



UNIVERSIDAD
DEL AZUAY

DISEÑO
ARQUITECTURA
Y ARTE
FACULTAD

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

DISEÑO DE UN SISTEMA GRÁFICO
APLICADO A UN PRODUCTO EDITORIAL
PARA REGISTRAR LA TÉCNICA DE LA
FILIGRANA EN EL CANTÓN CHORDELEG.

AUTOR

Paúl Villa Grandes.

DIRECTOR

Dis. Paúl Carrión Martínez, Mgt.

CUENCA - ECUADOR - 2020

AUTOR

Paúl Villa Grandes.

DIRECTOR

Dis. Paúl Carrión Martínez, Mgt

FOTOGRAFÍA

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

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN

Autor

CUENCA – ECUADOR 2020

Dedicatoria

Dedico este proyecto especialmente a mi padre, Gilberto Villa, mi cantón Chordeleg, mi madre y hermanos, quienes me han apoyado incondicionalmente en el transcurso de mi carrera, a mi razón de ser, Andreina, Emilio y Elissa.

Agradecimientos

Agradecimiento a todas los artesanos que estuvieron involucrados en este proyecto, sin ellos no hubiera sido posible, a mis profesores por guiarme siempre en mi proceso de formación académica, en especial a mi director de tesis, Dis. Paúl Carrión Martínez, Mgt, quien me brindo todo su apoyo en los momentos mas precisos.

Índice de Contenidos

Dedicatoria	4	CAPÍTULO 2	61
Agradecimientos	5		
Índice de Contenidos	6	2.1 Target	63
Índice de Imágenes	7	2.2 Partidos de Diseño	69
Objetivos	9	2.3 Plan de Negocios	74
Resumen	10		
Abstract	11	CAPÍTULO 3	79
Introducción	13		
		3.1 Ideación	81
CAPÍTULO 1	15	3.2 Proceso Creativo	87
Investigación Bibliográfica	16	3.3 Proceso de Diseño	98
1 Teorías de la problemática	19	Producto Final	112
1.1 Cultura	19	Validación	122
1.2 Identidad	20	Conclusión	124
1.3 Patrimonio	21	Recomendación	125
1.4 Artesanía	24	Bibliografía	126
1.5 Joyería	26		
1.5.1 Joyería Ecuatoriana	27		
1.5.2 Filigrana	28		
1.5.3 Filigrana Chordelence	29		
1.5.4 Importancia de la Filigrana	30		
Teorías del Diseño Gráfico	32		
1.6 Diseño Gráfico	34		
1.7 Diseño Editorial	35		
1.8 Diseño Interactivo	40		
1.9 Fotografía	43		
1.10 Entrevistas	52		
Análisis de Homólogos	54		
Forma, función y tecnología	56		
CONCLUSIÓN	59		

Índice de Imágenes

01	https://bit.ly/3ehoJL1	21	https://bit.ly/2OvL8ZV	41	https://bit.ly/2CLQhu4
02	https://bit.ly/3flasaN	22	https://bit.ly/3eC404a	42	https://bit.ly/2CLQhu4
03	https://bit.ly/3ef58Lv	23	https://bit.ly/3fztZtM	43	https://bit.ly/2CLQhu4
04	https://bit.ly/2CpC6uV	24	Autoría Própia	44	Autoría Própia
05	https://bit.ly/3hDEPAS	25	Autoría Própia	45	Autoría Própia
06	Autoría Própia	26	Autoría Própia	46	Autoría Própia
07	Autoría Própia	27	Autoría Própia	47	Autoría Própia
08	https://bit.ly/2YVORGW	28	https://bit.ly/2WqJZaw	48	Autoría Própia
09	https://bit.ly/2Cijo8G	29	https://bit.ly/3jcLliX	49	Autoría Própia
10	https://bit.ly/3OgDyb8	30	https://bit.ly/3OonOhA	50	Autoría Própia
11	Autoría Própia	31	https://bit.ly/314PdLY	51	Autoría Própia
12	https://bit.ly/2Oyt9Cd	32	https://bit.ly/314PdLY	52	Autoría Própia
13	https://bit.ly/2B5EFSf	33	https://bit.ly/2YfdD3z	53	Autoría Própia
14	https://bit.ly/2CDn3xM	34	https://bit.ly/2YfdD3z	54	Autoría Própia
15	https://bit.ly/2zKw5b7	35	https://bit.ly/37JsJBC	55	Autoría Própia
16	https://bit.ly/3h57ihL	36	https://bit.ly/37JsJBC	56	Autoría Própia
17	Autoría Própia (vector)	37	https://bit.ly/2CLQhu4	57	Autoría Própia
18	https://bit.ly/2DPAPxO	38	https://bit.ly/2CLQhu4	58	Autoría Própia
19	https://bit.ly/2Wuwdnk	39	https://bit.ly/2WrAfwv	59	Autoría Própia
20	https://bit.ly/3h3pvwg	40	https://bit.ly/2YdP9le	60	https://bit.ly/2CLQhu4

Objetivos

General

Promover la técnica de la Filigrana desde sus procesos, mediante un sistema gráfico aplicado a un producto editorial para difundir y registrar la riqueza de esta actividad.

Específico

Diseñar un sistema gráfico aplicado a un producto editorial que registre, difunda y conserve la técnica de la filigrana, creado para los artesanos, habitantes y visitantes del cantón con la finalidad que se informen sobre esta técnica y tradición.

Alcances

Se entregará el prototipo de libro registro en producto editorial y simulaciones del material interactivo.

Resumen

La joyería Chordelence, especialmente la Filigrana ha experimentado diferentes actividades y productos para su difusión, la cuales nos son eficaces, ya que no constituyen un registro sólido de lo que significa este oficio, provocando una pérdida de identidad.

El presente proyecto, propone aportar a la problemática planteada utilizando al diseño gráfico editorial para la elaboración de un registro que evidencie la existencia, promoción y conservación de la filigrana como técnica. Por lo tanto se diseñó un producto editorial que ofrece una experiencia interactiva con el usuario, convirtiéndose en el medio de difusión y registro óptimo, además de acreditar la creación local, reactivar el interés y conservación de esta técnica.

Palabras Clave:

Joyería, Artesanía, Filigrana, Diseño Editorial, Fotografía.

Abstract

Chordelence jewelry, especially Filigree, has undergone different activities and products for its dissemination, which are effective for us, since they do not constitute a solid record of what this trade means, causing a loss of identity.

The present project proposes to amenoriate this problematic by using editorial graphic design to design an register that shows it existence, promote and conservate the filigree as a technique.

Therefore, an editorial product was designed, wich offers an interactive user experience, becoming the optimal means of dissemination and registration of this craft, in addition to accrediting local creation, reactivating the interest and conservation of this technique.

Keywords:

Jewelry, Crafts, Filigree, Editorial Design, Photography.

Introducción

La cultura expresa un conjunto de pensamientos, sentimientos y conductas, que dan identidad y diferencian a grupos o colectivos de otros. En los contextos sociales se expresa como un conjunto de técnicas y objetos que canalizan un sentir y una visión formando lo que se conoce como artesanía.

En el cantón Chordeleg su identidad se ve reflejada en diferentes técnicas artesanales, destacando sobre ellas, la Filigrana. Esta técnica orfebre de gran importancia, ha sido el eje principal, que ha conllevado a que este pequeño cantón del Azuay, llegue a ser reconocido a nivel mundial, formando parte de las ciudades creativas de la UNESCO.

No obstante, los medios de comunicación encargados de preservar, difundir y promocionar esta técnica, no han optado por los canales correctos de difusión, provocando una pérdida y desvalorización de la misma.

El presente proyecto, busca mejorar los canales de difusión, para brindar solución a sus necesidades. Para ello se diseñó un sistema gráfico aplicado a un producto editorial interactivo, el cual permite la promoción y conservación de la filigrana.

Nuestro producto editorial contiene la recopilación de información de su historia, precursores y procesos de esta técnica, además de ofrecer una experiencia interactiva con el usuario, convirtiéndose en el medio de difusión y registro óptimo.



CAPÍTULO 1

Contextualización

Investigación BIBLIOGRÁFICA





Para la elaboración de este proyecto, como base partimos de una investigación que aborda teorías, que dan orientación y sustento a la resolución de nuestros objetivos.

Este capítulo consta de dos partes, la primera indaga teorías que comprendan el significado y objetivos sobre cultura y lo que deriva de ella, también se investigará sobre joyería, la misma, es la base de este proyecto que va a hablar sobre la técnica de la filigrana, todo esto nos brindará la información necesaria para partir con nuestra tesis. En la segunda parte trataremos temas de diseño como, diseño editorial, diseño interactivo y fotografía, estos nos servirán para la resolución de nuestro proyecto y producto final.



Paucha

IMC.02

1 Teorías de la problemática

El proceso de investigación parte con la formulación de cuestiones para las que no tenemos explicación satisfactoria, por lo tanto, se indagará teorías que lo requieran.

1.1 Cultura

¿Quién no ha escuchado el termino cultura?

Algunos simplemente la identifican como ciertas tradiciones, fiestas o creencias “antiguas”, pero su terminología va mucho más allá, pues enmarca una conducta, sentimiento y pensamiento, que identifica y diferencia a colectivos o grupos sociales.

Harris (1998) afirma, el termino cultura, alude al: “conjunto aprendido de tradiciones y estilos de vida, socialmente adquirido, de los miembros de una sociedad” (p.19-20).

También se la entiende como un conjunto de rasgos espirituales y materiales, intelectuales y efectivos que distinguen y caracterizan a una sociedad o un grupo social, y que además aborda un sistema de valores, tradiciones y creencias (UNESCO, 1982).

Por ende, este conjunto de pensamientos, producto de una percepción heredada de un lugar, no solo se petrifica en ese sentido, sino se ve manifestado en ciertas creaciones u objetos productos

de una técnica propia de ese sitio. La cultura brinda al ser humano, mejores posibilidades de supervivencia, pues también es un conjunto de instrumentos que se forman de acuerdo al medio que le rodea, y es por ello, que aún que existan sociedades humanas tan distantes, comparten algunas semejanzas.

Es aquí, donde las manifestaciones expresivas de saberes, conocimiento, técnicas y practicas que han sido trasmitidas por generaciones pasadas, son recreadas constantemente por grupos y comunidades. Estas técnicas de recreación son un conjunto de actividades productoras de carácter manual, que se trasmiten por tradición (Ministerio Coordinador de Patrimonio, 2012).

Esta interacción entre el medio ambiente y los seres humanos, se manifiestan en lo expresado, buscan satisfacer necesidades de subsistencia, bienes, trabajo, aspectos creativos, expresivos, morales, entre otros, es por ello que entender estos conceptos de cultura permite accionar la partida de este proyecto.

1.2 Identidad

¿Quién soy? ¿Quiénes somos?

Son preguntas que circunvalan la mente humana, sin encontrar una respuesta concreta, es por ello que se debe recurrir al término identidad.

Este alude a un ejercicio de autoreflexión, por ello el individuo tiene conciencia de lo que es como persona, es decir, de sus capacidades y potencialidades, y ya que el individuo no está solo, pues convive con otros, su autoconocimiento le permite reflexionar acerca del grupo al que pertenece y diferenciarse de otros grupos (Mercado y Hernández, 2010).

Por lo tanto, la identidad es aquello que permite al individuo, identificarse y sentirse perteneciente a un lugar dentro del mapa, para lo cual acepta y adopta su cultura, es decir se siente identificado con creencias, técnicas y objetos que han tenido origen al lugar al que él pertenece y por lo tanto practica esos saberes.

El sustrato del sentido de pertenencia, está formado de un conjunto de valores, que forman la identidad cultural, se encuentra ligada a una historia y patrimonio cultural. Ella no existe sin la memoria, sin elementos simbólicos propios que ayudan a construir un futuro.

Esta recreación identitaria no solo puede volver a poblar áreas rurales despertando interés en una población, sino que puede desencadenar actividades económicas. Estos ingresos generalmente se relacionan con oferta de productos, bienes y servicios (Molano, 2007).

La identidad desde lo más profundo, es la aceptación del yo, es decir, como se define la persona, comprende un conjunto de valores y creencias, que rodean lo social y cultural, sin embargo, la identidad va más allá, expresándose de manera simbólica, por ejemplo, un producto realizado con una técnica particular que identifique a cierta sociedad.



1.3 Patrimonio

Es importante entender los conceptos que refiere esta terminología, ya que este proyecto se enfoca en la conservación de lo que se comprende como patrimonio.

Desde una perspectiva, el patrimonio, es lo que se hereda o recibe por derecho, esto puede suceder por vínculos familiares o por interés de un tercero, pero también, se la puede apreciar desde un punto de vista social y cultural, que involucra a aquellos aspectos espirituales que le son propios a la persona, y que en conjunto tipifican, diferencian e individualizan a un grupo humano (Bákula, 2000).

Así mismo, hace referencia ha aquellos aspectos heredados de generación en generación que permite a la persona sentirse identificada social y culturalmente, los mismos no solo se representan en grandes esculturas, sino en hábitos y técnicas que desarrollan para construir objetos por necesidad o economía.

Al ser este una construcción cultural, está en constante cambio, ya que es producto de circunstancias sociales e históricas. El patrimonio cultural se clasifica en, material (tangible) o inmaterial (intangibile).



1.3.1 Clasificación de Patrimonio

Es importante entender y diferenciar las distintas manifestaciones del patrimonio, ya que este proyecto se enfoca en el conjunto de saberes y técnicas artesanales que se encuentran dentro de estas clasificaciones.

Patrimonio Material

El patrimonio material, o patrimonio cultural tangible, abarca todas las creaciones materiales realizadas por grupos o comunidades en épocas pasadas y que, por sus características, se consideran relevantes en la evolución de una sociedad o pueblo.

La clasificación de patrimonio material fue creada por la UNESCO en 1973, y los bienes que forman parte de esta lista se consideran “inestimables e irremplazables”, debido a su valor histórico – cultural.

El patrimonio material es esa herencia tangible de los pueblos ancestrales, y que lastimosamente son susceptibles de deterioro (Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, 2014).

Patrimonio Inmaterial

En cambio, el patrimonio inmaterial es un conjunto de expresiones, conocimiento, técnicas junto con los objetos, instrumentos, artefactos y espacios culturales que pertenecen a comunidades, grupos o inclusive individuos.

Los bienes patrimoniales inmateriales pueden ser: una forma de conducta, tradiciones y expresiones orales, artes del espectáculo, rituales y actos festivos, conocimientos y usos relacionados con la naturaleza y el universo, así como técnicas artesanales tradicionales (Ministerio Coordinador de Patrimonio, 2012).



IMG.04



IMG.05

1.3.2 Actualidad Patrimonial

En la actualidad el patrimonio se ve amenazado por fenómenos como la globalización, y es por eso la importancia de generar proyectos dirigidos a rescatar aquellos valores que distinguen a un grupo social o colectivo, ya que esto incluso ayuda a despejar factores como el etnocentrismo que se encuentra presente en varias culturas del mundo permitiendo aceptar procesos de intercambio y comercio de objetos representativos de cada cultura.

En este proyecto se busca generar una reflexión acerca del patrimonio y cual es el aporte o valor que lo estamos dando.



IMG.06

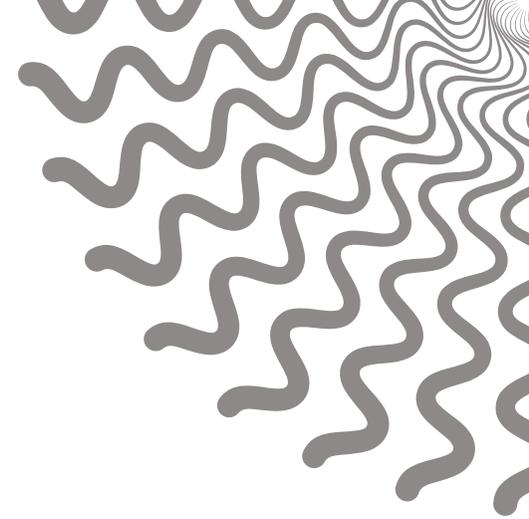
1.4 Artesanía

En este punto es necesario definir el concepto de artesanía, según la Unesco (1997), se define como los productos realizados por artesanos y hechas a mano, o con herramientas manuales o mecánicas, aunque para mantener la categoría de artesanía, la contribución manual del artesano debe ser la parte mas importante del producto terminado. La naturaleza de estos productos puede ser: estéticas, artísticas, decorativas, religiosas, simbólicas, creativas, entre otros.

Por lo tanto, es el resultado de un proceso productivo bajo espectros socioculturales, formales y tecnológicos, y debido a que su labor implica una relación con el medio geográfico, ha conllevado a que el ser humano busque inspiración en la naturaleza, y es por ello, que este regresa a sus raíces, para contemplar los colores y textura del medio a ambiente que le rodea.

Todo se genera a través de la sensibilidad de los sentidos, creando así, objetos de inspiración (Instituto Iberoamericano del Patrimonio Natural y Cultural, 2010).





Cuando el artesano realiza un intercambio de su producto, no solo aspira a recibir una contribución económica, sino un reconocimiento por sus objetos únicos, cargados de símbolos de su cultura popular y expresiones del arte.

La cultura popular ecuatoriana que conserva tradiciones como las técnicas artesanales, tiene sus orígenes en una filosofía andina que se comparte como países como Bolivia y Perú. Esta cosmovisión le corresponde al Sumak Kawsay, término que traducido del kichwa significa “Buen Vivir” (Ferro, 2017).

Para este proyecto, es de importancia comprender la definición y el objetivo que cumple la artesanía en la sociedad y en el diario vivir, no solo comprenderla como el resultado final u objeto, sino como un conjunto de prácticas y saberes que perduran a través del tiempo, y para ello, nos enfocaremos en la producción y técnicas de procesos de elaboración de la misma, registrando estos saberes para que sea de conocimiento público y así se valore el significado de lo hecho a mano.

1.5 Joyería

Esta fase, aborda directamente a productos artesanales, recalcando el objetivo de esta tesis, registrar el proceso de elaboración de la filigrana, la cuál deriva de la joyería.

Según Guillén (2014) refiere que, la joyería en su consideración más básica es la generación de objetos ornamentales para el cuerpo. Estos objetos se generan a través de la manipulación de metales nobles y piedras preciosas. Aunque el termino joyería se ha ligado a los metales preciosos, desde la antigüedad, ya se fabricaba con elementos de la naturaleza.

El trabajo con metales preciosos se remonta a la cultural preincásica, encontrando trabajos con oro, platino y piedras preciosas. Se supone que los indígenas realizaban fundiciones de oro, utilizando un pedazo de carbón (Malo, et al., 2008).

Es necesario reconocer que con la llegada del español, empezó una evolución de la artesanía indígena, dejando de lado sus símbolos y cosmología, que fueron reemplazadas por técnicas, formas y referentes religiosos de occidente, es por ello que concluimos que la joyería ha estado presente desde los inicios del ser humano, adoptando varias transformaciones en su historia, manteniendose como un proceso artesanal con el objetivo de ornamentar al ser humano.



1.5.1 Joyería Ecuatoriana

La joyería en el Ecuador, dispone de una rica historia, la que se evidencia en sus vestigios, los cuales han sido encontrados desde el periodo de desarrollo Regional, 350 años A.C, en donde la historia aborígen, colonial y republicana, tienen características diferentes, aunque éstas llegan a construir un sobresaliente ejemplo del que hacer y tecnificación en el oficio de la metalurgia utilitaria (Tamariz, 2015).

Debido a su ubicación geográfica, el Ecuador es un país muy rico en minerales, de los cuales hasta la actualidad encontramos minas de oro activas un claro ejemplo, la región Amazónica y provincia El Oro, aprovechando estos recursos la técnica de la orfebrería sigue activa, reflejándose en pueblos que mantienen viva esta tradición con un potencial alto, dándose a conocer a nivel mundial, como es el caso de Chordeleg, en donde una de las técnicas más tradicionales que se han adaptado a la joyería ecuatoriana es la filigrana, con la cual se realiza toda clase de joyería, desde anillos, aretes, dijes, hasta coronas y vestidos para pasarelas.



1.5.2 Filigrana

Una vez entendido los conceptos de Joyería y Joyería Ecuatoriana, llegamos al punto más importante de nuestro proyecto, el mismo se centra, específicamente en la técnica de la filigrana, para ello entenderemos que significa este oficio.

Segun Peña (1986) refiere que, dentro de las técnicas artesanales, que utiliza el orfebre, se encuentra la filigrana. Esta es una artesanía que se trabaja con hilos de una finura increíble, del ancho de un cabello, donde a gusto se enrollan en forma de espirales, planos o ascendentes, acomodándose a los espacios hasta completar la figura deseada. Esta técnica requiere de un largo proceso de producción, pues se debe adquirir y preparar la materia prima, la cual debe ser obtenida, fundida y forjada.

Los orfebres dedicados a la filigrana, plasman en sus joyas distintos motivos como: flores, hojas, animales, de gran variedad; también confeccionan guitarras, coches, aviones, portaretratos, cigarreras, canastitos y todos los objetos determinados por la creatividad del orfebre.



1.5.3 Filigrana Chordelence

En la provincia del Azuay, en el cantón de Chordeleg la filigrana cuenta con los mejores maestros y sus cultores. Se la trabaja con oro y plata; más con la segunda, debido a su menor costo, por lo tanto, la filigrana en plata tiene mayor aceptación en su mercado local, nacional e internacional.

Aguilar (1988) nos afirma que, ninguna técnica es tan cuidadosa y celosamente guardada, por lo tal, es transmitida en forma hereditaria entre familiares más íntimos de los maestros orfebres.

Actualmente en el cantón podemos encontrar esta técnica viva, que ha perdurado en los artesanos de generación en generación, convirtiéndose en un oficio activo de sus habitantes, así también existen familias especializadas en la realización de este tipo de trabajo, cuya fama ha sobrepasado los linderos provinciales y aún así no han conseguido enriquecerlos mayormente y mucho menos se han sobrevalorado teniendo todavía sus modestos talleres en el interior de sus casas.



1.5.4 Importancia de la filigrana en el cantón.

Chordeleg un cantón joven que ha crecido a la par con la joyería, lo mas representativo, la filigrana, esta técnica ha distinguido al cantón a nivel mundial, impulsandolo al reconocimiento y al crecimiento económico del mismo.

Por lo tanto tenemos acontecimientos que han ayudado que por medio de esta técnica se conozca al cantón, como, la candonga mas grande del mundo, acreedora a records en 2005, convirtiendose en ícono del cantón, la misma permanece en el museo municipal como patrimonio del cantón Chordeleg, tambien tenemos, las joyas utilizadas por las Miss Universo en 2004 y 2019.

Todo esto ha impulsado que sea designada, junto a otras 63 ciudades de 44 países, Ciudad Creativa de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, Unesco en la categoría de artesanía y artes populares.

Es importante darle la atención correcta y crear proyectos para que esta técnica se siga manteniendo firme, no solo esperar que exista una perdida de la misma para accionar, sino potencializarla y hacerla crecer aún más.



Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura

chordeleg
Artesanías y arte popular

- Designada Ciudad Creativa UNESCO en 2017

Después de haber comprendido cada concepto de la investigación bibliográfica, podemos concluir que la técnica de la joyería en filigrana, engloba todos los términos que refieren a cultura, identidad, patrimonio, y artesanía, ya que en conjunto, la filigrana satisface necesidades de subsistencia, bienes y trabajo, brindando aspectos creativos, expresivos, morales, los cuales forman un conjunto de saberes y técnicas artesanales que identifican a una persona o lugar de otro, acreditando su identidad y comprendiendo que patrimonio no solo se enfoca en las cosas físicas, sino hace incapié en todas las técnicas que están detrás de la creación de un artículo único, como es, la técnica de la filigrana.

**CREATIVE
ESS**

Teorías del DISEÑO GRÁFICO



The background features a collage of white papers with various text and symbols. At the top, a large, bold, black word 'KNOW' is partially visible. Below it, another paper shows the word 'WHATEV'. In the bottom right corner, there are faint, thin black lines that resemble a stylized signature or abstract graphic. The overall aesthetic is clean and modern, with a focus on typography and design elements.

Una vez ya comprendido las teorías de la problemática, es hora de indagar los conceptos de diseño gráfico, los cuales hemos tomado en cuenta desde todos los aspectos que vamos a requerir para que sea el canal más factible para representar toda la información y la realización de nuestro proyecto y producto.

1.6 Diseño Gráfico

Partimos por entender estas 2 palabras, diseñar, enmarca todo acto humano que lo realizamos por necesidad o con un objetivo, por lo tanto casi todas las actividades, poseen diseño. Por otro lado, el termino gráfico, refiere a todo lo relacionado con la producción de objetos visuales destinados a comunicar mensajes.

Moholy Nagy (1947) nos dice que, el diseño posee innumerables concertaciones. Es la organización, en un equilibrio armonioso de materiales, de procedimientos y de todos los elementos que tienden a una determinada función. Su tarea es compleja y minuciosa. Tanto integra los requerimientos tecnológicos, sociales y económicos como las necesidades biológicas o los efectos psicológicos de los materiales, la forma, el color, el volumen o el espacio. Su formación tiene que contemplar tanto la utilización de los materiales y de las técnicas como el conocimiento de las funciones y los sistemas orgánicos.

Como conclusión, el diseño gráfico es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados.

Por lo tanto, este proyecto se centra en usar al diseño editorial, como base para la expresión y construcción de productos que deriven de él.



IMG.14

1.7 Diseño Editorial

El diseño editorial ha adquirido gran relevancia y se ha desarrollado inmensamente debido a la competencia entre medios gráficos. Las publicaciones necesitan presentar una diagramación atractiva e innovadora para sobresalir entre los demás medios de comunicación.

Según Vendrell (2014) refiere que, es una rama del diseño gráfico que se enfoca en la maquinización y composición de múltiples tipos de publicaciones, como: libros, revistas, Catálogos, etc., y a través de ello, se pretende alcanzar un equilibrio entre la estética y la funcionalidad, logrando una combinación entre el texto e imagen que facilite la comprensión del concepto que se busca transmitir al lector.

Aparte de las ideas que busca transmitir, permite dotar de expresión al contenido con la finalidad de atraer la atención del lector.

No obstante, también debe tener un valor estético que impulse su comercialización. Para la creación de este tipo de productos, se plantea las ideas definiendo los objetivos y tipo de publicación que se va a realizar (Guerrero, 2016).

Por lo tanto, la imagen es un factor fundamental para el resultado o

efectividad que poseerá el producto, por lo que el diseñador debe cuidar los elementos principales que conforman el diseño editorial, y los cuales son:

- Formato
- Retícula
- Tipografía
- Cromática



IMG.15

1.7.1 Componentes del Diseño Editorial

Una vez explicado el diseño editorial es necesario hablar sobre sus componentes, comenzando con el formato.

• Formato

Una de las primeras decisiones es acerca del tamaño de formato, el cual dependerá del contenido.

Para Ambrose (2008), el formato es el “Tamaño de un impreso, expresado con el numero de hojas que comprende cada pliego [...] o indicando la longitud y anchura de la plana” (p.17).

El uso de formatos diferentes puede lograr una marcada diferencia con un producto similar. Respecto ha eso, se toma en cuenta que, salir de los formatos convencionales, nos proporcionan una oportunidad para obtener resultados llamativos e innovadores.

Entre los factores que debemos considerar para elegir nuestro formato, están, el tipo y la cantidad de información, el tiempo de vida del producto, el público y su costo. Estas variables afectan las decisiones como: la elección del soporte o los

acabados de impresión. En ciertos casos podríamos reducir costos si utilizamos en nuestra diagramación fotos o ilustraciones, éstas servirán como guía y la información podría reducirse a conceptos generales que refuercen la misma.



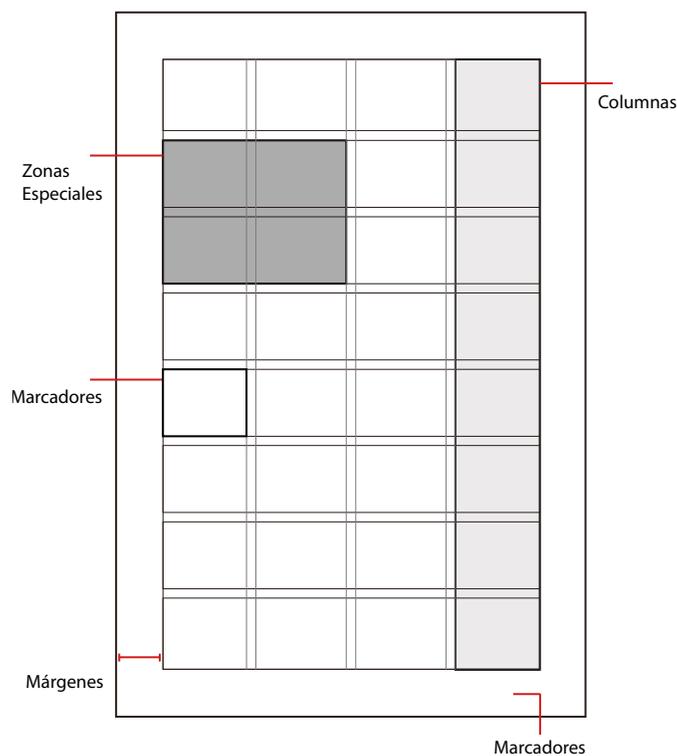
IMC.16

• Retícula

Se entiende por retícula, a la estructura con la intención de ordenar y estructurar el contenido de información, además de aportar con la creatividad de los elementos considerados como necesario en una composición.

Mengual (2016) refiere que, esta ordenación constituye la expresión de

la actitud mental del diseñador sobre su trabajo, y tiene como finalidad alcanzar un orden, claridad, rentabilidad, disciplina de los procesos mentales, dominio de la superficie y espacio. Además, se comprende por: márgenes, líneas de flujo, zonas especiales, los marcadores, modulo y columnas.



- **Columnas:** alineaciones verticales de tipografía que crean divisiones horizontales entre los márgenes, tienen anchuras diferentes en función de su información específica.
- **Márgenes:** espacios negativos entre el borde del formato y el contenido. Líneas de flujo: alineaciones que rompen el espacio creando bandas horizontales, estas líneas guían al ojo y pueden crear puntos de inicio para textos e imágenes.
- **Zonas espaciales:** grupos de módulos, se pueden asignar un papel a cada uno para mostrar información.
- **Marcadores:** indicadores de posición para texto subordinado o repetido a lo largo del documento: número de página, folios explicativos, etc.

• Tipografía

La tipografía es el elemento gráfico con mayor presencia a lo largo del proyecto. La elección de ésta, en conjunto con las pautas de estilo aplicadas, responden a la necesidad de legibilidad y terminan por definir la personalidad de la revista (Vendrell, 2014). Aunque también puede ser entendida, como una técnica que permite seleccionar caracteres, los cuales son moldeados bajo una jerarquía de acuerdo a su importancia (Proaño, 2018).

Para una publicación es primordial el correcto uso y aplicación de la tipográfica, ya que permite al lector lograr su atención y obtener una buena comprensión del mensaje. Por otro lado, no solo debe resumirse en el significado de representar un texto, sino debemos llevarla más allá innovando, creando y utilizando elementos que potencialicen a la tipografía, como es la cromática, estilos y la jerarquización de la misma.

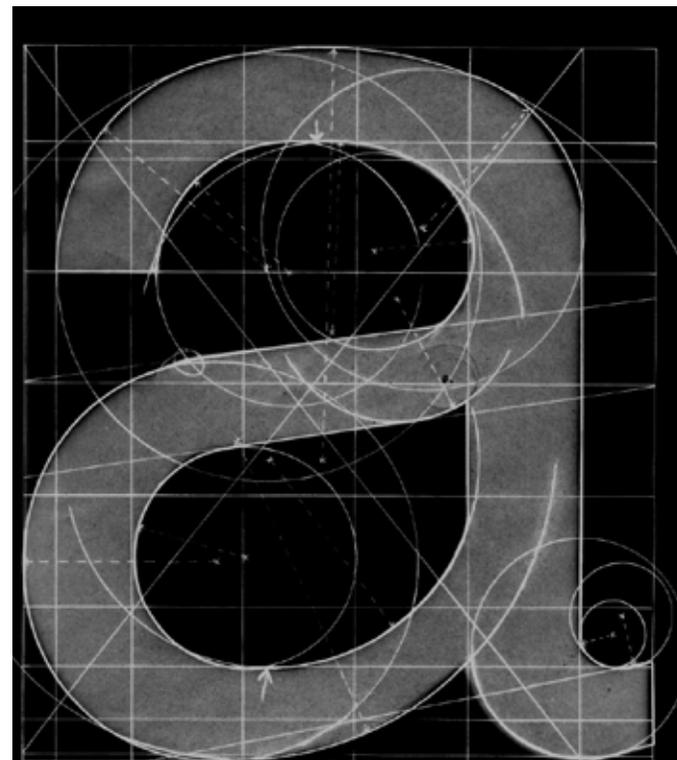
La clase que se escoja dependerá del impreso, público al que se dirige, manejo de color, estructura del diagrama, elemento tipográfico, carácter, claridad, entre muchos otros (Ghinaglia, 2009).

En su clasificación, se distingue 3 tipos:

1. Serif: las letras presentan en sus extremos unos remates muy característicos, conocidos con el nombre de serif.

2. Sans Serif: no tienen remates en sus extremos. Entre sus trazos gruesos y delgados no existe contraste, sus vértices son rectos y sus trazos uniformes.

3. Manuscrita: Las cursivas son similares a una escritura común con pluma de acero derivada del siglo XIX.



IMG.18

• Cromática

Este término se vincula a los colores, es por aquello, que, para entender la idea de cromático, se debe partir de la definición de color, esta palabra sirve para denominar la sensación que se genera, cuando los rayos de luz causan una impresión en el órgano de la visión.

Arce (2013) nos dice que, el termino cromático se asocia a los colores disponibles, y a través de esta disponibilidad de colores, el diseñador puede crear una serie de contrastes, que permiten una mejor apreciación,



IMG.19

legibilidad, equilibrio, en el trabajo realizado.

Círculo cromático: representación esquemática de colores en un círculo, donde la longitud de onda decrece en sentido contrario.

Monocromático: manejo de un solo color.

Colores primarios: son amarillo, cian y magenta.

Colores secundarios: verde, violeta y naranja.

Colores terciarios: para completar el círculo cromático se insertan colores entre los primarios y secundarios, estos colores se obtienen mezclando los colores adyacentes.

Colores complementarios: dos colores opuestos en el círculo cromático.

Armonía del color: para minimizar el contraste es mejor utilizar colores de un solo tono creando un esquema monocromático.

Contraste de color: situados en lados opuestos del círculo cromático muestran el máximo contraste de color.

1.8 Diseño Interactivo

Este proyecto posee como plus innovador, un objeto interactivo con el objetivo, que el usuario se relacione directamente con el producto y conozca de una manera real la técnica de la filigrana, por lo tanto hemos indagado que refiere este rama del diseño.

Actualmente el diseño ha experimentado una serie de transformaciones, de ser una creación de papel o digital a elaborar experiencias que brinden una interacción con el usuario, permitiendo así una conexión de sentidos, como la imaginación y creatividad tanto del usuario como del producto.

Según Janet Murray (2018) refiere que, el diseño interactivo es un nuevo campo que jugará un papel crucial en la futura configuración de la educación, la comunicación, el comercio y las artes en el siglo XXI.

Pedersen Martin (2005) nos dice que, diseño interactivo es una área de estudio enfocada a comprender como nos relacionamos con la tecnología y como desarrollamos nuevas metodologías de diseño para crear productos y servicios que combinan estética, cultura, tecnología y las humanidades.

Por lo tanto, entendemos que el diseño interactivo es una manera novedosa de representar una información, la misma explota la creatividad del diseñador y requiere de destrezas visuales, verbales y una comprensión de los procesos cognitivos. Es decir, ir mas allá y romper el molde de las publicaciones habituales, inventando y creando nuevas propuestas para la relación con el ser humano.



IMG.20

1.8.1 Principios de diseño interactivo

Para elaborar un producto interactivo, se debe seguir un proceso de requerimientos básicos, con la finalidad de que el producto sea exitoso, llamativo, fácil de aprender a usar, fácil de recordar cómo usarlo.

La Visibilidad: Consiste en los apoyos visuales que le brindan al usuario información sobre cómo actuar en determinadas circunstancias.

La Retroalimentación: Consiste en enviar información al usuario sobre lo que éste esté haciendo. Incluye sonidos, luminosidad,

animaciones y combinaciones de estas.

Las Limitaciones: Consiste en restringir y advertir acciones, para prevenir que el usuario seleccione opciones incorrectas.

La Consistencia: Diseñar interfaces que tengan operaciones y elementos similares para realizar tareas similares.

El Affordance: No existe un sinónimo de esta palabra en español, pero puede interpretarse como dar una pista de algo que hay que hacer. Se refiere al atributo de un objeto que permite a las personas saber cómo usarlo.

1.8.2 Experiencia de Usuarios



IMG.21

Entiende el cómo se sienten las personas al interactuar con un producto, su placer y satisfacción cuando lo usan, lo miran, lo sostienen, lo abren o lo cierran.

Según Garrett (2019), la experiencia de usuario se refiere a cómo un producto se comporta y es usado en el mundo real. Por lo tanto, un producto cuando es usado por una persona, inevitablemente genera en ésta una experiencia de usuario y esta experiencia no es algo que se pueda diseñar, solo se puede diseñar para lograr una experiencia de usuario.



1.9 Fotografía

Hoy en día, la fotografía ha evolucionado, tomado un papel muy fundamental tanto en el diseño, como en cosas tan simples que se representan en nuestro diario convivir, pero es fundamental entender los conceptos de lo que realmente significa, para otorgarle el uso y valor adecuado.

Una fotografía es un medio novedoso de representación de la realidad, aunque no puede ser conceptualizada de una manera tan sencilla, ya que puede transmitir una existencia o interpretación, que en parte está ligada al sentido y significado que le otorgue el fotógrafo o el espectador (Val y Sánchez, 2007).

Entendemos que la fotografía tiene la capacidad de representar una realidad palpante, la cual está repleta de información, pero para ello, depende de el objetivo de la misma, que función o en que contexto se la va a aplicar ya que encontramos un sin número de campos, estilo y tipos fotográficos.

No obstante, el significado que puede tener es desplazable, debido a que en cada época cambia el modo de mirar y pensar de la sociedad humana, y, por otra parte, al igual que cualquier instrumento, ayuda a mejorar algunas funciones

biológicas (memoria, vista, etc.), ya que retiene de manera más intensa y duradera una mirada (Rodríguez, 2009).

Por lo tanto, actualmente la función de la fotografía predomina en cualquier campo que se la aplique, pero para este proyecto nos centramos en la aplicación en el diseño editorial, ya que posee la capacidad de combinarse con la tipografía y cromática, las cuales juntas, llama la atención del lector y nos muestra la información de una mejor manera, pero para ello, tenemos que adentrarnos en sus conceptos como escoger al target que nos queremos dirigir, aplicar las leyes fotográficas, seleccionar correctamente las imágenes que se va a utilizar y darle la importancia de que el diseñador trabaje en su edición y la conceptualización de la realidad que desea mostrar.



1.9.1 Fotografía como herramienta de registro

En la última década, hemos visto que la fotografía digital a crecido en accesibilidad y disponibilidad, desde ocupar la cámara de nuestro celular o hasta ocupar la de una cámara reflex, todas estas con un mismo objetivo, registrar un acontecimiento o capturar un momento memorable.

Hernández (2008), señala que, si bien existe una tradición de uso de imágenes fotográficas, por ejemplo en la etnografía, en la mayoría de las indagaciones etnográficas las imágenes fotográficas o cinematográficas se presentan como ilustraciones de la narrativa textual o como exponente de las evidencias obtenidas durante la estancia en el campo.

Pero incluir la fotografía en el registro de una actividad, supone ir más allá de su función ilustradora, no se trata simplemente del paso de una narrativa textual hacia una visual, sino del pasaje de la verificación a la construcción de conocimiento, es decir, comprobar la autenticidad o verdad de una realidad que representa.



IMG.23

1.9.2 Composición

Según Fier (2007), la composición, consiste en optar con los elementos adecuados que contiene la fotografía. Cuando una fotografía está bien compuesta, el mensaje que la imagen ha de transmitir se comunica con claridad y eficacia, invitando al espectador a que examine y aprecie el trabajo.

Por lo tanto la composición visual de las imágenes requiere de mucha importancia como de su calidad, ha más del contexto en la cual se encuentre la fotografía, depende mucho de la composición para obtener un resultado estético, armónico y que transmita su objetivo, aprovechando correctamente elementos que nos rodean, podemos obtener resultados en los cuales se aprecia la eficacia de el uso de la composición dentro de la fotografía.



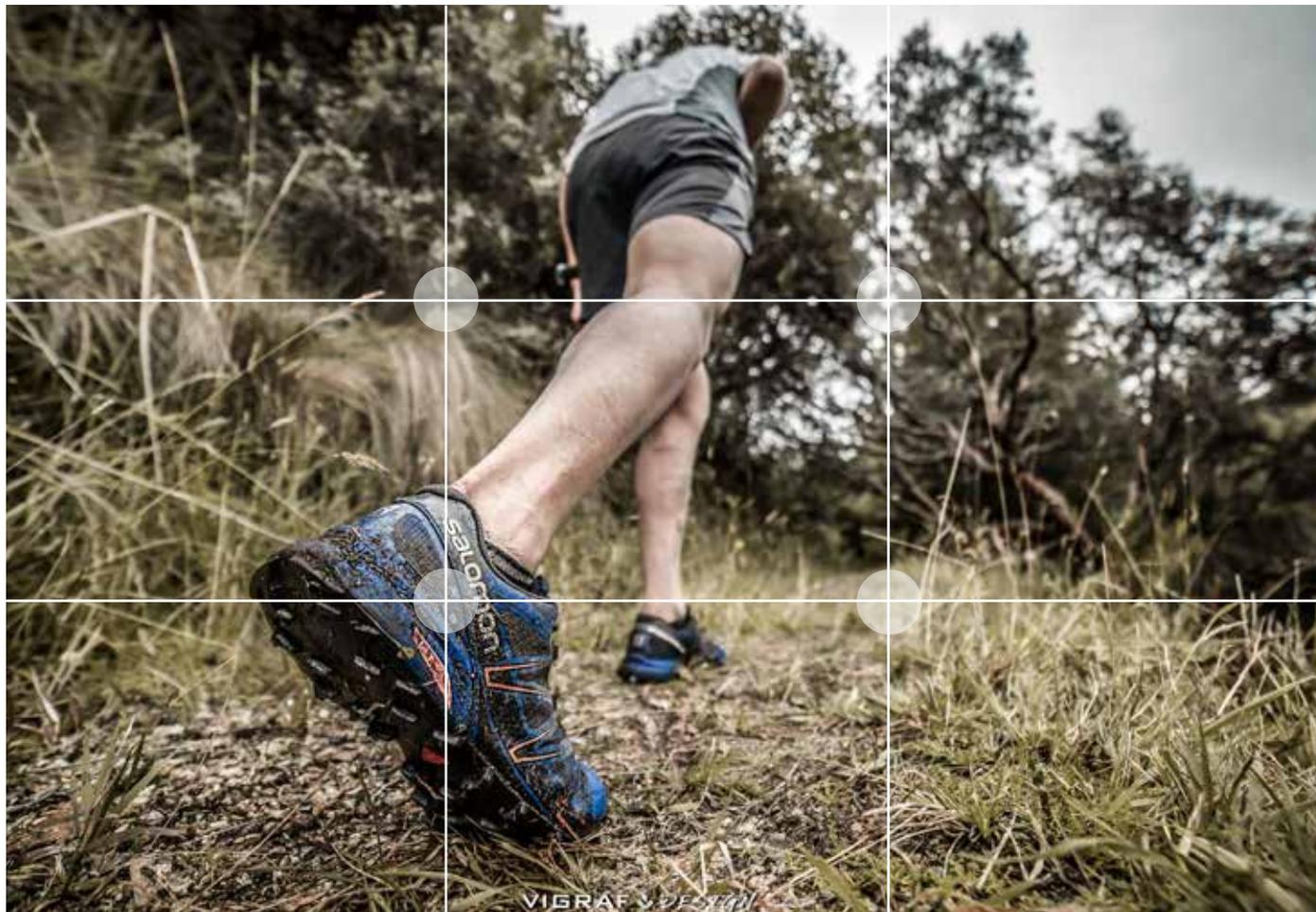
VIGRAF DESIGN

IMG.24

1.9.3 Regla de los tercios

Esta regla es una de las más útiles en la fotografía, ya que con ella, el centro de atención ha de colocarse en la intersección de las líneas que dividen la fotografía en tres partes de arriba abajo y de izquierda a derecha. Constituye una ayuda para establecer la estructura de la composición en una imagen, con la intención de que el observador visualice una imagen bien equilibrada y atraiga su atención.

Quizas todos siempre hemos escuchado de esta técnica hasta un punto que ya no nos llama la atención, pero la importancia de esos pequeños detalles constituyen un resultado eficaz, el mismo que marca la diferencia entre otras fotografías.



IMG.25

1.9.4 Punto de vista

En la fotografía, la misma escena puede variar en imágenes distintas con tan solo cambiar nuestra ubicación. Utilizando distintos puntos de vista, hasta los objetos más comunes se ven de un modo diferente. Esto hará que el espectador interprete de varias maneras una foto.

El ojo que esta detrás de la cámara, juega un factor fundamental en el punto de partida, al momento de realizar una fotografía, aqui explota nuestra creatividad e imaginación para construir una imagen que resalte de lo cotidiano.



IMG.26

1.9.5 Encuadre

Es importante pensar en la forma del motivo, según este, se podrá apropiarse del espacio que tenga a su alrededor. El encuadre, en fotografía, hace alusión a la porción de la escena que como fotógrafo, se utilizara para las fotografías.

Es decir, que proporción de la escena se vá a capturar en una fotografía, imaginando al encuadre como el escenario en donde transcurren la creatividad de las fotografías



IMG.27

1.9.6 Iluminación fotográfica

Para crear una fotografía de calidad, no podemos dejar en alto la luz, ya que ella, es la materia prima imprescindible para la creación de la misma, sin ella no puede existir.

Podemos crear fotos sin objetivos, sin reglas, pero nunca podríamos hacerlo sin tener iluminación en la escena o en el objeto. Es por este motivo por el cual el control y el conocimiento de la iluminación fotográfica se convierten en algo imprescindible si queremos mejorar nuestras imágenes.

Luz principal: Conocida como luz guía, es la más importante en la toma, se le adjuntan las fuentes de iluminación complementarias y es responsable de brindar la claridad, modulación y distribuir las sombras.

Luz de relleno: Conocidas también como luz de aclarado o luz de base. Es una fuente de iluminación secundaria y sirve para aclarar sombras y disminuir el contraste. Para este tipo de luz se pueden emplear como ventanas, paraguas o reflectores para darle un carácter de suavidad a la luz.

Luz de efecto: También llamada luz puntual. Este tipo de luz posee el haz muy elevado y logra destacar algunas áreas del objetivo y aligera el efecto principal de la fotografía. Cuando es colocada en la parte trasera del objeto, es decir, a contraluz, se produce un efecto halo alrededor del sujeto.

Luz de fondo: Suele tener diferentes funciones, entre las que destacan la iluminación uniforme o la generación de un efecto de degradación entre la figura y el fondo.



IMG.28



Investigación DE CAMPO



Para la investigación de campo realizamos dos entrevistas, la primera fué a Saul Jara, lo escogimos a él ya que es un reconocido artesano del cantón el cual nos aporta sus valiosos conocimientos y conceptos sobre la técnica de la filigrana. En el otro perfil tenemos a Santiago Rojas quien es diseñador gráfico y ha destacado por sus técnicas fotográficas, el mismo nos brinda su experiencia y conocimiento en el ámbito del diseño editorial y fotografía.

Con estos dos perfiles nos complementamos, obteniendo la información necesaria para la elaboración de nuestro proyecto.

1.10 Entrevistas

- Saúl Jara



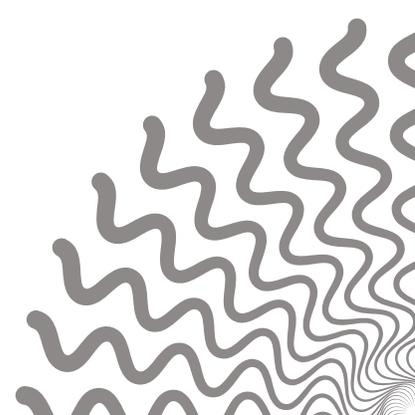
Artesano, músico y pintor

Chordelence, mas conocido como “Tío Saúl”, es un artista multidisciplinario muy arraigado a las técnicas artesanales desde temprana edad y sobrino del mayor representante de la técnica de la filigrana en este Cantón, Juan Octavio Jara +.

En su experiencia como artesano de la filigrana, se le preguntó ¿Cuál es el factor mas valioso de esta técnica y que actividad se deberian realizar en la actualidad para la conservación de la filigrana?

Saúl nos respondió: lo mas valioso de este producto es la manufacturada (elaborado manualmente), la visión es una constante entre el arte y la artesanía, que solo puede apreciar una persona de mucha sensibilidad, y la escencia es la sutileza del engranado de los hilos para lograr la presencia de dicha técnica.

Pienso que para la conservacion de la filigrana, no solo se debe realizar una actividad, al contrario, requiere de varias, ya que debido a factores como la industrialización, esta técnica está siendo reemplazada por una joyeria mas industrial, pero es deber de todos buscar medios para su conservación.



• Santiago Rojas



Diseñador gráfico y fotógrafo

Cuencano con 27 años de edad, conocido como “Santi”, es un diseñador que a destacado por sus técnicas en la creación de fotografías.

Santi, da su punto de vista sobre la fotografía, como medio de registro en el diseño editorial.

El explica, que el diseño editorial, fué el medio por el cual la fotografía logró materializarse y formalizarse como un objeto artístico. La creación del foto libro (diseño editorial) le brindó a la fotografía la opción de ser un medio narrativo sólido y además permitió la condensación de la obra fotográfica del autor.

Podría pensarse, en primera instancia, que el diseño editorial sirve a la fotografía únicamente como contenedor de una obra fotográfica específica, pero nada puede estar más lejos de su verdadera función, pues se ha convertido en uno de los componentes narrativos fundamentales de esta arte, volviéndose en cierta medida indisoluble de esta, ya que brinda forma a la narración; y cuando se habla de la forma fotografía, se hace énfasis de las características esenciales que definen al medio: composición, formato, ritmo, cromática, mensaje, semiótica, etc.



Análisis de HOMÓLOGOS



Un homólogo refiere a productos o en nuestro caso a proyectos semejantes, por tener en común características referidas a su función o clase.

Escogimos 3 distintos homólogos, los mismos nos aportan información sobre fotografía, diseño editorial y técnicas de joyería, los analizaremos desde su forma, función y tecnología.

1.11 Forma, función y tecnología

• Untold

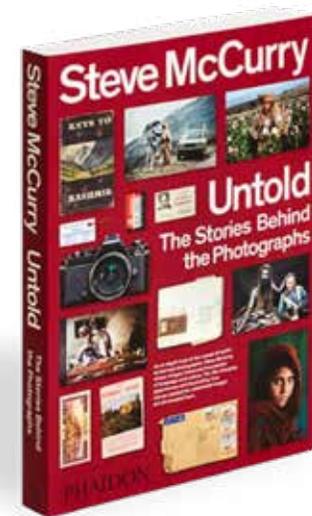
Autor: Steve McCurry
Editorial: Phaidon
Año: 2013
Formato: 345 x 245 mm
Orientación: Vertical
Tipografía: Serif

Forma:

La composición armónica, el uso de reglas fotográficas y la conservación de colores originales refuerza el testimonio visual a registrar, además evidenciamos el uso de tipografía Serif con jerarquización para dar realce a los textos que lo requieran, también respeta la diagramación utilizando retículas de 4 columnas, manteniendo orden en la publicación.



IMG.31



IMG.32

Función:

Las fotografías se complementan con el texto, creando un registro documental claro, brindándonos imágenes que, por el contexto en las que las enmarca, despiertan una profunda empatía con el espectador, abordando aspectos que se relacionan directamente con la identidad, ya que en sus fotografías muestra una amplia gama de diversidad cultural en su recorrido por el mundo.

Tecnología:

Impresión: Offset
Acabados: Tintas Especiales.
Materiales: Papel Couché 150gr
Formato: 345 x 245 mm
Software: Processing Raw + Photoshop
Hardware: Nikon D650

• Magnum Photobook



IMG.33

Función:

El fotolibro de la agencia Magnum, nos presenta un equilibrio visual e informativo, involucrandonos en cada una de sus historias. Desempeña un papel fundamental en la definición y expresión de la voz de un fotógrafo con una visión fascinante de la evolución del libro de fotos ofrece una verdadera visión del proceso creativo detrás de obras fundamentales.

Tecnología:

Impresión: Offset
Acabados: Tintas Especiales/Tapa Dura
Materiales: Papel Couche 150gr
Formato: 290 x 214 mm

Autor: Fred Ritchin - Carole Naggar
Editorial: Phaidon
Año: 2013
Formato: 290 x 214 mm
Orientación: Vertical
Tipografía: San Serif

Forma:

La diagramación, redacción, recopilación de información, más la fotografías, se complementan aumentando su legibilidad. Encontramos el balance entre tipografía San Serif y Serif, cada una destinada a cierta información con jerarquización para dar realce a textos que lo requieran, los cromática empleada es básica, justificando la frescura de su maquetación con retículas de 4 columnas, manteniendo orden en la diagramación para que el usuario se fije únicamente en las recopilación de obras y fotografías de este fotolibro



IMG.34

• La práctica en el taller de joyería

Autor: Munro, Frieda
Editorial: Hoaki Books SL
Año: 2019

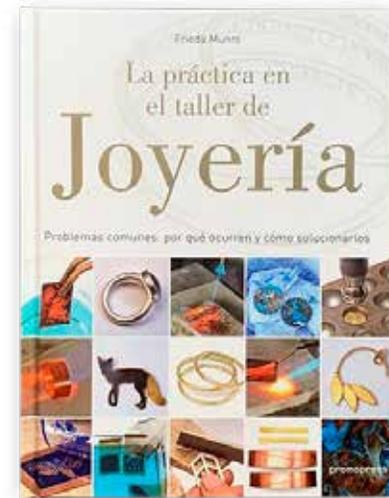
Formato: 345 x 245 mm
Orientación: Vertical
Tipografía: Serif

Forma:

Imágenes de gran calidad, fotos paso a paso y diagramas prácticos, con un estilo claro y conciso, refuerza la información presentada. Tipografía Serif y San Serif, combinándose para dar realce a ciertos textos que lo requieran, el uso de fotografía documental que registran todo el proceso creativo de la joyería, su maquetación es muy ordenada respetando el uso de la retícula, utiliza figuras geométricas para sistematizar su diagramación, colores planos para dar realce a las fotografías e información presentada.



IMG.35



IMG.36

Función:

Debido a su amplio contenido informático sobre la práctica en el taller de la joyería, se convierte en una guía imprescindible para estudiantes, profesionales y aficionados, que tienen un interés sobre esta técnica, brindándonos paso a paso conocimientos y datos importantes, el libro presenta la información de una manera didáctica y comprensible

Tecnología:

Impresión: Offset
Acabados: Tintas Especiales / Tapa dura
Materiales: Papel Coche 150gr
Formato: 345 x 245 mm

CONCLUSIÓN

La cultura, identidad, patrimonio y artesanía, no solo deben ser discernidas y apreciadas, como un objeto material, sino también como una forma de conocimiento y sentimiento que se ven expresados en un conjunto de técnicas heredadas, es el caso de la filigrana, una técnica trascendental que perdura en el tiempo y generaciones, aportando en muchos aspectos sociales, patrimoniales y económicos del cantón Chordeleg.

Hoy en día existe una pérdida de identidad debido a factores como la globalización, es por ello la importancia de optar por recursos factibles para el rescate de la misma, por lo tanto el uso del diseño editorial, se ha convertido en uno de los componentes narrativos en conjunto con la fotografía volviéndose en cierta manera indisoluble de esta, ya que brinda forma a la narración y mediante aportes de diseño se complementan, brindándonos una solución al respecto.



CAPÍTULO 2

Planificación



Todo proyecto, para llegar a cumplir sus objetivos y hacer realidad diversos propósitos se enmarcan dentro de una planificación, es por ello que en este capítulo abordaremos, una serie de pasos que emplean diferentes herramientas y analisis para que nuestro proyecto tenga los canales mas factibles y pueda salir a flote.



2.1 Target

2.1.1 Segmentación

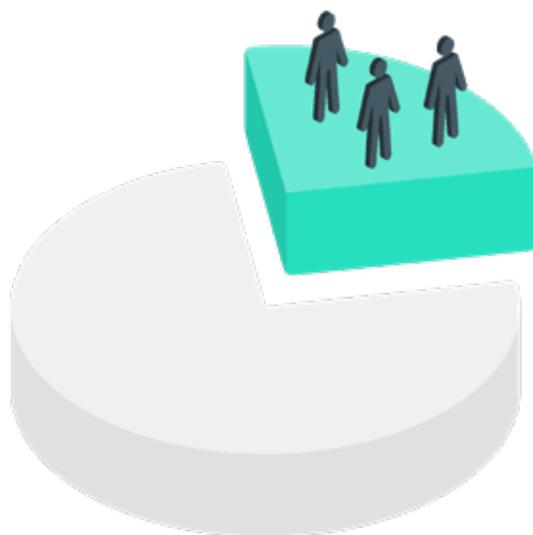
Para elegir a nuestro público meta que consumirá este producto, tomamos en cuenta que el objetivo principal es promocionar la técnica de la filigrana, por lo tanto consideramos que el mayor consumidor es el turista que visita Chordeleg, por lo tanto nuestro público es amplio, no se centraliza en una sola edad, nacionalidad o género específico, en base a ello, analizaremos diferentes cualidades.

- Geográfica:

País: Ecuador
Ciudad: Chordeleg
Región: Sierra
Zona: Urbana

- Demográfica:

Edad: 15-60 años.
Género: Masculino y Femenino
Idioma: Español
Nacionalidad: Ecuatoriana e Internacional
Ocupación: Varios



- Psicográfica:

Clase Social: Media – Media Alta.
Estilo de Vida: Gente que guste de productos artesanales.
Personalidad: Curiosa y Extrovertida.

- Conductual:

Gente que le gusta valorar objetos, se interesa por saber como lo hacen, explora diferentes contextos.

2.1.2 Perfiles de consumidor

- Vannesa Villa Grandes.



Ingeniera en sistemas

Vannesa tiene 38 años, vive en la ciudad de Cuenca. Es casada y tiene 2 hijas. Le gusta mucho salir los fines de semana a pasear en diferentes “pueblitos” como ella los llama y también adquirir un souvenir que identifique los lugares que ella visita, entre ellos productos artesanales, como: zapatos, joyas, makanas, frutos, etc.

- Mirian Broyles Marquéz



Mirian tiene 62 años, vive en la ciudad de Texas, actualmente esta jubilada y tiene 3 hijos. Le gusta mucho viajar a Ecuador su tierra natal, para visitar a familiares y amigos. En su estadía, recorre un lugar distinto cada vez, pero su gusto por las joyas hechas a mano ha llevado a que frecuente Chordeleg convirtiéndose en una fiel clienta de productos de la filigrana.

Texas Dept. of Family & Protective



- Andrés Siguenza



Estudiante de derecho

Andres Siguenza tiene 25 años, actualmente estudia derecho en la Universidad Católica de Cuenca de Cuenca, su pasatiempo es la lectura y fotografía.

Vive en Cuenca, es muy apegado a sus costumbres y tradiciones, le gusta coleccionar artículos raros y demostrar su cultura a través de símbolos.

Más allá del formalismo de sus trajes, expresa su cosmovisión y forma de pensar, mediante objetos con los que se identifiquen.





2.2 Partidos de Diseño

2.2.1 Forma

- **Tipografía**

La tipografía es fundamental para transmitir bien la información y el mensaje de nuestro proyecto, para ello utilizaremos dos estilos tipográficos, serif y san serif, con el objetivo que se complementen entre sí para reforzar la información presentanda y que sea legible, ademas es importante la jerarquización para dar realce ha textos que lo requieran.

- **Cromática**

Utilizaremos la composición cromática de cuatricromía, entre colores fríos y cálidos que nos permitan armonizar y sistematizar a nuestro producto dándole reelevancia a la fotografía como recurso gráfico principal.

- **Diagramación**

La diagramación sera simétrica y balanceada, distribuyendo la información ordenadamente, ademas de un estilo funcionalista simple y concreto, ya que contenemos fotografías y no se quiere sobrecargar.

- **Soporte**

Se realizará un producto editorial de formato 20cm x 30cm con uso horizontal, con pasta dura e impresiones a full color de alta calidad.



2.2.2 Función

El diseño del libro debe aportar a registrar, difundir y promocionar la técnica de la filigrana, para ello utilizamos como medio primordial a la fotografía, funcionando de manera ordenada los contenidos y recursos gráficos para obtener una lectura visual óptima.

El libro registro muestra su contenido de manera interactiva con el usuario, ya que contiene el “kit de Plata”, creando una conexión con esta técnica artesanal y brindándonos información para poder entender eficazmente la labor del artesano con esta técnica.

2.2.3 Tecnología



- **Software**

Las fotografías obtenidas se editarán con distintos softwares de creative cloud como photoshop para mejorar y corregir imperfecciones en la composición, lightroom para colorizar y dar el resultado final a las mismas e indesign para la maquetación de este registro editorial.

- **Impresión**

La impresión del registro sera en tecnología offset y en full color. El prototipo por ser una unidad se realizara a impresión laser.

- **Material**

Se utilizará papel couche brillante de 180gr, permite una mejor definición de colores y detalles puesto que utilizaremos muchas fotografías en nuestro registro.

- **Acabados**

El fuerte de nuestro registro son las fotografías, por lo que se necesita resaltarlas. Colores CMYK para impresión laser e impresión offset, encuadernación y tapa dura.



- **Cámara**

La cámara a utilizar es una Sony modelo A7 II, la misma posee características como:

Montura E, sensor full frame (35,8 x 23,9 mm) de 24,3 megapíxeles efectivos y resolución máxima de 6.000 x 4.000 puntos.

- **Lentes**

Se utilizará, tres lentes con diferentes objetivos como: Gran angular rokinon 14mm 3.5, lente fijo rokinon 35 mm 1.4 y lente zoom 28-70 sony. Cada uno con distinta función para poder capturar las imágenes de acorde al medio que se encuentren.

- **Luces**

Se empleará dos tipos de flashes como: Neewer Nw600, equipado con una lámpara de modelado de led de 10w y una batería de litio para proporcionar 500 destellos de plena potencia y godox smart 300.

Adicional se empleó una caja de luz portátil godox.

- **Laptop**

Se utilizará una laptop MacBook pro retina de 15 pulgadas, la misma con el objetivo de registrar toda la información, editar las fotografías y diagramar todo este proyecto.

2.3 Plan de Negocios



1st Qtr
58%

2nd Qtr
23%

Other
19%

3rd Qtr
10%

4th Qtr
9%

■ 1st Qtr ■ 2nd Qtr ■ 3rd Qtr ■ 4th Qtr

• Productos

Producto editorial que registre la técnica de la filigrana en el cantón Chordeleg, que aporte a la promoción y conservación de la misma. La cual esta destinada a un público general con una apreciación de las técnicas artesanales, mediante la fusión entre texto, gráfica y producto interactivo para mejorar la experiencia con el usuario.

• Precio

Para generar ingresos y justificar el gasto en el ámbito de imprenta y elaboración de producto interactivo, el precio del libro para el mercado será de \$45, el cual se divide en \$30 de la impresión y \$15 de nuestro producto interactivo “Kit de Plata”.





• Plaza

Los puntos de venta del producto se comercializará a travez de las distintas joyerías del cantón Chordeleg pero también se distribuirá en todo evento destinado a la promoción de esta técnica, como ejemplo de estos eventos tenemos las ferias artesanales que se realizan en cada feriado en el cantón, ademas las exposiciones realizadas en otras ciudades por parte del Gad Municipal y el gremio de artesanos.

• Promoción

Pensando en que los principales consumidores serán los turistas que visiten el cantón, para dar a conocer el producto y aumentar las ventas al público, se buscara realizar un difusión directa en los distintos feriados creando un stand y planificando una campaña previa en diferentes medios de comunicación, digitales y físicos como la pagina web del gad municipal, semanario El Pueblo y ademas de promocionar en nuestra propia página:“Filigrana, bendición y herencia”.



CAPÍTULO 3

Diseño



Una vez ya definido la planificación, hemos llegado hasta este capítulo que explota nuestra creatividad para hacer realidad nuestro proyecto.

En esta fase de diseño crearemos nuestro producto final en base a los conocimiento adquiridos, poniendo en marcha nuestras propuestas con una serie de procesos a seguir.



3.1 Ideación

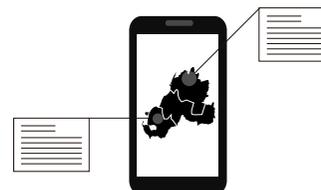


Para este proceso, generaremos 10 ideas, las cuales han sido planteadas en base a la función que va a realizar nuestro producto, de estas ideas se escogerán las 3 mas factibles hasta concretar la idea final.

3.1.1 Proceso de Ideación

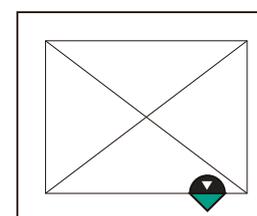
E_Book App

Permite al lector explorar mediante un mapa de Chordeleg diferentes puntos, los cuales representan distintos temas de la filigrana, con este método el usuario podrá interactuar de una lectura no necesariamente lineal con la libertad de retroceder, cambiar de rumbo o avanzar.



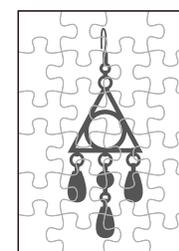
Fleet Book

Utilizando fotografías se trabajará el estilo fleet book para que el usuario interactue en lo más real posible los movimientos y aprenda la labor de los “artesanos” con este libro.



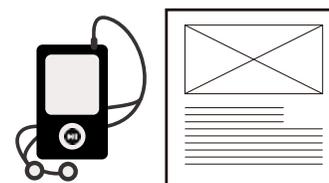
Pan de Plata

Consiste en una página de pan de plata como material, en donde existirá un rompecabezas de una joya de filigrana, el usuario tendrá que recortarla y armarla con los conocimientos obtenidos del libro. Esto permite la interacción del aprendizaje del libro y el usuario obtiene una obra de filigrana, representada en un rompecabezas.



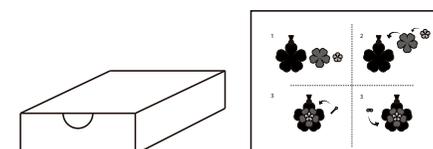
Libro Music

Mediante un registro de fotografías de distintos temas de contenido, se prioriza lo visual y se tendrá poco texto, en el cuál el usuario con su dispositivo móvil, descargue un audio con toda la información, combinada con música folklórica instrumental, así experimentará sus sentidos y la combinación de todos los elementos.



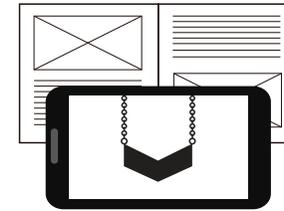
Kit de Plata

Consiste en una caja pequeña que contiene el “KIT de Plata”, formado por varias piezas de filigrana ya fabricadas, para que el usuario las arme, siguiendo los pasos en un manual y así obtenga un objeto real de filigrana. Esto permitirá que el usuario aprenda de una manera directa e interactiva los procesos y productos que derivan de esta técnica.



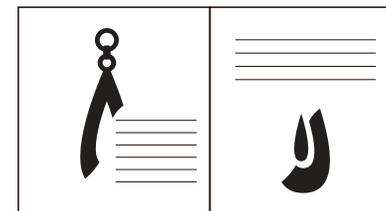
Realidad Aumentada

Mediante realidad aumentada proyectaremos contenido multimedia que se entremezcla con el mundo real, con el objetivo de comprender de una mejor manera la técnica de la filigrana.



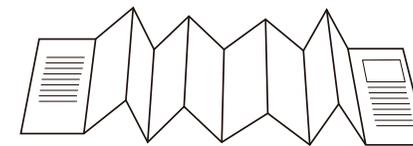
Libro Troquelado

Este libro registro va a contener sus hojas con perforaciones determinadas para que con sus paginas troqueladas permitan ver parte de la imagen de la página a la que queda superpuesta y así dan a formar una pieza o producto de filigrana, permitiendo la interacción de fotografías con información las cuales se complementan y dan como resultado un objeto.



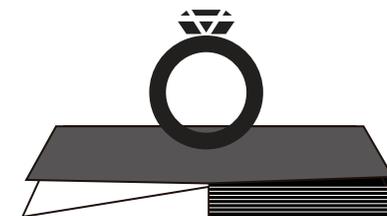
Libro Acordeón

El estilo de acordeón es un sistema dinámico, el cual busca una interacción especial con el usuario y el contenido de nuestro proyecto.



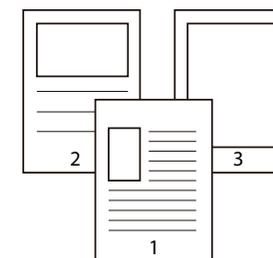
Pop Up

Mediante figuras tridimensionales en papel, representaremos procesos y objetos de la técnica de la filigrana, el objetivo de estas estructuras es crear efectos y mecanismos que le den movimiento y profundidad a las imágenes para que el usuario interactue directamente con esta técnica.



Fanzine

El metodo fanzine es una forma de expresión en la que su creador puede manifestar expresión de sentimientos o emociones particulares. Como la filigrana es versatil, mediante este metodo nos permite crear una publicación muy parecida a figuras de filigrana ya que no existe limitantes.



3.1.2 3 Ideas

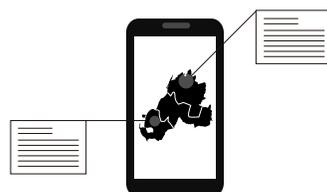
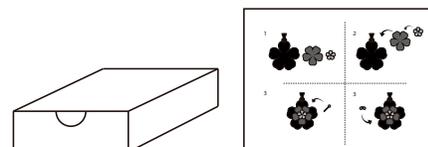
• Kit de Plata

Ventaja

El armar la joya de filigrana real, permite una interacción directa entre la técnica y el usuario, además obtiene un souvenir que será de colección.

Desventaja

No debe ser grande ni complejo, ya que al ser plata pura aumenta su valor de costo.



• E_Book

Ventaja

Al ser digital, podemos agregar una variedad de contenido multimedia que potenciará el registro, volviéndose innovador y tendrá continuidad.

Desventaja

El objetivo es la interacción en lo más real posible, al ser digital pierde el concepto del producto artesanal, hecho a mano.

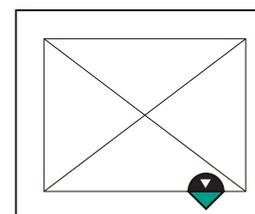
• Fleet Book

Ventaja

Esta técnica nos ayudara a dar movimiento y dinamica al libro, que el usuario experimente los movimientos del proceso de la técnica.

Desventaja

Solo se utilizará en fotografías específicas para dar movimiento y su costo de producción no es factible para el número de hojas a necesitar.



3.1.3 Idea Final

Analizando las ventajas y desventajas de nuestras ideas, hemos abstraído lo más importante de dos de ellas:

- Libro Kit de Plata + E_Book.

La función de ellas, permite al usuario:

- 1.-Sentir un libro físico
- 2.-Interactuar de manera directa con la técnica y crear un producto real mediante el kit de plata.
- 3.-Con E_book a manera de contenido multimedia, se creará un enlace para obtener una galería digital en la cual se actualizara periódicamente.

La combinación de esta 3 tecnologías no brinda un producto completo, al ser físico, tener interactividad con el producto y por el medio digital, mostrar contenido multimedia.

3.2 Proceso Creativo



3.2.1 Recopilación de Información

Tomando en cuenta que nuestro producto editorial, tiene como objetivo la difusión de la técnica de la filigrana en el cantón Chordeleg, nuestro registro tiene como base, contenidos relevantes sobre la historia, antecesores, acontecimientos importantes y procesos de elaboración de la misma.

Para ello, investigando sobre Juan Octavio Jara +, el mayor precursor de esta técnica en el cantón, acudimos a sus familiares, quienes nos brindaron toda la información necesaria para realizar este proyecto.

Entre ellos, Ego Jara, hijo de Juan Octavio Jara, y Saúl Jara, sobrino Juan Octavio Jara, nos brindaron toda la información necesaria sobre historia de esta técnica, y además, nos proporcionaron fotografías icónicas de sucesos importantes sobre la filigrana en el cantón.



3.2.2 Producto Interactivo

La interactividad es fundamental en nuestro proyecto, ya que se quiere lograr la conexión entre usuario y producto, para ello hemos acudido a un artesano reconocido del cantón.

Manolo Jara, además de ser hijo de Gilberto Jara, reconocido filigranista del cantón, quien continuó el legado de la filigrana después de la muerte de su hermano Juan Octavio Jara, Manolo, posee un amplio recorrido en esta labor, que ha sido reconocida por entidades nacionales e internacionales que apoyan a los artesanos, como es el caso del CIDAP.



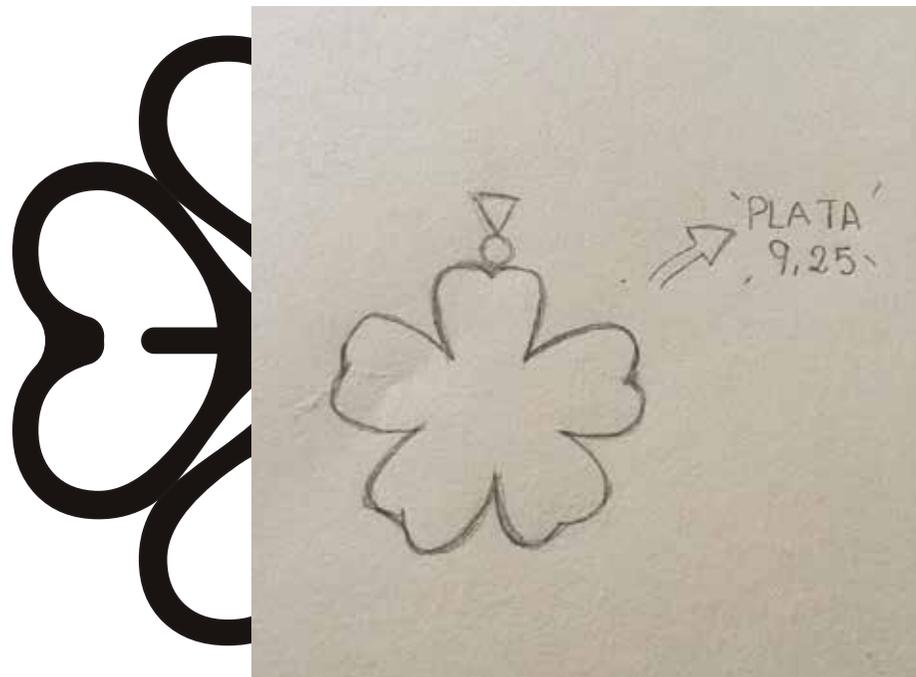
IMG.46



IMG.45

Al comentarle sobre el proyecto a realizarse y la parte de la interacción con el usuario “Kit de Plata”, Manolo desinteresadamente se ofreció a colaborar con la elaboración de este producto, en el cual nos mostrará todos los procesos de creación y el producto final como tal.

3.2.3 Kit de Plata – Flor de Rosa



IMC.47

Lo denominamos “Flor de Rosa”, ya que consiste en la unión de capas de pétalos rosas, las cuales en conjunto forman una flor.

Se eligió este modelo en función de que el usuario mediante un manual, tenga que unir estos elementos y forme un objeto sin mayor complejidad, con el objetivo de interactuar directamente con la técnica de la filigrana, obteniendo una joya real en plata 9.25.

Pese a la situación actual de pandemia que atraviesa el mundo por el Covid-19, acudimos al taller de Manolo tomando todas las medidas de bioseguridad.

Para la elaboración de nuestro producto interactivo, le contamos el objetivo de la realización de este producto y en conjunto con el artesano se realizó un boceto previo al cual lo denominamos “Flor de Rosa”.



IMC.48

3.2.4 Elaboración

Como plus, nuestro proyecto posee el “Kit de Plata”, decidimos hacer una joya distinta por edición y registrar todo el proceso de elaboración del mismo, el objetivo es que se vuelva coleccionable y tenga un registro de elaboración diferente de acorde a cada edición, en este caso es la Flor de Rosa, así como se tiene pensado crear el Colibrí Rosado en futuras ediciones.

Registramos fotográficamente todo el procesos del mismo, los cuales irán en nuestro libro en la parte de procesos, para ello utilizamos a la fotografía como medio de registro, mas la información explicada por el artesano para registrar a detalle todos los pasos de esta técnica.



- 1 Fundición de Material

Como punto de partida de este proceso, se coloca la plata en un crisol para su fundición, se añade cobre para darle consistencia, posteriormente se vacía en un molde de arena llamado rillera para obtener una barra de plata.



IMC.50

- 2 Laminado

Las barras de plata son laminadas adquiriendo grosores de acorde a la necesidad del producto a elaborar, en este caso para hacer el esqueleto se usa un hilo atachado y debe ser grueso, luego se recoce o sopletea al hilo de plata para hacerlo maleable, cabe recalcar que en cada paso es necesario recocer al material.



IMC.51

• 3 Estirado

Es necesario pasar en numerosas ocasiones el hilo de plata en la hilera, generalmente se obtiene varios metros de hilo los cuales sirven para crear la filigrana.



IMC.52

• 4 Armado

Se elabora el esqueleto de acorde a la necesidad de la joya a crear, es necesario hacerlo de un grosor considerable para evitar que se deforme al momento de soldarla.



IMC.53

• 5 Cartoniado

Para los hilos de plara se entrelazan 2 hilos, luego se lo pasa nuevamente por la laminadora, dando como resultado un hilo unico con bordes dentados, estas herramientas para cartonear, son creados por los propios artesanos a su gusto y necesidad.



IMC.54

• 6 Llenado

Con el nuevo hilo se procede a llenar los espacios del esqueleto de la joya, su forma y su cantidad dependerá del estilo y trabajo del artesano.



IMC.55

• 7 Soldado

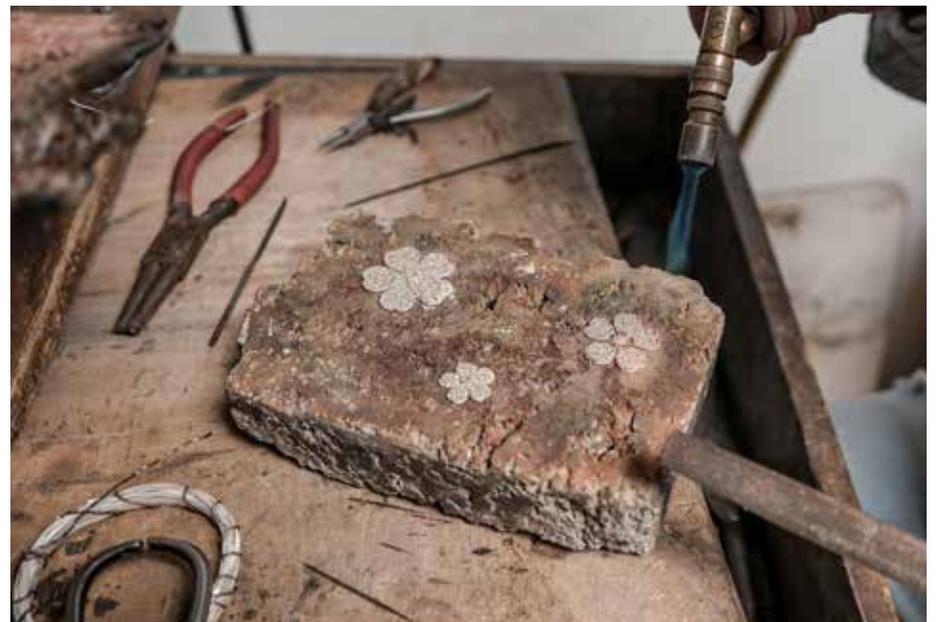
Previo a soldar se agrega agua para que se adhiera la suelda al plovo o limalla a la joya, dicha suelda esta compuesta por plata y cobre o llamado tambien metal amarillo latón, Composición de la suelda Borax como adeerente, en 100gr se añade 30% de cobre.



IMC.56

• 8 Explosión

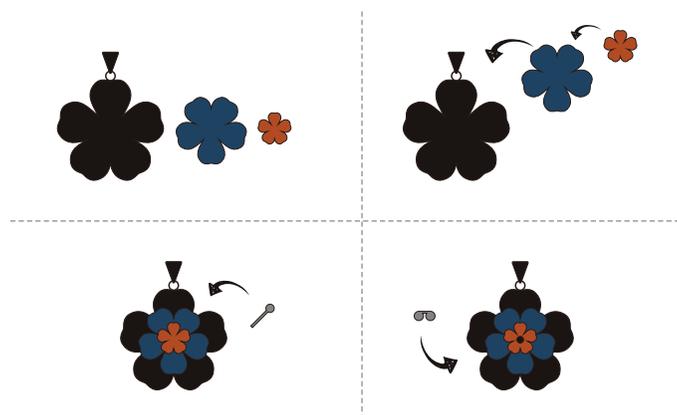
Se suelda en forma circular hasta que la joya adquiera un tono rojizo y desaparescan los granulos de la suelda, se la coloca nuevamente en ácido para finalmente lavarla con agua y usando un cepillo metálico. Si se desea se embute a la joya, esto dará un mejor acabado.



IMC.57

3.2.5 Resultado Kit

Como resultado, obtuvimos una pieza de Filigrana 9.25, en conjunto con un manual con las indicaciones del armado de nuestro producto, así el usuario podrá interactuar sin complejidad y obtener un producto real, adicional se creó un packaging que complementa nuestro “Kit de Plata”.



3.2.6 Video – Kit

Como complemento y facilitando su uso, elaboramos un video, en el cual mostramos los pasos a seguir para el armado de nuestro Kit.



IMC.59

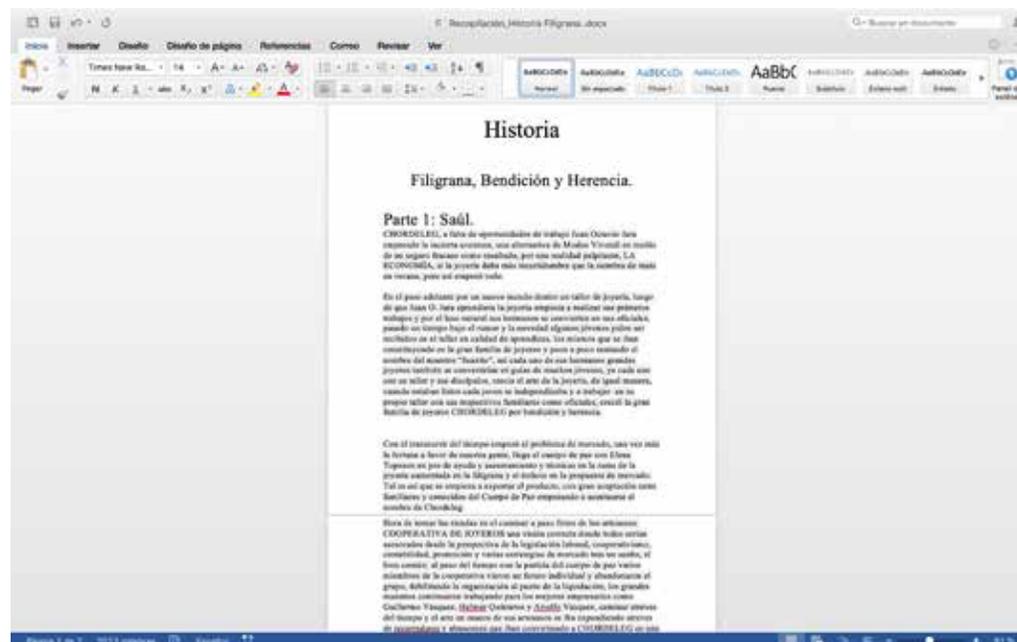
El video es necesario, ya que nos muestra a detalle, el armado y sus aplicaciones.



3.3 Proceso de Diseño

3.3.1 Contenido

El objetivo de este proyecto engloba específicamente la difusión, promoción y conservación de la técnica de la filigrana, para ello se realizó una investigación, la cual comprende en recopilar información relevante sobre la historia, antecesores, acontecimientos importantes y procesos de elaboración de la misma.



Una vez con toda la información a utilizar, se procedió a emplear la redacción y terminología, la misma esta dirigida a un público amplio, considerando que nuestro target, no se centraliza en una sola edad, nacionalidad o genero específico, poniendo énfasis al entendimiento, comprensión y recepción del mensaje a presentar.

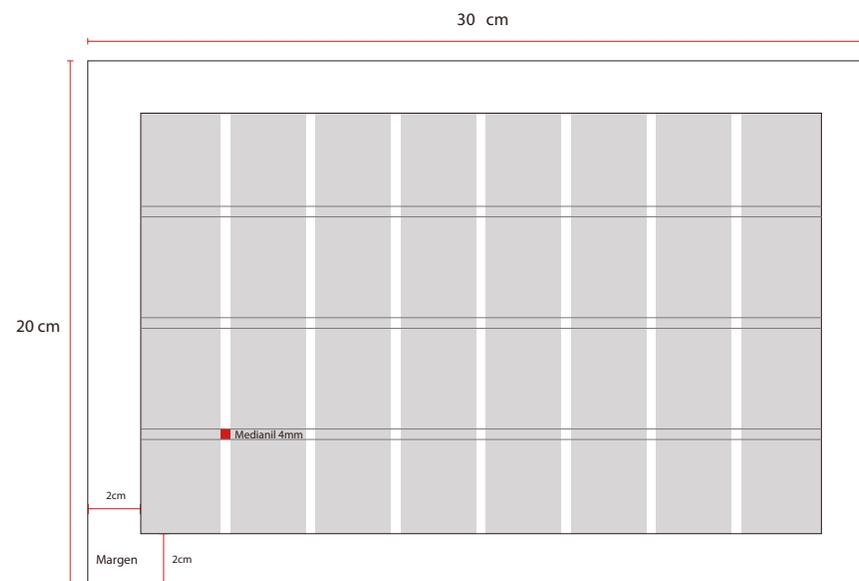
3.3.2 Formato

Para el registro editorial, dejamos a un lado los formatos estándar y utilizamos un formato especial horizontal, basándonos en los fotolibros de 20cm x 30cm, esto nos ayudará a representar de manera óptima y con un amplio espacio las fotografías y mostrar los procesos junto con su información.



3.3.3 Retículas y márgenes

Para diagramar el producto editorial, se optó por las retículas de 8 columnas, con un medianil de 4mm, la misma, brinda la libertad para organizar y distribuir mejor el contenido de acorde a las necesidades, ya que representaremos procesos, información y fotografías. Los márgenes internos como externos, son de 2 cm, permitiendo que el contenido se aprecie en su totalidad al momento de que el libro sea utilizado.

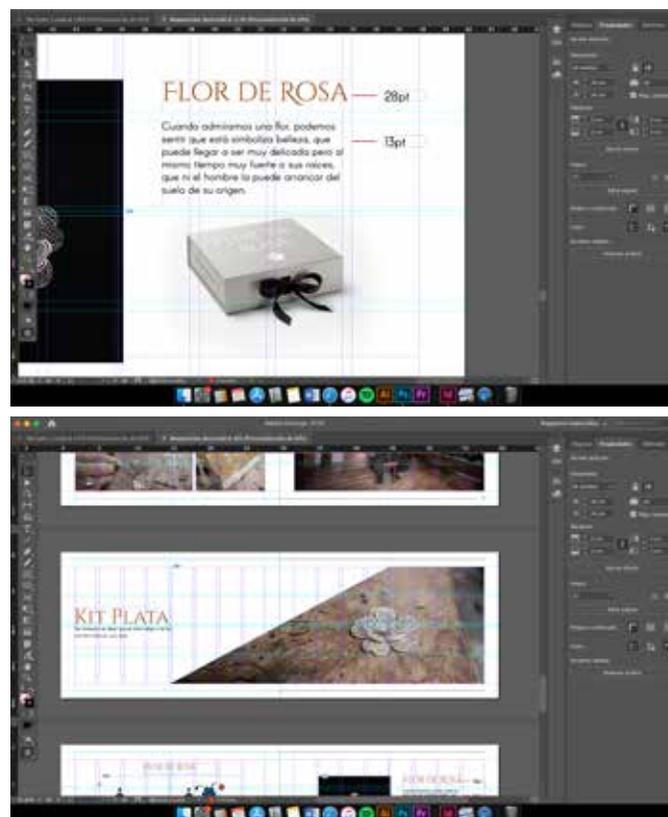


3.3.4 Tipografía

Optamos por utilizar 2 estilos tipográficos, Serif y San Serif con la finalidad de combinarlas entre ellas, dándonos como resultado, una equidad y balance entre lo tradicional con serif y modernidad con san serif.

En los títulos se empleó la tipografía cinzel, la misma nos brinda detalles de tradición y jerarquía, en los subtítulos y textos se empleó la tipografía arcon, la cual nos ofrece un estilo moderno con buena fluidez en la lectura, cumpliendo el balance entre estas dos tipografías.

En los tamaños, optamos por 13pt para textos, 28pt para subtítulos y 38 para títulos, evitando la saturación de contenido, logrando una buena legibilidad y jerarquizando información.



CINZEL

ABCDEFGHIJKLMN

ÑOPQRSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLMN

ÑOPQRSTUVWXYZ

1234567890

ARCON

ABCDEFGHIJKLMN

ÑOPQRSTUVWXYZ

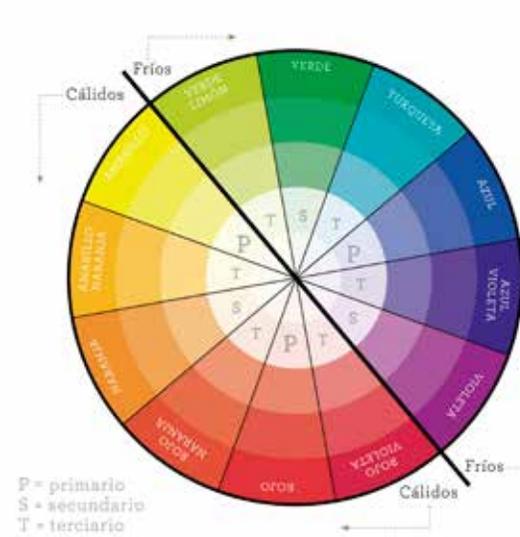
abcdefghijklmn

ñopqrstuvwxyz

1234567890

3.3.5 Cromática

Para nuestro registro, se puede apreciar colores que armonicen con el estilo fotográfico, tomando abstracciones de los colores del proceso de la filigrana. Para ello, utilizamos armonía de complementarios divididos con la finalidad de combinar un color no directamente con su complementario, sino con los adyacentes al mismo y como fondo tenemos el color blanco en toda la diagramación, este ayuda a equilibrar los elementos presentes de la composición.



IMC.61



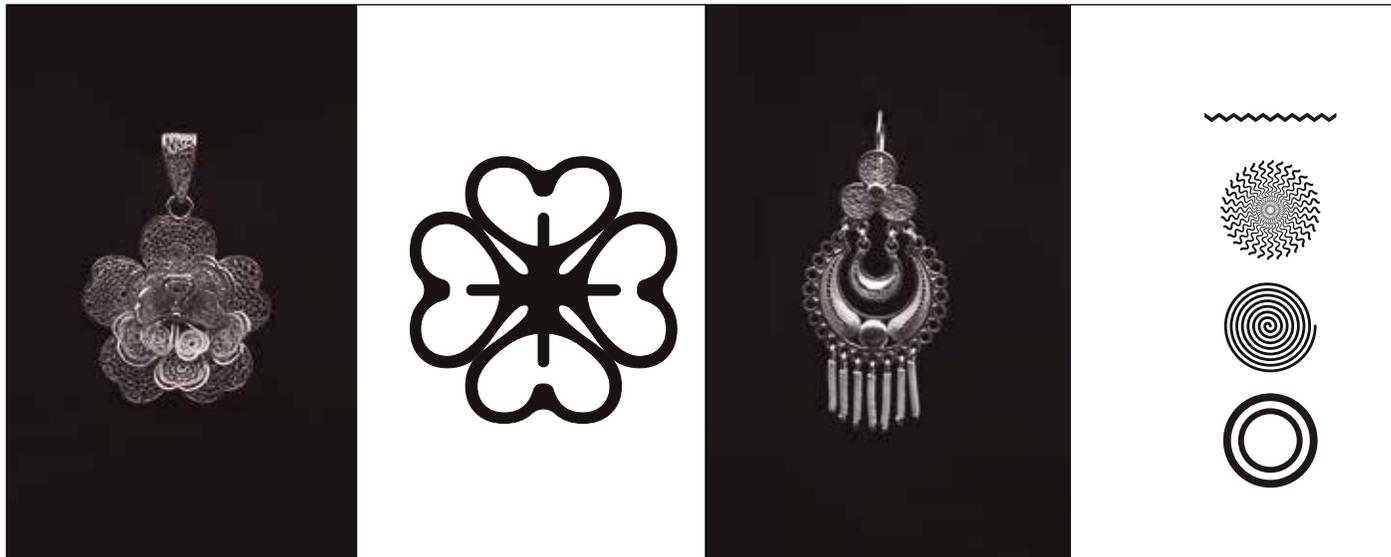
C: 92
M: 53
Y: 37
K: 26
C: 27
M: 67
Y: 94
K: 21
C: 0
M: 0
Y: 0
K: 100

3.3.6 Sistema gráfico

El objetivo del sistema gráfico del producto editorial, fué representar la identidad de la técnica de la filigrana.

Para ello, se abstrajo formas y siluetas de la misma, simplificandolas y enmarcandolas al contexto de nuestro producto.

Proceso de abstracción.



Aplicación

Abstracciones



ÍCONO

La Condonga se ha convertido en un ícono principal de Chordeleg, su delicada elaboración y la paciencia que requiere el artesano, desemboca en piezas de gran valor que va más allá de lo secundario.

La condonga llega de modelo para Chordeleg en el tiempo que trabajaba el Sr. Gilberto Jara para Guillermo Vazquez, de hecho el año de todo tipo de muestras de Perú, Portugal, de cualquier parte ya que era un comerciante mundial, la condonga no es original de Chordeleg, pero crece su fama aquí cuando se hace el evento de Miss Universo.

En la presidencia de Lucio Gutiérrez, se realizó un evento en su honor, el Miss Universo, y la municipalidad de suena muy visionaria les ofrece un espacio a las bellas mundiales.

Recién en el año 2004, Eduardo Farfán mentaliza la condonga más grande del mundo que será fabricada en Piñana. Esta idea fue acogida por los señores Juan Carlos Ortolano, Fabián Vera, Manuel Crespo, Patricio Lopez, ex alcalde encargado y Marco Villa, jóvenes visionarios que creyeron en las iniciativas de Farfán, realizaron las gestiones necesarias para conseguir la plata con la que los hermanos Lituma Pelaez y Juan Gabriel Tacuri, dieron forma a la condonga más grande y hermosa, digan de entrar a los records guines.

El 19 de septiembre de ese mismo año se realizó la presentación en público de la condonga más grande del mundo en un acto de gala frente al parque central, con la admiración de propios y extraños.

30cm

Cromática

Aleación Plata Cobre

La plata es blanda y si se es pesado, para realizar un joya se debe agregar una aleación para darle mayor resistencia.

Plata 9.75

Costo de pureza de la plata, más el 12 por ciento de aleación. En Chordeleg se trabaja con plata de 9.75.

0.69 - 0.72

Costo variable por gramo de plata sin trabajo.

3.00

Costo por gramo de plata trabajado.



20cm

Tipografía

Fotografía

3.3.7 Fotografías

Mediante la fotografía, con su capacidad para proporcionar un alto nivel de información y por su calidad de detalle, la fotografía actualmente es fundamental para el contenido basado en la imagen ya que aporta realismo y constituye, para muchos, un modelo de la realidad.

Utilizamos 3 estilos fotográficos, documental, producto y artística. Para obtener las fotografías usamos diferentes elementos:

- Cámara Sony a7 II
- Lentes como, 35 mm, 14mm y 28-70mm
- Trípode, luces
- Estudio portatil

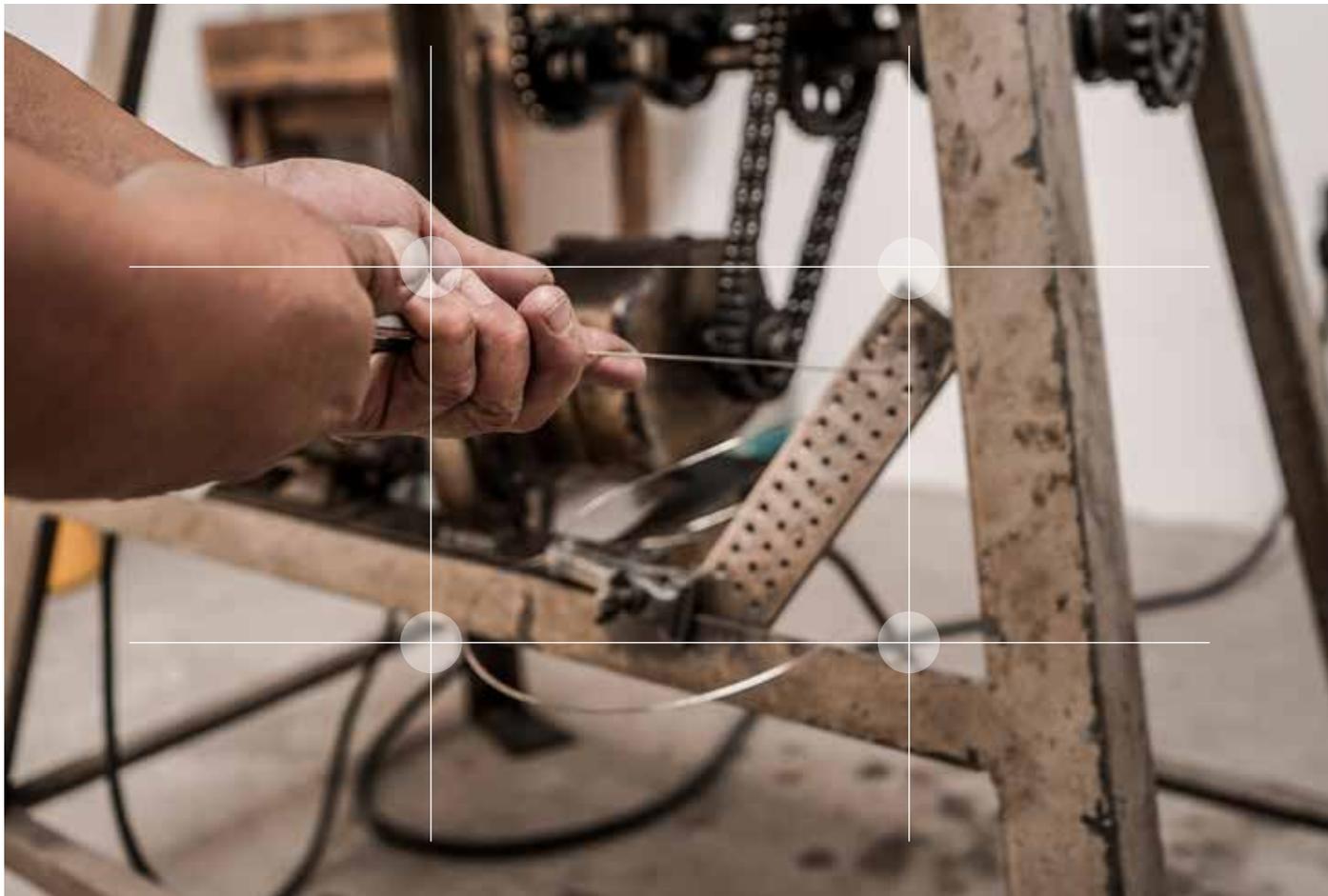
Usamos el formato RAW para capturar las fotografía y posteriormente en edición, software como photoshop y lightroom, con los cuales se corrigió aspectos de iluminación, color, contraste, equilibrio de blancos, etc.



3.3.9 Composición Fotográfica

Una vez ya definido el estilo, nos adentramos en la composición fotográfica, la cual es la base para crear imágenes con un resultado armonioso y estéticamente equilibrado.

Para las fotografías de este proyecto utilizamos el tipo de encuadre horizontal que enmarque la mayor cantidad de elementos a capturar, con una composición espontánea, la misma son imágenes capturadas sin intervenir directamente el orden de los elementos, es decir, registrar lo más real posible la actividad que realiza el artesano.



Además de otras consideraciones tales como mostrar las manos del artesano en todos los procesos, procurar que el tamaño de la joya sea visible y resalte en la fotografía, aplicar la ley de los tercios para usar diferentes espacios en la diagramación aunque existen composiciones que rompen la última parte (artesanos ubicados en la parte central) para crear variedad en nuestro registro.

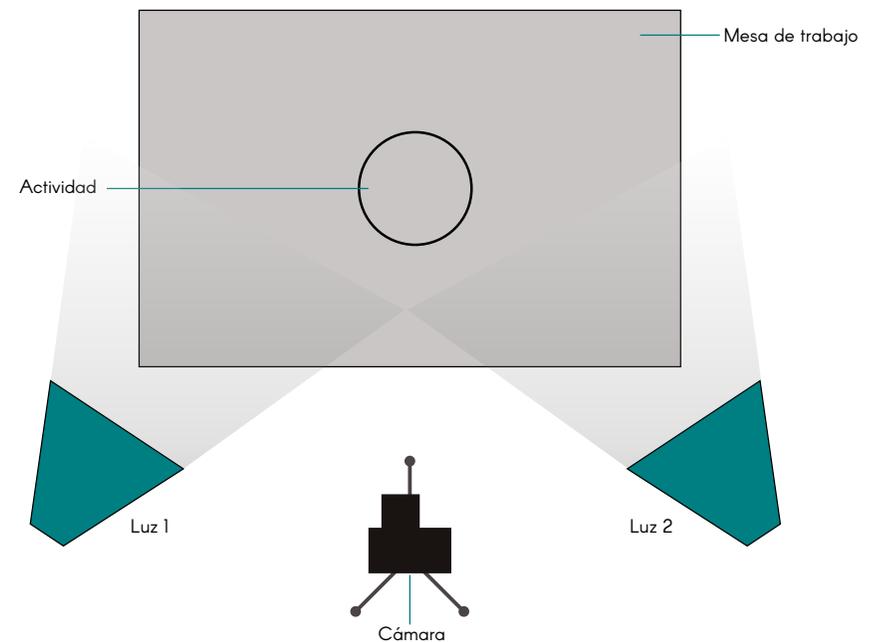


3.3.10 Iluminación en la Fotografía

Este proceso es uno de las mas complicados ya que tuvimos que armar un estudio portatil de acorde al lugar o taller de los artesanos que visitamos.

Se utilizó 2 tipos de flashes, Neewer Nw600 y Godox Smart 300, los mismo los armamos en los pequeños talleres de los artesanos, el objetivo fué usar en lo mas mínimo estos flashes y tratar de captar las fotografías lo mas natural posible, respetando siempre la realidad del contexto que lo enmarca.

Para las fotografías de productos, en este caso las joyas de filigrana, utilizamos una caja de iluminación, la cual nos permite obtener buenos resultados y es de facil traslado.



3.3.11 Edición y Postproceso

Una vez con todo el material en crudo (formato RAW), procedemos a utilizar Softwares de fotografía para la edición y recuperación de la misma, decimos recuperación ya que en el proceso de recolección de información nos encontramos con fotografías icónicas del año 1963, son muy importantes en los acontecimiento de la historia de la filigrana y es de suma importancia, recuperarlas y digitalizarlas para que nuestro proyecto tenga mayor validez.

Con Photoshop, retocamos las imágenes que lo requieran y también recuperamos imágenes icónicas como es el caso de la asociación de joyeros, foto de 1963.

Con Lightroom colorizamos las fotografías y le damos detalles finales.



3.3.12 Creación de la portada

Para la creación de la portada, optamos por utilizar una fotografía, ya que nuestro registro lo utiliza de herramienta base, para ello elegimos la fotografía que contenga más información y represente la labor de la técnica. La misma la complementamos con tipografía y figuras geométricas que ayuden al contraste y legibilidad de la misma.



Producto Final

El resultado de todo el proceso antes mencionado, refleja en un producto final, el mismo lo denominamos:

FILIGRANA, BENDICIÓN Y HERENCIA.

Este nombre consiste en los relatos de los artesanos al contar la historia de la misma, la definen como una gran oportunidad de trabajo que acentó sus raíces en Chordeleg, de la cuál creció la gran familia de joyeros, por bendición y herencia.

FILIGRANA





Portada



El prototipo se presentó con simulaciones, debido a la situación global que estamos atravesando, el mismo en un futuro será impreso con papel couche brillante de 180 gr y la cubierta será de tapa dura laminada.

Contraportada

Historia



Doble página de la sección "Historia".



Coop. de Joyeros



Doble página del tema “Coop. de Joyeros”.

Candongga



Doble página de la sección “Candongga”.



Ícono



Doble página del tema "Ícono".

Procesos



Doble página de la sección “Procesos”.



Procesos



Doble página del tema “Procesos”.

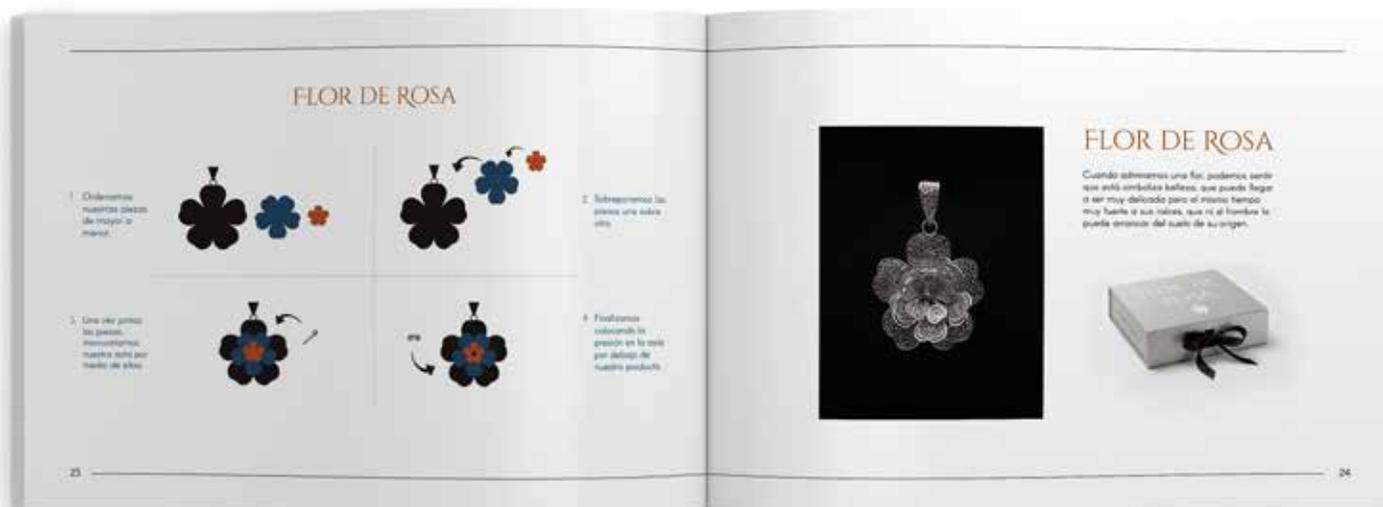
Kit de Plata



Doble página de la sección "Kit de Plata".



Flor de Rosa



Doble página del tema “Flor de Rosa”.

Validación

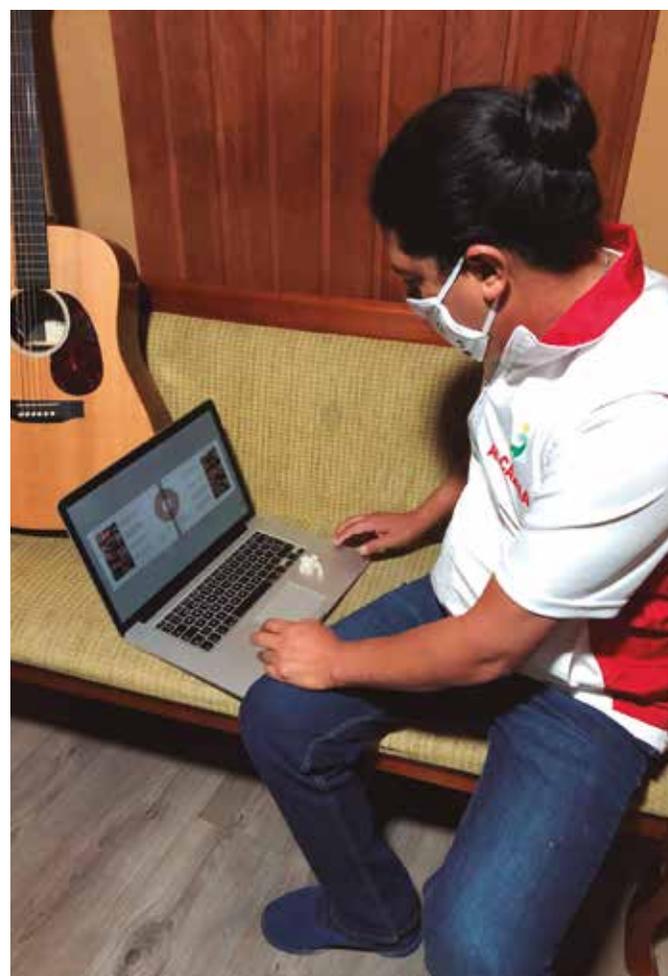
Con el objetivo de conocer su opinión acerca de nuestro producto, López nos respondió:

Debía haberse trabajado en el producto de esa manera, porque la técnica es ícono desde hace tiempo, no se le ha dado la promoción y valor correcto.

El Kit de Plata me parece novedoso, ya que ahora escuchamos que las experiencias con el producto es lo que importa y así el consumidor en este caso interactúa de una manera directa.

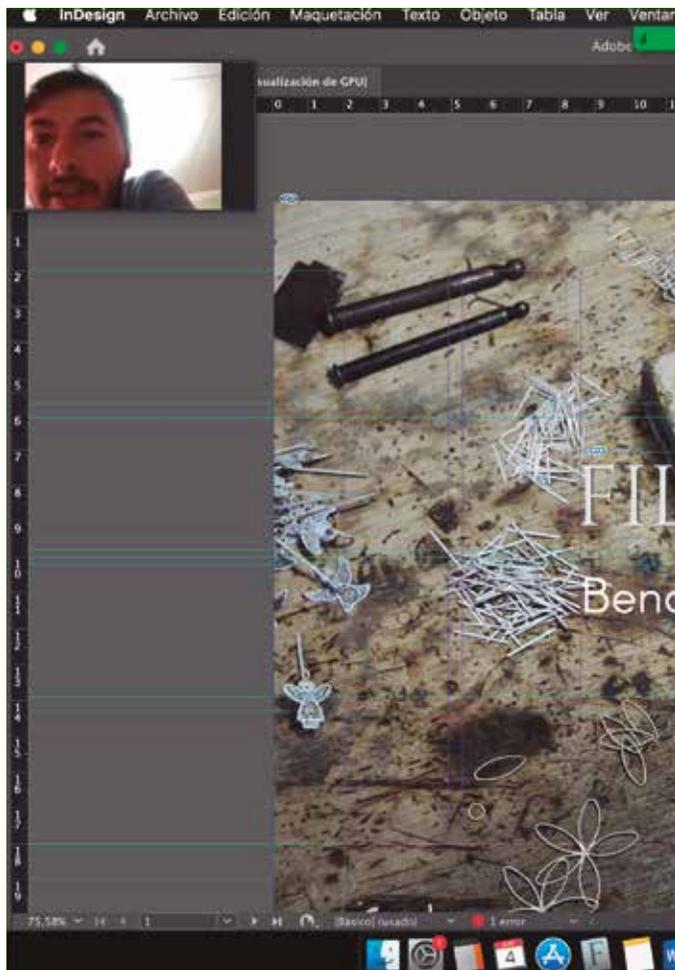
El mensaje que nos da el producto al mostrar las técnicas de ese modo, va a venir a concientizar al comerciante y al consumidor de el valor que se le debe dar a la joya final y ayuda mucho a la promoción desde esta nueva manera que él ha visto en este proyecto.

Le llamó la atención las fotografías antiguas que en vez de que se pierdan, están digitalizadas y tienen que difundirse para su promoción.



Marcélo López

Artesano y Vicealcalde del Chordeleg



El sistema gráfico va de acorde al concepto y funciona la manera en como sé está seccionando la diferente información.

Kit de Plata me llamó mucho la atención, la idea cumple en acercarse al lector con el simple hecho de saber que nosotros mismo podemos armar el producto, contiene ese plus que lo hace diferente y valioso.

Funcionalidad cumple, y te va a dar un buen alcance al consumidor.

La Fotografía como registro muestra bien los procesos, me gusta el color y retoque que se está dando va de acorde con la técnica del proyecto.



Rubén Chacha

Diseñador Gráfico

Conclusión

Como conclusión de este proyecto, se pudo comprobar, que la aplicación de un sistema gráfico para el registro y promoción de la técnica de la filigrana, resultó el medio mas adecuado para su preservación, ya que permite usar los componentes de diseño adecuados para combinarlos y lograr los objetivos previamente planteados.

La innovación es fundamental en el diseño, es por ello que la creación del Kit de Plata, dá un plus adicional a la personalidad del proyecto, permitiendo la interacción entre el usuario y producto para conocer de manera directa el resultado de la técnica.

El realizar esta labor me permitió apreciar y valorar el arduo esfuerzo que el artesano impregna en esta técnica, la cual me ha llevado a una nueva conceptualización de lo que se entiende y debemos entender por artesanía.

Recomendación

Se recomienda que no solo esperemos que las entidades públicas sean las encargados de conservar y promocionar este patrimonio, pues es una labor que involucra a todos como miembros de una sociedad, en nuestro caso Ecuatoriana, ya que es nuestro deber y objetivo mantener la preservación activa de nuestra cultura.

Es de gran ayuda escoger un tema del cual el autor se sienta seguro y capaz de poder realizar de inicio a fin el proyecto. Esto contribuirá a facilitar el proceso de cada una de las etapas.

Bibliografía

- Ambrose, H. (2008). Formato. Editorial Parramón.
- Arce, P. (2013). Diseño y multimedia: Desarrollo de una aplicación para Ipad de una revista digital [Tesis de pregrado, Universidad del Azuay].
- Bákula, C. (2000). Reflexiones en torno al patrimonio cultural. Revista de Turismo y Patrimonio, (1), 167-174. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6931818>
- Val, A. y Sánchez, N. (2007). La imagen fotográfica y su significado como medio documental. En: Ocho alcaldes, ocho miradas: Valladolid, 1961-1984 (pp. 33-40). Valladolid: Servicio de Publicaciones Universidad Europea Miguel de Cervantes. https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/14651/imagen_valcubero_2007.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bartra, R. (2007). Antropología del Cerebro, La conciencia y los sistemas simbólicos. Fondo de Cultura Económica.
- Dueñas, S., Garcia, A. y Pacheco, K. (2014). Auge del diseño editorial digital: necesidad de creación de un manual para adquisición de los conocimientos aplicados al campo laboral del diseño editorial digital [Tesis de pregrado, Universidad del Salvador]. <http://ri.ues.edu.sv/id/eprint/5581/>
- Ferro, D. (2017) Identidad, cultura e innovación en las artesanías: un camino para el desarrollo sustentable y el Buen Vivir. Estudio de la gestión, Revista internacional de administración, (1), 95-116. <https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/eg/article/download/572/534/>
- Freud, S. (2015). El malestar en la cultura. Amorrortu editores.
- García, I. (2017). Proyecto II: diseño editorial [Tesis de pregrado, Universitat Oberta de Catalunya].
- Guerrero, L. (2016). El Diseño Editorial. Guía para la realización de libros y revistas [Tesis de maestría, Universidad Complutense de Madrid]. <https://eprints.ucm.es/39751/1/TFM%20-%20Oautor%20Leonardo%20Guerrero%20Reyes.pdf>
- Ghinaglia, D. (2009). Taller de diseño editorial entre corondeles y tipos. https://www.palermo.edu/dyc/encuentro-virtual/pdf/ghinaglia_daniel.pdf
- Guillen, F. (2014). Traslado de técnicas y tecnologías de joyería Cuencana para la aplicación y adaptación en accesorios de mujer [Tesis de pregrado, Universidad del Azuay].
- Harris, M. (1998). Antropología Cultural. Alianza Editorial. <https://diversidadlocal.files.wordpress.com/2012/09/harris-marvin-antropologia-cultural.pdf>
- Pérez, J. (2020.). Definicion. de:. Definición de cromático (<https://definicion.de/cromatico/>)
- Malo González, C., Encalada Vázquez, O., Arteaga, D., Cordero, M., Cordero Íñiguez, J., Malo, G., Abad Rodas, A., Jaramillo Paredes, D., Eljuri, G., Moreno, J. y Aguilar, María. (2008). Cuenca Ciudad Artesanal. CIDAP & I. Municipalidad de Cuenca.
- Mengual, I. (2016). Retículas, composición y formato [Tesis de pregrado, Universidad Miguel hernández]. <http://umh2127.edu.umh.es/wp-content/uploads/sites/906/2016/10/Ret%C3%ADculas-Composici%C3%B3n-Formatos.pdf>
- Patrimonio Cultural Inmaterial. (2014). Instituto Nacional de Patrimonio Cultural. <https://mail.inpc.gob.ec/pdfs/Publicaciones/atrimcultmaterial-R7.pdf>
- Instituto Iberoamericano del Patrimonio Natural y Cultural. (2010). Artesanía Patrimonial, Oficios tradicionales Ecuatorianos. <https://biblio.flacsoandes.edu.ec/libros/135250-opac>

Introducción al patrimonio cultural. (2012). Ministerio Coordinador de Patrimonio. <http://www.amevirtual.gob.ec/wp-content/uploads/2017/04/libro-introduccion-al-patrimonio-cultural.compressed-ilovepdf-compressed.pdf>

Mercado Maldonado, A. y Fernandez oliva, A. (2010). El proceso de Construcción de la identidad colectiva. *Convergencia, Revista de Ciencias Sociales*, (54), 229-251. <http://www.scielo.org.mx/pdf/conver/v17n53/v17n53a10.pdf>

Molano, O. (2007). Identidad cultural un concepto que evoluciona. *Revista Opera*, (7), 69-84. <https://www.redalyc.org/pdf/675/67500705.pdf>

Lorenza, G. (2013). Artesanía: historia, concepto y dinámicas adaptativas a través de la cadena Oro-Joya. *Revista, paginas*, (94), 39-50. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5402577>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (26 de julio de 1982). Conferencia Mundial sobre las Políticas Culturales. https://culturalrights.net/descargas/drets_culturals400.pdf

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (14 de octubre de 2003). Convención para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial. http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL_ID=17716&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2011). ¿Qué es el patrimonio cultural inmaterial? <https://ich.unesco.org/doc/src/01851-ES.pdf>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (6-8 de octubre de 1997). Las estadísticas, la codificación y el turismo [Resumen de la comisión dos]. Simposio internacional sobre la artesanía y el mercado internacional. <https://docplayer.es/2199524-Simposio-internacional-sobre-la-artesania-y-el-mercado-internacional-comercio-y-codificacion-aduanera-manila-filipinas-6-8-de-octubre-de-1997.html>

Rodríguez, A. (2009). Metodología para el análisis de la fotografía histórica. *Espacio, tiempo y forma. Serie V, Historia contemporánea*, (21), 19-35. <http://e-spacio.uned.es/fez/eserv.php?pid=bibliuned:ETFSerieV-2009-21-2010&dsID=Documento.pdf>

Sojo, S. (2017). La Fotografía entrelazada al Diseño Editorial, Su fuerza y existencia en las revistas [tesis de pregrado, Universidad de Palermo]. https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/4216.pdf

Peris Pichastor, R. y Agut Nieto, S. (2007). Evolución conceptual de la Identidad social. El retorno de los procesos emocionales. *Revista Electrónica de Motivación y Emoción*, 10 (26-27). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2580484>

Peña, D. (1986). La orfebrería momposina: El aprendizaje de la paciencia. https://publicaciones.banrepcultural.org/index.php/boletin_cultural/article/view/3143/3231

Proaño, D. (2018). Diseño de un periódico free press impreso y digital sobre interculturalidad para adolescentes de la ciudad de Quito [Tesis de pregrado, Universidad UTE]. http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/18577/1/70717_.pdf

Vendrell, M. (2014). Diseño editorial: propuesta de diseño para la revista de tendencias Yorokobu [Tesis de pregrado, Universitat Politècnica de València]. <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/48770/NereaVendrell.MemoriaT.F.G.pdf?sequence=1>



Gracias