuente: <http://www.amanuta.cl/>



“Popol Vuh”, colección “Pueblos originarios”, editorial Amanuta.
Portada y páginas interiores. Fuente: <http://www.amanuta.cl/>



2.2.4 PEHUÉN EDITORES

El enfoque de esta editorial chilena que cuenta con más de 30 años de trayectoria, en la temática referente al rescate y difusión del patrimonio cultural, está enfocado dado hacia un público infantil y juvenil. Si bien no es una editorial que trabaje de forma especializada en libros infantiles, sí destaca como una editorial que por medio del incentivar al lector joven, pone en valor estas temáticas por medio del relato y la ilustración, propiciando un acercamiento de éste rango de edad hacia estas temáticas.

Un refuerzo adicional hacia estas temáticas, viene dado de la mano de que se vincula su origen a través de rasgos iconográficos, y a traducciones al idioma de origen del relato, como en el caso de la edición “El día que Txeg Txeg y Kay Kay no se saludaron”, mito mapuche, el cual está también narrado a la par en Mapudungun.



“El día que Txeg Txeg y Kay Kay no se saludaron”, colección Infantil de Pehuén Editores. Portada y páginas interiores. Fuente: <http://www.pehuen.cl/>

CAPÍTULO 3

EL MUSEO

3. EL MUSEO

El hecho de que existan sistemas de exposición y la necesidad y/o hábito del exhibir, se remonta a la antigüedad clásica, donde de la mano del coleccionismo y del atesoramiento de objetos históricos del medioevo, se comenzó a difundir y mostrar el patrimonio material, capaz de ser compartido con motivo de admiración y conocimiento público, coincidiendo éstas prácticas, en el siglo XIX con la conformación del museo moderno como institución cuya máxima, consistía en el permitir el libre acceso al conocimiento de la cultura y las artes.

Según la organización ICOM (International council of museums, concejo internacional de museos), tanto el rol como la definición de museo, ha evolucionado y ha sido modificada de la mano de los cambios sociales y culturales a nivel global, los cuales han generado a su vez, nuevas interpretaciones y apreciaciones de estos espacios. Es así como ésta organización hace un llamado al cumplimiento de sus objetivos comunicacionales bajo la siguiente definición de éste tipo de instituciones: “Un Museo es una institución sin fines de lucro, un mecanismo cultural dinámico, evolutivo y permanentemente al servicio de la sociedad urbana y a su desarrollo, abierto al público en forma permanente que coordina , adquiere, conserva, investiga, da a conocer y presenta, con fines de estudio, educación, reconciliación de las comunidades y esparcimiento , el patrimonio material e inmaterial, mueble e inmueble de diversos grupos (hombre) y su entorno”.³

A su vez, la UNESCO especifica que “El patrimonio cultural no se limita a monumentos y colecciones de objetos, sino que comprende también tradiciones o expresiones vivas heredadas de nuestros antepasados y transmitidas a nuestros descendientes, como tradiciones orales, artes del

3. Definición de “museo”, sacada del sitio web oficial de ICOM
<http://www.icom-ce.org/>

espectáculo, usos sociales, rituales, actos festivos, conocimientos y prácticas relativos a la naturaleza y el universo, y saberes y técnicas vinculados a la artesanía tradicional.”⁴

Se le otorga así, un sentido amplio como factor de identidad para un país, al ser el soporte de la evidencia de su cultura, llevando su relevancia a diversos tipos de público en la orientación de sus temáticas de exposición y en las diferentes tipologías de museos, guardando también, una relación interpretativa con el visitante: desde el conformar físicamente un núcleo desde el cual se exhibe, hasta generar luego un diálogo personal y propio con el público, quién podrá establecer relaciones emocionales de diversa índole.

4. Definición de “Patrimonio Inmaterial” Unesco.
<http://www.unesco.org/culture/ich/doc/src/01851-ES.pdf>

3.1 MUSEOGRAFÍA

Dentro de la publicación difundida durante la 22ª Conferencia general del ICOM, se encuentra un anticipo de la versión integral del Diccionario de museología, en el cual, el Comité internacional del ICOM para la museología (ICOFOM), trabaja para generar un instrumento normativo que sirva a los profesionales de museos a nivel mundial para el entendimiento común de conceptos y definiciones, así como el manejo de un mismo lenguaje. En éste instrumento, se establece la definición de Museografía como: “la figura práctica o aplicada de la museología, es decir el conjunto de técnicas desarrolladas para llevar a cabo las funciones museales y particularmente las que conciernen al acondicionamiento del museo, la conservación, la restauración, la seguridad y la exposición”. Esto está referido a la forma en que se exhibe, y es una totalidad de aspectos que deben estar en concordancia con los objetivos comunicacionales esperados entre el material exhibido y el tipo de público para el cual éste se orienta; Así, se relaciona la museografía con aspectos técnicos, (como lo son la iluminación, acústica), requerimientos funcionales (condiciones necesarias para un diálogo efectivo con el público), organización de la espacialidad (espacios de exhibición, de permanencia o de tránsito), y medidas de seguridad y conservación del material exhibido.

Este elemento ha sido vital para mantener vigente el vínculo entre la comunidad y el museo, así como su función de alto valor didáctico para la sociedad, apuntando en la actualidad a desarrollar formas y propuestas de exhibición en pos de un acercamiento participativo de un público no necesariamente especializado, ligado a momentos de distensión y entretenimiento en familia, haciendo un llamado a éstas por medio de actividades conjuntas de carácter educativo y lúdico.

Otro modo de acercamiento de lo expuesto hacia un público no especializado, es presentar el contexto que rodea lo expuesto a través de recursos variados como los interactivos, manipulables, reproducciones, escenografías, sistemas de audio, o instalaciones que apelan a otros niveles de experimentación sensorial, como por ejemplo, aromas. Todas estas acciones permiten que el museo sea una experiencia inclusiva para todo tipo de visitante desde el punto de vista de la relación de éste con los contenidos expuestos.²

² Análisis de los recursos museográficos desde la perspectiva del diseño de experiencia. Tesina de Grado. Zúñiga Cancino, Paulina. Escuela de Diseño. Universidad de Valparaíso. 2015.

3.2 LA ILUSTRACIÓN EN LA MUSEOGRAFÍA

La ilustración como un recurso adecuado para la contextualización de lo expuesto, ha sido una práctica que muchos museos han adoptado, dado que acorta las distancias entre un público no especializado para con las piezas expuestas, ampliando el entendimiento de éstas, dando la posibilidad de incluso prescindir de la lectura de la leyenda que suele acompañarlas.

El generar contextos, se vuelve determinante cuando las temáticas del museo no son de conocimiento común, o son muy específicas. A continuación, se expondrán algunos ejemplos que evidencian la importancia de este recurso en casos de exposiciones Europeas y Nacionales.

3.2.1 LUCES DE SEFARAD, LORCA, ESPAÑA

Se trata de una exposición de carácter temporal e itinerante que fue inaugurada en Enero del 2009 en el Museo Arqueológico de Murcia.

Corresponde a un hallazgo arqueológico de piezas pertenecientes a una Judería medieval de la ciudad de Lorca. La colección incluye lámparas de vidrio que iluminaron la sinagoga de Lorca, Fragmentos de las yaserías que adornaban las paredes, cerámicas representativas, así como también elementos que eran empleados en la conmemoración de la festividad judía Hanukkah.

Toda esta serie de objetos, tuvieron en un momento un contexto de uso, y es éste factor el cual ha sido rescatado por medio de la ilustración, lo cual amplía el discurso en torno a las piezas expuestas.



Fotografías de la exposición Luces de Sefarad, montada en Cartagena, en los edificios Palacio Consistorial y Museo del Teatro Romano, año 2010.

3.2.2 MUSEO FRANCISCO FONCK, VIÑA DEL MAR

Museo de arqueología e historia, creado el 25 de noviembre de 1937.

La renovación de la museografía perteneciente a la exposición de Agroalfarería de la Zona Central, fue realizada gracias a un FONDART el año 2010.

La ilustración se convierte en un factor determinante para efectos de contextualizar el material expuesto, que en este caso, corresponde a utensilios que tuvieron una situación de uso y la ilustración lo hace evidente.



fuentes fotografías: Autoría

3.2.3 MUSEO ARTEQUÍN, VIÑA DEL MAR

Museo de Arte, cuyo principal objetivo es el acercamiento de su público hacia la historia del arte, por medio de la observación de reproducciones escultóricas y de pinturas de artistas significativos para la comprensión del arte universal. Cuenta también con visitas guiadas y talleres participativos, y tiene la particularidad de que sus instalaciones en totalidad, han sido pensadas para el recorrido familiar, y muy especialmente, para la visión y comprensión de los niños respecto del material expuesto, contando con instalaciones lúdicas e interactivas.

El recurso de la ilustración en este caso, está presente en los códigos que acompañan el recorrido museográfico, siendo éstos de carácter identificablemente infantil; así como también, en los recursos audiovisuales que bajo el mismo carácter en su desarrollo gráfico, exhiben tres personajes con los cuales los niños pueden identificarse y participar de un recorrido virtual relacionado a detalles culturales de aspectos del folklore latinoamericano.



fuentes fotografías: Autoría

Relacionado a los mismos personajes presentes en el recurso de pantalla audiovisual, (los cuales hacen referencia a los tres colores primarios), el museo ha generado diversas ediciones de carácter infantil, las cuales trasladan los objetivos del museo, de acercar al visitante a la historia del arte, a un formato enriquecido por medio de la ilustración y lo lúdico, generando un vínculo tangible con el cual el niño recordará, reforzará y aplicará lo que observó de la visita. El carácter de esta edición, corresponde a un libro álbum.



Portada y páginas interiores de edición “Detectives en el museo”, realizada por el museo Artequín.



CONCLUSION CAPITULO 2 Y 3

Si bien, al hacer concreto un soporte físico para lo que respecta a la tradición oral se pierde una de sus características, que es la de sufrir transformaciones, es necesario salvaguardar la cultura inmaterial de un pueblo cuando éste tipo de tradiciones se pierde producto de los avances propios de la temporalidad, con la finalidad de reconocernos y reconectarnos con ellas por medio del recuerdo en los mayores, o la identificación y la emoción en los jóvenes.

Los museos tienen gran relevancia cuando de éstos objetivos se trata, ya que en la actualidad, configuran un circuito que cumple un rol como facilitador o mediador hacia la valoración y educación en torno al patrimonio, constituyendose como un panorama de índole familiar lúdico y participativo.

El carácter de las exposiciones, el factor de la experiencia y la estructuración de sus circuitos, son clave para mantener estos centros culturales vivos, al añadir por ejemplo, nuevas muestras de carácter temporal, que exhiben un nuevo contenido con una dinámica en particular, que llama a la curiosidad.

Las conclusiones obtenidas al indagar en la relevancia de estas tres temáticas, serán los ejes con los cuales se ha delimitado la oportunidad de proyecto al configurar las bases de observación para el uso de herramientas de diseño en pos de objetivos comunicacionales concretos, en este caso, para abordar la temática del mito y la leyenda en la provincia de Petorca, teniendo como punto de partida, el rescate de los relatos de la comuna de Cabildo.

CAPÍTULO 4

PROYECTO

4.1 ACERCA DE LA PROVINCIA DE PETORCA



La provincia de Petorca es la más extensa de la V región. Su actividad turística es muy diversa, propiciada por un clima privilegiado, con agradables temperaturas la mayor parte del año.

Su principal actividad económica se da en el sector agrario, destacándose en la producción frutal de Limón y Palta, actividad desarrollada principalmente en torno a los valles de los ríos de Petorca y La Ligua.

Fue fundada el 8 de abril de 1753 por Domingo Ortiz de Rozas, quien la llamó originalmente "Villa Santa Ana de Briviesca" en honor a su esposa.

La historia de la provincia, se da principalmente a partir de los yacimientos mineros de plata, oro y cobre, explotados en la época de la colonia, y cuyo auge se dio en el siglo XIX.

Está compuesta por cinco comunas: La Ligua, Cabildo, Papudo, Petorca y Zapallar.

Información geográfica presentada en el sitio web de la gobernación de Petorca
<http://www.gobernacionpetorca.gov.cl/geografia.html>

4.2 MUSEO DE LA LIGUA

Nace como una idea para el fortalecimiento de las identidades locales y la preservación de toda forma de patrimonio cultural y natural presente en la provincia de Petorca, particularmente el arqueológico, dando origen al Museo el 29 de Noviembre de 1985.

En la actualidad, su enfoque principal está centrado al incentivar la participación ciudadana a través de actividades inclusivas para todo el grupo familiar, como lo son los talleres y charlas educativas, programación a excursiones guiadas hacia sitios patrimoniales de la provincia, cursos, exposiciones itinerantes; además de sus salas de exposición permanente, que abarcan temáticas relacionadas al desarrollo de la provincia, de tipo arqueológicas, históricas y etnográficas.



SALAS DE EXPOSICIÓN PERMANENTE:

- Religiosidad popular
- La Quintrala
- Sala Mundo Prehispánico
- Sala Comunidad Viva

Sitio web Museo de La Ligua <http://www.museolaligua.cl/>



SALA MUNDO PREHISPÁNICO

Recursos museográficos presentes:
 Infografías, Ilustración como elemento de contextualización, sistema audiovisual con animación explicativa respecto de los elementos expuestos, vitrina simple.





SALA RELIGIOSIDAD POPULAR

Recursos museográficos presentes:
Reproducción de trajes típicos,
infografías, puntos sonoros, maquetas
combinadas con ilustración en mural,
fotografías y sistema audiovisual.





SALA COMUNIDAD VIVA

Recursos museográficos presentes:
Puntos sonoros, representaciones tridimensionales,
audiovisuales, infografías, vitrinas simples.

Fotografías del proyecto museográfico año 2015 y
su finalización, año 2016.





La sala “Comunidad viva”, es la más reciente sala con la que cuenta el museo. Su temática es el patrimonio vivo de la comuna de La Ligua y sus qué haceres. Tiene como propósito difundir de manera amena y entretenida este patrimonio a través de una propuesta museográfica que estimula los sentidos. Incluye la historia de los dulces y tejidos de La Ligua, e íconos culturales de la comuna.



4.3 FUNDAMENTO

El proyecto se sitúa en la provincia de Petorca, y la temática de éste, en sus Mitos y Leyendas, seleccionados éstos en primera instancia, por su origen derivado de la labor minera propia de la provincia.

Posee también un enfoque de proyecto hacia el museo de La Ligua, comuna en la cual existe un gran interés por la mantención de tradiciones que constituyen su patrimonio intangible, razón por la cual existe un gran impulso dado por el consejo de la Cultura y una gran participación ciudadana, la cual se ve reflejada en alta asistencia a eventos e instancias culturales comunales y en el feed-back existente en redes sociales asociadas.

El proyecto permitirá acercar a la comunidad una temática histórica, que es la labor minera y su importancia en el crecimiento de la provincia, a través de la mediación del relato, la oralidad y la ilustración del Mito y la Leyenda. Este acercamiento, se dará a través de una propuesta museográfica de carácter Itinerante, diseñada para la interacción y presentación hacia entidades culturales de carácter educacional por ser éstas, partícipes del crecimiento y desarrollo de la opinión de niños y jóvenes.

4.4 PROBLEMÁTICA

Escasa vinculación y conocimiento respecto del patrimonio expuesto en los museos de carácter rural; A modo específico, del patrimonio expuesto en el museo de La Ligua.

CASO MUSEO DE LA LIGUA:

Expone y preserva principalmente patrimonio arqueológico.

-Reciente participación e inclusión de la comunidad como parte de sus riquezas locales, valorando aspectos como la religiosidad popular y el desarrollo económico que de manera histórica ha forjado el crecimiento en la provincia, como la tejeduría y los populares dulces.

-Interés por la valoración y reconocimiento del patrimonio inmaterial de la comunidad.

4.5 OPORTUNIDAD

La temática del mito y la leyenda, rescata aspectos culturales de una comunidad y los manifiesta en relatos que hablan de personajes, de territorio, de características propias y de cómo se formó y desarrolló una comunidad.

Abordar esta temática y rescatar sus orígenes a través de una revalorización de la importancia de la tradición oral, vinculándolo a entidades educacionales, constituye un eslabón más para entender la construcción de nuestra identidad.

4.6 OBJETIVOS DEL PROYECTO

GENERAL

Dar valor a relatos propios del folklore local de la provincia de Petorca, aportando al mantenimiento de las tradiciones históricas construidas a través de los relatos orales de la comuna de Cabildo y La Ligua

ESPECÍFICOS

Crear un sistema gráfico que permita enriquecer los elementos comunicativos del museo de La Ligua.

Diseñar una experiencia museográfica en torno a la temática del mito y la leyenda por medio de una itinerancia, que permita integrar al Museo de La Ligua al circuito de museos regional.

Por medio de la ilustración, transmitir y exaltar el valor histórico de los relatos y la importancia del patrimonio intangible.

4.7 PROPUESTA

PROPUESTA CONCEPTUAL

Generación de una gráfica para el acercamiento de la comunidad a una temática histórica, por medio de la interacción, la sorpresa y el acto de descubrir.

PROPUESTA FORMAL

Recreación del contexto del relato y exaltación de la imagen por medio de la técnica del Pop Up y la interacción con la ilustración a gran escala, aplicado a una propuesta museográfica de carácter Itinerante.

4.8 PROPUESTA DE VALOR

Esta propuesta museográfica, permite además dar soporte a una serie de proyectos asociados a la temática, los cuales se han concretado en plataformas aisladas del propio Museo. Constituye también, una muestra de lo que será la nueva sala dedicada a la labor Minera, para la cual el museo se encuentra actualmente trabajando.



4.9 MAPA DE ACCIÓN



TRABAJO DE MONTAJE Y EXPOSICIÓN

Selección de los espacios que articularán el relato y su recorrido para su montaje en un espacio definido.

Material complementario:
-Instructivo de instalación, montaje y manual de conservación
-Ficha de préstamo

COMUNICACIÓN

Generación de material de difusión. (Físico y digital), redes sociales asociadas.

Comunicación hacia museos regionales respecto de la itinerancia

4.10 SISTEMA PRODUCTO

PRODUCTO

- Exposición de carácter Itinerante para el Museo de La Ligua, expresada por medio de una experiencia asistida de carácter visual y de oralidad.
- Edición de carácter impreso, que contiene el relato completo y antecedentes históricos y su vinculación con el patrimonio tangible presente en el Museo de La Ligua.

COMUNICACIÓN

- Vinculación y difusión a través de Museos y centros culturales.
- Redes sociales, web propia, web del Museo de La Ligua
- Asociación a circuitos históricos y recorridos, generados el día del Patrimonio cultural o Noche de Museos.

SERVICIO

- Diseño de experiencia en torno a propuesta museográfica y conceptualización a partir del relato.
- Asociación con entidades culturales y sus respectivos actores, como el Colectivo de fotografía de época de Petorca, para generar una propuesta multidisciplinar.

CAPÍTULO 5

GÉNESIS FORMAL

DESARROLLO FORMAL

5.1 RECOPIACIÓN DE ANTECEDENTES FOTOGRÁFICOS

El relato trabajado, corresponde a un mito que se articula en torno al personaje del Diablo. En los relatos mineros, es muy frecuente encontrar esta figura, puesto que era el modo en que se evitaba que los piques mineros fuesen robados, y a la vez, era la forma en que los mismos pirquineros resguardaban entierros de su propia recolección de mineral.

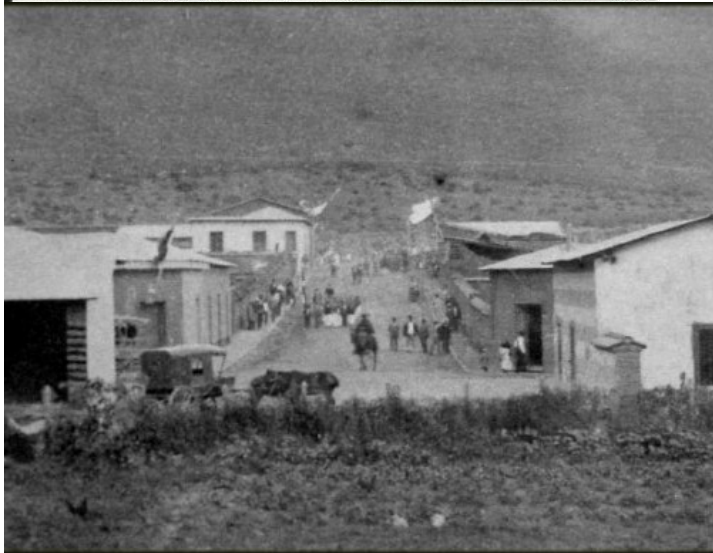
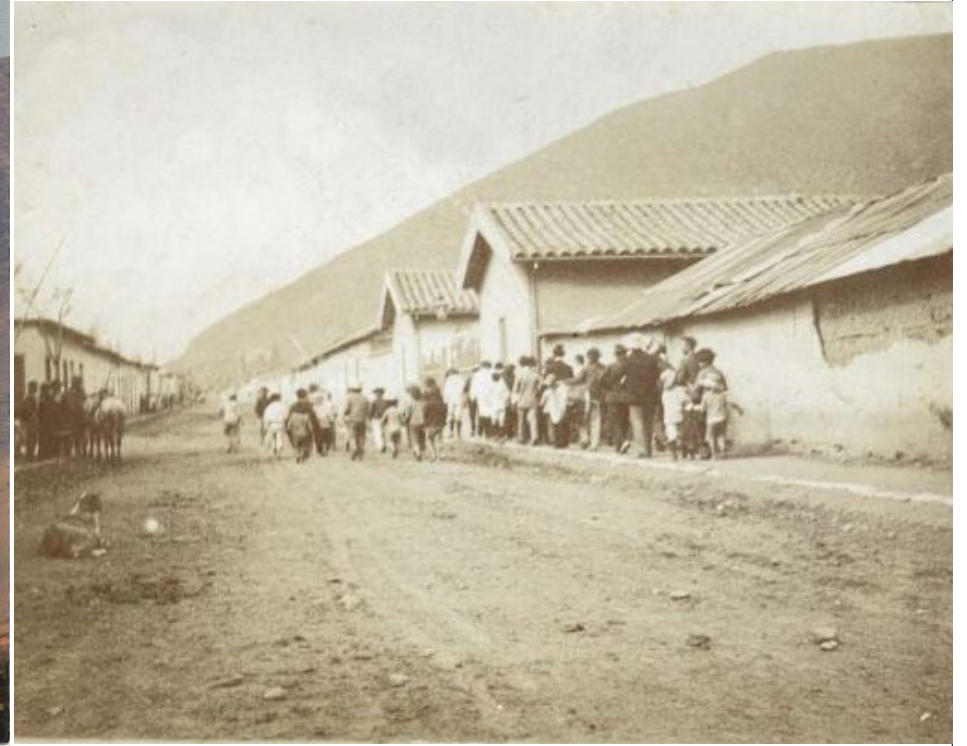
El trabajo de ilustración, se desarrolla en base a la observación de referentes para los personajes y los contextos en los que se sitúan, apoyado esto en los antecedentes presentes en el museo de La Ligua en cuanto a objetos expuestos y datos presentes en material escrito, así como también, se toman referentes presentes en registros de fotografía de época. (Época de la Colonia, auge en el siglo XIX)

CONTEXTOS GENERALES: CALLES, ARQUITECTURA, LUGARES SIGNIFICATIVOS RECONOCIDOS EN EL RELATO

REFERENTES FOTOGRÁFICOS

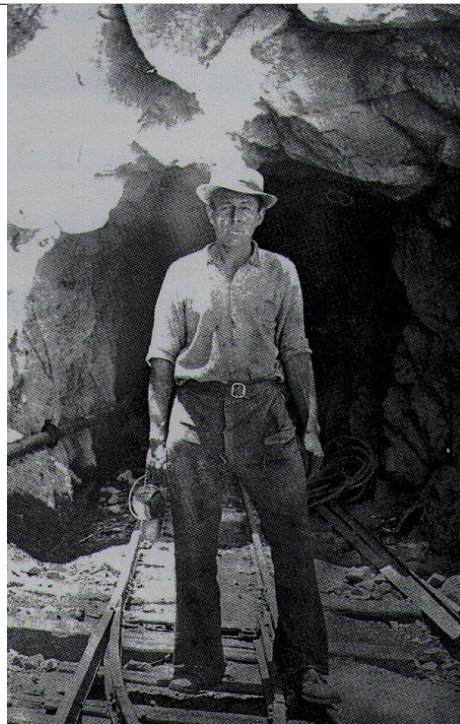


REFERENTES FOTOGRÁFICOS



REFERENTES DE LA LABOR DEL PIQUINERO, VESTUARIO, ELEMENTOS Y UTENSILIOS

REFERENTES FOTOGRÁFICOS



Fotografía gentileza de Jorge Osorio Peralta
Instrumentos pertenecientes a Don Artemio Fredes



Antiguas aspiraciones de progreso en vías de convertirse en fecundas realidades económicas e industriales

El auge, minero de la región se manifiesta al primer contacto del viajero o visitante, al descender del tren en la estación Cabildo al contemplar las enormes acumulaciones de minerales en los terrenos adyacentes; al recorrer la Avda. Humeros ó al estacionarse en su moderna plaza a recrearse podrá apreciar el intenso y continuo desfile de camiones cargados de minerales en colpas y concentrados ensacados, desde las cinco plantas concentradoras existente hacia las canchas de la Enami.

Los mineros y pobladores de Cabildo en general estamos de plácemes y felicitamos calurosamente a los distinguidos dirigentes de la Empresa Nacional de Minería por haber sabido captar acuciosamente la importancia mifera de la región; aportando al pueblo una nueva era de progreso y bienestar económico - social.

Hacemos extensivos nuestros agradecimientos a parlamentarios y autoridades que han contribuido con su consejo ó indicación.

DANIEL I. MENA



EL PROGRESO.—Cabildo, Julio 13 de 1901

ESTABLECIMIENTO CABILDO

Minas y Fundicion de Cobre

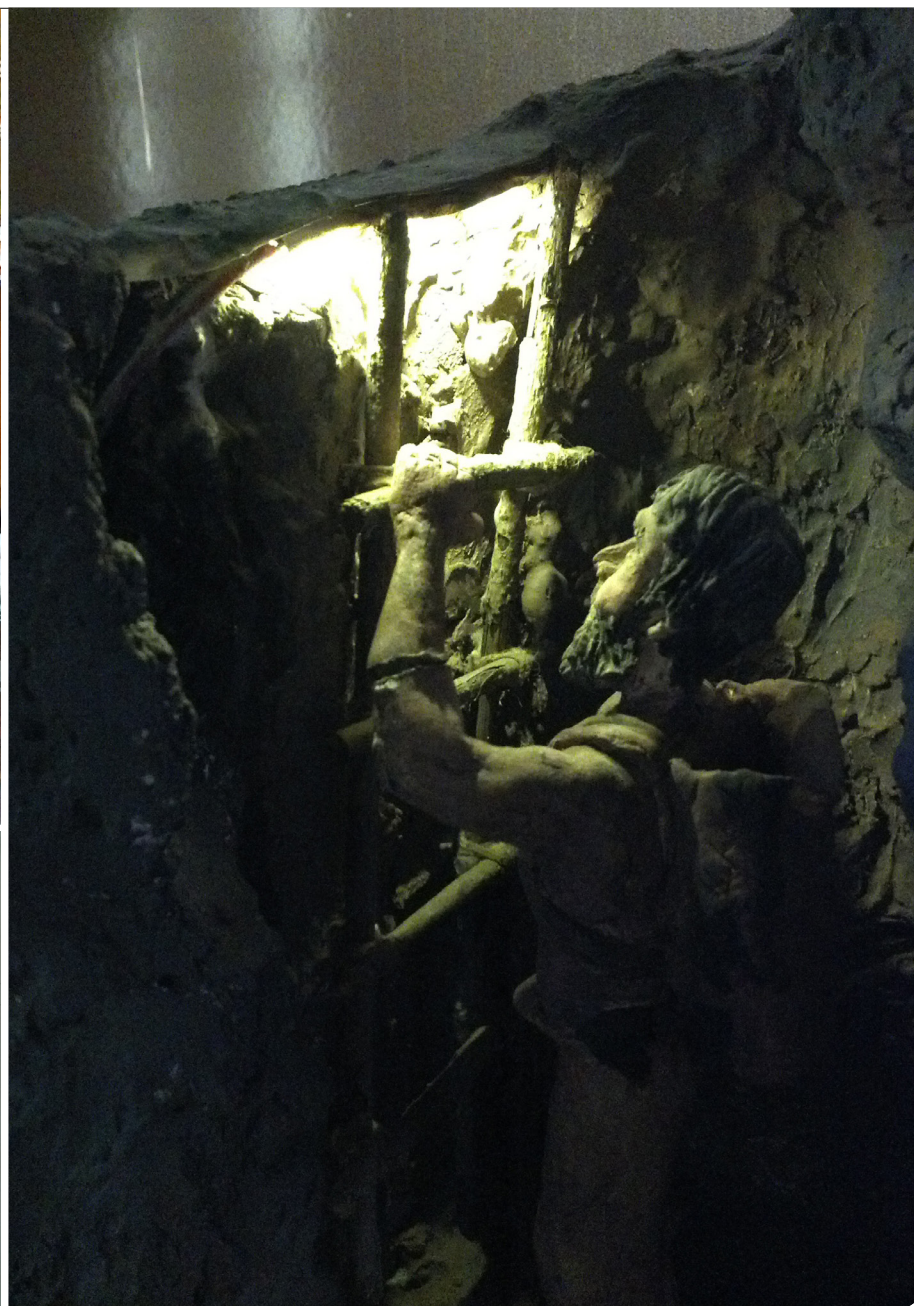
DE LA SUCESION DE DON JOSÉ CERVERÓ

SE COMPRA MINERALES DE COBRE DESDE 5% DE LEI

Pagándose los mas altos precios, segun clase



REFERENTES FOTOGRÁFICOS



CAPÍTULO 6

PRODUCTO

6.1 STORYBOARD: "EL CARRETÓN MISTERIOSO". FERNANDO GUAJARDO ZENTENO. CABILDO

El relato se divide en un total de 7 ilustraciones significativas, las cuales son trabajadas en base a los referentes fotográficos.

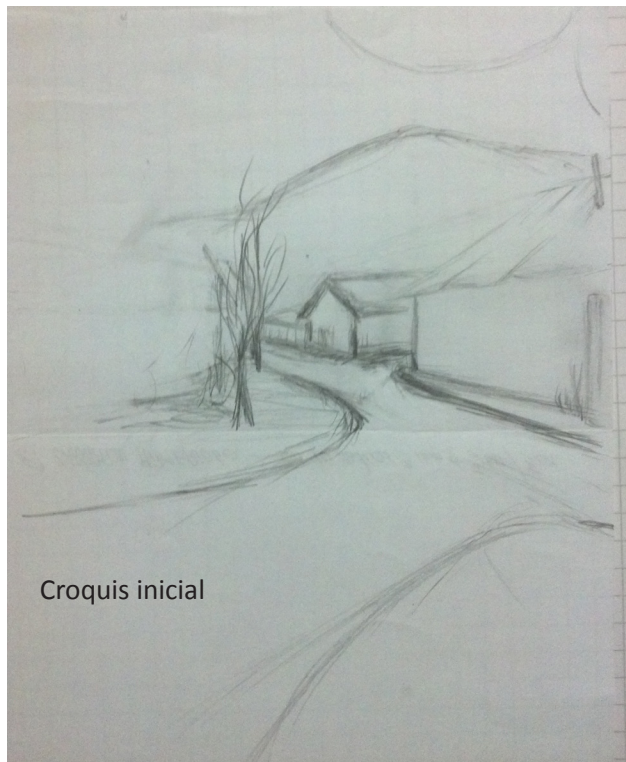
La primera, trabaja el contexto con el cual comienza el relato:

-Cabildo de noche.

-Por Av Humeres, perros huyen y se esconden.

Plano principal: perro corriendo, de fondo la calle, cerros y algunas casas.

Pop up: Perro y algún elemento de la calle.



Croquis inicial



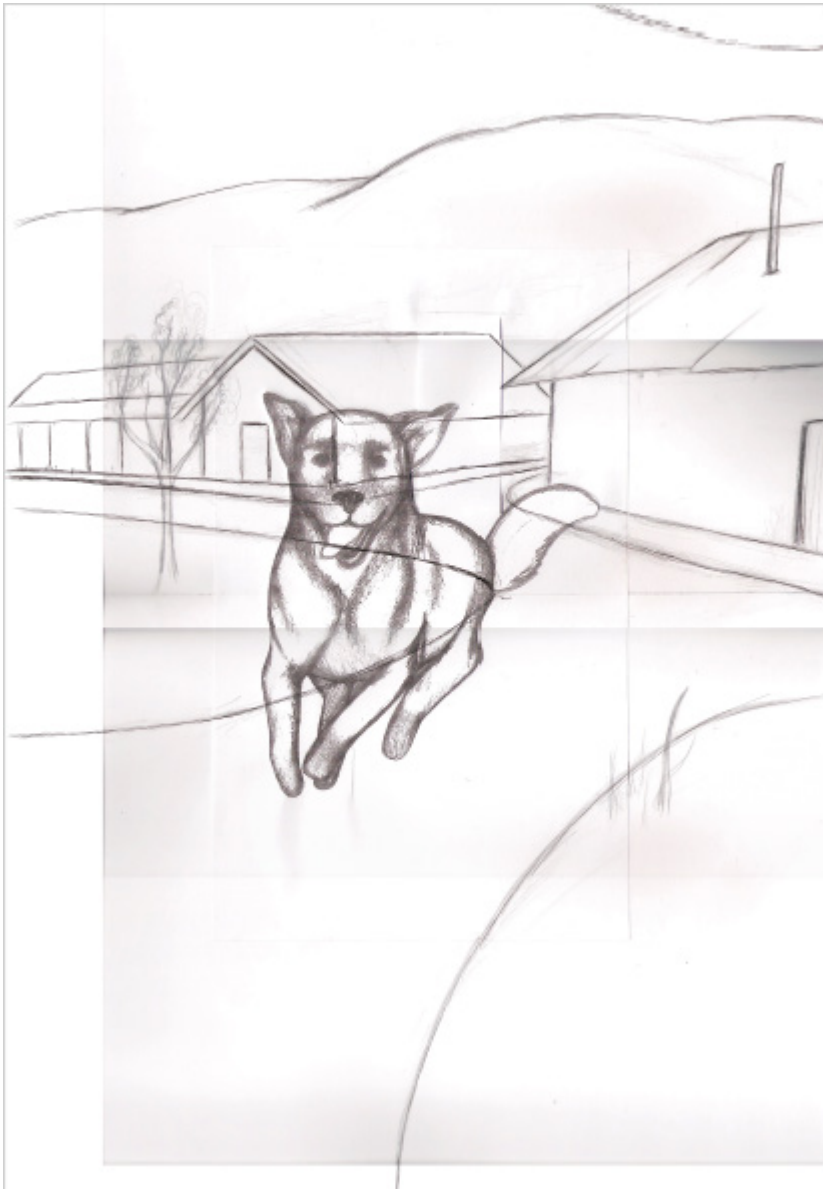
Se prueba la perspectiva plegando el soporte



Se añade el personaje al cual se le aplicará la técnica del pop up, en este caso, el perro.

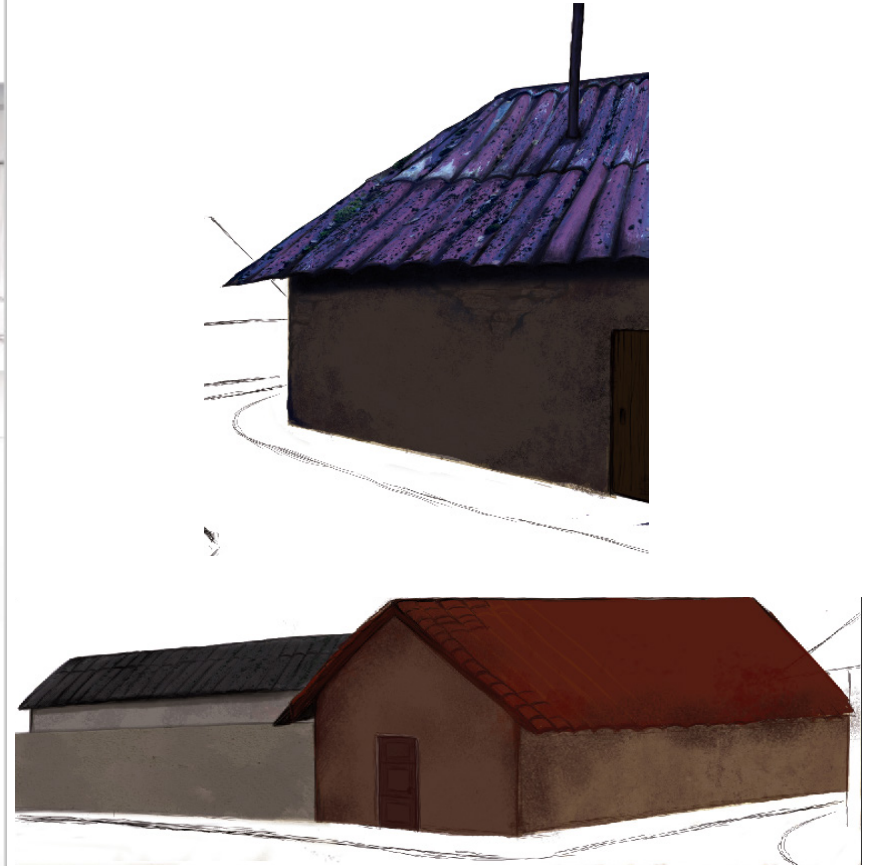
Se prueba en maqueta el efecto.





Se digitaliza la totalidad y su disposición final en el formato, y se trabaja a tamaño real.

La ilustración es trabajada en técnica manual mixta: Grafito, pastel seco, tintas, acuarelas. Finalmente se digitaliza y se aplican retoques digitales.





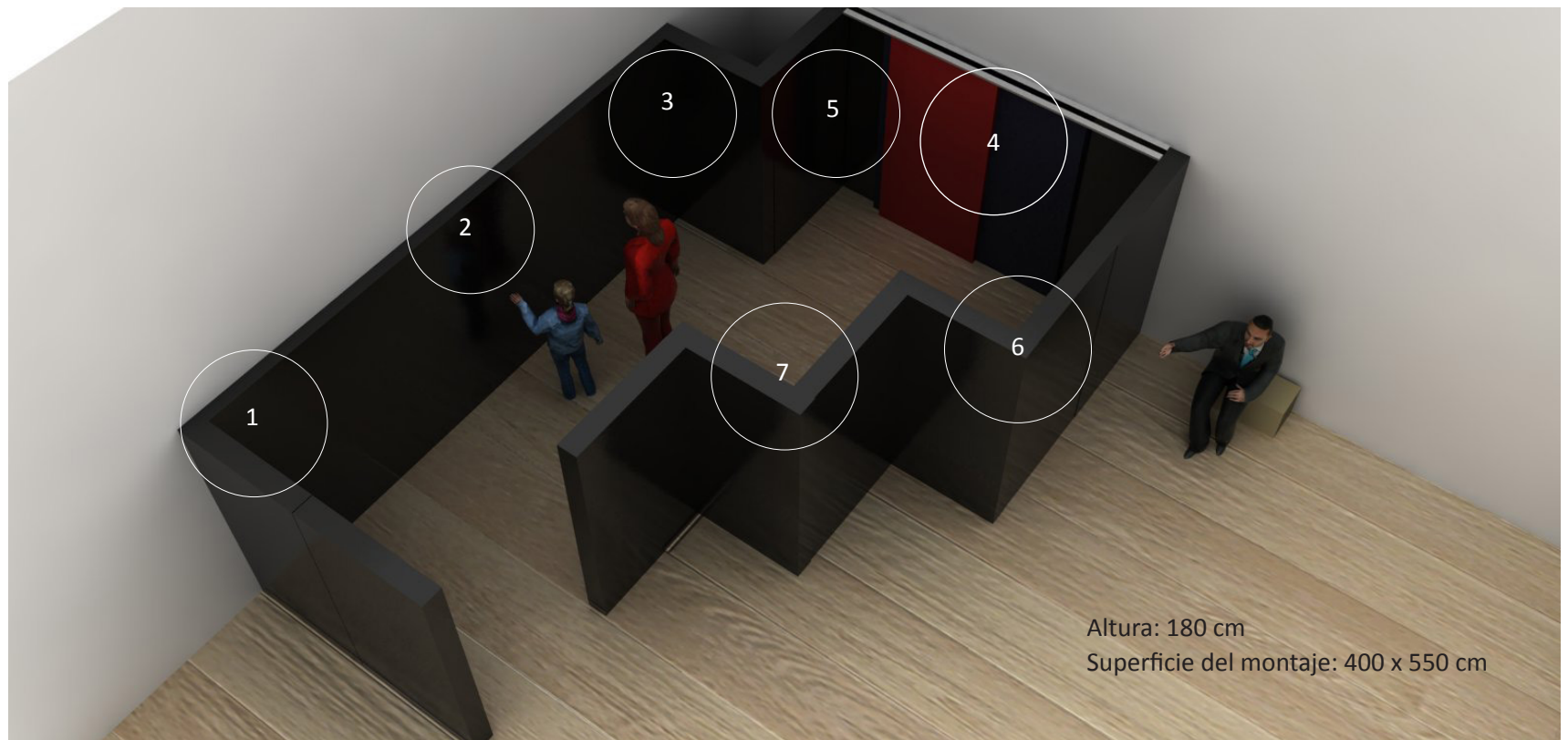
Una vez finalizado, se realiza su impresión y montaje sobre un soporte rígido, a fin de que no pierda estabilidad. Esta escena mide 95cm de ancho, Se ocupan materiales ligeros, como el mdf de 0,3 de espesor, y para la figura que sobresale, se estructura con cartón o perfiles delgados de madera.

La composición se pliega sobre si misma.

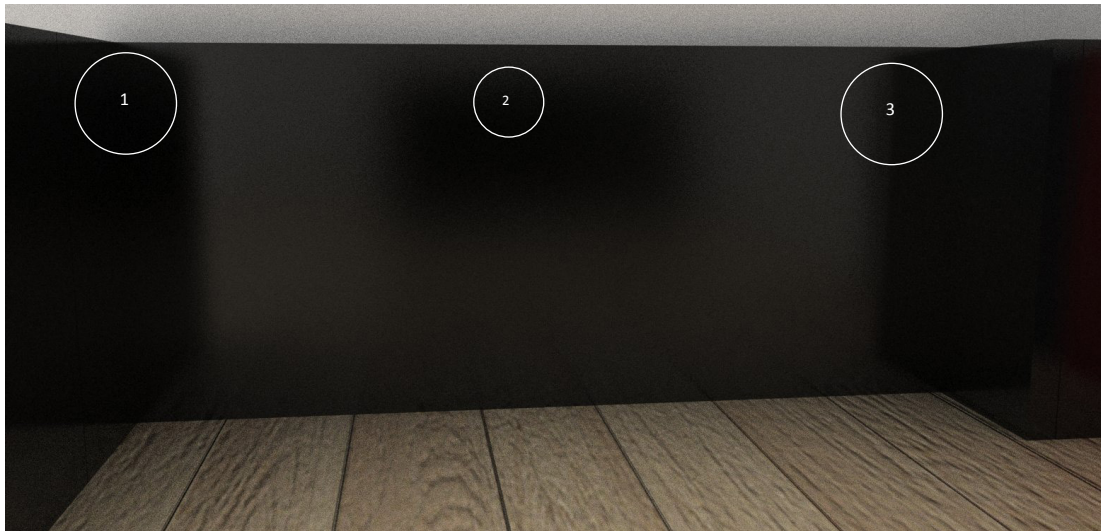
6.2 VISUALIZACIÓN DEL ESPACIO EXPOSITIVO

La articulación de la exposición, se da en un espacio que se construye a través de paneles que conforman esquinas, rincones y espacios planos, los cuales serán aprovechados para generar las ilustraciones con la técnica del Pop-Up.

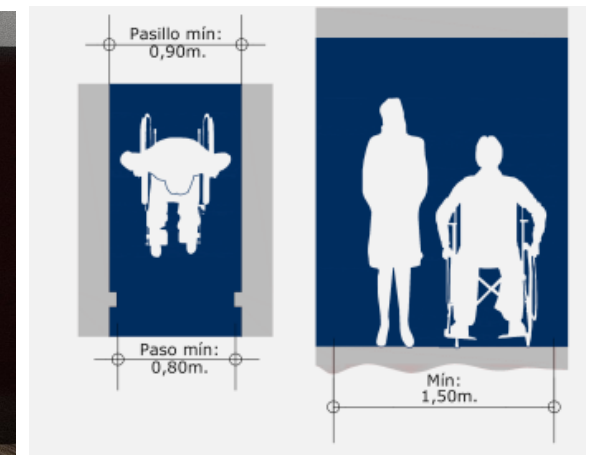
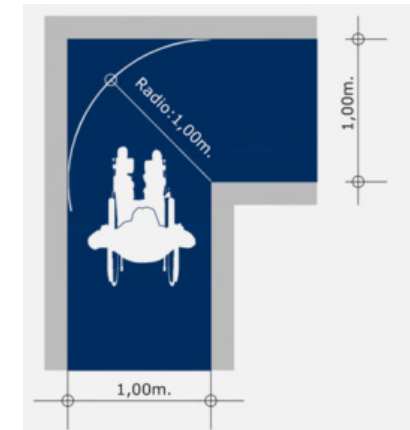
Se trabajará la ilustración como una totalidad, con la finalidad de que el espectador se perciba como inmerso en una sola gran escena y su presencia se articule como la de un personaje más en el relato. El texto se trabajará en una franja que acompañará las escenas del relato que irán construyendo esta totalidad.



6.3 VISUALIDAD INTERIOR



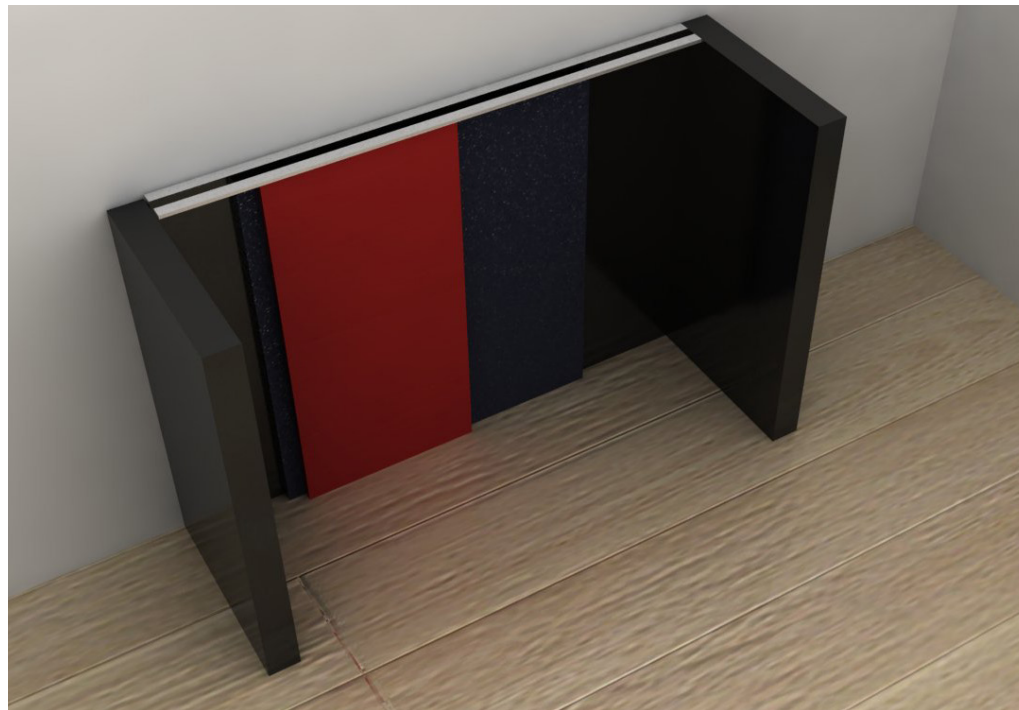
El acceso principal y cambios de dirección interior, permiten el acceso a personas con discapacidad: El acceso principal, tiene una dimensión de 1,5 metros, y el radio de giro, considera un metro.

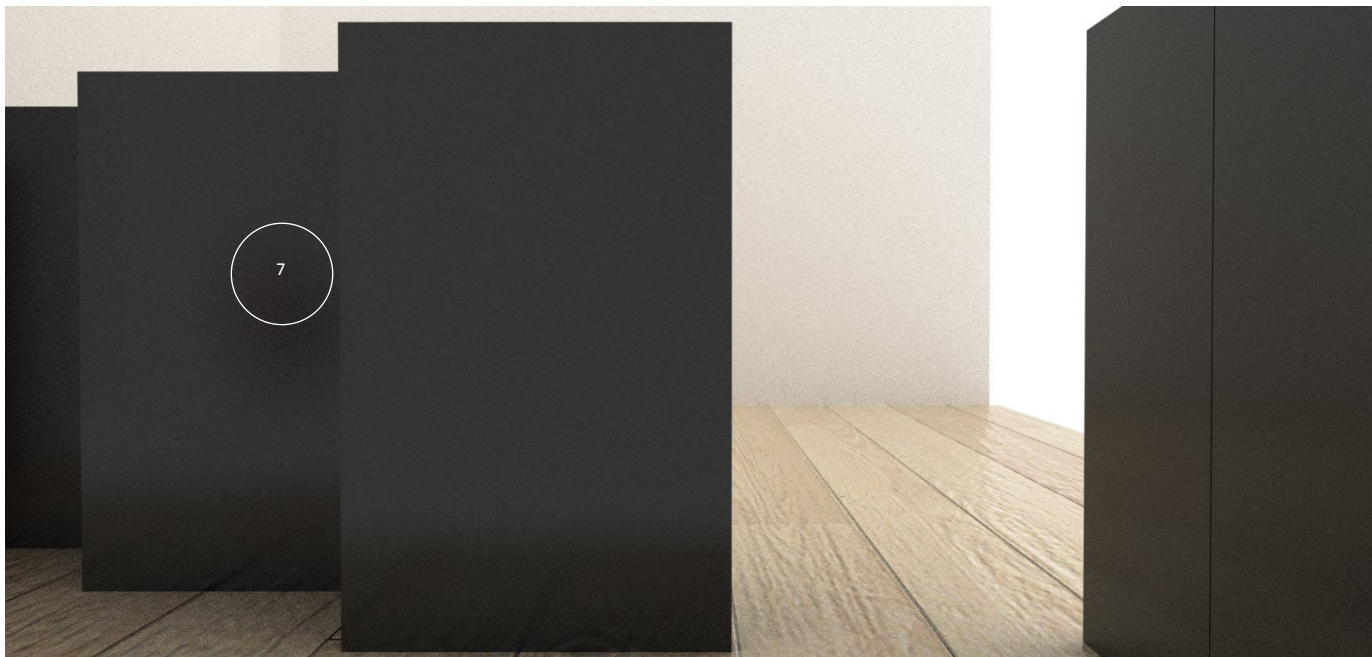
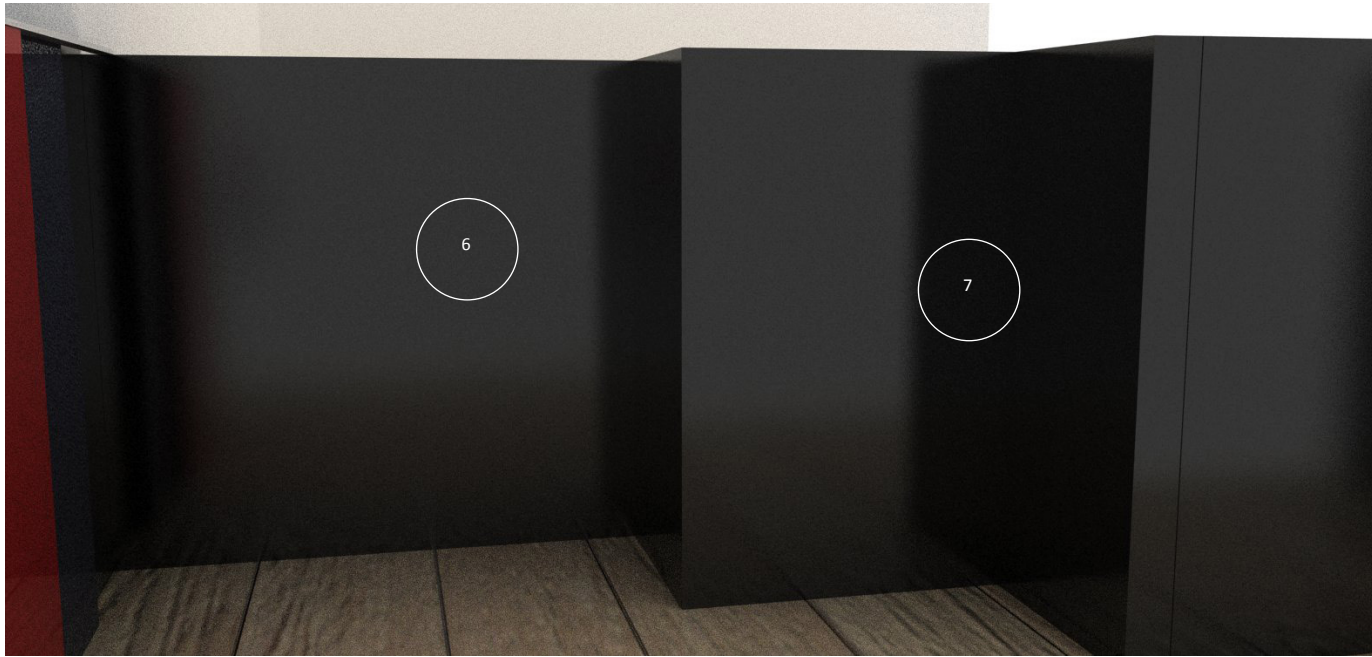


Fuente: web
<http://www.100x100accesible.com/condiciones-biomecanicas-desplazamientos/>



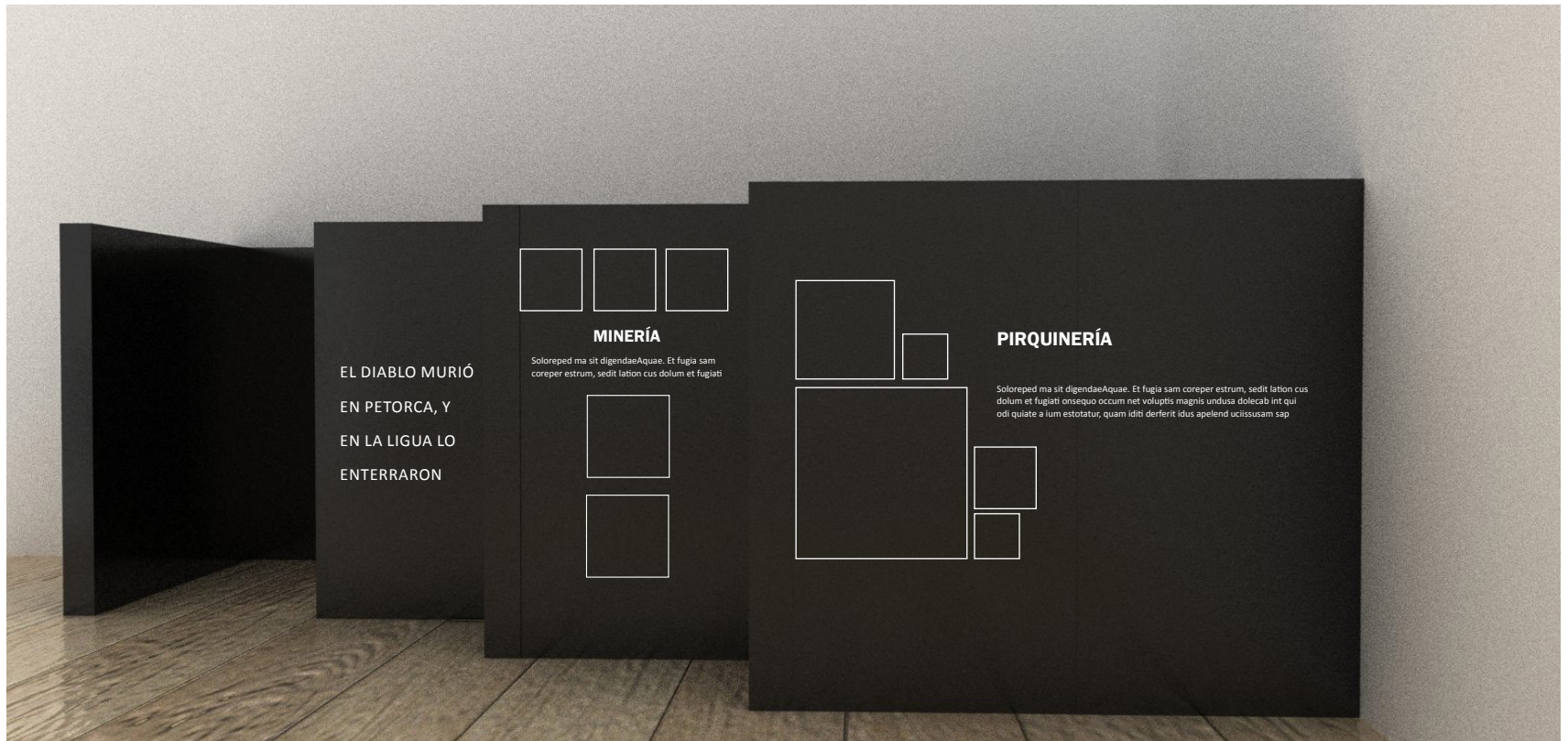
Sector estructurado por paneles corredizos. Se escoge este sistema para lograr dinamismo en el segmento a ilustrar

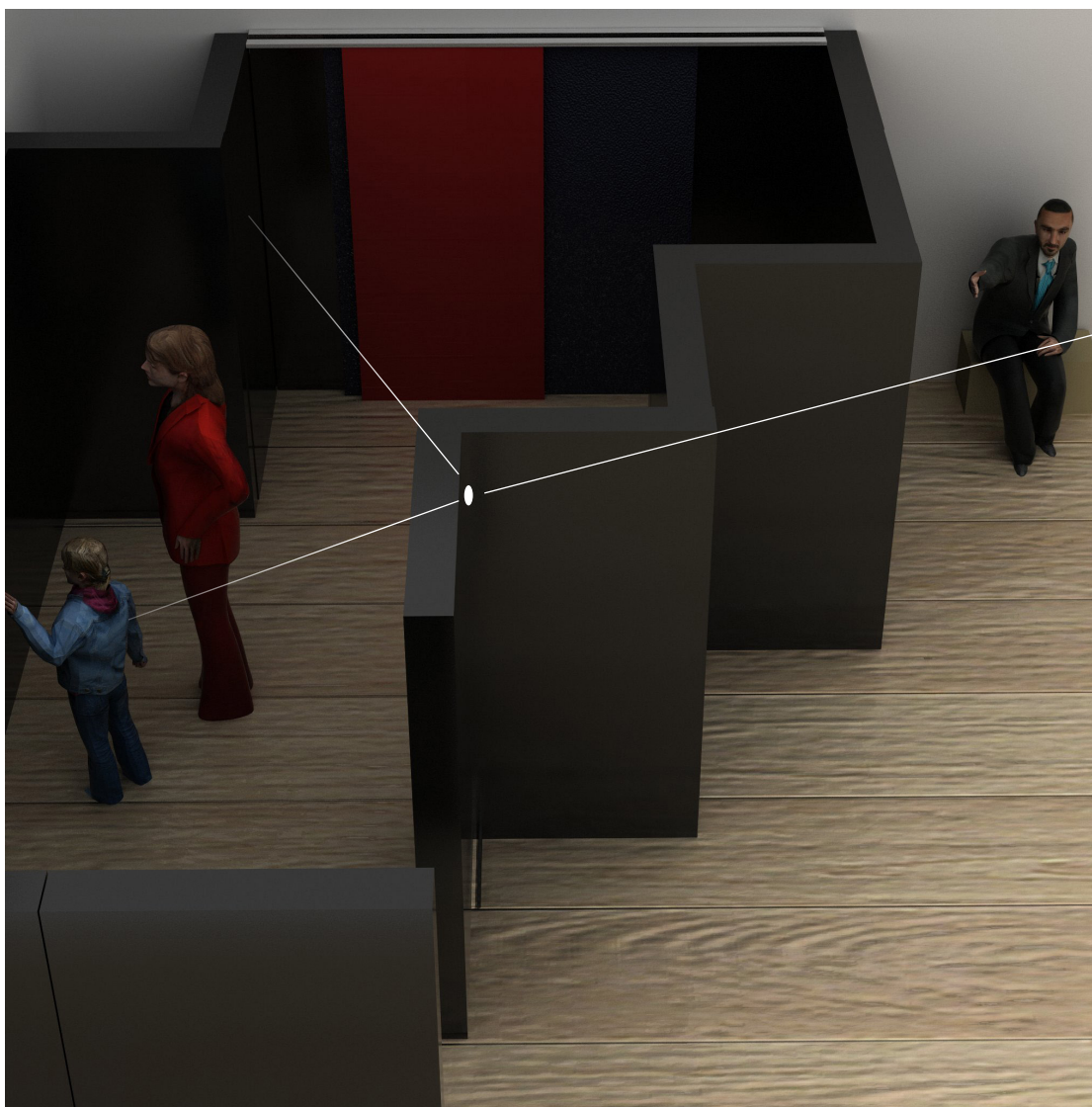




6.4 VISUALIDAD EXTERIOR

Se plantea un contenido exterior que a través de fotografías e ilustración, de cuenta de los antecedentes históricos de lo que fueron las labores mineras y de pirquinería en la provincia, y la repercusión que tuvieron estas actividades para el crecimiento de esta, como la llegada del ferrocarril y el aumento en la densidad demográfica.





La exhibición se realizará en formatos de talleres de cuenta cuentos. Requiere así, la presencia de un narrador, quien es quien transmitirá el relato de forma oral y actuará de mediador para la actividad de manipulación de la gráfica, a un grupo de 4 personas como máximo.

Se plantea también que desde un punto de la exposición, se realice una toma fotográfica desde un ángulo donde el espectador se configure como un personaje más en el relato, y Vinculando esto a redes sociales asociadas, generando un refuerzo en la experiencia de visita al derivarse de esta, un contenido que podrá ser compartido.

La sujeción de las ilustraciones, se plantea con sistema de imanes, con la finalidad de agilizar la manipulación de éstas en el acto de plegar y replegar. Por tanto, la materialidad de la estructura de paneles, se configura con perfiles de acero.

CAPÍTULO 7

FORMULACIÓN DE PROYECTO

7.1 MODELO DE NEGOCIOS

PÚBLICOS INTERESADOS



Partes externas interesadas

7.2 EVALUACIÓN ECONÓMICA

Costos preliminares de producción

INSTALACIÓN MODULAR

Perímetro: 16,5 m Altura: 1,8 m

Especificaciones generales:

Paneles modulares estructurados con perfiles de acero, rematados con planchas de acero de acero galvanizado 0,35 x 1000 x 2000 mm. Pintura antióxido en las estructura de perfiles acero y remate pintura de oleo opaco.

Items básicos:	M2	P.U.	Sub-total
Estructura de perfiles de acero	30	4800	144000
Revestimiento interior planchas de acero galvanizado y remates especificados	30	7500	225000
Detalles de remates, fletes, etc.	Gl		36900
			\$405900
Gastos generales y utilidad 20%			\$81180
Sub total general			\$487080
IVA			\$92545,2
Total presupuestado			\$579625,2

ILUSTRACION

8 Ilustraciones, dimensión mínima: 1 m x 0,9 m

Troqueles

Impresión

Armado: Fijación en soporte rígido (MDF 3mm espesor)

DIAGRAMACIÓN DE CONTENIDOS

Estrutura interna y externa del módulo

Impresión fotografías

SISTEMA GRÁFICO

Manual de montaje: Especificaciones técnicas

Fichas de contenidos de la itinerancia y ficha de préstamo

COMUNICACIÓN

Afiches de difusión [Soporte físico y digital]

Productos asociados: Postales, edición ilustrada, tarjetas

\$10.000.000

BIBLIOGRAFÍA

Fuentes Bibliográficas

- Del PinoTrujillo, Simón. (2013) Diseño y Museografía : la experiencia del Museo Interactivo Mirador. (Tesina de grado). Universidad de Valparaíso.
- Fernández, Luis Alonso; Fernández García, Isabel. (1999). *Diseño de exposiciones: Concepto, instalación y montaje*. Alianza Editorial. Madrid.
- Pine y Gilmore. 2003. La economía de la experiencia. Ed. Granica S.A. Chile
- Pérez Gallardo, Joceline. (2011). *Revitalización de Mitos y Leyendas de Misterio de la ciudad de Valparaíso*. (Memoria de Título). Universidad de Valparaíso. Valparaíso.
- Pérez Gallardo, Joceline. (2010). *Análisis de códigos visuales e identitarios en la ilustración Infantil actual de Mitos, Leyendas y Creencias chilenas*. (Tesina de grado). Universidad de Valparaíso. Valparaíso.
- Serey Olea, Wanda. (2013). Nueva Museografía para sala de entomología en Museo Fonck. (Memoria de Título). Universidad de Valparaíso.

Fuentes digitales

- ICOM; Concejo internacional de Museos
<http://www.icom-ce.org/>
- DIBAM; Dirección de bibliotecas, archivos y museos.
<http://www.icom-ce.org/>
- Ilustre municipalidad comuna de La Ligua
<http://www.laligua.cl/>
- Ilustre municipalidad de Petorca
<http://www.municipalidadpetorca.cl/NV1/>