

—

Huellas con Historia.



en el aprendizaje y me

LA INTERPRETACIÓN DEL RETRATO
EN LA CONTEMPORANEIDAD DESDE LA
MIRADA DEL DISEÑADOR GRÁFICO

TRABAJO PREVIO A LA
OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE DISEÑADOR GRÁFICO

AUTOR
JUAN PINEDA

TUTOR
DIS. PAÚL CARRIÓN, MGT



DISEÑO
ARQUITECTURA
Y ARTE
FACULTAD



DISEÑO GRÁFICO,
FOTOGRAFÍA &
CULTURA

LA INTERPRETACIÓN DEL RETRATO
EN LA CONTEMPORANEIDAD DESDE LA
MIRADA DEL DISEÑADOR GRÁFICO

CUENCA - ECUADOR
2 0 1 8

TUTOR

Paúl Carrión

FOTOGRAFÍAS E IMÁGENES

Todas las fotografías son realizadas por el autor, excepto aquellas que se encuentran con su respectiva cita.

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN

Juan Pineda

JP96
FOTO**FILM**

DEDICATORIA

Dedico este proyecto a todos los que aman el diseño, la fotografía y el conocimiento.

AGRADECIMIENTO

A mi madre, hermana, mi nene y mis abuelos:

Lorena, Mary, Julián, José y Margarita.

Que siempre me apoyaron con todo, soportándome y levantándome; porque me demostraron que no necesariamente se tienen que hacer las cosas solo.

A mis tutores: Paúl, Toa y Fabián.

A mis amigos: Santi, Claudia, Cisne, Rubén, Eli, Juan Pedro, Gaby, Dani, Alli, Kevin, Campanita, Patucho.

A mis profesores: Toa, Diego, Rafa, Roberto, Cata, Oscar, Chio, Yucef.

Muchas gracias por las risas, las habladas, las largas conversaciones, las nuevas ideas, las fiestas, el apoyo incondicional, las esperas, los enojos, las amanecidas, las comidas, los regalos; gracias por ser parte de mí y de mi camino.

CONTENIDO

01

Marco Teórico

15	1.1 El retrato	47
16	1.1.1 ¿Qué es un retrato?	
17	1.1.2 El retrato en la contemporaneidad	48
18	1.1.3 Evolución histórica	49
20	1.1.4 El retrato y la memoria colectiva	
21	1.2 La Fotografía	
22	1.2.1 Fotografía digital	
23	1.2.2 Fotografía creativa	50
24	1.2.3 El proceso de la fotografía creativa	51
25	1.2.4 Dirección de arte	52
26	1.3 Composición	53
27	1.3.1 Sintaxis visual	54
28	1.3.2 Iluminación	55
29	1.3.2.1 Exterior	
	1.3.2.2 Interior	
30	1.3.4 Modificadores de luz	
31	1.4 Producción fotográfica	
32	1.4.1 Preproducción	
	1.4.2 Producción	
	1.4.3 Postproducción	
33	1.4.4 Diseño de interacción	
34	1.4.5 Diseño y arquitectura de la información	
	1.4.6 Elementos del diseño gráfico	
36	1.5 Investigación de campo	
40	1.6 Análisis de homólogos	
44	1.7 Conclusiones	

02

Planificación

47	2.1 Target	
48	2.2 Segmentación del mercado	
49	2.2.1 Segmentación demográfica	
	2.2.2 Segmentación geográfica	
	2.2.3 Segmentación conductual	
	2.2.4 Segmentación psicográfica	
50	2.3 Partidos de diseño	
51	2.3.1 Forma	
52	2.3.2 Función	
53	2.3.3 Tecnología	
54	2.4 Plan de negocios	
55	2.4.1 Producto	
	2.4.2 Precio	
	2.4.3 Plaza	
	2.4.4 Promoción	

03

Ideación

57	3.1 Generación de ideas	
58	3.1.1 Generación de diez ideas	
59	3.1.2 Selección de tres ideas	
60	3.1.3 Selección idea final	
61	3.2 Sistema de diseño	
62	3.2.1 Personajes	
64	3.2.2 Producción Fotográfica	
66	3.2.3 Esquema de Iluminación	
68	3.2.4 Fotografía	
70	3.2.5 Retoque digital	
72	3.2.6 Sistema gráfico	
74	3.4.7 Animación multimedia	

04

Puntualización

85	4.1 Validación	
88	4.2 Conclusiones	
89	4.3 Recomendaciones	
90	4.4 Anexos	

CONTENIDO DE IMÁGENES

Img 01	https://goo.gl/qPAZNP	Img 19	https://goo.gl/zPHFQe
Img 02	https://goo.gl/WN2xRt	Img 20	https://goo.gl/cXJcD9
Img 03	https://goo.gl/HZ4dgA	Img 21	https://goo.gl/zcUx8J
Img 04	https://goo.gl/B4eepu	Img 22	https://goo.gl/pWmUFq
Img 05	https://goo.gl/PfSSrw	Img 23	https://goo.gl/3h8Whw
Img 06	https://goo.gl/HPK92D	Img 24	https://goo.gl/nL8bny
Img 07	https://goo.gl/r8NLhj	Img 25	https://goo.gl/YowWz5
Img 08	https://goo.gl/5Km9GP	Img 26	https://goo.gl/rq4yxu
Img 09	https://goo.gl/2XdjSd	Img 27	https://goo.gl/D1bimr
Img 10	https://goo.gl/gkqJMA	Img 28	https://goo.gl/gqTWvu
Img 11	https://goo.gl/BM1uGj	Img 29	https://goo.gl/uhvgEH
Img 12	https://goo.gl/W3FxAw	Img 30	https://goo.gl/8CUxt2
Img 13	https://goo.gl/HssPBX	Img 31	https://goo.gl/hi6DSk
Img 14	https://goo.gl/eBdnR7	Img 32	https://goo.gl/m1ZdW9
Img 15	https://goo.gl/F98zaQ	Img 33	https://goo.gl/XQPhoF
Img 16	https://goo.gl/qyjnfV	Img 34	https://goo.gl/4UYkBC
Img 17	https://goo.gl/XKmTj5	Img 35	https://goo.gl/YxrTrC
Img 18	https://goo.gl/CCQ6MN		

RESUMEN

La interpretación y el significado del retrato en la actualidad se ve atacado e interrumpido por la aparición de nuevas tecnologías y las malas prácticas de los usuarios, las cuales malinterpretan el rol del retrato en la sociedad y vanalizan la creación del mismo. El presente proyecto propone la producción de una colección de fotografías con el fin de revalorizar el retrato y aportar al aprendizaje cultural, apropiándose de nuevos preceptos, teorías y técnicas del diseño gráfico y la comunicación visual; utilizando tecnologías digitales interactivas esperando generar interés y motivación por parte del usuario.

PALABRAS CLAVE

Retrato contemporáneo, comunicación visual, fotografía digital, narrativa histórica, cultura, interfaz multimedia, interacción.

ABSTRACT

The interpretation and meaning of the portrait today has been attacked and interrupted by the appearance of new technologies and bad practices of users, who misinterpret the role of portrait in society and trivialize its creation. The present project proposed the production of a collection of photographs to revalue portraits, and to contribute to cultural learning by grabbing new precepts, theories, and techniques of graphic design and visual communication. Digital interactive technologies were applied with the hope of generating interest and motivation to the users.

KEY WORDS

Contemporary portrait, visual communication, digital photography, historical narrative, culture, multimedia interface, interaction.

OBJETIVO GENERAL

- Aportar al fomento de la cultura con la generación de personajes desde el retrato.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Análisis y documentación del retrato, del antes y del ahora.
- Diseño de la producción de retratos para la contemporaneidad.
- Realización de las fotografías para una instalación-exposición analógica y virtual.

INTRODUCCIÓN

Dado que uno de los objetivos principales del diseño es la comunicación visual, es imprescindible considerar cómo esta funciona y puede ser aplicada a otros ámbitos que complementan, fortalecen y permiten crecer al diseño, como es el caso de la fotografía, aplicada particularmente en la generación de retratos.

“Últimamente el retrato está transformándose permanentemente y se ve alterado ya que hablamos de una género atacado y cambiado por la presencia de las nuevas tecnologías.” (León.A, 2014)

Es necesario considerar y reflexionar el retrato desde la contemporaneidad, y cómo esta influye a la hora de definirlo e interpretarlo; así como la forma en la que este puede ser concebido y planteado desde los principios de la comunicación, como los propuestos por Dondis en su libro *La Sintaxis de la Imagen*.

El propósito es abordar y reflexionar sobre el retrato y lo que ha venido siendo, para llegar a problematizar su actualidad; la que debería buscarse desde la mirada fotográfica; qué significa el retrato para el retratado y para el público que lo observa, como puede ser concebido como medio de comunicación, así como poner en duda los cánones o parámetros planteados en épocas anteriores para obtener respuestas que permitan hacer un ejercicio de replanteamiento, apropiándose de nuevos conceptos, teorías, tecnologías y técnicas cercanas a la comunicación visual actual.



primer capítulo

Marco Teórico

EI RETRATO

LA FOTOGRAFÍA

COMPOSICIÓN

PRODUCCIÓN FOTOGRAFICA

INVESTIGACIÓN DE CAMPO

ANÁLISIS DE HOMÓLOGOS

CONCLUSIONES

1.1 El retrato

El desarrollo de este proyecto está enfocado en el retrato y su valor, por eso se ha planteado distintos marcos teóricos o conceptuales, que son los cimientos fundamentales para el diseño de una producción fotográfica interactiva y cultural.

La primera entrada conceptual, tiene su nacimiento en la historia, empezando por conocer sobre el retrato, lo que significa, lo que representaba; como se lo concebía y como se lo concibe en la actualidad; conociendo su evolución, desde la escultura hasta la fotografía y los medios digitales, llegando así a entender el porqué se realiza un retrato y qué importancia tiene el realizarlo.

Este marco teórico está enfocado en la composición, tomando notas de la distribución, la organización y los elementos que se necesitan para lograr una producción fotográfica; realizando un repaso sobre sus conceptos, procesos, teorías, técnicas, métodos y recursos más importantes.

1.1.1 ¿QUÉ ES UN RETRATO?

“Los retratos cumplen diferentes funciones: la identificación, la comunicación y la memoria.” (Merás, I. G. Psicofoto, 2011, 17 de julio).

Encontramos como definición de retrato aquello que se refiere a la expresión plástica de una persona a imitación de la misma, lo que ocurre en la escultura, la pintura y la fotografía. En un retrato lo que predomina es la cara y su expresión. Se intenta mostrar la personalidad, semejanza, e incluso el estado de ánimo de cierta persona. Por lo tanto, en el arte de la fotografía un retrato no es habitualmente una simple foto, sino una imagen compuesta de la persona en una posición estática.

Distinguir a una persona de muchos puede llevar a cabo un síntoma de culto a la personalidad; lo cual ocurría cuando se retrataba el poder; esto desde la evolución del los retratos pictóricos llegando al daguerrotipo; retratando a emperadores, líderes, nobles, reyes, genios, civiles, etc. También el hecho de crear el recuerdo de una persona al crear una imagen histórica.



1.1.2 EL RETRATO EN LA CONTEMPORANEIDAD

La función original de las imágenes se perdió. La fotografía perduró en el tiempo como método de recopilar información, un cajón para la memoria que permitía guardarla y no dejarla caer en el olvido. Desde su aparición en el siglo XIX, acogemos esos momentos vividos, por eso a evolucionado constantemente.

“En la actualidad las fotografías dejaron de ser memoria para ser efímeras. Con el incremento de nuevas tecnologías, aquello que capturamos está destinado a ser desechado minutos más tarde.” (Fontcuberta, 2016).

“Las nuevas tecnologías son uno de los indicadores más visibles de nuevos tiempos y, por consecuencia, son consideradas frecuentemente como indicios de la llegada de una sociedad de la información.” (Webster, 2002).

Podemos decir que por la facilidad de las nuevas tecnologías podemos conseguir mucha información, y parte de ella no tiene garantía de su veracidad, lo mismo sucede con las imágenes, la importancia de su esencia se pierde con la producción en masiva.

González afirma que la actualidad está marcada por la superproducción y consumo de imágenes que constituyen uno de los pilares de lo que se ha denominado cultura visual. La velocidad con la que actualmente se reproducen las imágenes, satura nuestra capacidad de discernir e interpretar, generando situaciones que desbordan nuestro poder de asimilación, y anula los tiempos para el análisis que precisa una mirada crítica.



1.1.3 EVOLUCIÓN HISTÓRICA

El retrato se ha convertido en uno de los acontecimientos más importantes de registro histórico y ha tenido una larga evolución desde antes de la Era Común (a.C), hasta los tiempos modernos.



04

Remoto
3000s - 500 AEC
(Ántes de la
Era Común)

*Narmer Palette, ca. 3100, 1st Dynasty,
Egypt, Egyptian Museum, Cairo*



05

Clasica
400s AEC - 400s EC
(Era Común)

*Caligula Roman Emperor reigned 37-41
Getty Villa Malibu CA*



06

Medieval
500s EC - 1300 EC

*Madonna and Child ca. 1325 by Ugolino da Siena or Ugolino di Nerio fl. 1317
1349 The Metropolitan Museum of Art
NYC 1975.1.5*



07

1400s

*Giovanni Arnolfini and his Wife, 1434
(Jan van Eyck) (ca. 1387-1441) The
National Gallery, London.NG186*



1500s

*Mona Lisa ca. 1507 Leonardo Da Vinci
1452-1519 Louvre Paris*



1600s

*A Woman, possibly Madame Claude
Lambert de Thorigny, 1696 (Nicolas de
Largillière) (1656-1746) The Metro-
politan Museum of Art, New York, NY
03.37.2*



1700s

*George Washington, ca. 1795-1798
(Charles Willson Peale) (1741-1827)
Museum of Fine Arts, Boston 74.29*



1800s

*Thomas Alva Edison, 1890 (Abraham
Archibald Anderson) (1847-1940)
National Portrait Gallery., Washington,
D.C., NPG.65.23*



1900s

*Mary Spencer Watson 1930 by George
Spencer Watson 1869-1934 Christie's*

1.1.4

EL RETRATO Y LA MEMORIA COLECTIVA

Todo recuerdo, memoria y similitudes están dirigidos hacia un plano. Cuando un conjunto de individuos relacionan algún acontecimiento del pasado, la agrupación asimila que todavía sigue siendo del mismo y medita sobre su afinidad a través del tiempo. (Halbwachs. M, 2002,p.210-218).

Por esa razón es muy importante recalcar dos situaciones interesantes: La primera es aprender a distinguir que la memoria es parte de la historia pero no es su semejante, cada individuo tiene diferentes interpretaciones de un mismo o varios recuerdos; y la segunda es que si nuestra memoria se encuentra con similitudes del pasado, en el presente se rescatará lo más importante.

“Ciertamente, uno de los objetos de la historia puede ser precisamente tender un puente entre el pasado y el presente y restablecer la continuidad interrumpida. Los hechos no perderían nada de su contenido psicológico si se los transportara de un período a otro.” (Halbwachs, 2002, p.212 - 213).

Por consecuencia, al momento de recrear un personaje; la estética inspirada en las fotografías antiguas van a poder rescatar con recuerdos las apariencias de la época.

Imágenes extraídas de: (Díaz Heredia,F. 2009, Viaje a la memoria. Cuenca: su historia fotográfica, p.131-136).



1.2 La fotografía

“Es de origen griego. Proviene de Photos, que significa luz y Graphis que significa dibujo. En otras palabras, sería “Dibujar o escribir con la luz”; técnica que nos permite la captura de imágenes permanentes con una cámara, por medio de la acción fotoquímica de la luz o de otras formas de energía radiante, para luego reproducirlas en un papel especial.” (Agudelo. M, 2017)

Iniciando este invento a finales del siglo XVIII, solamente profesionales conocían el uso de estas cámaras ya que eran grandes y pesadas; para el siglo XX llegaron a estar accesibles para el público general, hoy en día las cámaras se producen en masa y es tan fácil llegar a obtenerlas.

Tomando en cuenta que en la actualidad la mayor parte de la producción fotográfica es mediante la tecnología digital, veremos más adelante como esta técnica es utilizada para el proyecto.

“Un retrato fotográfico es una imagen de alguien que sabe que le están fotografiando”

Richar Avedon, 1953

1.2.1 LA FOTOGRAFÍA DIGITAL

La técnica de la fotografía ha evolucionado desde la cámara oscura, impregnando la imagen en una película fotosensible que luego se revela por un proceso químico, hasta la creación del sensor electrónico, este transforma la luz en una señal eléctrica, la cual es digitalizada y almacenada en una memoria. Dando paso a la creación de la fotografía digital.

“Cuando aparece la fotografía el objetivo de los inventores de la misma era mejorar los procesos ya existentes de reproducción de imágenes a través de una nueva tecnología. Es importante recordar que la falta de habilidad para el dibujo fue uno de los estímulos para los inventores de la fotografía.” (L. González, 2002, p.197).

La fotografía digital permite tener la voluntad absoluta en la imagen, da paso a poder tener más control de la iluminación y ver el resultado a tiempo real; lo que abre camino a nuevos resultados y nuevas técnicas, poniendo en juego los software de edición y retoque que cumplen un papel importante superando las capacidades que se tenía con el cuarto oscuro y el revelado tradicional, para el resultado final.



1.2.2 FOTOGRAFÍA CREATIVA

Más allá de la importante parte de la técnica, la fotografía creativa es un proceso que exige a su autor un esfuerzo y ser más sensible y observador.

“No se puede crear nada desde cero, por ende existe tras todo esto un proceso de creación usando el ingenio para experimentar, jugar y aprender con algo existente; la fotografía creativa consiste en la creatividad e imaginar, observar, visualizar, experimentar, practicar, disfrutar y divertirse.” (Guadarrama, 2018). Es decir que, todo ya está inventado y que nosotros como creativos tenemos la obligación de comprender, aceptar y reorganizar ideas para poder crear nuevas composiciones.

La creatividad se puede dar en cualquier momento, y también depende de las circunstancias y del entorno; cuando por el conocimiento obtenido por la experiencia, la improvisación se vuelve lo más importante para un artista. “El arte del fotógrafo es saber mostrar la naturaleza en su mejor aspecto, descubrir, intencional y voluntariamente, sus elementos potencialmente fotogénicos: expresar la realidad.” (Aumont, 1992, p.328).

La fotografía creativa aportará para este proyecto una gran cantidad de creatividad, y permitirá crear la estética visual del proyecto planteando un sistema.

[Recuenco, Eugenio]. (2017).
Campaña whisky DYC -
Celebremos lo que somos.



1.2.3 EL PROCESO DE LA FOTOGRAFÍA CREATIVA

El proceso de una fotografía parte de las referencias que inspiran crear una adaptación, por ende esto lleva plantear un proceso de diseño.

Ideación: El proceso de ideación funciona como la piedra angular del proceso de diseño en cualquier campo. Este proceso tiene como fin la prefiguración de un objeto una imagen previa de lo que se esta proponiendo pero siempre con la idea como principal eje y siempre con la finalidad de mostrar a alguien lo esencial del proyecto. (Millán.Gabriel, Proceso de Ideación).

Conceptualización: El proceso de conceptualización es considerado como la etapa de construcción de la imagen o representación mental del objeto, situación o acción percibida por los sentidos. El concepto o idea adquirida a través de la observación, la atención y la percepción, se convierten en la materia prima que permite iniciar el proceso mental de conocimiento humano. (Sánchez. M, 1993, Desarrollo de habilidades de Pensamiento).

Bocetación: “Este proceso se define como la captura de una idea y la transición de la misma a un espacio bidimensional mediante grafismos.” (Rodríguez. S, 2009, p.22). Esta idea, o como diría Fererico Zucari, El Diseño Interno, se forma en nuestra mente de un modo conceptual, intentando definirse para darse



a conocer materialmente a través de un proceso concreto. El boceto, resulta un vehículo adecuado par articular esa imagen ideal formada en nuestro intelecto, a través de sus cualidades y posibilidades expresivas y descriptivas.

[Sketch de Koeber, Sebastian]. (2013). Esquema de iluminación para el documental Killing Kennedy de National Geographic. EE. UU.

1.2.4 DIRECCIÓN DE ARTE

La dirección de arte está encargada de crear el ambiente preciso desde el concepto; desde la caracterización del personaje, la ambientación, el escenario, entorno, etc. Aplicándolos en un set o lugar apropiado para trabajar.

“La Dirección de Arte designa el proceso de organización y dirección de los elementos visuales de cualquier medio de comunicación, ya sea una película, un programa de televisión, una instalación digital o un anuncio televisivo o impreso ” (Mahon, 2010, p.11). Conlleva todo el proceso de visualización mental de un proyecto para poder llevarlo a la realidad; desde intuir la esencia de un personaje; visualizarlo, desde su postura, su vestimenta y su entorno, hasta conseguir diseñar un sistema, es decir trasladar una imagen visual, por medio de bocetos, dibujos o modelos a un ambiente físico, de texturas, iluminación, escenas, lugares y momentos componiendo un escenario con lo antes trabajado y comprobando que todo lo creado este lo más preciso posible, sin contradicciones.

[Fotografía de Joey, L]. (2013). Esquema de iluminación para el documental Killing Kennedy de National Geographic. EE. UU.



15



16

1.3 Composición

“Entendemos por composición la organización de los elementos dentro del cuadro, esta organización es necesaria para que la comunicación con el espectador sea eficaz, tanto en lo informativo como en lo estético.” (G. Maragoni, 2015, p.2)

“En la composición existe una sintaxis visual. Existen líneas generales para la construcción de composiciones. Existen elementos básicos que pueden aprender y comprender todos los estudiantes de los medios audiovisuales, sean artistas o no, y que son susceptibles, junto con técnicas manipuladoras, de utilizarse para crear claros mensajes visuales. El conocimiento de todos estos factores puede llevar a una comprensión más clara de los mensajes visuales.” (A. Dondis, 2017, p.10)

Con estas definiciones podemos decir que la composición permite la correcta manipulación de la información sobre un medio comunicativo, que conjugado con la creatividad, se pueden crear múltiples estilos, conceptos y procesos.

1.3.1 SINTAXIS VISUAL

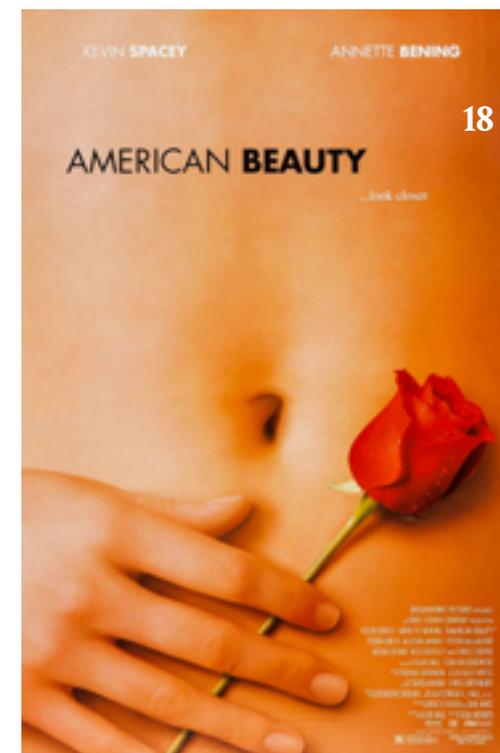
La Regla de los Tercios: Esta regla de composición es una versión simple de la regla áurea, estamos habituados a dividir nuestra experiencia visual en proporciones similares. Esta técnica consta en dividir imaginariamente el encuadre en dos líneas equidistantes verticales y dos horizontales. Posicionando el objeto a destacar en una de las cuatro intersecciones formadas. (Ordoñez. A, 2013)



El Acento:

Según A. Dondis (2017), en su libro *La Sintaxis de la Imagen*, los dipolos son técnicas de la comunicación visual que manipulan los elementos visuales con un énfasis cambiante, como respuesta directa al carácter de lo que se diseña y de la finalidad del mensaje. La técnica visual, más dinámica es el contraste, que se contrapone a la técnica opuesta, la armonía.

A. Dondis presenta 19 pares de dipolos, donde uno de ellos es: la neutralidad contra **el acento**. Hablamos de un diseño neutral en aquellas situaciones en las que ningún elemento destaca más que ningún otro. Hablamos de acento cuando esa atmósfera neutral es perturbada en un punto por el acento, que consiste en realizar intensamente una sola cosa contra un fondo uniforme. (Martinez. R, 2009).



1.3.2 ILUMINACIÓN

La iluminación es el elemento base de todas las técnicas visuales en fotografía, la iluminación es indispensable para sugerir la sensación de tridimensionalidad.

Como su nombre la define, la fotografía es dibujar con luz, por lo tanto si no existe luz, no existe la fotografía; por eso la iluminación es primordial y es de suma importancia para un fotógrafo elegir con los elementos con los que se va a trabajar.

Existen dos tipos de iluminación; la luz natural y la luz artificial. Cada una tiene su física, por eso es importante conocerla para poder controlar la luz disponible ya que esta se puede adaptar a distintos espacios, interiores y exteriores, y con la ayuda de modificadores, se puede lograr efectos, texturas y sombras.

La iluminación funciona de una manera radial, ya sea por los rayos de luz naturales o a través de luz artificial que tiene una direccionalidad originada desde una fuente, y que se puede controlar. Con esto se logra controlar cada aspecto de iluminación en un entorno.



“La luz es aparentemente compleja. El hecho de que podamos pasar de un día luminoso y soleado en el exterior al interior de una habitación iluminada con luces de tungsteno y apenas percibir la diferencia es una prueba de que nuestro sistema visual está muy evolucionado.” (Freeman. M,2012, p.15).

1.3.2.1 EXTERIOR

Para tener control de la luz natural es necesario utilizar una herramienta que refleje o filtre la misma, por eso es importante tener en cuenta las condiciones adecuadas de un ambiente para poder controlar la intensidad y la direccionalidad de la iluminación para adaptar y acomodar la luz hacia el sujeto, elementos y fondo.

1.3.2.2 INTERIOR

“Es aquella que proviene de lámparas, spots, flashes y otros objetos luminosos controlados por el fotógrafo, teniendo como ventaja el poder manipular la dirección, color e intensidad de éstas. Sin embargo el uso de luz artificial tiene un coste más caro de producción y requiere de conocimientos técnicos para manejarla adecuadamente; dependiendo de la cantidad de luces que se utilicen puede haber un límite de la extensión de la superficie iluminable, por lo que la luz artificial suele ser complemento de la natural y viceversa.”

(Bustos,2013, p. 5).

En interiores el control de la luz es total; por ello el fotógrafo es el que adapta la iluminación hacia el sujeto, elementos y fondo.



Nicole Kidman and Baz Luhrmann, New York City, 2008 by Annie Leibovitz.
© Annie Leibovitz

1.3.4 MODIFICADORES DE LUZ

“Una fuente de luz de estudio, sea un flash o una luz continua, es sólo el principio de la iluminación en una escena de estudio. En el estudio se puede utilizar grandes reflectores para rebotar la luz natural y eliminar sombras (de hecho un estudio fotográfico suele estar pintado

de blanco puro, para usar las superficies como reflectores). Cuando se trata de accesorios de iluminación de estudio, los modificadores de luz permiten trabajar con un alto grado de precisión.” (Freeman. M, 2012, p.104).

Los modificadores de luz permiten controlar la cantidad y la dirección de la iluminación que planteemos en un espacio determinado, ya sea interior o exterior.



Snoot



Reflector



Honeycomb Grid



Softbox



Beauty Dish



Sombrillas

1.4 Producción fotográfica

El proceso que lleva a un proyecto fotográfico consta de pasos evolutivos que nacen desde una idea.

1.4.1 PREPRODUCCIÓN

“Es la etapa previa a la sesión de fotos y está considerada como la más importante de la producción ya que en esta se lleva a cabo la logística y planificación para abordar un proyecto.” Luigui, S. (2013). La Importancia de las Producciones Fotográficas. Staff Creativa.

Después de haber realizado el proceso de creación de un concepto a partir de una idea, se empieza a recopilar recursos para producirla; desde los interpretes, vestuario, escenario, maquillaje, lugar, etc.

1.4.2 PRODUCCIÓN

Esta fase empieza una vez ya esté planteado el equipo que colaborará en cada una de las áreas designadas, y se empezará a la realización de las fotografías, basándose en un guión previamente escrito, y desarrollando la dirección de arte durante el proceso.

1.4.3 POSTPRODUCCIÓN

Cuando se finalizaron las fotografías y los resultados obtenidos están archivados, se procede a la edición y el retoque con la ayuda de un software manipulador de imagen (Capture One, Photoshop, Lightroom), procediendo al reencuadre, a la limpieza de objetos o sujetos no deseados en el marco, y si es necesario a la intervención estética en los personajes para que se permita la correcta referencia de interpretación; la corrección de color es la etapa final, que otorga esencia a la fotografía y permite llamar a un conjunto de ellas, sistema.



1.4.4 DISEÑO DE INTERACCIÓN

La interacción es una relación recíproca entre personas u objetos. La implantación de las tecnologías que se concretan en nuevos discursos narrativos y donde la virtualidad y la interacción entre objeto y público se convierten en el nuevo paradigma del conocimiento se están tomando las plazas de educación y aprendizaje.

Dentro de esta nueva narrativa la Realidad Aumentada se convierte en una nueva herramienta para la difusión del objeto cultural, permitiendo el aprendizaje por interacción.

La realidad aumentada consiste en combinar el mundo real con el virtual mediante un proceso informático, enriqueciendo la experiencia visual y mejorando la calidad de comunicación.

“La fotografía pretende mostrar la realidad. Con su técnica tienes que acercarte a la realidad tanto como sea posible para imitarla. Y cuando te acercas tanto te das cuenta de que al mismo tiempo no estás tan cerca”. (Ruff. T, 1993, p.104)



1.4.5 DISEÑO Y ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN

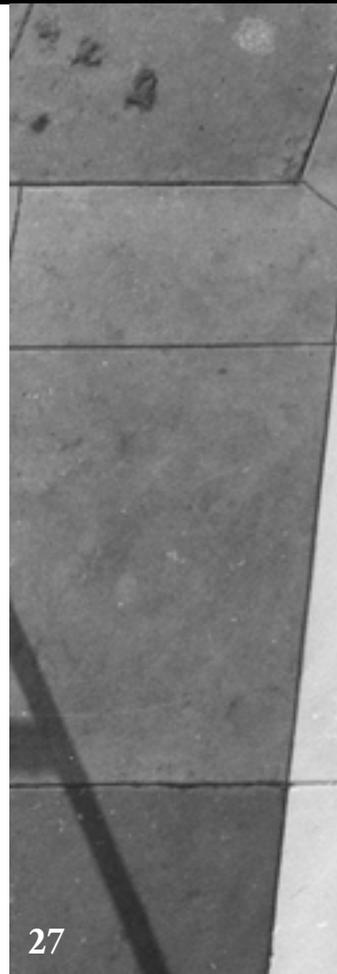
Para la transmisión, el conocimiento y la presentación de contenidos cabe destacar el papel que tiene el diseño editorial. Este opera con el fin de transmitir un mensaje de manera ordenada, correcta y atractiva.

Yolanda Zappaterra menciona en su libro *Diseño Editorial para periódicos y revistas* (2008) que: “el diseño editorial tiene como objetivo transmitir, informar, entretener, educar, comunicar o desarrollar la idea o narración mediante la organización y presentación de imágenes, textos, iconos, gráficas” (p.11).

“El diseño editorial es el marco en el que una historia dada es leída e interpretada. Abarca tanto la arquitectura general de la publicación (y la lógica estructural que ésta implica) como el tratamiento específico de la historia (en medida en que puede modificar o incluso desafiar esa misma lógica)”. (Zappaterra, 2008, p.7)

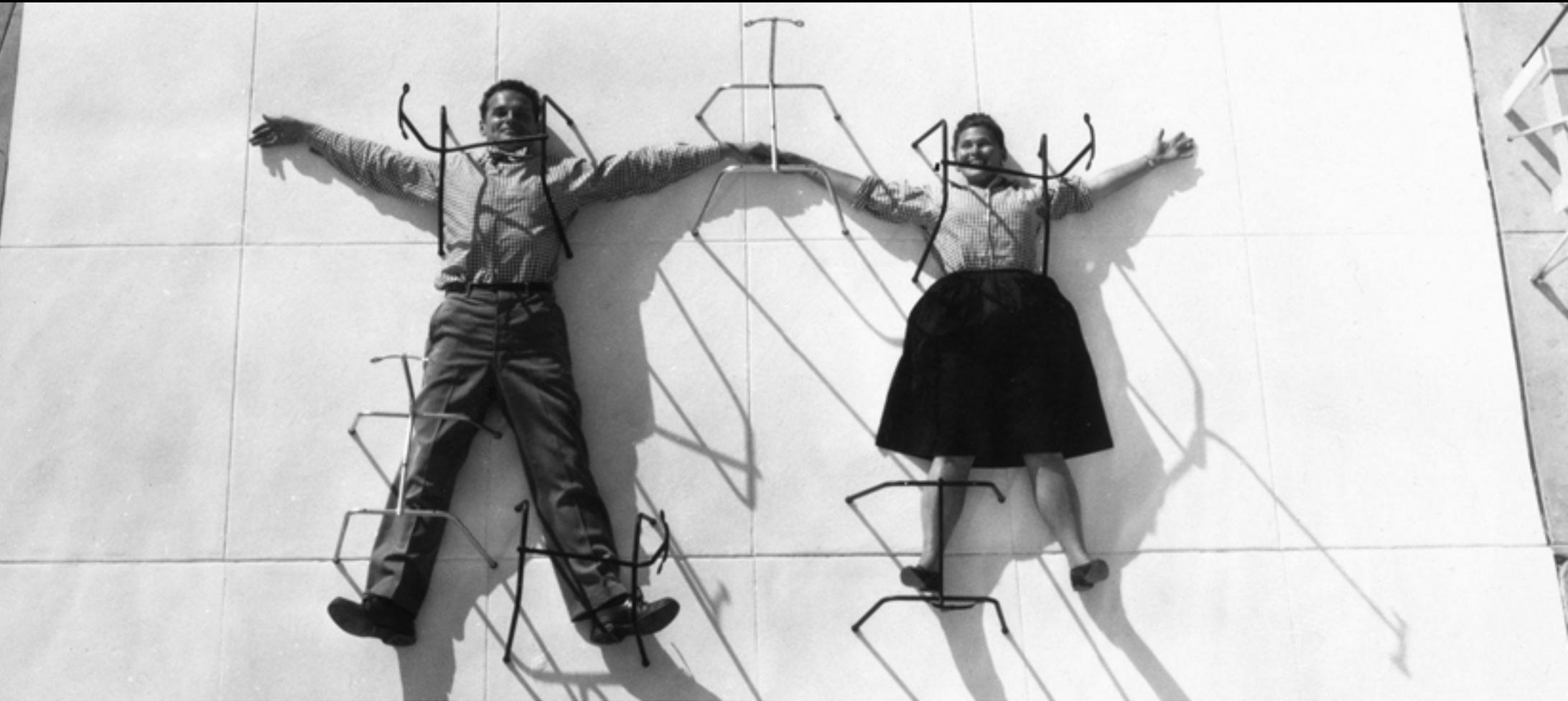
Esto va de la mano con la composición; y pese a que en este caso, la arquitectura de la información se desarrollará después de haber terminado la producción de las fotografías, se tiene que considerarla desde la preproducción, porque tenemos que considerar como esta funcionara y se distribuirá en el entorno y espacio de designemos para ella.

Charles y Ray Eames, en una demostración muy creativa del potencial del diseño industrial.



1.4.6 ELEMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO

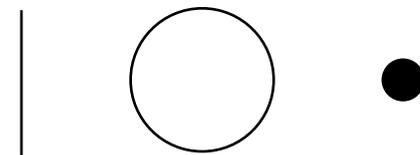
“Los elementos del diseño están relacionados entre sí y no pueden ser fácilmente separados en nuestra experiencia visual general. Tomados por separado, pueden parecer bastante abstractos, pero reunidos determinan la apariencia definitiva y el contenido de un diseño.” (Wong, 2011, p.11)



Para definir a los elementos visuales. Wong (2011) nos dice que:

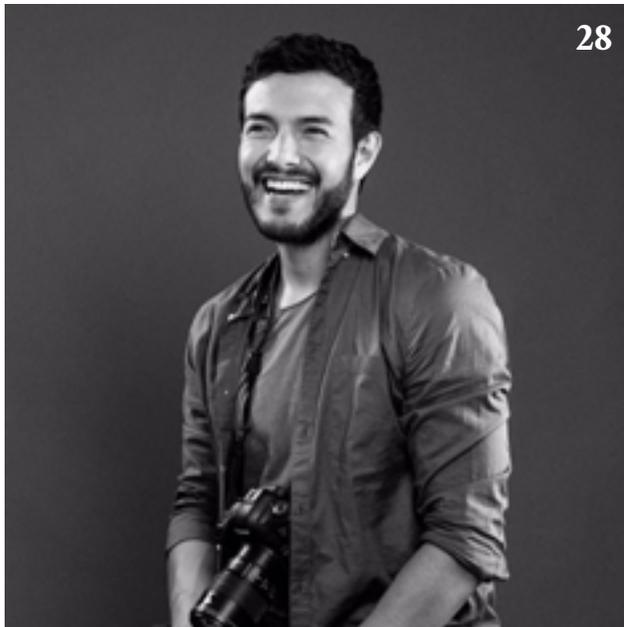
La línea visible tiene no sólo largo, sino también ancho. Su color y su textura quedan determinados por los materiales que usamos y por la forma en que los usamos. Así, cuando los elementos conceptuales se hacen visibles, tienen **forma, medida, color** y **textura**. Los elementos visibles forman la parte más prominente de un diseño, porque son lo que realmente vemos. (p.11)

Estos elementos tienen la función de dirigir la vista, y controlar espacios y distribuciones de textos, muy importante para la pregnancia de la información. La animación de estos elementos van a tener su tamaño y tiempo específico, que insidiarán en el momento exacto para que una persona pueda tener continuidad visual.



1.5 Investigación de campo

Se realizaron distintas entrevistas, realizando preguntas a diferentes personas que son expertas en áreas específicas, realizó una serie de preguntas a modo de una breve entrevista a personas de distintas áreas que, por supuesto, tengan relación con el tema del proyecto con el objetivo de tratar dudas que se puedan tener sobre el desarrollo del mismo.



28

¿Cuál es tu opinión sobre la interpretación y reinterpretación de retratos, hablando de la iluminación, la dramaturgia, el escenario, etc?

Dándole énfasis al término de la reinterpretación, que viene desde pensamiento complejo y todo eso, justamente es darle un nuevo significado; ponte, pienso que sería interesantísimo que diez fotógrafos reinterpreten a la Mona Lisa; todos van a poner lo suyo, y en mi caso yo tengo mi estilo; de pronto me enfocaría en su rostro, su textura, su maquillaje, la parte textil; a diferencia de, por ejemplo, alguien que sea un poco más documental no le va a interesar que este muy producida, o muy estética; lo interesante de este ejercicio sería rescatar la esencia y darle un plus con la parte técnica y tecnología de la actualidad. En tus fotografías generalmente hay una idea que se materializa con la ayuda de la escenografía e iluminación, luego todo culmina en el laboratorio digital.

¿Cómo han limitado o transformado las nuevas tecnologías al retrato?

Ahora hay el debate de la manipulación de imágenes, yo hago edición, postproducción pero, el tema es que la herramienta tecnológica me ayuda a potenciar lo que yo quiero hacer, sin embargo el uso correcto o el uso indiscriminado es cuestión de cada quien. Pero depende, si a mi me proponer realizar una fotografía un poco más documental digamos así, sobre un artista que quiere contar su vida, sus años y yo le dejo sin una arruga, estoy destruyendo totalmente el objetivo de lo que tenemos que hacer; pero si tengo que realizar una foto de moda y promocionar una crema "x", si existe un grano una arruga, tengo que quitar, porque a la final eso es lo que vende, y tengo que estar al margen de una canon de belleza y cumplir con esos requisitos me guste o no; el tema de filtros, de licuados, de retoque, todo lleva a la perfección; por eso decir que esté bien o mal es un tema aparte, y la mayoría de la gente quiere verse perfecta, entonces desde ese punto de vista puede ser que esconda un poco la realidad desde la perspectiva de un retrato.

El retrato es el reflejo de un momento que vive un personaje, ¿qué proceso se sigue para generar a estos personajes?

Hablando de la creación de una época, te pongo de ejemplo los años 60s, tengo que buscar una persona que me refleje un poco como era la historia de esa época, el apego físico basán-

dose en referencias auténticas; y enfatizando las expresiones y emociones; con el maquillaje, la vestimenta y la actitud. Entonces para poder recrear un personaje, artístico, comercial, de lo que sea, buscas la edad, el físico, la actitud y después hay que recrear un ambiente, con música, con historias, lo que sea; esto ayuda para que el sujeto se haga uno con el personaje, sin importar si es modelo o no; uno como director y creador o recreador tiene que transformar eso y transmitir lo que se quiere.

¿Escribes un guión para tus sesiones?

Yo realizo un moodboard, que consiste en recopilar referencias de todo lo que necesito para una ambientación, desde los modelos, el vestuario, el maquillaje, las poses, los objetos, el encuadre, la composición, la iluminación, fondos; todo.

¿Qué importancia tiene para ti el papel de los programas de edición?

Para mi la postproducción es súper importante, le potencias mucho a tu foto, pero lo que yo siempre digo, mientras mas perfecta está la toma mejor; yo prefiero acomodar todo para no tener que usar Photoshop para retirar objetos o cosas que salieron mal; y luego modifico el color, y una que otra cosa. Poniendo un ejemplo de una producción comercial, si amerita el caso del montaje de fondos, si te piden una camioneta 4x4 que tiene que estar en la jungla; predomina mucho más el render que la foto.

¿Qué le depara el futuro a la fotografía de retrato, cuales crees que son los caminos a seguir y que hay por inventar?

Hablando sobre lo que se y en mi poca evolución, la parte técnica es cada vez más fuerte, tienes mejor calidad; pienso que más allá de eso va a seguir evolucionando, más nitidez, mayor velocidad; y en las formas de presentación igual, con impresiones estereoscópicas o de pronto temas incluso a nivel de impresión, con artículos holográficos; sin embargo el tema del retrato yo digo que cada vez a nivel tecnológico va haber mayor accesibilidad a la calidad.

En fin el tema sería igual, responder a un mismo objetivo y por más tecnología o evolución que haya es tener claro que tienes que hacer y tener básicamente el mismo principio.

DAVID GUTIERREZ

Diseñador Gráfico - Fotógrafo
Mgt. Comunicación & Marketing

Que te inspira, que te motiva para generar historias a través de la fotografía?

En proyectos personales en temas que voy a tratar, me inspira la esencia de la gente, la feminidad, la elegancia, la sutileza, la temática de las fotografías.

Desde tu punto de vista, ¿en qué condiciones crees que se encuentra el estado del retrato en la actualidad?

El hecho de que ahora todo el mundo tiene una cámara y puede tomar una foto, no diría que todo esta perdido, mas bien es un reto para el fotógrafo captar la esencia de la gente y capturar lo que más le llama la atención de un sujeto; puede variar el encuadre, las posiciones, las expresiones siempre y cuando cuente lo que tenga que contar; en ese sentido hablar de un retratista como tal sería atreverse hablar de alguien que conozca y maneje a fondo la parte de conceptos y técnicas; ahora mismo hay fotógrafos que hacen un muy buen trabajo sin tener un conocimiento a fondo del tema.



EDGAR REYES

Diseñador de Objetos - Fotógrafo
Especialización en fotografía de productos.

¿Como llegaste a la fotografía?

La fotografía para mi ha sido un hito que marcó realmente bastante mi vida, empezando por capturar momentos de acción y siempre estuve inmerso en el mundo de la pintura y la escultura y a la larga uniendo estas circunstancias también es el manejo de la luz, el manejo de las formas, y poco a poco llegué a la fotografía.

Descubrí un mundo al comprarme una campaña de fotos, y estudié mucho, llegando a hacer una especialización en Chile y posteriormente a firmar un contrato con una empresa grande realizando trabajos de fotografía arquitectónica y de producto y eso me abrió camino.

Cuando regresé a Ecuador tenía un portafolio grande y con eso, con cuatro amigos formamos una productora audio-

visual haciéndome cargo de la parte de fotografía de lleno. Empezamos a movernos bastante, posicionándonos y trabajando para marcas como Graiman, Indurama, Juan Eljuri. En fin por motivos de evolución nos separamos y ahora soy autodidacta.

¿Qué opinas sobre capturar momentos?

Esto depende del enfoque que tenga el fotógrafo, en mi área que es la fotografía publicitaria, yo creo momentos; más no es una fotografía real, yo genero situaciones.

¿Qué condiciones crees que tiene el retrato con la tecnología actual?

Es una pregunta un poco compleja como para abordar, es un tema muy extenso, en el sentido de que la globalización, las tecnologías, Instagram, Facebook; cambiaron totalmente la definición de la fotografía; ahora es tan fácil tener acceso a una cámara y por eso la gente a ido cambiando, los filtros, Photoshop, los retoques.

Todo esto genera un impacto en la realidad mostrando solamente una porción de la misma. Pongo como un ejemplo que a los retratos como imágenes que por la globalización llegan a verse como una bola de nieve que crece cada vez más; y el retrato como tal ha dejado de mostrar la esencia de gente retratada.

¿Qué opinas sobre la representación de personajes?

Me fascina Rembrandt, Carvallo y creo que desde ahí parten los esquemas básicos de iluminación y composición.

Para mi es hermoso, hablando desde la visión de un pintor, como uno se pone en los zapatos del artista e intentar recrear con lo que tenia ahí, simular una ventana, tener un modelo al frente posando, tener una estética en general, armar toda esa estética que a la larga también es ficticia, es intentar mostrar a una persona tal cual como es; pero siempre hay un poco de ficción; te pongo de ejemplo a la Gioconda, puede ser un gran misterio, que su postura, que su sonrisa o simplemente puede ser un cuadro que se pintó y ya.

Yo creo que gran parte de los retratos ahora, no es que crea que carecen de conceptos pero, a veces simplemente es una foto y punto, es una imagen linda y se acabó, quedó has ahí; pero en las representaciones me parece interesante pero a la vez es súper complejo, me gusta ser bastante minucioso en los detalles al momento que hago la foto, y que todo salga prácticamente listo en un disparo.

Y para poder lograr una representación fiel, es importante investigar a fondo quien fue ese personaje.



30

¿Como se manejan las exposiciones en la casa?

La tarea de comunicar este enorme acervo de memorias es un completo trabajo; primero por tener una casa pequeña, para poder tener exposiciones suficientemente amplias con todas las 28 000 piezas que tiene el museo; hemos decidido hacer exposiciones temporales con diversas temáticas que van a ir saliendo de la investigación de esas colecciones, con duración de tres meses, concentrándose en la historia de la ciudad de Cuenca. El proceso de la investigación de las colecciones recién va a empezar.

¿Cuál es la importancia de conocer el patrimonio cultural de nuestra ciudad?

Cuando yo llego a este museo en el 2014 no existía la casa, estaba en ruinas, no había pisos, ni gradas, estaba la casa cayéndose; las colecciones por los suelos, literalmente, sin inventarios; entonces nosotros restauramos en 3 años la casa y hemos dado la cédula de identidad a nuestras piezas, ya son ciudadanas.

¿Qué se necesita para que un proyecto pueda ser expuesto en un museo?

El proceso de enriquecimiento de sus historias, eso consiste en los proyectos de investigación para esas colecciones que ya están en orden.

Una vez que tengamos la información certera de esas colecciones, adquiere la capacidad de estar expuesto; es decir que para que un objeto tenga la capacidad comunicativa de ser expresada ya en la exposición tiene que pasar por varios procesos o etapas:

- 1- Documentación: saber que tengo, inventario
- 2- Investigación: de qué se trata, quién es, quién lo realizó, que representa, que historia tiene, qué técnicas, qué materiales, qué época.
- 3- Conservación: qué se necesita para que no se deteriore la pieza, lugar de exposición, iluminación.

La Museografía:

Las técnicas expositivas o diseños: la distribución, soportes e iluminación, esto se rige a las recomendaciones de conservación.

Los guiones: que se va a decir de esta pieza al público, como

van a estar relatados los textos, en base a los trabajos de investigación.

En la Museografía se pueden sumar los nuevos recursos digitales: app, códigos Qr, realidad virtual. Todo tiene que fundamentarse con lo anterior dicho, no puede estar suelto de ninguna manera.

El museo tiene que ir señalando cuales son los datos del objeto y con esos datos el diseñador gráfico, multimedia, debe respetarlos.

¿Que beneficios tiene la interactividad en un museo?

Con la interactividad en los museos del mundo, la gente es mas independiente, al utilizar su celular, no se depende de un guía y permite el recorrido libre.

¿Que importancia tiene el servicio gratuito?

La realidad económica, no todos los museos pueden darse el lujo de tener este tipo de tecnologías.; además no todas las personas tiene acceso a los últimos accesorios tecnológicos ni los manejan. Hay personas en extrema pobreza y eso esta consciente el museo. Nosotros queremos dar más cabida a las personas en estado de exclusión social, en estado de vulnerabilidad total, esta es una sociedad injusta.

Si diseñamos un sistema tecnología lo primero que debemos pensar es en como la gente en vulnerabilidad puede utilizarlos. Si no tenemos estas precauciones vamos haciendo que la cultura y el arte se conviertan cada vez más en espacios elitistas.

Mi lucha con el museo es no dar la imagen de que este es un espacio serio, solo para historiadores, solo para gente de cierto nivel social; la gente tiene miedo de entrar aquí a pesar de que se les comunica que es gratis; la gente humilde tiene mucha resistencia a entrar en estos espacios por creer que es una casa grande donde vivir una familia aristocrática, con muebles franceses, etc; no les cuenta nada de su historia. Si no es un museo social, esto se convertirá en un depósito de cosas viejas con altísima tecnología.

RENÉ CARDOSO

Licenciado

Director de la Casa-Museo

Remigio Crespo Toral

¿En que consiste la casa Remigio Crespo?

El museo tiene una tipología de historia; está una casa histórica que tiene 100 años en donde vivió una familia distinguida, Remigio Crespo Toral y su familia, y todas las historias que conlleva el nacimiento del siglo XX en Cuenca.

Tenemos 28 000 piezas de las colecciones, porque cuando se funda el museo en 1947 ya existían algunas colecciones que adquirió la Municipalidad y que tenia guardadas en un cuarto, eso motivo a seguir aumentando colecciones y se adquiría todo lo que es antiguo, no había una especialidad. Hemos heredado unas colecciones muy diversas compuestas por diferentes tipos de objetos desde los arqueológicos de 12 000 años, hasta los contemporáneos, el mobiliario de la casa que estuvo al inicio del siglo XX, y sobre todo pinturas coloniales religiosas.

1.6 Análisis de homólogos

Para el análisis de homólogos se tomó y se analizó distintos proyectos similares o que tengan relación con las expectativas del presente proyecto, analizando sus aspectos como forma, función y tecnología.

TALKING PORTRAITS OF WORLD OF HARRY POTTER



31

FORMA: La estética artística planteada en este proyecto tiene un gran apego a la época donde las pinturas predominaban, combinando la calidad renacentista, los retratos, los marcos, y la esencia de una exposición de fotografías. En cuanto al estilo y la manera de presentar los retratos, teniendo un nivel alto de calidad, podemos rescatar el ambiente que genera al resaltar su cromática, misma que esta orientada a colores cálidos representando el desgaste del tiempo. Analizando los recursos de iluminación, encuadre, cromática, balance, proporciones, perspectivas, etc. La geometría y la composición predominan al presentar este proyecto.

FUNCIÓN: Este proyecto tiene como principal atractivo la interacción que tiene con el usuario, si bien en la ficción del cine, estos retratos conversan con personas a tiempo real; estos en la realidad se mueven, conversan y se relacionan entre sí, sin tomar en cuenta el tiempo inmediato. Por lo cual mediante pantallas y proyecciones, y tecnologías multimedia, permiten experimentar la conexión con cada uno. La función de este proyecto es caracterizar a diversos personajes históricos, en el este caso de este ejemplo, ficticios, estos interactúan con los usuarios, permitiendo tener una experiencia de aprendizaje y a la vez se divierten aprendiendo.

TECNOLOGÍA: Lo que caracteriza esta instalación es la tecnología utilizada, esta consta de varios ejemplos de interacción multimedia; retroproyecciones, pantallas con cámaras, realidad aumentada, etc.

Esto permite a los usuarios despertar el interés por observar, visualizar, conocer, probar o interactuar con la obra o instalación, permitiendo que surja un nuevo modo de concebir los medios tecnológicos orientados a la educación.

ARTLENS - NEAR YOU NOW - CLEVELAND MUSEUM OF ART



32

FORMA: La distribución de las obras o instalaciones en un museo o en una sala de exposiciones es primordial para el flujo tanto de personas como de información. El espacio físico es esencial para que el proyecto fluya. Las galerías, la iluminación y el ambiente, permiten al usuario tener la comodidad necesaria para poder acceder a todos los servicios de la instalación, así también como los recursos que son ofrecidos por las entidades públicas o privadas como dispositivos móviles, acceso a Internet, muebles o repisas.

FUNCIÓN: Este museo digitalizó todas y cada una de sus instalaciones, obras y exposiciones, cargándolos a la nube, y creando directamente, mediante la realidad aumentada, el acceso total de la información, ofreciendo al usuario una información interactiva, nueva y con el plus de acceder a contenido multimedia, como imágenes, videos, y audios que permiten tener un completo conocimiento sobre la obra que se observa. Esto logra la profundización histórica y conceptual de una obra de arte o pintura, fomentando el aprendizaje y conocimiento.

TECNOLOGÍA: Como recalqué antes, la principal atracción de este museo, es la interacción que genera con sus usuarios, al aplicar métodos de interacción multimedia, en este caso el de la realidad aumentada, que consta en combinar objetos creados digitalmente, ya sea imágenes, videos u objetos 3D, con la realidad, encajándolos en marcos, rostros, muebles, espacios, etc. En este caso, se puede decir que es una desventaja para los guías informativos, que ofrecen los recorridos a las personas visitantes del museo, ya que esta opción permite la independencia del aprendizaje, permitiendo al usuario ser libre de moverse por el espacio, y aprendiendo a voluntad lo que desee.

PATIENCE - WE PLUS



FORMA: Lo que se destaca en esta exposición es que trasciende de una obra común a una obra interactiva, llegando a tener una compleja interpretación de un objeto, elemento o de un concepto. Esta instalación representa creativamente la acción de un reloj a través del tiempo, representado por los gestos faciales de un rostro. Los elementos que componen esta instalación tienen un sistema continuo, permiten la interpretación intuitiva correcta de la información para el usuario.

FUNCIÓN: La principal función de esta instalación es la interacción con el usuario o visitante del museo, llevando la comprensión al siguiente nivel, el cual obliga al usuario a entender el funcionamiento, en este caso del retrato, llegando a generar en el usuario interés sobre cómo se realizó, y obteniendo así una respuesta de interacción, que permite apreciar la obra.

TECNOLOGÍA: Es considerada una instalación artística digital, por lo tanto la tecnología física no es solo la única que se utilizó para que funcione este proyecto, los softwares combinados con la creatividad ocasionaron la idea de este artista, al crear mediante foto montajes las interpretaciones individuales de las manijas del reloj, representados por los ojos y la boca, estos funcionan con una sincronía digital imitando a la analógica generando imágenes y sonidos a base de una pantalla.

1.7 Conclusiones

Para el correcto resultado de este proyecto es importante respetar las técnicas y parámetros explicados anteriormente. Los recursos fotográficos y virtuales son esenciales para mantener en pie la historia cultural.

Con las opiniones de expertos mediante entrevistas, siendo el retrato en la contemporaneidad el tema principal, se concluyó que la tecnología en su masificación no aporta de una manera correcta la interpretación de un retrato, pero eso no impide que se pueda replantear los elementos a disposición y generar una nueva visión del mismo, mediante la comunicación visual.

Como comunicadores visuales, es necesario tener una calidad, interactividad y diseño con la mayor atractividad posible, ya que eso determinara el nivel de interacción y los resultados que se llegaran a tener.



segundo capítulo

Planificación

TARGET

SEGMENTACIÓN DE MERCADO

PARTIDOS DE DISEÑO

PLAN DE NEGOCIOS

2.1 Target

El producto de diseño va dirigido a los jóvenes y adultos entre 16-45 años de edad residentes en Cuenca-Ecuador y va enfocado a estudiantes de instituciones públicas y privadas .

2.2 Segmentación de mercado

Se a planteado un publico objetivo del mercado al cual se quiere llegar, esta selección considera las necesidades de enseñanza. Se a identificado detalladamente, esto ayudara a que el producto sea accesible y usable dentro del grupo de usuarios.

2.2.1 SEGMENTACIÓN DEMOGRÁFICA

Jóvenes y adultos desde los 16 a los 45 años en adelante que tengan acceso a salas de exposiciones con conexión a Internet y dispositivos móviles (smartphones y tablets), y que además posean cierto conocimiento básico sobre la historia del Ecuador (aprendizaje en instituciones educativas) y este puede o no tener conocimiento sobre los personajes retratados y va dirigido a gente que esté interesada en la retroalimentación y el conocimiento del patrimonio.

2.2.2 SEGMENTACIÓN GEOGRÁFICA

Ubicados en la ciudad de Cuenca - Ecuador; enfocados a aquellos que habitan en sectores urbanos con capacidades de acceder a espacios de exposiciones con conexión a Internet. Dirigido principalmente a estudiantes de instituciones educativas y no estudiantes.

2.2.3 SEGMENTACIÓN CONDUCTUAL

Usan la tecnología y saben aprovecharla.
Su pasatiempo son las artes plásticas, especialmente la fotografía y la lectura.
Están al tanto de lanzamientos de eventos culturales, como bienales, exposiciones y conciertos.

2.2.4 SEGMENTACIÓN PSICOGRÁFICA

VALORES:

Se considera el compartir conocimientos sobre diversos temas y también intercambiar información sobre los mismos con un sentido de competitividad entre ellos. Demuestran un grado de interés y atención hacia la cultura y a las tendencias del mundo actual.

ESTILO DE VIDA:

Fundamentado en la generación contemporánea, muy dependientes de la tecnología, esto les permite estar al tanto de la información, las noticias y tendencias que suceden en el mundo inmediatamente.

PERSONALIDAD:

Estos pueden tener varias personalidades, pero va centrado en una persona curiosa, divertida, innovadora, interesada en aprender, moderna y tecnológica.

CONOCIMIENTOS:

Estos pueden o no tener conocimientos sobre los personajes de Ecuador, o aquellos que hayan visto o aprendido sobre los mismos en instituciones educativas que va desde los últimos años de primaria hasta la secundaria. Deberán tener accesibilidad a una sala de exposiciones con conexión a Internet y tener conocimientos básicos del manejo de dispositivos móvil e y ser capaz de desenvolverse en la tienda de apps para descargar aplicaciones.

2.3 Partidos de diseño

En este apartado se definen las características que tendrá el proyecto, los partidos de diseño están basados en la forma, función y la tecnología que permiten plantear en sí, una organización y un orden de producción facilitando así que exista un proceso de diseño.

2.3.1 FORMA

Cromática

Presentará una gama de colores cálidos o fríos dependiendo del contexto o del escenario que se interpretará, se expresarán texturas desgastadas similares al estilo grunge o vintage con tonos saturados y desaturados; esto con fin de lograr un efecto antiguo y que sea atractivo y llamativo.

Tipografía

Se utilizarán dos tipografías, una Black Letter y una Serif; estas permitirán tener una definición y jerarquización de contenidos, permitiendo el flujo de la información y su legibilidad, además aporta al efecto estético que se quiere lograr y permite al proyecto tener personalidad.

Fotografía

Este es el principal recurso gráfico del proyecto, ya que se aplica todo lo investigado en ello, la fotografía será inspirada en los daguerrotipos históricos y postales documentadas en la historia del Ecuador, representando su composición y su estética.

Animación

Este recurso es el complemento de la fotografía y en sí del proyecto, con la animación se plantea la ejecución de la interacción de cada personaje, detallando sus respectivas características.

Estética

Se basarán en elementos reales y en sus composiciones como formas y colores para el diseño de los personajes y de los escenarios que deberán presentarse como una pintura.

2.3.2 FUNCIÓN

Usabilidad

Para que el diseño esté centrado en el usuario, se definirá un sistema que permita una fácil identificación e interpretación, usando un lenguaje sencillo tanto para niños, jóvenes y adultos.

Para la organización de la información, se realizará un inventario de los contenidos, para que de esta manera, se tenga presente la información necesaria de cada personaje.

Funcionamiento

La colección de fotografías estará expuesta al público, y cada una de las fotografías constará de su instructivo, para posteriormente proceder a utilizar un dispositivo móvil que permita tener acceso a la red Internet y poder revelar la información de cada personaje.

2.3.3 TECNOLOGÍA

Retoque digital

Se utilizarán software de manipulación de imágenes para lograr los efectos propuestos y cumplir con la estética planteada.

Impresión

La impresión con textura, sobre tela o una cartulina, da la estética de un lienzo pintado al óleo, y permitirá al usuario introducirse más en el proyecto, permitiendo una mayor interacción.

Realidad Aumentada

Este recurso será puesto a prueba en este proyecto para lograr la interacción directa con el usuario, y conseguir despertar el interés por aprender de esta manera; necesitando de dispositivos móviles que consten de una pantalla, cámara y accesibilidad a Internet; como tablets o celulares.

2.4 Plan de negocios

El plan e negocios plantea las características del producto en el ámbito y económico y social, además de los alcances que llegará a tener con el publico objetivo en el target establecido y los recursos posibles que se establecerán en el futuro.

2.4.1 PRODUCTO

Una colección de retratos fotográficos que utilizando la multimedia interactiva fomenta y promueve la reinterpretación del retrato en la contemporaneidad logrando despertar interés y curiosidad por aprender con las nuevas tecnologías.

2.4.2 PRECIO

El precio del producto se evaluó de acuerdo a los recursos, el tiempo, los softwares y la investigación. Se procura proponer este proyecto a una entidad pública, como el Ministerio de Cultura con el fin de que sea adquirente del mismo y de cierta forma puedan ellos difundir al público.

El precio estimado por personaje es de \$150 dólares. Siendo este un prototipo los gastos van costados por el autor.

2.4.3 PLAZA

Los principales nichos para este producto son dos: Sector público el Ministerio de Educación - el Ministerio de Cultura, y el Sector privado entidades como Salones, Aeropuertos, Planteles educativos, etc.

El producto tiene la opción de incluir cualquier tipo de personajes con suficiente información para poder caracterizarlos.

2.4.4 PROMOCIÓN

El producto interactivo se llegará a promocionar a través de medios impresos como revistas, medios digitales, y cuñas de radio.

También se promocionará su lanzamiento en redes sociales presentando lo más destacado del proyecto.

Se distribuirán fotografías a manera de posters.

tercer capítulo

Ideación

GENERACIÓN DE IDEAS

SISTEMA DE DISEÑO

3.1 generación de ideas

Para generar ideas se empieza creando una lluvia de diferentes conceptos e ideas partiendo desde distintos aspectos de diseño y composiciones, además de aspectos de interactividad, forma, función y tecnología.

3.1.1 GENERACIÓN DE DIEZ IDEAS

Tras realizar una lluvia de ideas, se escogieron 10 conceptos y formas diferentes, enfocado directamente en el objetivo planteado.

Para ello se plantearon varias partidas de diseño:

	FORMA		FUNCIÓN			TECNOLOGÍA
PRODUCTO	USABILIDAD	FOTOGRAFÍA	ILUMINACIÓN	CROMÁTICA	TIPOGRAFÍA	INTERFÁZ
RA	Directa	B/N	Luz volumetrica	Pasteles	Sans Serif	Circular
Fotolibro	Indirecta	HDR	Flash	Saturada	Serif	Vertical
Voz	Mixta	Retrato	Luz continua	Desaturada	Script	Horizontal
Audiolibro	Estática	Fotocomposición		Viñeta	Mixta	Mixta
Animación		Panorámica		Cálido		Interactiva
Video				Frío		Versátil

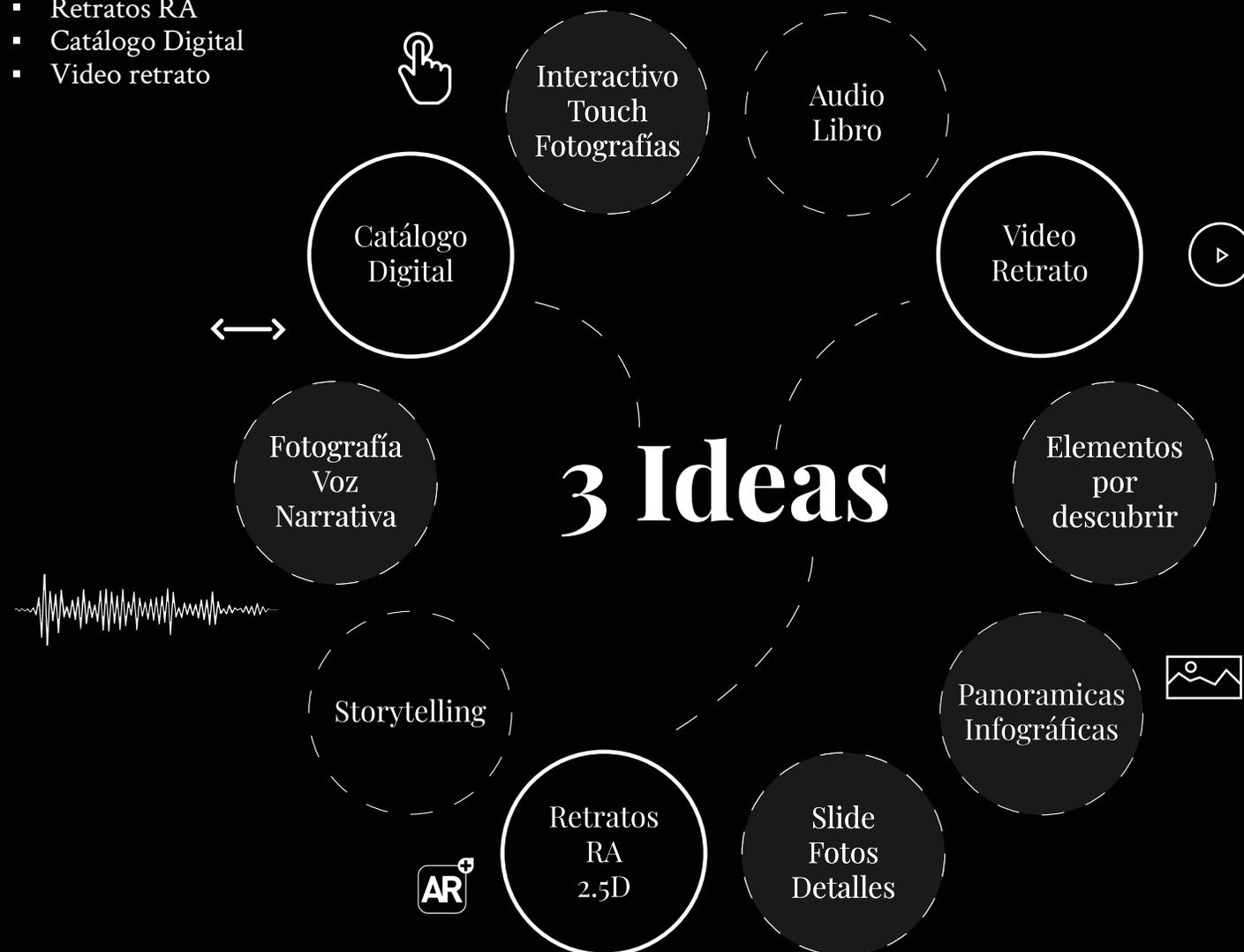
DIEZ IDEAS

- Audio Libro
- Video Retrato
- Elementos por descubrir
- Retratos RA | 2.5D
- Slide Fotos Detalles
- Panorámicas Infográficas
- Storytelling
- Fotografía Voz Narrativa
- Catálogo Digital
- Interactivo Touch
- Fotografías

3.1.2 SELECCIÓN DE 3 IDEAS

Después de organizar las 10 ideas, se procedió a elegir 3 ideas; las cuales fueron:

- Retratos RA
- Catálogo Digital
- Video retrato



3.1.3 SELECCIÓN DE IDEA FINAL

Para concretar la idea final se fusionaron ciertos parámetros de las 10 ideas distintas, seleccionando Retratos con RA y fusionando Fotografías Panorámicas con elementos por descubrir.

Pros +

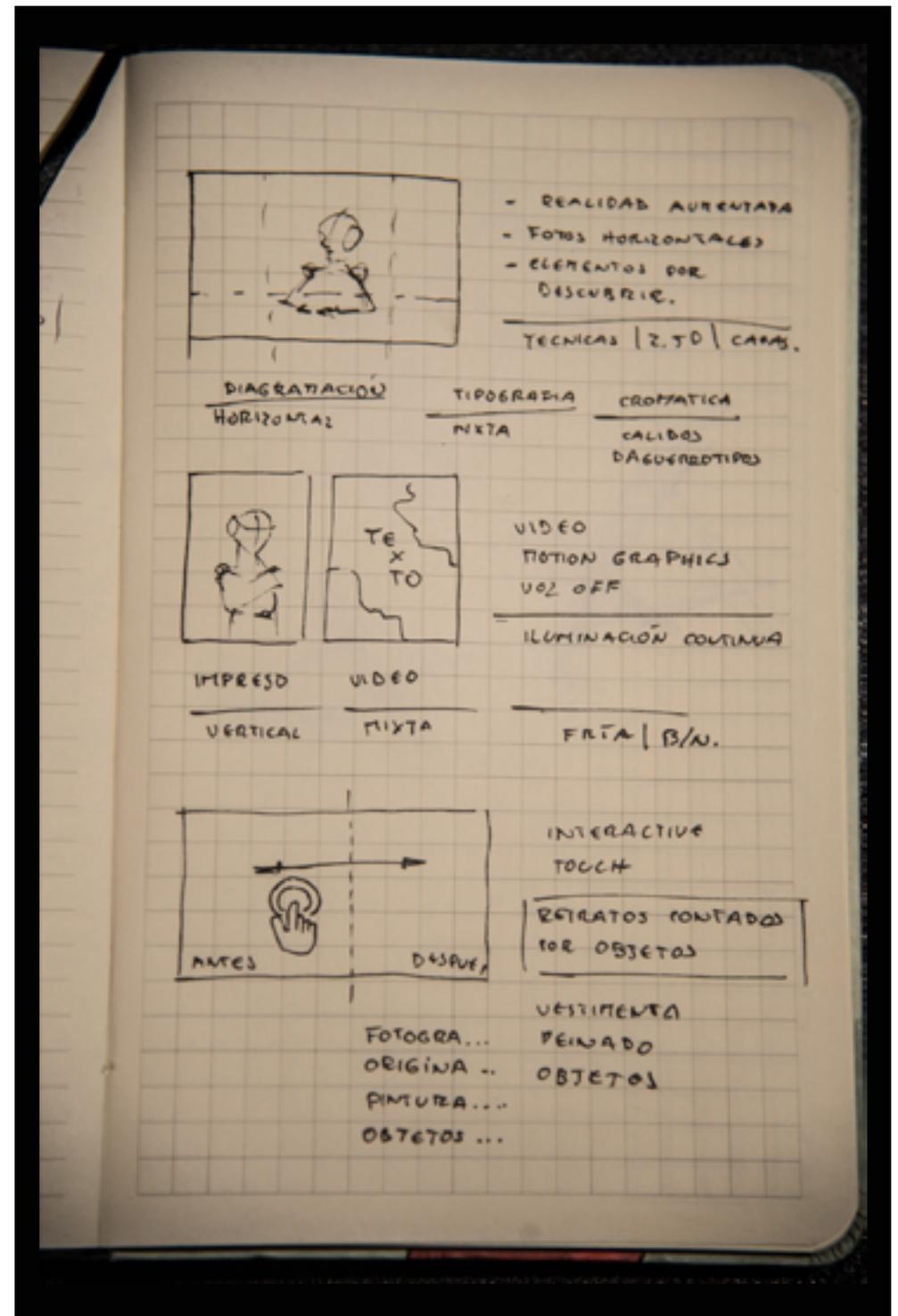
Aprendizaje visual, versátil y auditivo; además del interés por la tecnología.

Contras -

- El espacio de distribución y fallos de conexión en el lugar.
- La elaboración de este método puede resultar complejo en su realización tecnológica, pero es posible.

FOTOCOMPOSICIÓN

- Varias fotografías
- Iluminación independiente de objetos
- Montaje



3.2 sistema de diseño

Una vez planteada la idea a seguir para este proyecto, se procede al desarrollo de producción fotográfica y digital de los elementos, por lo que se determina la etapa que presentará el producto final y listo para su exposición.

3.2.1 PERSONAJES

Para comenzar con el proceso de fotografías, iniciamos la reproducción, realizando una investigación y comenzando una recopilación de información. Se tuvo el gusto de conversar con historiadores, y con expertos sobre el tema quienes supieron orientar la recopilación de estos personajes.

La idea que sería la elegida para recrear en este proyecto surgió al comprender que en nuestra mente el posicionamiento de los géneros están puestos de una manera tradicional, que plantea al “hombre” como figura más destacada que de la mujer. Es por eso que

cuando se pide nombrar o pensar en personajes ilustres de nuestro Ecuador, lo primero que se viene a la mente o el primer recuerdo que llega, es de algún personaje hombre, por supuesto con excepción de ciertas personas que conocen de historia, no muchos tienen el honor de nombrar personajes mujeres que dejaron huellas en nuestro país.

Por esta razón, apoyando al conocimiento cultural y fomentando el interés por aprender más acerca de estas mujeres, se escogieron 7 damas ilustres que por sus obras han llevado en alto su nombre y por el paso del tiempo han dejado sus huellas y su legado.

Mujeres que dejaron huella en la historia del Ecuador.

Manuela Sáenz



Manuela Espejo



Hermelinda Urvina



Narcisca de Jesús



Matilde Hidalgo



Manuela Cañizares



Rosa Cabeza de Vaca

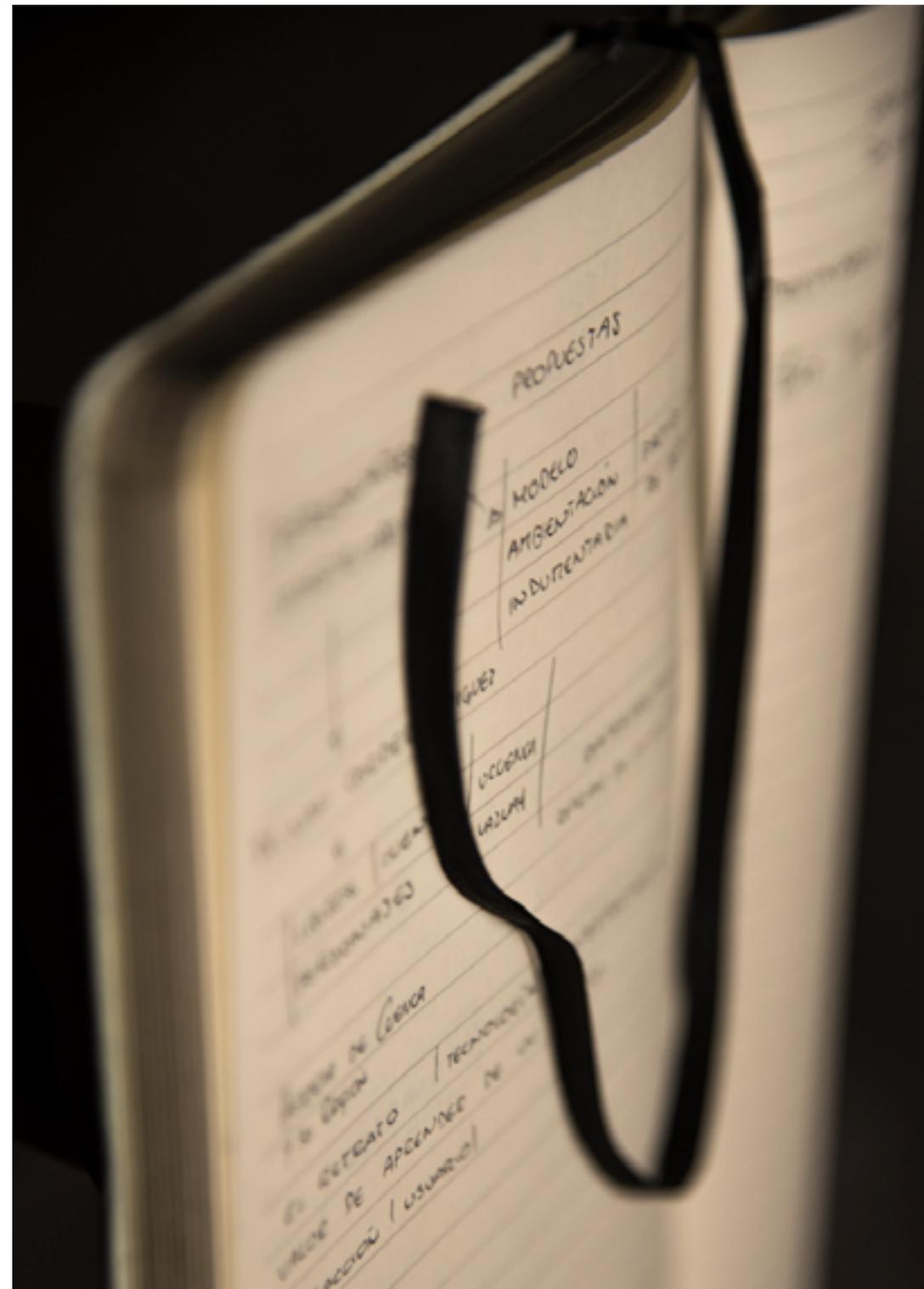


Al tener la lista de las damas pioneras que serán retratadas, surge el proceso de búsqueda de modelos que se parezcan en físico a las originales; para eso se llevó a cabo otra investigación de cada una de las damas, buscando referencias visuales, imágenes, fotografías y pinturas; la búsqueda no dio resultados abundantes ya que por el mismo hecho de que, a comparación de distintos personajes, a ellas no se les brindaba la correcta importancia, y por ende no existe la suficiente información visual para comprender su físico ya que de una misma dama, existen varias interpretaciones, tanto representaciones en cine, como llegando a estar en museos figuradas por un maniquí, en forma de estatua. Sus vestimentas cambian, sus rostros y sus tonos de piel varían, llegando a confundir de cierta manera al investigador.

Sin embargo, esto no impidió continuar con una búsqueda mediante similitudes en los rasgos y características faciales y físicas; el hecho de interpretar un personaje ya expresa en sí la esencia del mismo.

Con todo esto ya mencionado, al buscar representantes para dicho proyecto, no se tomaron en cuenta ninguna modelo profesional, ya que al contrario, lo que se quería lograr era tener la sensación de lo más real posible.

Y en cuestión a vestimentas, se trató de mantener las texturas lo más parecidas posibles.



3.2.2 PRODUCCIÓN FOTOGRAFICA

Previo a la elección de personajes se procede a iniciar la producción fotográfica, realizando en un espacio abierto la instalación de un estudio; tomando en cuenta la estética de los daguerrotipos y su esencia caracterizadora que tiene en la actualidad al dar ese efecto desgastado y viejo que a tomado por el pasar de los años, se planteó la creación de un fondo fotográfico pintado con acrílico sobre lienzo.



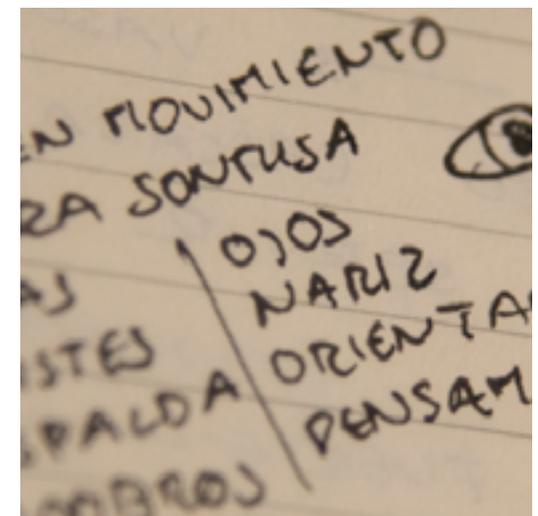
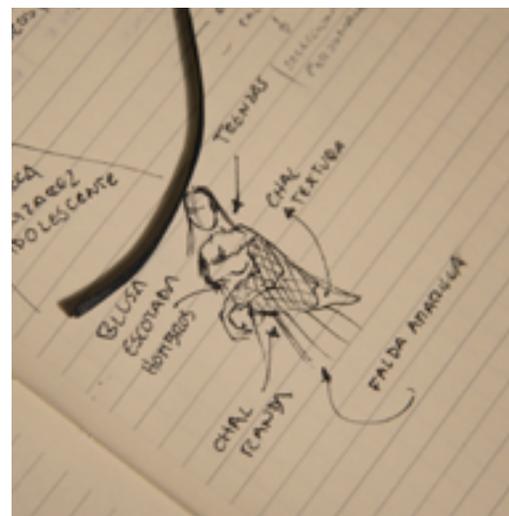
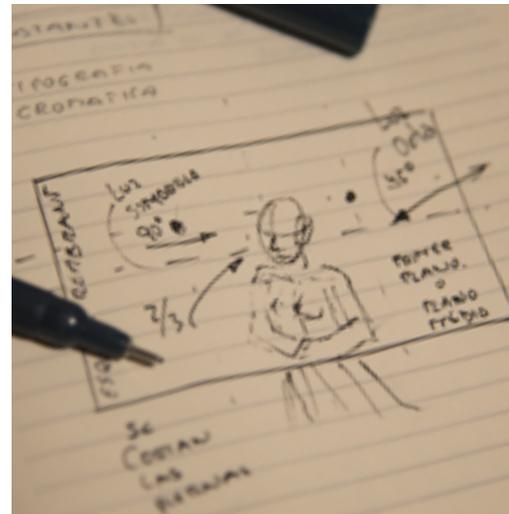
BOCETACIÓN:

Paralelamente se realizan los bocetos previos a las fotografías, tomando toda referencia posible de vestimenta, posición, tonos, cromática, estilos, iluminación, etc.

También esto nos ayuda a tener presente siempre detalles que no nos acordamos, al momento de estar realizando las fotografías.

Es importante bocetar todo lo que se pueda, para mantener una continuidad, y una organización de los elementos.

Una vez terminado los bocetos, se procede a la búsqueda de quienes interpretarán a cada personaje, como ya mencioné, no se tomaron en cuenta modelos profesionales, así que se recurrió a gente conocida, amigas, familiares, conocidas, quién esté disponible para caracterizar a una dama; lo primero que se tomó en cuenta fue la estatura, y la estética física del cuerpo, se buscaba lograr como primer impacto la visualización del personaje, plasmar su presencia.

**EQUIPO:**

Para garantizar la mejor calidad, para su posterior fin, se procuró utilizar un equipo fotográfico preparado con los suficientes conocimientos técnicos.

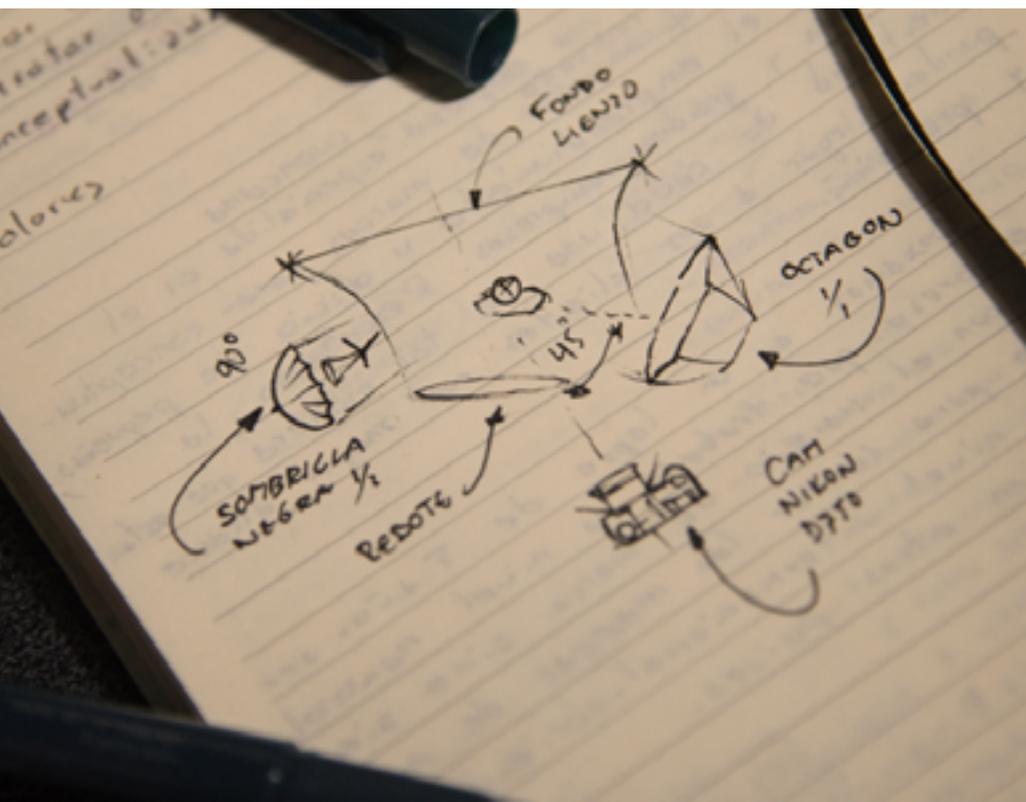
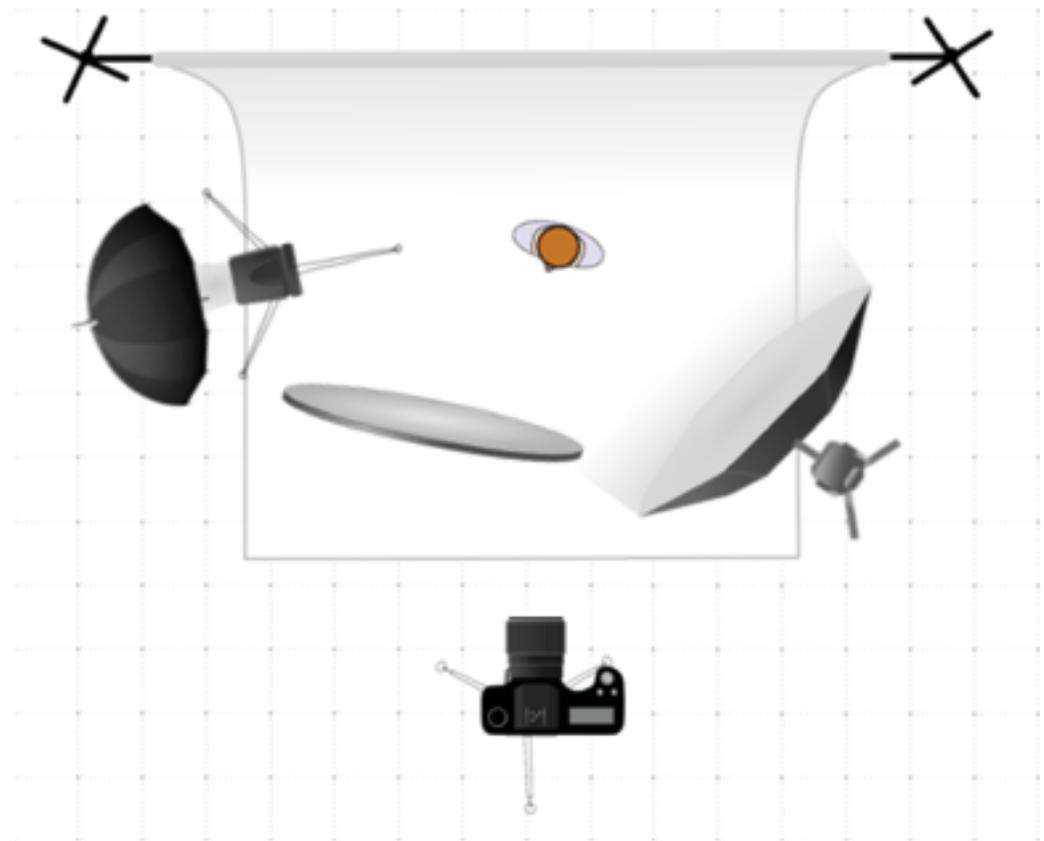
Cámara Nikon D750
 Objetivo 28mm f2.8 D
 Objetivo 24-120mm f4 G
 Flash speedlite Yongnuo YN560 IV (x2)
 Manual Flash Controller Yongnuo YN560-TX
 Difusor Octagon Godox 120 mm.
 Difusor Sombrilla Godox
 Ordenador Macbook Pro Retina 15"
 Tableta gráfica Wacom Intuos Draw
 Tripode
 Rebotador de luz 45cm

Programas software como:

Adobe Photoshop CC 2018
 Capture One 11
 Adobe Premiere Pro CC 2018
 Adobe After Effects CC 2018

3.2.3 ESQUEMA DE ILUMINACIÓN

El esquema de iluminación que conocemos actualmente en fotografía se ha popularizado por el esquema de Rembrandt, pintor que realizaba este tipo de iluminación situando una fuente de luz hacia un lado del rostro del retratado generando un triángulo iluminado en el pómulo y mejilla opuestos al expuesto y provocando un resalte del rostro por las sombras ocasionadas.



Pese a conocer y armar el esquema digital y físico, no siempre a la primera fotografía se va a lograr conseguir este efecto; por esa razón se procedió a la prueba de luces. Para esto se empezó generando varias tomas de fotografías, dependiendo de la altura y la posición de cada modelo, así como también la iluminación del lugar, que depende del horario en el que se estén realizando las fotografías o de la cantidad de luz permite ingresar al espacio de trabajo.

Para esto se procedió a controlar y modificar la potencia de los flashes, probando y visualizando que es lo más recomendable modificar.

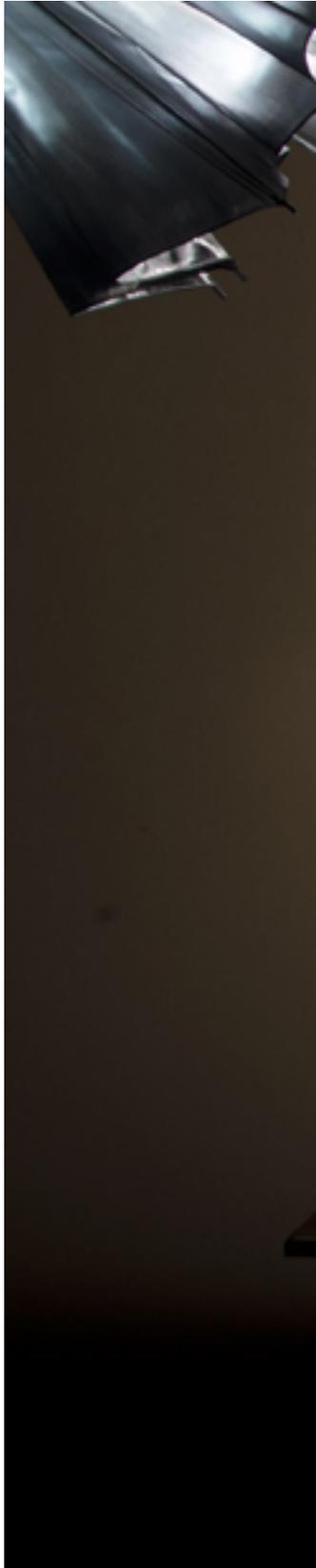


3.2.4

FOTOGRAFÍA

Tras realizar las distintas pruebas de iluminación se logró el esquema específico para conseguir el efecto Rembrandt.

Una vez ya obtenido la fotografía se procede a la postproducción de la misma.





3.2.5

RETOQUE DIGITAL

El software utilizado para la postproducción de las fotografías fue Photoshop, este nos permite manipular las imágenes a disposición con los conocimientos necesarios y la destreza requerida para lograr gran similitud.

Se utilizarán varias técnicas de retoque fotográfico, que permiten sacar el máximo provecho de una imagen sin afectar para nada la calidad de la misma.

1. Revelado: se procede a cargar la fotografía al software de edición, y se empieza a corregir el archivo RAW, concibiendo una estética natural y con la correcta luz y saturación.

2. Background: se procede a eliminar los desperfectos del fondo, con cualquier herramienta que permita clonación se empareja la textura hasta que quede uniforme.

3. Fotomontaje: toda característica mal concebida, ya sea una mala pose, un ojo cerrado, una mala superposición o una falta de vestuario o adorno, puede tener solución, mediante la habilidad y el correcto uso de las herramientas de Photoshop. (falda)

4. Frequency Separation: es indispensable para todo retoque de piel realizar una buena separación de frecuencias, esta técnica consta en realizas una separación digital de la textura con el color, esto sirve para el provecho y control de la piel, porque en cierta manera nos permite controlar individualmente cada una.

5. Dodge & Burn: este efecto permite realizar un efecto de tridimensional continua, es decir un control extra sobre la iluminación, por medio de capas invertidas de niveles, pintando sobre las sombras lo que quiero que se oscurezca más y sobre las luces lo que se ilumine más.

6. Filtro: Este efecto es el que me permite controlar la cromática final y la estética. Utilicé un filtro de color Kodak.





3.2.6

SISTEMA GRÁFICO

Constantes

Tipografía
Orientación
Composición
Cromática

Variables

Personajes
Contenido

Conceptualización

Para conceptualizar y dar una identidad a esta exposición, se la denominó:

Huellas con Historia.

*“Marcas que pertenecen a la historia,
y que tienen derecho a perdurar.”*

Para denominar **Huellas**, principalmente se enfocó a los hechos que forjaron a un personaje, en este caso de damas ilustres del Ecuador. Y hablando de la perduración, se nombra a la **Historia**, que permite contar sobre estos sucesos a través del tiempo.

Tipografía

Para la imagen de este proyecto se utilizó una tipografía serif, en bold con rasgos y detalles que llevan de lo fino a lo grueso, dando forma a la estética final.

Playfair Display Bold

0123456789
ABCDEFGHIJKLMN
ÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmn
ñopqrstuvwxyz

Work Sans Medium

0123456789
ABCDEFGHIJKLMN
ÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmn
ñopqrstuvwxyz

Logotipo

Huellas con Historia.



JUAN PINEDA JUNIO 2018

Elementos gráficos

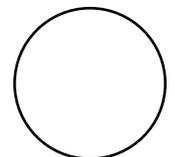
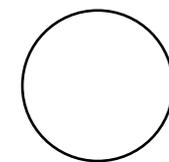
El Punto: este elemento tendrá la función de especificar el inicio de la información de los elementos.

La Línea: este elemento funcionará como enlace entre figuras y textos, especificando orígenes.

El Plano: este elemento destacará elementos específicos, puntualizando números o iconos.

"(...) el punto, la línea o el plano, cuando son visibles, se convierten en forma. Un punto sobre el papel, por pequeño que sea, debe tener una figura, un tamaño, un color y una textura si se quiere que sea visto (...)". (Wong. W, 2011)

Al utilizar correctamente estos elementos gráficos podemos generar estructuras que me ayudarán a comunicar mejor el diseño y permitir el flujo de información.



3.2.7

ANIMACIÓN MULTIMEDIA

Tras tener la colección completa y realizada la respectiva postproducción en Photoshop, se procede a la animación multimedia de la información de cada uno de los personajes. Para esto se utilizó el software Adobe After Effects CC 2018, el cual me permite crear gráficos animados, en este caso elementos de diseño y textos.



Para la etapa de interacción, se eligió una aplicación que se puede encontrar en la red de forma gratuita; esta aplicación funciona con la Realidad Aumentada. Nació como Aurasma pero la marca Hp la adquirió, cambiando de nombre a Hp Reveal.



Esta permite cargar en la red mediante una cuenta, auras, que son las que nos permiten tener esta experiencia. Cada imagen impresa, funciona como un link, el cual si estamos en Hp Reveal, no detectará y nos activará inmediatamente lo que deseamos cargar, en este caso un video con textos animados.



Diseño y Organización Interactiva

Tras haber hecho todo el proceso de elección de constantes y variables; haber planteado la conceptualización gráfica del proyecto con una identidad y nombre. Se procede a desarrollar el contenido de cada uno de los distintos personajes, siguiendo parámetros de arquitectura y diseño editorial, respetando el espacio y aplicando las técnicas de composición.

Manuela Sáenz

La Libertadora del Libertador

Matilde Hidalgo

Pionera en ejercer el voto y doctorarse en medicina

Manuela Espejo

Periodista, enfermera, feminista y revolucionaria

Narcisa de Jesús

Beata y santa joven ecuatoriana

Manuela Cañizares

Heroína precursora de la independencia

Rosa Cabeza de Vaca

Primera mujer bachiller ecuatoriana

Hermelinda Urvina

Pionera de la aviación latinoamericana

Manuela Sáenz

La Libertadora del Libertador

Huellas con Historia.

JUAN PINEDA JUNIO 2018

La mujer quiteña apostillada como la Libertadora del Libertador, ocupa un puesto importante en la historia porque trasgredió las convenciones fijadas para las mujeres de su época. Participó en el proceso independentista y defendió el amor que sintió por Simón Bolívar.

INTERPRETE
Pamela Pacheco



1

Huellas con Historia.

JUAN PINEDA JUNIO 2018

La historia reconoce a esta doctora lojana como la primera mujer que reclamó y se inscribió para ejercer su derecho al voto, cuando esa era solo un derecho concedido a los hombre. Su voto es el primer sufragio femenino en el país.

2

Matilde Hidalgo

*Pionera en ejercer el voto y
doctorarse en medicina*



INTERPRETE
Grace Castro

Manuela Espejo

*Periodista, enfermera,
feminista y revolucionaria*

Huellas con Historia.

JUAN PINEDA JUNIO 2018

La hermana de Eugenio Espejo también fue parte de los actos independentistas. Fue la enfermera que trabajó junto al Precursor y hasta su defensora frente a los tribunales de la época. Es considerada como una gran dama quiteña ilustrada.

INTERPRETE
María Paz
Pineda



Huellas con Historia.

JUAN PINEDA JUNIO 2018

Convertida en Beata por el ahora Santo Papa Juan Pablo II en 1992, y luego nombrada Santa por el Papa Benedicto XVI en 2008. En Guayaquil dedicó mucho tiempo a las jóvenes abandonadas y refugiadas en la Casa de las Recogidas, utilizando el canto y la enseñanza del catecismo como medio de formación pedagógica.

4

Narcisa de Jesús

Beata y santa joven ecuatoriana



INTERPRETE
Pamela Moyano

Manuela Cañizares

Heroína precursora de la independencia

Huellas con Historia.

JUAN PINEDA JUNIO 2018

En su casa reunió el grupo de patriotas que, la madrugada del 10 de agosto de 1809, depusieron a las autoridades coloniales españolas e instalaron una Junta de Gobierno Autónoma. Su papel no se limitó a ser la anfitriona de la reunión, sino que participó activamente de ella, alentando y convenciendo a los patriotas a dar el golpe revolucionario.

INTERPRETE
Samy Corral

5



Huellas con Historia.

JUAN PINEDA JUNIO 2018

Esta mujer asombró en 1903 a las autoridades del Colegio Mejía cuando solicitó la matrícula en ese establecimiento educativo, cuando en ese entonces solo estudiaban allí los hombres. En ese plantel se graduó como bachiller.

6

Rosa Cabeza de Vaca

Primera mujer bachiller ecuatoriana



INTERPRETE
Joseline Pacheco

Hermelinda Urvina
Pionera de la aviación latinoamericana

**Huellas con
Historia.** 

JUAN PINEDA JUNIO 2018

La joven ambateña ocupó las páginas de la prensa al obtener en 1932 la licencia como piloto aviador en Estados Unidos. Fue la primera sudamericana en obtener este título.

INTERPRETE
Vero Jara





**cuarto
capítulo**

Puntualización

VALIDACIÓN

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

ANEXOS

BIBLIOGRAFÍA

4.1 Validación

La validación fue realizada como una exposición en la Galería de la Facultad de Diseño, Arquitectura y Arte de la Universidad del Azuay, la cual estuvo abierta y disponible al público.

Para poder realizar la validación se hicieron las siguientes actividades.

- Instalación de la exposición.
- Se les entregó un dispositivo con la app pre instalada.
- Se presentaron instrucciones para que cualquier dispositivo móvil tenga acceso a la plataforma.
- Se observó la interacción que fluía con los retratos.
- Se realizaron preguntas a los visitantes.

Teniendo en cuenta las actividades antes mencionadas; los puntos más importantes y concluyentes de esta validación que valen la pena señalar son:

La interacción que genera el usuario con el retrato permite el desarrollo del aprendizaje.

El contenido es interesante, atractivo y fácil de ver.

El contenido del texto esta bien distribuido, con el tiempo suficiente para completar la lectura. Resaltando lo más esencial y característico de cada personaje.

Si bien la calidad gráfica de las fotografías son muy atractivas e interesantes para los jóvenes, el hecho de ser presentadas sin algún tipo de título o descripción, al leer las instrucciones de usabilidad, el usuario despierta el interés por ver, interactuar y aprender sobre ese personaje.

La información de cada personaje dura al rededor de un minuto y medio, presentando lo más característico de

su vida, al ser presentado como texto animado, la lectura para el usuario se transforma y se refresca en cada transición, permitiendo que no se vuelva aburrida y repetitiva.

La tecnología es indispensable para concebir el conocimiento de una manera rápida.

El proyecto aporta al desarrollo del retrato en la contemporaneidad y aporta al fomento de la cultura.

Estas observaciones fueron las más relevantes para el proyecto.

Aportar al fomento de la cultura con la generación de personajes desde el retrato.



Para continuar con la estética del proyecto se planteó imprimir en un papel texturizado para que dé ese estilo antiguo y desgastado de los daguerrotipos, para eso se realizaron distintas pruebas de impresión en diferentes papeles; mates, brillosos, con textura y lisos, con el fin de ver cual es la mejor forma de impresión.





El diseño gráfico, mediante sus procesos y metodologías aporta al desarrollo del retrato en la contemporaneidad.

4.2 Conclusiones

El objetivo del proyecto fue aportar al fomento de la cultura con la generación de personajes desde el retrato, utilizando tecnología interactiva multimedia, en este caso la realidad aumentada, de tal manera que se resolviera la problemática planteada al inicio del proyecto, llegando tener conocimiento y aprender por una nueva experiencia.

Esto se logró con mucha aceptación, transmitiendo la información y la esencia de grandes mujeres ecuatorianas pioneras que dejaron huellas muy importantes en la historia.

Con la creación de esta exposición se pudo aportar al campo creativo, tecnológico, educativo, visual, histórico y cultural, permitiendo que exista una pregnancia y un nuevo método de aprendizaje; los usuarios presenciaron una nueva experiencia interactiva de lectura, al tener una interfaz didáctica que optimiza la información y produce en el usuario el acto de leer y comprender de una manera divertida.

4.3 Recomendaciones

Como recomendación principal, gracias a la experiencia obtenida al realizar este proyecto, es indispensable elegir un tema del cual se tenga un conocimiento previo y recopilar la suficiente información para tener unos cimientos concretos.

Al momento de elegir la tecnológica que se va a utilizar, es muy importante realizar correctamente la selección de ideas y específicamente de las ventajas y desventajas, todo esto para evitar molestias, gastos o inconvenientes ya que esto va evolucionando paralelamente con el proyecto.

Para concluir el incentivo y lo que promueve el seguir avanzando cada vez con pasos más grandes al realizar proyectos como este, es la pasión y la dedicación por el tema; todo esto lleva a tener constancia, motivación y empeño, viéndose esto en la calidad del resultado final.

Un gran beneficio que se pudo sacar de esto fue el conocer a nuevas personas, nuevos profesionales y nuevos puntos de vista, mediante las conversaciones, entrevistas e investigaciones que se realizaron; a esto lo considero muy importante ya que como profesional me hace crecer más, y tener mejores criterios al momento de realizar futuros proyectos.

4.4 Anexos

Title:

Interpretation of Portraits in Contemporaneity from a Graphic Designer's Perspective

Subtitle:

Exhibit of characters for the exhibition hall at the Society Service House.

ABSTRACT

The interpretation and meaning of the portrait today has been attacked and interrupted by the appearance of new technologies and bad practices of users, who misinterpret the role of portrait in society and trivialize its creation. The present project proposed the production of a collection of photographs to revalue portraits, and to contribute to cultural learning by grabbing new precepts, theories, and techniques of graphic design and visual communication. Digital interactive technologies were applied with the hope of generating interest and motivation to the users.

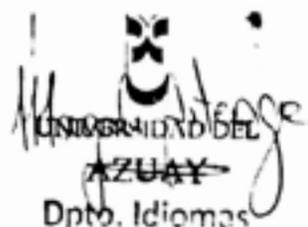
Key words: Contemporary portrait, visual communication, digital photography, historical narrative, culture, multimedia interface, interaction.

Juan Diego Pineda Vergara

Author

Paúl Sebastián Carrión Martínez

Director



Translated by,

Ana Isabel Brinde
Ana Tsabet Andrade

bibliografía

- Dondis, Dondis A (2017). La sintaxis de la imagen - Introducción al alfabeto visual.
- Begstrom, Bo (2009). Tengo algo en el ojo: técnicas esenciales de comunicación visual. España, PROMPRESS.
- Freeman, Michael (2014). Escuela de fotografía Michael Freeman - Iluminación. Usa, BLUME.
- Freeman, Michael (2014). El ojo del Fotógrafo. Usa, BLUME.
- Ewig, William A. (2007). Face: The New Photographic Portrait - El rostro humano: Nuevo retrato fotográfico. Usa, BLUME.
- Díaz H, Felipe (2009). Viaje a la memoria. Cuenca: su historia fotográfica. Ecuador, MONSALVE MORENO
- Wucius Wong (2011). Fundamentos del Diseño bi y tri dimensional. Barcelona, Gustavo Gilli.
- Arte, museos y nuevas tecnologías, Bellido Gant, Ma Luisa (2001). Gijón. Trea.
- Francis, Kathleen (2007). La Enciclopedia Focal de Fotografía . Focal Press. pag. 341.
- Gonzáles Ibáñez, Edurne. 2015. "Ruido visual: la saturación de imágenes en la contemporaneidad". AusArt 3 (2): 226-235. DOI: 10.1387/ausart.15964

- Portrait Timeline. <http://www.portraittimeline.com/>
- How Photography Changed Painting (and Vice Versa), Bob Duggan (2017) Recuperado de: <http://bigthink.com/Picture-This/how-photography-changed-painting-and-vice-versa>
- Por qué la gente nunca sonríe en fotografías antiguas, Edwards, Phil (2016). Vox. Recuperado de: <https://www.vox.com/2015/4/8/8365997/smile-old-photographs>.
- Joey L. (2013). Killing Lincol, sujetos de prueba vs sujetos reales. Recuperado de: <https://joeyl.com/blog/all/post/-killing-lincolntest-subjects-vs-real-subjects>
- Cooph (2015). 9 consejos para la composición de fotos (feat. Steve McCurry). Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?time_continue=21&v=7ZVyNjKSr0M
- Historia de la fotografía del siglo XIX, Clark, Gary. (2017). Recuperado de: <http://www.phototree.com/history.htm>
- Diseño para la interacción, (2010) Recuperado de: <http://mooldesign.blogspot.com/2010/06/museos-e-interaccion.html>
- Historia de la fotografía de retratos. Anne Butler, Licenciatura en educación artística K-12 y una maestría en arte visual y diseño. Recuperado de: <https://study.com/academy/lesson/history-of-portrait-photography.html>
- 3dfonik, Realidad aumentada .Recuperado de: <http://www.3dfonik.com/realidad-aumentada/>
- Composición Fotográfica | La regla de Oro y sus tres leyes, Salvador Alicea (2012) Recuperado de: <http://www.aprendefotografiadigital.com/afd/2012/02/27/regla-de-oro/#ixzz57yo38qKi>.
- Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (2017). Fotografía memoria, identidad y patrimonio. Recuperado de: <http://www.fotografianacional.gob.ec/web/es/quienessomos>
- Julio. K. (2018), Club de Fotografía. Reglas de Composición. Recuperado de <https://clubdefotografia.net/reglas-de-composicion-fotografica/>
- Luiggi. S. (2013), Staff Creativa. La Importancia de las Producciones Fotográficas . Recuperado de <http://www.staffcreativa.pe/blog/producciones-fotograficas/>.
- Psicofoto. (2011). El retrato: Funciones. Recuperado de <https://psicofoto.wordpress.com>
- Agudelo, M. (2017), La Fotografía. Recuperado de <https://www.haciaelnorte.co/arte/literatura/ensayo/la-fotografia/>