LEGADO DE LOS VALLES

SISTEMA MUSEOGRÁFICO DE COMUNICACIÓN PARA REVALORIZAR EL LEGADO PLÁSTICO QUE DESARROLLARON LAS CULTURAS AGROALFARERAS EN LOS VALLES TRANSVERSALES DE CHILE

Universidad de Valparaíso CHILE

escuela de diseño universidad de valparaíso

AUTOR Lucas Alvayay D | PROFESOR GUÍA Luz Nuñez L



LEGADO DE LOS VALLES

SISTEMA MUSEOGRÁFICO DE COMUNICACÍON PARA REVALORIZAR EL LEGADO PLÁSTICO QUE DESARROLLARON LAS CULTURAS AGROALFARERAS EN LOS VALLES TRANSVERSALES DE CHILE

Universidad de Valparaíso CHILE

escuela de diseño universidad de valparaíso

AUTOR Lucas Alvayay D I PROFESOR GUÍA Luz Nuñez L

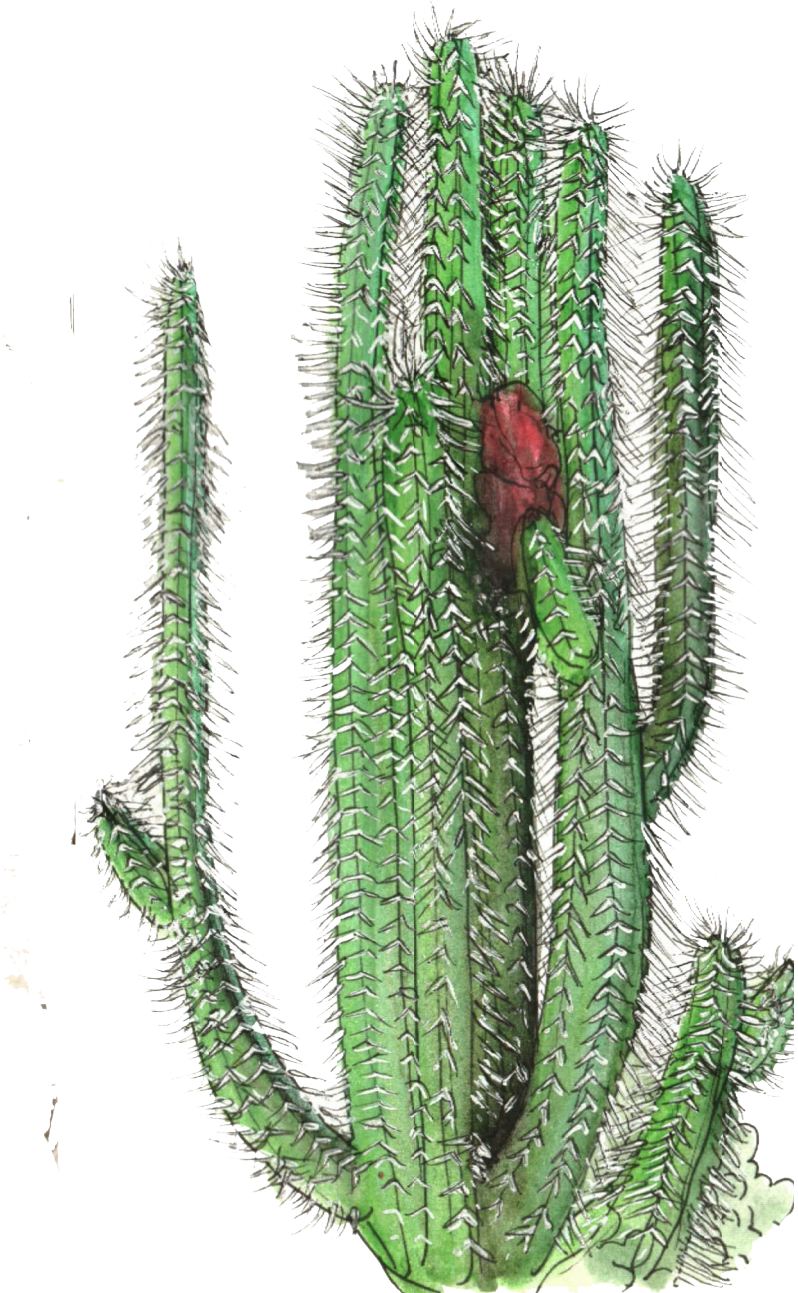


...Los símbolos representan el sentido. El sentido ayuda a los seres humanos tener un propósito y a alcanzar el entendimiento. Si vivimos sin símbolos, ignoramos el sentido de la vida en toda su plenitud…

Extracto del libro *El Árbol Sagrado*



...A mi familia de sangre y hermandad. En especial a mi madre, para que con este trabajo la memoria de nuestros antepasados traspase de medio, y así perdure para la eternidad



ÍNDICE

1 INTRODUCCIÓN 9

2 MARCO TEÓRICO 11

2.1 Diseño como proceso metodológico: La teoría de la comunicación y la práctica de diseño 12
2.1.1 Semiótica, la teoría de la comunicación 14
2.1.1.1 Formación del significado 14
2.1.1.2 Ferdinand de Sausurre (1857 - 1913) 15
2.1.1.3 Charles Sanders Peirce (1839 - 1914) 15
2.1.1.4 Interpretación (Hermenéutica) 16
2.2 Diseño y revalorización del patrimonio cultural inmaterial 17
2.2.1 Patrimonio cultural inmaterial 17
2..2.2 Puesta en valor del patrimonio cultural 17
2.2.2.1 exCNCA 17
2.2.2.2 SNM 18
2.2.3 Sistema museo 19
2.2.4 Museología 20
2.2.5 Nueva museología 20
2.2.6 Museografía 21
2.2.7 Diseño museográfico 21
2.2.7.1 Multimedia 22
2.2.7.1.1 AnimaciÓN (Producción audiovisual) 22
2.2.7.1.2 De la narración al relato 23
2.2.7.1.3 23
2.2.7.2 De la narración al relato 24
2.2.8 Conformación del guión expositivo W25

3 REFERENTES

3.1 Diseño de exposición (Planificación de contenidos) 28
3.1.1 Museo de Historia Natural de Valparaíso 28
3.1.2 Lumífera 30
3.1.3 Museo Chileno de Arte Precolombino 32
3.1.4 ZIM precolombino 33

3.2 Narración territorial 34
3.2.1 Mulaka 35
3.2.2 Rostros de Chile precolombino (José Pérez de Arce) 36
3.2.3 Pichintún 37
3.2.4 Historia de un jarro pato 38
3.2.5 Diaguito 39

4 DESARROLLO DEL PROYECTO

4.1 Fundamento del proyecto 42

4.1.1 Diseño significante 42
4.1.2 Comunicar para revalorizar el legado cultural 43

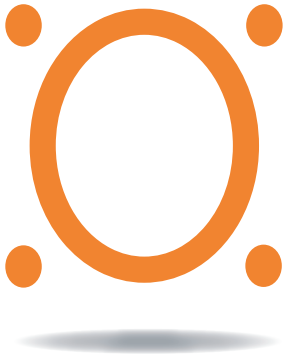
4.3 Necesidad 44
4.2 Campo determinado 45
4.2.1 Consumidor 46
4,2.2 Usuario 46
4.2.2.1 Moodbord de usuario 46
4.2.3 Síntesis de observaciones 47
4.4 Oportunidad 49

4.5 Proyecto LEGADO DE LOS VALLES 53
4.6 Objetivos 54
4.7 Propuesta conceptual 54
4.7.1 Narración territorial 55
4.8 Criterios de producción audiovisual 54
4.8.1 Diseño de contenido 56
4.8.2 Diseño de ambiente 56
4.8.3 Diseño de personaje 57
4.8.4 Diseño de acción 57
4.9 Sistema producto 58
4.9.1 Producto 59
4.9.2 Servicio 60
4.9.3 Comunicación 62
4.10 Planificación de actividades 64
4.11 Financiamiento 65
4.12 Costos de producción 66
4.13 Mapa de proyecto 67

5 PROTOTIPO T1C2 “Complejo Cultural de El Molle

5.1 Revalorización del legado plástico
en la cuarta región de Chile 70
5.1.1 Trabajo del artista plástico Daniel Palominos 71
5.1.2 Museo de sitio El Olivar 72
5.1.3 Museo Arqueológico de La Serena 73
5.2 Temporada1 Capítulo 2 “Complejo El Molle” (Preproducción) 75
5.2.1 Diseño de contenido 76
5.2.1.1 Bibliografía referencial 77
5.2.1.2 Proceso de evaluación 77
5.2.1.3 Borrador Guión gráfico por temas 78
5.2.2 Diseño de ambiente 99
5.2.2.1 Investigación preliminar 98
5.2.2.2 Borrador Carpeta de Arte (diseño locación) 100
5.2.3 Diseño de personaje 104
5.2.3.1 Investigación etnológica 105
5.2.3.2 Borrador Carpeta de Arte - Diseño de personaje 106
5.2.4 Diseño de acción 116
5.2.4.1 Construcción de réplicas 117
5.2.4.2 Grabación de escenas complejas 117
5.2.4.3 Avance animación rotoscópica 118

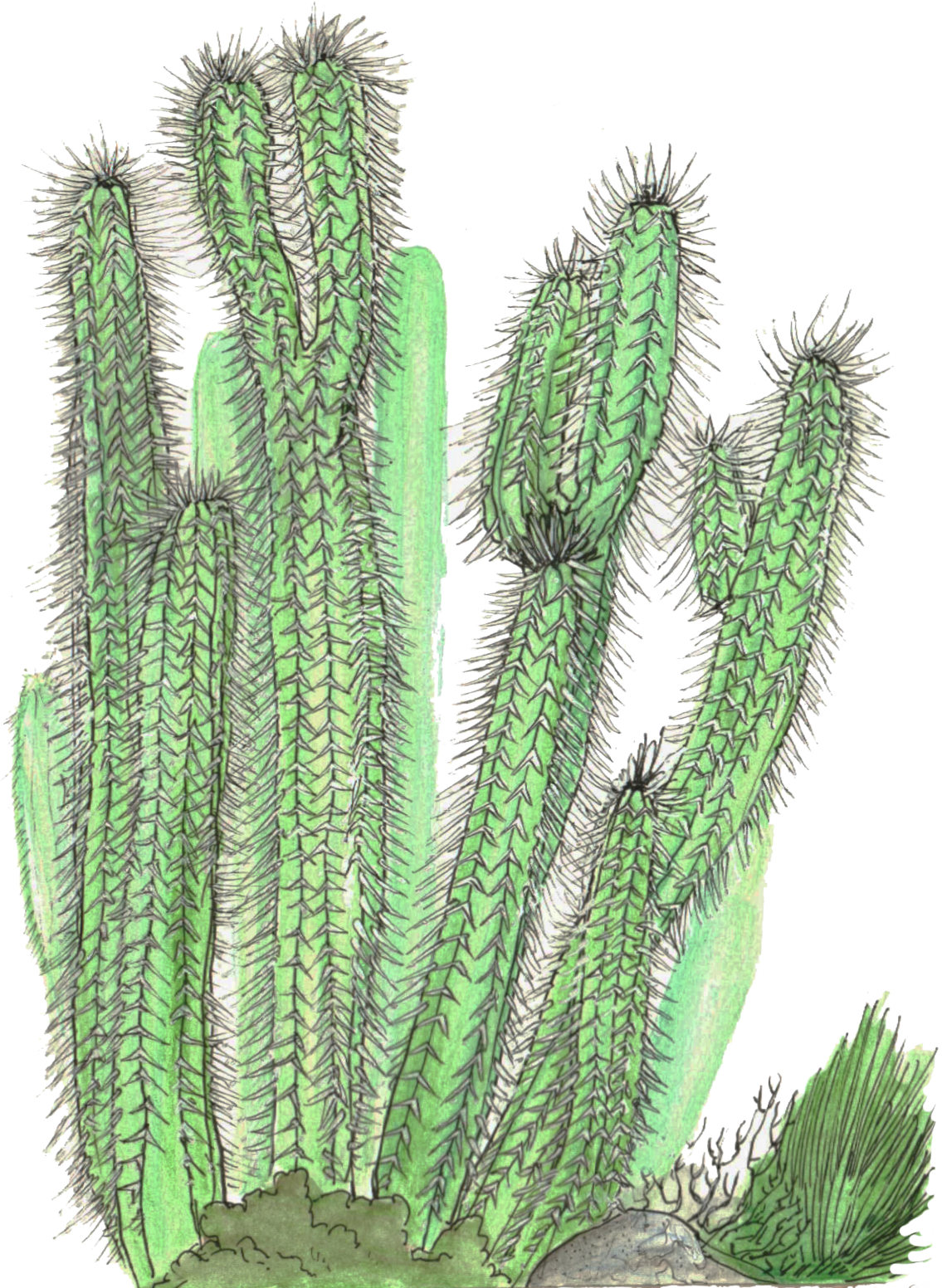
6 CONCLUSIÓN 121



INTRODUCCIÓN

Al preguntarse por cultura indígena en nuestro país los referentes culturales parecieran ser solo la cultura Mapuche, sin embargo Chile, gracias a su geografía albergo muchas diversas culturas que habitaron sus valles y elaboraron desde técnicas manuales milenarias un legado cultural del que hoy la mayoría de las personas no tiene idea que existen y que representa sin lugar a duda la identidad cultural de la memoria de un territorio

La profesión de diseño, desde su facultad comunicativa puede llegar a contribuir de manera significante en la revalorización del patrimonio cultural de un territorio, funcionando como articulador entre diversas profesiones para llegar a un objetivo en conjunto. Este trabajo muestra como desde un planteamiento de diseño se puede contribuir en un determinado campo profesional en específico, el cual necesita de la gestión de un profesional de la comunicación, sobre todo en el panorama actual, en donde la tecnología y los medios de comunicación se desarrollan tan rápido que muchas veces cuesta controlarlos



2. MARCO TEÓRICO

Siguiendo la estructura narrativa de la introducción de esta memoria, este marco teórico se conforma de manera que todos sus elementos se complementen consecutivamente en el
desarrollo de los siguientes capítulos

Diseño como proceso metodológico: La teoría de la comunicación y la práctica de diseño, el cual definirá el área de este proyecto, fundamentada por la especialización y fundamentos de diseño que manejo en el área de la comunicación.

Posteriormente Diseño y revalorización cultural, capítulo que determina el campo determinado del proyecto, lo cual permitirá fundamentar lo anteriormente planteado con un campoprofesional (interdisciplinar) en específico

2.1 Diseño como proceso metodológico: La teoría de la comunicación y la práctica de diseño

"La teoría y la metodología del diseño apuntan sus esfuerzos a la optimización de métodos, reglamentos y criterios, con cuya ayuda se debe estudiar objetivamente, valorar y mejorar la práctica de esta disciplina." (Burdek, 1994, pág. 117)

Gracias a los referentes bibliográficos aportados en mi proceso de formación en la escuela de diseño de la Universidad de Valparaíso el libro Historia de diseño de Bernhard Burdek fue la introducción a lo que sería mi comienzo por el estudio de la teoría de la comunicación; la semiótica y de cómo esta ideología estructuralista de principios del siglo xx ha sido fundamental para la práctica del diseño a lo largo de su historia

Para lograr entender la relación entre teoría y práctica, es necesario comenzar por comprender el diseño como proceso metodológico, por lo cual, empezaré por el trabajo de Luz del Carmen Vilchis, en donde expone al diseño como una disciplina en función del desarrollo del conocimiento para contribuir a la sociedad y contexto en donde surge, la cual se desarrolla mediante una metodología, la que se entiende por la teoría del método, el cual es el camino para llegar al conocimiento al atribuir esta característica empírica a la disciplina de diseño, se le puede aplicar la estructura tripartita del proceso científico, el cual consiste en:

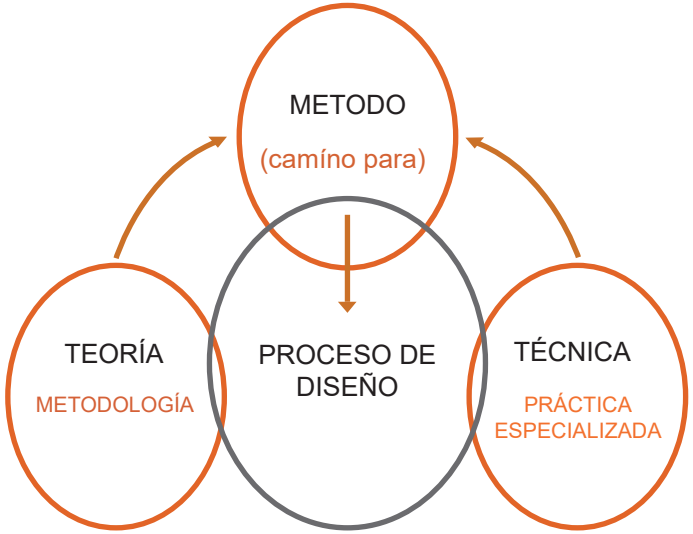
1.Teoría: La palabra teoría procede del griego theoria y significa visión, observación y reflejo. El diccionario define teoría como un conocimiento especulativo sobre cualquier cosa; una exposición de los principios abstractos ya sea de una ciencia o de un arte. *Por oposición a la práctica, la teoría es una especulación sobre algo* (Crow, 2008)

Es el **dominio de la metodología**, el cual consiste en elaborar las teorías de los diversos métodos

El diseño como academia tuvo la necesidad desde los principios de sus tiempos, con las academias de la Bauhaus y la superior de Ulm, en buscar una metodología propia que le otorgase identidad y pudiera diferenciarla del resto. Este proceso se vio netamente influenciado por las corrientes racionales y estructuralistas de comienzos del siglo XX, en donde se declaró el diseño como un proceso científico, con el fin de desarrollar mejor sus procesos para sistematizar la producción de acuerdo con el nuevo sistema mundo que inauguraba la producción industrial (Batista, 2010)

Esta metodología fue la que se adoptó en las escuelas de diseño de Chile, como la nuestra, en la que se ha transformado desde la base de la Bauhaus, a métodos contemporáneos de sistematización de productos y formulación de proyectos

2.Método: Proceso conceptual abstracto y se aplica prácticamente para la transformación de la realidad. Es en su definición etimológica (Meta: “a través de” y Odos:” camino”) significa el camino que conduce al conocimiento, expresa el producto más acabado que la lógica elabora y su culminación sistemática , es decir el método, sería el proceso de diseño, el cual al igual que los distintos campos de saberes están conformados por una red sistemática. De esta forma se comprende el proceso de diseño como el metodo para desarrollar la idea (metodología) mediante la practica que determine la situacion en especifico



Relación entre teoría, método y técnica en el proceso de diseño

3-Técnica: Toda técnica es procedimiento práctico

“Conjunto de reglas aptas para dirigir eficazmente una actividad cualquiera y a la destreza necesaria para realizarla” (Vilchis, 1998)

El dominio de la técnica o práctica de la profesión es la cual se investigara en este trabajo, para determinar la influencia del proceso práctico en la conformación de la teoría que resuelve el proceso metodológico de diseño

En nuestra formación académica en particular, en la Escuela de Diseño de la Universidad de Valparaíso, existen laboratorios en donde se trabajan distintas áreas específicasde acuerdo al :

Diseño gráfico (multimedia, fotografía, pre-prensa y grabado),
Diseño industrial (maderas, metales y cerámica)
y al **Diseño textil** (patronaje, tintorería y tejeduría), los cuales sirven para especializarse en alguna de estas áreas, las cuales según la metodología impartida se complementan con los trabajos del taller de diseño, en donde se demuestra la metodología que se imparte en nuestra academia

2.1.1 Semiótica, La teoría de la comunicación

Para artistas y diseñadores es importante tener un conocimiento de cómo se forma el significado y del modo en que los receptores pueden ser conducido a él mediante la yuxtaposición de palabras e imágenes que conforman nuestro lenguaje visual (Crow, 2008)

Como ya se menciono en el capítulo anterior, es necesidad del diseño establecerse con una teoría que fundamente su práctica, y es la semiótica al funcionar como la teoría de la comunicación, la que es determinante para argumentar la función comunicativa, "El diseño es una disciplina que no sólo engendra realidades materiales sino que también cumple una función comunicativa" (Burdek, 1994, pág. 129), como el ejemplo de Umberto Eco (1972) sobre las categorías que representan las distintas sillas ocupadas en una empresa, atribuye a todos los fenómenos de interpretación que pueden llegar a tener los objetos

Como diseñador se debe, por un lado, entender este lenguaje y por otro tener la capacidad de hacer hablar a los objetos por sí mismos pues en el orden de las formas este lenguaje resalta valores intuitivos que apenas son reproducibles figurativamente (Barthes, 1985)

Este lenguaje es fundamental para la producción de objetos, tanto en el área gráfica, textil e industrial, al trabajar todos éstos con objetos que posteriormente comunican

"El estudio de la semiótica se remonta en Alemania hacia los años cincuenta. Tomas Maldonado públicó en 1959 un excelente artículo sobre este tema, al que siguió, en 1961, una temprana terminología de la semiótica. Gui Bonsiepe (1963) recalcó el significado de la semiótica para el diseño, ya que por una parte "el mundo de los objetos y el de los signos están estructurados de manera idéntica", y por otra parte los aspectos comunicativos que se basan en los procesos de los signos representan en la relación entre el usuario y el objeto, la parte más importante de una teoría del diseño industrial" (Burdek, 1994, pág. 133)

La teoría de la comunicación, por ende, corresponde desde el ámbito del diseño, a la interpretación sobre lo que le significa un objeto. Para entender el proceso de significación, estableceremos en primera instancia el proceso de formación del significado

2.1.1.1 Formación del significado

El significado se conforma, bajo las tres áreas principales que propone el estudio de la semiótica;

-Los propios signos

-El modo en que estos se organizan como sistema

-El contexto en que aparecen

Estas tres áreas la definen las dos teorías fundamentales que influencian el estudio de los signos: La semiología de Sausurre (Europa) y la semiótica de Pierce (Estados Unidos) de las cuales hablaremos a continuación

2.1.1.2 Ferdinand de Sausurre (1857 - 1913)

Los estudios de este lingüista suizo fueron la base para la corriente moderna del siglo XX, el estructuralismo francés. Sausurre reconocía el proceso de significación como la unión entre **Significante** (correspondiente al plano de la Expresión) y el **Significado**(correspondiente al plano del Contenido), lo cual nos indica la relación entre la práctica (expresión) y la teoría (contenido); entendiendo así, estos dos campos como fundamentales para el proceso de comunicación.
Esta concepción es fundamental para el desarrollo de este proyecto, el cual, determina el contexto del proyecto;
El campo teórico-cientifico determina el plano del contenido, y la práctica del diseño como el plano de la expresión, razón que formulará la problemática principal del proyecto:



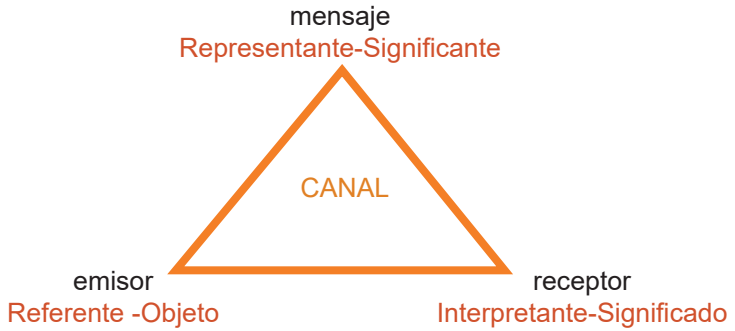
¿Cómo es la relación entre la teoría (Contenido) y la práctica (Expresión) en el campo profesional determinado?

Sausurre dividió los signos en dos categorías:
-Icónicos: Son semejante a la cosa que representan
-Arbitrarios: La relación entre significante y significado es arbitraria (Funcionan según normas adecuadas)

2.1.1.3 Charles Sanders Peirce (1839 – 1914)

Este estadounidense fundador del pragmatismo se le considera como el padre de la semiótica

Propone un esquema de triangulo para representar el fenómeno de interpretación, el cual sigue la estructura de las tres áreas principales del estudio de la semiótica



Al igual que Sausurre, Peirce definió tres categorías de signo, lo que demuestra una concordancia de términos entre las dos academias:

-Icono: Al igual que Sausurre, los iconos son similar al signo.
El significante se parece a la cosa representada.
-Índice: Existe una relación directa entre el signo y el objeto.
-Símbolo: Al igual que los signos arbitrarios de Sausurre. En esta clase de signos no hay conexión lógica entre el signo y su significado. Para funcionar depende exclusivamente de que la persona que los percibe haya aprendido la relación entre el signo y su significado.

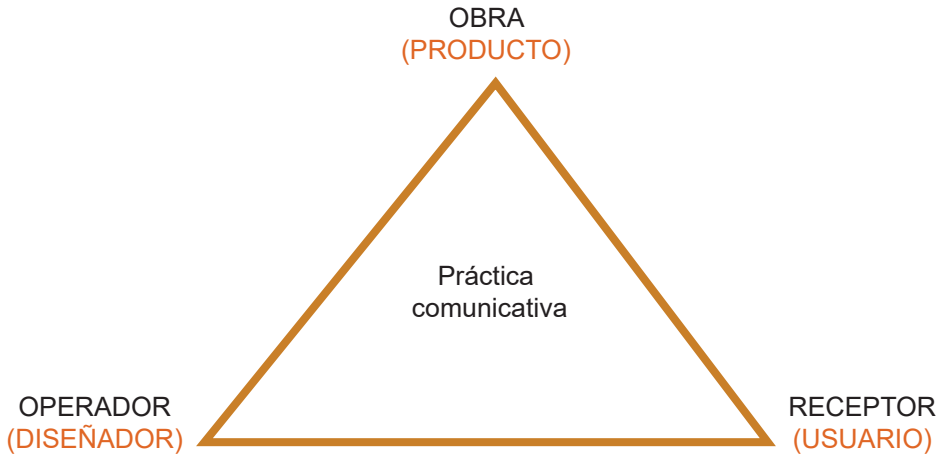
2.1.1.4 interpretación (hermenéutica)

El arte de la interpretación, desde el origen etimológico de la palabra, sirve de teoría para la interpretación de reflexiones sobre las condiciones y normas de la comprensión, desde el estudio de la lingüística.
"El camino hacia la comprensión pasa entonces por su interpretación"
(Burdek, 1994)
Esta frase declara a la hermenéutica como un método para llegar a la comprensión de las ciencias filosóficas. Conocer el proceso de interpretación que adquiere un usuario con respecto a un determinado contenido, es una actividad que contempla estudios de costumbres y hábitos de la sociedad desde el origen de la cultivación del conocimiento. Por lo cual, la hermenéutica ha estado presente en todos los procesos históricos desde el origen de la filosofía en Grecia, hasta el día de hoy.

Uno de los esquemas fundamentales de la hermenéutica es el triángulo hermenéutico, el cual se conforma mediante una obra, un operador y un receptor, explicando el proceso de comunicación entre diseñador, producto y usuario. En donde la comprensión previa, y la retroalimentación entre usuario y receptor son factores fundamentales que se demuestran en la práctica comunicativa.El triángulo hermeneuto sigue la misma estructura del triangulo de Peirce visto anteriormente, en donde se estrablece la relación entre mensaje, emisor y receptor

La hermenéutica constituye una teoría fundamental para el diseño, al vincularse con el desarrollo del estudio de las funciones simbólicas que presenta un producto de diseño, particularmente en la búsqueda de sentido del producto por parte del usuario.

Establecer esta introducción a la teoría de la comunicación como primer capítulo del marco teórico de este proyecto permite desarrollar un proyecto comunicacional coherente y estructurado. Fundamentando la práctica del diseño y su alta determinación en el proceso de significación y posterior comportamiento en una sociedad en específico, bajo el estudio del paradigma subjetivo de la interpretación



Triangulo hermenéutico explicando la relación entre los conceptos hermenéuticos y el proceso de diseño

2.2 Diseño y revalorización del patrimonio cultural inmaterial

Para argumentar la contribución del diseño en la revalorización del patrimonio cultural, primero es necesario comprender que se entiende por patrimonio cultural inmaterial

2.2.1 Patrimonio cultural inmaterial

En específico, para abordar el concepto, el ex CNCA (Consejo Nacional de la Cultura y las Artes) utiliza la definición contenida en el Artículo 2 de la, Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial. (p.2) donde la Unesco (2003), señala lo siguiente:
"Se entiende por 'patrimonio cultural inmaterial' los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas –junto con los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales que les son inherentes– que las comunidades, los grupos y en algunos casos los individuos reconozcan como parte integrante de su patrimonio cultural"

Esta definición permite argumentar la definicion de legado plástico-cultural de la que se quiere ocupar el proyecto, cual se caracteriza por los *conocimientos, expresiones y técnicas representadas en los instrumentos, objetos y artefactos característicos que desarrollaron culturas indígenas en territorio chileno*. Este legado, hoy en día se transmite de generación en generación mediante las piezas arqueológicas que conservan los museos y que representan la memoria cultural de un territorio

La revalorización de este patrimonio cultural inmaterial, hoy en día es fomentada y patrocinada por el gobierno de Chile, el cual, funcionaba mediante las dos entidades que nombraremos a continuación, y que hoy en día conforman en conjunto con el Consejo Nacional de Monumentos (CNM) el nuevo Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio

2.2.2 Puesta en valor del patrimonio cultural

Se trata de la acción de identificar, proteger, recuperar, interpretar y difundir bienes inmuebles los cuales pueden ser edificios antiguos, yacimientos arqueológicos, jardines, estatuas o monumentos que representen la historia de un pueblo, los cuales otorgan identidad que identifica y diferencia la memoria colectiva de un territorio en particular
Es necesidad de este patrimonio ser entendido y disfrutado por la sociedad, razón por la cual el proceso de interpretación es fundamental, con mayor razón en los patrimonios de los cuales no se tiene mucha información, como el caso de yacimientos arqueológicos a diferencia de antiguos edificios o estatuas que estén ubicadas en la ciudad
Para interpretar debemos estudiar el bien y adaptar el discurso histórico a la realidad social. Consiste en acercar el Bien a las personas y no alejarlo, tratando de despertar en ellas cierto sentimiento de cariño. De este modo, la gente estará en disposición, ahora sí, de disfrutar de su patrimonio, apreciarlo
Esta definición demuestra la capacidad anteriormente mencionada sobre el dominio del diseño en el campo de la interpretación y su influencia en este determinado campo profesional

2.2.2.1 CNCA



El ex Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, CNCA (2011),del actual Ministerio de las Artes y las Culturas se define (Ley 19.891, Artículo 2º) como: un servicio autónomo, funcionalmente descentralizado y territorialmente desconcentrado, mandatado a apoyar el desarrollo de las artes y la difusión de la cultura, contribuir a conservar, incrementar y poner al alcance de las personas el patrimonio cultural de la Nación y promover la participación de éstas en la vida cultural del país (p.26)

"Nuestro deber de "estudiar, adoptar, poner en ejecución y renovar políticas culturales, así como planes y programas del mismo carácter…" (p.13)

El CNCA (2011), en su documento POLÍTICA CULTURAL (2011-2016), dentro de sus objetivos, propósitos y estrategias, cabe destacar los siguientes aspectos relevantes a considerar:

-Fortalecer la creación artístico-cultural
-Promover la creación cultural vinculada a plataformas digitales a través de las nuevas tecnologías de la comunicación
-Promover el intercambio de contenidos culturales a través de las nuevas tecnologías de la comunicación
-Contribuir a que se valore y resguarde el patrimonio cultural inmaterial
- Se sensibilizan las generaciones jóvenes sobre el valor y la riqueza del patrimonio cultural inmaterial

Estos cinco objetivos demuestran la intención de la institución, la cual integra las nuevas tecnologías de comunicación para que sean canal entre los contenidos de revalorización del patrimonio cultural y las generaciones más jóvenes. Esto se potencia con los fondos concursables que el CNCA promueve para la práctica de estos objetivos, lo que indica una clara oportunidad de patrocinio para este futuro proyecto

2.2.2.2 SNM

dibam

El nuevo Sistema Nacional de Museos (SNM) del Servicio Nacional del Patrimonio Cultural funciona hoy en día como la ex Dirección Nacional de Bibliotecas y Museos (DIBAM) del Estado de Chile, la cual tenia como misión promover el conocimiento, recreación y apropiación permanente del patrimonio cultural y la memoria colectiva del país (DIBAM). Sus instituciones museísticas son abiertas para todo el público, las cuales buscan rescatar, conservar, investigar y difundir el patrimonio de las diferentes culturas de nuestro país.

En Chile, desde el año 2002, la DIBAM propulsó el actual panorama que vive la museografía nacional, ya que desde que se empezaron a licitar los proyectos para implementar el diseño expositivo de los museos públicos pertenecientes a este organismo, el número de agencias de diseño
museográfico ha crecido significativamente . Es así como, hoy en día, el desarrollo de la técnica museográfica desde la práctica de la profesión de diseño ha alcanzado un nivel que se demuestra en un campo profesional que está creciendo de manera significativa

2.2.3 Sistema Museo

Para establecer una terminología clara sobre el sistema museo, y así entrar en el contexto de estudio de este proyecto, utilizaré el libro
Diseño de Exposiciones de Luis Fernández como fuente bibliográfico fundamental
Presenta un glosario de términos, cuya orgánica detallaremos a continuación:

Director del museo: es la persona que recibe los informes sobre el proyecto y actúa de árbitro en caso de que se produzca alguna disputa entre los responsables de la exposición

Director de exposiciones: persona que ejerce dentro de los organizadores el último control de la exposición

Comisario/conservador o curador: Es el especialista en la materia de la que se ocupa la exposición. Prepara la lista de objetos (Inicial y final) y es el encargado del control de la información, ya sea en el espacio físico, ya sea en los textos asociados (guías, catálogos, etc.)

Conservador: Es el especialista en una particular disciplina académica científica relevante de las colecciones del museo. Es el responsable directo del cuidado/conservación y de la interpretación académica de todos los objetos, materiales, especímenes propiedades o prestamos existentes en el museo.

Exhibición: Museológica y museográficamente, debe distinguirse entre exhibición (display) y exposición (Exhibit o exhibition)

Exposición (Exhibición): es el acto de exponer colecciones, objetos o información al público para fines de estudio, educación, entretenimiento y desarrollo cultural
Compendio o plan de la exposición (Exhibición brief o Exhibición policy): explicación o expresión abreviada de lo más importante de la exposición o de su planteamiento. Instrucciones en detalle del esbozo informativo proporcionado al diseñador de la exposición

Blockbuster exhibición (Exposición bomba-demoledora): entre sus funciones se encuentran como esenciales la consagración del espectáculo y la atracción del mayor número de visitantes posibles.

Diseño de exposiciones: diseñar una exposición es la actividad de delinear, planificar, producir, instalar y montar una comunicación expositiva a través de los objetos de la cultura material, y en sus tres fases: preliminar, esquemática y final.

Diseñador: profesional perteneciente al equipo del museo, o contratado, que diseña la exposición, realiza los dibujos (planos, bocetos, etc.) y coordina las actividades de fabricación e instalación

Interpretación: es la actividad de comunicación que se establece entre el museo y el público sobre el contenido, el valor, la significación y la representividad de los objetos de una colección o de una exposición concreta

Interactivo/a: la interactividad es interacción física o intelectual que se produce entre el público y las exposiciones, dependiendo sobre todo de las características y naturaleza de la instalación y el montaje. (Fernandez, 1999, pág. 223)

El sistema museo es el resultado del trabajo colaborativo de dos áreas fundamentales; La museología, área encargada de la teoría del museo, sus investigaciones científicas, la conservación de piezas y la conformación del guion de exposición; en conjunto con la otra área fundamental, la museografía, área encargada de la implementación y materialización de lo planteado en el área anteriormente mencionada

2.2.4 Museología

La museología según el origen etimológico de las palabras museo y logia, es la ciencia del museo (Bayón, 2012), En el planteamiento de este proyecto, se corresponde al campo museológico en el plano teórico que afecta en el medio museístico. Es necesario diferenciar este término del plano práctico, atribuyéndole el cargo de planificador de los contenidos y de la visión de la institución en particular, según esta definición del ICOM del año 1970:

Museología es la ciencia del museo; estudia la historia y razón de ser de los museos, su función en la sociedad, sus peculiares sistemas de investigación, educación y organización, relación que guarda con el medio ambiente físico y clasificación de los diferentes tipos de museos

El proceso museístico se organiza de acuerda al modelo de producción: Preproducción, Producción y posterior Evaluación. Los criterios que abarca el área museológica generalmente son: **Planificación de contenidos, Investigación, Documentación, Conservación y Exposición.** Sin embargo se plantea la facultad del diseño para contribuir significativamente en la Planificación de contenidos desde la preproducción del diseño expositivo, como se verá a continuación

2.2.5 Nueva Museología

En conjunto con la sociedad, el medio museístico se transforma de acuerdo a los acontecimientos sociales que afectan donde pertenece, es por eso que, a principios de los años 80, concordando con la crisis de la institución en 1968 (revolución 5 de mayo), se plantea la necesidad de desarrollar un nuevo tipo de museo. *En busca de un nuevo lenguaje y expresión, y de una mayor apertura, dinamisidad y participación sociocultural, la nueva museología preconiza e impulsa una tipología distinta de museo* (Bayón, 2012)

Esta ideología que empezaría con la definición de museo integral declarado en la mesa redonda de Santiago de Chile en 1972, hoy en día representa el contexto real de muchos museos en Latinoamérica y el mundo
La nueva museología ha sido propiciada e impulsada, en realidad por una serie de circunstancias de carácter técnico y museográfico y por una evolución de apertura en la mentalidad de los museólogos (Bayón, 2012)

Es posible analizar como desde la práctica museográfica campo en donde la arquitectura y el diseño expositivo colaboran en conjunto con los demás campos técnicos, para desarrollar un ambiente significativo de aprendizaje es donde se desarrollan nuevos paradigmas de interpretación del visitante sobre los contenidos de la exposición; campo de estudio de las profesiones museológicas y que es factor principal del desarrollo de las futuras exposiciones

2.2.6 Museografía

El plano práctico del medio museístico; problemática de la cual se refiere este proyecto es la experiencia práctica museográfica, en el cual, la profesión por medio del diseño expositivo desarrolla la implementación del concepto museológico mediante la técnica, como lo declara ICOM para diferenciar ambos términos en 1979 "*museografía es la técnica que expresa los conocimientos museológicos en el mundo. Trata especialmente sobre la arquitectura y ordenamiento de las instalaciones científicas del museo*" (ICOM, 1979)

2.2.7 Diseño museográfico

Para diferenciar los procesos de ambas profesiones ligadas a la museografía; Arquitectura y Diseño, separaré este proceso en dos partes : la distribución del espacio; del cual depende la arquitectura y la ingeniería, basándose en criterios estructurales; y la creación de ambientes significativos; en donde el diseñador ocupa las diversas técnicas e xpositivas para trabajar en conjunto con el curador de la exposición en generar una propicia interpretación del público con el contenido expuesto por la institución

El diseño museográfico, al igual que la profesión misma, puede desarrollarse en múltiples campos de especialización, en este caso en particular, que estén en el desarrollo multidisciplinar del proceso de planificación e implementación del ambiente significativo de aprendizaje en el espacio Museo

Según un ejemplo de esquema general de diseño expositivo del libro *Diseño de Exposiciones*,de Luis Fernandez se puede estructurar el proceso museográfico de la siguiente manera:

Esquema general Diseño Expositivo (Luis Fernández)

1-Proceso de diseño

Método en el cual se opera mediante fases de diseño, las que tienen que ver con la preproducción, producción y posterior evaluación de la planificación de contenidos para generar el el guion final de exposición.
Desde la investigación preliminar para generar un concepto que conforme la exposición, se pasa por las 3 fases de diseño:

Diseño preliminar - Diseño esquemático - Diseño final

Generando una documentación previa a la producción. Una vez aprobada esta fase, se procede a relacionarse con especialistas, contratistas y las empresas que implementen lo desarrollado. Pasando de la preproducción, a la producción del proyecto, el cual sigue un proceso de evaluación que está presente en toda esta etapa

2-Organizar la presentación de la exposición

Acá se diferencia el proceso de arquitectura (Recorrido, Distribución espacial) y el proceso de diseño (Experiencia significativa de aprendizaje).
En donde se debe proporcionar alternativas al visitante, lo que conlleva utilizar la mejor ejecución técnica de los medios para llevar el mejor mensaje al visitante; no abusar en el diseño de mas alta tecnología que impida la comunicación

3-Experiencia espacial

Configurar cada lugar y cada espacio, los que condicionan y definen tanto la exposición como la experiencia que el visitante adquiere

5-Estimulo del público visitante

Se estimula el plano cognitivo y afectivo del espectador mediante; Recursos interactivos (utilización y adaptación al visitante) y Recursos multimedia (Aplicación en las exposiciones del museo)

6-Administracion del equipo museográfico

Administrar el equipo de diseño y el programa y el equipo de construcción, instalación y montaje

7-Estimacion de costes y financiación

En esta etapa se determina el presupuesto económico; la función de la rentabilidad sociocultural de la exposición. Los recursos propios y recursos ajenos (Financiamiento) con lo que contara la producción

8-Produccion y posterior evaluación

La producción es una realización colectiva, en donde se desarrollan los criterios de aplicación, construcción, mantenimiento y evaluación

2.2.7.1 Diseño Multimedial

Para especializar este proyecto desde el ámbito museográfico como proyecto comunicativo, se determina en base al estudio del campo determinado detallado más adelante, el cual presenta un alto nivel de producción multimedia en la implementación de los contenidos propuestos por el área museológica de cada Museo (Audiovisual, Gráfico impreso, Ilustración, Fotografía, Interactívo)

El término multimedia está determinado por los diversos medios empleados para un propósito en particular. Estos pueden ser *textos, fotografías, infografías, videos, audios, animaciones, ilustraciones* las cuales se desenvuelven en plataformas digitales o impresas. Esta área es particular del diseño gráfico, diseño editorial y diseñador web

Es de vital importancia que todos los elementos multimedia sigan una narrativa en común, para que así, mediante diversos medios comunicar una misma idea. El concepto de narrativa expositiva se definirá más adelante, el cual anticipa la definición de guión de exposición: proceso particular de las exposiciones que guardan expresa relación con el proceso de campos profesionales en específico que trabajan multidisciplinarmente

En el caso particular del proyecto, el cual se determina como proyecto museográfico de comunicación, se determinan especialidades del diseño museográfico de comunicación, las cuales seguirán la metodología planteada posteriormente:

2.2.8.1.1 La animación (Producción Audiovisual)

Las animaciones son un recurso multimedia altamente significativo en el proceso de interpretación de contenidos, como se demostrara más adelante. En el trabajo de Luis Andrade titulado Teoría de la carga cognitiva, diseño multimedia y aprendizaje (Andrade, 2012), se demuestran los beneficios y problemas de la animación en este ámbito de aprendizaje, enfatizando en *las caracteristicas expresivas de la animación que influyen en los factores afectivos y motivacionales, como tambien en las funciones comunicativas y de interacción social que pueden estar siendo favorecidas* (Ainsworth, 2008a)

Esto fundamenta el carácter semiótico determinado en la introducción, al recalcar la importancia de las características de la expresión, en este caso en la técnica de la animacion (narración audiovisual) para determinar en los factores afectivos y motivacionales del usuario por medio de la interacción
El proceso de producción audiovisual sigue la misma estructura del proceso de planificación y organización de las exposiciones de un Museo
(Preproducción-Evaluación-Producción-Postproducción)
La industria audiovisual nacional hoy en día crece de manera exponencial y a paso acelerado gracias a la gran cantidad de medios que ofrece el mercado extranjero que han sabido aprovechar muchos talentosísimos ilustradores y animadores Chilenos desde hace más de 4 décadas atrás en nuestro país
Hoy en día existe patrocinio estatal para este tipo de proyectos lo que ha aumentado la capacidad y técnica audiovisual, como también ha frenado el potencial nivel de la expresión audiovisual Chilena al no organizarla para no competir sino colaborar en producciones cuyo contenido sea dominio científico de los campos especializados que sea necesidad de enseñar a la comunidad

El proyecto se desglosa desde la producción audiovisual, siendo este el medio del cual se determinara el proceso de desarrollo del proyecto. Los siguientes medios mencionados seguirán el concepto de arte planteado en la preproducción de la producción audiovisual, pero serán efectuados bajo la técnica correspondiente

2.2.7.1.2 Dibujo - Ilustración (Producción Gráfica)

Es el medio fundamental de cualquier proceso comunicativo. La expresión gráfica conforma la base de la técnica que propone el proyecto, del cual, se conformara en la base de la preproducción de la producto audiovisual y de la base del concepto de arte del boceto de la posterior planificación del medio muralista

La técnica de ilustración en este caso utilizada corresponde al proceso adquirido con los años de experiencia, el cual tiene relación con los materiales que se utilizan en el proceso: Boletaje a lápiz grafito, Primer rotulado con tiralíneas o marcador, Escanear solo el rotulado, Trabajar en Phothoshop (Con su proceso determinado) y para finalizar trabajar el pintado con Acuarela o lápiz de color en el dibujo original (Con su proceso determinado)

Las ilustraciones efectuadas serán el alma del proyecto, ya que representaran el estilo gráfico que posteriormente buscara conmover e identificar a los usuarios del proyecto con la identidad territorial determinada. Estas serán reproducidas desde el Material Audiovisual-Material Gráfico Impreso-Museo Mural

2.2.7.1.3 Muralismo (Producción Mural)

Como propuesta de innovación este proyecto determina el muralismo como otro medio de expresión del contenido que se busca comunicar, razón por la cual ira incluido como estrategia comunicativa en el desarrollo del Sistema producto planteado posteriormente

La técnica del mural en Chile tiene su origen en el arte rupestre que desarrollaron las culturas indígenas que habitaron este territorio, temática de la cual trata especialmente este proyecto, que tiene por objetivo fundamental hacer un vínculo en las costumbres ancestrales con el panorama actual que vivimos en esta sociedad occidental, que presenta distinciones culturales evidentemente significativas, pero que también presentan semejanzas en cuanto a ciertos grupos humanos que se identifican y caracterizan según su determinado territorio

El Muralismo fue propulsado en Chile por múltiples personajes que han acontecido la edad moderna y postmoderna. Chile desde siempre centro de talento artístico y cultural recibía la llegada de influencias extranjeras como también, genera a generado por generaciones influencias y referentes para el resto del mundo

En 1940 llegan a Chile los artistas mexicanos David Alfaro Siqueiros y Xavier Guerrero, destacados pintores con una técnica que innovo en la época de aquel entonces, con los murales realizados en la ciudad de Chillan. A partir de entonces la técnica expresiva gráfica tomo fuerza en Chile, culminando en la conformación de la Brigada Ramona Parra en 1968

1990 fue la década donde se consolido el efecto de la globalización. Chile adquirió la cultura callejera del Hip-hop que se inició en los barrios afroamericanos del Bronx en Estados Unidos.

El grafiti y la pintura en aerosol se transformarían en el medio indicado para realizar producciones a gran escala y de esta forma intervenir el espacio ciudadano, simulando el efecto de los grandes anuncios publicitarios

El Muralismo hoy en día ha alcanzado un nivel altamente significante en nuestro país, demostrado en la cantidad de expositores que llegan a ser influencias de primer nivel en el mercado extranjero, razón por la cual, son patrocinados por las empresas que hay de todo esto, demostrado un mercado altamente rentable en el cual se mueve este medio

2.2.7.2 De la narración al relato

Para introducir al concepto de narrativa, la cual, es atribuida como capacidad implícita de la profesión de diseño, es necesario comenzar por entender el concepto de relato, el cual se explica en la obra de Roland Barthes: *Análisis estructural del relato*
Según el autor, el relato está presente en todo tiempo, lugar y todas las culturas, comienza con la historia misma de la humanidad. Es la base del estudio del estructuralismo, el cual presenta un modelo deductivo, que se explica mediante la descripción de todos los elementos que conforman el método

La lingüística es el modelo fundador del relato, la cual se demuestra por el estudio de la retórica, el discurso, el cual se separa en unidades básicas como lo es la palabra, oración y como se describe en la obra; mediante frases (Conjunto de palabras)

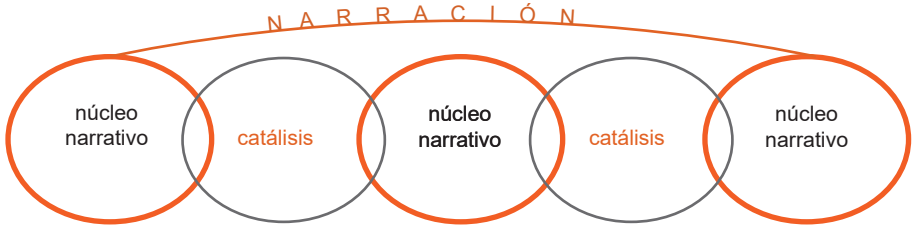
En una parte de su obra Barthes propone un modelo de conformación del relato, en otras palabras, define un esquema estructural del relato conformado por Núcleos narrativos y Catálisis, correspondientes a frases que unen y relacionan narrativamente la estructura del relato, de esta forma se obtiene un mensaje coherente que sigue una estructura básica para ordenar el contenido fundamental que se quiere desarollar

Esta estructura de narración es netamente fundamental para entender el proceso de conformación de una narración, la cual, se asemeja al proceso de preproducción que requiere una animación 2d , metodología que aprendí en los laboratorios multimedia de la Escuela de Diseño ; al asimilar los núcleos de narración con los Keyfranes y las catálisis con las animaciones intermedias

de preproducción que requiere una animación 2d , metodología que aprendí en los laboratorios multimedia de la Escuela de Diseño ; al asimilar los núcleos de narración con los Keyfranes y las catálisis con las animaciones intermedias

Este método plantea un proceso para generar la planificación del contenido científico determinado, al presentar una forma de ordenar la información por acontecimientos, o en este caso por temas principales o fundamentales (Núcleos) que se articulan mediante temas de transición (Catálisis). Es de esta forma como se propone desde el planteamiento de diseño un método para resolver el determinado caso de conformación del guion expositivo, el cual se detalla a continuación

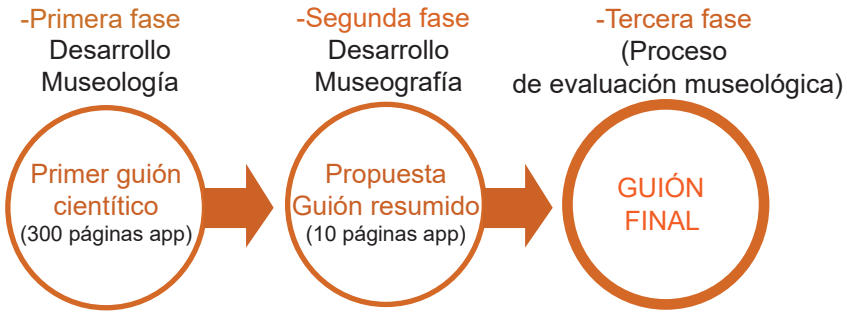
Es acá donde se postula el alcance de la profesión de diseño gracias al dominio del paradigma de la interpretación que presenta demostrado anteriormente. El alcance semiológico del proyecto se determina expresamente en la relación entre la teoría y la práctica para generar un producto comunicativo



-Esquema estructura del relato por Roland Barthes

2.2.8 Conformación del guion expositivo

El diseño museográfico es altamente determinante en la conformación del guión de exposición, ya que funciona como canal entre el contenido determinado por el área curatorial del museo y el espectador. En mi investigación de tesis, logre entrevistar a jefes curatoriales del Museo Nacional de Historia Natural de Quinta Normal, y el Museo de Historia Natural de Valparaíso, obteniendo valiosos resultados de cómo se desarrolla la conformación del guión expositivo, que me permitieron establecer una relación profesional entre el área curatorial (plano del contenido) y el profesional de diseño (plano de la expresión) en una exposición

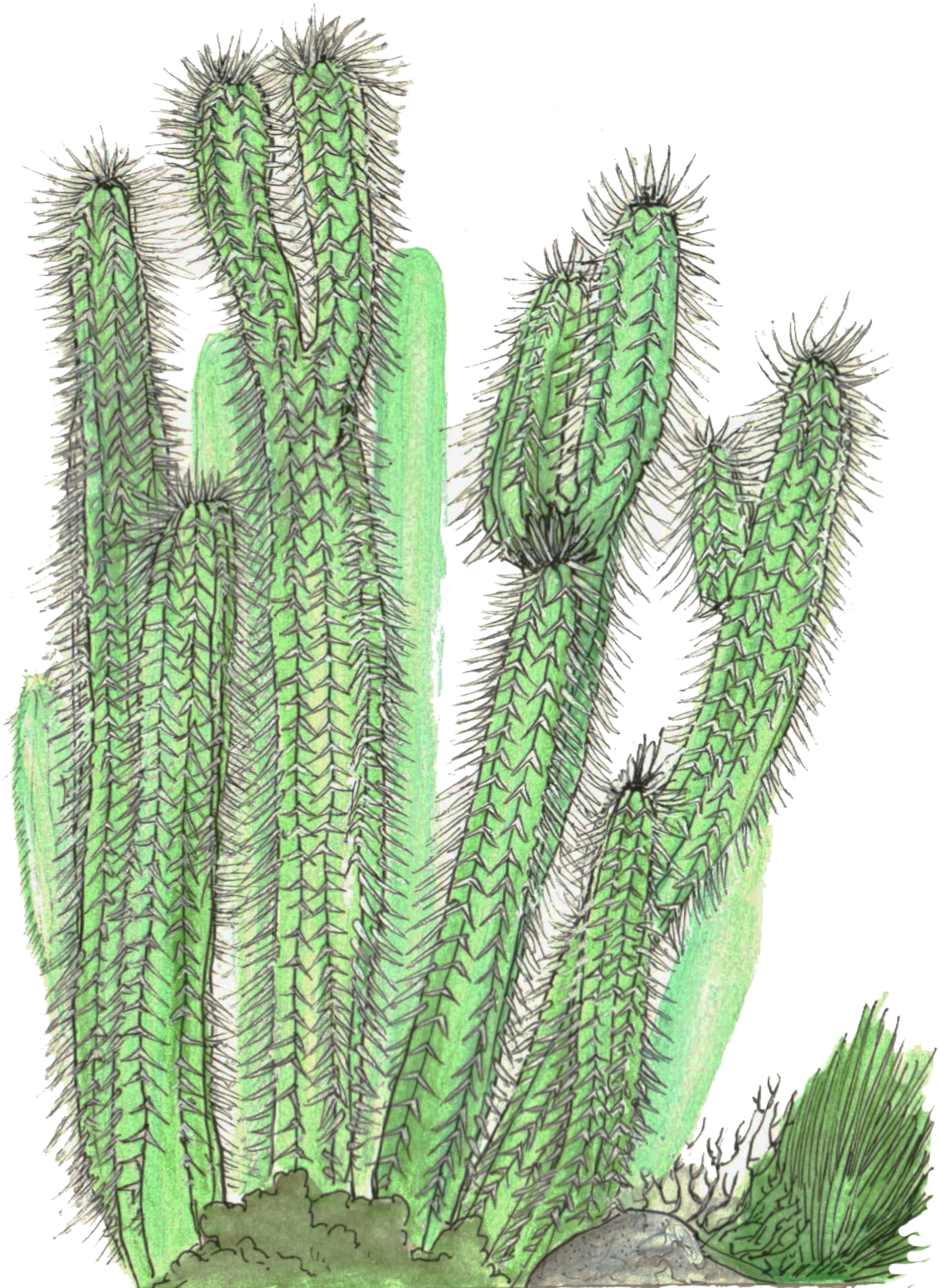


-Esquema conformación de guión expositivo

El guión expositivo es un documento que en primera instancia es elaborado por el área curatorial del museo, según su tipología. Este documento puede exceder fácilmente las 300 páginas de contenido, por lo que, en segunda instancia el equipo de diseño sintetiza esta información, logrando abarcar todo el contenido en determinadas frases, lo que genera nuevos modos de representar un contenido mediante la práctica de la museografía, en particular, la cual, hoy en día tiene un auge de desarrollo gracias a la alta competencia que existe para adjudicarse las licitaciones que la DIBAM ofrece para desarrollar sus museos

Esta capacidad narrativa que posee el diseñador, como se evidencia en el caso anterior, puede transformar un contenido para que un determinado público lo interprete correctamente, se puede fundamentar por la práctica comunicativa del diseño, explicado en el primer capítulo de este marco teórico. Esta práctica se manifiesta en habilidades específicas del diseño como por ejemplo, el desarrollo de los guiones gráficos (Storyboard) en el campo audiovisual, en el cual, el diseñador gráfico mediante técnicas de expresión gráfica y composición, materializa el guion desarrollado en la etapa de preproducción

Estos dos ejemplos nos demuestran la capacidad del diseñador para trabajar desde la preproducción en la conformación de guiones narrativos en determinados campos profesionales, contribuyendo en el desarrollo interdisciplinar de planificación del contenido, en especial, en la conformación del guión, ya sea para una narración audiovisual, o para una exposición en el desarrollo en conjunto con el medio museístico



3. REFERENTES

Esta etapa indicará los referentes principales que encontré en relación con la tipología de mi proyecto, que se basa principalmente en narraciones que funcionan en función de un guión, el cual por medio de un concepto desarrollado en la preproduccion del proyecto, en donde el diseño, desde su proceso, es netamente hábil para desarrolllar. Esta etapa se divide en Narracion territorial internacional y Narracion territorial nacional, en donde lo más importante es rescatar el proceso de creacion del concepto que fundamenta el proyecto

3.1 Referentes Diseño de exposición (Planificación de contenidos)

Los siguientes referentes enunciados en este capitulo son proyectos museograficos desarrollados en nuestro pais, que funcionan en base a una determinada expresión y método para lograr interpretar en el usuario, el contenido establecido en cada institución. Los cuales, presentan una etapa de preproduccion en donde el diseño es altamente determinante en la conformación del guión. En esta etapa analizaremos 2 instituciones museísticas: Museo Chileno de Arte Precolombino y Museo de Historia Natural de Valparaiso, los cuales en la etapa posterior de análisis del caso de estudio, permitiran establecer las primeras observaciones y estudio del caso determinado

3.1.1 ZUMO. Museografía del Museo de Historia Natural de Valparaíso

El Museo de Historia Natural de Valparaíso, al ser un museo DIBAM, los cuales pertenecen al Ministerio de Educación, contratan empresas por medio de licitaciones públicas para realizar, en este caso en particular, la preproducción y posterior producción del diseño expositivo de su exposición permanente. Al no tener un departamento interno de diseño, la licitación es por todo el proceso previo de configuración. Se presentaron 3 propuestas, las cuales pertenecían a la agencia Amercandar, la agencia Zumo, y una propuesta de un taller de la Escuela de Diseño de la Universidad de Valparaíso. Fue Zumo, la agencia que se ganó la licitación, por lo cual se comenzó un largo proceso que dio grandes resultados en la actualidad



El proceso de conformación del guión expositivo se desarrolló en primera instancia por el área curatorial del Museo encargado por Sergio Quiroz; Jefe curatorial del museo. Se establecieron tres conceptos fundamentales para desarrollar la narrativa del museo: Adaptación, Reproducción y Alimentación. Estos conceptos sirvieron como núcleos narrativos los cuales fundamentaron todas las reproducciones que realizaría la museografía. La museografía implantada por ZUMO permitió materializar el concepto establecido por la museología, el cual consistía en un viaje desde las profundidades del océano, hasta las altas cumbres del Aconcagua, Mediante el diseño de experiencia, demostrada especialmente en la sala de exposición del Batiscafo, la cual formará parte del análisis del caso de estudio detallado posteriormente

Fotografías elaboración propia



Sala “Batiscafo” Museo de Historia Natural de Valparaíso. Diseño de ambiente, creación de ambiente significativo de aprendizaje

La sala n°2 del Museo es un muy buen ejemplo de la planificación de contenidos en la que participa el diseñador. En el panel informativo sobre la Actividad pesquera en Chile, se suplanta completamente a la colección por material museográfico multimedia que por medio de un relato preciso, infografías, animaciones interactivas, material audiovisual y material didáctico, logran educar sobre el verdadero tamaño de los peces que se comercializan habitualmente





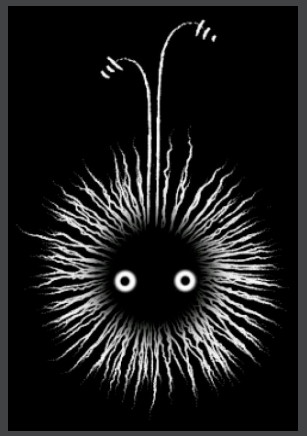
Los cuadros blancos son el contenido narrado en función del párrafo principal (cuadro más grueso).este contenido escrito es complementado por infografías (marcadas por el circulo naranjo), y las pantallas marcadas en un rectángulo naranjo, las cuales corresponden a material audiovisual complementario del contenido expresado, en donde una de ellas, funciona como animación interactiva, captando la atención del público. Característica que pone a este panel a la altura de los paneles con animales marinos en conserva, real atracción de la sala; situación que determina la importancia de este referente

3.1.2 LUMÍFERA. Museografia para el Museo de Historia Natural de Valparaíso

El Museo de Historia Natural de Valparaíso en conjunto con la productora Lumífera, mediante un proyecto CONICYT presentó sus contenidos en la plaza de la ciudad de Quillota el año 2017 en el marco de la celebración de la semana nacional de la ciencia y la tecnología



Lumifera es una compañía de investigación, creación y producción de proyectos multidisciplinarios vinculados a educación, arte y tecnología. En este caso presentaron servicios al Museo y se transforman inmediatamente en un referente museográfico de alta categoría, ya que expresa determinadamente los criterios propuestos por la nueva museología, mencionado anteriormente en el marco teórico, al funcionar como un medio que ocupa las nuevas tecnologías para implementación el contenido mediante una técnica de ilustración digitalizada



https://www.facebook.com/lumifera/photos/a.363400583862349/363401220528952/?type=1&theater

El uso del soporte tecnológico permite desde conformar un estilo gráfico de alto nivel hasta implementar el producto en soportes de gran escala, aumentando así el impacto de este en una gran
aglomeración de público, y por esta razón, permitir a la gente de diversas localidades, vincularse con los contenidos expresados por los Museos







Proceso de bocetaje al producto final digitalizado por la ilustradora Shan Andrada de Lumífera

3.1.3 Implementacion QR en Exposición permanente Museo Chileno de Arte Precolombino

Esta Institución se conforma mediante un convenio entre la fundacion Familia Larraín Echenique, la cual es la encargada de cuidar la gran colección de piezas indigénas latinoamericanas pertenecientes a Sergio Larraín García Moreno y la Municipalidad de Santiago. Abre sus puertas para el público en 1981

Este museo está especialmente dirigido al público extranjero, representado en un servicio de primer nivel, gracias al apoyo de fundaciones privadas como lo son la Minera Escondida. En su implementacion museográfica, la cual funciona en base a sus investigaciones científicas, presenta un determinado tipo de exposición, representado en el uso de tecnologías para acompañar el contenido expresado. Desde la implementacion de sistema QR para complementar la información de la exposicion, hasta su pagina web, la que presenta una completa estructura de visualizacion de contenidos con capitulos los cuales, detallaremos mas adelante

Para realizar el estudio de este referente que posteriormente se definirá como parte del caso de estudio, me colaboro en este proceso Bianca Ojeda, estudiante de Diseño de la Universidad de Valparaiso, quien se

Este museo posee una exposición la cual narra sus contenidos por medio de paneles de información que se distribuyen en paneles de contenido y paneles de expresión, siguiendo la terminología semiológica expresada anteriormente. Para apoyar el contenido referido a las multiples culturas que habitaron especialmente en territorio latinoamericano, ocupan un sistema QR el cual agrega el dipositivo móvil de cada usuario con los contenidos de la exposición, ocupando su página web como interfaz comunicacional

Fotografías aportadas por Bianca Ojeda







EL código QR es un dispositivo cuya tecnología permite y acelera el uso de servicios web para móviles, el cual permite interactuar con el mundo a través del Smartphone de cada persona (Unitag)

3.1.4 ZIM Precolombino

Zona Interactiva Mustakis (ZIM) es un espacio de aprendizaje interactivo ubicado en el Museo Chileno de Arte Precolombino dedicado a los niños y sus familias. Se encuentra ubicada en la Sala Philippi del Museo y todas sus actividades digitales, sensoriales y creativas se diseñaron pensando en humanizar las piezas arqueológicas y en acercar los contenidos culturales a los niños (especialmente entre 7 y 12 años) en un lenguaje cercano y amable para ellos (Museo Chileno de Arte Precolombino)

Mediante la interacción ocupando las nuevas tecnologías, este proyecto propone un método de aprendizaje significativo, contando con la curaduría del museo, desarrollan desde la interfaz interactiva una propuesta comunicativa para la interpretación del público objetivo. Este referente parte del estado de arte, es parte también del análisis de caso de estudio, el cual se conforma de observaciones de las conductas del usuario en este determinado espacio expositivo



Se utilizan medios multimédia interactivos desarrollados para el usuario infantil



Imágenes de la página web del Museo Chileno de Arte Precolombino. (http://www.precolombino.cl/wp/wp-content/uploads/2014/09/7001.jpg)

3.2 Narración territorial (Produccion audiovisual)

Los referentes que se mostraran a continuación son narraciones audiovisuales que promueven la identidad de un territorio en específico. Se comienza por un referente extranjero de origen Mexicano, para luego pasar a producciones nacionales de origen nacional, lo que da cuenta de manera general el actual panorama que se vive actualmente en nuestro país, y por ende con los alcances que se pueden lograr a futuro

Los criterios fundamentales que analizare en cada uno de los casos corresponden a desarrollo de concepto de arte, tipologías de estereotipo local y globalizado, estilos gráficos altamente significativos (Referentes estéticos) y difusión del material comunicativo

3.2.1 Mulaka

Mulaka es un videojuego Mexicano de aventura 3D el cual se basa en la cultura indígena Tarahumara, asentado en el estado de Chiguagua, Mexico



Su protagonista es Sukurúame, un chamán Tarahumara que utiliza sus poderes semidioses para enfrentarse a temibles criaturas en un mundo inspirado en paisajes reales y legendarios del norte de México.
Desde el concept art desarrollado hasta su propuesta de audio, la cual fue creada para que sea idéntica a los sonidos de una banda sonora indígena, funcionan como elementos de revalorización cultural, la cual se transmite por un producto que se desarrolla en el escenario internacional global,
representado en el amplio mercado que ofrecen los videojuegos hoy en día, y éste en particular
(Videojuego para las consolas Xbox, PS4)

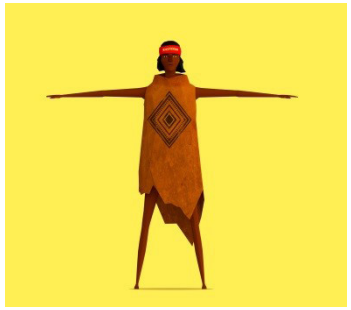


Proceso destacado

Al igual que el proceso de preproduccion de una produccion audiovisual, los videojuegos tambien desarrollan en su primera fase un concept art, la cual es la etapa fundamental de todo proyecto de videojuegos, en donde la conceptualización es más importante que la ilustracion que se está haciendo, la que se basa en bocetos rápidos que definan la idea formal del concepto

-Proceso de creación de personaje a partir de investigación etnológoca









Imágenes de la página web https://www.google.cl/search?q=mulaka&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwi-goKq3LDXAhVCFJAKHaPgCbwQ_AUICigB&biw=13



Primero se piensa el objetivo del personaje, qué es lo que va a a hacer dentro del video juego, cómo se va a comportar, y en base a eso, trabajarlo como concepto, para empezar a hacer los diseños de personaje, el cual involucra todo un proceso de investigación etnográfica según el concepto determinado. En este caso, con la cultura Tarahumara

3.2.2 Rostros de chile precolombino - Jose Perez de Arce
Museo Chileno de Arte precolombino

Este investigador etnográfico es uno de los referentes más importantes con respecto a revalorización de los pueblos indígenas en Chile. Gracias a sus técnicas expertas en investigaciones musicales, José Pérez de Arce es reconocido además como el ilustrador de los pueblos indigenas en Chile, se ha hecho cargo de las ilustraciones exhibidas bajo el título “Rostros de Chile” (sobre la vida en el Chile prehispánico) y las del libro Oyendo a Chile,profunda investigación publicada en 1979 por Samuel Claro Valdés (Garcia)

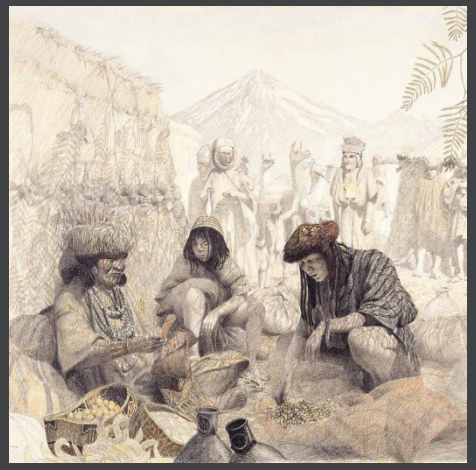


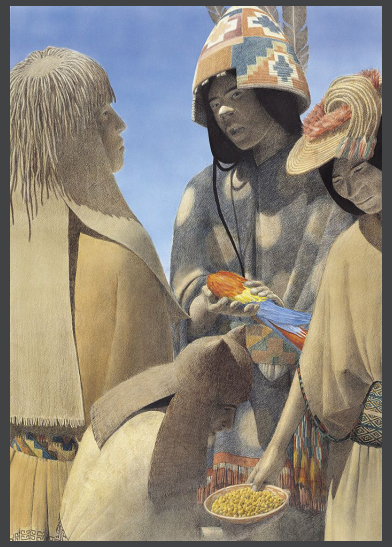
Fotografía de la página web https://pueblonuevo.cl/bios/jose-perez-de-arce/

Su última exposición en el Museo Chileno de Arte Precolombino: institución en la que además trabaja de investigador etnográfico, reúne trece ilustraciones del autor, las que se distribuyen en los siguientes temas: Antiguos cazadores, etnias y aldeas del Norte Grande, presencia Tiwanaku y chamanes de Atacama, habitantes de Atacama y la costa, tiempos de paz, de conflictos y enfrentamientos (Becerra). El trabajo realizado termina siendo material para futuras investigaciones y programas de educación y revalorización de los pueblos indígenas en nuestro territorio

Esta técnica de expresión es un referente formal altamente significativo para el desarrollo de mi proyecto, el cual busca representar una estética significativa de la imagen de los pueblos indígenas en territorio chileno, sin recurrir a referentes y estereotipos que ha instaurado la globalización







(Fotografias de la pagina web http://radio.uchile.cl/2016/11/10/jose-perez-de-arce-el-ilustrador-

3.2.3 Pichintún - Novasur (CNTV)

Docu-animación Chilena del Consejo Nacional de Televisión (CNTV) para público infantil, las cual narra las historias de distintos niños y niñas pertenecientes a distintas culturas indígenas que habitaron nuestro país (Mapuche, Aymara, RapaNui)

Este referente destaca por dos razones fundamentales:

La primera consiste en hacer una comparación con el referente anterior, enfatizando en el tipo de usuario determinado para cada uno, el cual son completamente distintos, como lo es así su técnica. La técnica expresiva de este referente, al estar producida para el público infantil, sigue los estándares globalizados de producciones audiovisuales occidentales, representando al personaje bajo un estilo gráfico simple que funciona bien para el público determinado





La segunda razón consiste en la forma de planificación de los contenidos que presenta el proyecto, el cual se denomina Docu-animación al presentar de manera narrativa el contenido con relación al patrimonio cultural denominado, mediante una serie, que aborda en cada capítulo, una cultura indígena diferente







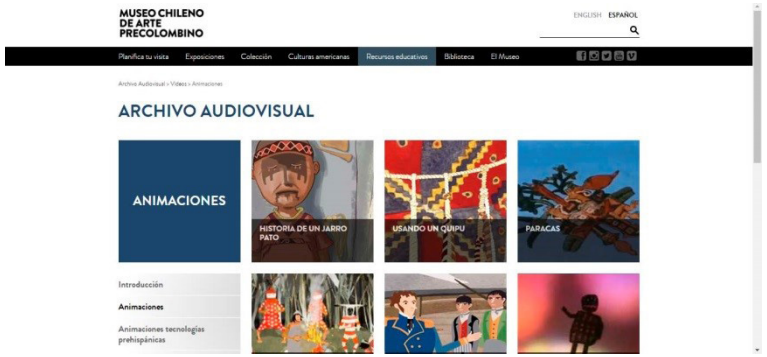
3.2.4 Historia de un jarro pato

Esta narración audiovisual basada en el cuento *“Historia de un jarro pato”* de Francisco L. Cornelly; arqueólogo fundador del Museo Arqueológico de La Serena, formo parte de la exposición El Arte de ser Diaguita, del Museo Chileno de Arte Precolombino, la cual se encuentra en la plataforma de la página web del museo y funciona como material de apoyo a sus contenidos gracias al sistema QR mencionado en el capítulo anterior. Hoy en dia es parte de la musegrafía del Museo Arqueologico de La Serena



Fotografias de la pagina web del Museo Chileno de Arte Precolombino. (http://www.precolombino.cl/archivo-audiovisual/historia-de-un-jarro-pato/)





El proceso destacado de este referente, además de su narración particular en relación a la revalorización del patrimonio inmaterial de la cultura Diaguita, es el método de difusión de este proyecto. Se encuentra en la plataforma de la página web del Museo, cuya interfaz otorga una organizada distribución por contenidos de su material audiovisual, el cual posee una variada cantidad de producciones audiovisuales referidas a la revalorizar las distintas culturas indígenas chilenas

3.2.5 Diaguito - Matiás Esquivel
Museo Arqueologico de La Serena

Este es uno de los referentes fundamentales de este proyecto, el cual se presenta como material museográfico de revalorización de la cultura Diaguita para el Museo Arqueologico de La Serena, el cual como detallaremos mas adelante, es nuestro caso determinado endonde se realizará este proyecto

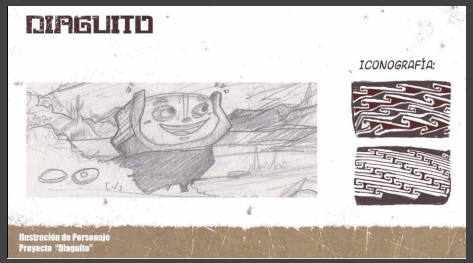


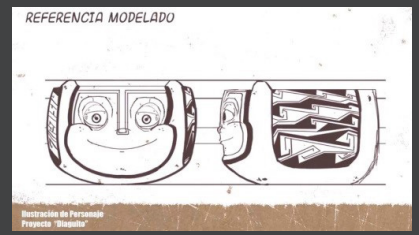
Las Aventuras de Diaguito es un proyecto que se encuentra en estado de producción, desarrollado por Matías Esquivel, estudiante de animacion de la academia Macpc y que realizo su práctica profesional en el área de

El proceso destacado de este proyecto es su proceso de preproduccion, el cual se basa en dar cuenta de rasgos formales característicos de la ceramica Diaguita (la que forma parte de la colección permanente del museo), para desarrollar el diseño de personajes del proyecto. Es desarrollado bajo la técnica determinada en la que se especializa este referente: el modelado y animación 3D

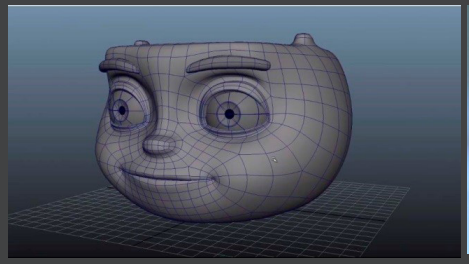


-Proceso de creación de personajes

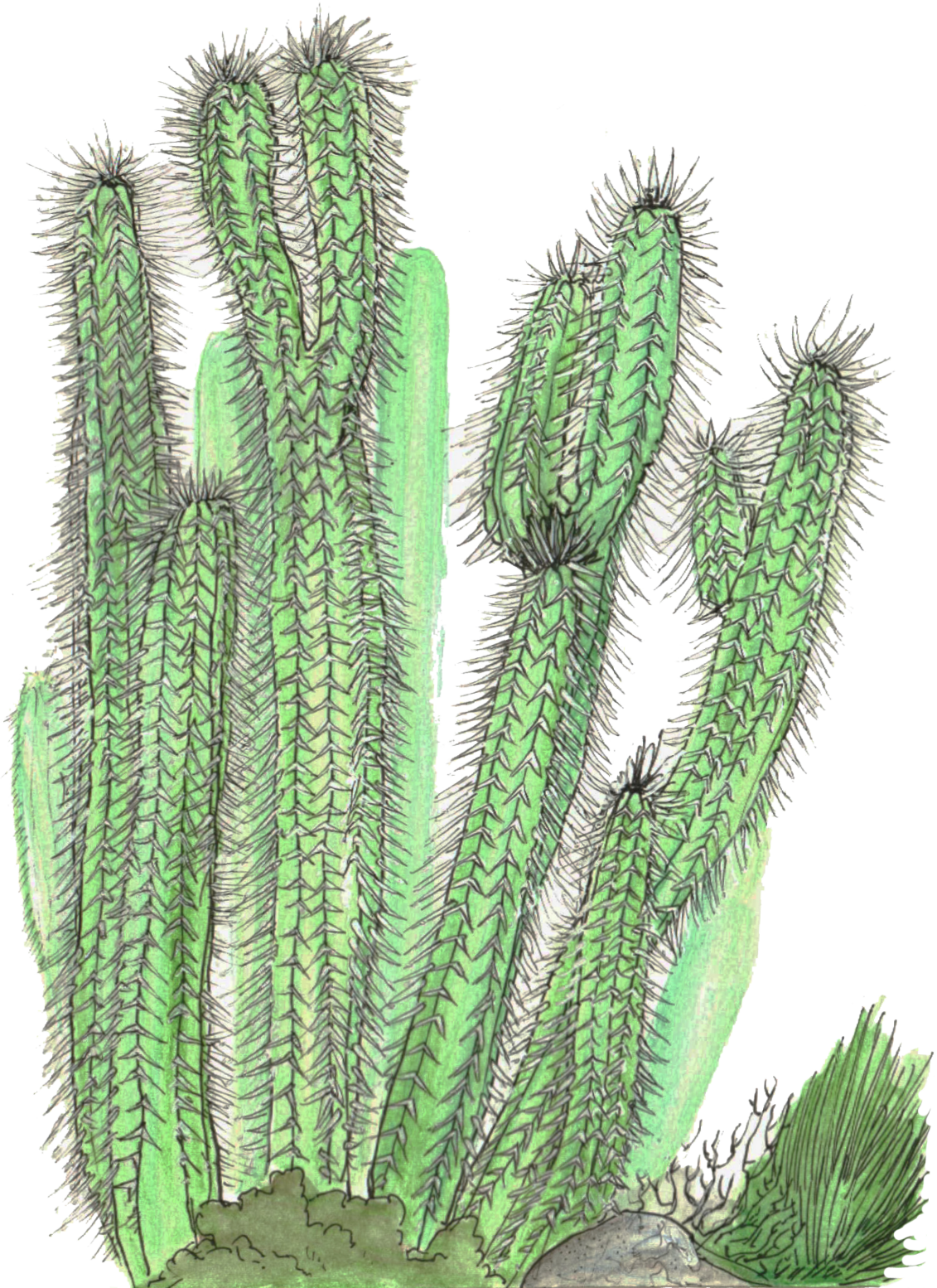




-Proceso de modelado







DESARROLLO DE PROYECTO

Una vez analizado los referentes bibliográficos y estado del arte existente se procede a determinar los conceptos determinados que se emplearan para el planteamiento de proyecto, el cual se situa en un campo profesional en específico, del cual se analizaran las variantes y conceptos determinantes para lograr generar la posterior propuesta de diseño

4.1 Fundamento del proyecto

4.1.1 Diseño significante

Como diseñadores, tenemos la obligación, al igual que todas las profesiones que abarcan el área de la comunicación, de entregar un mensaje coherente y significativo para su interpretación, es por eso que la teoría de la comunicación (SEMIOLOGÍA) es una base fundamental para alcanzar el planteamiento y posterior planificación de un proyecto comunicativo

Bajo el planteamiento de Ferdinand de Saussure con respecto al proceso de significación, el cual se compone por un significado
(Plano del contenido) y un significante (Plano de la expresión), se determina a la profesión de diseño en el campo significante correspondiente al plano de la expresión

Esto determina la característica comunicativa del proyecto, y por ende la función interpretativa de la profesión para aportar en el desarrollo de campos profesionales en específico, los cuales necesiten de un trabajo interdisciplinar basándose en el fundamento semiológico anteriormente mencionado



SIGNIFICANTE
PLANO DE LA EXPRESIÓN

Profesión de Diseño (Proyecto comunicativo)
Dominio de la práctica expresiva especifica

SIGNIFICADO
PLANO DEL CONTENIDO

Campo teorico-cientifico
Dominio del contenido especifico

- **PROCESO DE SIGNIFICACIÓN**
  Ferdinard de Saussure

¿COMUNICAR QUE?

4.1.2 Comunicar para revalorizar el legado indígena desarrollado en nuestro territorio



Este proyecto busca poner en valor un patrimonio cultural inmaterial en el cual el dominio de la interpretación facultado por la profesión de diseño es altamente determinante para su desarrollo

Es el caso del legado cultural que desarrollaron las culturas indígenas en territorio chileno, patrimonio cultural que hoy en día representa e identifica la identidad territorial de incontables pueblos a lo largo de todo el país y que representa desde el trabajo plástico manual desarrollado, la conexión que ha existido desde mucho tiempo atrás entre el humano y los atributos que otorga nuestro territorio

Tales son los oficios y técnicas que varían entre diferentes ramas del arte utilitario y ceremonial como es el caso de cerámicas, orfebrería, trabajo en piedra y pintura rupestre, que algunas técnicas ancestrales perduran hasta el día de hoy gracias a la herencia que traspasa y conforma la memoria de un territorio

Este contenido está expresamente relacionado con el campo museístico, el cual presenta una gran conformación interdisciplinar para resguardar, conservar y difundir este contenido a nuestra sociedad

Alto desarrollo museográfico en el país

desde el
2002

La DIBAM comienza a propulsar el incremento y posterior desarrollo de empresas museográficas en el país, al licitar sus proyectos de implementación, se comienza a generar una industria rentable que hoy cuenta con empresas de alto nivel



SIGNIFICANTE
PLANO DE LA EXPRESIÓN

Diseño Museográfico
Domínio de la práctica museográfica en específico

4. 3 Necesidad

El campo profesional determinado presenta situaciones específicas que pueden ser abordadas por el planteamiento de diseño anteriormente mencionado
Los puntos encontrados son resultado de la observación en campo del panorama actual de la práctica expositiva y su efecto en la sociedad, análisis que se muestran en el siguiente capítulo. Cada punto corresponde a un plano distinto del proceso comunicativo, para así complementar la expresión y el contenido en el desarrollo del proyecto



Falta de un estereotipo gráfico local (Modelo globalizado)

Falta de un estereotipo local que represente gráficamente la identidad de un territorio en producciones audiovisuales que promuevan estos contenidos. Especialmente a un público joven



SIGNIFICADO
PLANO DEL CONTENIDO

Campo museológico
Dominio del contenido museológico en especifico



Bajo nivel de conocimiento arqueológico en la sociedad

Escases de estrategias comunicacionales que promuevan la preservación de la identidad local en cada territorio, contenido vinculado y difundido específicamente por las instituciones de los Museos

4.2 Campo determinado

CAMPO MUSEO



Conjunto de instituciones públicas y privadas las cuales se dedican a conservar e investigar piezas en relación a un contenido en específico, para que estos sean a su vez sean comunicados a la sociedad que habita el determinado territorio en el que se encuentran.

En Chile los Museos públicos son promovidos por el Gobierno mediante el Servicio Nacional del patrimonio cultural del nuevo Ministerio de Las Culturas, las Artes y el Patrimonio, y cuenta con Museos a lo largo de todo el país. También se encuentran Museos que se financian privadamente y con aportes estatales.

Los Museos arqueológicos son los cuales se dedican a conservar piezas que representan el patrimonio cultural inmaterial de un territorio, por lo cual son los de este tipo a los que estará enfocado el proyecto, sin embargo, es necesario fundamentar el planteamiento del proyecto en base al estudio de la práctica expositiva desarrollado en museos de distinta tipología, para así tener un amplio concepto del desarrollo del usuario en el ambiente significativo de aprendizaje

4.2.1 Consumidor

Museos arqueológicos públicos los cuales pertenezcan al Servicio Nacional del Patrimonio Cultural y por ende liciten sus proyectos por medio de concursos y fondos estatales
Museos arqueológicos privados que liciten sus proyectos por medio de financiamiento privado

- Museos públicos

Servicio Nacional del Patrimonio Cultural
Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio

- Museos privados con aporte estatal

MUSEO CHILENO DE ARTE PRECOLOMBINO
Museo FONCK
MUSEO Histórico Arqueológico de Quillota

4.2.2 Usuario determinado

Potencial público de los Museos Arqueológicos de Chile. Entre ellos se destaca un perfil familiar integrado por usuario de distintas tipologías pero que comparten un interés en común. Se destaca entonces, un perfil familiar de usuario que se complementa por 3 grupos denominados:

- Adolescentes de 13 a 17 años (Estudiantes de enseñanza media)
- Adultos jóvenes de 20 a 35 años (Estudiantes de enseñanza superior y profesionales)
- Adultos mayores (Tercera edad, turistas extranjeros)

Estas tres tipologías de usuario conforman el perfil de usuario al que se quiere llegar. Es por eso, que los criterios de diseño que se determinen deben funcionar de acuerdo a los parámetros que presentan cada tipo de usuario, enfatizando en la **tipología de carácter familiar** (Conjunto de usuarios de distintas edades)

4.2.2.1 Moodboar de Usuario

Se establece la tipología de carácter familiar del usuario determinado de proyecto. El moodboard da cuenta de un usuario conectado y comunicado con el mundo global, en la cual sus preferencias se destacan por el uso de aplicaciones, redes sociales y el gusto por producciones audiovisuales de carácter familiar

Moodboard de Usuario
Gustos y actividades del perfil familiar



Construcción del guion expositivo

La museografía realiza la propuesta para exponer los contenidos museológicos

Proceso de evaluación

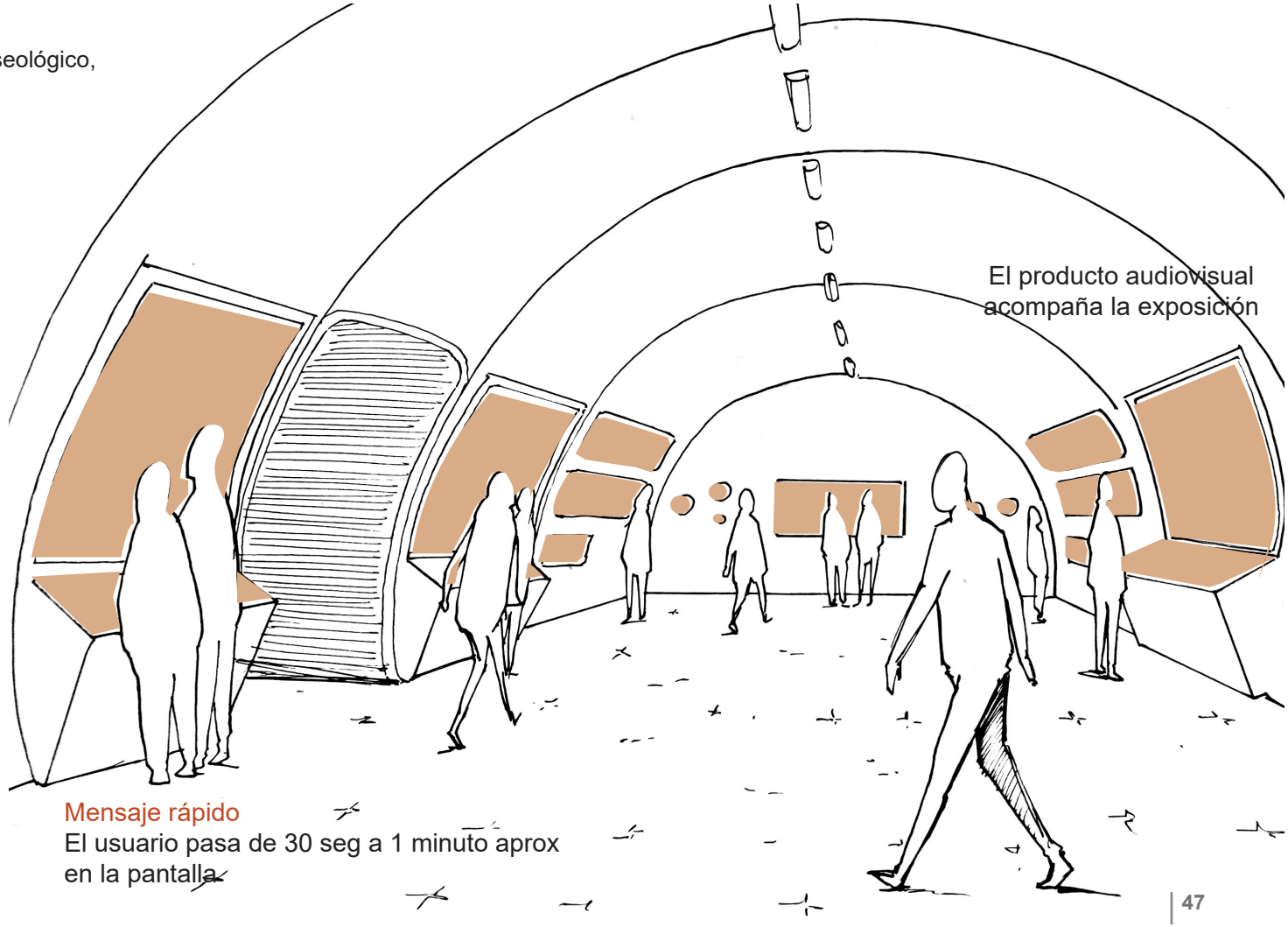
La propuesta se evalúa por un comité museológico, hasta llegar al producto deseado

4.2.3 Síntesis de observaciones en el campo Museo

Usuario en el espacio expositivo

El usuario se desplaza en el recorrido sugerido, pasando por las fuentes de informaciión

El producto audiovisual acompaña la exposición



Mensaje rápido

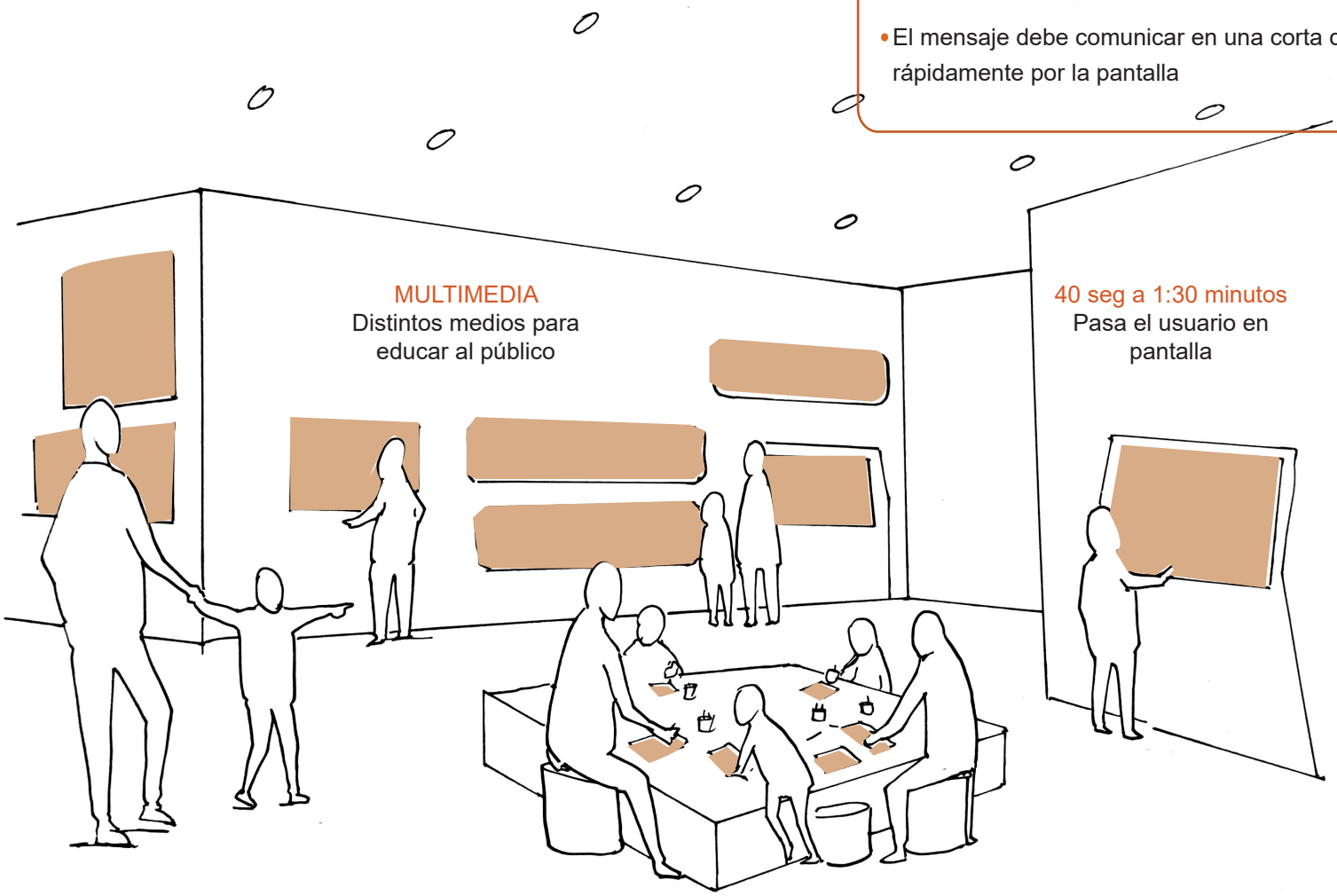
El usuario pasa de 30 seg a 1 minuto aprox en la pantalla

- **Sala Batiscáfo**
  Museo de Historia Natural de Valparaíso

El espacio expositivo conforma un contexto de aprendizaje. La sala cuenta con una ambientación específica que simula un batiscafo en el fondo del mar. La ambientación cuenta además del diseño espacial, temperatura bajo cero y el sonido de un batiscafo

Se concluyen dos observaciones fundamentales:

- Se observa el uso de material multimedia para entregar el mensaje (Distintos medios, principalmente audiovisual y material gráfico impreso)
- El mensaje debe comunicar en una corta duración, ya que el usuario pasa rápidamente por la pantalla



•Zona interactiva Mustakis
Museo Chileno de Arte Precolombino

Espacio didáctico para el aprendizaje de contenido arqueológico chileno

El usuario determinado el el público infantil por lo cual el paradígma de la interacción es fundamental

4.4 Oportunidad

Nueva Museología

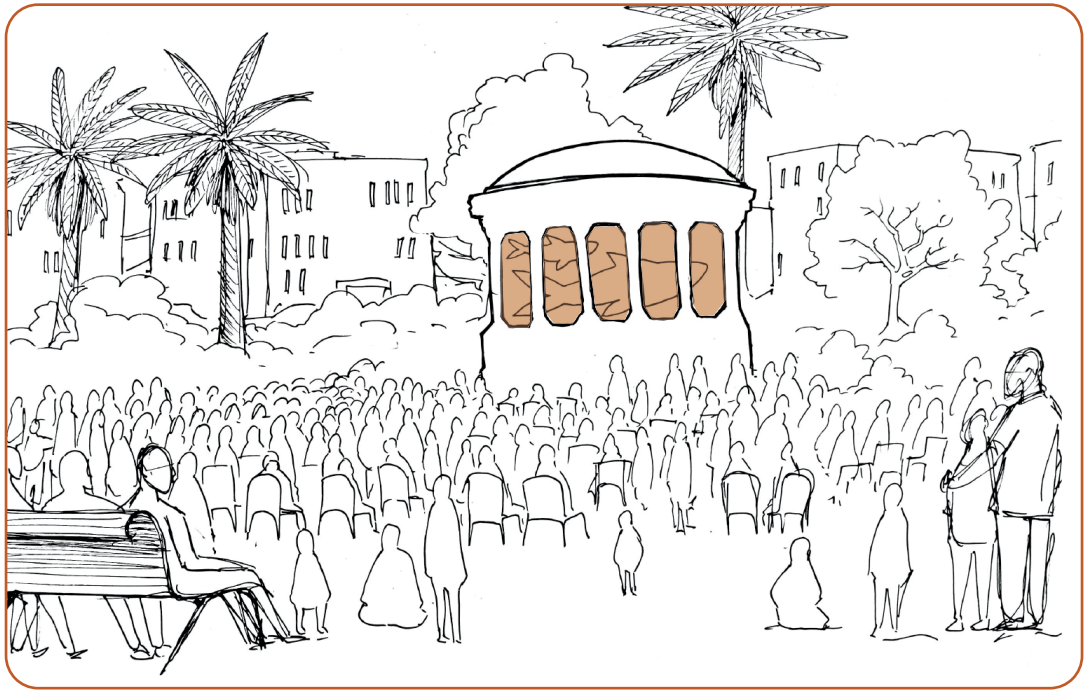
Las nuevas tecnologías museográficas han impulsado una evolución en la mentalidad museológica, permitiendo así ampliar los horizontes del museo



•Intervenciones audiovisuales en la comunidad

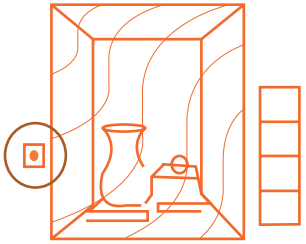
Museo de Historia Natural de Valparaíso

Mediante la compañía audiovisual Lumífera se implementan proyecciones de acuerdo al contenido del Museo en plazas de localidades de la región



•Adaptación del medio al contexto actual

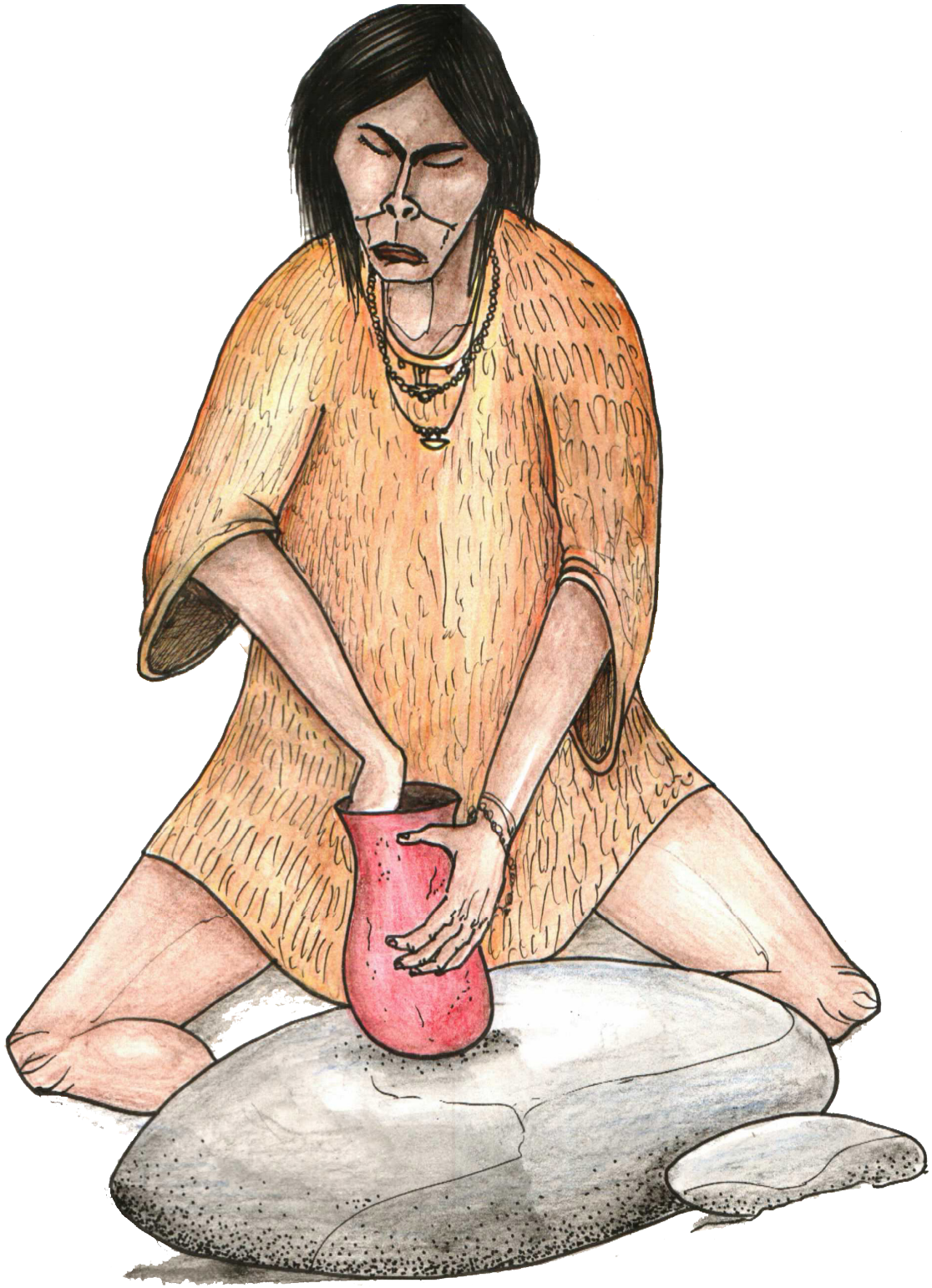
Museo Chileno de Arte Precolombino



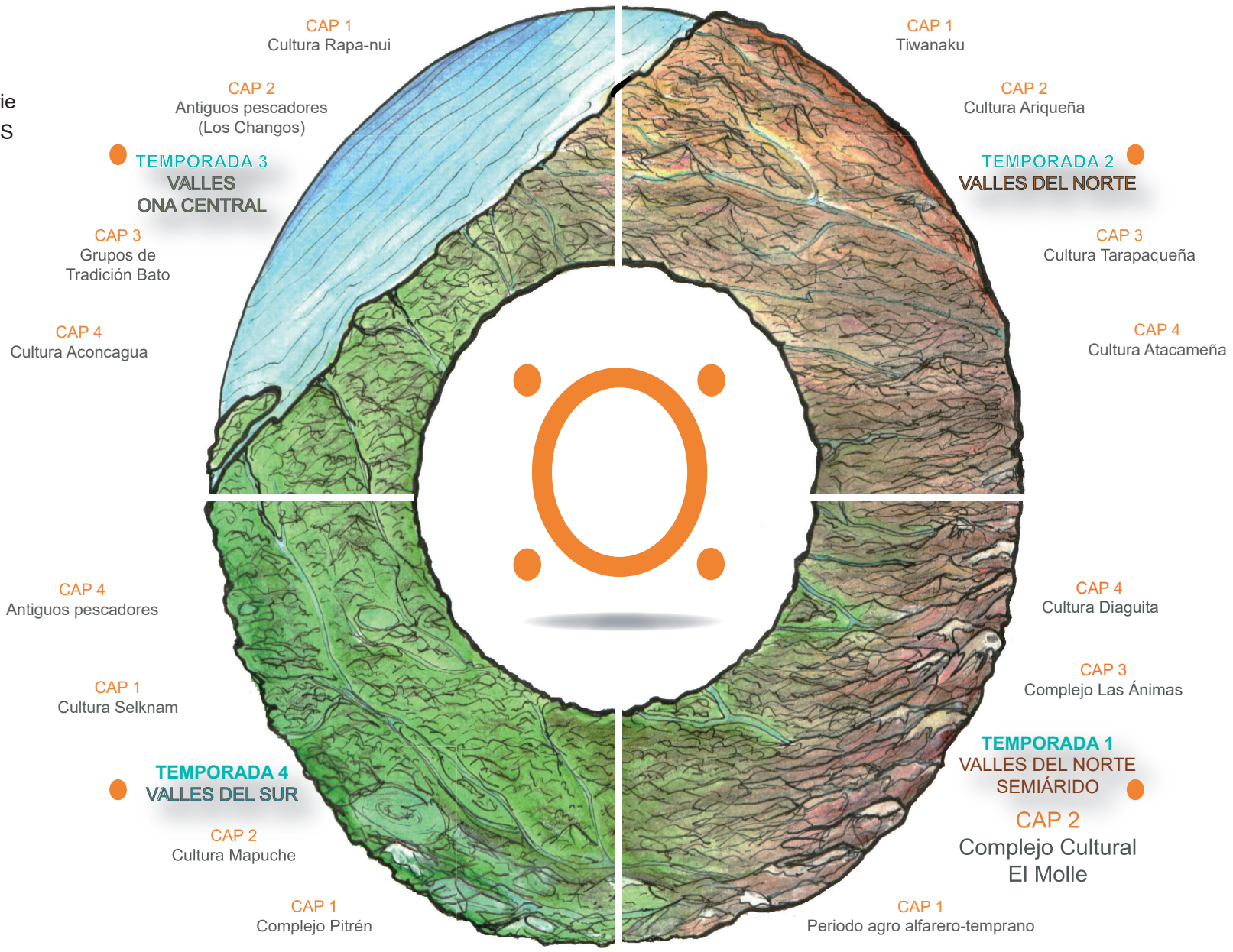
Sistema de código QR para ver los contenidos de la exposición desde el celular

Se implementa un soporte para el sistema QR a un costado de la exposición


LEGADO
DE LOS
VALLES



- Capítulos por Temporadas de la serie animada LEGADO DE LOS VALLES



4.5 PROYECTO

SISTEMA MUSEOGRÁFICO DE COMUNICACÍON,
PARA REVALORIZAR EL LEGADO PLÁSTICO QUE DESARROLLARON LAS CULTURAS AGRO ALFARERAS EN LOS VALLES TRANSVERSALES DE CHILE

Para lograr la estrategia comunicativa el proyecto se formulara en base a la producción audiovisual, mediante una serie animada de carácter multimedia, la cual funcionara como museografía de Museos que se relacionen con el contenido del proyecto

Serie animada de carácter multimedia la cual tiene por objetivo revalorizar el legado cultural desarrollado con los atributos que proporcionaron los valles transversales a lo largo de todo el territorio continental.
Se divide en cuatro temporadas, las cuales narran el desarrollo plástico-manual de las culturas indígenas que habitaron los valles de la zona este, zona norte, zona oeste y zona sur, argumentando esta estructura narrativa con las enseñanzas de la rueda sagrada ; simbología predominante en la mayoría de las culturas del mundo

LEGADO DE LOS VALLES

4.6 Objetivos

Objetivo general

Acercar el contenido del museo a la comunidad
Generar una estrategia comunicacional de acuerdo a los criterios de la nueva museología, con el fin de difundir los contenidos científicos que promueve cada institución museo en su determinado territorio

Objetivo específicos

Consolidar la relación de los campos profesionales teóricos científicos, con los demás campos profesionales de implementación, para funcionar en base a un concepto fundamental propuesto por la planteamiento de diseño en la preproducción

Construir un estereotipo grafico local que represente visualmente la identidad territorial especialmente enfocada al público joven, para diferenciar el producto nacional del modelo globalizado

4.7 Propuesta conceptual:

NARRACIÓN TERRITORIAL MULTIMEDIA

Las observaciones del campo expositivo determinan un proceso para elaborar la estrategia comunicativa de puesta en valor, la cual se determinara en base a criterios fundamentales que permitan el desarrollo de un producto comunicativo con identidad territorial

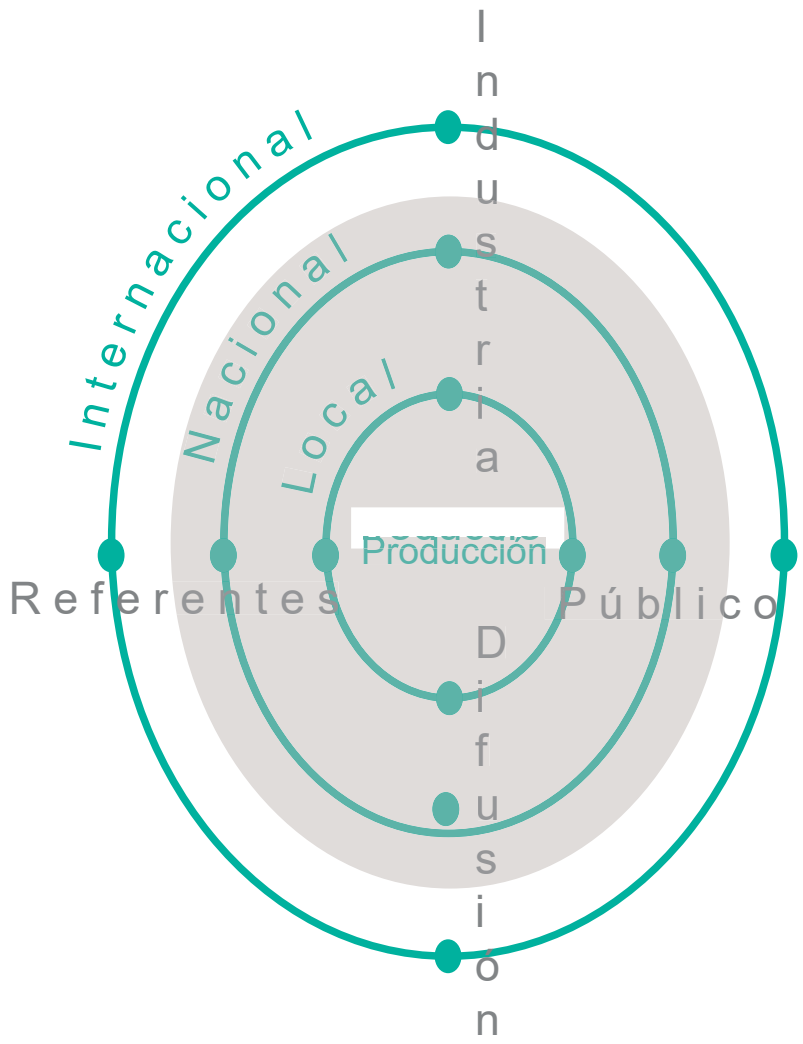
Narracion Territorial: (Definir rango territorial de producción)
Propuesta de concepto definido en la siguiente página

Multimedia: (Tipo de proyecto de diseño comunicacional)
Observaciones del campo determinado

4.8 CRITERIOS DE NARRACIÓN TERRITORIAL

Establecer los parámetros de diseño (producción audiovisual) con los cuales funcionara el proyecto





• Esquema Narración Territorial (Alcances de proyecto)

4.7.1 Narración Territorial

Concepto propuesto para definir una tipología de método de producción audiovisual, la cual se determina por el rango territorial en la que esta quiere impactar

El rango territorial tiene que ver con especificar cuál es el alcance completo de la producción, ya sea a nivel local, nacional o internacional

Cada rango territorial tiene sus propios factores que se involucran directamente con el tipo de producción: Mercado, Público, Referentes y Difusión, los cuales se diferencian según el tipo de rango territorial y también pueden complementarse en el proceso. Por ejemplo la producción audiovisual *Historia de un Oso* estaría dentro del rango de producción internacional, ya que esta diseñada desde un principio para el mercado extranjero, cumpliendo con referentes internacionales para el público globalizado

Rango de producción

- Producción Local
- Producción Nacional
- Producción Internacional

El proyecto *Legado de Los Valles* es una producción que esta propuesto desde la producción local, pero que tiene alcances para convertirse en producción nacional a medida que se conforme completamente

4.8.1 Criterios Diseño de contenido

Trabajar en base a contenido científico certificado

Bibliografía referencial

El proceso de planificación de contenido del proyecto se fundamentara en base a un referente base, el cual puede ser un libro, cuento, leyenda, relato o investigación científica que tenga relación con la temática del proyecto

Se establece como bibliografía referencial el libro *Prehistoria en Chile: Desde sus primeros habitantes hasta los Incas* publicado el año 2015 por la Sociedad Arqueológica de Chile, ya que es la investigación más reciente sobre el legado cultural de los pueblos originarios del país

Narración por tema

Para continuar con el proceso de planificación de contenido, se propone estructurar el contenido aportado por la bibliografía referencial por temas, generando un guion por temas, para que de esta forma se entregue un mensaje de duración variable, dependiendo de cuánto tiempo pase el usuario en la pantalla (Temas de 1 minuto aproximado de duración)

Guion por temas

Guion gráfico por temas

Proceso de evaluación

Para generar un contenido con respaldo científico se propone trabajar en conjunto con el área museológica del Museo, el cual será representado por un evaluador de proyecto. En primera instancia se evaluara el avance de prototipo para así llegar al producto final

4.8.2 Criterios Diseño de locación

Trabajar en base a referencial gráfica local

Investigación preliminar

Recopilación fotográfica y análoga de los rasgos visuales característicos en la Locación determinada en la fase anterior mediante el trabajo de constatacion visual en terreno (Constatación gráfica en terreno, Fotografia, Croquis)

Borrador Carpeta de Arte-Diseño de locación

Borrador de los fondos de animación (Background) que se utilizaran en el proyecto. Estos paisajes representaran mediante una técnica conmovedora, la identidad visual de la Locación determinada

Se determina como proceso para el estilo característico de la Carpeta de arte la ilustración digital mediante ilustración análoga y posterior pintado con Phothoshop

Proceso de Evaluación

Certificar científicamente con el evaluador de contenido hasta lograr el producto deseado



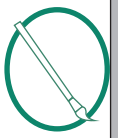
4.8.3 Criterios Diseño de Personaje

Trabajar en base a investigación etnológica



Investigación etnológica

Investigación etnológica preliminar para identificar los rasgos visuales del rostro de los indígenas que habitaron este territorio



Borrador Carpeta de Arte-Diseño de personaje

Propuesta de estereotipo local para representar el estereotipo indígena que alguna vez habito este territorio, se contempla en esta etapa el diseño de personaje 360 y el diseño de los artefactos característicos del desarrollo cada cultura indígena de la cual trata este proyecto,en la cual se diferencian el arte caracteristico y la forma de vida de cada cultura



Proceso de Evaluación

certificar científicamente con el evaluador de contenido hasta lograr el producto deseado



4.8.4 Criterios Diseño de Acción

Enfatizar el gesto de trabajo manual sobre el material

Elaboración de réplicas de piezas arqueológicas

Configurar réplicas de piezas arqueológicas en material que permita la elaboración manual



Grabación de escenas complejas

Para poder desarrollar de mejor manera las secuencias de animación en las cuales se enfatice el acto de trabajo manual sobre algún material, en esta etapa se utilizan las réplicas confeccionadas en la etapa anterior



Pruebas de animación rotoscopica

Con las grabaciones anteriormente elaboradas se determinaran las secuencias de las cuales se realizara la rotoscopia mediante un programa especializado



Proceso de Evaluación

Certificar científicamente con el evaluador de contenido hasta lograr el producto deseado



4.9 Sistema producto

La metodología fundamental que plantea este proyecto es el Sistema Producto, el cual se determina en base a tres áreas de desarrollo: **Producto, Servicio y Comunicación**



4.9.1 Producto

La primera etapa corresponde al proceso de producción audiovisual y la tipología de este, el cual, por ser un producto pensado para ser exhibido como material de apoyo en Museos, debe estar diseñado para incluir a todo tipo de público

El material audiovisual se presenta en los siguientes tipos de formato

- Audiovisual
  para todo público



- Solo Audio
  para personas no videntes



- Subtitulado al español
  para personas no oyentes



- Subtitulado al ingles
  para extranjeros



Producto audiovisual

El producto se dearrolla en base a una proyección audiovisual: **Preproducción** (Diseño de contenido, Diseño de ambiente, Diseño de personaje) **Producción (Diseño de acción)** y **Postproducción**. La etapa de Preproducción es fundamental desde el planteamiento de diseño, ya que es la etapa en la que se definen los critérios para funcionar en base al usuario determinado y a los antecedentes del proyecto



4.9.2 Servicio

•Material complementario para exposición permanente

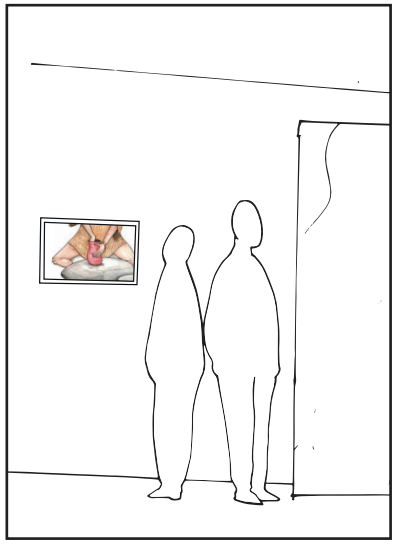
Para usuarios que visiten la exposición permanente del Museo

Material audiovisual complementario

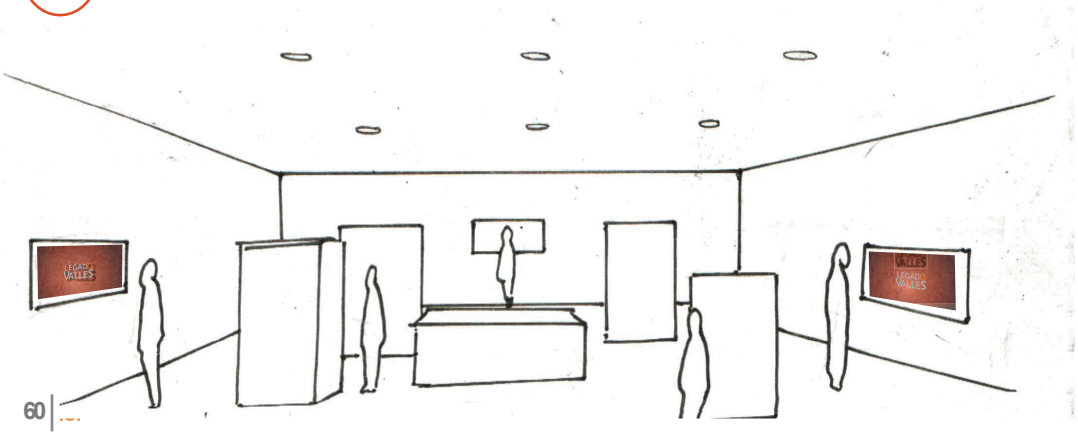
Se proyecta en pantallas que se encuentren en la sala de la exposición permanente del Museo

Para el caso del formato solo audio del producto audiovisual, se requiere de audífonos especiales

Al ser una animación dividida por temas, se espera que el usuario se detenga en la pantalla por tiempo máximo de 1 minuto



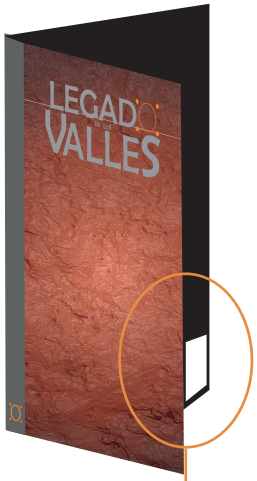
SOPORTE I MONITOR



Material gráfico complementario

Folleto tríptico con información gráfica acerca de cada capítulo de la serie que requiera el Museo

Se reparte al interior del Museo y también para actividades de difusión en los colegios



SOPORTE I IMPRESIÓN



El material se dispondra en el salón de informaciones del Museo

Código QR

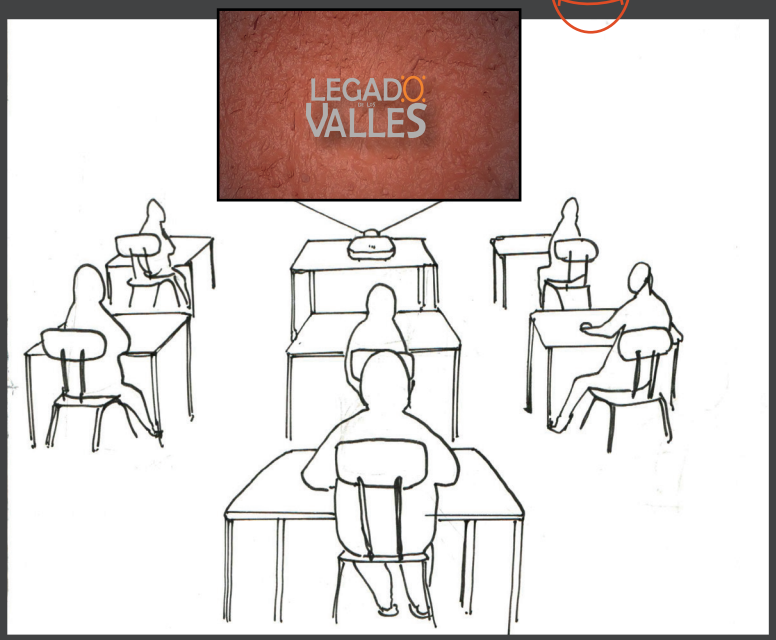
Se contempla que el usuario pueda visualizar el contenido del proyecto desde su celular, para así descargar el material y los contenidos. Por medio de un código QR se encuentra en el material gráfico complementario y en el Museo Mural detallado más adelante

- **Material complementario para Actividades con colegios**

Se busca incentivar el contenido del proyecto en cursos de enseñanza media pertenecientes a la zona del Museo, para así fortalecer la relación entre los colegios y los Museos

Para esta actividad se proyectaran los capítulos de la serie que representen a la zona determinada, especialmente en clases de Historia y Artes plásticas. También el material audiovisual servirá de apoyo para actividades programadas de colegios en el Museo

SOPORTE I PROYECTOR





- **Material complementario para Actividades con comunidades locales**

Se busca difundir el contenido del proyecto en localidades que pertenezcan a la región determinada del Museo, para así llevar el contenido del Museo a lugares que se encuentren alejados de las ciudades principales

Para esta actividad se proyectara el contenido en soportes de alta dimensión ubicados en las plazas principales de la localidad



- Retícula de diagramación

- Aplicación en fondo gris



- Aplicación en fondo negro



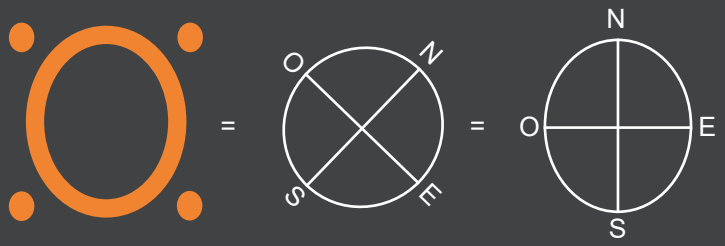
- Reducción maxima 70%



4.9.3 Comunicación

Desarrollo de marca

La marca del proyecto se conceptualiza mediante un isologo que representa el símbolo de la rueda sagrada (Rosa de los vientos), símbolo característico de gran cantidad de culturas ancestrales en nuestro territorio y a lo largo del mundo. El símbolo representa el equilibrio basado en los cuatro puntos cardinales y se asemeja con las 4 temporadas del proyecto



La tipología escogida presenta terminaciones irregulares lo que representan una estética más plástica, para representar el trabajo manual desarrollado sobre el material orgánico

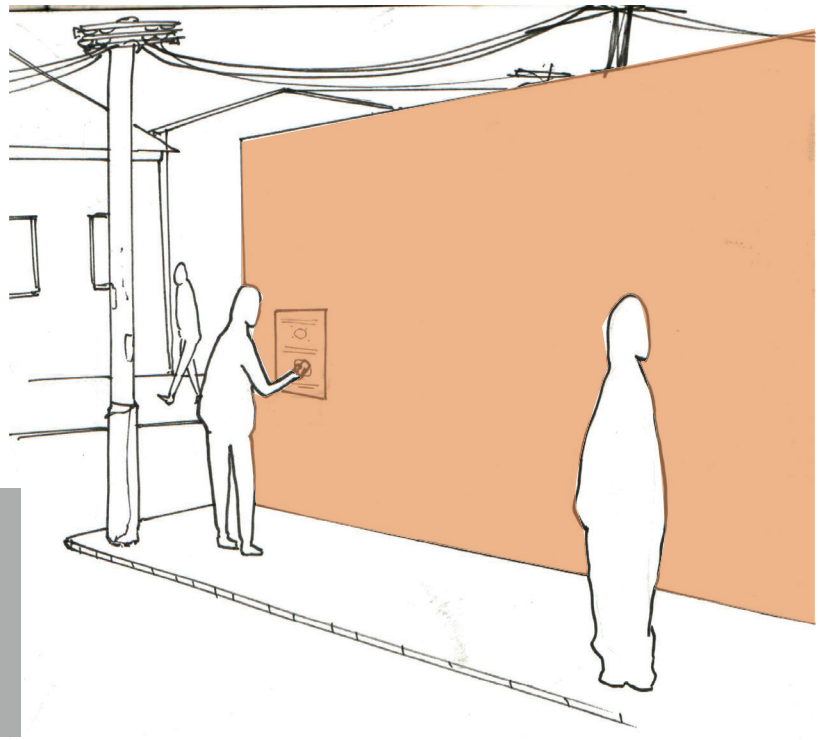


Terminaciones irregulares

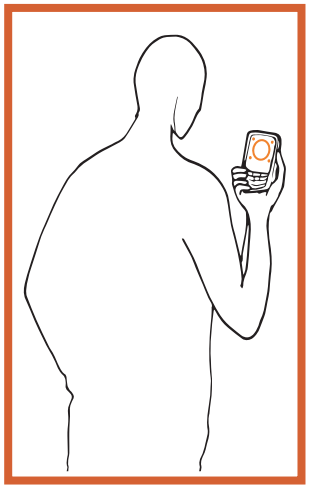
•Estrategia comunicacional: MUSEO MURAL

Se determina a modo de estrategia comunicacional generar un hito de gran escala en la ciudad. Es por esto que se utiliza el medio del muralismo para lograr sacar los contenidos expuestos por el Museo a la ciudad. El Mural contara con una implementación QR para que el usuario desde su celular pueda asociarse con los contenidos del Museo y así generarle interés para que asista a visitarlo

El Mural cuenta con un soporte complementario el cual consiste en un soporte (Placa metálica) a un costado del Mural, donde va la información correspondiente de la obra y también, la implementación del sistema de código QR para que el usuario pueda ver los contenidos del proyecto desde su celular, y así invitarlos a visitar la exposición permanente del Museo









4.10 Planificación de actividades

Para organizar la presente formulación de proyecto y planificar todas sus actividades, este proyecto se estructura en base a la planificación de producción audiovisual mencionada en el marco teórico. De acuerdo a lo planteado, se estructura en 3 fases consecutivas:

Preproducción – Producción – Post Producción

Cada una de estas fases presenta un proceso realizado por un campo interdisciplinar organizado en un periodo de tiempo determinado y con su evaluacion científica correspondiente. La planificación de actividades y el costo de producción a detallar a continuación corresponden a un capítulo de la serie, siguiendo el modelo de financiamiento del proyecto anteriormente mencionado

ETAPA	ACTIVIDAD		ESPECIALIDAD	INSUMOS	CALENDARIO
Preproducción	Diseño de contenido	**Investigación preliminar:** Recopilación de antecedentes y búsqueda de Bibliografía referencial	*Director de proyecto*	Bibliografía Internet	*Semanas*
		Borrador de guión: Configurar un borrador de guión con los contenidos aportados por la bibliografía referencial	*Guionista*	PC	
		Borrador de Guion gráfico: Configurar un Borrador de Guion gráfico desarrollando la composición visual de los componentes del guion borrador	*Diseñador gráfico*	PC Tableta digitalizadora	
		Proceso de Evaluación: Certificar científicamente el contenido propuesto previamente mediante un representante (Evaluador de contenido) del campo profesional determinado hasta lograr el producto deseado	*Arqueólogo supervisor*		
	Diseño de ambiente	**Investigación preliminar:** Recopilación fotográfica y análoga de los rasgos visuales característicos de la Locación determinada en la fase anterior mediante el trabajo en terreno (Constatación en terreno)	*Fotógrafo*	Cámara fotográfica	
		Borrador Carpeta de Arte-Diseño de ambiente: Borrador de los fondos de animación (Background) que se utilizaran en el proyecto. Estos paisajes representaran mediante una técnica conmovedora, la identidad visual de la Locación determinada	*Artista visual, Diseñador gráfico*	Materiales gráficos PC Tableta digitalizadora	
		Proceso de Evaluación: Certificar científicamente con el evaluador de contenido hasta lograr el producto deseado	*Arqueólogo supervisor*		
	Diseño de personaje	**Investigación preliminar:** Investigación etnológica para identificar los rasgos visuales del rostro de los indígenas que habitaron este territorio	*Director de proyecto*	Bibliografía Internet	
		Borrador Carpeta de Arte-Diseño de personaje: Propuesta de estereotipo local para representar el estereotipo indígena que alguna vez habito este territorio, se contempla en esta etapa el diseño de personaje 360 y el diseño de los artefactos característicos de desarrollo la cultura	*Artista visual, Diseñador gráfico*	PC Tableta digitalizadora	
		Proceso de Evaluación: Certificar científicamente con el evaluador de contenido hasta lograr el producto deseado	*Arqueólogo supervisor*		
	Diseño de acción	**Elaboración de réplicas de piezas arqueológicas:** Configurar réplicas de piezas arqueológicas en material que permita la elaboración manual	*Artista ceramista*	Greda, Arcilla	
		Grabación de escenas complejas: Para poder desarrollar de mejor manera las secuencias de animación en la cuales se enfatice el acto de trabajo manual sobre algún material, en esta etapa se utilizan las réplicas confeccionadas en la etapa anterior	*Camarógrafo Actor*	Cámara de video Réplicas	
		Pruebas de animación rotoscopica: Con las grabaciones anteriormente elaboradas se determinaran las secuencias de las cuales se realizara la rotoscopia mediante un programa especializado	*Animador rotoscopia*	PC Tableta digitalizadora	
		Proceso de Evaluación: Certificar científicamente con el evaluador de contenido hasta lograr el producto deseado	*Arqueólogo supervisor*		
Producción	*Producción del capítulo por Tema*	Se determina trabajar con el equipo de animación con un ritmo de rendimiento de un Tema cada semana, para que así, el tiempo máximo de producción del capítulo sea de 3 meses	*Animadores*	PC Tableta digitalizadora	
Post-producción	*Post animación*	Inclusión de efectos especiales, transiciones, textos e información visual	*Animadores Post*		
	Post audio	Inclusión de voces, subtítulos, banco de sonidos y banda sonora	*Diseñador de sonido Sonidistas Músicos*	Micrófono de ambiente PC	
Implementación	*Museografía exposición permanente*	Implementar el material audiovisual complementario en pantallas visibles que no entorpezcan la colección permanente	*Curador exposición*	Pantalla LSD	
		Diseñar material gráfico complementario (Folleto tríptico), imprimirlo para después repartirlo en distintos puntos del Museo	*Diseñador gráfico*	Imprenta	
		Diseñar Aplicación Móvil con el fin de traspasar los contenidos del museo interactivamente al celular del usuario	*Diseñador gráfico Programador*	PC Tableta digitalizadora	
	Museo mural	Propuesta de boceto y desarrollo de Mural	*Muralistas*	Pinturas	
	Actividades de difusión	Utilizar el proyecto como material complementario en el curriculum de colegios, específicamente en clases de historia y artes visuales a alumnos de enseñanza media, para así potenciar el vínculo entre los colegios del sector y el Museo determinado	*Monitor*	Proyector Material Audiovisual Material Gráfico	
		Desarrollar actividades de proyección del proyecto en plazas y comunidades de la región determinada	*Staff de producción*	Proyector Material Audiovisual Material Gráfico	

1 capítulo de una de las 4 temporadas de LEGADO DE LOS VALLES tiene un tiempo de producción de 7 meses, en donde se organizan los procesos anteriormente mencionado en 6 meses y un séptimo mes para empezar con la implementación del servicio museográfico planteada anteriormente en el sistema producto del proyecto

El servicio museográfico tanto como la estrategia comunicativa MuseoMural se esperan proyectar desde el 7 mes en adelante, con unperiodo de duración de 3 meses más

El proyecto hoy en día tiene un proceso de duración de 10 meses de implementación por capítulo, con todo su sistema producto implementado. Se espera a futuro, con la experiencia práctica reducir a 5 meses la producción de cada capítulo, de esta forma, una temporada de LEGADO DE LOS VALLES podría efectuarse en un periodo de 2 años

4.11 Financiamiento

El modelo de financiamiento en primera instancia requiere de una investigacion preliminar para identificar los distintos concursos a fondos de financiamiento estatal que se puedan relacionar con las características del proyecto

El producto audiovisual puede ser patrocinado por financiamiento estatal a través de los distintos fondos concursables a nivel regional y nacional que entrega una vez al año el estado de Chile

El servicio museográfico que entrega el proyecto lo capacita para postular a los distintos financiamientos que entrega el estado y también financiamiento de privados, como tambien la temática de revalorizacion del patrimonio cultural indigena, son campos cubiertos por entidades multidisciplinares que velan por el desarrollo de la localidad

El producto que se vende al cliente es un capítulo de la serie, para que de esta forma se pueda vender capítulos por separados, como la temporada completa, según los capítulos que sean requeridos

4.12 Costos del proyecto

A continuación se presenta el costo de producción de un capítulo del proyecto, como una primera cotización de los insumos y mano de obra requerida, la cual se adecua a los estándares de financiamiento estatal

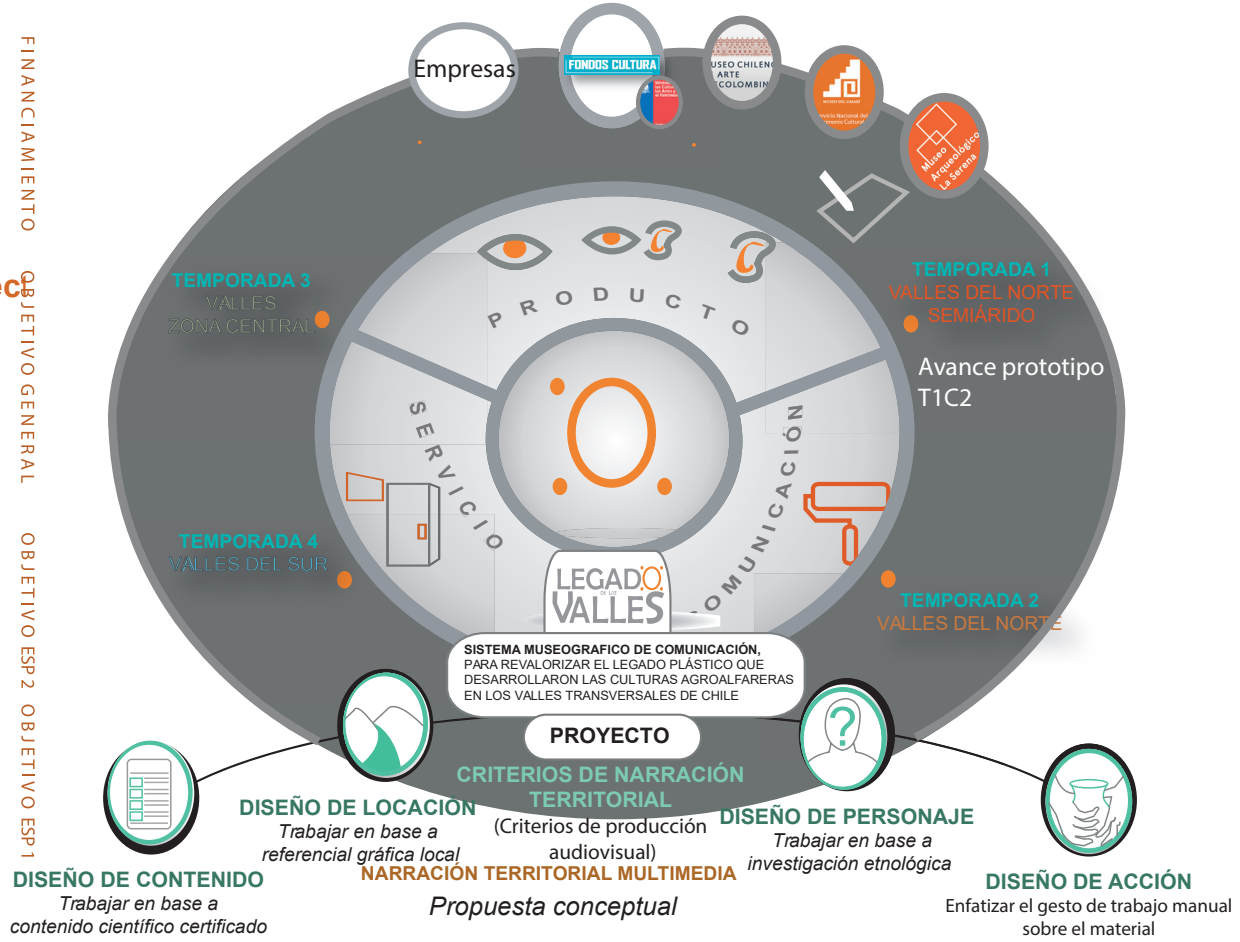
EQUIPO				INSUMOS		TOTAL
Director de proyecto (Director de arte)		$ 700.000	$ 2.800.000			
Productor		$ 500.000	$ 2.000.000			
Diseñador gráfico		$ 500.000	$ 2.000.000			
Diseño sonoro	(2 meses)	$ 500.000	$ 1.000.000	Bibliografía Libro referencial	$50.000	
Arqueólogo evaluador	(2 meses)	$ 500.000	$ 1.000.000	Tableta digitalizadora (2)	$ 80.000	
				PC (1)	$1.000.000	$10.300.000
PRE PRODUCCIÓN			HONORARIOS			
Guionista	(2 meses)	$ 500.000	$ 500.000	Cámara fotográfica	$400.000	
Artista ceramista	(1 mes)	$ 400.000	$ 400.000	Cámara de video		
Camarógrafo	(1 mes)	$ 400.000	$ 400.000	Materiales gráficos	$150.000	
Actor	(1 mes)	$ 300.000	$ 300.000	Materiales de moldaje	$100.000	$2.250.000
PRODUCCIÓN						
Animador	(2 meses)	$ 500.000	$ 1.000.000	Lineas	$30.000	
Sonidista	(2 meses)	$500.000	$ 1.000.000	Interfaz de audio	$230.000	
Camarógrafo	(1 mes)	$ 400.000	$ 800.000	Micrófono de ambiente	$120.000	$3.780.000
Actor	(1 mes)	$ 300.000	$ 600.000			
SERVICIO (MUSEOGRAFÍA)						
Diseñador gráfico	(2 meses)	$ 400.000	$ 800.000	Pantalla LSD (4)	$2.000.000	
Programador	(3 meses)	$ 400.000	$ 800.000	Imprenta	$1.000.000	$5.400.000
Programador	(3 meses)	$ 400.000	$ 800.000			
COMUNICACIÓN (MUSEOMURAL)						
Muralista	(1 mes)	$ 1.000.000	$ 1.000.000	Pinturas	$1.000.000	$2.000.000
DIFUSIÓN (ACTIVIDADES CON COLEGIOS Y LOCALIDADES)						
Monitor	(Indefinido)	$ 400.000	$ 2.000.000	Proyector (2)	$400.000	
Monitor		$ 400.000	$ 2.000.000	Telón grande	$1.000.000	$1.400.000
					Costo final por capítulo	**$ 25.130.000**

4.13 Mapa de proyec

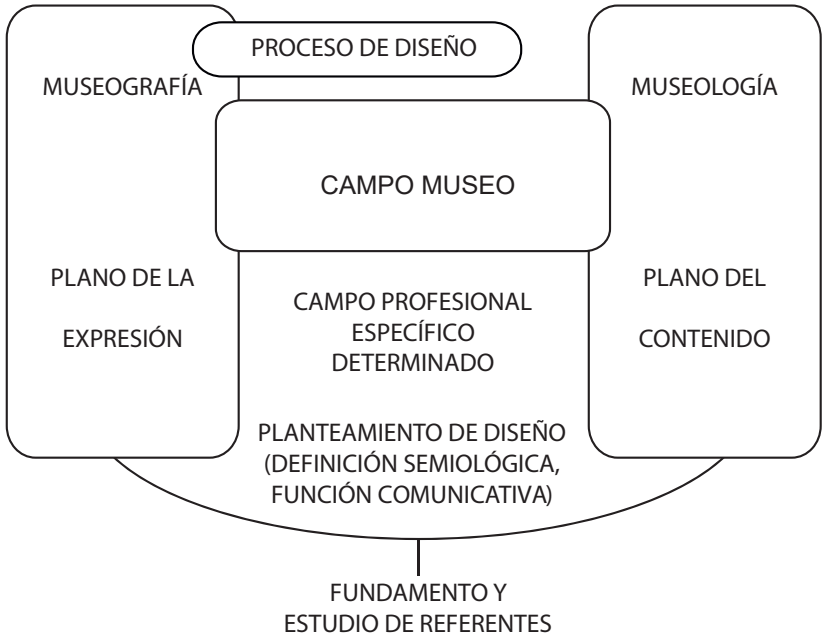
FINANCIAMIENTO

OBJETIVO GENERAL

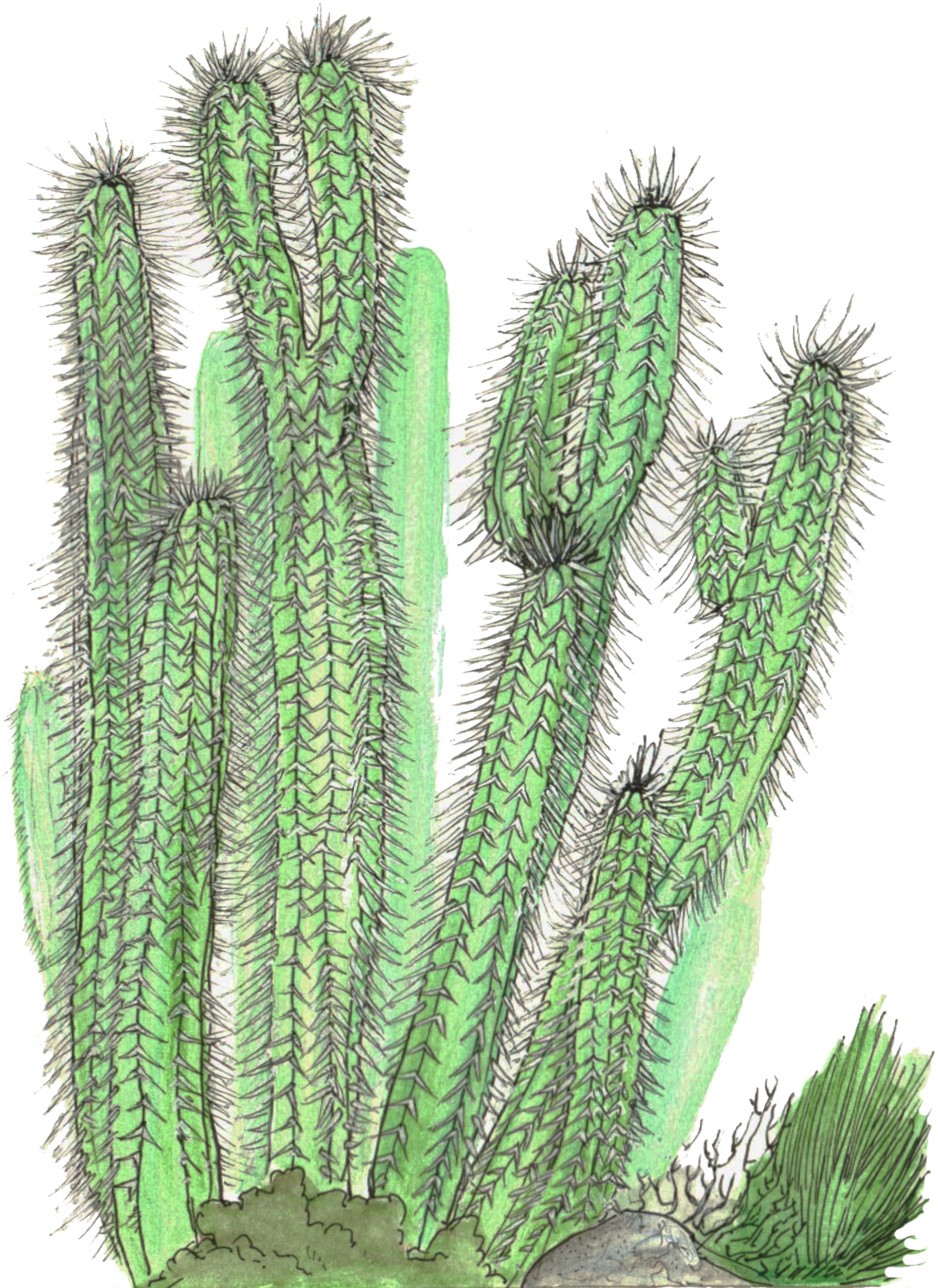
OBJETIVO ESP 2 OBJETIVO ESP 1



Propuesta conceptual



FUNDAMENTO

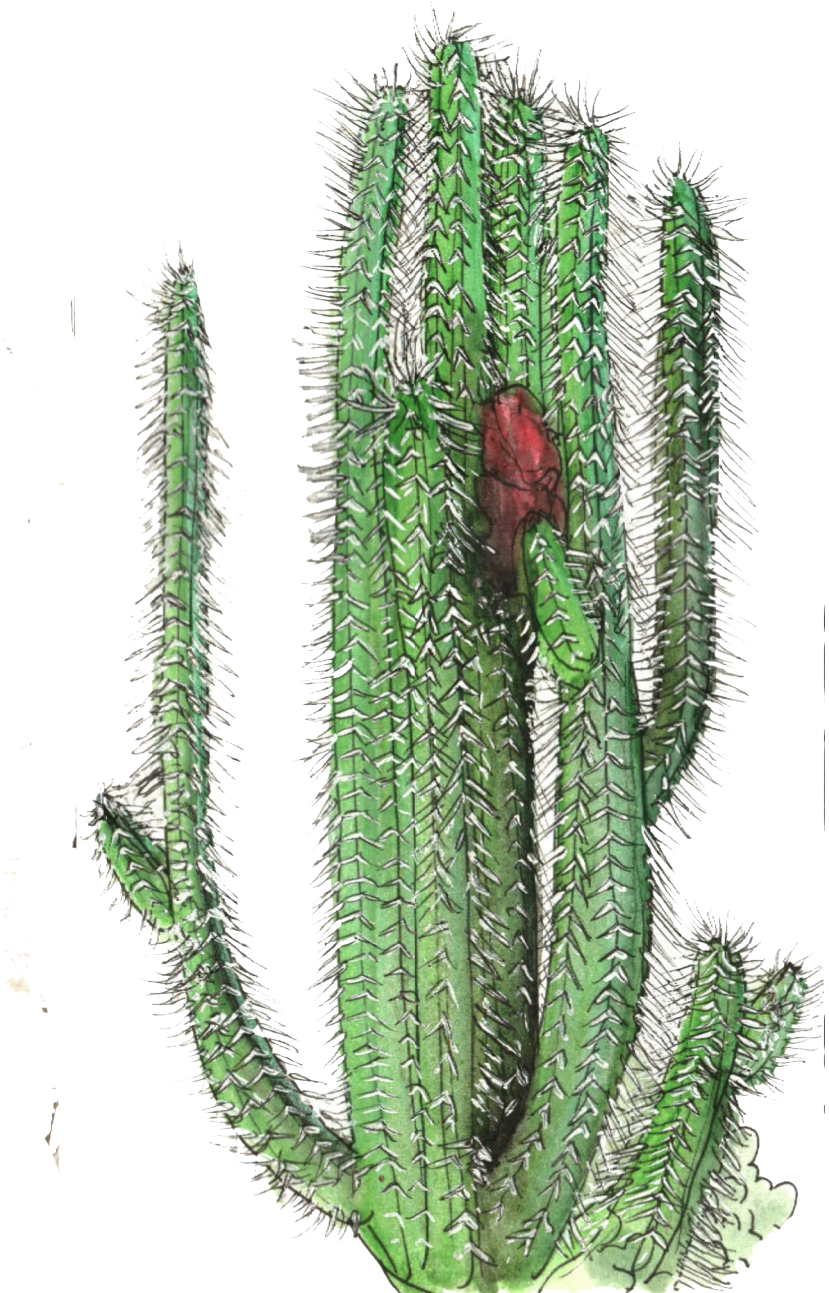


PROTOTIPO T1T2:
COMPLEJO CULTURAL EL MOLLE

Se determina como prototipo de proyecto el piloto de un capitulo de una de sus temporadas, en este caso, a modo de estrategia se determina por un alcance geográfico, trabajar en la primera temporada de Legado de Los Valles: Valles Del Norte Verde (Desde la tercera a la cuarta región de Chile)

En esta etapa se desarrolla el proceso de producción del Borrador de la Preproducción del capítulo 2 de la serie, el cual lleva como nombre Complejo Cultural El Molle, al tratar sobre el desarrollo cultural de los primeros grupos agro alfareros que habitaron el territorio comprendido entre la tercera y cuarta región de Chile hace más de 10.000 años atrás

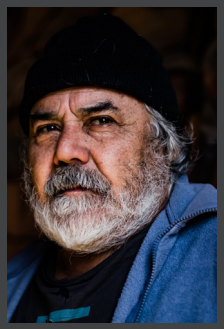
Son muchas las comunidades, instituciones y personas que siguen de cerca el legado desarrollado por esta cultura, de la que poco se conoce dado por su periodo de desarrollo. Hoy en día es necesario revalorizar esta cultura en las ciudades y localidades que abarcan su territorio, razón por la cual, en el siguiente capítulo de determina como caso de estudio, el panorama actual de los personajes e instituciones que revalorizan hoy en día el legado de esta cultura en particular



5.1 Revalorización del patrimonio cultural en el norte semiárido

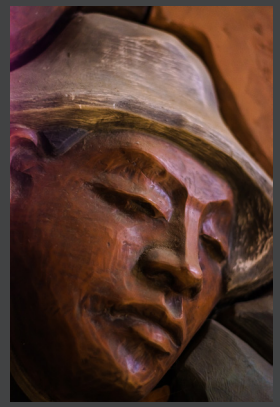
El norte semiárido del país, territorio comprendido entre la tercera y cuarta región de Chile alberga un patrimonio arqueológico que da cuenta del desarrollo de diferentes culturas que habitaron sus tierras hace más de 10.000 años. La cultura diaguita se caracteriza a nivel nacional por la complejidad y oficio de su arte, manifestado principalmente por sus cerámicas. Sin embargo, demasiadas expresiones de arte rupestre son las que se encuentran en este territorio, lo que da cuenta de un desarrollo cultural que fue evolucionando hasta llegar a la culminación de su desarrollo. Este legado cultural es revalorizado hoy en día en la región por diferentes personajes e instituciones, ya que representa la identidad territorial de la zona

5.1.1 Caso 1: Artista Daniel Palominos



Daniel Palominos es un referente artistico destacado en la cuarta region de Chile, su trabajo se encuentra en gran parte de la cuarta region lo que hace representar su trabajo como parte de la memoria visual de las ciudades de Coquimbo y La Serena principalmente

Se destaca como Profesor de artes plásticas, artista visual y ceramista, demostrando un trabajo que lo caracterisa y que a juicio personal representa la identidad plastica de la ciudad de La Serena, ya que su trabajo se encuentra en muchos edificios emblematicos de la ciudad



Fotografías de Sebastian Calderón



Técnica Molle de Ahumado de pieza cerámica

Este referente es la demostración del legado que aún se preserva de la cultura El Molle y cultura Diaguita, ya que Daniel a trabajado a lo largo de toda su carrera profesional con material que le entrega su territorio para hacer sus esculturas, familiarizándose de esta forma en primera instancia con el desarrollo indígena que compartieron este territorio. Daniel además emplea en su proceso de trabajo la técnica de ahumado con la cual los indígenas Molles teñían su cerámica con tonos negros

5.1.2 Caso 2: Museo de sitio El Olivar

A mediados del 2016 se encontró en el sitio de El Olivar, localidad ubicada en al norte de la ciudad de La Serena el mayor hallazgo arqueológico del país constituido por 8 cementerios indígenas de incalculable valor patrimonial pertenecientes a las culturas Animas, Diaguita y Diaguita Inca







Esta investigación arqueológica peligra por la ampliación de la ruta 5 adjudicado por la empresa española SACYR, la cual pretendía seguir con la obra. Gracias al apoyo de la municipalidad de La Serena y de la gestión de los arqueólogos Gabriel Cantarruti y Paola González, jefes de excavaciones, se establece hoy en día n museo de sitio en este sector, en el cual solo se ha descubierto un pequeño porcentaje de la completa magnitud de este yacimiento arqueológico

Imagénes de la página https://www.google.cl/search?q=Museo+de+sitio+el+olivar&rlz=1C1CHBD_esCL776CL776&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiQ1O-_4NjcAhXLjJAKHRLAB00Q_AUICigB&biw=1137&bih=681#imgrc=zM0lcFs-1PtKeM:

La instalación del Museo Arqueológico de La Serena por otro lado tiene un posicionamiento en la ciudad desde hace mucho tiempo. Su posicion céntrica es un factor que trae pro y contras en las visitas de publico

Los turistas son el público frecuente del Museo , mienrtras que los habitantes de la ciudad no valoran estos espacios, pensando casi siempre de que por se fue una vez, ya no vale la pena seguir yendo



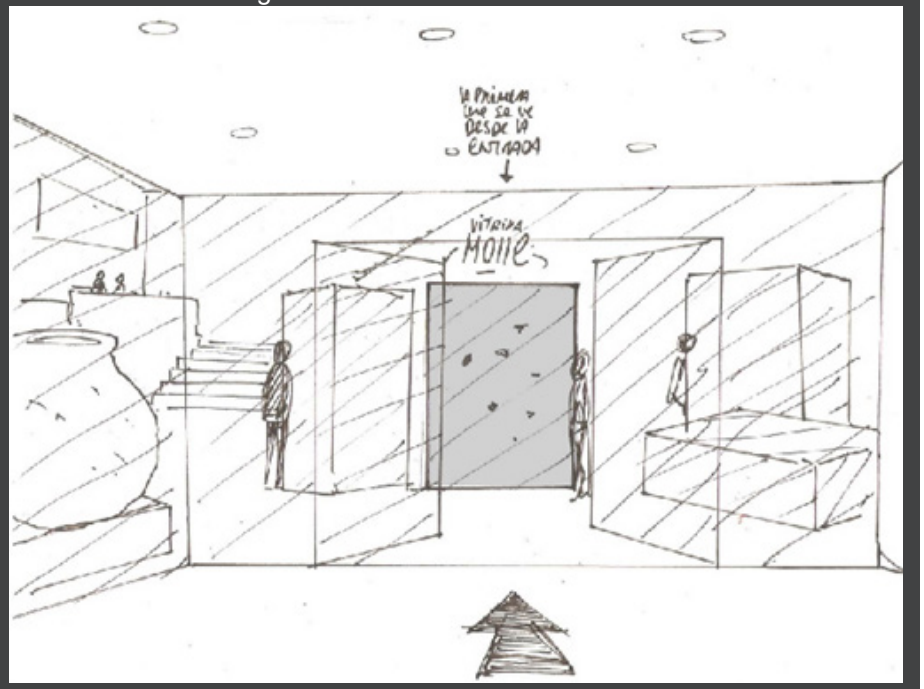
Museografía Museo Arqueológico de La Serena







El proyecto tiene como objetivo fundamental que se revalorise el legado indígena mediante la figura de Los Museos. Es objetivo principal que los habitantes de La Serena tengan motivación de asistir al nuevo Museo



5.1.3 Caso 3: Museo Arqueológico de La Serena

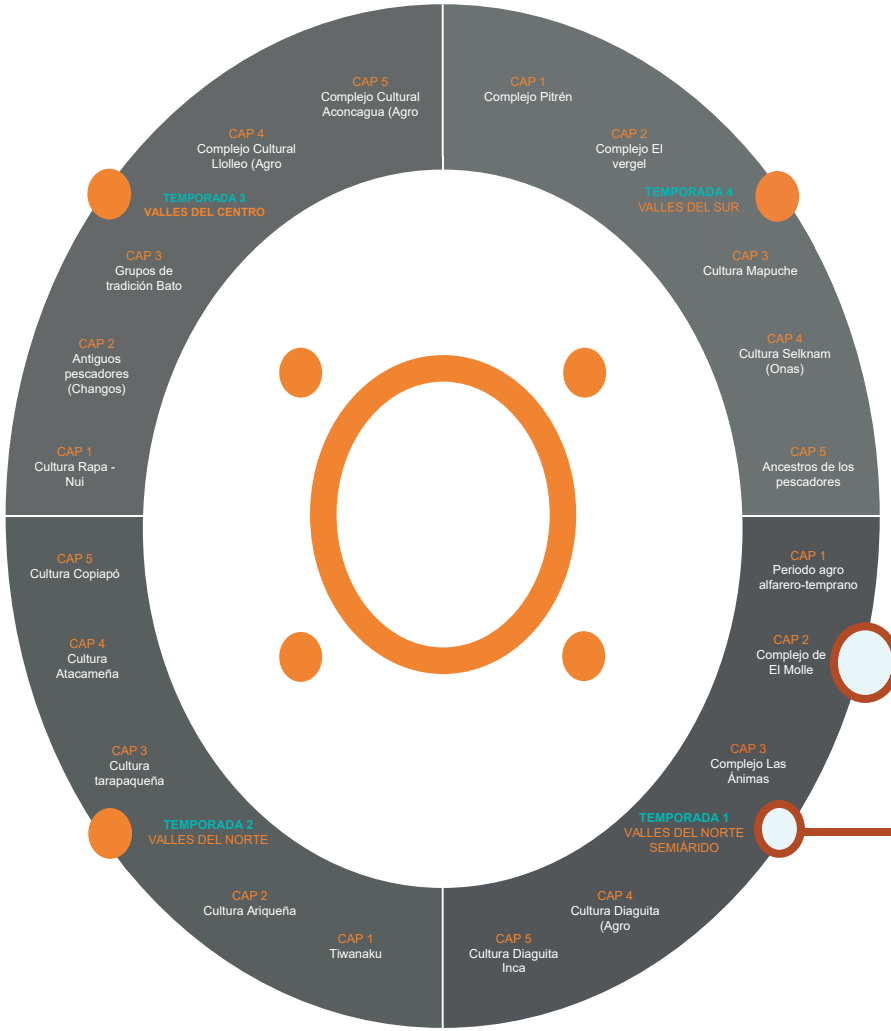


Como servicio público la misión del museo es comprometerse con la preservación, estudio y divulgación del patrimonio arqueológico y antropológico de la región de Coquimbo y que en el contexto de un mundo globalizado se orienta al beneficio de la identidad local (DIBAM, 2011)



Además esta institucion en conjunto con el Museo del Limarí y el Museo Chileno de Arte Precolombino son las encargadas de albergar el estudio y conservación de piezas de la cultura Molle en nuestro país, por lo que vincularse con esta institución es de suma importancia para el desarrollo del proyecto

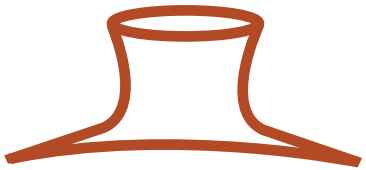
Hoy en día el Museo se encuentra en remodelación de sus instalaciones para finales del año 2018, proyecto financiado por el programa de Puesta en Valor del Patrimonio del Gobierno Regional, y que contribuirá significativa al desarrollo de la ciudad y la revalorización del patrimonio cultural de la región



CAPÍTULO 1 **PERIODO AGROALFARERO TEMPRANO**

CAPÍTULO 2 COMPLEJO EL MOLLE

CAPÍTULO 3 **COMPLEJO LAS ÁNIMAS**
CAPÍTULO 4 **CULTURA DIAGUITA**
CAPÍTULO 5 **CULTURA DIAGUITA INCA**



TEMPORADA 1
VALLES DEL NORTE SEMIÁRIDO

Avance preproducción T1C2

El avance de prototipo del proyecto se determina como el avance de preproducción del segundo capítulo Complejo Cultural El Molle de la primera temporada de la serie Legado de Los Valles

Este proceso se conforma en base al primer proceso de bocetaje y propuesta de concepto de arte determinado en base a los criterios de Narración Territorial mencionados anteriormente. Se conforma por Borrador de guion, Borrador guion gráfico, Borrador carpeta de arte y Avance de animación, productos que serán evaluados por el evaluador del proyecto mencionado en el siguiente capítulo

5.2 Desarrollo de prototipo

LEGADO DE LOS VALLES

T1C2 COMPLEJO EL MOLLE





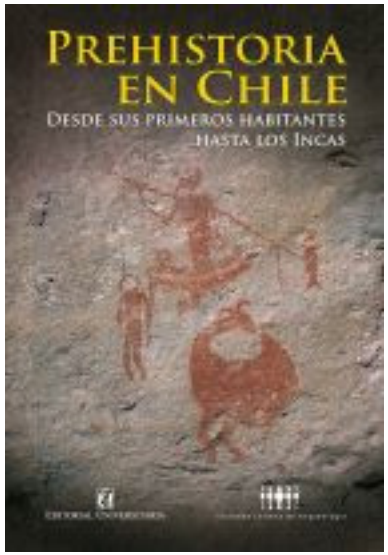
5.2.1 Diseño de contenido

Para establecer el guión y posterior guión grafico del proyecto según los criterios referidos al diseño de contenido mencionado anteriormente, se determinan dos factores fundamentales: La bibliografía referencial y el proceso de evaluación

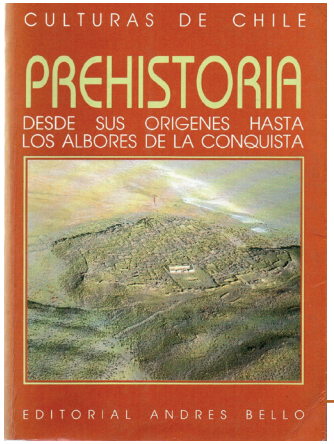
5.2.1.1 Bibliografía referencial

El contenido del proyecto se fundamenta con el libro Prehistoria en *Chile: Desde sus primeros habitantes hasta los Incas* publicado el año 2015 por la Sociedad Arqueológica de Chile como se mencionó anteriormente

Ya que aún no es posible contar con el libro (se encuentra en proceso de gestión), se determina construir un borrador de guión con el libro *Culturas de Chile: Prehistoria, desde sus orígenes hasta los albores de la conquista* publicado el año 1989 por la Sociedad Arqueológica de Chile y que si bien, no es una versión actualizada de las investigaciones arqueológicas en nuestro país, sirve como un proceso de introducción para poder familiarizarse con la temática y así poder construir el primer borrador de guion por temas, razon por la cual en esta primera fase tambien se añade el estudio de Francisco Cornelly sobre esta cultura con el libro *Cultura Molle*



- Libro *Prehistoria en Chile: Desde sus primeros habitantes, hasta los Incas,* de la Editorial Universitaria, publicado por La Sociedad Chilena de Arqueologia en el año 2015
http://www.universitaria.cl/wp-content/themes/universitaria/imagenes_libros/9561125137c.jpg

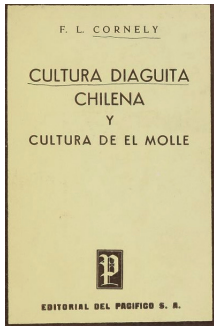


- Libro *Culturas de Chile: Prehistoria, desde sus orígenes hasta los albores de la conquista,* de la editorial Andrés Bello, publicado por La Sociedad Chilena de Arqueologia en el año 1989
https://i.pinimg.com/originals/d2/f7/8a/d2f78aec09723b5eb28e42e07f56e6c2.jpg

Bibliografía referencial Avance Prototipo

5.2.1.2 Proceso de evaluación

Para que el proyecto cuente con certificación científica como se establece en los criterios de Diseño de contenido, en esta oportunidad se determina trabajar en conjunto con el Museo Arqueológico de La Serena



Libro *Cultura Diaguita Chilena y Cultura de El Molle,*
de Francisco Cornelly

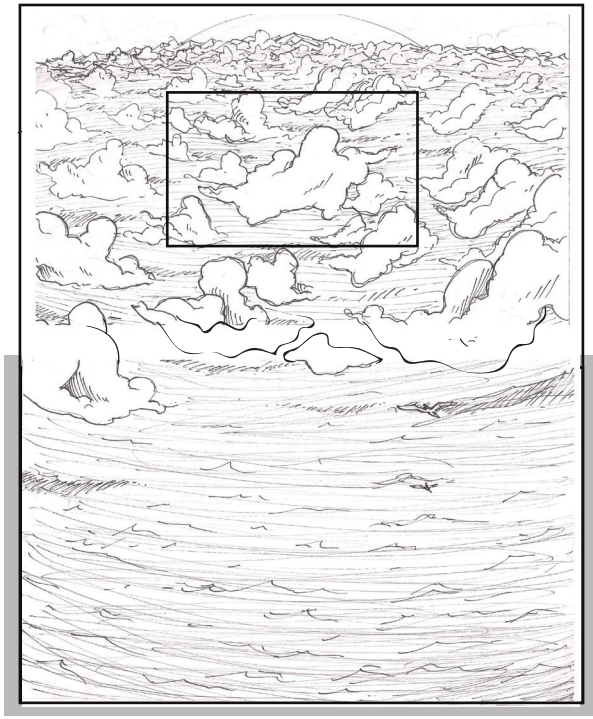
Se gestiona una reunión con Oscar Silva Fontana,
Arqueólogo encargado de colecciones del Museo, quien accede en primera instancia a ser entrevistado para contar la visión del Museo con este tipo de proyecto, decidiendo asi colaborar en la construcción del contenido proporcionando el libro mencionado anteriormente

- Razón por la cual se propone a Oscar como futuro evaluador del proyecto,para asi en primera instancia y de acuerdo con la planificacion de actividades correspondiente se encargara de la evaluación de el **Borrador de guion, Borrador guion gráfico, Borrador carpeta de arte** y **Avance de animación**

Este material es el avance de prototipo demostrado, se espera de acuerdo a la planificación de actividades, seguir en el proceso de evaluación hasta llegar al prototipo final

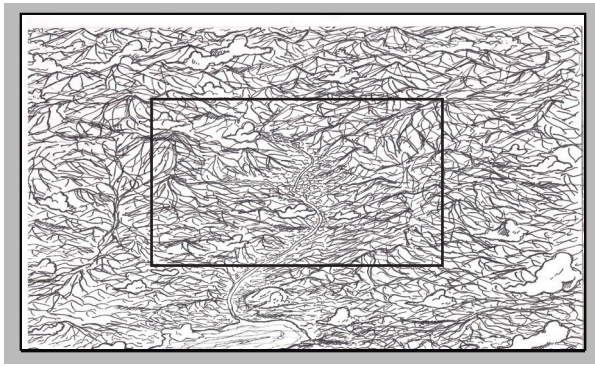
Tema Presentación

5.2.1.2 Borrador Guión gráfico por temas T1C2



-Paneo vertical

LOCACIÓN	océano pacífico	TIEMPO	4 seg
ACCIÓN	La cámara avanza en un viaje rápido por el mar, se ve continente al fondo		
NARRADOR	*-Los atributos geográficos de nuestros valles transversales...*		
FUENTE			
AUDIO	gaviotas, aire, mar		

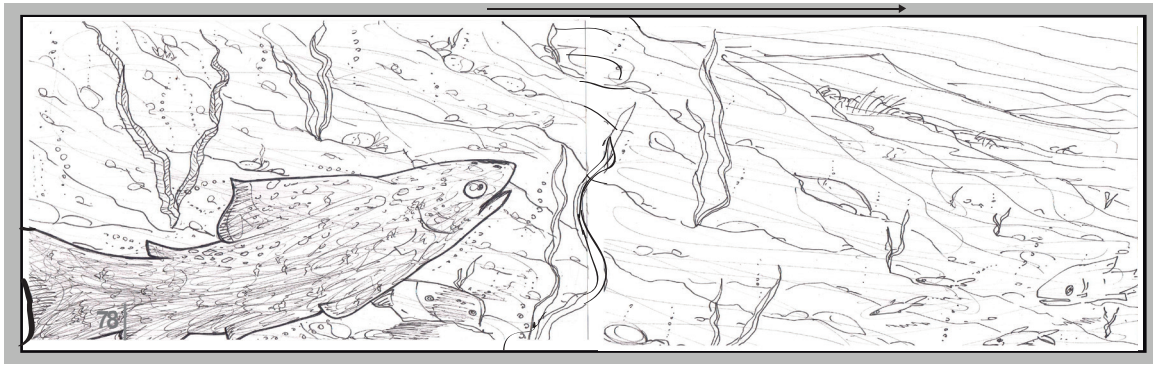


Comentarios

-zoom central
La cámara se acerca a un rio del valle transversal

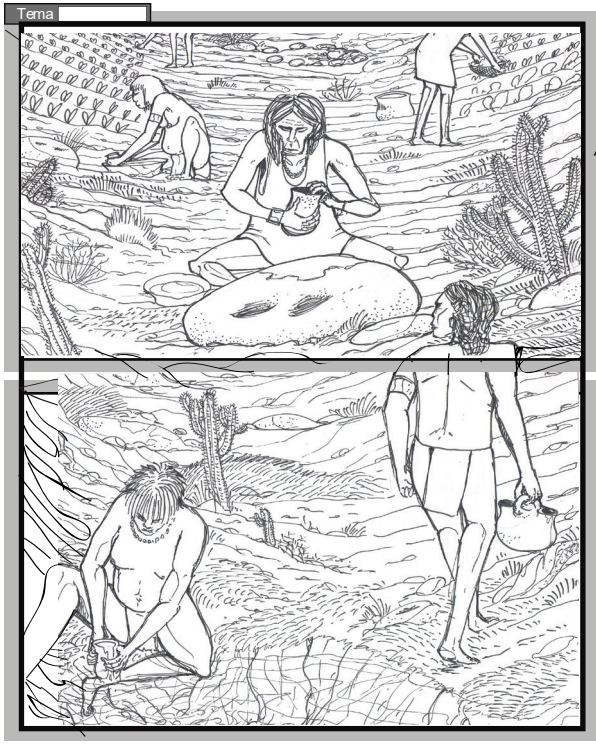
-Paneo horizontal

LOCACIÓN	Continente	TIEMPO	4 seg
ACCIÓN	Primer plano al continente Chileno, se aprecian los valles transversales que surgen del rio que baja de la cordillera		
NARRADOR	*...han permitido el asentamiento y desarrollo de diversas culturas a lo largo del tiempo...*		
FUENTE			
AUDIO			



LOCACIÓN	Profundidad del rio	TIEMPO	4 seg
ACCIÓN	Peces en la profundidad del rio		
NARRADOR	*...Gracias a las tierras fértiles que se nutren de los ríos que bajan de la cordillera..*		
FUENTE			
AUDIO			

Tema



Comentarios

2

LOCACIÓN	valle
TIEMPO	4 seg
ACCIÓN	Primer plano a una indígena haciendo una cerámica
NARRADOR	*...para desarrollar desde la técnica manual...*
FUENTE	
AUDIO	personas murmurando, pajaros

Comentarios

-Paneo vertical

1

LOCACIÓN	valle
TIEMPO	3 seg
ACCIÓN	El rio nutre de vida los valles transversales como también los cultivos de los pueblos indígenas
NARRADOR	*...los pueblos indígenas tuvieron el ambiente perfecto ...*
FUENTE	
AUDIO	Sonido de río, agua, personas murmurando, pajaros



Comentarios

-zoom central

3

LOCACIÓN	
TIEMPO	3 seg
ACCIÓN	Primer plano a las manos trabajando con el material
NARRADOR	*...el legado plástico que perdura hasta el día de hoy en nuestro territorio...*
FUENTE	
AUDIO	



Comentarios

Opacidad
Aparece el logo de la série

4

LOCACIÓN	
TIEMPO	4 seg
ACCIÓN	Del material aparece el logo de la serie
NARRADOR	*-Legado de Los Valles. Capítulo uno: Complejo El Molle*
FUENTE	
AUDIO	

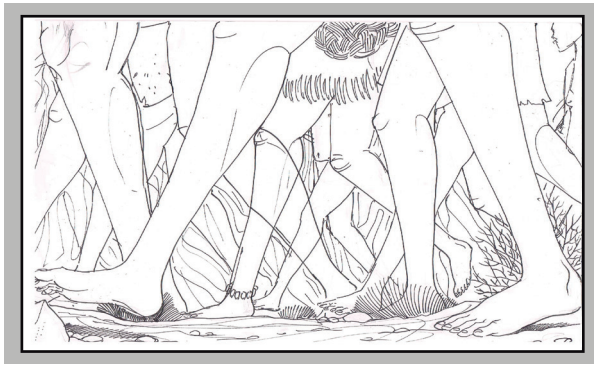
Tema 11

MAPA

Comentarios

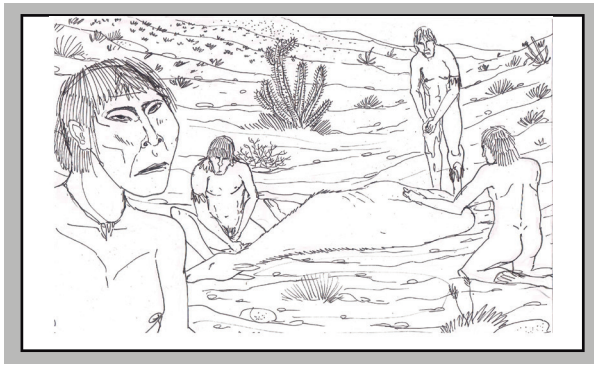
-Pie de imagen :Periodo Agro alfarero temprano

LOCACIÓN	Mapa	TIEMPO	3 seg
ACCIÓN	Mapa continental enfatizando la zona central y norte semiárido, y el paso de Argentina (Pie de imagen Periodo Agro alfarero temprano)		
NARRADOR	*-En el año 400 A.C los primeros pueblos agro alfareros...*		
FUENTE			
AUDIO			



Comentarios

LOCACIÓN	suelo	TIEMPO	4 seg
ACCIÓN	Pies descalzo caminando por la tierra		
NARRADOR	*...provenientes del noroeste argentino cruzaron la cordillera de los andes...*		
FUENTE			
AUDIO	pisadas		



Comentarios

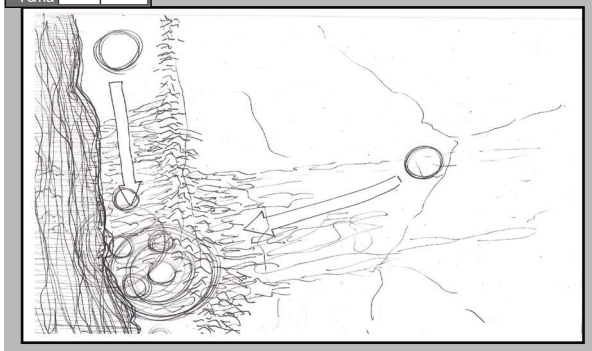
-Paneo horizontal

LOCACIÓN	Los vilos	TIEMPO	4 seg
ACCIÓN	Paleoindios ven la llegada de los inmigrantes		
NARRADOR	*...mezclándose con los cazadores recolectores que habitaban este territorio...*		
FUENTE			
AUDIO	Murmullos de gente comiendo		



LOCACIÓN	El Molle	TIEMPO	7 seg
ACCIÓN	Un grupo indígena molle llega al valle transversal		
NARRADOR	*...formando así las primeras culturas agro alfareras tempranas que habitaron los valles transversales en este territorio...*		
FUENTE			
AUDIO	agua, pajaros, murmullo de gente		

Tema 1



Comentarios

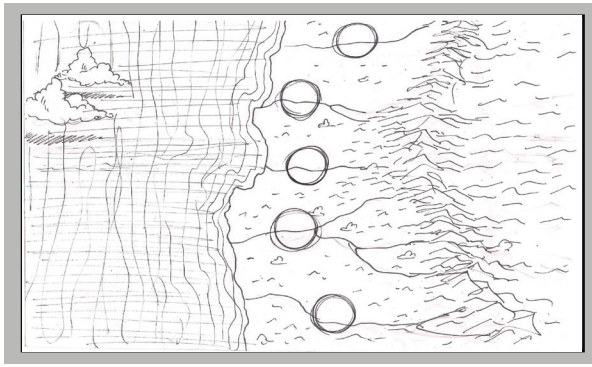
LOCACIÓN	Mapa	**TIEMPO**	4 seg
ACCIÓN	Mapa continental enftizando el paso de los inmigrante desde el Cháco por el Noroeste Argentino		
NARRADOR	*-El complejo Cultural El Molle, denomina un gran grupo de organizaciones tribales de origen amazónico...*		
FUENTE			
AUDIO			

MAPA

Comentarios

Zoom

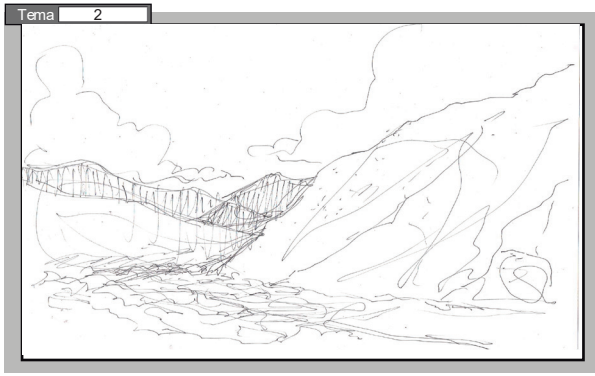
LOCACIÓN	~~Mapa~~	**TIEMPO**	3 seg
ACCIÓN	Zoom hacia la zona del norte semiárido		
NARRADOR	*... que habito el norte semiárido en los años 300 A.C hasta 800 D.C...*		
FUENTE			
AUDIO			



Comentarios

LOCACIÓN	Mapa	**TIEMPO**	5 seg
ACCIÓN	De destacan las zonas de población molle en el mapa		
NARRADOR	*... desde los valles de Copiapó al norte de Chile hasta los valles de Illapel hacia el sur....*		
FUENTE	(Sociedad Arqueologica de Chile, 1989) (Cornely, 1956, pág. 207)		
AUDIO			

Tema 2

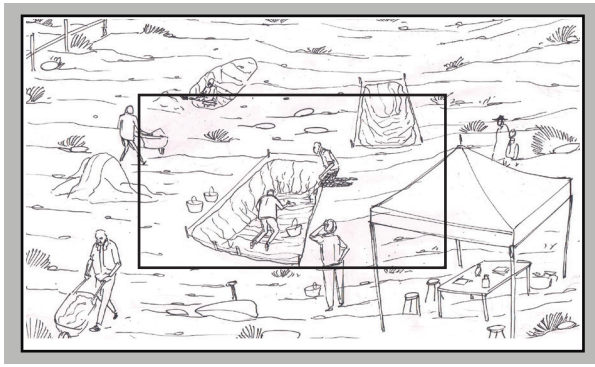


Comentarios

-Pie de imagen: El Molle, 1938

-zoom central
La cámara se acerca a la Localidad de El Molle

LOCACIÓN		**TIEMPO**	3 seg
ACCIÓN	Primer plano al pueblo de la localidad El Molle en 1938 en el Valle de Elqui de la región de Coquimbo		
NARRADOR	*Denominada en un principio cultura de El Molle por el arqueólogo Francisco Cornelly, quien en 1938, ...*		
FUENTE			
AUDIO			



Comentarios

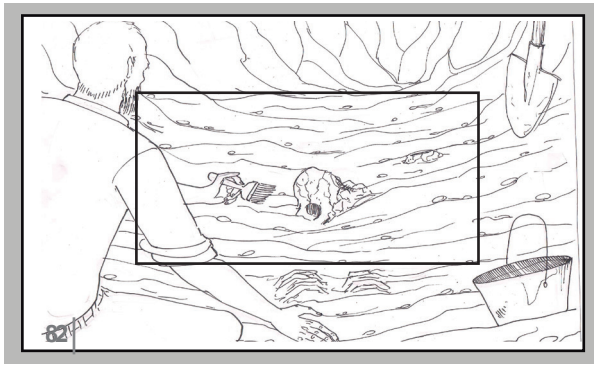
-zoom central
La cámara se acerca al terreno de excavación

LOCACIÓN	Primer plano al pueblo de la Localidad El Molle en 1938	**TIEMPO**	4 seg
ACCIÓN	Aparece **Francisco Cornelly**, arqueólogo, quien se encuentra con su equipo excavando un cementerio indígena		
NARRADOR	*...descubrió en la localidad de El Molle, ubicado a 30 km al este de la ciudad de La Serena...*		
FUENTE	(Cornely, 1956, pág. 177)		
AUDIO	Ruidos de excavación , gente trabajando		



Comentarios

LOCACIÓN	Excavación	**TIEMPO**	2 seg
ACCIÓN	Primer plano a Francisco Cornelly descubriendo una osamenta		
NARRADOR	*...los primeros vestigios ...*		
FUENTE			
AUDIO	Ruidos de excavación , gente trabajando (de cerca)		



Comentarios

-zoom central

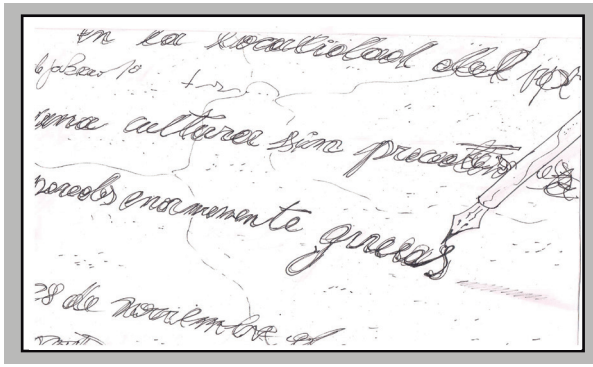
LOCACIÓN	Excavación	**TIEMPO**	4 seg
ACCIÓN	Plano posterior de Francisco Cornelly descubriendo un cráneo braqueoide		
NARRADOR	*...de una cultura desconocida hasta entonces,* cambio de NARRADOR a la voz de **F.CORNELLY:** ***"De una cultura desconocida hasta entonces"...***		
FUENTE			
AUDIO	Ruidos de excavación , gente trabajando (de cerca)		

Tema 2



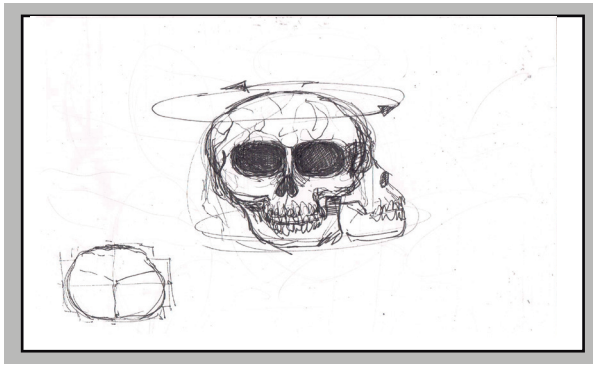
Comentarios

LOCACIÓN	Oficina de F.Cornelly	**TIEMPO**	3 seg
ACCIÓN	Plano posterior de F.Cornelly escribiendo en un escritorio		
F.CORNELLY	***...una cultura que pertenecía a una raza primitiva...***		
FUENTE			
AUDIO	Voz de adulto mayor		



Comentarios

LOCACIÓN		**TIEMPO**	4 seg
ACCIÓN	Pluma escribiendo en libreta de anotaciones de F.Cornelly		
F.CORNELLY	***...que tenía cráneos de paredes enormemente gruesas…"***		
FUENTE	***(Cornely, 1956, pág. 177)***		
AUDIO	Sonido de pluma escribiendo		

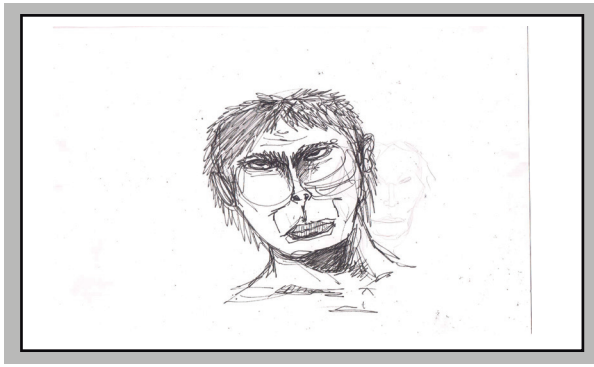


Comentarios

Pie de imagen **Cráneo Braquiocefálico**

360°

LOCACIÓN		**TIEMPO**	4 seg
ACCIÓN	Primer plano al cráneo molle, se muestra el cráneo en 360 se indica la medida de su parecer (10 mm)		
NARRADOR	Este tipo de cráneo de paredes gruesas se denomina Cráneo Braquiocefálico...		
FUENTE			
AUDIO			



Comentarios

Transparencia

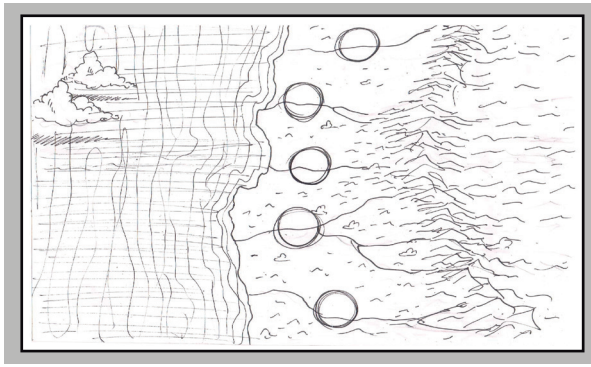
LOCACIÓN		**TIEMPO**	4 seg
ACCIÓN	Cambio del cráneo braqueoide al aspecto indígena Braqueoide		
NARRADOR	...y sus paredes llegan a medir hasta 10 mm...		
FUENTE			
AUDIO			

Tema 3

MAPA

Comentarios

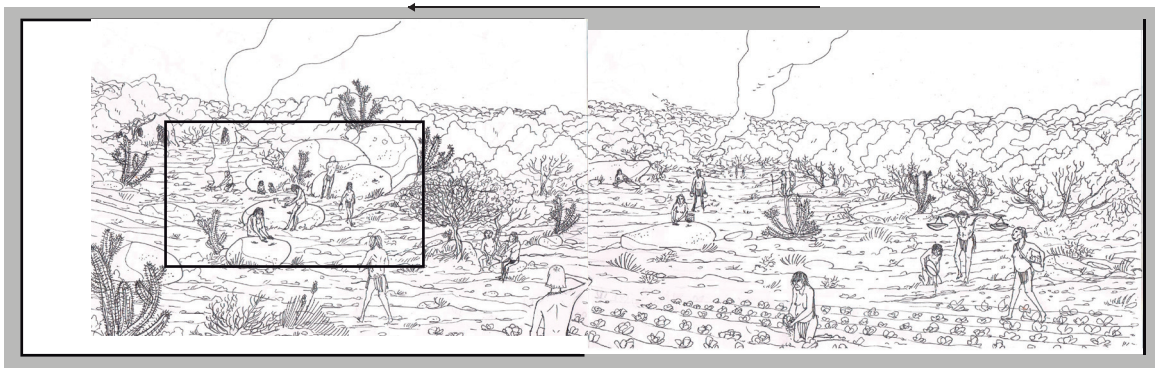
LOCACIÓN	Mapa	TIEMPO	4 seg
ACCIÓN	Acercamiento al mapa norte, se identifica la zona de El Molle, cerca de la ciudad de La Serena. La cámara se aleja y se puede apreciar un panorama más amplio del norte chico		
NARRADOR	*...El complejo El Molle ...*		
FUENTE			



Comentarios

-Paneo vertical horizontal

LOCACIÓN	Mapa	TIEMPO	10 seg
ACCIÓN	se diferencian los ríos Copiapó, Huasco, Elquí y Limarí. **(Zonas Molle)**		
NARRADOR	*...habito los valles de los ríos Copiapó, Huasco, Elqui, Limari y Choapa los cuales, gracias a las condiciones geográficas que otorgan los valles transversales...*		
FUENTE			
AUDIO			



LOCACIÓN	Pueblo Molle. Rio Elqui, Localidad El Molle	TIEMPO	20 seg
ACCIÓN	Se ve el paisaje del valle de Elqui (Locación de El Molle) con su rio nutriendo la agricultura de un pueblo indígena. Molles alimentándose de la agricultura; poroto, zapallo, quínoa, preparándola con morteros que fabrican de piedras		
NARRADOR	*... permitió el desarrollo de la caza y pastoreo de camélidos y además el desarrollo de la agricultura, especialmente el cultivo de maíz, poroto, zapallo y quínoa, lo que conformo la base de su alimentación...*		
FUENTE	(Museo Chileno de Arte Precolombino)		

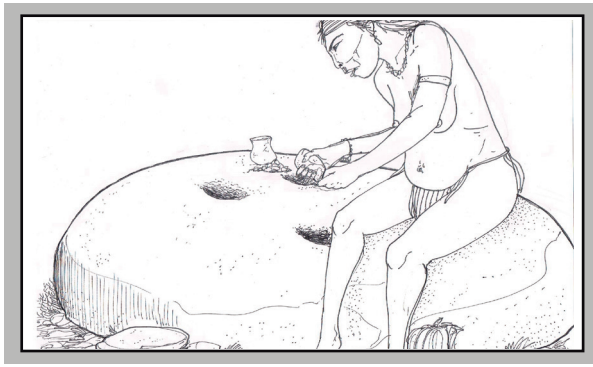
Tema 3



Comentarios

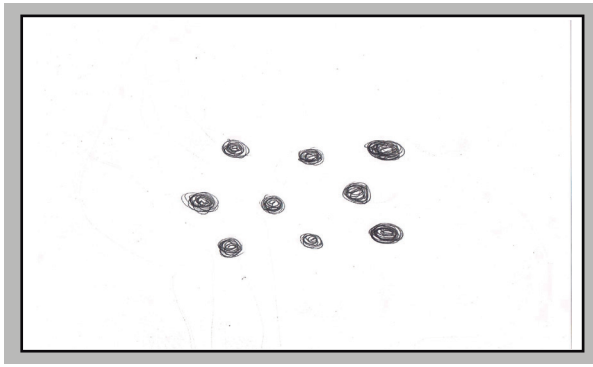
-Rotoscopía

LOCACIÓN	**Ambiente territorio**	TIEMPO
ACCIÓN	Manos moliendo alimento con una piedra	
NARRADOR	*.... Ocupando el atributo material de su territorio, fabricaban morteros también llamados piedras tacita...*	
FUENTE		
AUDIO		



Comentarios

LOCACIÓN	**Ambiente territorio**	TIEMPO
ACCIÓN	Primer plano indígena moliendo alimento en una piedra tacita	
NARRADOR	*.... una de las formas más particulares y abundantes de la cultura Molle, la cual consiste en perforaciones en la roca para poder procesar los alimentos...*	
FUENTE	(Cultura el Molle – Blog Valle del encanto)	
AUDIO		

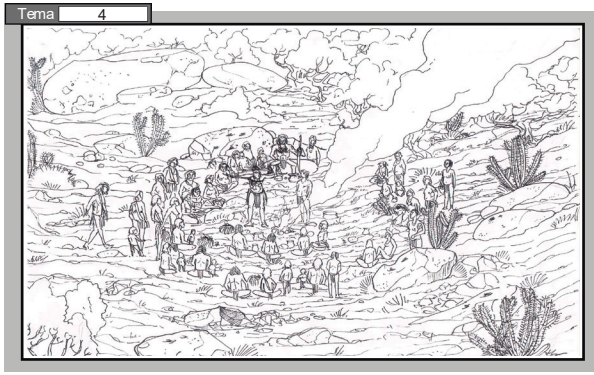


Comentarios

-Pie de imagen: **Tipos de piedras tacita**

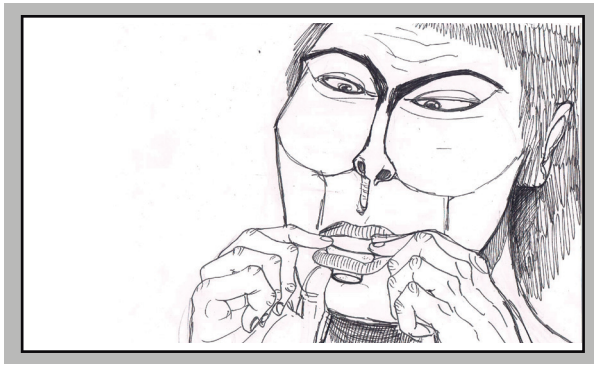
LOCACIÓN		TIEMPO
ACCIÓN	Tipos de piedras tacita	
NARRADOR	*.... Se presentan en tres tipos: cupiliforme, elipsoides y cuadrangulares. Tienen un diámetro que varía entre 10 y 15 centímetros y la profundidad de excavación oscila entre 4 y 8 centímetros...*	
FUENTE	(Cultura el Molle – Blog Valle del encanto)	
AUDIO		

Tema 4



Comentarios

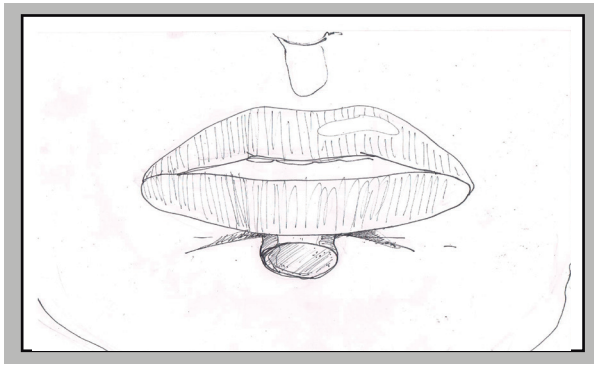
LOCACIÓN	Aldea Molle, Valle de Elqui	**TIEMPO**	6 seg
ACCIÓN	Planeo aéreo de un ritual Molle. Se diferencia un sacerdote, un joven y un cacique alrededor de la multitud		
NARRADOR	*...Los pueblos de esta cultura se diferenciaron por el uso del tembetá...*		
FUENTE			
AUDIO	Bullicio de gente, ritual		



Comentarios

-Rotoscopía

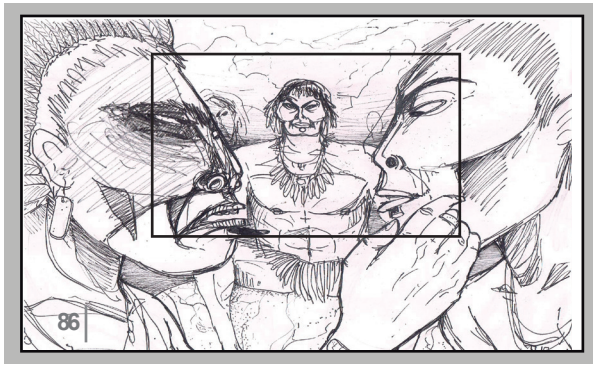
LOCACIÓN		**TIEMPO**	5 seg
ACCIÓN	Primer plano al joven Molle quien se inserta un tembetá en la parte inferior del labio		
NARRADOR	*...objeto cilíndrico elaborado a base de piedra...*		
FUENTE			
AUDIO	Bullicio de gente, ritual		



Comentarios

-Rotoscopía

LOCACIÓN		**TIEMPO**	5 seg
ACCIÓN	Primer plano a tembetá incrustada en el labio inferior		
NARRADOR	*...el cual se insertaba en el labio inferior de los hombres de esta cultura...*		
FUENTE			
AUDIO	Bullicio de gente, ritual		



Comentarios

-zoom central

LOCACIÓN		**TIEMPO**	8 seg
ACCIÓN	Sacerdote tocando la tembetá del joven. Al fondo el cacique observa. Zoom al tembetá del cacique		
NARRADOR	*Su forma y significación servía para diferenciar un rango social o por algún ritual de madures sexual dependiendo de cada valle...*		
FUENTE			
AUDIO	Bullicio de gente, ritual		

Tema 4

MAPA

Comentarios

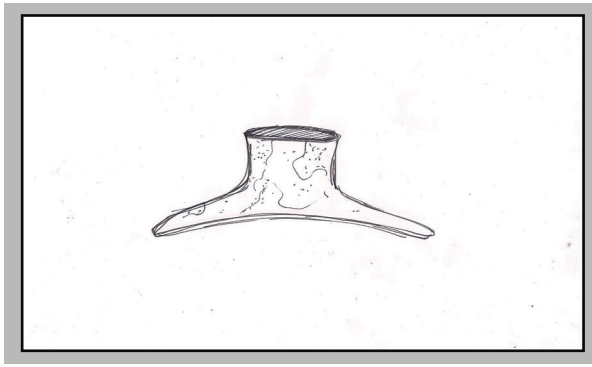
LOCACIÓN	Mapa	**TIEMPO**	10 seg
ACCIÓN	Mapa idenitificando las zonas de uso del tembetá		
NARRADOR	*-El uso del tembetá se encuentra en chile desde el salar de Atacama hasta la zona central y en las culturas agro-alfareras tempranas de Argentina, Brasil y el resto del mundo*		
FUENTE	(Cornely, 1956, pág. 191) (Sociedad Arqueologica de Chile, 1989)		
AUDIO			



Comentarios

-Rotoscopía

LOCACIÓN	Ambiente territorio	**TIEMPO**	10 seg
ACCIÓN	Indígena molle elaborando un tembetá con piedra		
NARRADOR	*-Los tipos más frecuentes son Discoidal (o de botón) con alas, Cilíndrico con alas, Botellita recto y curvo y cónico con alas...*		
FUENTE	(Sociedad Arqueologica de Chile, 1989)		
AUDIO			

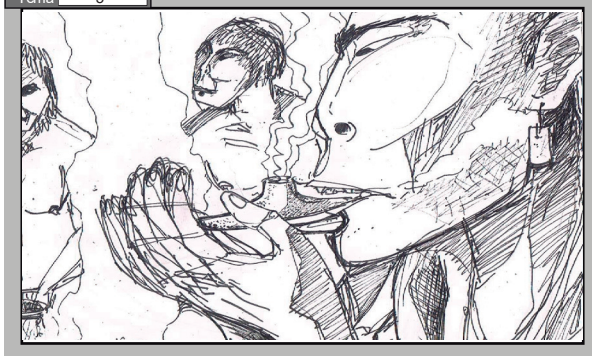


Comentarios

-pie de imagen: **Tipos de tembetá**

LOCACIÓN		**TIEMPO**	10 seg
ACCIÓN	**Tipos de Tembetá**		
NARRADOR	*...Se diferencian en dos tipos Tembetás largos: Los cuales sobresalían 5 a 7 cm del labio. Estos tembetás son de piedras vetadas, algo transparentes de color gris verdoso. Otras son de materiales blancos o rojizos. El otro tipo de Tembetá también se encuentra en diferente clase de piedra; Tembetás cortos: De la placa base que se adapta a las encías, sale una parte cilíndrica que no tiene mayor largo que el grosor ...del labio..*		
FUENTE	(Cornely, 1956, pág. 191)		
AUDIO			

Tema 5



Comentarios

LOCACIÓN	Fogata	**TIEMPO**	6 seg
ACCIÓN	Primer plano molle fumando con la pipa T invertida		
NARRADOR	*Otro artefacto característico del complejo El Molle, es la pipa de piedra en forma de T invertida...*		
FUENTE			
AUDIO	Fogata, murmullo de gente		



Comentarios

-Pie de imagen: **Piedra combarbalita**

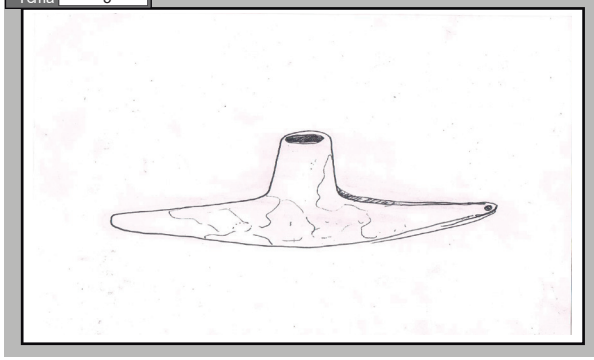
LOCACIÓN		**TIEMPO**	6 seg
ACCIÓN	Primer plano piedra combarbalita		
NARRADOR	*...la cual obtenían al trabajar probablemente la combarbalita, cuya fuente se encuentra al oriente de la ciudad de Combarbala...*		
FUENTE			
AUDIO			



Comentarios

LOCACIÓN	Ambiente territorial	**TIEMPO**	10 seg
ACCIÓN	Indígenas Molle intercambiando especias		
NARRADOR	*...por lo que se presume un tráfico o intercambio entre los pueblos...*		
FUENTE	(Sociedad Arqueologica de Chile, 1989)		
AUDIO	Murmullo de personas		

Tema 5



Comentarios

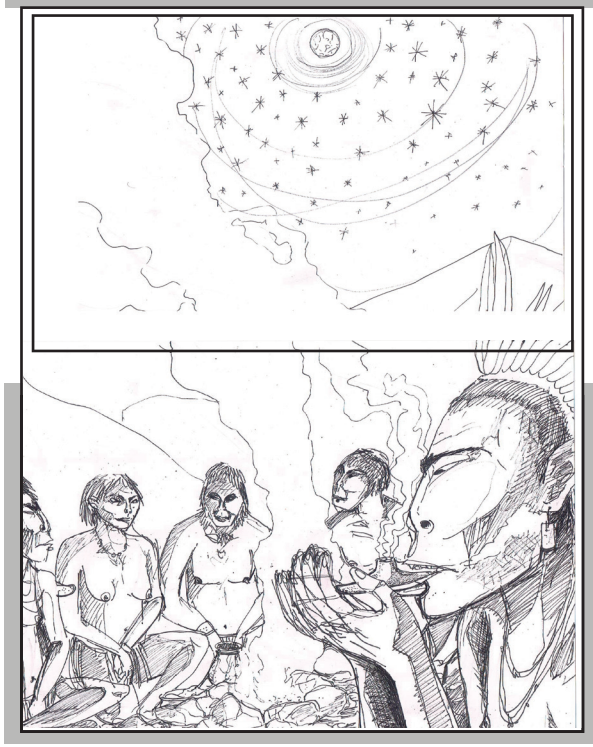
LOCACIÓN	TIEMPO 6 seg
ACCIÓN	Primer plano pipa, detalle de medidas
NARRADOR	*...Las pipas tienen de 20 a 25 cm y hornillo de 3,5 a 5 cm de altura*
FUENTE	
AUDIO	



Comentarios

-Rotoscopía

LOCACIÓN	Entorno territorial TIEMPO 10 seg
ACCIÓN	Aparece un Mollino fabricando una pipa.Sus manos pulen la piedra combarbalita detenidamente
NARRADOR	*Se han encontrado en los valles de Huasco y Elqui y presentan diferencias con las encontradas al noroeste de Argentina...*
FUENTE	
AUDIO	



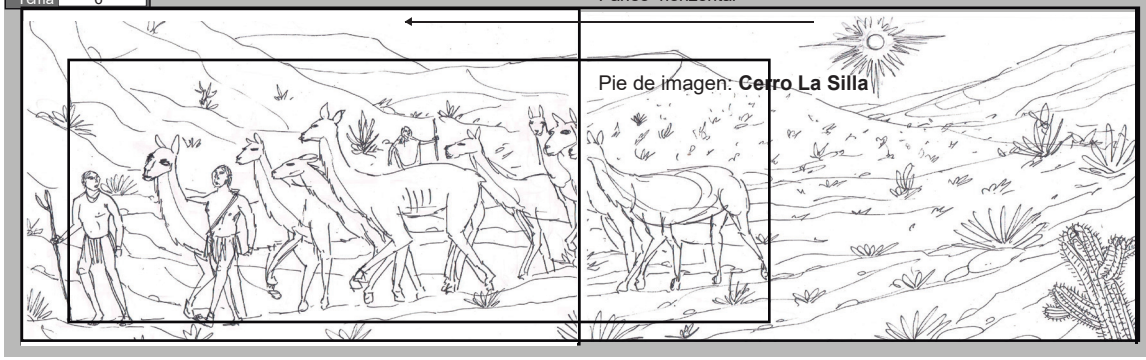
Comentarios

-Paneo vertical

LOCACIÓN	Cielo estrellado Valle de Elqui TIEMPO 14 seg
ACCIÓN	Un indígena adulto fuma de la pipa en un ritual molle bajo el cielo estrellado del valle de Elqui
NARRADOR	*...Aunque probablemente el mismo origen amazónico que introduce a una tradición chamanica por el consumo de sustancias alucinógenas*
FUENTE	(Sociedad Arqueologica de Chile, 1989)
AUDIO	Fogata, murmullo, ritual

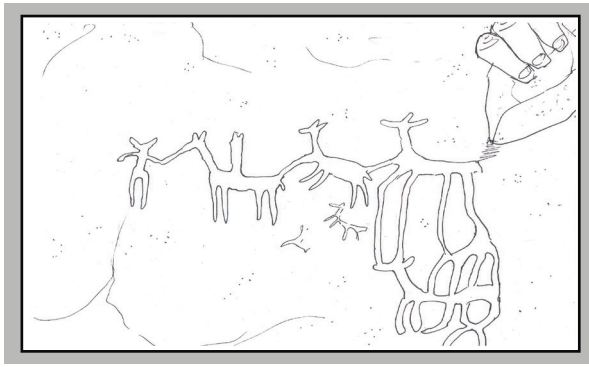
Tema 6

-Paneo horizontal



Pie de imagen: **Cerro La Silla**

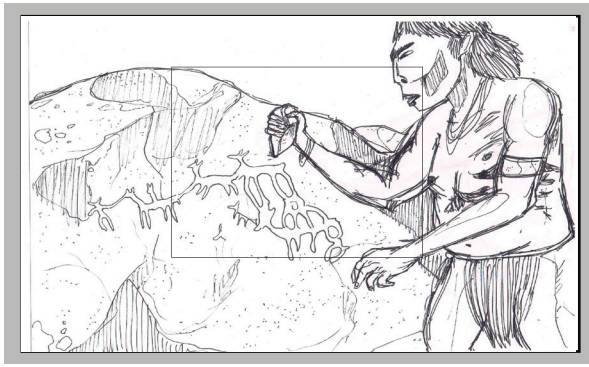
LOCACIÓN	Localidad cerro La Silla	TIEMPO	15 seg
ACCIÓN	Grupo de camélidos pastoreados por indígenas Molle		
NARRADOR	*-Diferentes manifestaciones de arte rupestre se registran a lo largo de todo el norte semiárido de las cuales cabe destacar tres estilos diferentes entre sí y que se relacionan cronológicamente con el desarrollo del complejo El Molle...*		
FUENTE			
AUDIO	Sonido de guanacos y sus pisadas		



Comentarios

Pie de imagen: **Estílo La Silla**

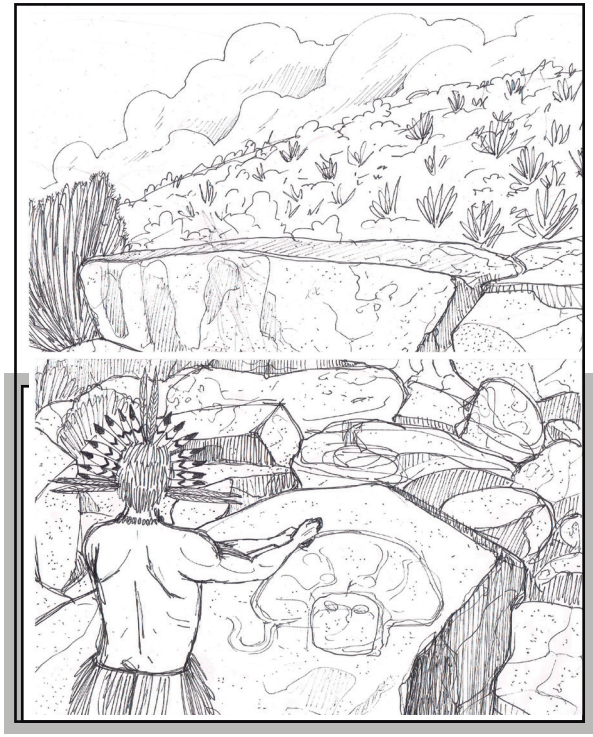
LOCACIÓN		TIEMPO	10 seg
ACCIÓN	Primer plano Estilo La Silla		
NARRADOR	*...El estilo La silla corresponde a una técnica de petroglifo grabado en la piedra la cual representa escenas de interacción entre camélidos y el humano...*		
FUENTE			
AUDIO			



Comentarios

-Rotoscopía

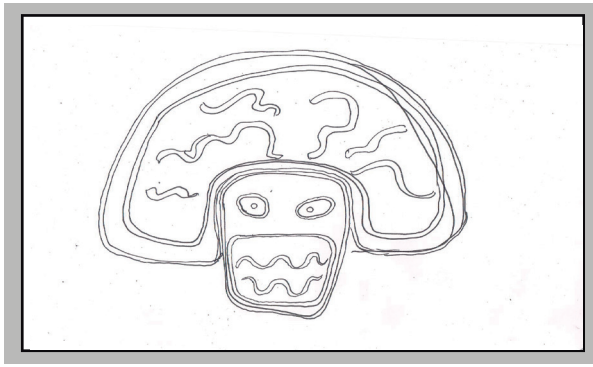
LOCACIÓN	Ambiente territorial	TIEMPO	15 seg
ACCIÓN	Indígena Molle tallando la piedra para hacer un dibujo rupestre		
NARRADOR	*...estilo que se repite en diferentes partes del territorio en el que también aparecen temas geométricos abstractos y figuras antropomórficas....*		
FUENTE	(Cristobal, 2009)		
AUDIO	Sonido de piedra chocando en piedra		



Comentarios

-Paneo vertical

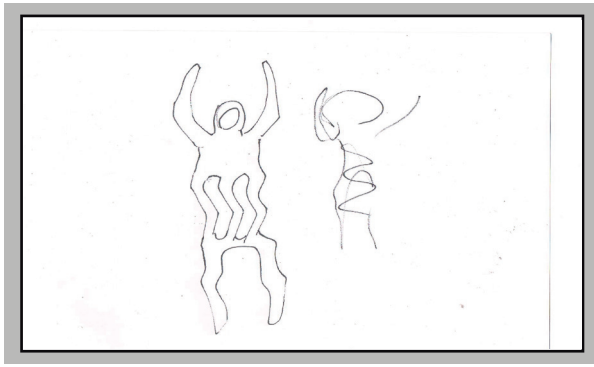
LOCACIÓN	Valle del Encanto	**TIEMPO**	10 seg
ACCIÓN	Sacerdote Molle tallando una piedra en el Valle del Encanto		
NARRADOR	*El estilo Limari se representan mascaras antropomorfas elaboradas y adornadas de atavíos cefálicos complejos en su diseño...*		
FUENTE			
AUDIO	Ruido de piedra chocando -Sonido de pajaros		



Comentarios

-Pie de imagen: **Estilo Limarí**

LOCACIÓN		**TIEMPO**	6 seg
ACCIÓN	Primer plano Estilo Limarí		
NARRADOR	*...denominadas cabezas tiara...*		
FUENTE			
AUDIO			

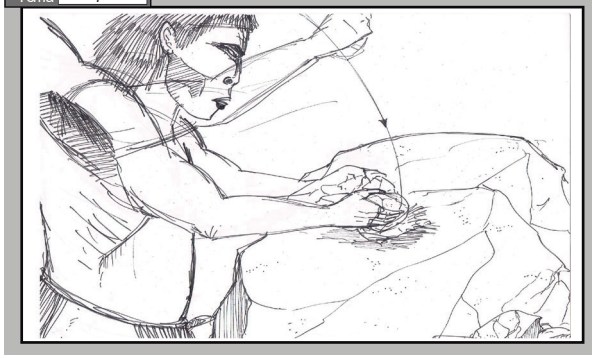


Comentarios

-Pie de imagen: **Estilo Choapa**

LOCACIÓN		**TIEMPO**	6 seg
ACCIÓN	Primer plano Estilo Choapa		
NARRADOR	*...En los valles del Choapa hacia el sur se identifica un tercer estilo caracterizado por la representación de figuras antropomorfas extremadamente estilizadas, con las extremidades abiertas, y sus antebrazo en ángulo recto dirigidos hacia arriba o hacia abajo.*		
FUENTE	(Sociedad Arqueologica de Chile, 1989)		
AUDIO			

Tema 7



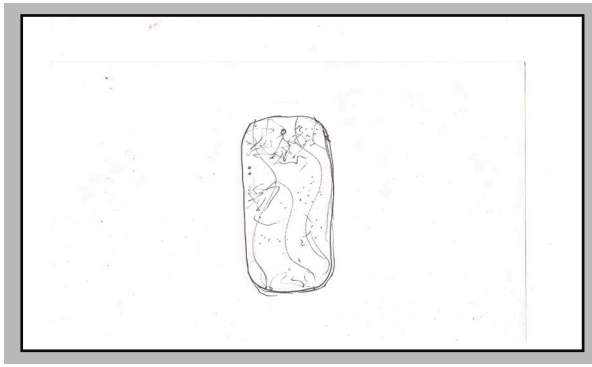
Comentarios

LOCACIÓN	Ambiente territorial	**TIEMPO**	10 seg
ACCIÓN	Indígena Molle martillando una placa de cobre sobre una roca		
NARRADOR	*-Los indígenas del complejo El Molle trabajaron el cobre martillando y laminando el material nativo...*		
FUENTE			
AUDIO	Sonido de choque de piedra		



Comentarios

LOCACIÓN		**TIEMPO**	4 seg
ACCIÓN	Primer plano Piedra con cobre		
NARRADOR	*...provenientes del mineral encontrado en el territorio ...*		
FUENTE			
AUDIO			



Comentarios

-Tipos de artefactos de cobre

LOCACIÓN		**TIEMPO**	10 seg
ACCIÓN	Primer plano Tipos de artefactos de cobre: Placa pectoral en forma de ave en vuelo de Pinte, placa pectoral cuadrada de pipe, Placa pendiente anillo y brazalete de El Molle, brazalete de ofrenda de Carrizalillo chico *pendientes, anillos, brazaletes, pinzas depilatorias y agujas*		
NARRADOR	*transformándolo en placas utilizadas en forma de pendientes, anillos, brazaletes, pinzas depilatorias y agujas...*		
FUENTE			



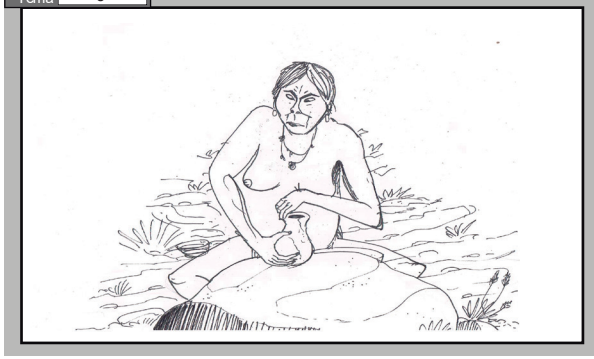
Comentarios

.Rotoscopía

LOCACIÓN	Ambiente territorial	**TIEMPO**	7 seg
ACCIÓN	Mujer Molle puliendo el artefacto de cobre		
NARRADOR			
FUENTE	(Sociedad Arqueologica de Chile, 1989)		
AUDIO			

GUIÓN GRÁFICO

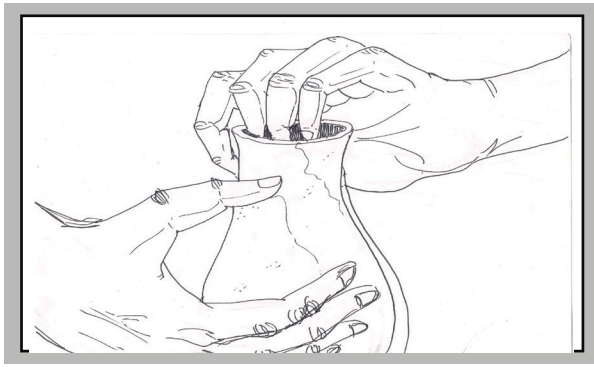
Tema 8



Comentarios

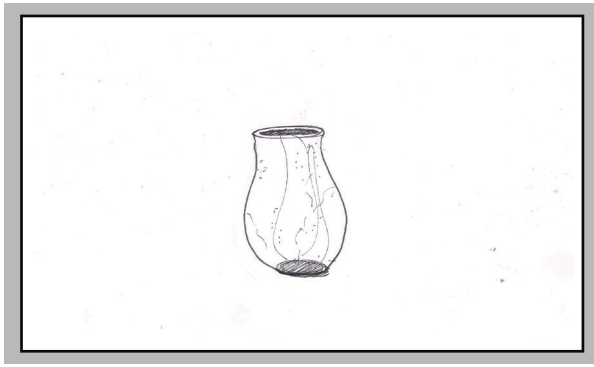
-Zoom central

LOCACIÓN	Ambiente territorial — TIEMPO 14 seg
ACCIÓN	Primer plano de Indígena Molle moldeando greda sobre piedra
NARRADOR	*La cerámica perteneciente al complejo El Molle es mayoritariamente monocroma presentando colores negros, rojos, grises y café...*
FUENTE	(Sociedad Arqueologica de Chile, 1989)
AUDIO	Sonido de Valle; agua, árboles, pájaros)



Comentarios

LOCACIÓN	TIEMPO 9 seg
ACCIÓN	Primer plano mano moldeando la greda
NARRADOR	*...sin embargo los valles más cerca de la zona central presentan ceramios dicromos, rojo sobre crema o rojo sobre blanco...*
FUENTE	
AUDIO	Sonido de mano golpeando greda sobre piedra

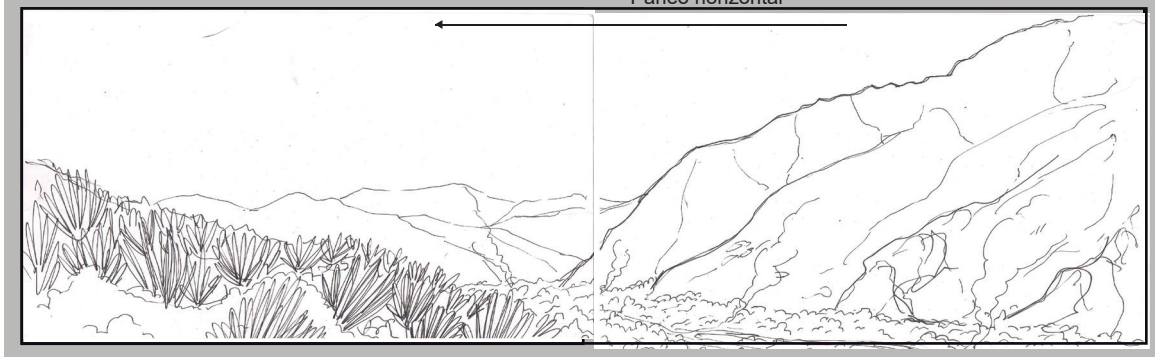


Comentarios

(!) Faltan los valles de Copiapó y Huasco

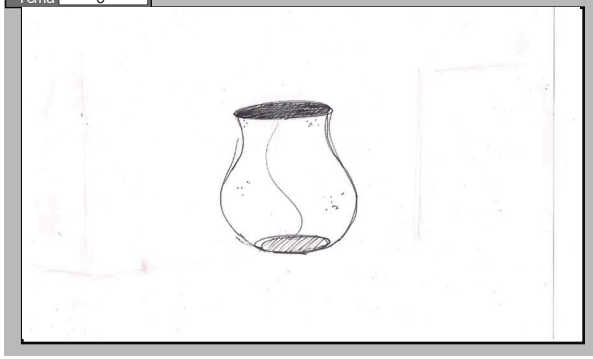
LOCACIÓN	TIEMPO 10 seg
ACCIÓN	Tipos de cerámica Sonido de Valle; agua, árboles, pájaros)
NARRADOR	*Esta característica determina en los pueblos del complejo El Molle tres fases de desarrollo que se presentan en los distintos valles de acuerdo al grado de complejidad de cada cerámica...*
FUENTE	
AUDIO	Sonido de Valle; agua, árboles, pájaros)

-Paneo horizontal



LOCACIÓN	El Molle, Valle de Elqui — TIEMPO 7 seg
ACCIÓN	Paneo Valle de Elqui
NARRADOR	*En la localidad de El Molle en el valle de Elqui se dan casi todos los tipos...*
FUENTE	(Sociedad Arqueologica de Chile, 1989)
AUDIO	Sonido de Valle; agua, árboles, pájaros)

Tema 8

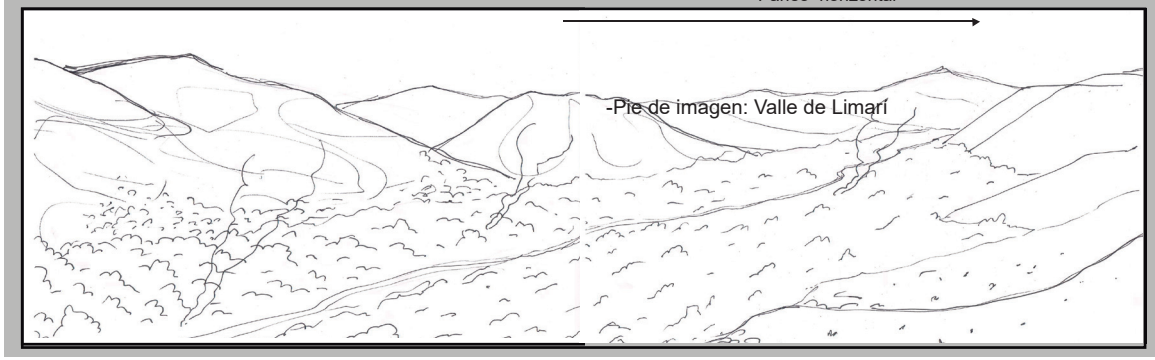


Comentarios

-Tipo cerámica Valle de Elqui

LOCACIÓN	Ambiente territorial	**TIEMPO**
ACCIÓN	Tipo cerámica Valle de Elqui	
NARRADOR	*-Irrestricto simple (vasos altos cilíndricos o ligeramente inflectados); restricto dependiente; restricto independiente inflexionado, compuesto y complejo*	
FUENTE		
AUDIO		

-Paneo horizontal



-Pie de imagen: Valle de Limarí

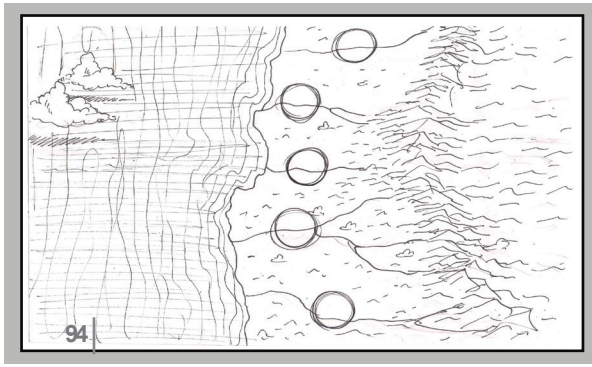
LOCACIÓN	Ambiente territorial	**TIEMPO**
ACCIÓN	Paneo Valle del Limarí	
NARRADOR	*-En la localidad de La Turquía en el valle de Limari se ha encontrado una cerámica de mayor sofisticación, la cual se atribuye a la influencia de la zona central...*	
FUENTE		
AUDIO	Sonido de Valle; agua, árboles, pájaros)	



Comentarios

-Tipo cerámica Valle de Limarí

LOCACIÓN		**TIEMPO**
ACCIÓN	Tipo de cerámica Valle del Limarí	
NARRADOR	*...Ceramios de perfil compuestos con un asa puente y un gollete o la de asa puente con dos golletes, uno de los cuales lleva tapa regadera. Son por lo general del tipo negro pulido...*	
FUENTE	(Sociedad Arqueologica de Chile, 1989)	
AUDIO		



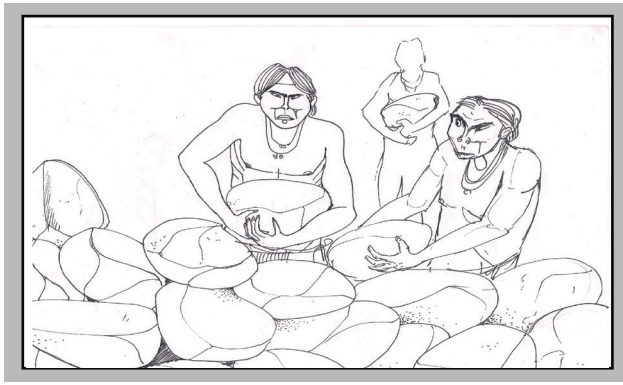
Comentarios

LOCACIÓN	Mapa	**TIEMPO**
ACCIÓN	Zonas de cerámica Molle	
NARRADOR	*...Se presenta un avance tecnológico en los pueblos molles de los valles del sur, los cuales se asemejan a las culturas de los valles de la zona central, mientras que los pueblos Molle del norte presentan características similares con las culturas de los valles de la zona norte*	
FUENTE		
AUDIO		



-Pie de imagen: Fortaleza El Molle, Valle del Elqui

ACCIÓN	Primer plano Cerro Fortaleza El Molle
NARRADOR	*Los vestigios del complejo El Molle desaparecen del territorio hacia el año 700 D.C, en el cual se desarrolló un significativo cambio cultural representado por el Complejo Las Animas, base del desarrollo diaguita Chileno...*
FUENTE	
	Primer plano Cerro Fortaleza El Molle



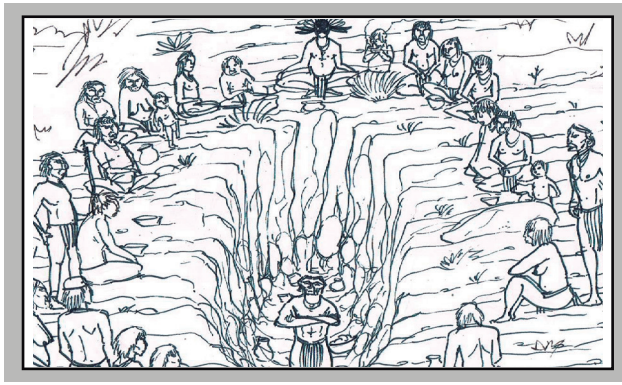
Comentarios

LOCACIÓN	Cerro Fortaleza El Molle	**TIEMPO**	6 seg
ACCIÓN	Primer plano Cerro Fortaleza El Molle		
NARRADOR	*...atalayas de defensa del complejo El Molle se encuentran en la cima del cerro la fortaleza, ubicado 5 km al oriente de la localidad de El Molle...*		
FUENTE			
AUDIO	Sonido de Valle		



Comentarios

LOCACIÓN	Valle de Elqui	**TIEMPO**	14 seg
ACCIÓN	Grupo de indígenas con flechas guerreando con indígenas Molle, los cuales presentan inferioridad de armas		
NARRADOR	*...indican que los pueblos de este complejo guerrearon con las nuevas culturas agro-alfareras que llegaban al territorio, a los que sucumbieron por el déficit de desarrollo tecnológico , pero que sin lugar a duda fundaron las bases del origen de las nuevas culturas que habitarían los valles de ese territorio...* (Cornely, 1956, pág. 181)		
FUENTE			
AUDIO	Sonido de indigenas guerreando		



Comentarios

-Zoom central

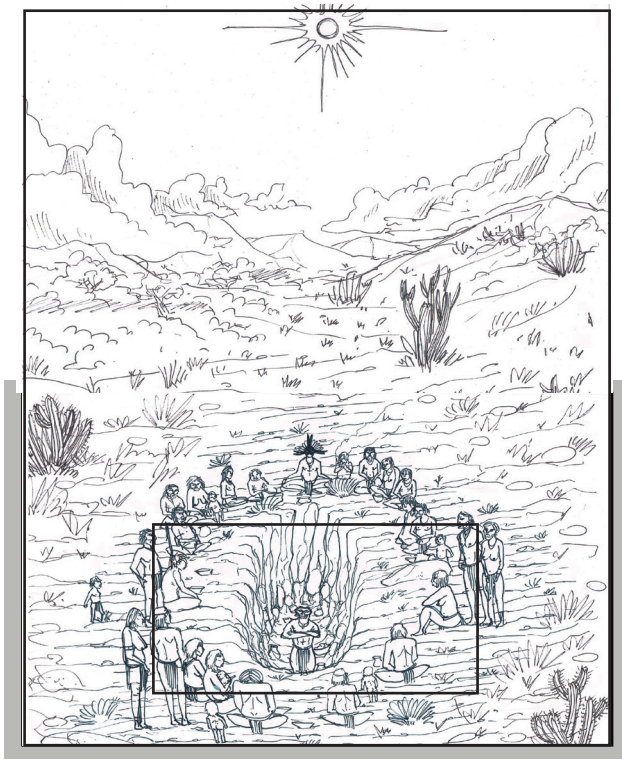
LOCACIÓN		**TIEMPO**	10 seg
ACCIÓN	Primer plano Sepultura Molle		
NARRADOR	*Para disponer de sus muertos hacia el viaje a la otra vida, se emplearon diversos tipos de sepultura los cuales presentan diferencias en cada valle. Las características generales que se presentan en todos los valles del complejo El Molle son la profundidad alta de los enterratorios que presentan estructuras funerarias con gran acumulación de piedras, como emplantillados o capas superpuestas...*		
FUENTE	(Cornely, 1956, pág. 181)		
AUDIO			

Tema 9



Comentarios

LOCACIÓN	Río Elqui	**TIEMPO**	9 seg
ACCIÓN	Indígenas transportando piedras blancas de río		
NARRADOR	*-Se presenta una gran cantidad de piedras huevillo las cuales transportaban desde los ríos para así acomodarlas y marcar las sepulturas...*		
FUENTE			
AUDIO	Sonido de río; agua, piedras moviendose		



Comentarios

-Paneo vertical

-Zoom

LOCACIÓN	Valle de Elqui	**TIEMPO**	14 seg
ACCIÓN	Cameo ritual de sepultura Molle		
NARRADOR	*... Esta meticulosa forma de enterramiento varía de acuerdo a cada valle, pero guarda una semejanza fundamental con los entierros de todas las culturas prehispánicas...*		
FUENTE			
AUDIO	Ritual Indígena		



Comentarios

LOCACIÓN		**TIEMPO**	10 seg
ACCIÓN	Primer plano sepultura Cacique Molle con sus artefactos		
NARRADOR	*... resguardar el legado cultural del territorio por siglos enteros hacia la eternidad*		
FUENTE			
AUDIO	Ritual Indígena		

5.2.2.1 Investigación preliminar

Registro fotográfico Locación El Molle

En primera instancia se determinó una salida en terreno a la localidad de *El Molle*, exactamente en en las cercanías del cerro Fortaleza a unos 5 km de la Localidad de *El Molle* en el *Valle de Elqui* de la cuarta región de Chile

Se determinaron como referentes visuales componentes fundamentales que conforman el paisaje del territorio, como es el caso del suelo, vegetación y cerros característicos, para así determinar la primera propuesta de paleta de color en el borrador carpeta de arte







Fotografias realizadas desde cerro La Fortaleza hacia El Molle



5.2.2 Diseño de locación

El diseño de Locación del proyecto es en otras palabras la carpeta de arte, en conjunto con el diseño de personaje, en esta etapa se comienza a configurar el concepto de arte que se trabajara en el proyecto y así determinar la técnica especializada del estilo grafico de la futura producción
En esta etapa se muestra el registro fotográfico en base a la investigación en terreno de una de las locaciones determinadas y el desarrollo del primer borrador de concepto de arte para el Diseño de Locación

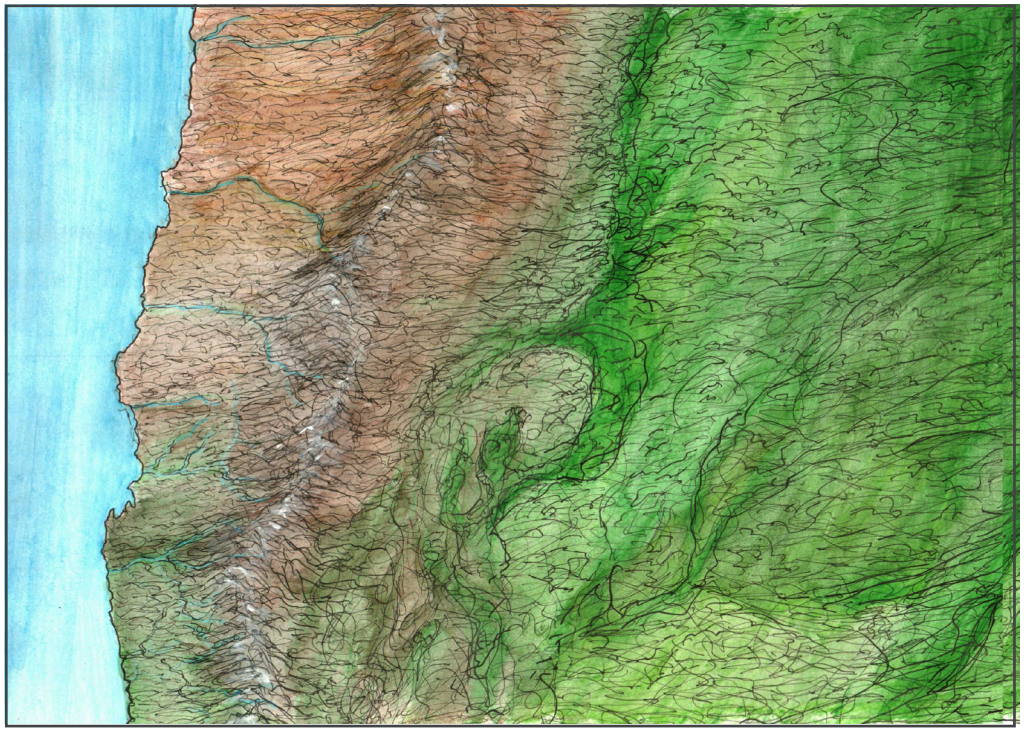


5.2.2.2 Borrador carpeta de arte “Diseño de Locación” T1C2

Después de analizar las fotos tomadas anteriormente en la Localidad determinada, se efectúa las primeras ilustraciones de prueba de color y figura. Se emplean mediante la técnica de rotulación con tiralíneas y pintado con lápices acuarela, los que poseen una determinada paleta de color en específico, por lo cual, se trataran de trabajar lo más posible a la paleta de color original determinada en el proceso anterior

- Además se agrega al proceso de trabajo el potencial de la herramienta Google Earth para trabajar en esta etapa. Sirviendo como referente fundamental para dibujos de mapas y vistas aéreas de localidades en específico

IMPORTANTE: El proceso de color digitalizado se empleara en la fase siguiente, una vez aprobado el avance de prototipo



Mapa Norte Semiarido

Se identifica el territorio de El Chaco a la derecha y el paso por el noroeste Argentino hasta el norte semiarido

Ilustracion inspirada de fotografia de Google Earth

•Localidad de El Molle

Cactus I Vegetación

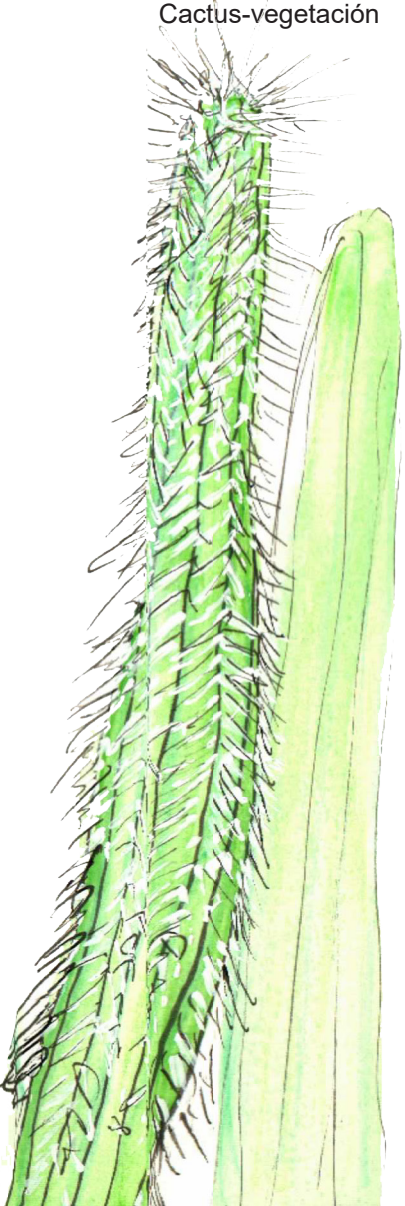


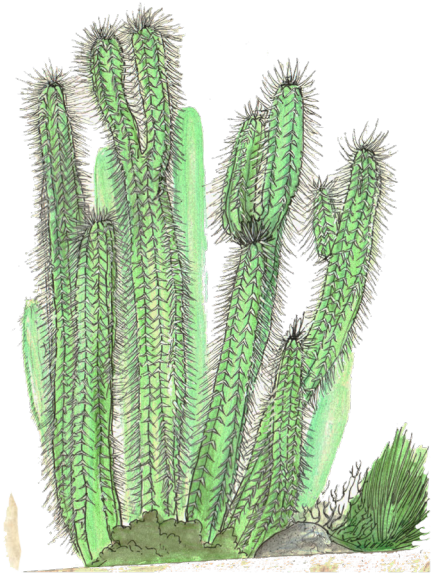


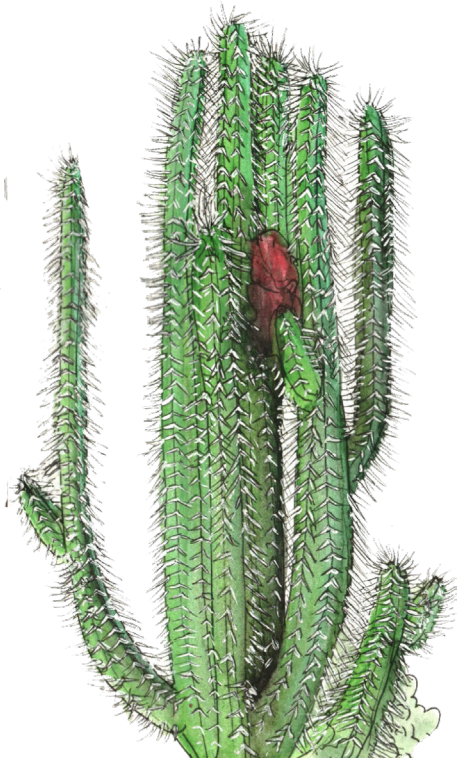


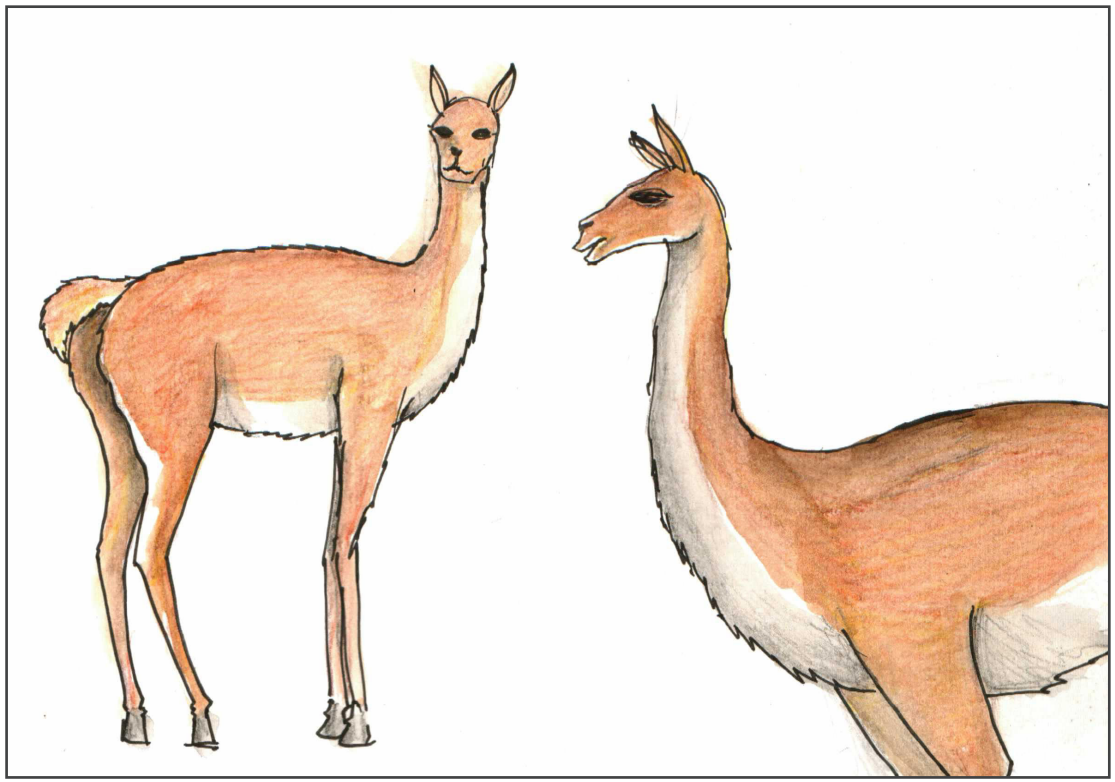
• Composición Estilo Conceptual

Cactus-vegetación









FAUNA I Camélidos - Guanaco



Propuesta de concepto de arte

Localidad del Valle del Encanto (Valle del Limarí)
Ilustración inspirada en la fotografía de la página web
https://www.gochile.cl/fotos/catalogo/109024-lsx8kft30ubil3cn3uzouery1hxeoswknevnx7dh.jpg



5.2.3 Diseño de personaje

La segunda parte del Borrador de carpeta de arte es el Diseño de personaje, en donde el objetivo fundamental es trabajar en base a una investigación de carácter etnológica preliminar de análisis de todo lo que conlleva la imagen física de los pobladores de esta cultura para así empezar el trabajo de construcción de propuestas de diseño de personaje y asi cumplir directamente con el objetivo específico 2 de este proyecto, el cual tiene relación con determinar un estereotipo gráfico territorial

5.2.3.1 Investigación etnológica

Este primer trabajo de investigación tiene como objetivo determinar los referentes fundamentales de los cuales basare el trabajo de concepto de arte. Los referentes determinaran el diseño de personaje como también los rasgos visuales más característicos que conforman el legado plástico de esta cultura

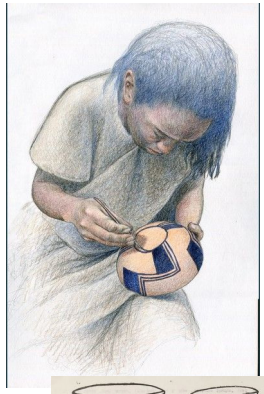
- **Ilustraciones de José Pérez de Arce**

En este caso, se determina como primer referente el trabajo del referente José Pérez de Arce mencionado en el estado de arte del proyecto, del cual se rescata la forma de representar el gesto de trabajo manual sobre el material en sus trabajos de ilustraciones de los pueblos originarios de este territorio. Se complementan al referente, fotografias del rostro indigena indicado buscadas por internet

- **Ilustraciones cientíticas**

El segundo referente tiene relación con el desarrollo del legado cultural del complejo El Molle. Para lo cual se determina trabajar en base a las ilustraciones científicas expuestos en la Bibliografía referencial de este prototipo, las cuales son las expuestas en los libros Culturas de Chile de la Sociedad Arqueológica de Chile y Cultura de El Molle de Francisco Cornelly. Se complementan a este referente los registros fotográficos de las colecciones del Museo Precolombino, Museo del Limarí y Museo Arqueológico de La Serena, para así, determinar la propuesta de paleta de color

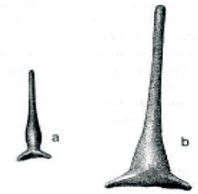
- Gesto de trabajo manual sobre el material (Desarrollo plástico)













Ilustraciones científicas correspondientes a piezas arqueológicas de la cultura de El Molle

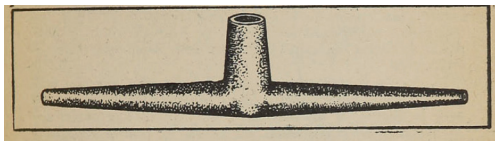


Ilustración pipa de piedra de Francisco Cornelly



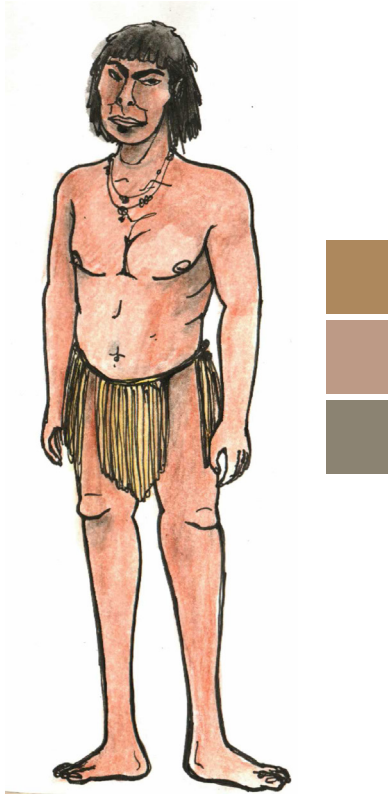


5.2.3.2 Borrador carpeta de arte “Diseño de personaje” T1C2

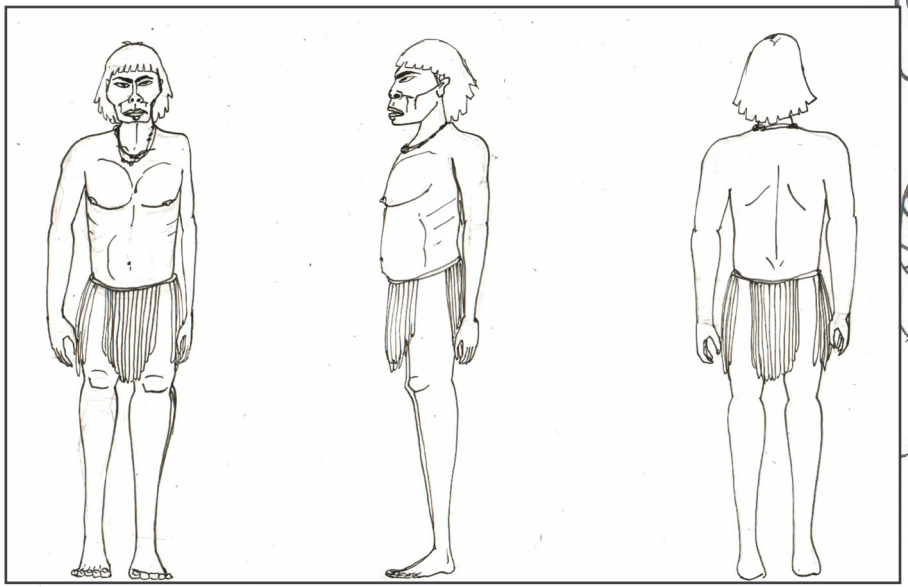
Como primer proceso de esta etapa se busca establecer una propuesta de rostro de los personajes de esta cultura, los cuales según la bibliografía referencial eran del tipo braquiode (Con paredes más gruesas). Según este antecedente y además de otro dato bibliográfico que data del origen amazónico de esta cultura, se determina establecer como referente principal para el diseño de rostro, fotografías de indígenas de origen amazónico, principalmente de los sectores de El Chaco y el noroeste Argentino

La propuesta de personaje ew desarrolla en base al legado plástico de esta cultura. Cada objeto característico cultural estará representado por un miembro representante de las tribu Molle. Se propone utilizar los personajes de Joven Molle, Mujer Molle y Chamán Molle, los cuales serán los encargados de mostrar su legado cultural

• Propuesta color

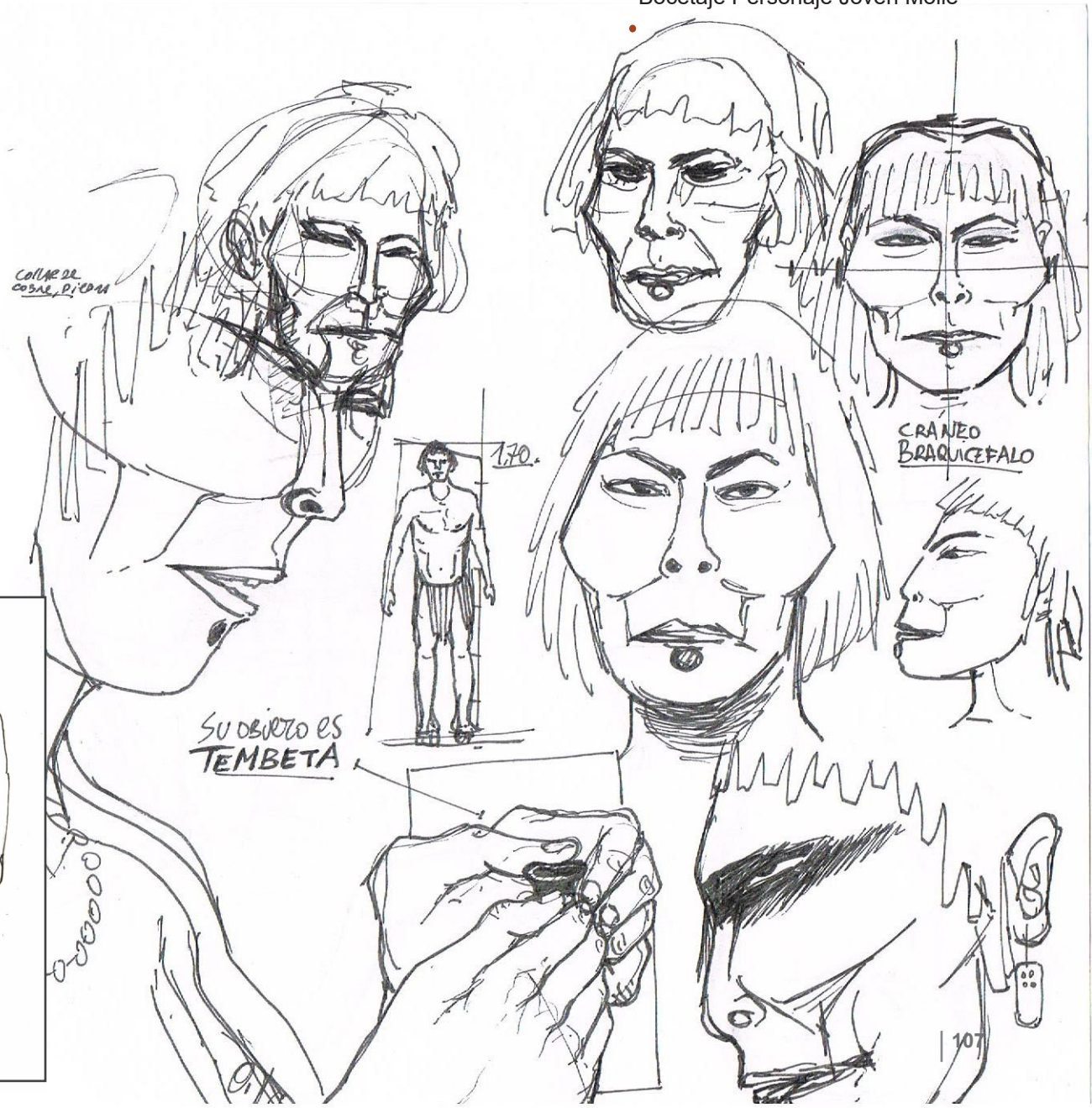


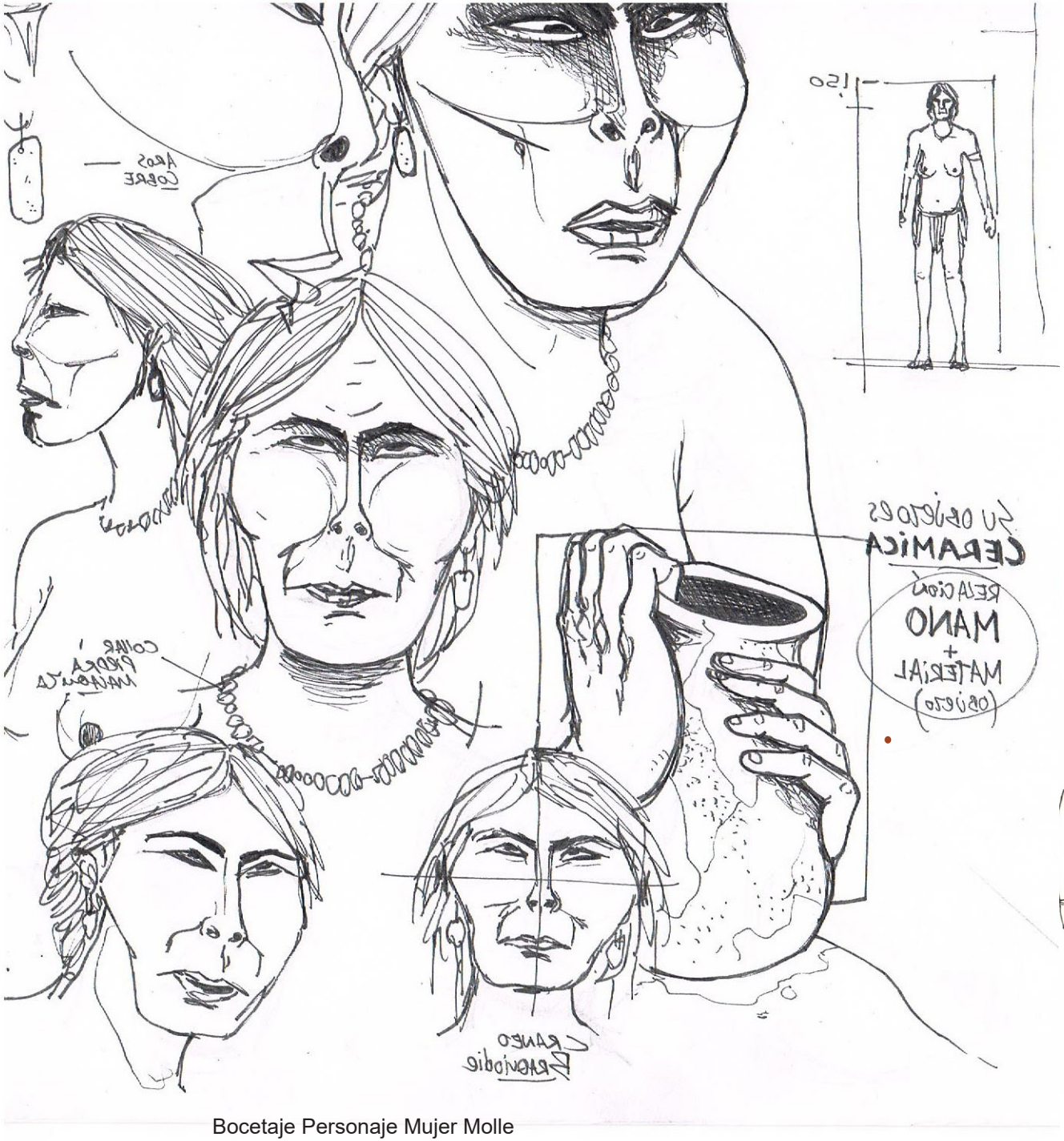
• DISEÑO DE PERSONAJE 360



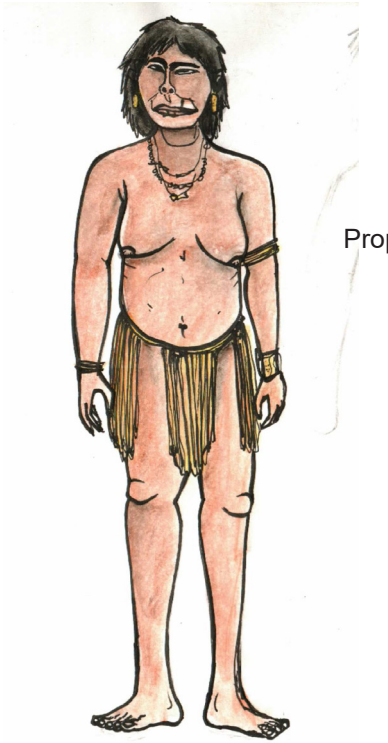
Bocetaje Personaje Joven Molle

•

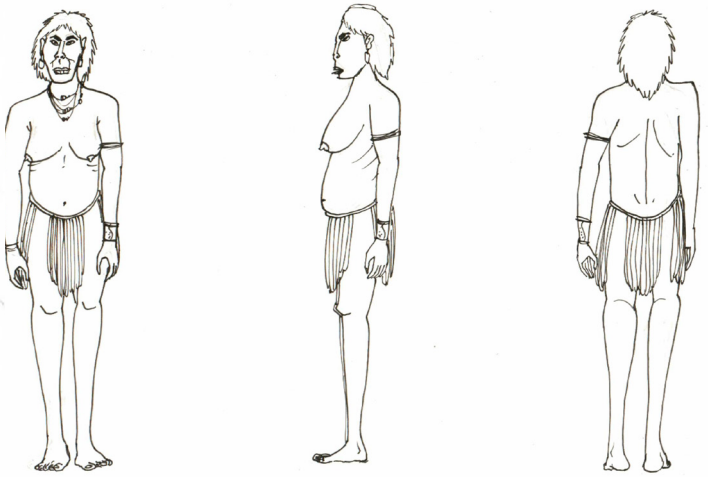




Bocetaje Personaje Mujer Molle



Propuesta color



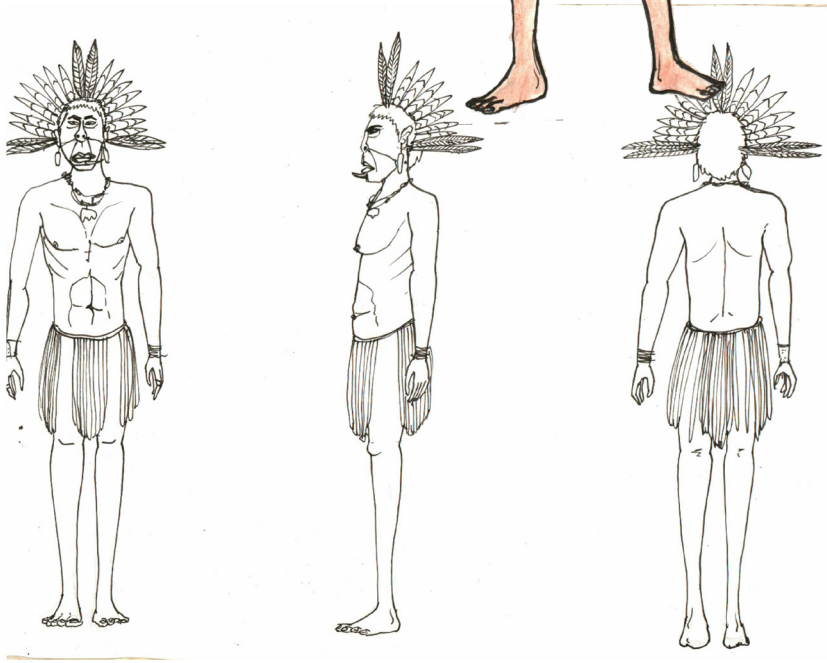
DISEÑO DE PERSONAJE 360

Propuesta color



Inspirado en la Ilustración
de José Pérez de Arce
Chamán Molle



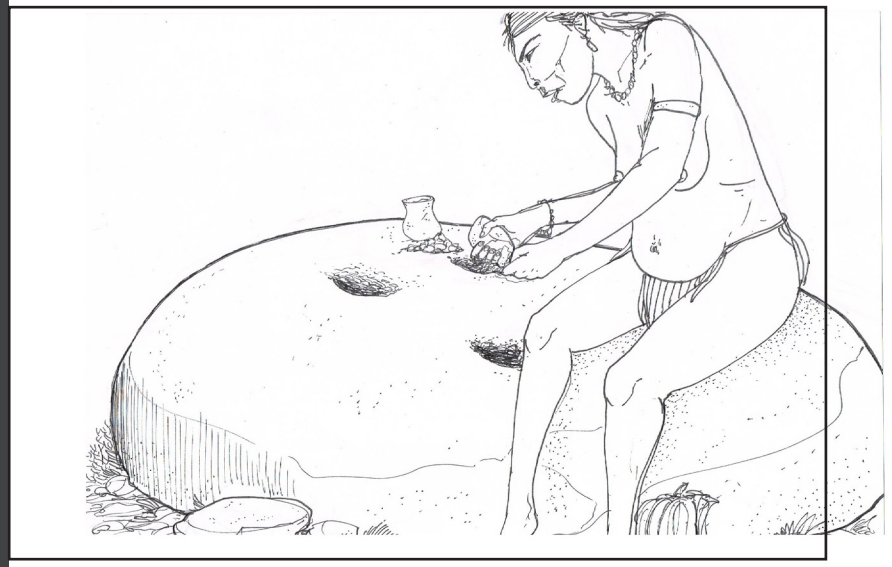


DISEÑO DE PERSONAJE 360°

Bocetaje Personaje Chamán Molle

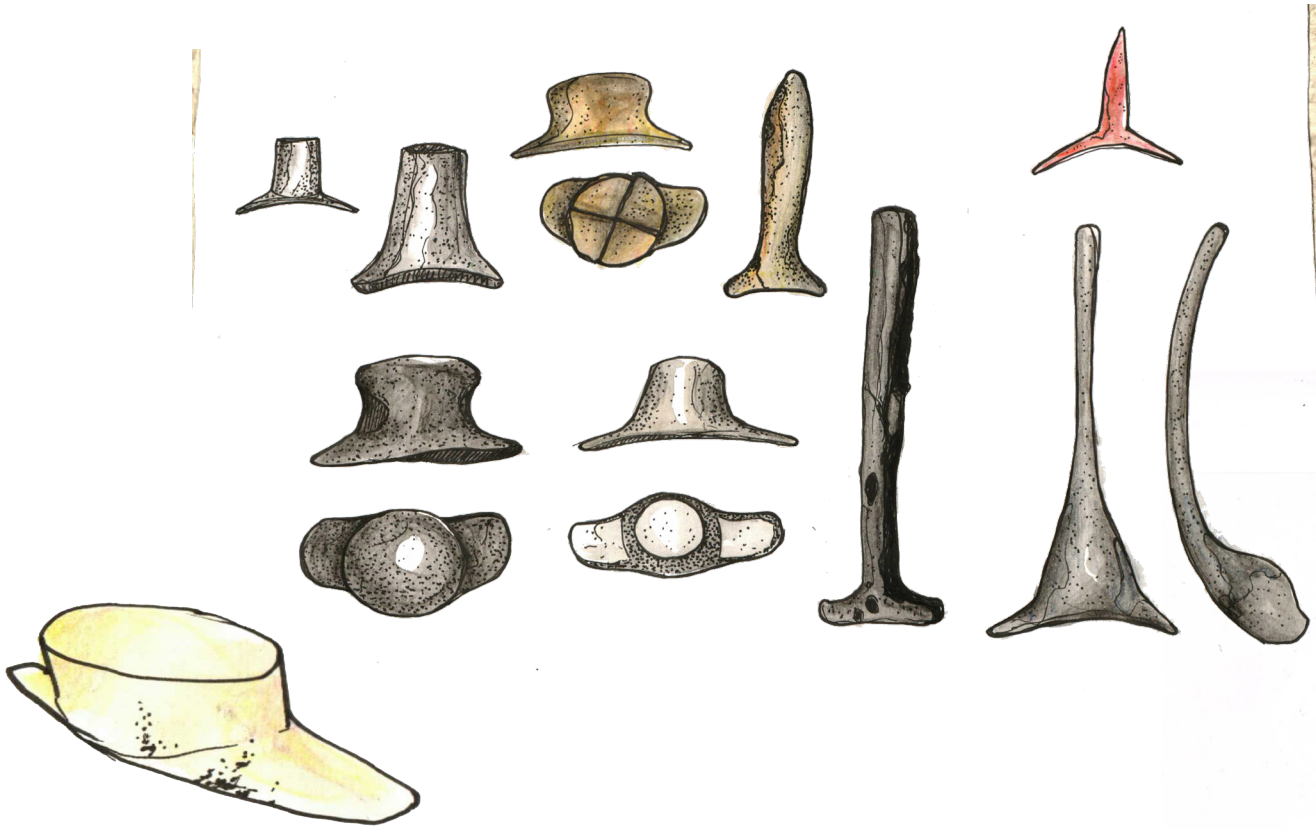
• Propuesta Legado Cultural Complejo de El Molle

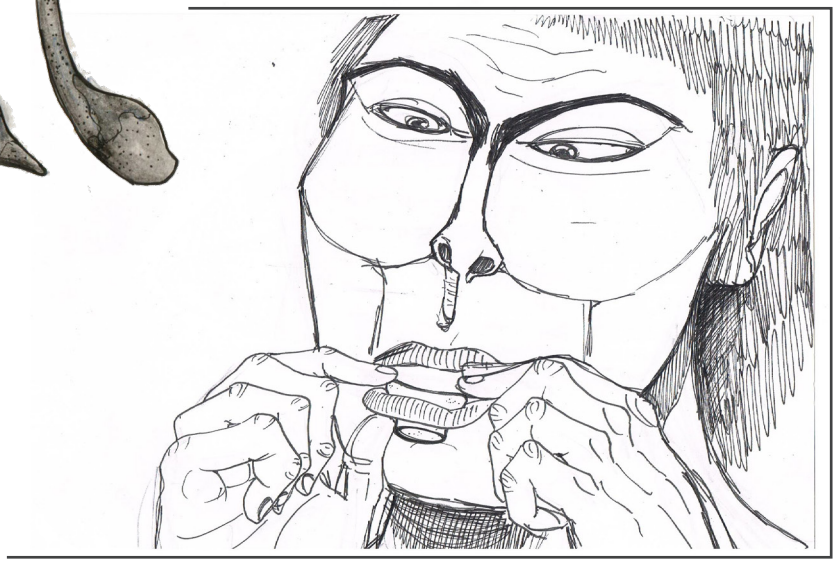




Piedras Tacita

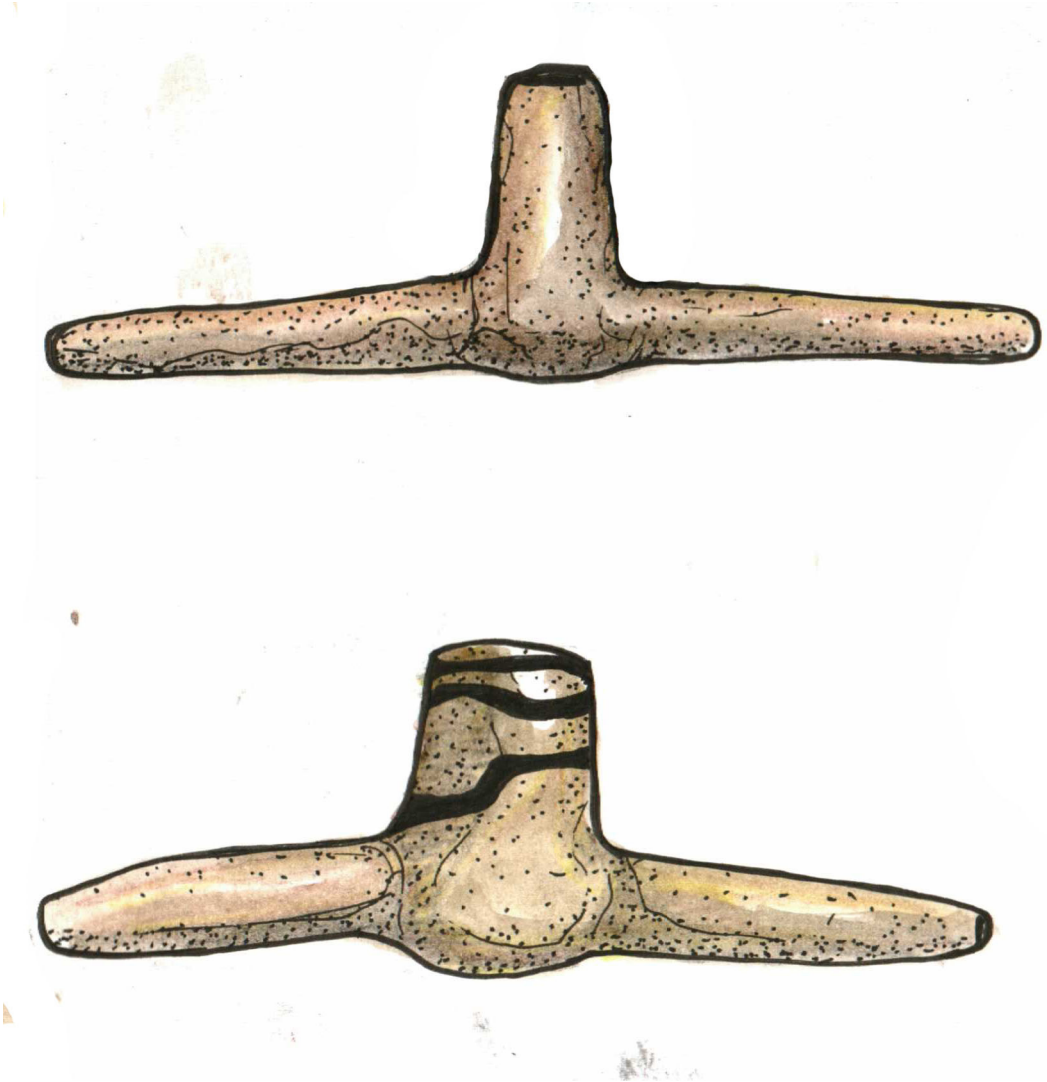
Propuesta concepto de arte. Color análogo realizado con tiralíneas y acuarela

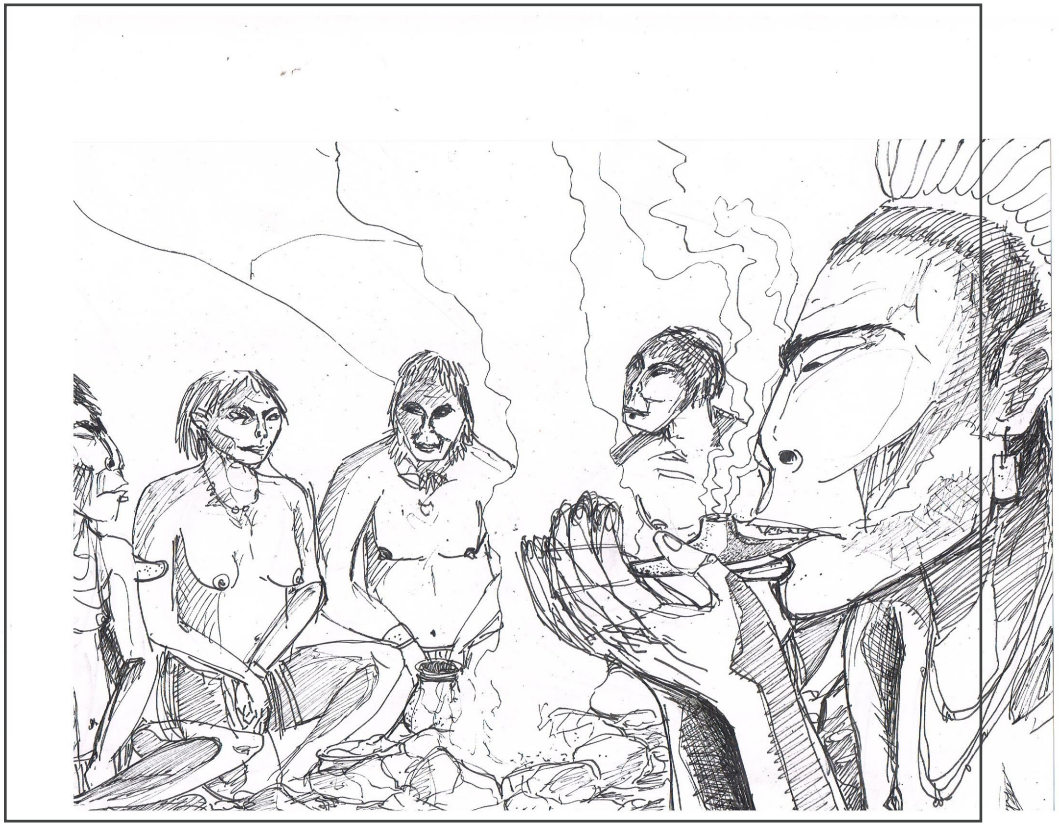




Tembetás

Propuesta concepto de arte. Color análogo realizado con tiralíneas y acuarela



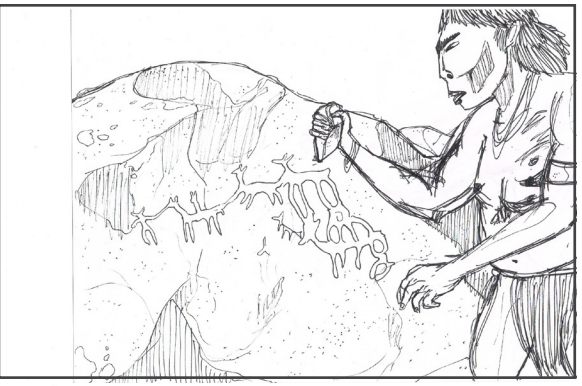


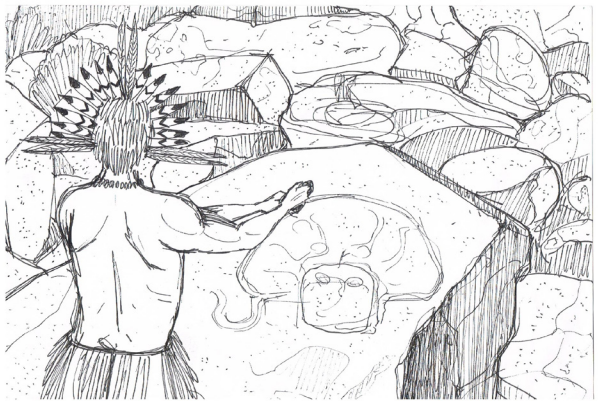
Pipa de piedra

Propuesta concepto de arte. Color análogo realizado con tiralíneas y acuarela

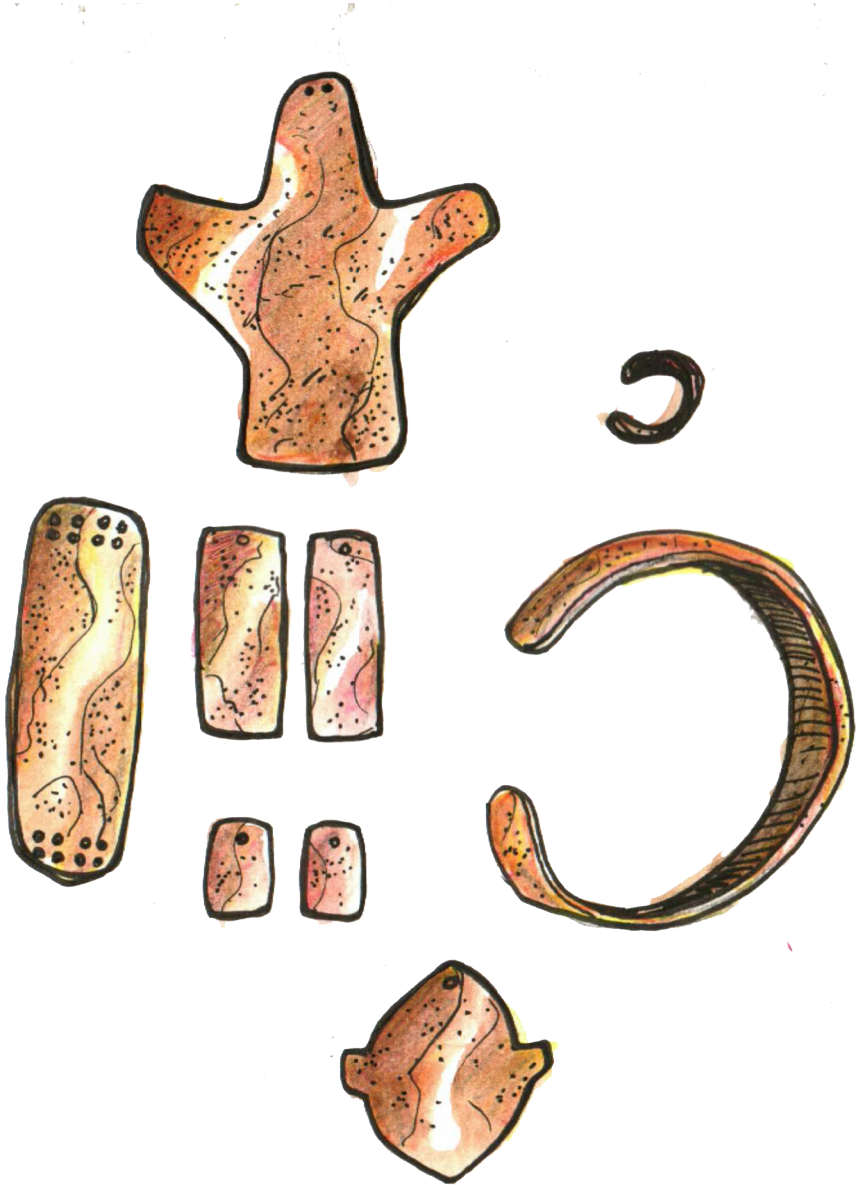
Petroglifos

Propuesta concepto de arte. Color análogo realizado con tiralíneas y acuarela









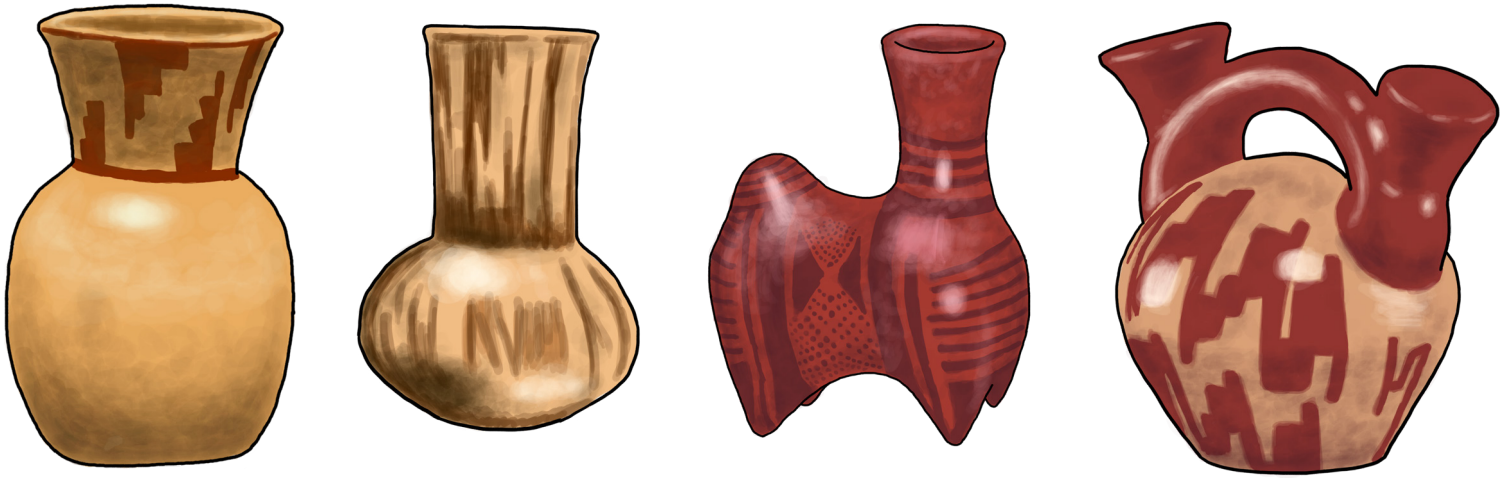
Trabajo en cobre

Propuesta concepto de arte. Color análogo realizado con tiralíneas y acuarela

FASE ELQUI



FASE LIMARÍ



Cerámicas

Propuesta concepto de arte. Color digital realizado con Photoshop Ilustraciones de Juan farfán



5.2.4 Diseño de acción

Como última parte del proceso de avance de prototipo es el proceso de diseño de acción, en este caso, el proceso de planteamiento de diseño de acción materializado en el avance de animación rotoscopica

Para determinar la forma más genuina de rescatar el gesto de trabajo manual sobre el material (Concepto de plasticidad mencionado en la etapa anterior) se determina desde el alcance técnico de la técnica especializada de la animación rotoscopica o rotoscopia

Este avance de animación rotoscopica consiste en el desarrollo de una toma correspondiente al tema de Cerámicas, en la cual la Mujer Molle trabaja el material de la greda hasta conformar una de las cerámicas del borrador de carpeta de arte

5.2.4.1 Elaboración de réplicas de piezas arqueológicas

Como primera parte del proceso se establece la elaboración del material de utilería utilizado en las grabaciones que serán la base de las futuras rotoscopias. Este material corresponde a la representación del legado cultural desarrollado por el Complejo Cultural de El Molle el cual se efectuara mediante la técnica de la escultura en greda, en específico a la pieza de cerámica Molle de acuerdo al borrador del guion gráfico del proyecto

• Escultura realizada por Macarena Alquinta



5.2.4.2 Grabación de escenas complejas

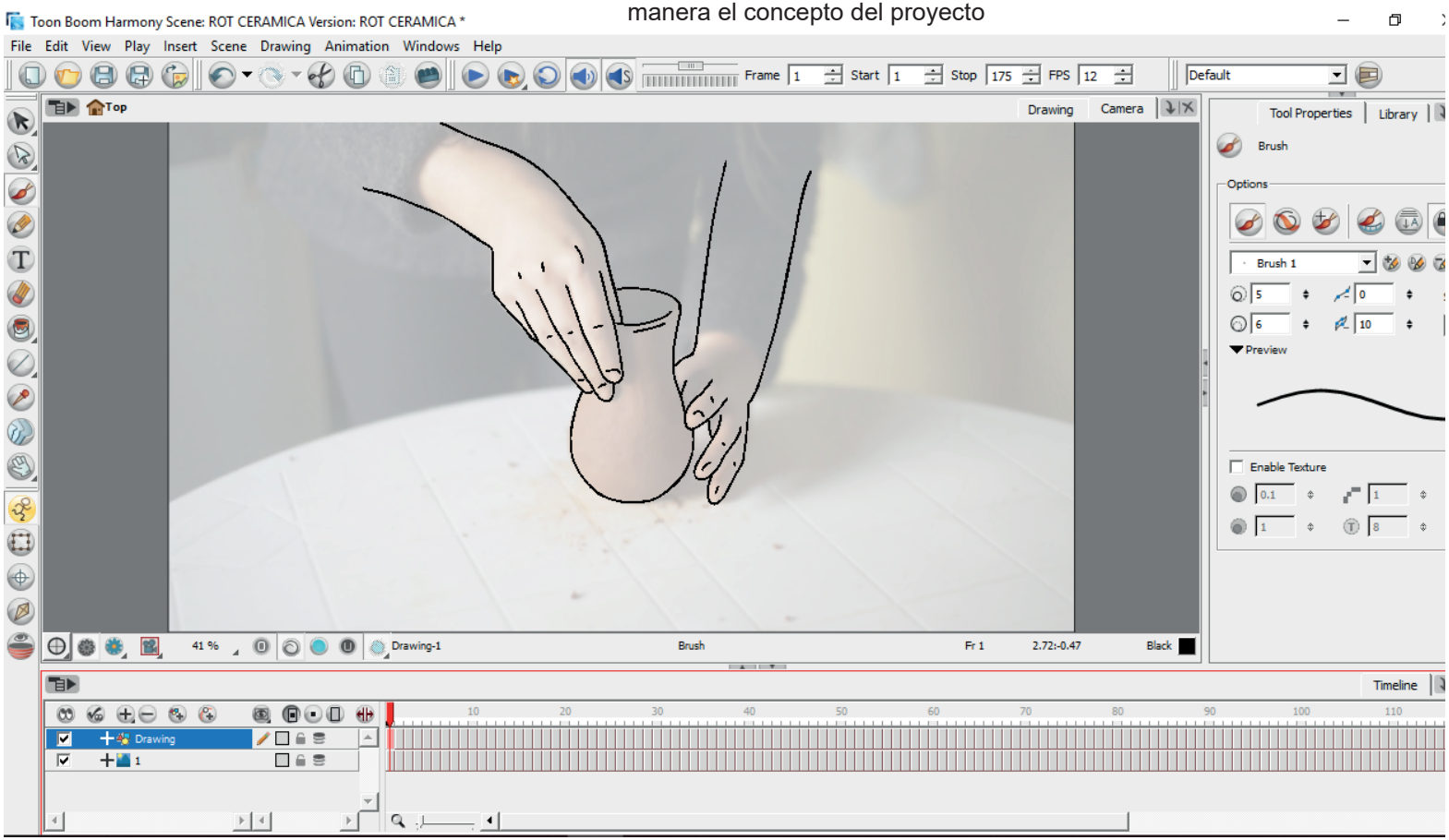
Una vez efectuado el material de utilería, se procede a la grabación de la toma determinada con el personaje y el objeto. Se enfatiza el gesto de trabajo manual sobre el material, siguiendo como referente la composición del borrador del guión gráfico para que el camarógrafo efectué la toma correspondiente

• Secuencias realizadas por Tomás Armijo
Actriz: Ceramista Sandra Castillo

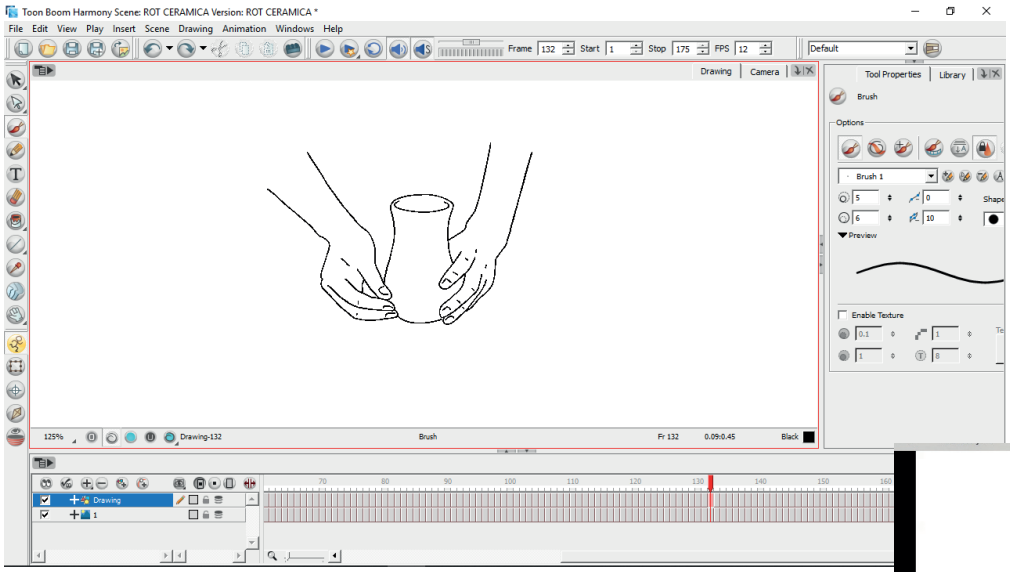
5.2.4.3 Pruebas de animación rotoscopica T1C2

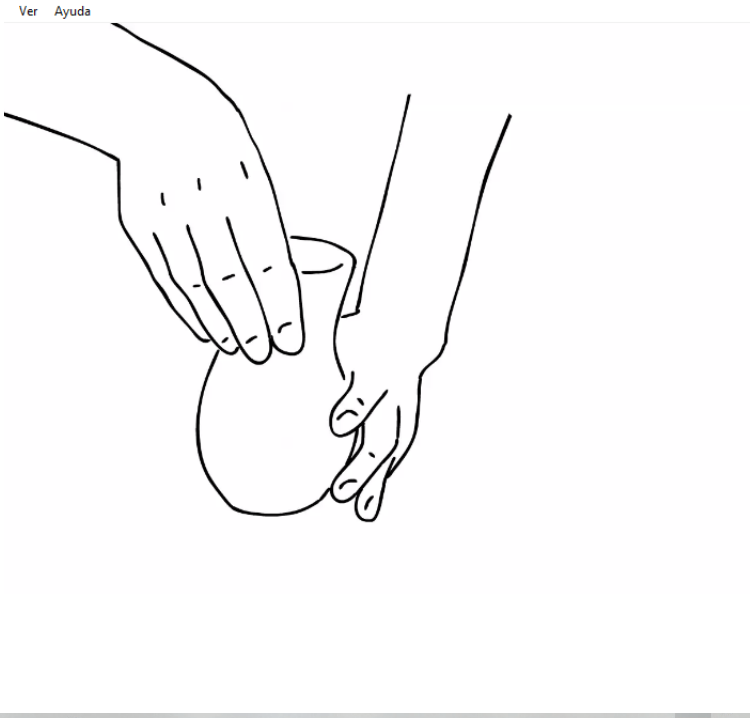
Para finalizar se seleccionan las tomas correspondientes y se comienza a trabajar en la animación rotoscopica efectuada en el programa ToomBoom, el cual permite dibujar con vectores aumentando la calidad del trazo y así, la fluidez de la secuencia de animación

Esta prueba de animación rotoscopica se presenta como propuesta del estilo de animación, en este caso de tomas, las que representan de mejor manera el concepto del proyecto



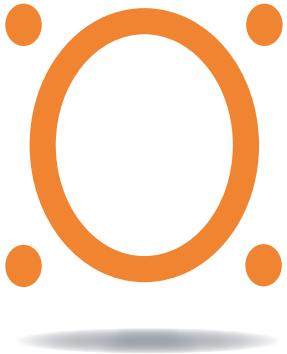
- Pruebas de animación rotoscopica T1C2 realizadas por Juan Farfán







Las pruebas de animación presentan un movimiento fluido y convincente, solo se espera la evaluación para continuar con el proceso de color y elaboracion de fondo (Background) de animaci+o



CONCLUSIÓN

El presente trabajo da cuenta de la habilidad del profesional de diseño para adecuarse a cualquier campo profesional con necesidad comunicacional, hasta llegar al punto de lograr planificar y funcionar como director de un proyecto a gran escala como este. Todo esto es posible gracias a una cualidad significativa que posee el diseñador: La capacidad sistemática de proyección. Lo que permite gesticular un proyecto en base a criterios fundamentales otorgados por la observación, para así lograr generar una metodología desde un planteamiento en particular

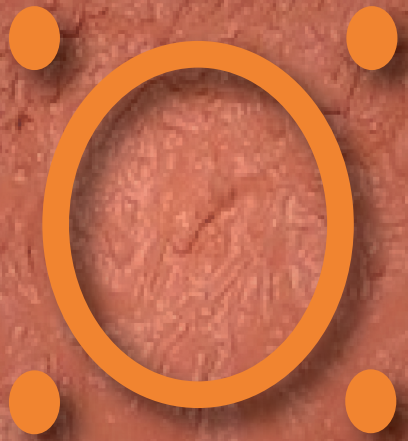
Es en esta circunstancia cuando es diseñador debe conocer sus límites con respecto al dominio que posee, para poder contribuir y ser contribuido por el campo interdisciplinar

El diseño como profesión tiene mucho que aportar desde sus especialidades en el campo profesional encargado de resguardar el patrimonio cultural, es por esto que es de vital importancia que se establezca desde el principio, modelos y propuestas de estructuración entre los campos teóricos y prácticos, para así aprovechar al máximo el potencial de ambos en el campo interdisciplinar

BIBLIOGRAFIA

Andrade, L. (2012). Teoria de la carga cognitiva, diseño multimedia y aprendizaje.
Batista, M. A. (2010). Investigación y diseño: reflexiones y consideraciones con respecto al estado de la investigación actual en diseño. Obtenido de http://www.nosolousabilidad.com/articulos/investigacion_diseno.htm
Bayón, I. (2012). Museologia y Museografia .
Becerra, A. (s.f.). diario Uchilecultura. Obtenido de diario Uchilecultura: http://radio.uchile.cl/2016/11/10/jose-perez-de-arce-el-ilustrador-de-los-pueblos-precolombinos/
Burdek, B. E. (1994). Diseño. Historia, teoria y práctica del diseño industrial. Barcelona: Gustavo Gili, S.A.
Crow, D. (2008). No te creas una palabra: Una introduccion a la Semiotica. Barcelona: promopress.
Cuaderno de Tlaloc. (2008). Tlaloc.blogia.com. Obtenido de Tlaloc.blogia.com: https://tlaloc.blogia.com/2008/121101-el-triangulo-semantico.php
Dessignare. (2013). Dessignare. Obtenido de Dessignare: http://www.dessignare.com/2013/11/68-voces-proyecto-de-animacion-para.html
Dessignare. (2913). Dessignare. Obtenido de Dessignare: http://www.dessignare.com/2013/11/68-voces-proyecto-de-animacion-para.html
DIBAM. (2011). Museo Arqueologico de La Serena. Obtenido de Museo Arqueologico de La Serena: http://www.museoarqueologicolaserena.cl/632/w3-article-22925.html
DIBAM. (s.f.). DIBAM.
DIBAM. (s.f.). DIBAM. Obtenido de http://www.dibam.cl/614/w3-propertyvalue-37905.html
El comercio. (s.f.). elcomercio. Obtenido de elcomercio: https://elcomercio.pe/luces/cine/ainbo-cinta-peruana-capital-ee-uu-revela-video-144223
Farfan, J. P. (2016). Memoria de titulo 571. Valparaiso.
Fernandez, L. A. (1999). Diseño de exposiciones. Madrid: Alianza editorial.
Garcia, M. (s.f.). Musica popular. Obtenido de http://www.musicapopular.cl/artista/jose-perez-de-arce/
Godard, R. (2011). Techlandia. Obtenido de Techlandia: https://techlandia.com/fotograma-clave-info_400745/
MINEDUC. (2017). Curriculum en linea. Obtenido de Curriculum en linea: http://www.curriculumenlineamineduc.cl/605/articles-34441_programa.pdf
Museo Chileno de Arte Precolombino. (s.f.). precolombino. Obtenido de precolombino: http://www.precolombino.cl/recursos-educativos/zim-precolombino/
Sinembargo. (s.f.). Sinembargo.com. Recuperado el 13 de 12 de 2017, de http://www.sinembargo.mx/14-10-2017/3329621
UNESCO. (1982). UNESCO. Obtenido de UNESCO: Conferencia mundial sobre las politicas mundiales
UNESCO. (s.f.). Conferencia mundial sobre las politicas mundiales. Obtenido de Conferencia mundial sobre las politicas mundiales: Conferencia mundial sobre las politicas mundiales
Unitag. (s.f.). Unitag. Obtenido de https://www.unitag.io/es/qrcode/what-is-a-qrcode
Universidad de Villarica. (s.f.). TEORIAS DEL DISCURSO.
Vilchis, L. d. (1998). Metodologia del diseño. Mexico: Claves latinoamericanas .





Universidad de Valparaíso
CHILE

Escuela de diseño
Pontificia Universidad Católica de Valparaíso