Uso de diseño editorial para el rescate cultural.

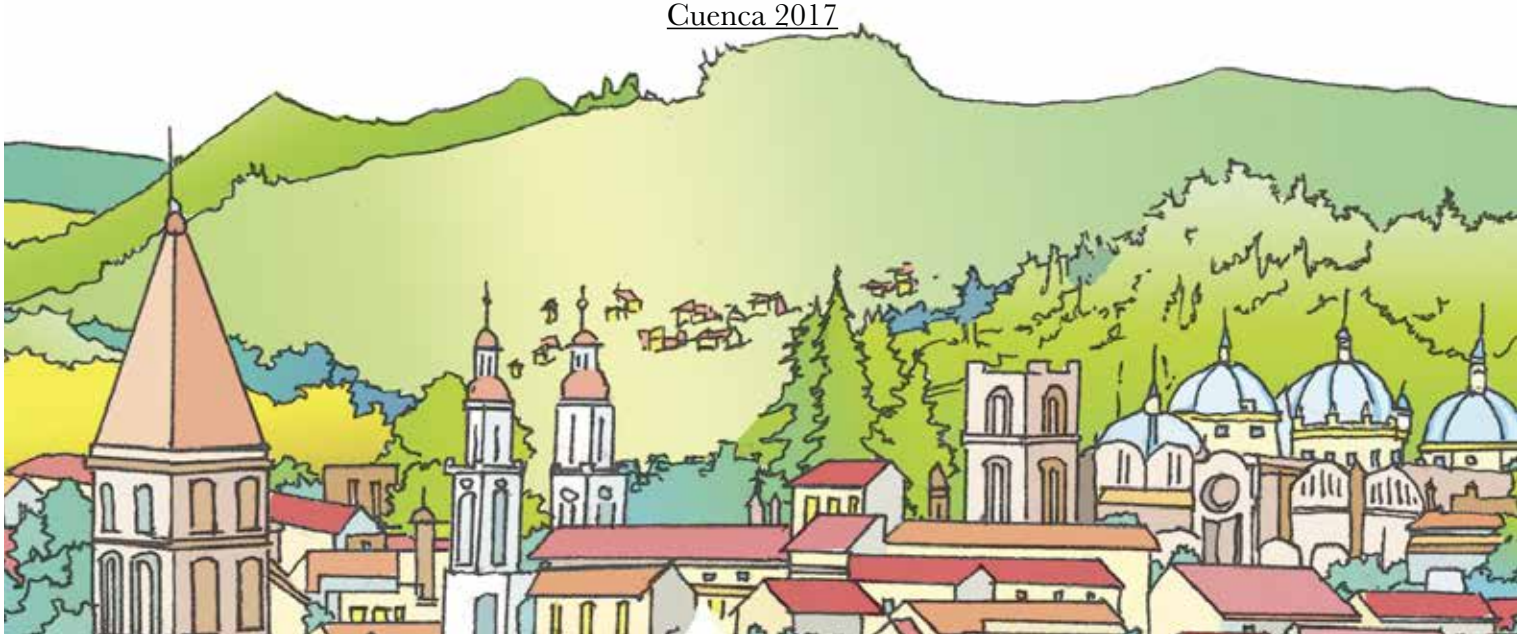
Autores: Paúl Correa, Diego Torres
Directora: Anna Tripaldi

Diseño gráfico de un producto editorial interactivo

para el rescate y valorización del patrimonio intangible en niños de la ciudad de Cuenca.

Paúl Correa - Diego Torres
Director : Anna Tripali

Cuenca 2017



ÍNDICE

CAPÍTULO 1

Resumen 6
Objetivos 8
Problemática 9

MARCO TEÓRICO
- 1.1 Patrimonio/concepto 12
- 1.2 Patrimonio inmaterial 13
- 1.2 Tabla/servicios sistémicos/pedersen 14
- 1.3 Sitios mixtos 16
- 1.4 Oficios 18
- 1.5 Gatronomía fiesta y tradición 22

2 ASPECTOS FORMALES 24
- 2.1 Elementos y técnicas 32
- 2.2 Aprendizaje y entorno 25
- 2.3 El juego 26
- 2.4 El poducto editoril 30
- 2.5 La Imagen 32
- 2.6 Diseño de caracteres 34
- 2.7 Desarrollo de ambientes 35
- 2.8 El texto 36
- 2. 9 Pop / up 37

3 TRABAJO DE CAMPO 40
- 3.3 Pase del Niño 41
- 3.2 Elaboración de guaguas pan 42
- 3.2 El baile del tucumán 43

4 ANÁLISIS DE HOMÓLOGOS 44

5 CONCLUSIONES 53

CAPÍTULO 2

PROGRAMACIÓN
- 1.1 Valores 56

2 SEGMENTACIÓN 58
- 2.1 Mapa de involucrados 60
- 2.2 Persona desing 62

3 PROGRAMACIÓN
- 3.1 Forma 65
- 3.2 Función 68
- 3.3 Tecnología 70

CAPÍTULO 3

IDEACIÓN
- 1.1 Ejes centrales 74
- 1.2 Contenidos 76
- 1.3 Ilustración 78

2 INTERACTIVIDAD 78

3 IDEA FINAL 88

CAPÍTULO 4

BOCETACIÓN
1.1 Distribución de espacios 90
1.2 Interactividad 94
1.3 Color 100

CAPÍTULO 5

CONCRECIÓN
1.1 Ilustraciones finales 104
1.2 Diagramación 108
1.3 Libros Interactivos 112

VALIDACIÓN 124

CONCLUSIONES 126

ÍNDICE DE IMAGENES 128

ANEXOS 130

BIBLIOGRAFÍA 136

RESUMEN

La ciudad de Cuenca posee un valor patrimonial incalculable gran parte de estos valores se hallan reflejados en aspectos como: tradiciones , fiestas populares, oficios etc ; estos llamados patrimonios inmateriales representan nuestra conexión con el pasado y por ende parte de nuestra identidad. Por lo tanto es importante no solo preservar estos valores sino también darlos a conocer a las nuevas generaciones a través de la educación.

Las nuevas generaciones son las más vulnerables en desconocer estos valores debido a aspectos propios de la contemporaneidad como la globalización, el avance de las tecnologías etc. Por todas estas razones se pretende inculcar el valor patrimonial de la ciudad en los niños de educación primaria (niños entre ocho y diez años) a través de la creación de un producto editorial interactivo que reúne lo más representativo del patrimonio inmaterial de la ciudad; además de ser expuesto de una manera didáctica, llamativa pero sobre todo interactiva pretendiendo captar el interés de los niños estimulando su aprendizaje.

Abstract

Designing Interactive Editing Material to Help the Children of the City of Cuenca Value Intangible Heritage

Cuenca preserves through its people and architecture a great history and culture. Cuenca was declared a Heritage of Humankind in 1998, so we have to preserve this legacy and transmit it into the new generations. This project focuses on children and on teaching them about the importance of intangible material and how to preserve it. Teaching may be fun and recreational if games are used in the teaching-learning process, especially when teaching children. This is a good reason to design editing products under these premises. Different techniques will be used, such as pop up, printing on acetates, drop down menus, illustrations, and others, with the purpose of generating an agreeable, educational and instructional product.

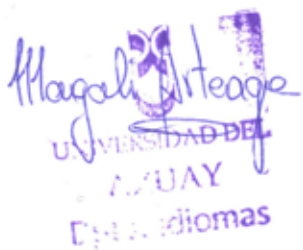
Key words

education, game, pop up, culture, book, teaching, technology, stands

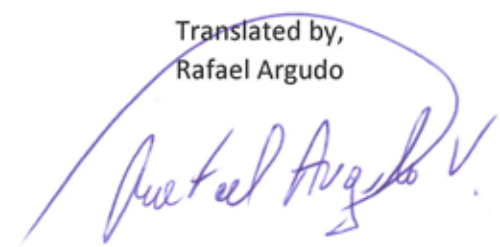
Diego Torres Astudillo (66368)

Paúl Correa Calle (66374)

Anna Tripaldi
Thesis Tutor



Translated by,
Rafael Argudo



OBJETIVOS

GENERAL:

Aportar a la difusión y valoración del patrimonio inmaterial de Cuenca en los niños, mediante el diseño de productos editoriales interactivos.

ESPECÍFICO:

Diseñar productos editoriales interactivos sobre el patrimonio inmaterial de Cuenca, dirigido a niños.

PROBLEMÁTICA

Los niños no son conscientes muchas de las veces de los valores implícitos de la cultura. Hoy en día es casi improbable pretender que un niño pueda por sí solo entender lo significativo del reconocimiento de estos valores, muchos de los cuales forman parte del patrimonio inmaterial y que por lo tanto son aún más difíciles de preservar; no existe como consecuencia un elemento de enlace entre la realidad actual del niño y su herencia cultural; perjudicando de manera significativa la noción de identidad y pertenencia .Es de suponer entonces que, más que una ausencia de una campaña efectiva de educación y difusión de la cultura el problema esta en cuanto se pueda involucrar al niño en actividades lúdicas que despierten en él ese deseo de ser parte activa de las tradiciones y costumbres y de maravillarse de la belleza del arte la y diversidad de la cultura que hemos heredado del pasado.

Para esto el conocimiento sobre patrimonio debe volverse una herramienta básica que encuentre un vínculo entre las asignaturas académicas y la construcción de la identidad local y nacional.

Es conocido el papel preponderante que desempeña el juego en el aprendizaje, razón por la cual es importante el uso de tal recurso para generar proyectos que inculquen valores patrimoniales a través de la interacción y de una forma lúdica con la finalidad de garantizar un aprendizaje perdurable. Al presentar estos temas que giran entorno a la cultura de forma novedosa y atractiva, se logrará despertar la curiosidad y por consiguiente el auto-aprendizaje.

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a todas las personas que formaron parte de este proyecto, a la Dirección de áreas Históricas de la Municipalidad de Cuenca, a nuestra directora de tesis Anna Tripaldi que nos apoyó y ayudo muchísimo en la ejecución correcta del mismo.

Un agradecimiento especial a nuestros padres y hermanos que siempre nos han apoyado durante todo el proceso académico.

DEDICTORIA

Este proyecto está dedicado a niños y niñas de la ciudad de Cuenca, que con su creatividad e inquietudes llenan de color y vida los espacios de la ciudad, también a todos aquellos que forman parte del patrimonio vivo de la ciudad y con sus esfuerzos y actividades mantienen una ciudad patrimonial hermosa para el mundo.

MARCO TEÓRICO

ASPECTOS CULTURALES

Enseñanza de valores patrimoniales

PATRIMONIO/CONCEPTO

Las teorías sobre las cuales se basa el proyecto son varias, para comenzar corresponde sentar unas bases claras sobre el significado de patrimonio, así como su importancia y valor. El Instituto Nacional de Patrimonio Cultural tiene a disposición un amplio número de publicaciones que servirán para entender todo lo que el patrimonio abarca y de que manera intervienen en el proyecto.

En la primera edición de la Revista del Patrimonio Cultural del Ecuador, Jorge Gómez Rendón (2009) aclara precisamente lo que el patrimonio cultural llega a ser:

"Se acostumbra creer que el patrimonio cultural de un país se agota en lo material. Esto se debe a que la forma tangible de un bien cultural es expresión inmediata de un estilo de vida, pero se explica además por una idea esencialista de la cultura que cosifica los bienes culturales reduciéndolos a piezas de museo. De este modo quedan relegadas a segundo plano aquellas expresiones que no tienen soporte material visible aunque sigan siendo parte esencialísima del patrimonio cultural."(p.9)

1.2 PATRIMONIO INMATERIAL

Es importante subrayar la existencia de dos partes que conforman el patrimonio cultural y que coexisten reforzándose mutuamente, François-Xavier Freland (2009) en Captar lo inmaterial una mirada al patrimonio vivo, se refiere a patrimonio inmaterial de la siguiente manera:

"El patrimonio inmaterial está vivo y bien vivo en todo el mundo, incluso cuando lo sostienen a pulso unas docenas de personas que lo hacen vivir a pesar de las fuerzas de la cultura globalizada que transmiten la televisión e Internet. ¡Salvaguardar el patrimonio inmaterial del mundo es interesarse en todas esas historias y culturas para esclarecer nuestro destino común y honrar la vida!." (p.39, 2009)

El patrimonio vivo nos abre una gran puerta para tomar conciencia de este valor que hay que rescatar; saberes que se transmiten por medios intangibles y que han sido parte de las personas que ocupan un lugar en nuestro entorno.

El entorno juega una parte muy importante, ya que todo el movimiento cultural se desarrolla dentro de un ecosistema y un estilo de vida determinado, Pedersen (2013) define los servicios ecosistémicos como los beneficios recibidos por los humanos, directa o indirectamente, de los ecosistemas , generando un estado de bienestar, sosteniendo la economía y, sobre todo, la supervivencia.

La arquitecta también examina la prestación de servicios ecosistémicos como herramienta de diseño para la revitalización urbana, apuntando que:

"los ecosistemas proporcionan a los diseñadores ejemplos de cómo la vida puede funcionar eficazmente en un sitio y en un clima determinado, ofreciendo una visión de cómo el entorno construido podría funcionar, más como un sistema que como un conjunto individual de edificios u objetos no relacionados". Pedersen(2012)

TABLA/SERVICIOS SISTÉMICOS/PEDERSEN

De esta manera empezamos a ver como el patrimonio inmaterial no solo engloba cultura que ponemos apreciar y utilizar para instruirnos, sino que también implican fuentes de limpieza para el ecosistema y una mejor calidad de vida para las personas, incluso fuentes de ingreso económico lo cual nos guiará a un mejor estilo de vida ayudando con los problemas actuales de contaminación.

PROVISIÓN DE SERVICIOS ECOSISTÉMICOS O AMBIENTALES

Humanos (tierra/agua fresca/ recursos marinos)

Forraje

-BIOQUÍMICOS

Medicinas

Otros

-MATERIALES NATURALES

Madera

Fibras

Piedra

Minerales, etc.

-COMBUSTIBLES/ENERGÍA

Biomasa

Solar

Hídrica

Otras

-AGUA FRESCA

Consumo

Irrigación

Procesos industriales

-INFORMACIÓN GENÉTICA

REGULACIÓN DE SERVICIOS (A ESCALA HUMANA)

POLINIZACIÓN Y DISPERSIÓN DE SEMILLAS

Regulación de plagas y enfermedades

Resistencia a especies invasivas

REGULACIÓN CLIMÁTICA

Regulación de gases de efecto invernadero

Protección frente a rayos ultravioletas

Moderación de la temperatura

PREVENCIÓN DE LOS DISTURBIOS Y MODERACIÓN DE LOS EXTREMOS

Viento/modificación de la fuerza de las olas

Control de la erosión

DESCOMPOSICIÓN

Remoción de los desechos

PURIFICACIÓN

Agua/tierra/aire

SOPORTE DE SERVICIOS (A LARGO PLAZO)

TIERRA

Formación

Retención

Renovación de la fertilidad

Control de calidad

FIJACIÓN DE LA ENERGÍA SOLAR

Producción primaria / crecimiento de las plantas (sobre la tierra, debajo de la tierra, marina, agua

CICLO DE LOS NUTRIENTES

Regulación de ciclos bioquímicos

Retención de nutrientes

PROVISIÓN DE HÁBITAT

Cobijo y recursos

Espacios adecuados para la reproducción

MANTENIMIENTO DE LAS ESPECIES

Biodiversidad

Selección natural

Auto organización

SERVICIOS CULTURALES

-INSPIRACIÓN ARTÍSTICA

-EDUCACIÓN Y CONOCIMIENTO

-VALORES ESTÉTICOS

-DIVERSIDAD CULTURAL E HISTORIA

-RECREACIÓN Y TURISMO

- INSPIRACIÓN ESPIRITUAL Y RELIGIOSA

- CREACIÓN DE UN SENTIDO DE LUGAR, DE PERTENENCIA

- RELAJACIÓN Y BIENESTAR PSICOLÓGICO

1.3 SITIOS MIXTOS

La ciudad de Cuenca desde su fundación en 1557 fue una ciudad colonial que se sustentaba de la agricultura; como consecuencia de la disgregación racial tras la ocupación española se dividió la ciudad en 2 zonas para las familias y autoridades españolas que generalmente ocupaban los centros de las ciudades y otras para campesinos indígenas, mestizos; y que ocupaban barrios periféricos; y así se constituyó la ciudad.
Al adentrarnos en la arquitectura que hace parte de nuestra historia notamos algo que prevalecen la mayor parte de las construcciones ; estos son los centros de manzana de la ciudad los cuales son huertos que generan un importante espacio verde del cual se pueden aprovechar todos los servicios ecosistémicos antes mencionados.

Tómmerbak M (2015) ha recopilado información para el Proyecto de Sistematización y documentación histórica: Barrios Tradicionales de Cuenca e Inmuebles Patrimoniales.
Durante el período colonial se evidencia que las huertas eran importantes para la producción de alimentos destinados al consumo familiar. Mientras que las familias de un nivel social alto podían aprovisionarse de sus propiedades agrícolas, las huertas de las viviendas más modestas proveían de alimentos a los habitantes de las mismas.(p.5)
Se observa cómo las personas pueden vivir y sacar provecho a las áreas verdes incluso en espacios reducidos amalgamados con la arquitectura ; corroborando el uso de los servicios ecosistémicos, con datos precisos para realizar sondeos del uso de las huertas y de su importancia en los cuencanos
Durante el siglo XIX, las referencias a las huertas se hacían más frecuentes que durante los últimos años de la colonia, sin embargo, su presencia solo aparece en 12 % de las escrituras de viviendas enajenadas en el barrio de San Francisco entre 1822 y 1850. Mucho más común eran las referencias a los patios y los sitios de tierra que eran otros nombres de los espacios abiertos en las propiedades urbanas. Alrededor del 30 % de las escrituras indican la presencia del patio y en 30% se encuentra descripciones de los terrenos. (M. Tommerbakk, 2015, p.5)
También se observa un gran valor en la ciudad que permanece oculto ante los transeúntes que circulan a diario por la urbe.

"Conocer una ciudad es mirar su historia, indagando sobre sus orígenes, su desarrollo y sobre las multi-capas urbanas que el tiempo intercaló como resultado de su evolución" (Huseynov, 2011,).

SITIOS MIXTOS

Toda esta importante actividad que ocurre en los espacios verdes y que además pueden convivir armoniosamente dentro de un espacio urbano como las construcciones coloniales y republicanas lo hacían ; están desapareciendo.

En la actualidad existe muy poco conocimiento e interés por los espacios verdes en el centro histórico; esta despreocupación está afectando directamente en la subida de los niveles de contaminación. Informes de la EMOV, EP. 2014 muestran que el ruido urbano en horas pico supera la norma admisible propuesta en el TULSMA, concentrándose en el centro de la ciudad, pesquisas relativas a la contaminación por gases y partículas sedimentables revelan que la calidad del aire en el área histórica está severamente comprometida y su composición origina e intensifica enfermedades respiratorias.(EMOV.EP., 2014)

Desde hace alguna décadas atrás se constata que ya existía un descuido por las personas hacia los espacios verdes en zonas urbanas.

Carpio Vintimilla J(1987) menciona como en Cuenca en su primera etapa de desarrollo estaba llena de estos espacios

"El área construida era grande, debido a que había pocas casas con piso alto. La mayor parte de ellas tenía únicamente una planta y muchas tenían huertos y jardines"(p. 59).

Dániaba Montesinos (2015) en el texto ¿Por qué una ciudad es más o menos habitable al correr de los años? nos aclara el valor intangible de estas áreas

En el seno de la Ciudad vieja se producían servicios ambientales, y al registrar su disminución es posible depurar tácticas de reversión de estos causales.

Un alto número de edificaciones tenían áreas verdes que regulaban el microclima, los gases de efecto invernadero, y ciclos naturales como el del agua; ofreciendo protección frente a los rayos ultravioletas; amortiguando las temperaturas y el viento; atenuando el ruido y garantizando la habitabilidad de los inmuebles.
En las huertas y jardines se cultivaban alimentos, medicinas y forraje, y se criaban animales menores; varios predios poseían ojos de agua, fuentes y acequias, favoreciendo el suministro para consumo y agricultura doméstica; se gestionaban parte de los residuos y se favorecían acciones naturales como la polinización, dispersión de semillas, y la purificación del agua, aire y tierra.
Eran sitios en donde la vida se reproducía y al hacerlo otorgaba paisajes estéticos y espirituales, espacios lúdicos y recreativos que certificaban el bienestar de quien los habitara; promoviendo la cohesión social y la resiliencia ciudadana.(p. 3)

Al notar la situación en la que se encuentra el centro histórico y los beneficios que no se pueden ver porque serían propuestas nuevas por las cuales el sistema económico actual no está dispuesto a apostar, la solución más cercana está en la educación, si las personas conocen el verdadero valor de lo que el patrimonio guarda su conservación sería mucho más factible.

En referencia al proyecto se tiene como recurso usar la interactividad y técnicas de impresión para visualizar diferentes planos o capas de cosas, que se ocultan a simple vista, creando material divertido pero lleno de detalles se involucra directa e indirectamente en el patrimonio inmaterial de la ciudad de Cuenca , este tema será ampliado más adelante.

1.4 OFICIOS

Existen muchísimos métodos de enseñanza que son solo conocidos y desarrollados por artesanos y aprendices, aunque hoy en día se van sustituyendo por procesos industriales es innegable el valor que tienen los productos desarrollados por las manos de un artesanoasg en la publicación Cuenca Ciudad Artesanal Diego Arteaga nos habla sobre los artesanos de Cuenca entre 1557 y 1822.

Tomaremos el texto como base para el analisis de las variedades de oficios y como se impartían;
"El instructor se comprometía, a más de enseñar el oficio sin ocultar nada de su secretos"Pág 30.(2008).

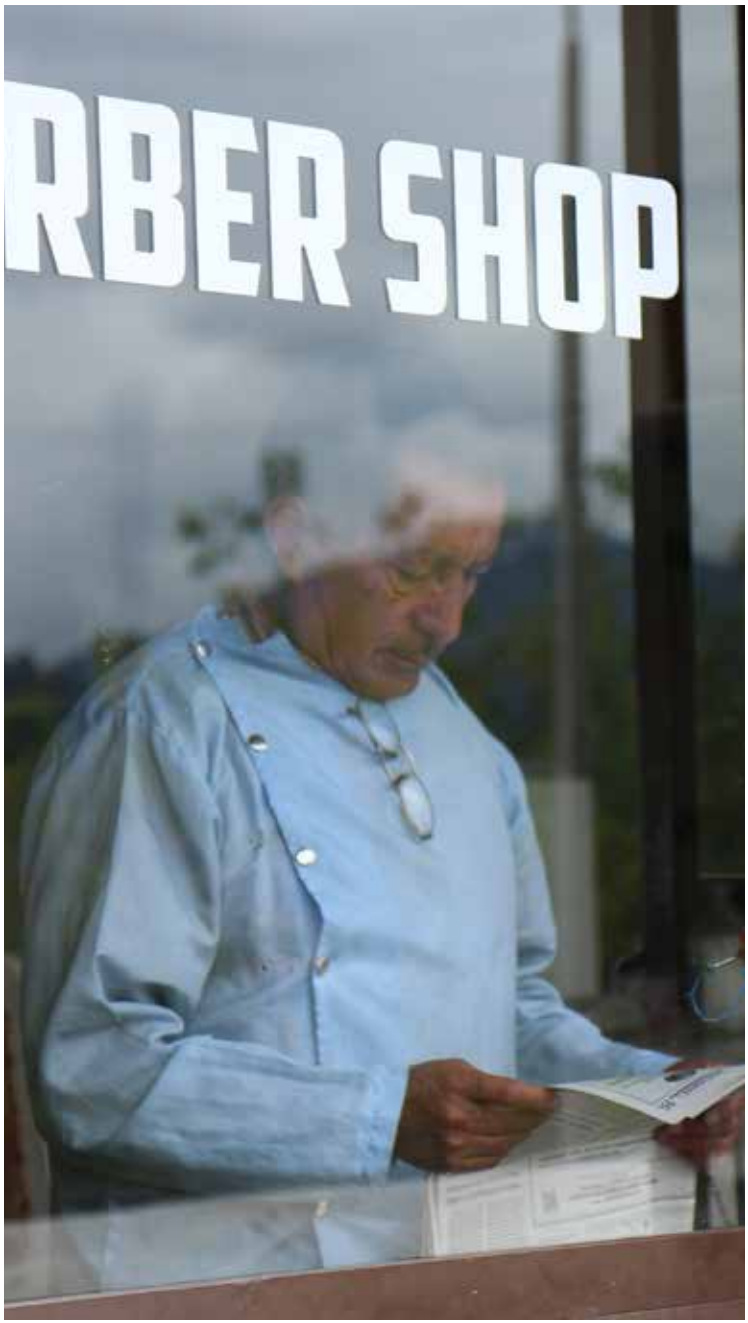
Para de esta forma tener un recuento de las variedades de oficios y poderlas llevar a personajes contemporáneos que se desenvuelven en la dad de Cuenca actual con oficios artesanales que son útiles y valorados desde hace siglos.

Se puede notar como algunos oficios artesanales fueron traídos e implantados por necesidad de los colonizadores "Con la llegada del español a estas tierras hicieron su aparición otros menesteres: curtidores, tejeros, herreros, entre otros; oficios que fueron formados sobre todo por blancos, aunque no faltaron algunos mestizos, nacidos en otros lares, a cuyo cargo también estuvo la enseñanza." Pág 29(2008)

Del mismo autor podemos seleccionar varios oficios artesanales

"La fabricación de tejas -actividad introducida por los españoles en América-,fue seguida muy de cerca por la de fabricación de ladrillos.[...]al igual que a los tejeros, Gil Ramírez Dávalos, sacó e sus tierras a los carpinteros, esta vez de Gualaceo, para que aprendiezen y usasen el oficio y sirviesen a los vecinos de la ciudad.[...]La actividad minera cuencana atrajo a los plateros joyeros españoles,[...]El abordar las actividades de escultura y pintura en Cuenca hoy resulta relativamente fácil.[...]El ganado mayor y menor, introducido por los españoles en América, de los cuales Cuenca y su región estuvieron provistas[...]Luego del proceso de adobo de las pieles de ganado en las tenerías -curtiembres-salía el cuero para zapatos, sillas de montar, asientos de bancas, sobreros, petacas, tahalíes, entre otros.[...]La zapatería fue desempeñada en los primeros años de vida de Cuenca colonial por blancos, con el paso del tiempo se convirtió en un oficio desempañado únicamente ternerías -curtiembres-salía el cuero para zapatos, sillas de montar, asientos de bancas, sobreros, petacas, tahalíes, entre otros.[...]La zapatería fue desempeñada en los primeros años de vida de Cuenca colonial por blancos, con el paso del tiempo se convirtió en un oficio desempeñado únicamente. p. 35-49(2008).

1.4 OFICIOS



Si salimos al centro histórico de la ciudad en la actualidad podemos observar que estas actividades se continúan desarrollando, y en efecto son oficios familiares, que se enseñan de generación en generación, sin embargo no se reconoce en muchos casos la importancia y el valor de estos oficios para la ciudad, por lo que es importante transmitir a los niños una atmósfera en la cual los oficios se desarrollan y sirven de sustento a la ciudad como ha venido pasando desde hace muchísimos años.

Se resaltan personalidades importantes para la cultura cuencana como "Joana, una india pintora carpintera del siglo XVII, así como un siglo más tarde la de su colega, sor María de la Merced." Pág 32 "Pedro Inga y Diego Alonso Márquez son albañiles de mucha importancia en la urbe, sobre todo el segundo. Se encargaron, en su momento de la edificación de la iglesia matriz cuencana, este a más de ser reconocido como albañil, detenta el oficio de constructor de puentes." Pág 36 (2008).

Obtenemos personajes que nos serán de vital importancia para mantener una relación entre los tres textos a desarrollarse, y con los tomos de patrimonio cultural tangible (proyecto paralelo que pertenece a una misma edición final)

Es importante recalcar la peculiaridad de cada oficio y por qué este es valioso, para de esta manera volver atractivo para los niños y a su vez enseñar como oficios artesanales han sido vitales para el desarrollo de la ciudad como la producción de sombreros como menciona Claudio Vallejo "A mediados de siglo ocurre algo muy importante en la actividad artesanal. Se empieza a producir los sombreros de paja toquilla.

La producción comenzó, probablemente en pequeñas cantidades, antes de 1830. Pero, la primera escuela de tejedores se establece en 1845, con maestros venidos de la provincia de Manabí."pág 65(1987).

Toda esta información será de gran importancia para realizar paisajes urbanos que se desarrollan y sustentan en oficios artesanales, que necesitan ser revitalizados y revalorizados en la ciudad hoy en día.

15 GATRONOMÍA FIESTA Y TRADICIÓN

Hay que saber que el valor de todos estos conocimientos no consiste solamente en el tiempo que se invierte en realizarse de esta manera, si no en que todos estos procesos tienen grandes beneficios medioambientales, para mostrar sus raíces y sus costumbres los pueblos han tenido grandes fiestas a lo largo de los años, las cuales sintetizan el contenido cultural de los mismos. "En la fiesta religiosa se condensa y vivifica la religión como un todo coherente. Ésta, en última instancia, nos remite a la cosmovisión del pueblo en el que se realiza. La fiesta sintetiza las concepciones sobre el universo, sobre el ordenamiento social, económico y político." Moya (1995).

De acuerdo al sacerdote y antropólogo Marco Vinicio Rueda "Somos conscientes de que la fiesta religiosa indígena es un momento «fuerte», privilegiado, de excepcional riqueza para conocer la cultura total del indígena, y que ésta se caracteriza precisamente por una gran unidad en sí, y con la comunidad"

En La fiesta tradicional en el Ecuador José Pereira Valarezo hace un recuento de las fiestas categorizandolas por Santo, locación y fecha, con lo que conseguimos una guía util para navegar entorno a la razón de ser de cada una de las fiestas, aunque el mismo autor recalca que "la fiesta religiosa representa sólo
una parte del universo festivo del país, registrándose también otro tipo de celebraciones de carácter no religioso (o paganas, como las denominan algunos autores)" pág 106(2009)

En La fiesta tradicional en el Ecuador José Pereira Valarezo hace un recuento de las fiestas categorizandolas por Santo, locación y fecha, con lo que conseguimos una guía util para navegar entorno a la razón de ser de cada una de las fiestas, aunque el mismo autor recalca que "la fiesta religiosa representa sólo Para la ciudad de Cuenca existen fiestas muy peculiares como el Corpus Christi, Carnaval, Semana Santa, El Pase del Niño Viajero, entre otras, fiestas en las cuales se desarrolla el folclor, la cultura y la gastronomía cuencana en su máxima expresión,

son fiestas tradicionales que existen desde el mismo año de la fundación de la ciudad "Los rituales en honor al Corpus Christi, se realizaban en la Iglesia Mayor, hoy denominada Catedral Vieja y los festejos populares, con salvas y despliegue de pirotecnia, alrededor de la Plaza Central, hoy Parque "Calderón". Se conoce que esta fiesta fue instaurada por el Cabildo, en forma oficial, el 18 de septiembre de 1557" María Fernanda Cordero. El Corpus Christi. Pág 24. (2009)

Cabe recalcar que esta fiesta goza de una dualidad entre lo religioso y lo profano, lo religioso consiste en una serie de actos litúrgicos. Inicia el Jueves de Corpus, con las vísperas, que contempla: la ceremonia de la hora santa, la procesión y la misa celebrada, para en los siete días subsiguientes cumplir con la celebración eucarística, el cerramen y procesión dentro de la Catedral. El resto de iglesias urbanas, formalizan aún más esta festividad con el Jubileo de las "cuarenta horas.

Se considera profana ya que es la fiesta para el pueblo; se desarrolla en un escenario maravilloso de luz y ruido. La gente colma el parque y los portales, atenta a los fuegos pirotécnicos; huye de los ratones, de la embestida de la vaca loca; sigue a la curiquinga; se emociona con el estruendo y luces de los cohetes, de las bombas de colores, del cohete de flores, de las ruedas de mano, de los tronadores y olletones, de los silbadores y de las bombardas." (Cordero , 2009 , p 24).

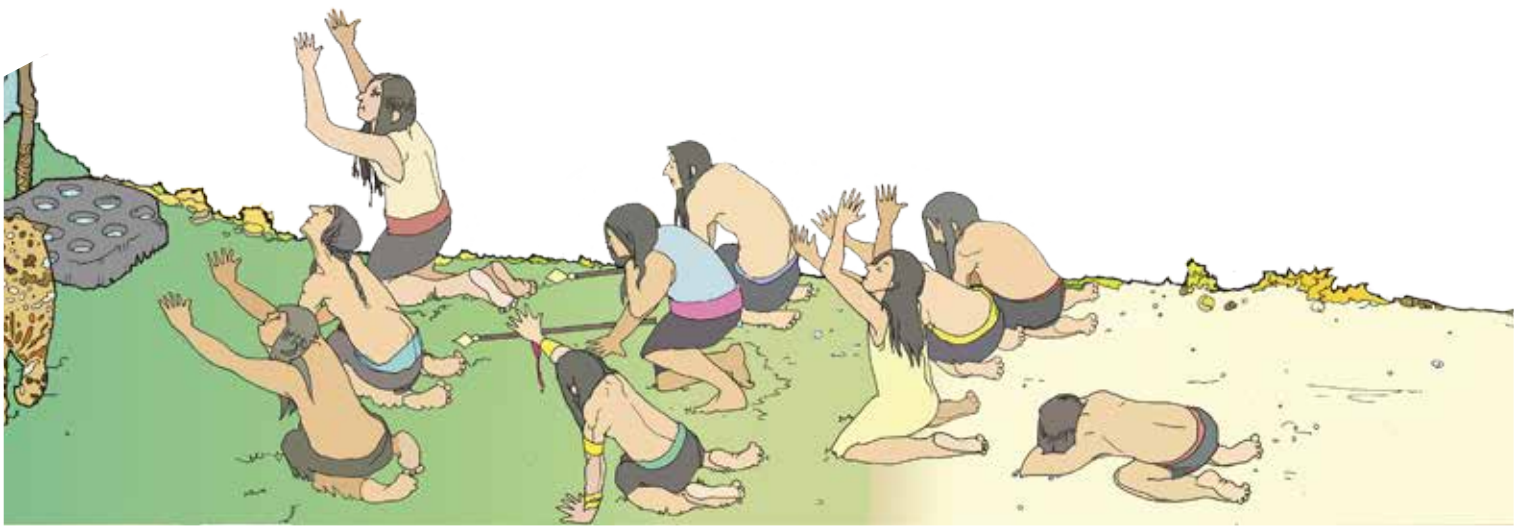
Se quiere representar toda esta explosión de cultura, sabores , colores y crear páginas llamativas y coloridas, que ha su vez enseñen el contenido y valor de la fiesta a los niños, con persona que asisten tanto a los espacios religiosos como a los de recreación, como la pirotecnia que aparece como parte fundamental de la fiesta.

2
ASPECTOS FORMALES
Aprendizaje/Conceptos

2.1 Elementos & Técnicas

¿Cómo se transforma un saber ancestral, una idea intangible en algo interesante que contarle a un niño?, además, ¿Cómo se logra que los contenidos despierten el interés adecuado para que se efectúe el proceso del aprendizaje?, Hay que empezar considerando que el producto es un libro impreso que hoy por hoy está atravesando una fase de reinvención debido el surgimiento de nuevas tecnologías en medio de una sociedad hipermediatizada que aparentemente no deja nada nuevo por descubrir. Un libro sin embargo posee una especie de aura mística, ha estado mucho más tiempo entre los hombres, ha sido durante años el medio de transmisión de conocimientos, es decir despierta un grado de fascinación y aún más si viene acompañada de elementos como la interactividad.
Por supuesto todos estos procesos obedecen a un contexto dentro del cual se desenvuelve; este contexto influye en la relación usuario - objeto ; el contexto es equivalente a la cultura en la cual nos vemos inmersos, el producto del diseño tiene por lo tanto que reflejar el estilo de nuestro entorno cultural; el diseño es portador de un saber y aspira de alguna forma a un cambio de comportamiento y una toma de conciencia adaptando todo esto a nuestra realidad actual.

Los niños interiorizan un sistema de símbolos y significados establecidos en una sociedad con el que definen su entorno y aprenden a interactuar con el.
Ha este proceso mediante el cual se aprende en la interacción con los otros y que incorpora como resultado de este proceso una tradición cultural se la conoce como "enculturación"



2.2 Aprendizaje y entorno

Como vemos la cultura es el resultado de un proceso de aprendizaje basado en símbolos y significantes como lo define el antropólogo Clifford Geertz (1973).
Este producto editorial incorporará signos y símbolos representativos sobre el patrimonio intangible que se halla presente en la ciudad con el fin de lograr un "aprendizaje cultural" en los niños de la ciudad.

Desde sus orígenes hasta la época contemporánea, la literatura infantil ha sido un producto histórico-social, condicionado y determinado por factores pedagógicos, filosóficos, culturales, etc, que prevalecen en distintos momentos históricos.
El autor de la obra infantil desempeñaba un papel de portavoz de su época o grupo social. (Bortolussi, 1985, p 39-40).

El diseño debe generar las condiciones ideales para que se dé el proceso de aprendizaje ; para David Ausubel (1968) el aprendizaje significativo sirve únicamente cuando el conocimiento a ser aprendido posee una gran carga de significado; para el estudiante, el conocimiento es aprendido y contrastado con una idea preexistente en la conciencia generando de esta forma nuevo conocimiento para ser aplicados en diferentes situaciones.

Es así que las características que reúna el diseño editorial debe aspira al aprendizaje significativo del niño, y como se puede lograr este objetivo, utilizando uno de los métodos infalibles para el aprendizaje en los niños "El Juego".
EL JUEGO

23 EL JUEGO

El aspecto lúdico es una de las formas del aprendizaje y al que suele recurrirse cuando se trata de educar pues desliga al niño de la noción de compromiso ; el niño se siente en un ambiente de libertad que es ideal para el aprendizaje significativo; es además un método infalible.

El juego cobra inmediatamente sólida estructura como forma cultura .Una vez que se ha jugado permanece en el recuerdo como creación o como tesoro espiritual, es trasmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento" (A. Huizinga, 1954, p. 23).

la tarea del juego para C. Krou (1973)está en la función educativa del juego; y nos dice:

"Cuando el adulto interviene en el juego como adulto, el juego deja de ser un juego infantil. Si se deja que el juego del niño se desarrolle libremente, no corresponde al deseo del educador" (p 9)

Es decir que se debe tener cuidado de que se necesite demasiada intervención de un adulto y a la vez que el niño pueda seguir el camino correcto del juego que lo llevará a aprender, según el autor A nuestro parecer, lo único que puede favorer.

Eel adulto es a la creación de grupos de juego, responder a las preguntas que le hagan espontáneamente los niños con ocasión de esos juegos y aportar los materiales que ellos puedan pedirle." Por lo cual el material debe desarrollar las instrucciones del mismo de manera que no requiera ayuda de un adulto en lo posible.

En la revista Educación de la universidad de Costa Rica se cita Piaget (1951) para hablar de la Teoría de reestructuración cognoscitiva la cual : "Parte de que el juego es una forma de asimilación. Desde la infancia y a través de la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad a esquemas que ya tiene." (p .121).

Esto sirve muchísimo ya que es muy importante generar un cambio de comportamiento de la sociedad hacia el patrimonio por lo que esta reestructuración cognoscitiva es vital para que el niño crezca con valores, define a estos como "Creencias fundamentales que nos ayudan a preferir, apreciar y elegir unas cosas en lugar de otras, o un comportamiento en lugar de otro." (Juan Carlos Jiménez, El Valor de los valores, Definición de los valores, http://elvalordelosvalores.com/definicion-de-los-valores/). Por lo que un niño que conozca su patrimonio y lo valore por ende lo preservará.

2.3 EL JUEGO

En la elaboración de las actividades lúdicas para el aprendizaje es importante tener una claridad sobre la lógica del contenido y sus elementos esenciales, además el tipo de contenido condicionará cuales actividades son las apropiadas para el producto editorial final.

En lo que se relaciona ha nuestro producto; este está dividido en tres ejes:

- Oficios
- Tradición : Fiestas y gastronomía
- Sitios mixtos.

Se diseñará un libro para cada uno de estos ejes. Elementos lúdicos y de interactividad conformarán cada una de las páginas; usaremos recursos como el pop up , desprendibles, armables , solapas y acetatos acompañados de ilustraciones que refleje los gustos de los niños hacia quienes nos dirigimos.

Para la creación de actividades lúdicas tomamos en cuenta aspectos como la Usabilidad; y el diseño de experiencias.

La usabilidad estudia las relación del usuario con un determinado sistema, e intenta que esta correspondencia posea el menor numero de dificultades. Aun cuando estos criterios están mayormente dirigidos hacia el diseño en la internet, también es aplicable en la producción editorial.

"Una preocupación central del diseño de interacción es poder desarrollar productos interactivos que sean utilizables. Por lo general se entienden como fáciles de aprender, eficaces de usar , capaces de proporcionar una experiencia de usuario"(Preece. Jennifer, p. 2)

Se estudia las necesidades del usuario con el fin de diseñar un sistema cuyo principal objetivo es volverlo altamente productivo, lo que persigue el diseño es entonces que su producto sea : efectivo, eficiente, seguro, fácil de aprender y fácil de recordar.

24 EL PRODUCTO EDITORIAL

Fanuel Díaz nos hace un compendio de los elementos que involucran la creación de un libro educativo para niños

"Cuando hablamos de libros para niños nos referimos a un universo complejo y muy amplio. En este universo entran en juego una cantidad de discursos y elementos: la imagen, el texto, las decisiones editoriales, el formato, el tipo de papel, la tipografía, el diseño, la influencia del lenguaje visual y de la publicidad, la ideología, la moda, mensajes ocultos que definen el lector implícito o proyectan el sistema de creencias y convicciones de los autores, entre otras cosas."(H.Días, p. 7)

Se puede concebir el producto editorial desde la perspectiva del contenido literario así como desde el sistema gráfico; cuando el contenido literario está sujeto o complementa la imagen la carga estética recae sobre la imagen, en nuestro caso particular al tratarse de un producto editorial infantil la imagen ocupará el papel principal en relación con los otro elementos de la estructura compositiva subyacente ; cada elemento aporta de forma significativa a la totalidad de la composición.

"Existe una visión en alza de la literatura infantil que se caracteriza por su afán de globalización. Según esta concepción, bajo el nombre de literatura infantil deben acogerse todas las producciones que tienen como vehículo la palabra con un toque artístico o creativo y como receptor al niño"(C. Juan, p. 157).

La producción impresa constituye una cadena de procedimientos que abarca desde la determinación de los elementos las posibilidades de uso , la organización dentro del sistema , la delimitación del color , pre impresión, producción y acabado como lo menciona Harris en su "Manual de producción"

La elección de los elementos al igual que los criterios organizacionales conservarán el concepto de exploración y experimentación ; desechando formulaciones rígidas ; aspiramos sorprender al niño y al mismo tiempo estimular su imaginación y su anhelo de descubrir y aprender.

25 LA IMÁGEN

Para la cultura editorial la imagen tiene un papel esencial; en ella está contenida gran parte de su estética, es además el primer elemento en desarrollar la comunicación; a diferencia del texto en el cual se tiene que decodificar un sistema de signos, existen un sinnúmero de estilos, técnicas y procedimientos tanto manuales como digitales para la elaboración de la ilustración.

La imagen puede llegar a poseer las tres niveles del mensaje desde lo representacional, abstracto hasta lo simbólico.
Así podemos llegar a comprender cual puede ser la mejor manera de conducir la imagen en función de los gustos y necesidades del usuario; en este caso al tratarse de niños la imagen dese el punto de vista gráfico puede no ser demasiado compleja, debe salirse de los limites de lo representacional y jugar con la imaginación manteniendo un hilo con lo real , utilizando a la ves elementos simbólicos que estarán reflejados en el color, en el estilo de la gráfica , incluso en la técnica que se escoja para ilustrar.
R Gillam Scott nos presenta en su libro fundamentos del diseño los componentes que intervienen en la comunicación visual, nuestras ilustraciones y toda nuestra gráfica se fundamentará en cualquiera de estos principios que en realidad son genéricas dentro del diseño gráfico.

1.

El movimiento y el equilibrio están implícitos en la organización así como el ritmo y la proporción.
La dinámica y las relaciones de color definen el estado de animo de la composición, y su carga simbólica , debido a la cualidad que poseen los colores de influir en nuestras sensaciones, es así que a lo largo del tiempo les hemos conferido diferentes connotaciones simbólicas además de distintos usos; en nuestro caso la elección de armonías de colores luminosos , cálidos, la utilización de contrastes ligeros para destacar elementos de la composición. contrastes y armonías de matiz, valor e intensidad, son características que tendremos muy en cuenta el momento de la elección del color.
La perspectiva, profundidad, Ilusión plástica otorgan complejidad y realismo a la imagen, estos recursos nos servirán para destacar elementos compositivos y crear la sensación de tridimensionalidad mediante el manejo de los planos de campo, la representación de la luz y la sombra; igualmente deben trascender a la ilustración y estar presentes en cada aspecto del proyecto.
Tridimensionalidad: en este proyecto y debido a las cualidades del material (papel) sobre el que va ser concretado es factible crear piezas tridimensionales

mediante la técnica del pop up, junto a las ilustraciones y el texto conformarán una unidad organizada que facilitará la lectura y comprensión.

Desde la creación y el proceso de concreción del producto nos hará falta tener en cuenta algunos detalles:

- Establecer una idea central .
  Tener en cuenta de que el libro o la colección está narrando una historia.
- Evaluar las diferentes formas en las que puede ser contada esta narración
- Jerarquizar los elementos de la composición.
- Establecer la atmósfera de la escena.
- Escoger el estilo que más se ajuste a la idea central.
- Determinar la técnica ha utilizar.

María Paz Prendes en su libro Enseñanza(1995) nos habla sobre: ¿La imagen didáctica o uso didáctico de la imagen?. Esto nos ayuda a comprender los aspectos esenciales con los que debe contar una imagen para que esta funcione de manera correcta como material educativo.

a- Una abstracción de lo esencial,
b- Una concentración de información sin variar su esencia,
c- Una lógica gestáltica en la organización de los elementos de la imagen,
d- Una actitud de normatividad para facilitar la percepción del lenguaje
icónico. Pág 212.

Por supuesto no nos olvidemos el factor tiempo que es muy importante tener en cuenta por que suele ser uno de los condicionantes que impiden concretar un producto de calidad.

Por esta razón todo este proceso debe ser efectuado dentro de una organización meticulosa y con experticia el momento de realizar las ilustraciones y los diseños para optimizar el tiempo a fin de cuidar detalles y poder hacer pruebas de usabilidad antes de tener listo el producto final.; Jorge Rosi nos habla al respecto (Tendencias de la ilustración.)

"Otro punto valedero al momento de seleccionar la técnica y el estilo, es tener la conciencia del nivel de calidad que se puede lograr, en el lapso de tiempo que se tiene para hacer la ilustración. Esto es conocer la intimidad de la técnica. Es saber cuanto tiempo me tomaría hacerla la ilustración en marcadores y cuanto en acuarela." Jorge Rosi (p.5)

2.6 DISEÑO DE CARACTERES

El diseño de caracteres dota de personalidad a la composición, crea un puente entre el usuario y el objeto haciendo que este se identifique con el personaje; esto ocurre más a menudo con la creación infantil. Se puede decir que la creación de personajes es muy antigua nace con el mito y la mayoría de relatos giran en torno a un personaje que encarna nuestros mas profundos ideales.

Con el tiempo los personajes se diversificaron, se presentaban en diferentes contextos y situaciones ocupando el papel principal en la literatura, como ejemplo mas claro podemos mencionar al Don quijote.

Con el desarrollo de la imprenta, la imagen (litografías) acompaña al libro, la imagen es una representación escueta de su contenido pero posee un valor expresivo cuya personificación se resuelve a través del personaje.

Luego con el advenimiento de la industria nace la necesidad de comunicar y atraer al consumidor hacia determinado producto, para esto el diseño hace uso de personajes ficticios creados para humanizar de cierta forma el producto y crear una cercanía con el consumidor, también nacen las novelas gráficas y los cómics que giran entorno a personajes de temática fantástica y tramas complejas resueltos de manera admirable haciendo uso de una gran técnica.

La creación de personajes es una actividad que reúne algunos factores a tomar en cuenta no es una actividad fácil, hace falta tener buenos fundamentos de dibujo, la personalidad que vuelve única a la creación debe ser evidente ; y debe reflejar aspectos como su temperamento, su aspecto físico , su historia, su comportamiento frente a determinadas situaciones y su correspondencia con la trama que engloba al personaje. El personaje creado posee vida propia o al menos es lo que se intenta representar; por esta razón es importante tener una referencia real del personaje aun cuando la creación de este no involucre un personaje humano, el personaje debe poseer características humanas que generalmente son reflejadas a través de sus gestos faciales, posturas , aspecto físico como la vestimenta, debe además evocar emociones, y poseer movimiento, dinámica, acción, puesto que el personaje cumple una actividad dentro de la composición que determina también su personalidad.

2.7 DESARROLLO DE AMBIENTES

El personaje está ligado al entorno en el que se desenvuelve, los ambientes influyen en la conformación de su personalidad; el personaje evidencia las características de su entorno. El ambiente es más que una configuración física posee otras dimensiones que son claramente expresables en términos de imagen; estos son :

- Ambiente físico

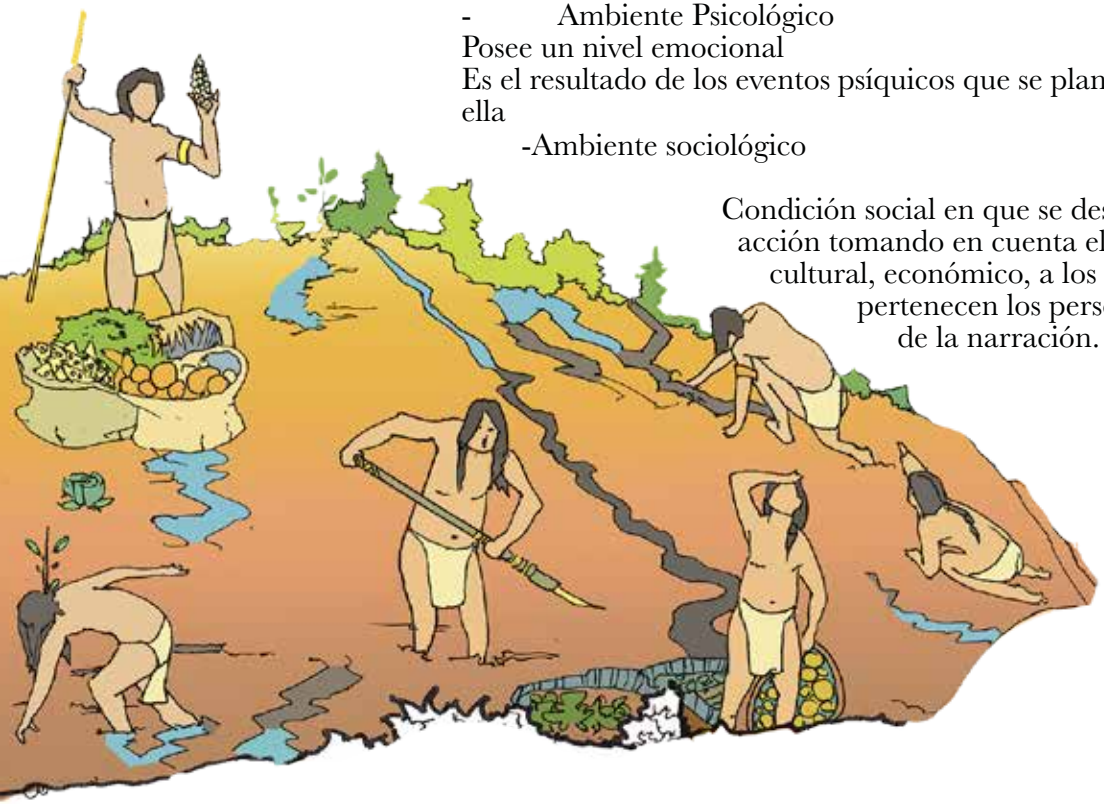
Medio natural en donde transcurre el relato.
Sitio donde se desarrolla la narración
Tiempo en el que transcurre la acción.

- Ambiente Psicológico

Posee un nivel emocional
Es el resultado de los eventos psíquicos que se plantean en ella

-Ambiente sociológico

Condición social en que se desenvuelve la acción tomando en cuenta el nivel cultural, económico, a los cuales pertenecen los personajes de la narración.



2.8 TEXTO

El texto ocupará un valor complementario al de la imagen; se requiere que la tipografía tenga un alto contenido de legibilidad. Para niños de edad escolar el tamaño de letra legible está alrededor de los dieciséis puntos; por lo tanto el tamaño tipográfico del que disponemos oscila entre los 12pts hasta 22pts.

En cuanto a las familias tipográficas los del tipo Palo Seco específicamente la de la familia Sassoon Primary son ideales para el uso en literatura infantil ; es un a tipografía san serif / con semejanzas a una (upright itálic) es decir una itálica sin inclinación al ser de esta manera el interletrado se vuelve mas ancho dándole más amplitud a la letra.

En cuanto a la retícula editorial se usan parámetros básicos como espacio de interletrado, interlineado, tamaño de columnas, etc. , tratando de crear variedad en la composición evitando la monotonía.

Es de suma importancia que el material sea interactivo y a su vez guarde coyuntura con cada una de las actividades artesanales que pretendemos rescatar por lo que es necesario tomar conceptos de interactividad, desde la perspectiva técnica, señala Bettetini en Las nuevas tecnologías de la comunicación(1995) al definir la interactividad se destacan las siguientes características:

-La pluridireccionalidad del deslizamiento de las informaciones;

-El papel activo del usuario en la selección de las informaciones requeridas;

-El particular ritmo de la comunicación. (p. 15-39).

29 POP / UP

La técnica tridimensional en papel; es un recurso lúdico que origina afinidad y respuesta en el niño , logrando que interactúe con el objeto de manera eficaz; existen referentes en los que se llegan a crear obras de arte, verdaderas ingenierías hechas en papel.

Los libros pop up son libros que poseen estructuras simples combinadas con gran maestría para crear tridimensión, posee simples mecanismos que realizan efectos de movimiento al momento de abrir las páginas pudiendo plegarse y desplegarse en cualquier momento es como si saltara de la bidimensional a la tridimensión al momento de voltear la página.
Todo pop up debe poseer:

Movimiento
Transformación de imágenes
Profundidad
Imágenes combinadas.

La elección de un soporte adecuado es importante para materializar estas ideas; el papel es el medio por excelencia, su plasticidad y resistencia permiten que las estructuras sean estables tanto en la creación de elementos interactivos y pop up.

Las actividades lúdicas y de descubrimiento son plasmadas a través de este material, también es ideal para estimular el sentido del tacto con el uso de texturas ; es un recurso válido para otorgarle una dimensión sensorial al producto.

Todos estos procesos pueden adaptarse a la forma de trabajar de cada individuo nosotros hemos establecido un orden de principios al que regirnos y que además subyace en cada aspecto de nuestro proyecto: estos principios son :
Principio de simplicidad
Principio de estructura y equilibrio
Principio de unidad
Principio de similitud

El diseño editorial debe facilitar la comunicación; debe provocar aceptación, el usuario tiene que verlo como un producto interesante; capaz de sorprender y además que posea un valor implícito de un producto bien realizado en el que la forma armonice con el contenido. Haciendo un correcto uso de los principios estéticos que se desea recrear. “Una ves que se haya analizado con profundidad el contenido de la publicación es necesario buscar las formas más efectivas para comunicarlo. La diagramación debe desarrollar tanto el valor estético como el valor comercial del diseño”(R. Quintanilla M. Aguilar, p . 10)

3
TRABAJO DE CAMPO
Desarrollo de entrevistas / encuestas/banco de imágenes

Hemos realizado una serie de salidas guiadas por Daniaba Montesinos, María Tommerbakk, Esteban Y Fernanda, en las cuales hemos tenido un acercamiento los distintos espacios sobre los que se puede percibir tanto el patrimonio inmaterial como material, ya que en muchísimos puntos estos están ligados y observamos la presencia de ambos dentro de un mismo espacio, como casas con pintura mural y patios con huertos, entre otras cosas, mientras a la vez teníamos la oportunidad de conversar acerca de los libros a desarrollarse y sus contenidos.Pudimos notar también cómo en ciertos casos las personas sienten la necesidad de preservar sus hogares en el centro histórico y de mantenerlos con ornamentación y vegetación, además a su vez aprovechan el amplio espacio de sus hogares para brindar un servicio de arriendo a extranjeros que viven temporadas de aproximadamente un ao en la ciudad, lo cual nos muestra una manera interesante de obtener fuentes de ingreso monetario sin la necesidad de destruir edificaciones históricas.

3.1 TRABAJO DE CAMPO

A pesar de la existencia de normativas por parte del municipio de la ciudad de Cuenca pudimos notar la clara evasión de las mismas y como existen algunas que han sido modificadas sin tomar en cuenta las normas de regulación de protección de patrimonio convirtiendo espacios verdes en parqueaderos o patio que ya no cuentan con servicios ecosistémicos que recibimos de la huertas que estuvieron ahí.

Por lo que hemos podido evidenciar, en ciertos casos se los patios y huertos nos brindan un espacio de purificación de espacio, ruido, mantienen una temperatura más calidad y permiten la vida de varias especies de aves y animales.

Mientras otras son destruidas para construir nuevas "fuentes de ingreso", siendo éstas difíciles de controlar y monitorear en su totalidad, por lo que son los.

Mientras otras son destruidas para construir nuevas "fuentes de ingreso", siendo éstas difíciles de controlar y monitorear en su totalidad, por lo que son los dueños de los lugares los que deben tener el conocimiento del valor de los espacios para así conservarlos.Pudimos observar restauraciones de pintura mural, que aunque no entran en ninguno de los tomos de patrimonio intangible, la tendremos muy en cuenta ya que forma parte de los espacios de hábitat, y nos sirve de referencia sobre los estilos de ilustración y como veían el mundo los artistas de la época, así como podemos observar la manera correcta de realizar restauraciones.

3.2 PASE DEL NIÑO

También estuvimos presentes en la elaboración de los carros alegóricos que son parte del tradicional Pase del Niño Viajero, pudimos observar de cerca cómo estos se preparan con la colaboración de varias personas que donan lo mejor de sus cosechas a los priostes, mientras estos los colocan en los carros y nos cuentan cuán importante es está tradición en sus familias, y que lo realizan como un acto de fe al Divino Niño ya que constantemente están recibiendo sus milagros y bendiciones.

Pudimos estar presentes en el Pase del Niño, momento en el cual pudimos vivir de cerca la experiencia de la tradición y el folklore así como pudimos observar muchos oficios desenvolverse a lo largo de la ciudad, como servicios gastronómicos, trajes típicos, fotografía, etc. Lo cual a más de experiencia nos sirve como base de datos para recrear varios personajes y oficios que se desenvuelven en la ciudad de Cuenca.

3.2 ELABORACIÓN DE GUAGUAS PAN

La festividades del Pase Del Niño comprenden muchas tareas de preparación antes del desfile. Todas estas tradiciones se han mantenido fieles a lo largo de los años y forman parte de una de las prácticas más arraigadas y coloridas de la ciudad de Cuenca .

La primera de las actividades es la preparación del pan que será luego repartido a niños del orfanato , para esto los padrinos que están detrás de la organización del Pase del Niño año tras año se reúnen en casa de la señora Rosa Pulla los día 21 de diciembre a las siete de la mañana; se hace el pan toda la mañana hasta el medio día; se reúne en cestos y luego son trasladados al lugar en donde se reparten entre los niños, esto se realiza por dos ocasiones los días 21 y 22 de Diciembre. Hemos documentado mediante fotografías todo el proceso que lleva realizar esta fiesta tradicional ; lo vivimos también y lo hacemos parte de nuestra experiencia con el único objetivo de poder trasmitir estas sensaciones a los niños a través de nuestro proyecto.

3.3 EL BAILE DEL TUCUMÁN

Es un baile tradicional que proviene de una antigua danza traída por los españoles en épocas de la conquista. El baile consistía en sujetar cintas coloridas que colgaban en el extremo de un poste de madera, la misma que se sacudía y se hacía girar. Con el tiempo la tradición fue asimilada hasta ser luego practicada por la población mestiza.

El baile se modificó y hoy se practica generalmente por jóvenes y niños en celebraciones como la Navidad. En este baile se van entrecruzando cintas sobre un poste de madera mediante movimientos circulares alrededor del poste acompañado de Villancicos.

Este baile es realizado durante el Pase del Niño y se practica con anterioridad en la plaza del Vergel ; el baile lo realizan niños de entre ocho y diez años que como pudimos ver y fotografiar disfrutan mucho de esta fiesta tradicional, nuestra intención es que el niño viva el mismo la experiencia de ser parte de las tradiciones siendo parte de ella , nuestra función es simplemente mostrar lo bonito y festivo de esta tradición a través de nuestro producto editorial.

4.1
ANÁLISIS DE HOMÓLOGOS
Fondo / Forma / Contenído

El Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, entre sus varias publicaciones cuenta con una llamada Espacios de la memoria en Cuenca la cual nos servirá para analizar su función.

FUNCION
Esta publicación presenta como en se menciona en presentación “Pretende difundir la riqueza de los espacios de la memoria en la ciudad de Cuenca. Las relaciones que allí se construyen evidencian los imaginarios que sus habitantes tejen sobre el espacio urbano edificado convirtiéndolos en lugares cargados de significación social.”
Por lo que nos sirve de excelente referencia para observar a las personas y sus oficios y para notar cuales son las cualidades más destacadas de sus actividades dentro de la ciudad, como se relacionan y cuanto apoyan al crecimiento y riqueza cultural.
Podemos observar cómo está dispuesta mucha información sobre las fiestas de la ciudad y como en pueden aprovechar y disfrutar de estos espacios los ciudadanos y turistas,, mientras representan a su vez una gran oportunidad para que las personas vendan sus productos, ya sea dulces o souvenirs que se despliegan dentro del centro histórico y que nos muestran un folklore vivo.

1.

Podemos analizar también la tesis Mitos y leyendas de pueblos precolombinos de Natalia Andrea Garretón de la Universidad de Chile.

FORMA
Es muy interesante observar el proceso que Natalia lleva para desarrollar sus ilustraciones y como rescata detalla muy representativos de los pueblos precolombinos de la Chile, también nos sirve de importante referencia sobre la diagramación, en la cual predomina la imagen y el texto está bastante sintetizado para ser corto efectivo a la vez.

Natalia realiza un análisis profundo acerca de fundamentos básicos de la historia de los pueblos para usarlos como soporte, y analiza la importancia de la imagen en la educación así como la percepción que los niños tienen de la misma.

Podemos observar cómo se toman referentes de textiles cerámicas y una variedad de utensilios utilizados por los pueblos precolombinos.

Podemos observar como estan concebido el libro terminado y como este distribuye el texto, los personajes y los símbolos a través de una sola composición, y también cómo fueron desarrolladas las ilustraciones desde su concepción y bocetaje

2.

4.1
ANÁLISIS DE HOMÓLOGOS
Fondo / Forma / Contenído

La serie de libros de Patrick George, los cuales presentan una manera divertida y sencilla de introducir a los niños y niñas a la importancia que tienen nuestras acciones en la protección y el bienestar de los animales. Mediante la simple e ingeniosa utilización de transparencias, colores vibrantes y una historia que no precisa de palabras para hacerse entender, los niños son los narradores de este libro. Pueden decidir el futuro de cada animal, haciéndolo cambiar de escenario con tan solo pasar de página: de un hábitat claramente inapropiado para la vida salvaje, devolvemos los animales a su entorno natural.

3.

TECNOLOGÍA
Este libro permite al pequeño lector convertirse en un héroe que rescata animales tan solo pasando de página.
Aquí se presenta una forma muy atractiva de generar un libro que busca crear una conciencia hacia los animales y su hábitat, contrastándolos con la difícil y dura situación que tiene la caza furtiva ya sea para adornos o para prendas de vestir.

Desarrolla una técnica muy interesante la cual consta de impresión en acetato para que este nos pueda mostrar al animal en sus dos situaciones, la de vida y armonía en su entorno y la de sufrimiento que vive el animal para convertirse en un producto de mercado.

El libro gordo de petete 02 tomo amarillo.
Editorial P.T.T .S.A
Madrid 1982
Función.

El libro gordo de petete es una enciclopedia de contenido científico dedicado al publico infantil muy popular en la década de los setentas y ochentas en la época dorada de las publicaciones editoriales , además que se mantuvo en el mercado por varios años siendo un referente de las editoriales dedicadas a enseñar y entretener a los niños.

Los contenidos hacen uso de una gran creatividad y trabajo de investigación de parte de los editores. Son artículos, notas científicas, historias bellamente ilustradas, también exploran el relato y narración provocando que el niño intente descubrir el desenlace de la historia incentivando la autoeducación.

Forma

El tomo se distribuye en tres índices temáticos las cuales están colocados al principio del libro indicando el número de página de cada artículo; el índice es el siguiente :

- Ciencias Exactas.
- Ciencias Naturales.
- Ciencias Sociales.

Dentro del contenido los artículos y notas no tienen un orden definido están colocadas a lo largo de todo el libro y se puede acceder a ellas mediante este índice.

El personaje principal es Petete creación de Manuel García Ferré quien además es el que realizó la mayor parte de las ilustraciones, este personaje acompaña cada uno de los artículos su dibujo esta presente en todas las página tomando diferentes roles de acuerdo al articulo en el que esta contenido además de aportar con notas informativas.

4.1
ANÁLISIS DE HOMÓLOGOS
Fondo / Forma / Contenído

Pero la razón por lo que se ha tomado como referente a este libro es la calidad de las ilustraciones realizadas con un gran dominio de la técnica , mayormente usando tinta y acuarela, en épocas donde la tecnología digital estaba aún en proceso de invención, se usaban medios mayormente mecánicos; también es interesante ver como logran un equilibro compositivo usando estilos diferentes de ilustración; por un lado un estilo muy meticuloso sirve como portada central o entrada a la nota, las siguientes páginas son un poco más fragmentadas exponiendo pequeños cuadros, ilustraciones en los que el personaje principal se pasea generalmente ocupando las partes laterales y esquinas de la página creando composiciones bastante dinámicas.
Tecnología.

4.

Desde un punto de vista tecnológico podemos sacar puntos a favor como que a pesar de ser hecho en una época anterior a la masificación de la tecnología digital, posee un alto grado de meticulosidad y trabajo, el mismo que se trasmite a través de sus páginas.
También se puede destacar el uso de una retícula que está en función a cada aspecto del libro, es decir es diferente para cada una de las partes que componen el libro.

Libro infantil ilustrado :
La mejor familia del mundo/ Susana López; ilus. de Ulises Wensell.– Mexico : SEP Ediciones SM, 2009.

FUNCIÓN

Es un relato ilustrado para niños de 6 a 8 años en el que se aborda el tema de la adopción desde la perspectiva del niño, es un muy bonito cuento que posee una narrativa bien adaptada a su sensibilidad, es un viaje a través de la imaginación y las aspiraciones de una niña que sueña en como será su familia adoptiva.

El relato de la historia está expresada claramente además de ser concisa y poseer simplicidad ; está acompañada igualmente de increíbles ilustraciones que reflejan fielmente el relato escrito de una manera atractiva que atrapa al niño a descubrir el desenlace del relato.

Sabemos por consiguiente que la base de un producto atractivo está realmente en cuan innovador es la historia que se cuenta al niño, y como se expresa a través de una ilustración bien escogida y bien realizada.

FORMA

Es un libro muy simple consta de 31 páginas, la imagen ocupa un lugar protagónico, en algunas partes del mismo se hace uso de todo el ancho de las dos planas, en otras se comparte el protagonismo con en el relato escrito, en una plana una ilustración completa y en la otra plana la parte escrita centrada con un tamaño de letra bastante legible y una tipografía de palo seco. También se insinúa el uso de elementos gráficos como pequeñas ilustraciones de connotación simbólica relacionado al relato; en realidad es muy simple pero manejado con calidad ; ese aspecto queremos también reflejar en nuestro proyecto.

4.1
ANÁLISIS DE HOMÓLOGOS
Fondo / Forma / Contenído

TECNOLOGÍA.

Las ilustraciones fueron realizadas con técnica manual no se usa la ilustración digital.

Para el soporte se usan papeles de diferente gramaje; en realidad no se escogió este homólogo por su tecnología , más bien por la calidad de su ilustración, la simplicidad de su composición, y la originalidad del relato.

Pedro,
el nuevo hermano de Carlota,
estudia en la misma escuela que ella.
No es astronauta, pero ha decorado
el techo del dormitorio
con estrellas que brillan
en la oscuridad.

5.

Las virtudes y los valores
El libro de todos los niños.
Gabriela Mena/Belén Mena/Kiko Rodriguez.

FUNCIÓN

Es un material educativo desarrollado por el Ministerio de Educación, y la secretaría del Buen Vivir con la finalidad de fomentar los valores en niños de entre los ocho y diez años. Han sido distribuidos en escuelitas públicas de forma gratuita, tomando en cuenta que las sociedades se desarrollan y progresan sobre la base de la virtud y los valores que componen a cada individuo y que esto a su ves se forja desde la niñez .

El ministerio de Educación procurando reflejar el concepto del "Buen Vivir" ha sacado este libro dedicado especialmente a los niños de escuelitas rurales y escuelas del milenio. Se ha realizado un tiraje de 300mil ejemplares; es interesante como homólogo por que al igual que nuestro proyecto ha sido realizado con la finalidad de educar en valores a niños exactamente de la misma edad y bajo la dirección de una institución pública; es decir se tiene algunos aspectos en común.

FORMA

El libro está enteramente realizado en Ecuador; el concepto visual y diseño estuvo a cargo de Belén Mena y las ilustraciones realizadas por Kiko Rodríguez. EL libro es un compendio de fábulas o historias que se desarrollan al rededor del concepto de un valor; primero se explica al niño cual es la definición de ese valor, luego se ejemplifica a través de una historia, se refuerza mediante el uso de la imagen y al final de cada tema hay una pequeña actividad en la cual se estimula al niño a ser reflexivo y poner en práctica todos los valores aprendidos.

4.1
ANÁLISIS DE HOMÓLOGOS
Fondo / Forma / Contenído

En cuanto al uso de la imagen, la misma posee un gran colorido, uso de un estilo esquemático, posee ciertos rasgos observables en ilustraciones infantiles tales como la de dotar a animales y plantas de personalidad, se hace uso de texturas y motivos como flores estrellas, etc. Las escenas son muy sencillas únicamente planos de color acompañados de texturas y algún elemento simple pero distintivo.

Uno de los aspectos interesantes es la relación que se establece entre el concepto del valor que se pretende enseñar y el relato escrito que refleja este valor en la práctica; generalmente son historias de personajes relevantes de nuestra cultura que haciendo uso de estos valores lograron generar un cambio en nuestra sociedad. A lo largo del libro se exponen valores como la honestidad, el respeto , la gratitud , perseverancia , humildad , bondad, generosidad.

TECNOLOGÍA.
El libro es muy sencillo no hace uso de tecnologías complejas ni materiales e impresiones sofisticadas, la pasta está hecha de un papel de resistencia media tal vez un gramaje de 250grm utilizando un plastificado brillante. En el interior de libro

5

CONCLUSIÓNES

Podemos decir que tenemos un entendimiento mucho más completo de lo que implica concebir un producto editorial con un contenido real para los niños; hemos tenido que aprender muchas cosas antes de realizar este proyecto; aprendimos a apreciar el legado histórico que nos hace especiales y vale la pena conservar desde una perspectiva envidiable; tuvimos la oportunidad gracias al Municipio de conocer desde adentro un número considerable de casas patrimoniales y mirar con que prolijidad fueron edificados. Atrás de cada detalle de construcción está la mano del artesano y la materialidad de su obra sigue presente a través del tiempo, es como entrar a un máquina del tiempo, realmente un experiencia maravillosa . Y si nosotros nos conmovimos tenemos muchas más razones para llevar adelante este proyecto y poder trasmitir esa magia a los niños, también sabemos que a pesar de estar invadidos por la tecnología deshumanizante , notamos en los niños que aún se maravillan al tener en sus manos un libro que les invita a crear y a interactuar con el; y mucho más si advierte una cercanía al libro al descubrir que contiene imágenes maravillosas de su ciudad y la magia que esconde tras sus calles llenas de historia, reforzando la idea de valores como la conservación , el respeto y la diversidad. Si logramos de alguna manera trasmitir ese mensaje a los niños estaremos aportando positivamente a la sociedad.

CAPÍTULO 2

PROGRAMACIÓN

1.1
PROGRAMACIÓN
ENSEÑANZA DE VALORES PATRIMONIALES

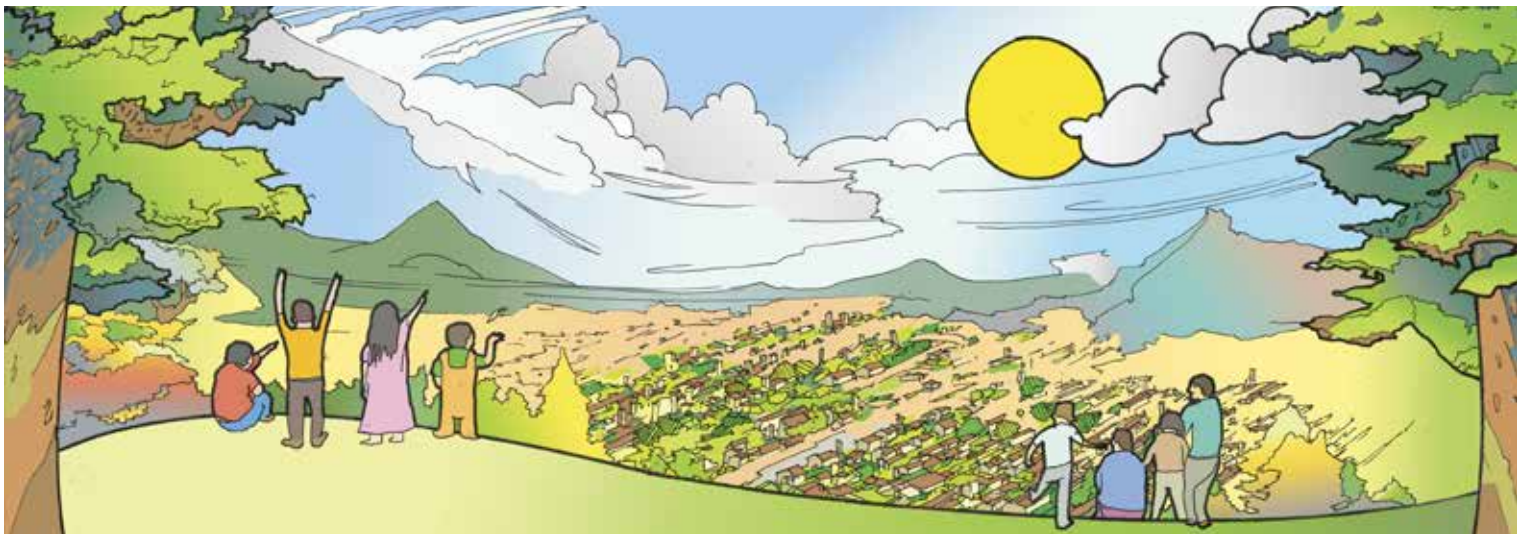
Llegar a conmover las emociones de los niños a través de una didáctica innovadora provocará una relación afectiva entre el niño y lo que se desea enseñar y aún más si esto que se enseña tiene que ver con valores y la relación con su entorno, de esto podemos desglosar dos enunciados que los representan : los valores humanos y los valores patrimoniales ; estas premisas fundamentales guían la construcción de este producto editorial, queremos de esta forma que los niños actúen con respeto, solidaridad , honestidad y que esto a su ves se refleje en la preservación de nuestro inmediato entorno; el respeto por la diversidad para el desarrollo y progreso de nuestra comunidad.

Pero ¿Cómo lograr este objetivo?; A través de un diseño en el cual el niño se vea inmerso haciéndose protagonista de su propio aprendizaje sintiéndola como una experiencia suya en su relación con el entorno.

Es importante recalcar los valores y más aún aquellos que queremos reforzar con nuestro producto editorial, transmitiéndolos a los niños.

Valores Humanos
Respeto Solidaridad
Trabajo Honestidad

Valores Patrimoniales
Preservación Biodiversidad
Desarrollo Progreso



2
PROGRAMACIÓN
SEGMENTACIÓN

Segmentación geográfica:

Ciudad de Cuenca- Ecuador
Zona urbana, estudiantes de escuela primaria.

Segmentación demográfica

Género: Niños y niñas
Edad: Entre 10 y 12 años

Segmentación psicográfica

Personalidad:

Son niños con mucha energía con ganas de jugar y crecer, queriendo parecer de mayor edad pero sin tener ninguna responsabilidad más que la de divertirse.

Estilo de vida:

Viven con sus padres en una caa de nivel medio bajo y van a una escuela pública o privada, la mañana la pasan en la escuela mientras la tarde en su casa, también tienen una hora para dormir temprano, ya que madrugan a la escuela.

Sus responsabilidades son los deberes de la escuela y colaborar en la casa con los quehaceres del hogar.
También salen con sus amigos del barrio a jugar en las tardes acompañados de algun familiar, así se divierten en los parques y espacios verdes.

Segmentación conductual

Motivo de consumo:
Los niños están permanentemente recibiendo información de libros para su aprendizaje, por lo que resibirán el producto en sus escuelas

Nivel socio económico:
Estudiantes de escuelas públicas o privadas, su nivel económico puede variar entre medio bajo, hasta alto.

2.1
PROGRAMACIÓN
Mapa de involucados

Teniendo como objetivo principal aportar a la difusión y valoración del patrimonio inmaterial de Cuenca en los niños, mediante el diseño de productos editoriales interactivos, generamos un mapa de invulocrados ya que el niño si bien es el princpal beneficiado y aquién se dirige el producto, necesitamos también estrategias para la elaboración y distribución del mismo.

Por lo cual a medida que nos alejamos de nuestro principal target obtenemos importantes involucrados que serán de vital importancia para el desarrollo del proyecto, y que podrían estar interesados en el mismo.

Este proyecto esta creado de la mano del Departamento de Áreas Históricas de la ciudad de Cuenca, por lo que se incluyen intereses municipales.

Departamentos Municipales
Editoriales
Papá
Ilustradores
Tutores
Hermanos
Niño
Profesores
Psicólogos
Artesanos
Mamá
Familiares Adultos
Vecinos

22
PROGRAMACIÓN
Persona Desing

Se crearon dos tipos de perfiles a manera de persona desing los cuales nos ayudarán para la posterior toma de desiciones en cuanto a parametros de diseño.

El un perfil se adapta al de un niño de escuela pública de clase media baja.

Carlitos 11 años
Escuela Gabriela Mistral

Descripción:

Juega en el patio con sus amigos en el recreo, le gustan los trucos de magia y presumir sus habilidades con sus amigos.
Temores:
Tener mal rendimiento ser excluido
Quiere jugar y divertirse vivir experiencias nuevas que sus amigos desconocen.
Temores
Ser castigado

Hábitos de consumo:
Mira TV
Canales de Youtube
Su madre lo recoje en la escuela y tomon el bus a casa

Fortalezas
Muy creativo mucha energia

Debemos tener en cualta que buscamos el mayor alcance con nuestro producto y que este sea distribuido en toda la ciudad, en el mayor número de escuelas.

Nuestro segundo perfil pertenece al de una niña de escuela privada de clase media alta.

Diana 12 años
Escuela CEDFI

Conversa con sus amigas, utiliza su celular a menudo, le encanta conversar y ser sociables.
Temores:
Ser excluida
tener mal rendimiento, no estar al tanto de lo que sucede con sus amigas.

Quiere jugar y divertirse vivir experiencias nuevas que sus amigos desconocen.

Hábitos de consumo:
Revistas
Canales de Youtube
Netflix

Su madre lo recoje en la escuela y van en aunto.

Fortalezas
Muy segura de si misma, muy activa.

3
PROGRAMACIÓN
Partidas de diseño

El libro promuev re realizar actividades dentro de la ciudad, incita a ver los lugares allí ilustrados y genera un diseño de experiencias, mostrandonos una ciudad oculta llena de actividades y lugares que a pesar de estra ahí se pasan por alto o no se valorana como se debería.

Dividimos nuestro diseño en tres ejes para mostrar en nuestros libros los sitios mixtos los oficios y las tradiciones que se ocultan detrás de este.
Enseñando de manera emotiva,apela al cariño hacia la ciudad.

La importancia de ciudarla, la fe en las nuevas generaciones. Muestra el esfuerzo y el emprendimiento las ganas de trabajar de los involucrados y el incentivo que significa para más personas a unirse aprender, educar, preservar y valorar.

3.1 Forma / Cromática

Se programa utilizar colores cálidos y vivos, en la zonas donde se realizan actividades buenas para el medio ambiente y para la comunidad.

Grises para las zonas donde se muestre contaminación, caos, trafico, desorden, etc.

De esta manera se utilizará ilustraciones en las que el color juega una parte netamente representativa y ayuda a reforzar el aspecto psicologíco de la preservación como algo bueno, lleno de color y vida, mientras el caos y el desorden son repreentados con colores mucho más tristes.

3.1 Forma / Iustración

Planteamos entonces representar una “ciudad oculta” una ciudad para descubrir con sus lugares representativos expuestos a través de la historia. Cada barrio que compone la ciudad encierra un legado histórico con su particular forma de ser que lo han venido haciendo las personas que construyeron el lugar y los oficios que allí se realizaban.

Nos apoyamos de recursos gráficos como ilustraciones realizadas con especial atención en el detalle y una gran variedad de personajes elementos como pestañas que permitan a los niños ir descubriendo lo que se encierra en su interior reforzando además el concepto con pequeños pop up.

3.1 Forma / Tipografía

12 pts ——————— ***22 pts***

Para la optima vizualización en niños, se utilizará un margen que oscila entre los 12 y 22 puntos, y los párrafos serán reforzados con texto, siendo la ilustración la parte primordial.

Las tipografías sans serif y de la familia upright Italic son las preferidas por los niños basandonos en nuestro marco teórico y en el trabajo de campo realizado.

3.2
PROGRAMACIÓN
Función / Contenido

La principal función que tiene nuestro producto editorial es la de promover en los niños un verdadero amor por su patrimonio para que de esta manera ellos valoren y preserven espacios físicos y tradiciones, conservandolos para futuras generaciones.

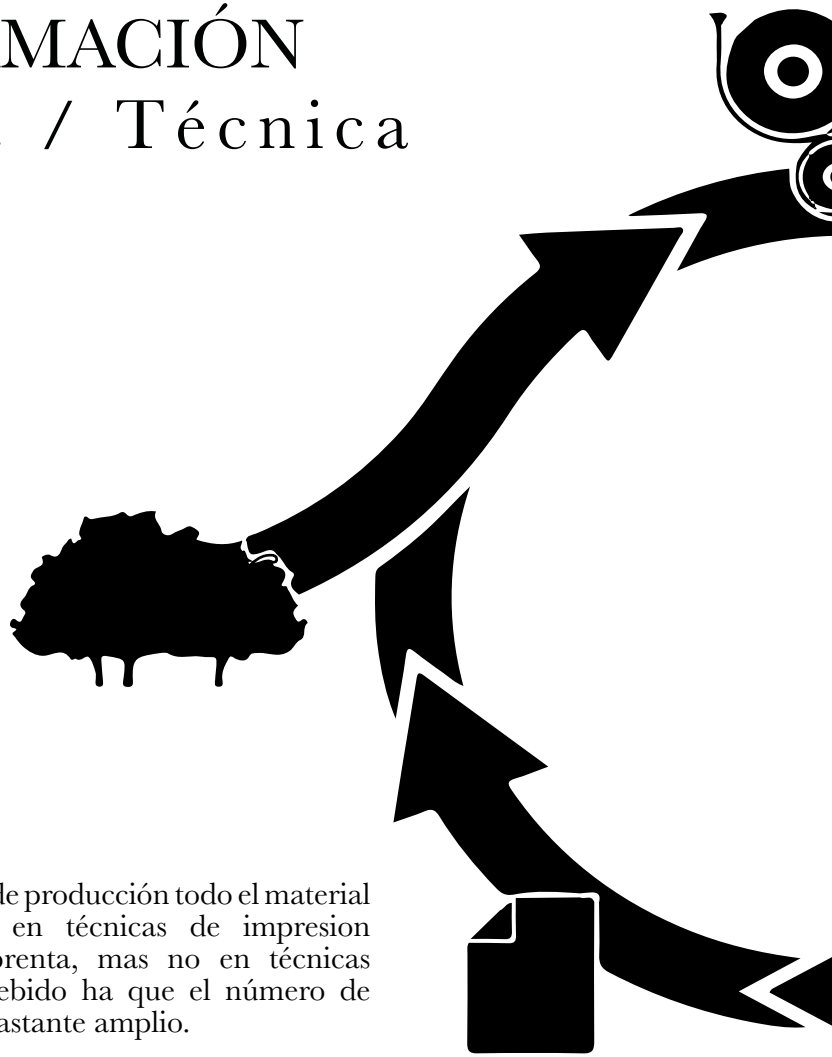
Hay que enseñar tanto el valor histórico de los espacios, objetos, culturas y tradiciones, así como el valor actual que estos representan para la ciudad.

Además se debe considerar gran valor económico en la preservación de espacios verdes, que sirven como motor para el turismo, a más de esto tenemos que mostrar el aporte al medio ambiente de estos sitios y culturas, ya que existe una gran conección entre la conservación del planeta y las culturas originarias de a ciudad de Cuenca.

3.2 Función / Alcance

La presencia de la Dirección de Areas Históricas y Patimoniales dentro del proyecto es importante para entender el alcance del mismo, ya que es una problemática que nace en ese departamento, se pretende llegar a la máxima cantidad de niños dentro de la ciudad para lograr un gran impacto y enseñar el valor del patrimonio a la ciudadanía arraigándolo desde la infancia en su educación.

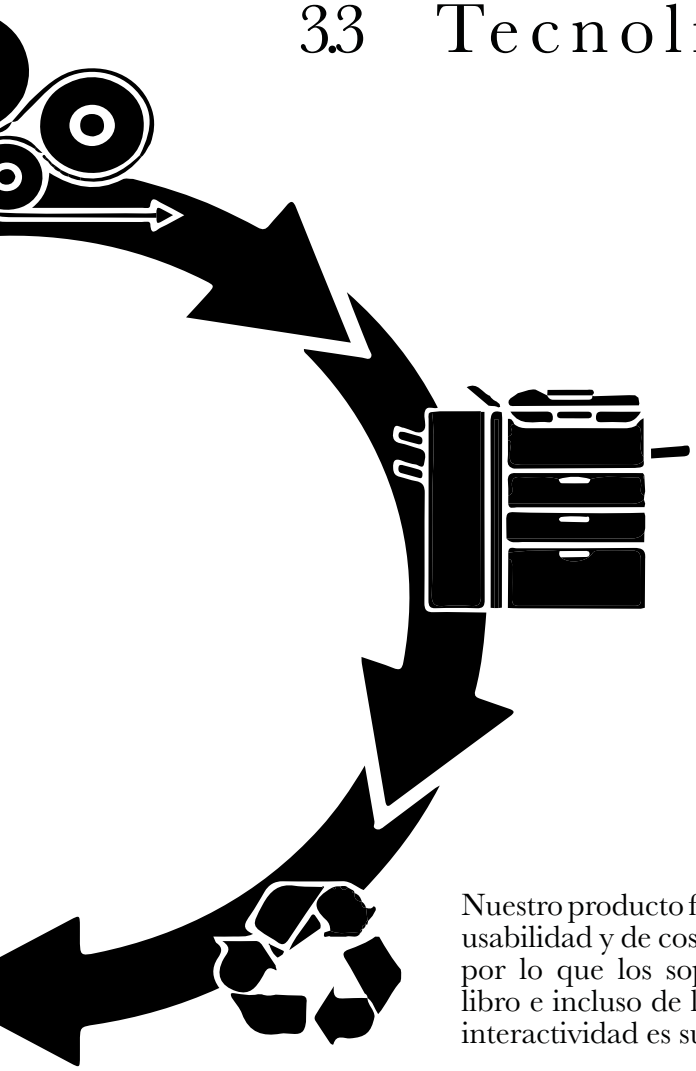
3.3
PROGRAMACIÓN
Tecnología / Técnica



Debido a la cantidad masiva de producción todo el material desarrollado debe basarse en técnicas de impresion industrial, es decir de imprenta, mas no en técnicas artesanales de impresión, debido ha que el número de unidades a producirse será bastante amplio.

Teniendo en cuenta que el producto final no podrá ser ofertado a la venta si no que será obsequiado dentro de unidades educativas, la tecnología no solo se limita a lo que podamos llevar acabo en imprenta si no a generar la mayor cantidad de interactividad pensando en obtener el menor gasto posible y un mejor costo de impresión por unidad.

3.3 Tecnoligía / Soporte



Nuestro producto final debe adecuarse las circunstancias de usabilidad y de costos, sin dejar de lado la parte interactiva por lo que los soportes pueden variar dependiendo del libro e incluso de la página ya que parte importante de la interactividad es su variedad.

Entre los posibles soportes hay innumerables posibilidades por lo que es necesario una comunicación directa con la imprenta, sin embargo quedarán establecidos ciertos criterios a cerca de los soportes que son necesarios para la conservar la calidad del producto final.

CAPÍTULO 3

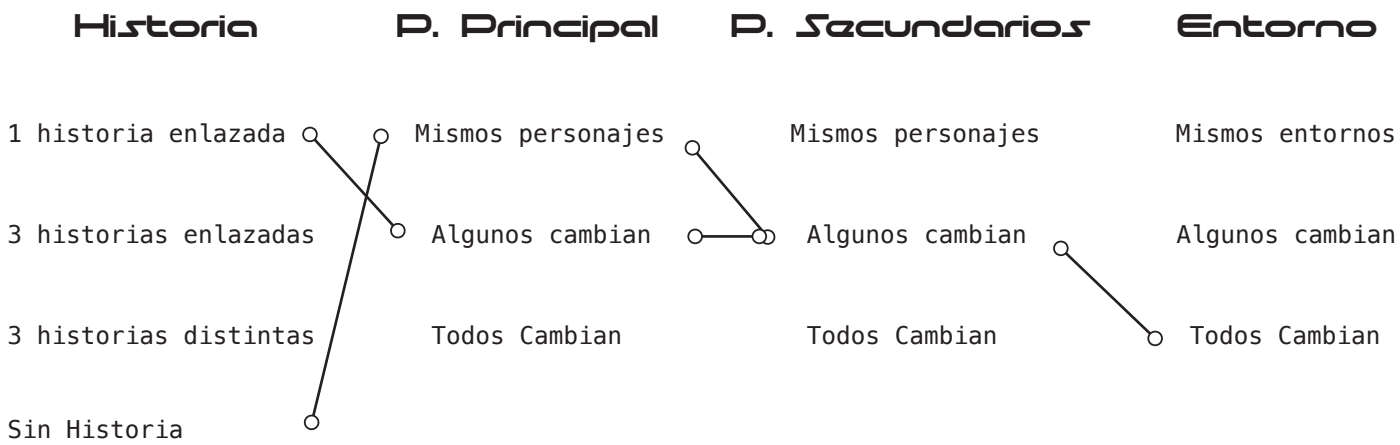
IDEACIÓN

1.1
IDEACIÓN
Ejes centrales

Los productos editoriales están ideados de tal manera que abarquen tres ejes centrales, siendo el primero el contenido y su distribución dentro del espacio del libro, pensando siempre en la interactividad que ayudará a fortalecer el mismo.

La ilustración es otro eje importante para la correcta realización de nuestros productos debido a que nuestro target juega un papel fundmental en el impacto que se tenga como reultado.

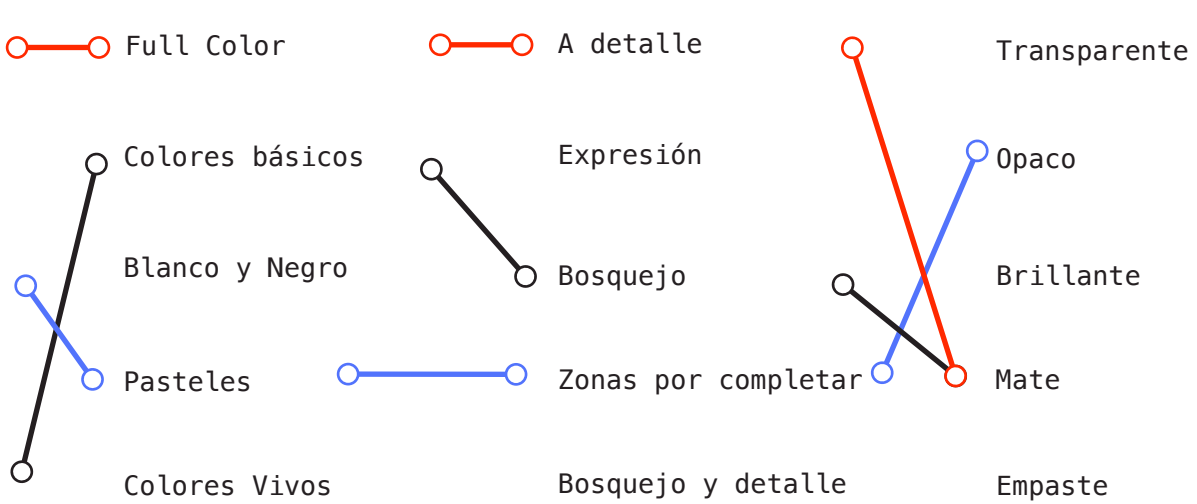
Mientras que a su vez es importante mantener un sistema tanto gráfico como tecnológico, y en la distribución de los contenidos con respecto a nuestras ilustraciones.



Se genero una tabla matriz para generar una lluvia de ideas y varias opciones, de esta manera se encontró un camino para saber que tipo de personajes son los más útiles y de esta forma colaborar con los guiones que trabajó el Departamento de Áreas Históricas de la Municipalidad de Cuenca, para que este se ajuste entre las ilustraciones, el estilo gráfico.

1.3
IDEACIÓN
Ilustración

Estilo	Cromatica	Acabado	Soporte
Figurativo/ realismo	Full Color	A detalle	Transparente
Expresivo	Colores básicos	Expresión	Opaco
Sketch	Blanco y Negro	Bosquejo	Brillante
Fantasía	Pasteles	Zonas por completar	Mate
Comic	Colores Vivos	Bosquejo y detalle	Empaste
Geométrico	Monocromática		



Comic	Colores básicos	Bosquejo	Mate
Sketch	Pasteles	Zonas por completar	Opaco
Figurativo/ realismo	Full Color	A detalle	Mate

Ilustracón / Matriz

Para las ilustraciones hemos realizado una matriz la cual nos ayuda a encontrar la solución más adeuada, basándonos en nuestro estilo de ilustración, la cromática posible que estas podrías llevar.

También es importante pensar en los acabados del producto final y como este puede servirnos como refuerzo de la información distribuida en los guiones.

El objetivo del producto es llegar a la mayor cantidad de niños, por tanto se necesita buscar la mejor solución gráfica acoplada a un soporte para tener la menor cantidad de pérdida en calidad y color.

2
IDEACIÓN
Interactividad

Se han generado varias ideas en cuanto a la interactividad basadas en las tecnologías más recientes de impresión y en los mejores resultados analizados en los homólogos, creando una gran variedad de ideas que se acoplan a nuestras necesidades y mecanismos que puedan dar solucion a las mismas dentro la ciuda de Cuenca.

Las ideas se relacionan con los conceptos que tenemos presentes en los guiones, para de esta manera reforzar la información y atreaer a los niños, hacia el descubrimiento de textos o sitios que le informen sobre lo que está sucediendo en el contexto del ambiente que se desarrolla en cada página.

Para garantizar la interactividad se utilizan:
Pop ups, lenguetas, sticker, acetatos, túneles, paper toy,
visores, 3D, moire, entre otros.
A travez de los cuales se puede:

Descubrir oficios y tradiciones.
Datos informativos.
Colocar y quitar figuras
Superponer paso del tiempo
Jugar y conocer de manera creativa
Colocar las piezas como quiera
Descubrir información oculta
Distinguir diferentes beneficios en un mismo lugar
Ilustraciones llamativas y creativas
Resaltar puntos clave de la ciudad
Descubrir lugares escondidos.
Datos informativos.
Evidenciar el paso del tiempo.
Pop-up pequeños para oficios y tradiciones
Solapas para datos informativos
Paisajes intercambiables
Personjes escondidos entre la multitud

2.1
IDEACIÓN
VISORES, POP UPS, LENGUETAS Y SOLAPAS

Nos servirán par esconder información dentro del entorno haciendo que el niño sienta interes por la mismo y por relacionarla con el ambiente que observa.

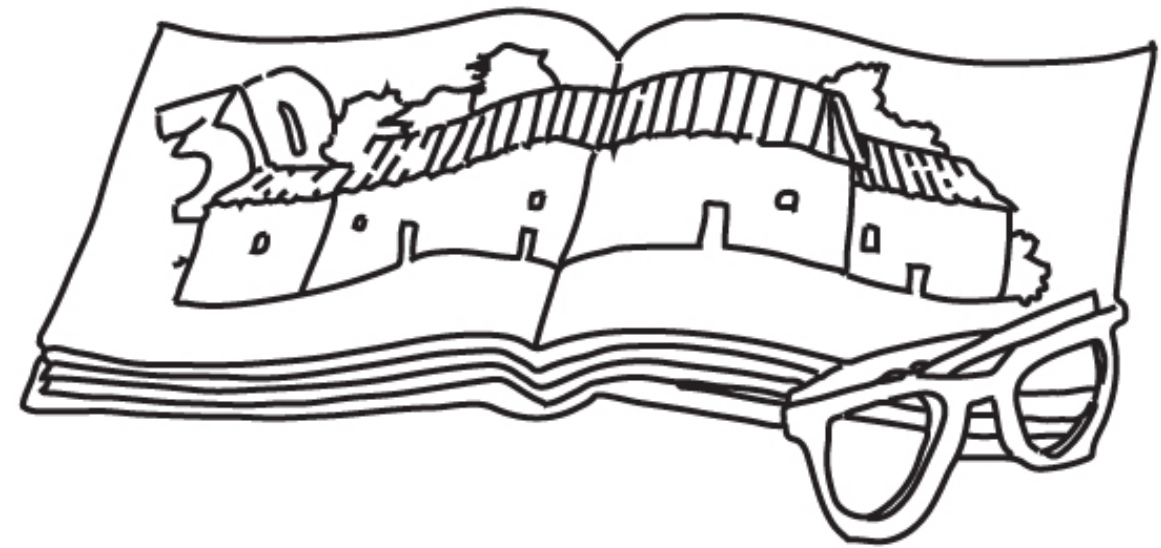
Podremos observar diferentes beneficios dentro de un mismo entorno gracias a la ayuda de visores que nos premiten un intercambio cromática, que muestra y oculta información

A
B
C
D

2.1
IDEACIÓN
GAFAS 3D, ACETATOS

El uso de la tecnología 3D nos permite hacer énfasis en zonas importantes y su contenido, a su vez son muy atractivas y divertidas para los niños dándole más valor y generando interés por aprender.

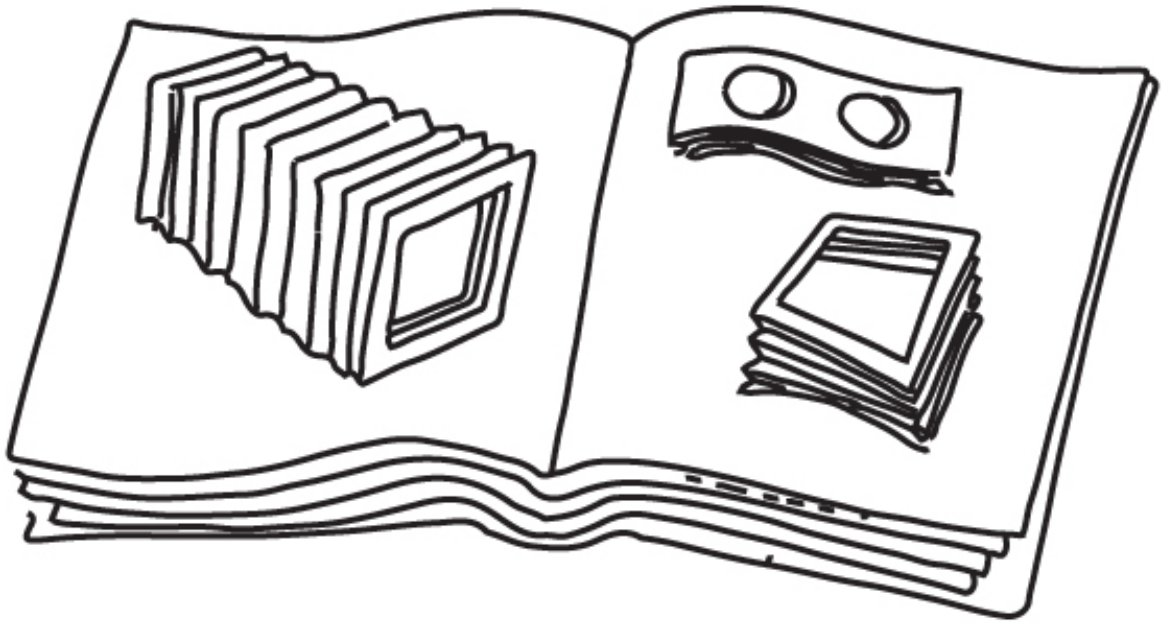
Mientras que el uso de acetatos nos permitirá aprovechar de gran manera el entorno y poder modificarlo con el uso de capas superpuestas que permiten ir cambiando la apariencia de las cosas, mientras se deja una estrucctura fija en el fondo.



2.1
IDEACIÓN
TÚNEL, STICKERS Y PESTAÑAS

Para generar un gran efecto de profundidad se puede utilizar la técnica del tunel, que permite dividir la imagen en varias capas una delante de la otra, dándonos la apariencia de 3D y creando un ambiente mucho más realista que permite diferenciar los planos de los que se compone la arquitectura de un espacio.

Las pestañas nos permiten generar una gran interactividad y solucionan espacios donde se puede colocar información, reforzándola con la imagen que la oculta, con los stickers podemos convertir un libro normal en un libro de juego en el que se interactúa con el espacio.



3
IDEA FINAL
POP UP, ACETATO, PESTAÑAS

En base a los guiones y la manera en que se encuentra distribuida esta información se realizarán dos libros:

- Barrios y Oficios
- Sitios Mixtos

Se usará un tipo de interactividad distinto para cada uno de los libros y esta se ajustará a las necesidades de cada uno, por lo que se mantendrá un sistema de interactividad dentro de cada libro y distinto entre los dos, siendo el sistema gráfico el que prevalece en la totalidad del producto editorial.

Haremos que la imagen o ilustración prevalesca y se utilizarán los recursos de nteractividad para ocultar la información dentro del espacio, en el lugar más adecuado reforzando el concepto que se desee transmitir a los niños.

LIBRO 1 BARRIOS Y OFICIOS

Este libro usará como sistema interactivo el recurso de pop up y pestañas desplegables, sobre las cuales se ocultará la información se procurará llamar la atención al niño con información consisa e interesante que despierta la atención del niño hacia las lecturas que el libro oculta.

LIBRO 2 SITIOS MIXTOS

Para este caso se optó por el uso de acetatos, que permitengenerar varias capas y mostrarnos una sola ilustrción final, capáz de descomponerse para permitir observar una parte de información y su refuerzo visual a la vez, buscando la interacción y interés por la lectura.

CAPÍTULO 4

BOCETACIÓN

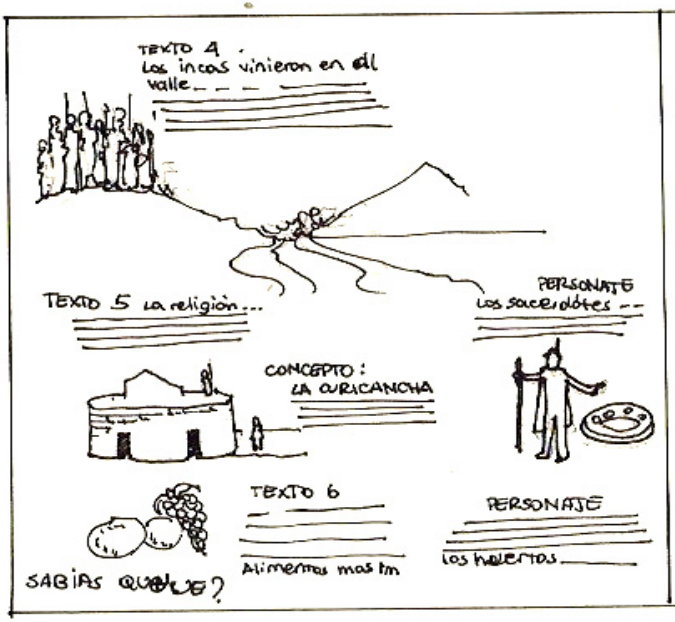
1.1
BOCETACIÓN
Distribución de espacios

Teniendo en cuenta el guión, y las desiciones que se tomaron a cerca del estilo de ilustración, se empizan a desrrollar varias páginas pensando en que las imágenes sean un complemento de los conceptos que estos llevan.

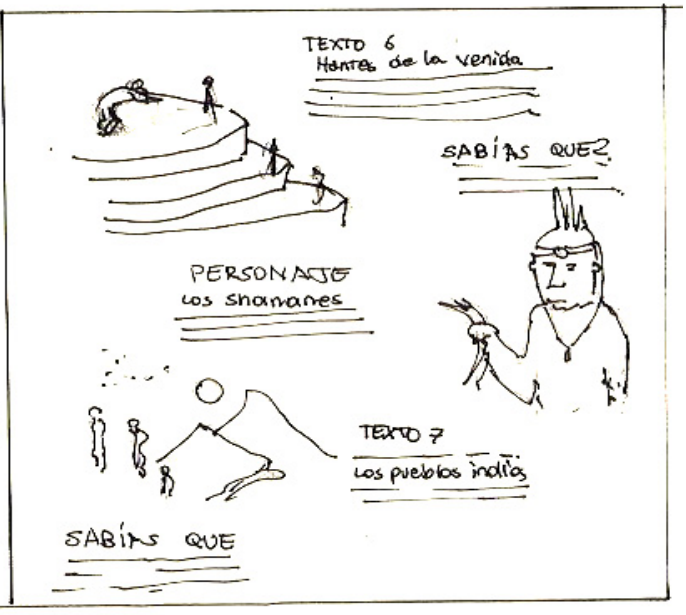
Existen disferentes tipos de información en los guiones, diviendo el texto en partes: conceptos, datos curiosos e información sobre personajes importantes para el desarrollo de la ciudad.

Se desarrollan espacios, ambientes y personajes teniendo siempre en cuenta la información que se encontrará oculta en ese espacio, se distribuye correctamente la información de tal forma que el ambiente sea realista y funcione como una unidad abarcando las dos páginas del libro abierto.

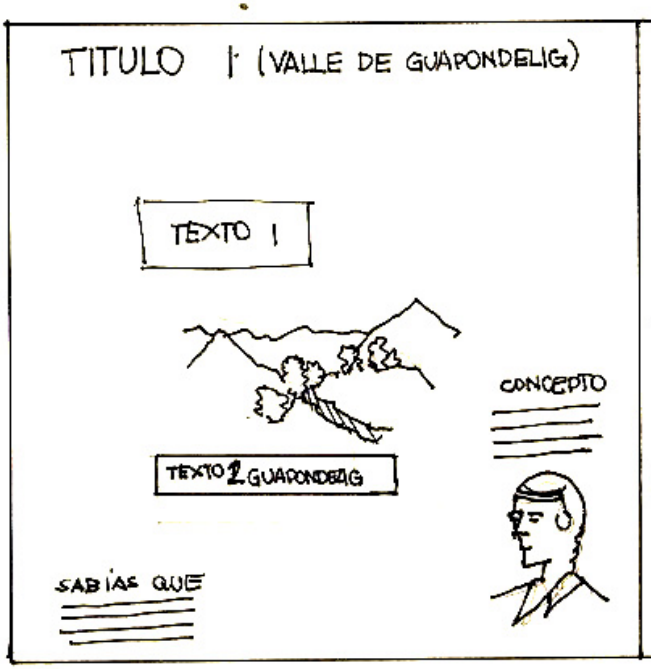
PAG 3



PAG 4



PAG 1



PAG 2

BOCETOS 1.2

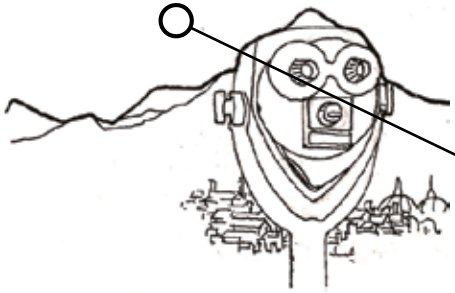
1.3
BOCETACIÓN
Interactividad

A medida que los bocetos toman forma, se procede a cubrir las necesidades de nuestro producto final y se selecciona el soporte adecuado y la técnica a utilizarce para su correcta concreción, corte, armado y montaje.

Se realizan pruebas de funcionalidad sobre los pop ups y lenguetas, para buscar la solución más eficiente a nuestras necesidades, teniendo en cuenta la funcionalidad, la interactividad con el niño y el costo en imprenta para lograr el efecto deseado.

Estos bocetos y maquetas son importantes para la correcta comprención del objetivo con la gente de imprenta y el manejo adecuado de recursos.

Texto



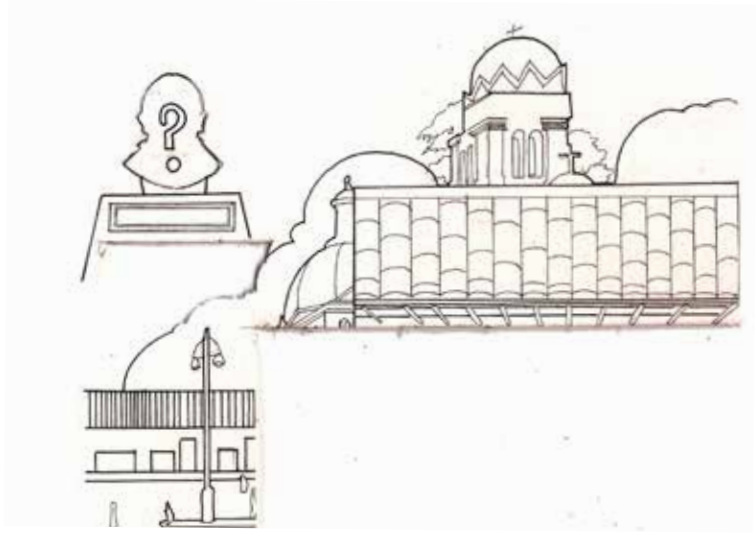
Solapa

Acetato

1.3
BOCETACIÓN
Interactividad

Se realizaron bocetos y maquetas para resolver la interactividad de nuestro producto final y facilitar el llevarlo a imprenta.

Realizando cortes a mano y simulando los resultados que necesitamos en troquel para llevarlo a los procesos adecuados de impresión.



GASPAR SANGURIMA

Lugar de oficios vinculados a la construcción y alfarería. La tierra de San Sebastián era útil para la producción de tejas y ladrillos.

BOCETOS 1.3

Antiguo camino a la Costa
o Vía a Naranjal el viaje
a lomo de mula tomaba
5 días

BARRIO
SAN SEBASTIAN
barrio de indios fue elevada
GASPAR SANGURIMA
ESCULTOR, ARTESANO

BOCETOS 1.3

MANUEL RODRIGUEZ CARDO

Debido a que el barrio de San Sebastián Estaba a la salida de la ciudad, en la vía hacia la costa, muchos arrieros y cargadores vivían en el sector. Ellos

BOCETOS 1.4
Color

CAPÍTULO 5

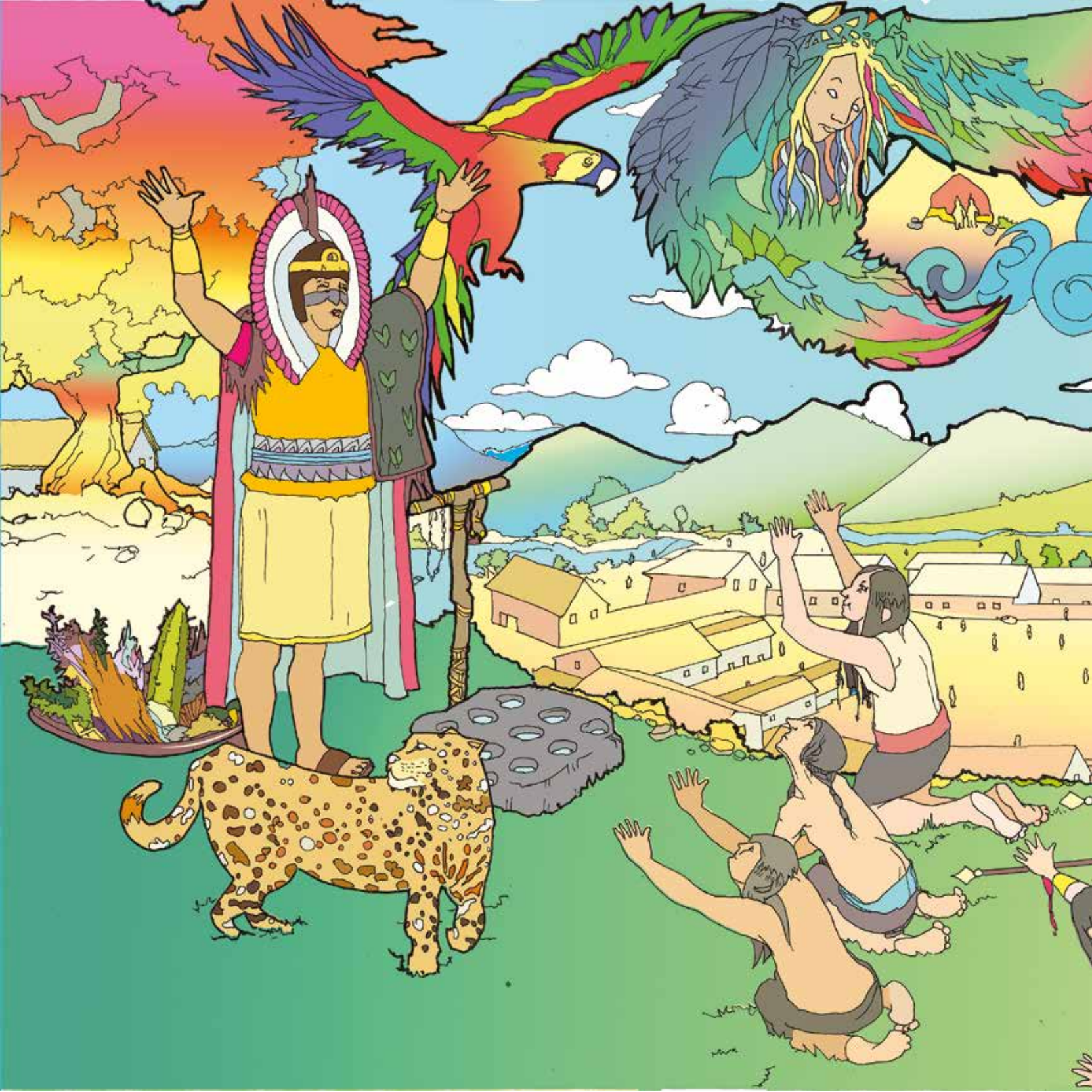
CONCRECIÓN

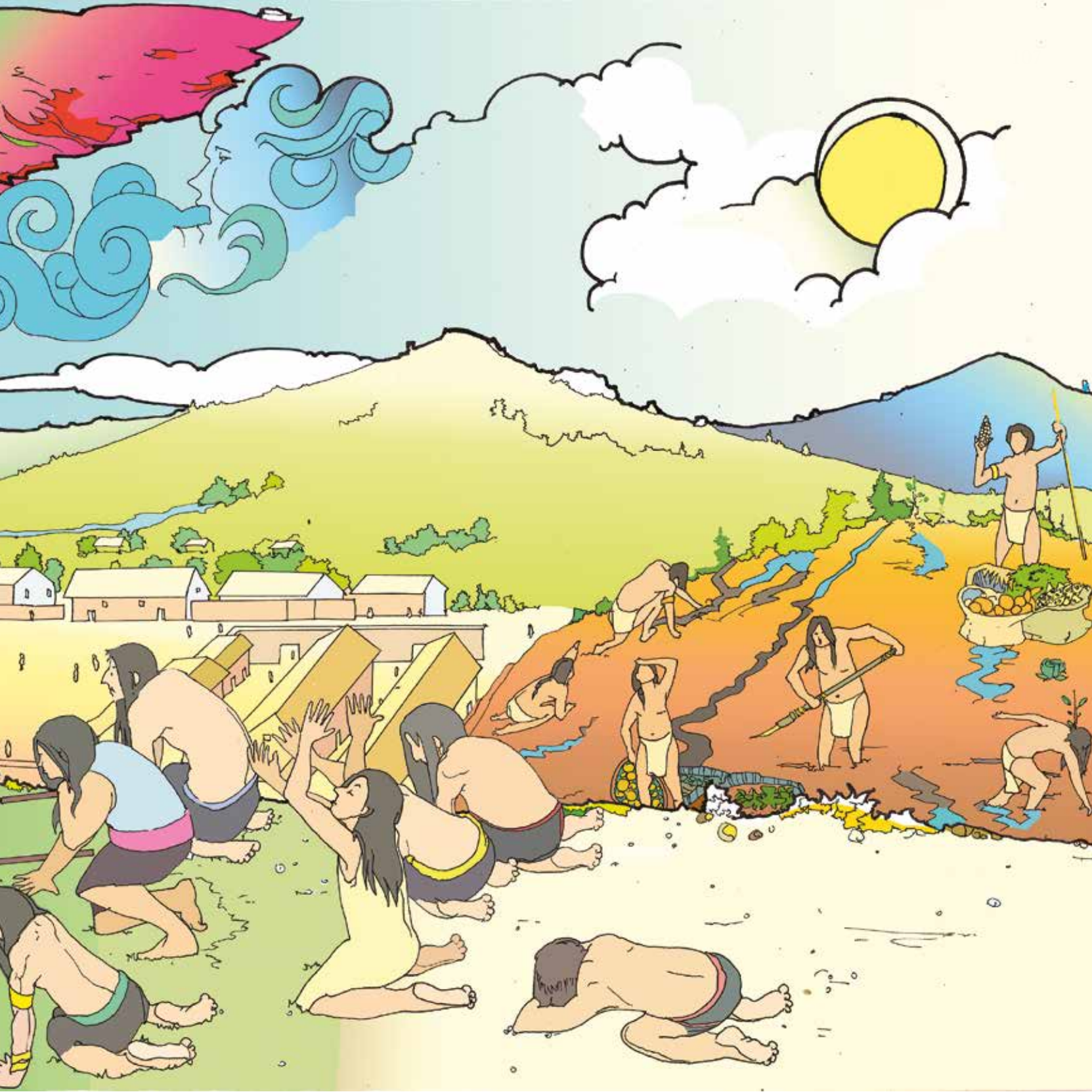
1.1
CONCRECIÓN
Ilustraciones Finales

Las ilustraciones finales nos muestran diversos espacios de la ciudad en diferentes barrios y épocas, mostrando las actividades destacadas de cada lugar, creando un ambiente y una escena en cada página.

Con ilustraciones recargadas llenas de detalles de distintos tamaños que enseñan característcas típicas de cada situación generando gran interés por saber y conocer lo que ocurría en cada lugar y tiempo.

Cuenta con personajes ilustres de la ciudad, así como con una amplia variedad de personajes secundarios que cumplen actividades dentro del entorno, creando un ambiente activo y muy interesante lleno de detalles.

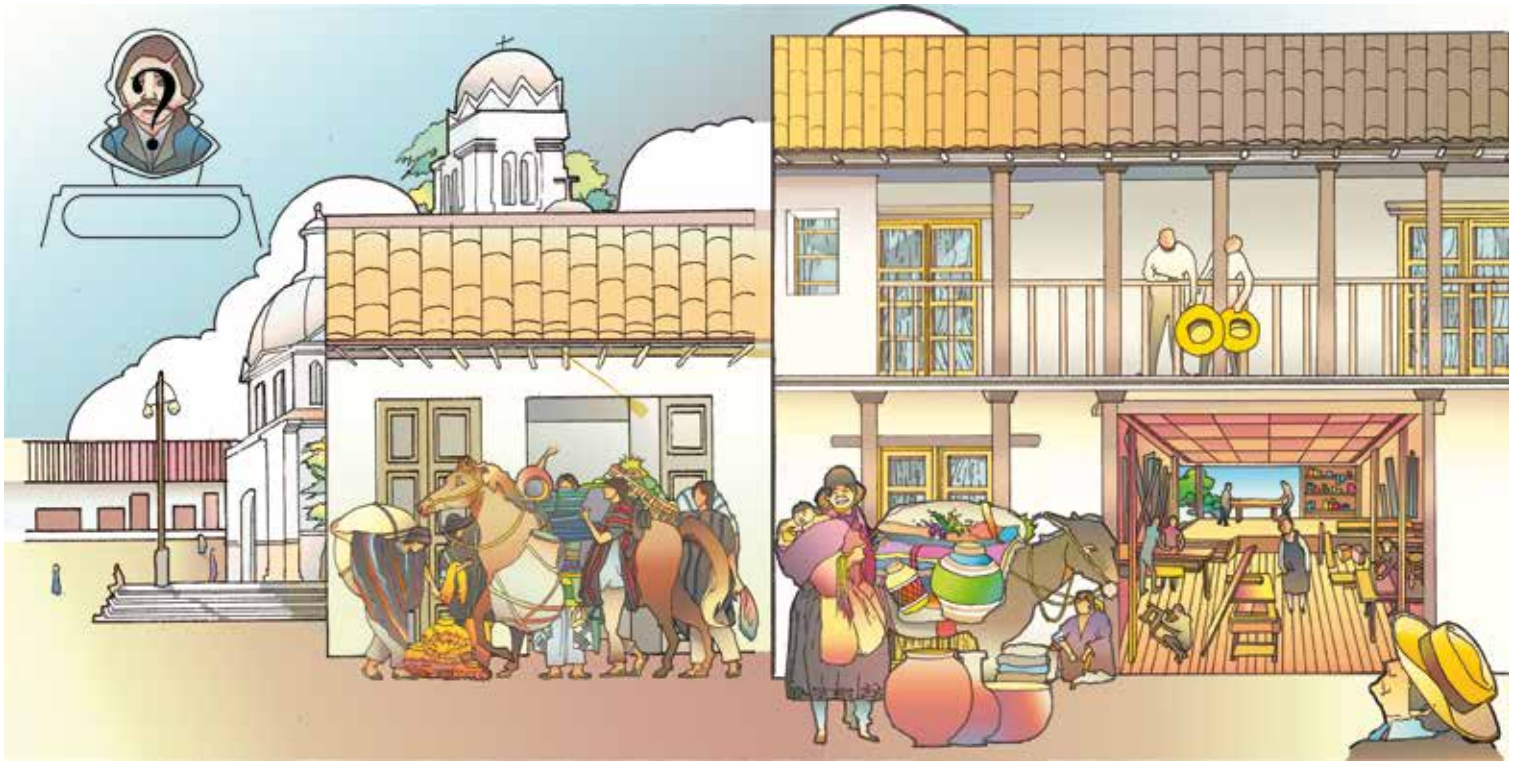




1.2
CONCRECIÓN
Diagramación

Con el correcto uso del espacio y teniendo una ilustración pensada previamente en los textos, se ha solucionado con una malla sencillla de cuatro columnas la distribución de los textos, aprovechando los espacios que dejamos libres en las ilustraciones como el piso y el cielo, utilizando así los bordes para el texto y la ilustración más recargada al final.

Reforzando siempre la información contenida en el concepto colocándola debajo de la imagen que corresponde a la misma.



Manuel Rodríguez de Carpio vivía en el barrio de San Sebastián alrededor de 1800. Fue propietario de la Casa de las Posadas, una de las edificaciones más antiguas del sector. Se dedicaba al comercio y sabía leer y escribir, no así sus descendientes.

Los tejeros elaboraban tejas y ladrillos para la construcción, mientras que los alfareros producían objetos de barro cocido, en especial para uso doméstico.

El sector de ***San Sebastián*** fue creado como barrio de indios. Fue elevado a parroquia en 1692 para separar la población indígena de los vecinos que descendían de los españoles.

En 1580 el cabildo quiso expulsar a los indígenas del centro de la ciudad, pero no se logró segregar por completo a este grupo porque siempre hubo necesidad de su trabajo en el servicio doméstico, la agricultura y la elaboración de productos.

La segregación es la separación de un grupo social por su raza y cultura.

A los españoles que vinieron a América les disgustaban los trabajos manuales pero muchos de los oficios que ellos necesitaron en el nuevo mundo eran desconocidos para los indios y debieron ser aprendidos. Por esta razón en los primeros tiempos de la Colonia, los españoles trabajaron de herreros, sastres, albañiles, carpinteros, etc.

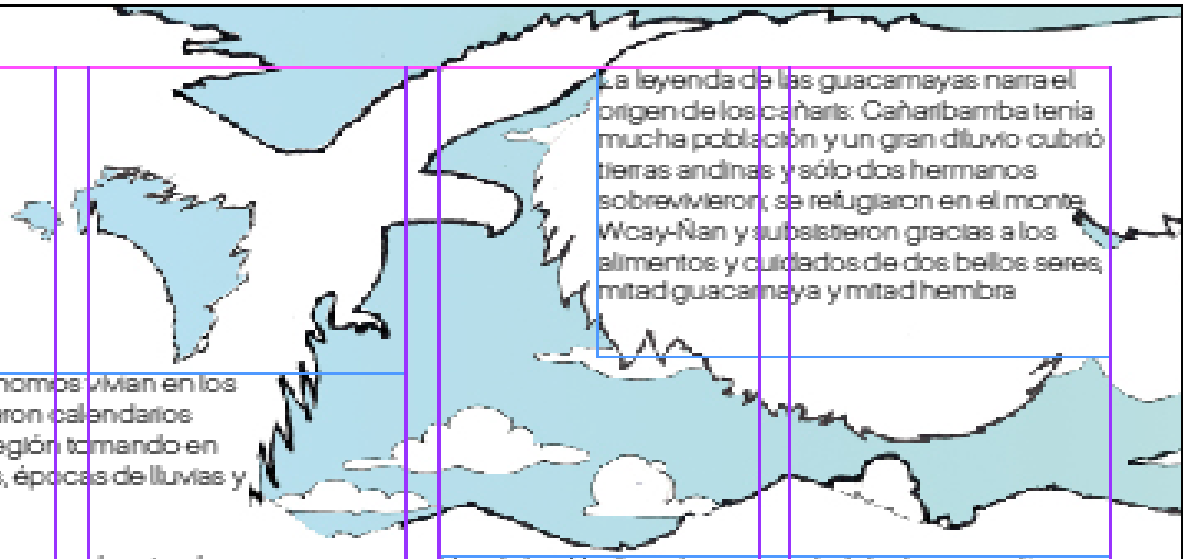
La tierra de San Sebastián y los alrededores era útil para la producción de tejas, ladrillos y objetos de cerámica.

Los indios tuvieron que aprender nuevos oficios como la fabricación de tejas. También tuvieron que adaptar oficios que ya conocían como la producción de cerámica y textiles a los gustos de los españoles.

Debido a que el barrio de ***San Sebastián*** estaba a la salida de la ciudad, en la vía hacia la costa, muchos arrieros y cargadores vivían en el sector. Ellos llevaban los productos que venían o salían de la ciudad como los textiles, algunos comestibles, la cascarilla y los sombreros de paja toquilla.

La cascarilla es la corteza de un árbol que se usaba para producir un remedio llamado quinina, necesario para curar el paludismo.

El antiguo camino a la costa fue mejorado con el apoyo del presidente *Gabriel García Moreno* alrededor de 1870 y se conocía como la Vía a Naranjal. El viaje a pie o a lomo de mula tomaba 5 días.



La leyenda de las guacamayas narra el origen de los cañaris: Cañaribamba tenía mucha población y un gran diluvio cubrió tierras andinas y sólo dos hermanos sobrevivieron; se refugiaron en el monte Wcay-Ñan y subsistieron gracias a los alimentos y cuidados de dos bellos seres, mitad guacamaya y mitad hembra

Los sacerdotes astrónomos vivían en los Quricanchas y diseñaron calendarios agrícolas para cada región tomando en cuenta las estaciones, épocas de lluvias y de sequía.

Los calendarios se usaron en las siembras, cultivos, cosechas, es decir, todas las actividades de la vida andina.

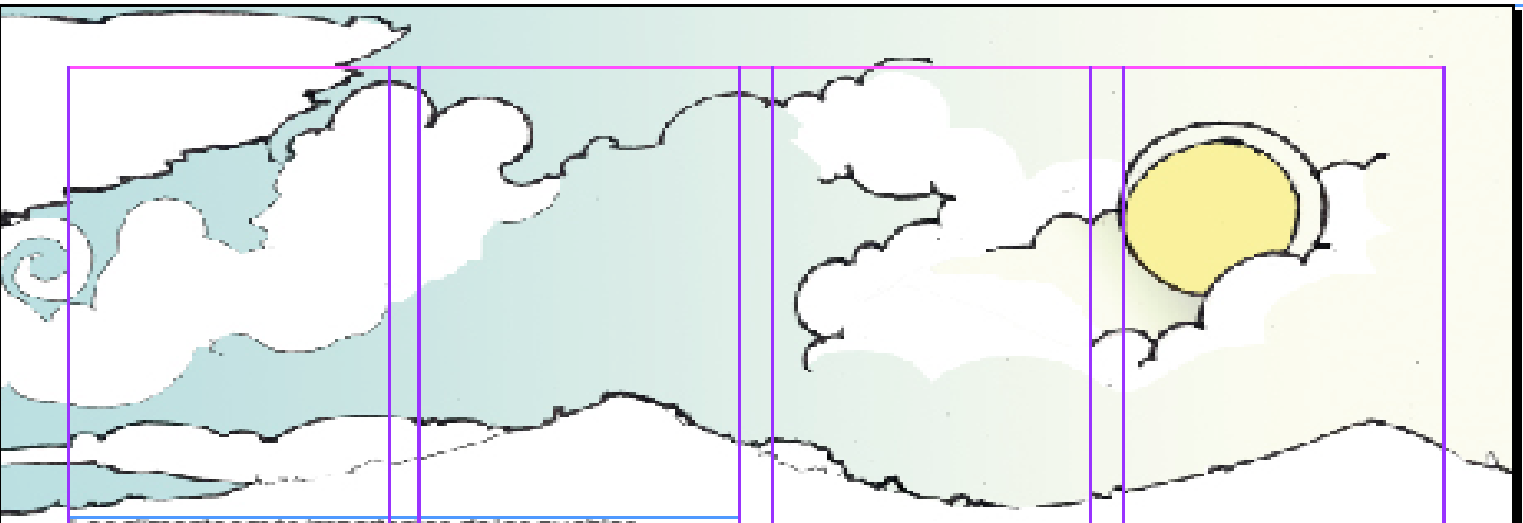
Los chamanes son una especie de sacerdotes que conocen el cosmos y la naturaleza y extraen de ellos saberes para curar a través de rituales que incluyen plantas medicinales.

Desde los Quricanchas se controlaba la geografía sagrada mediante el diseño de líneas imaginarias que unían lugares de culto, áreas productivas y ciudades principales a través de caminos y acequias; este saber formaba parte de la religión inca.
Qurikancha es un templo mayor en dónde se celebraron rituales espirituales y religiosos y sirvió también como observatorio astronómico y punto de organización del Imperio

Los cañaris se conectaron espiritualmente con la naturaleza y la amaron como a una diosa.
Adoraban a los osos, jaguares y leopardos, sus dioses más antiguos eran la luna, los árboles corpulentos y las piedras preciosas. También adoraban a los loros y cada provincia tenía su huaca o divinidad, cada pueblo un ídolo particular y cada familia sus dioses domésticos y su pacarina o lugar de origen de sus ancestros.

Una de las creencias más antiguas de la humanidad es el animismo que viene de la palabra ánima, es decir, alma.

Algunos pueblos indios son animistas porque creen que cualquier elemento del mundo natural tiene alma o conciencia propia. Hay una fuerza vital presente en todos los seres animados y hay una interrelación entre el mundo de los vivos y el de los muertos a través de varios dioses. La ciencia andina se basa en un profundo conocimiento del cosmos y un gran respeto a la naturaleza a la cual se
reverencia como la Pacha Mama porque el hombre forma un todo con el medio físico.



Los alimentos más importantes de los pueblos indígenas andinos fueron la papa y el maíz que se complementaron con nutrientes de otros productos obtenidos de la pesca, caza e intercambios comerciales.
Antes de la conquista española, los indios cultivaban en terrazas o andenes, también despejaban el terreno nativo y dejaba espacios libres en el bosque mediante roza y quema antes de sembrar y el suelo reposaba después de algunas cosechas.

En los huertos, chacras y jardines del Inca habían plantas ornamentales, medicinales, alimenticias, utilitarias, además de aves y animales.

Los pueblos andinos indígenas domesticaron más de 200 variedades de papas y el maíz estuvo presente en su rituales y fiestas religiosas y aún se usa en festividades campesinas actuales.

Los Incas vivieron en Guaypondélig luego de los cañaris y llamaron a esta tierra Turnipamba que significa llanura de los tumis o campo de las espadas; esta palabra también se traduce poéticamente como llanura amplia como el cielo porque la curvatura de la bóveda celeste es igual a la de un tumi.

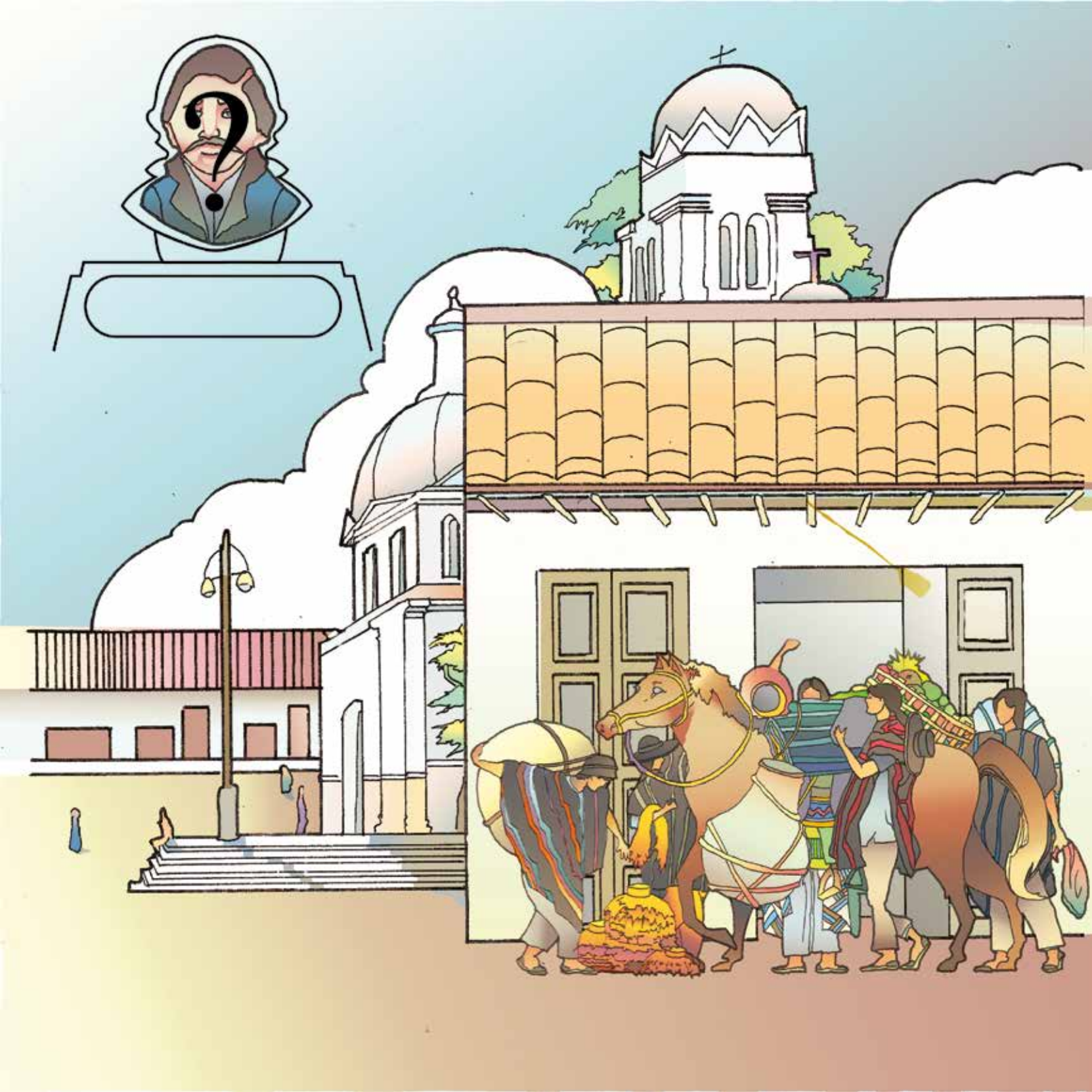
La ciencia andina se basa en un profundo conocimiento del cosmos y un gran respeto a la naturaleza a la cual se reverencia como la Pacha Mama porque el hombre forma un todo con el medio físico.
Tumi es un cuchillo en forma de media luna y se parece al hacha.

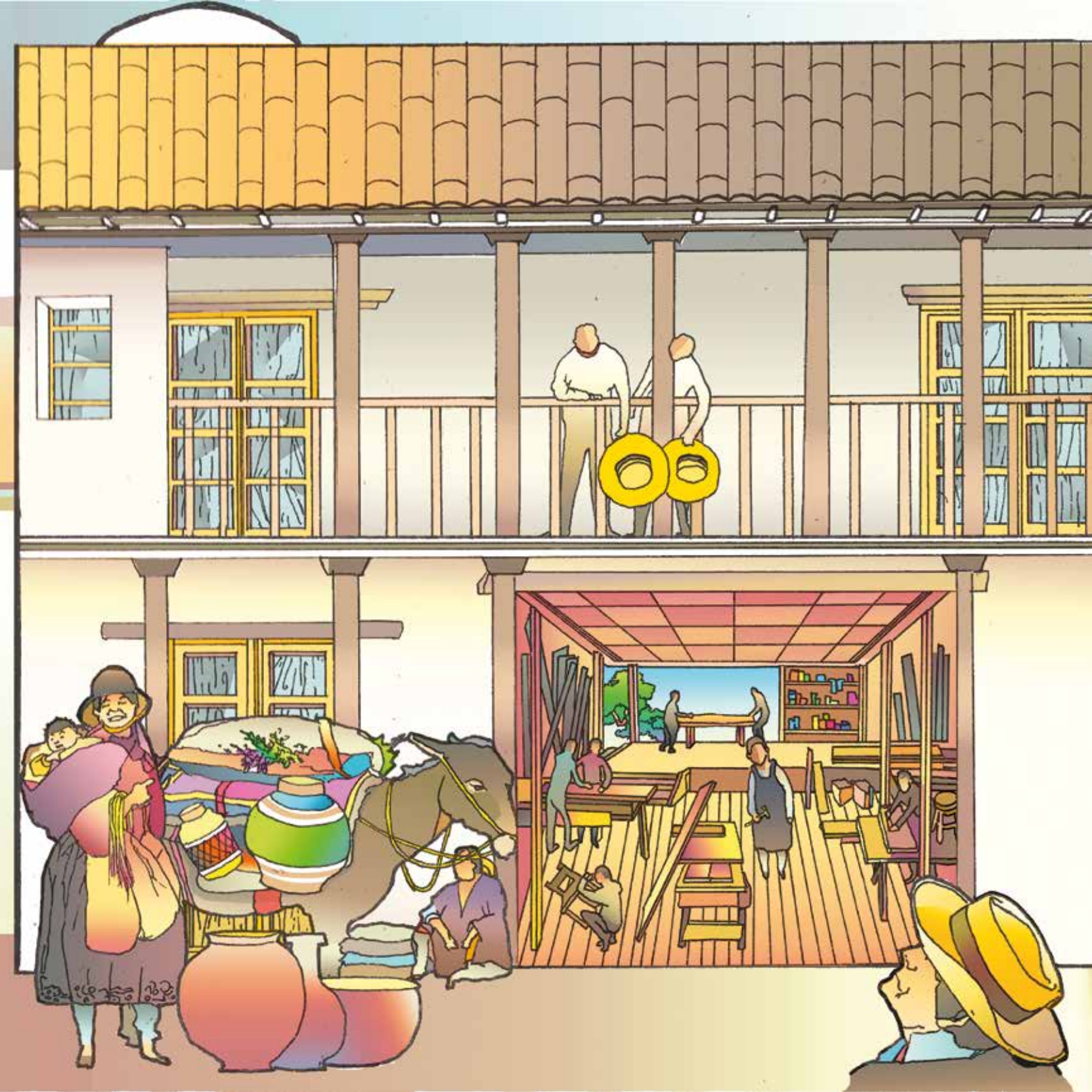
1.3
CONCRECIÓN
Libros Interactivos

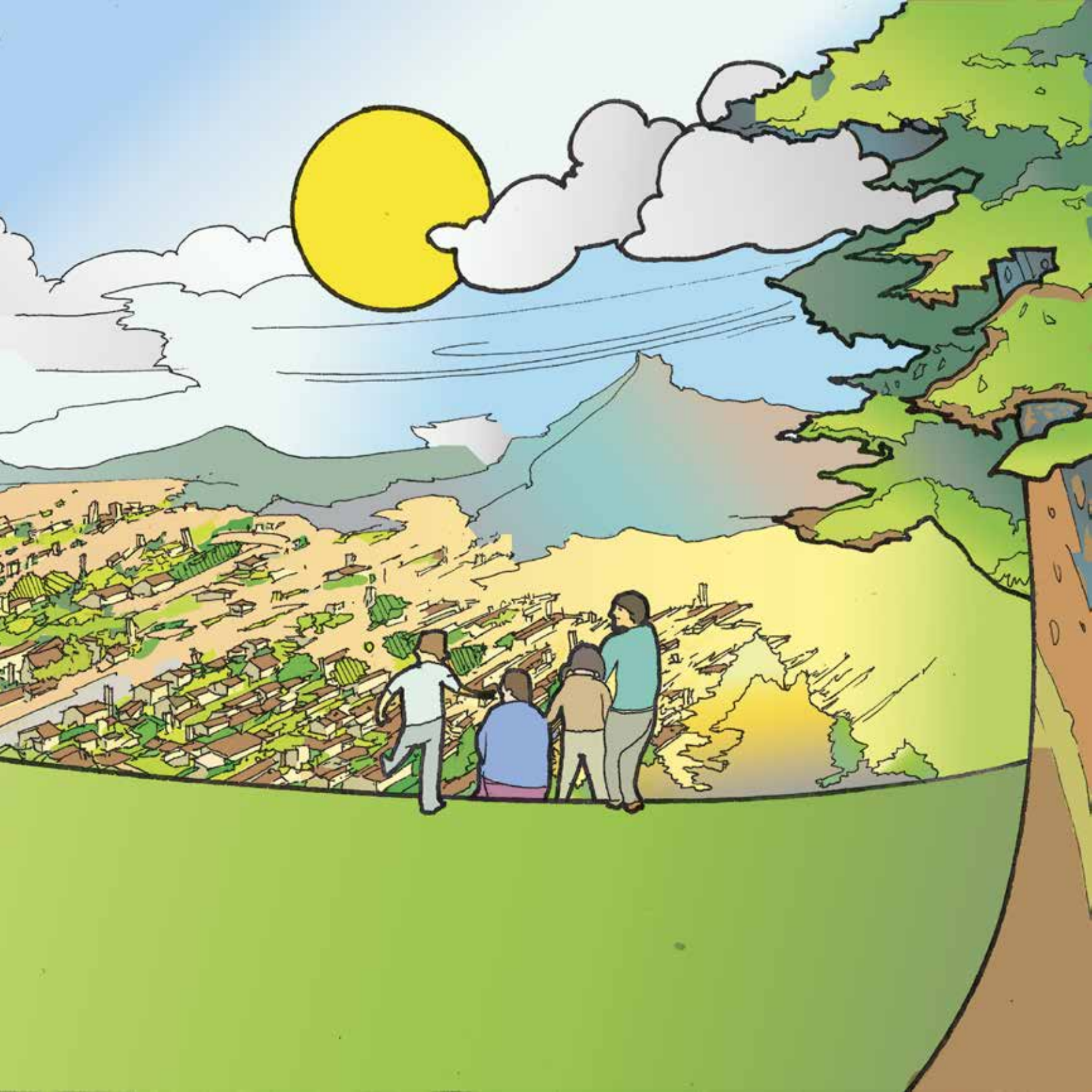
El resultado es un producto con un sistema claro de ilustración, que nos muestra un espacio completo en el cual se desarrollan las actividades importantes que se quiere dar a conocer a los niños.

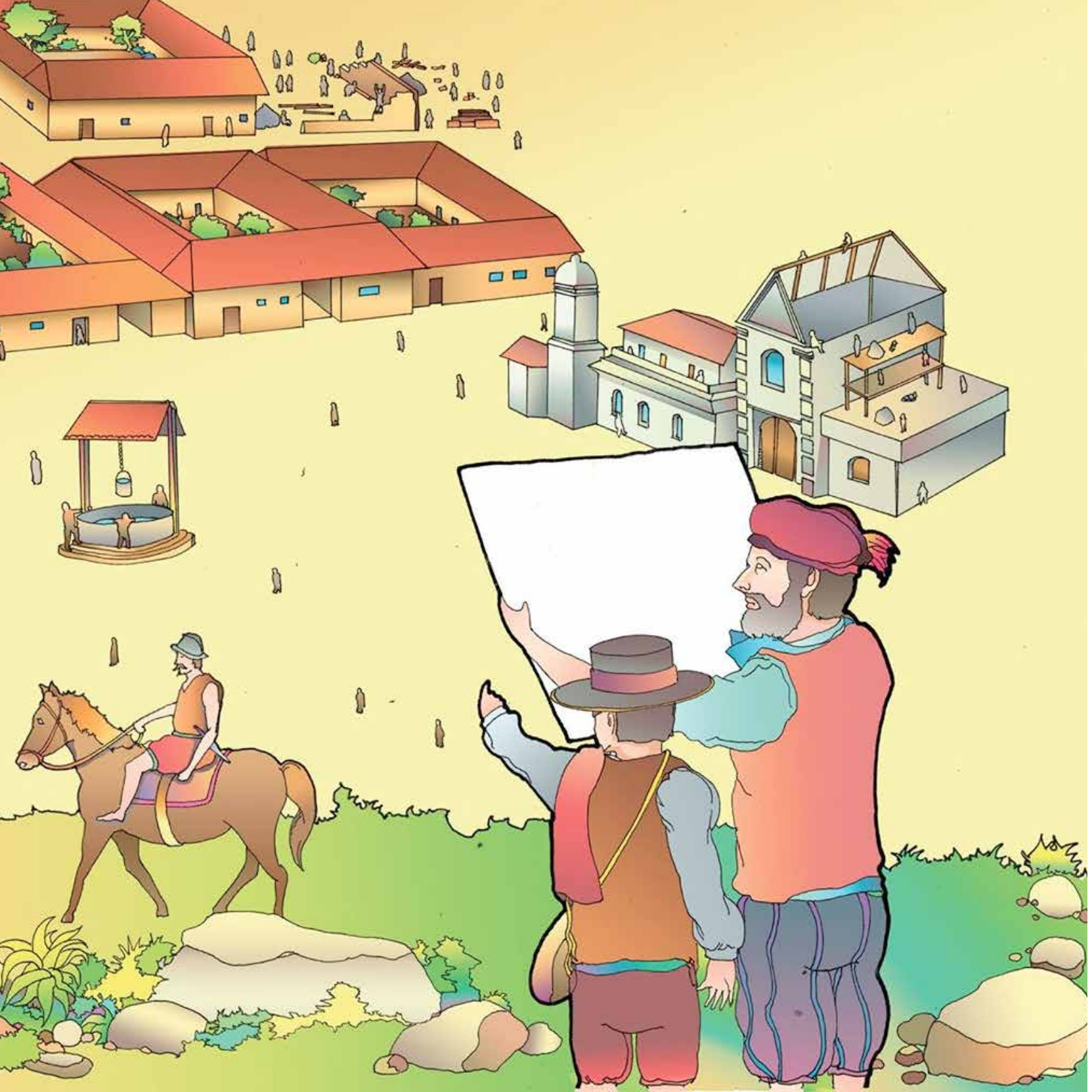
De una manera interesante se muestra el libro con absolutamete nada más que las ilustraciones en cada página, ocultando los textos conceptuales debajo de etiquetas, acetatos y pop ups, que incentivan al niño a buscar nuevas fuentes de información ocultas en todo el libro.

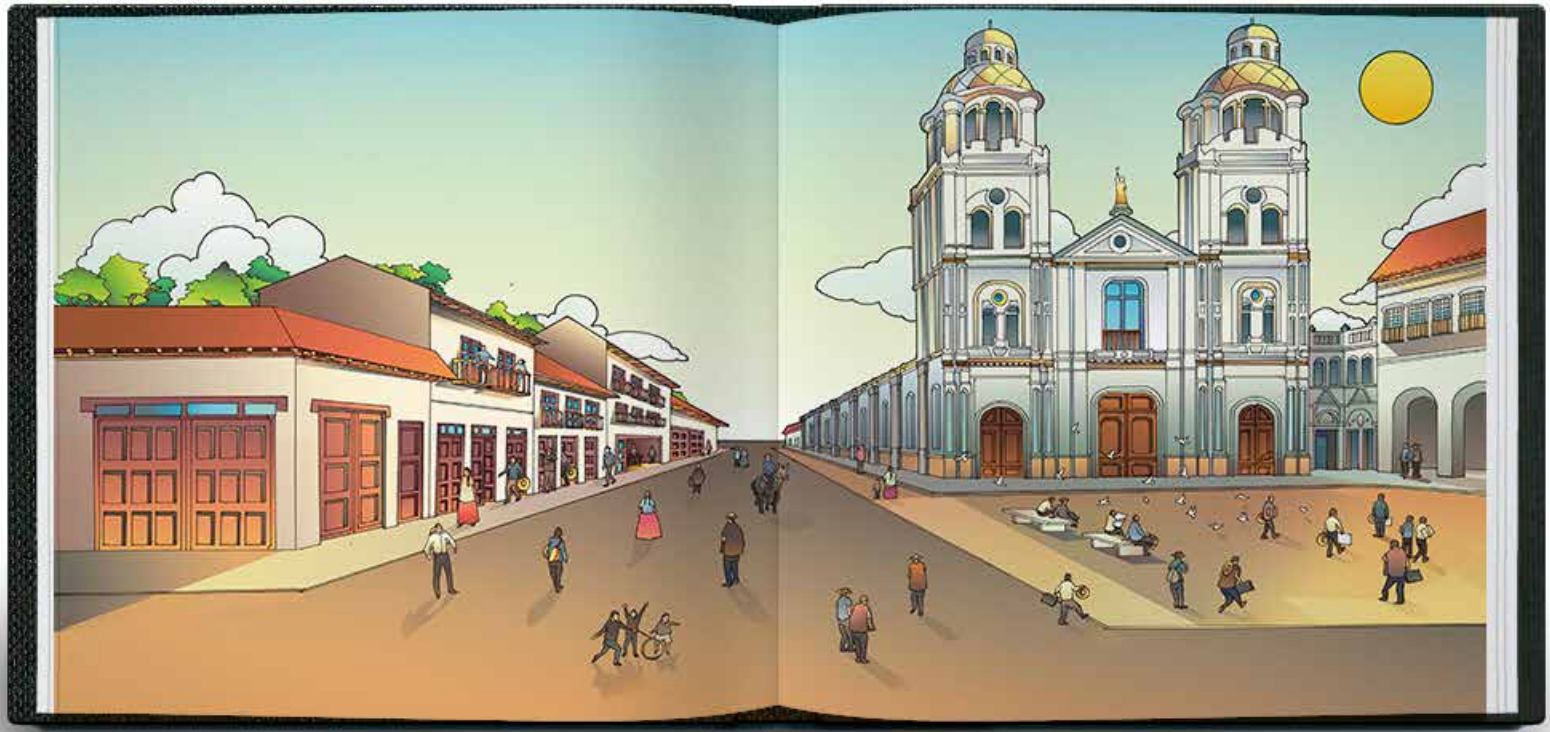
CUENCA
PATRIMONIO

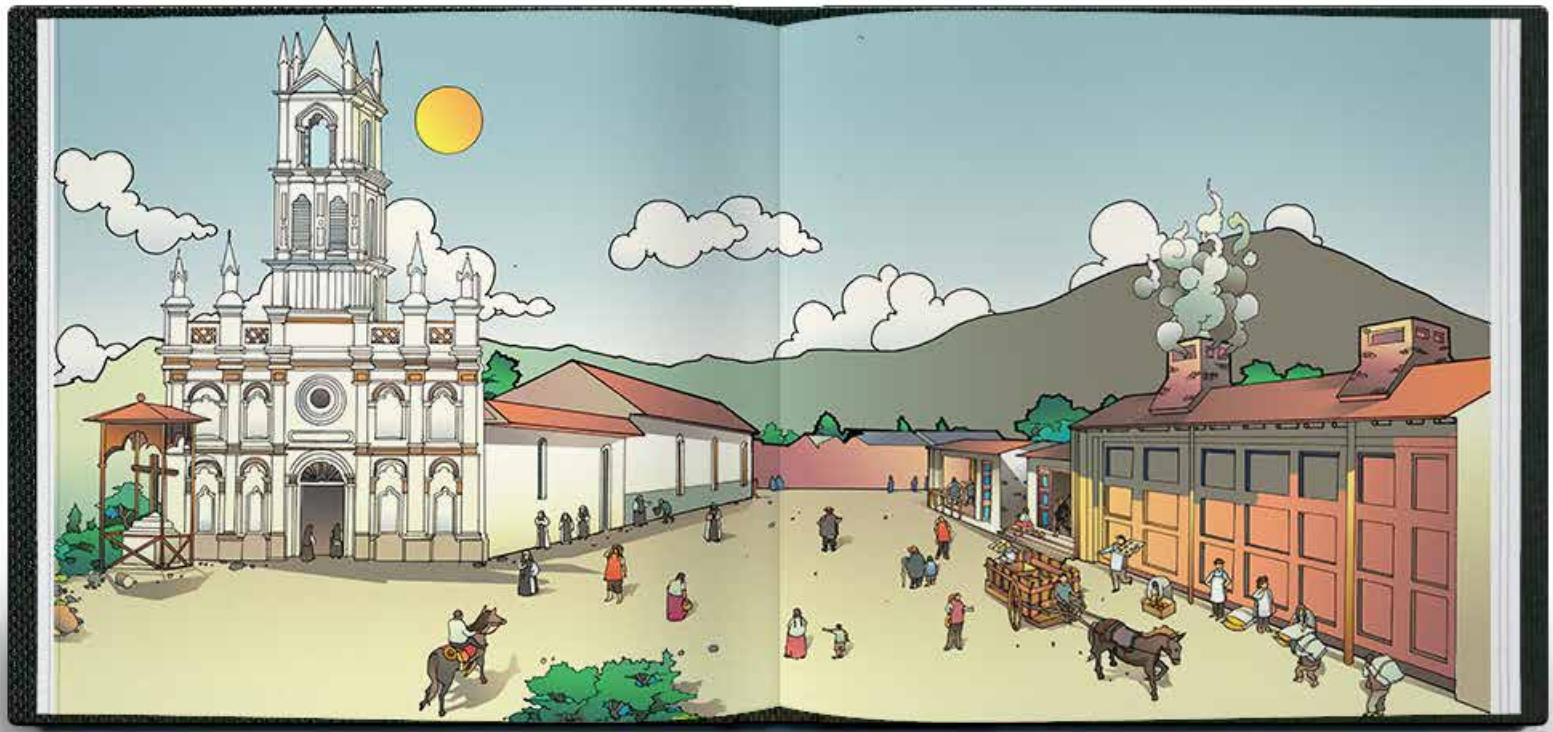


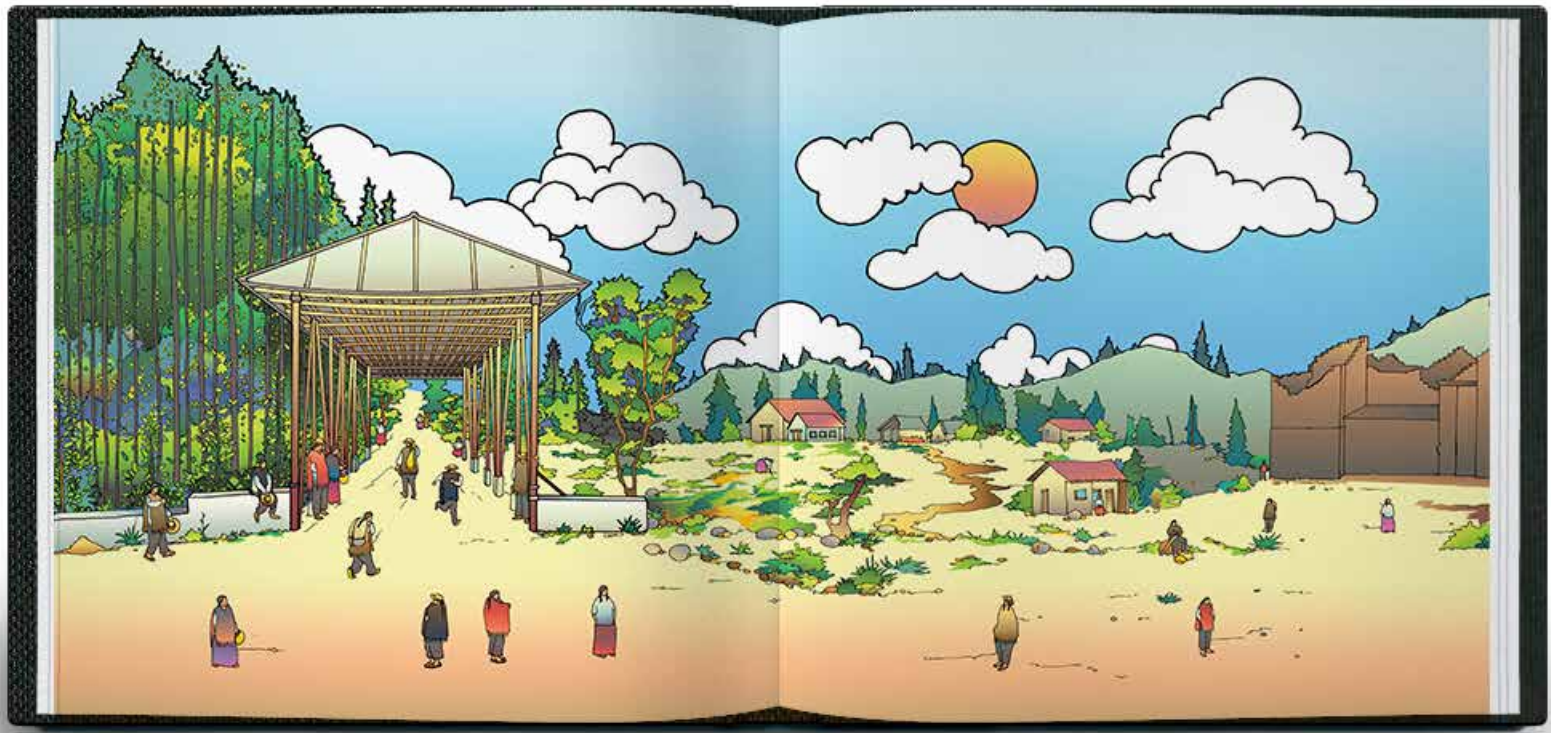


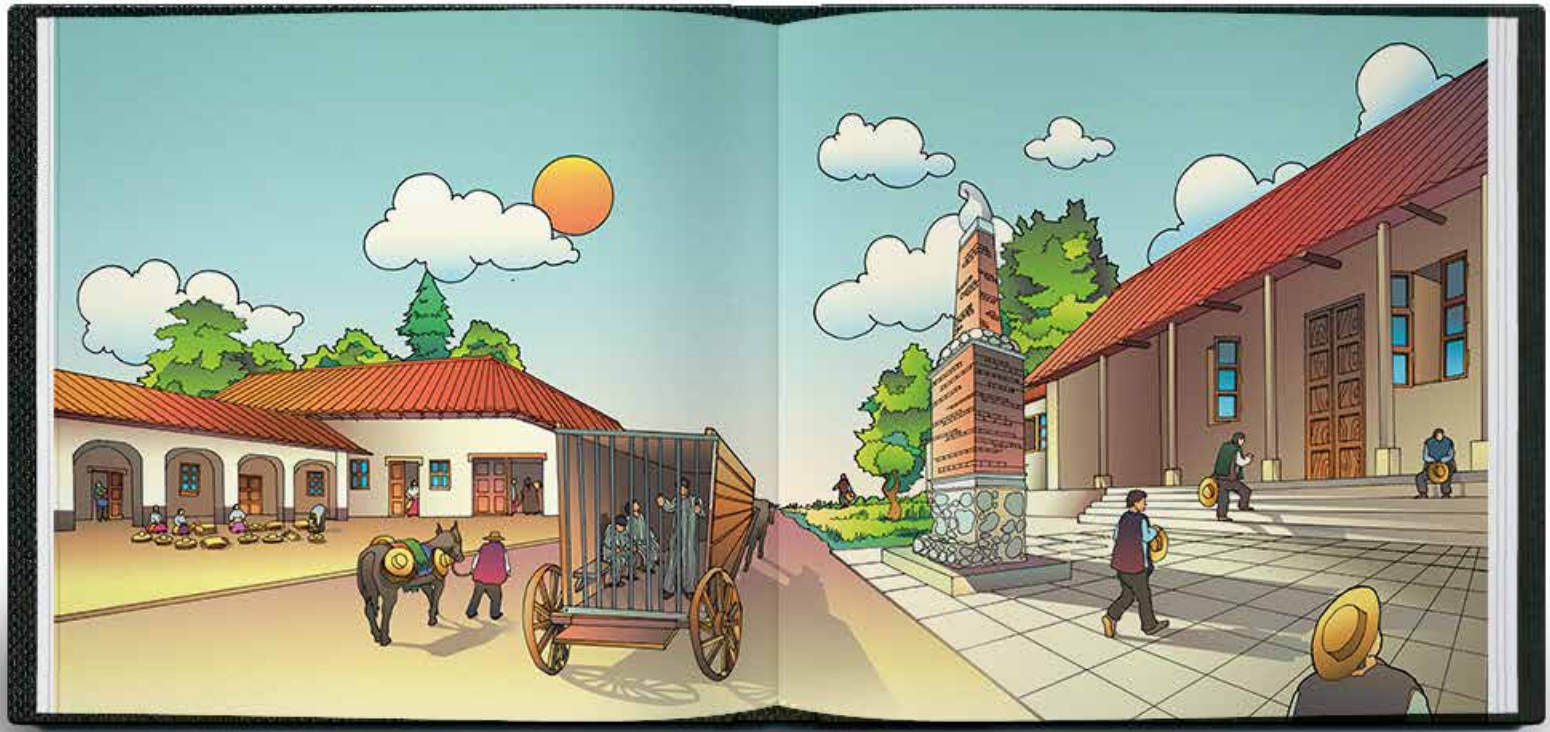


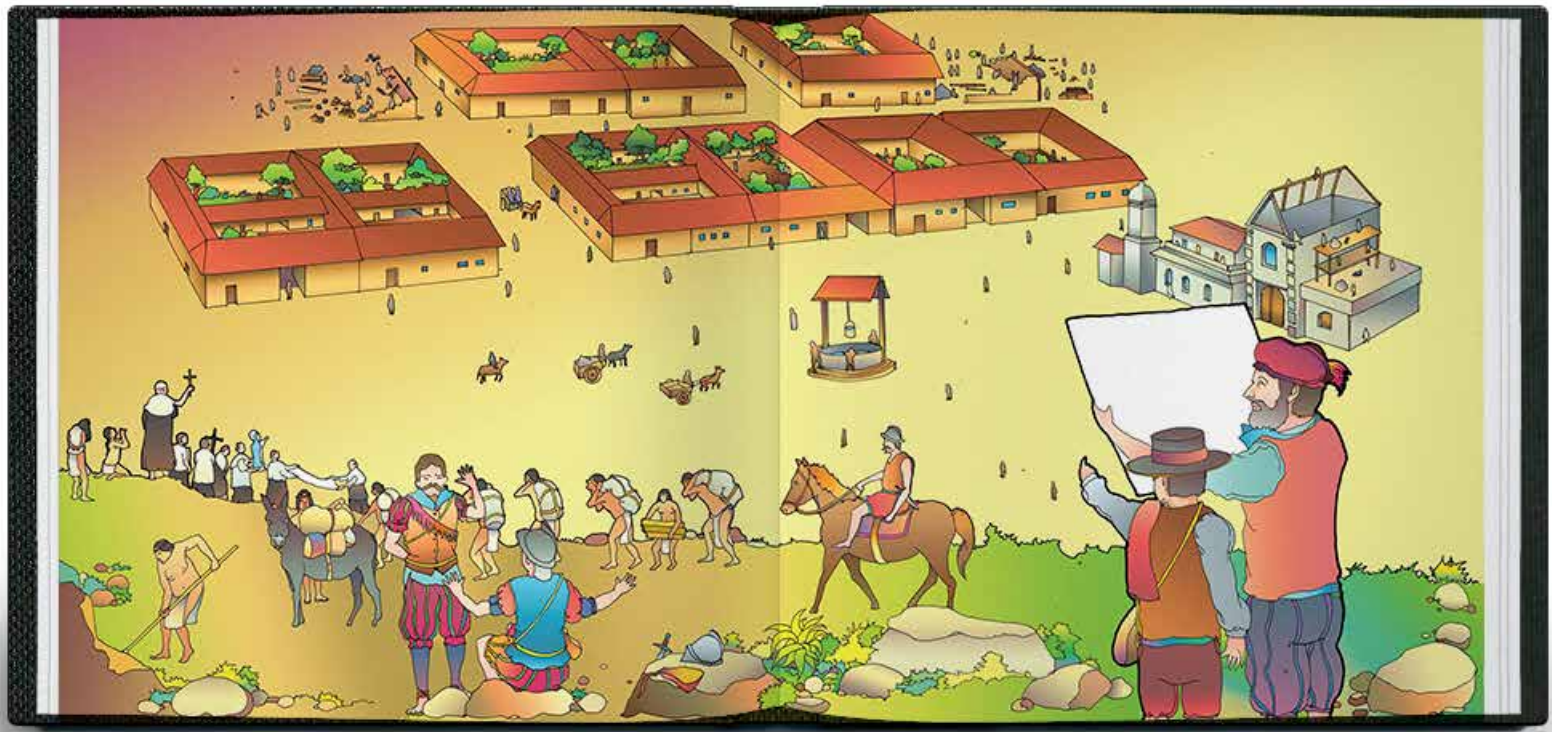


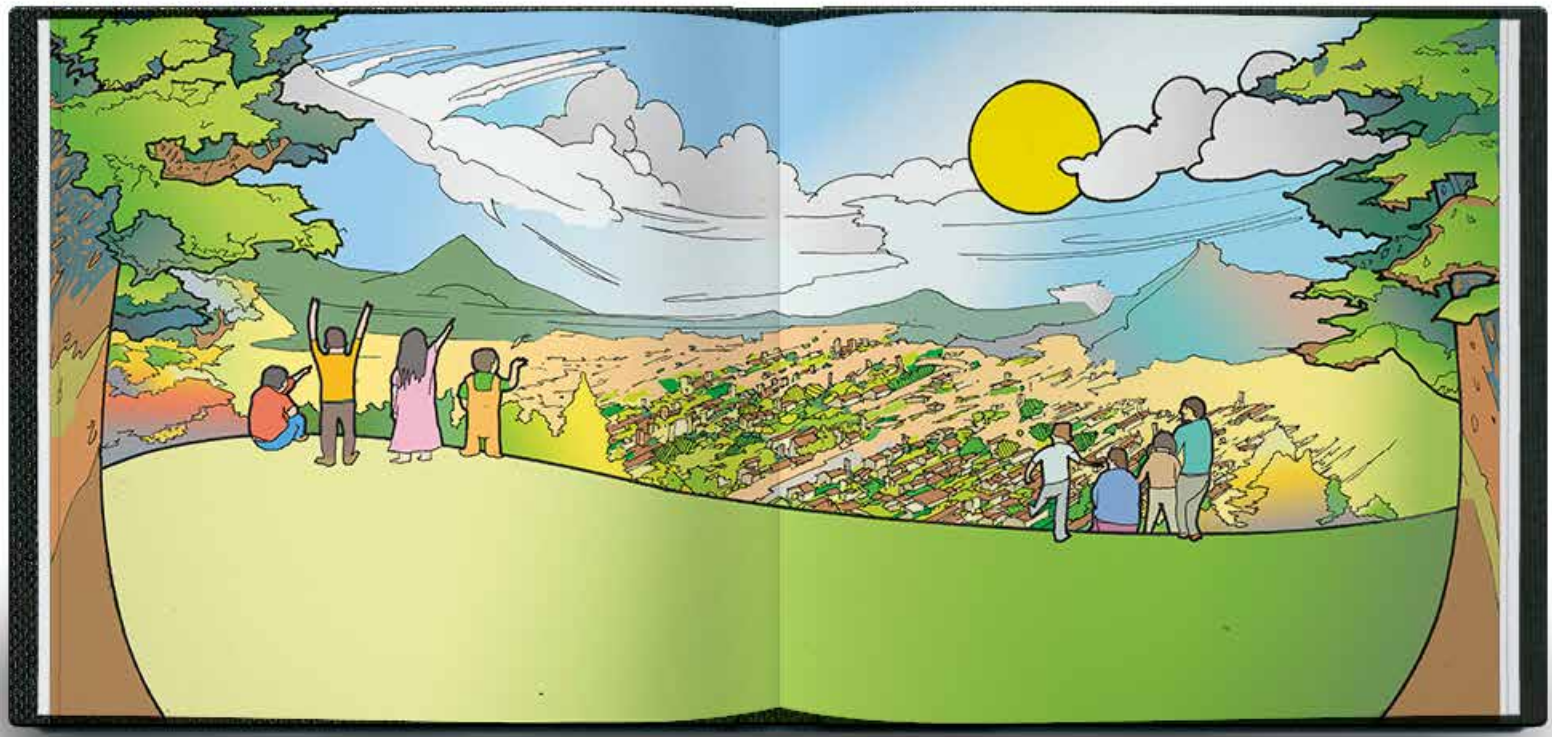


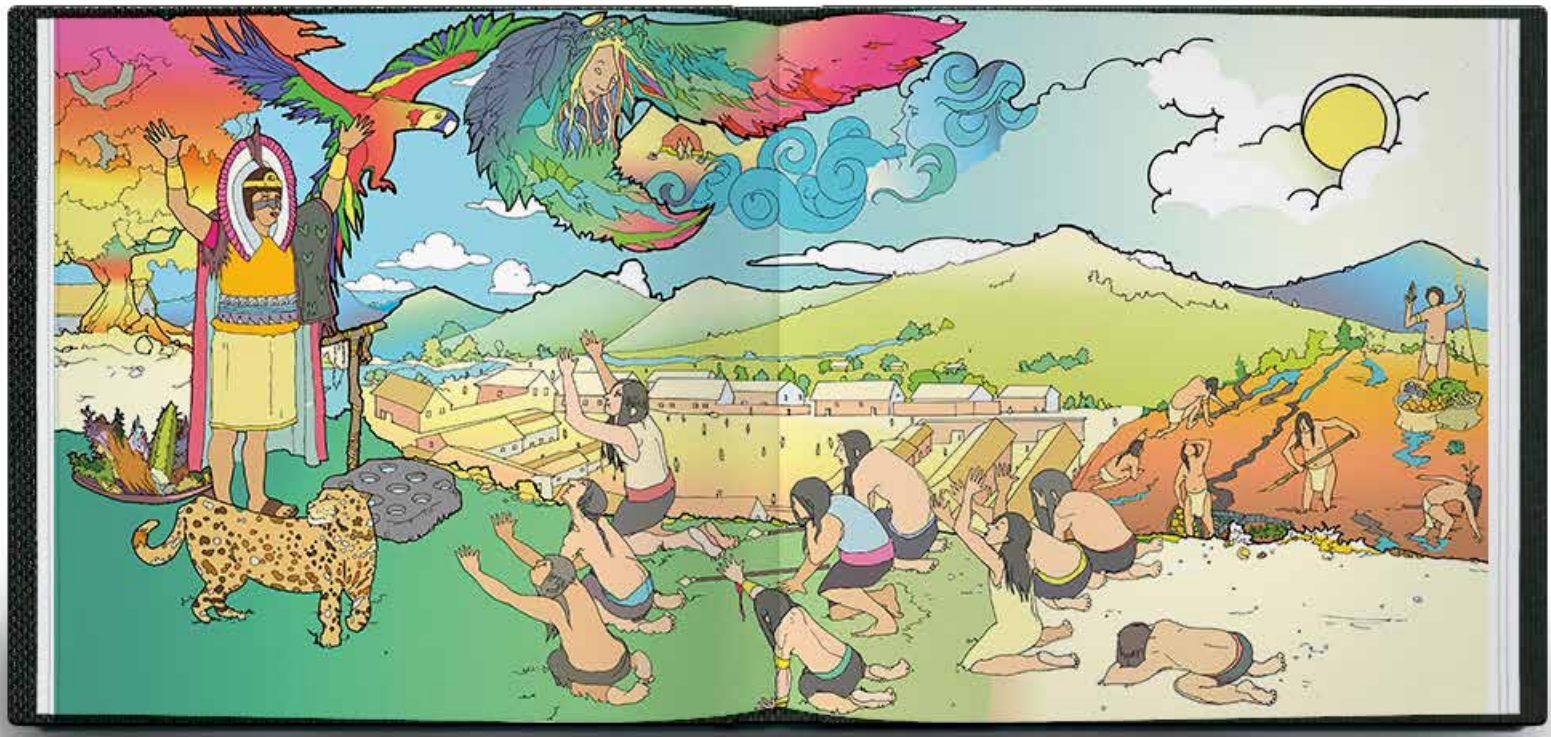












Validación

El proceso de validación se realizó con la ayuda de un grupo mixto de niños, pertenecientes al catecismo de la Iglesia del Cebollar, con ellos se procedió a realizar un proceso con el cual se comprobó la funcionalidad del libro, tanto en su función como en su tecnología y forma.

Permitiéndonos observar las reacciones de los niños y niñas ante las ilustraciones, y su respuesta al material interactivo y a los textos informativos, así como las partes que más llaman la atención de los niños.

Pudimos conversar luego con los niños para verificar la eficacia de los textos y la capacidad de retención obtenida en cuanto a la información visual y escrita.

Los niños realizaron un primer sondeo a la ilustración de la página tratando de descubrir de que se trata y su contenido, sin embargo procedían enseguida a leer la información contenida y a socializar sobre las cosas que ya conocían y las que acabaron de aprender.

Se observó un gran interés por identificar los sitios ilustrados en los libros, dentro de la ciudad de Cuenca, y por comparar como era estos lugares antes y cuanto han ido cambiando hasta la actualidad, así como los personajes que habitan dentro de la misma han ido evolucionando y cambiando sus formas de vestir, transportarse y negociar.
Se debe recalcar la competitividad que genera el libro por su interactividad, ya que al tener varios textos ocultos algunos pasan desapercibidos a primera pasada y los niños juegan con la información que conocen y compiten por saber más que los demás.

Conclusiones

Se puede decir que se tiene un entendimiento mucho más completo de lo que implica concebir un producto editorial con un contenido real para los niños; se ha tenido que aprender muchas cosas antes de realizar este proyecto; se ha aprendido a apreciar el legado histórico que nos hace especiales y vale la pena conservar desde una perspectiva envidiable.

Se tuvo también la oportunidad gracias al Municipio; de conocer desde adentro un número considerable de casas patrimoniales y mirar con que prolijidad fueron edificadas. Atrás de cada detalle de construcción está la mano del artesano y la materialidad de su obra sigue presente a través del tiempo, es como entrar a un máquina del tiempo, realmente una experiencia maravillosa .

Y si nosotros nos conmovimos tenemos muchas más razones para llevar adelante este proyecto y poder trasmitir esa magia a los niños, también sabemos que a pesar de estar invadidos por la tecnología deshumanizante , notamos en los niños que aún se maravillan al tener en sus manos un libro que les invita a crear y a interactuar con él; y mucho más si advierte una cercanía al libro al descubrir que contiene imágenes maravillosas de su ciudad y la magia que esconde tras sus calles llenas de historia, reforzando la idea de valores como la conservación , el respeto y la diversidad. Si se logra de alguna manera trasmitir ese mensaje a los niños se estará aportando positivamente a la sociedad.

Índice de imagenes

Todas las fotografías e ilustraciones realizadas por los autores, excepto:

Pag 32

1.Portada Fundamentos del Diseño

Pág 45

1. Portada Revista INPC
2. Ilustración tesis: Mitos y leyendas
3. Portada libro Animal Rescue
4. Página Libro gordo de Petete
5. Portada y contraporada: La mejor familia del mundo
6. Ilustración libro Las virtudes y los Valores

Anexos

BIBLIOGRAFÍA

Ambrose, G. and Harris, P. (2007). Manual de producción. Barcelona: Parramón.

Freland, F. (2009). Captar lo inmaterial. París: UNESCO.

Cowan, F. and Salanova, J. (2006). Dibujar y pintar. Barcelona: Textcase.

Albornoz, Victor Manuel. "El Puente del Vado" en: Tres de Noviembre, XIV (Cuenca: febrero, 1937) s/p.

Arteaga, Diego. El artesano en la Cuenca Colonial (1557- 1670). Cuenca: Casa de la Cultura Ecuatoriana, 2000.

Arteaga, Diego. Historia de los molinos y la panadería en Cuenca, en Ruta de los molinos y el pan. Cuenca: Ilustre Municipalidad de Cuenca, 2016.

Cabildo de Cuenca. Libro de Cabildos de la ciudad de Cuenca 1591- 1603. Transcrip. Deborah L. Truhan y Luz María Guapizaca. Cuenca: Casa de la Cultura Ecuatoriana y Alcaldía de Cuenca, 2010.

Cárdenas, María Cristina, Manuel Carrasco, Leonardo Espinoza y Claudio Malo. Historia de la Universidad de Cuenca 1867- 1997. Cuenca: U Ediciones, 2001.

Cuesta, Agustín. El Colegio Nacional de Cuenca; sus orígenes y sus rectores. Cuenca: Tip. Del Colegio Nacional "Benigno Malo", 1922.

Chacón Zhapan, Juan. (Transcripción), Libro sexto de Cabildos de Cuenca (1587- 1591). Cuenca: Archivo Histórico Municipal (Cuenca)- Xerox del Ecuador S.A., 1990.

Chacón, Juan. Historia del Corregimiento de Cuenca (1557- 1777). Quito: Banco Central del Ecuador, 1990.

Estrella Vintimilla, Pablo. Cuenca en el siglo XIX: La casa- quinta de Chaguarchimbana, Cuenca: Fundación Paul Rivet y Editorial Abya- Yala, 1992.

Paniagua Pérez, Jesús y Truhan, Deborah L. Oficios y actividad paragremial en la Real Audiencia de Quito (1557- 1730) El Corregimiento de Cuenca. León: Universidad de León, Secretariado de publicaciones y medios audiovisuales, 2003.

Terán Zenteno, Carlos. Índice Histórico de la Diócesis de Cuenca 1919- 1944. Cuenca: Ed Católica de J. M. Astudillo, 1947.

Tómmerbakk, María. "Estudio histórico del Puente de Todos Santos o Puente Roto", 2012, Inédito.

Vargas, José María. Patrimonio artístico ecuatoriano. Quito: Trama Ediciones, 2005.

Hermida, María Augusta. Valores formales de la vivienda rural tradicional del siglo XX en la provincia del Azuay. Cuenca: Universidad de Cuenca, 2011.

Jamieson, Ross. De Tomebamba a Cuenca: Arquitectura y arqueología colonial. Quito: Abya Yala, 2003.

Kennedy, Alexandra. "Apuntes sobre arquitectura en barro y cerámica en la colonia" en: Cerámica colonial y vida cotidiana. Cuenca: Fundación Paul Rivet, 1990.

Pasaje León y Barrio San Francisco: investigación histórica e intervención arquitectónica. Cuenca: GAD Municipal del Cantón Cuenca, 2015.