RÍO NEGRO

UNIVERSIDAD NACIONAL

Universidad Nacional de Río Negro
Escuela de Humanidades

Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual

Trabajo Final de Licenciatura

Diseño de plataforma digital de contenidos sobre cultura mapuche

Autores: Jorge Sánchez y **Bárbara Erak**

Directora: Esp. María Gabriela Hernández Celiz

Codirectora: DIyS Mónica Mariela Muñoz

Sede Andina

El Bolsón

2020

Marco preliminar

El propósito del presente Trabajo Final de Licenciatura fue aplicar conceptos, técnicas y aprendizajes desarrollados en la carrera de Diseño Artístico Audiovisual en la creación y lanzamiento de una plataforma digital de divulgación y construcción de conocimiento y acervos culturales, un proyecto multidisciplinario que resultó en el diseño del sitio web **quimun.net**.

Se trata de un espacio virtual multimedia en formato de sitio dinámico dedicado a la cultura *mapuche*, su cosmovisión y simbología; a los símbolos característicos de su historia, su significado y re-significación y a la vigencia de su sabiduría ancestral. Es una herramienta digital que permite el acceso a diversos portales cuyos contenidos abarcan diferentes aspectos del universo *mapuche*, poniendo a disposición del público los materiales resultantes de la investigación sobre el tema, incorporando trabajos audiovisuales de autoría y abriendo la posibilidad de agregar nuevos aportes artísticos y académicos.

Según el diccionario en castellano de contenido libre, *quimún* o *kimün/kimvn,* en idioma *mapuzungun* o *mapudungun,* significa conocimiento, conocer, saber o sabiduría. Se emplea también en verbos compuestos, en que *kim* es el primer término y el segundo es una acción que se sabe hacer o se conoce; algunos autores lo escriben separado, como un elemento invariable.

La elección de la extensión *.net* responde a varios factores. Al tratarse de una plataforma de propósito general, se pueden realizar tanto desarrollos web como programas de escritorio o aplicaciones para dispositivos móviles. Además, favorece el desarrollo en multiplataforma, por ejemplo, una misma aplicación puede correr indistintamente en distintos sistemas operativos móviles como IOS, Android o Windows Phone garantizando la comunicación entre los diferentes dispositivos. Por otro lado, la construcción de aplicaciones usando .net disminuye el tiempo de desarrollo de los proyectos, permite a los diseñadores realizar un proyecto de importación y adaptación a las necesidades en lugar de un desarrollo desde cero,

simplifica el mantenimiento de las aplicaciones y reduce costos debido a la disminución de los tiempos de desarrollo y de mantenimiento. Por otro lado, no se buscaba un perfil comercial ni limitarse sólo al ámbito nacional, por eso no se optó por *.com* ni.*com.ar* sino *.net*, que propone un alcance universal.

Al comienzo, se pensó en un título de estilo literario con la intención de sugerir una relación entre las travesías por el territorio físico y el recorrido virtual del usuario a través de las secciones y categorías del sitio: “El sendero de los brujos”, en alusión a los sabios portadores del legado ancestral y a los trayectos que los grupos nómades realizaban a través de las inhóspitas estepas patagónicas, dejando las huellas y el “rastro” de su cultura en las cuevas y aleros de piedra de los cerros y cañadones.

Sin embargo, dadas las connotaciones negativas, dentro de la comunidad, del concepto de “brujo” asociado más a algo oscuro y dañino que al aspecto chamánico o espiritual del término, se decidió cambiar el título y buscar otras palabras en *mapuzungun* que transmitieran el propósito del proyecto y la temática específica del sitio web, además de una cualidad, tanto visual como sonora, de intensidad similar a la carga conceptual y filosófica que impulsara la creación de esta herramienta multimedia. Si bien se mantuvo la idea de viaje virtual y territorio físico, se cambió el nombre del sitio web a quimun.net, como concepto más abarcativo y de una connotación directa que remite al saber legado y a la cultura vigentes, conservándose el subtítulo: “una travesía virtual en el territorio de un conocimiento ancestral”.

El múltiple tratamiento que implica la diversidad de la propuesta posibilita exponer y aprovechar las opciones que ofrecen las plataformas digitales como herramientas para fortalecer los vínculos entre comunidades. Por ejemplo, en un sitio web, se puede transparentar tanto la evolución de un proyecto como las investigaciones y búsquedas que implican la construcción de una narrativa audiovisual o una temática particular. En el desarrollo del proyecto, se aplicaron diferentes aspectos teóricos y técnicos incorporados a lo largo de todo el plan de estudios de la Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual.

Desde el comienzo de la recopilación de antecedentes y registros, se afrontó el desafío que suponían la difusión y el eventual interés que el trabajo podría motivar en universos como el conocimiento popular y más aún, su aplicación en los ámbitos educativos. Esta mirada implicaba la construcción de conceptos transversales, perdurables y significativos, no sólo para las comunidades originarias sino también para todo tipo de usuarios, que otorgaran un significado contextual al conjunto de los materiales resultantes de la fase de búsqueda y recopilación, haciendo posible su aplicación en otros procesos comunicativos e informativos.

Dada la multiplicidad de medios y diversidad de fuentes, y teniendo en cuenta la limitación que presentaban otras formas de expresión audiovisual para canalizar la gran cantidad de material disponible -como por ejemplo el largometraje documental o la video instalación-, la opción más adecuada e interesante para explorar resultó ser la plataforma multimedia de divulgación de conocimiento como herramienta ideal para acceder a los usuarios, a partir de desarrollos de investigación, artísticos y audiovisuales propios y de otras fuentes y autores, asumiendo un camino posible que hiciera del investigador un sujeto consciente de lo experimentado, centrado en proponer un aprendizaje mutuo con sentido. Según la definición clásica del diccionario español “divulgación” se refiere tanto a la acción como al efecto de divulgar, que significa: hacer llegar cierto conocimiento a muchas personas o hacer público algo que se mantenía secreto, definición general que se ajustó perfectamente al proyecto.

A continuación, se mencionan los aspectos principales de la propuesta:

Área de conocimiento

Las plataformas digitales de contenidos.

Campo de investigación

La plataforma digital como medio de construcción, intercambio y divulgación de conocimiento.

Tema/título

Diseño de plataforma digital de contenidos sobre cultura *mapuche.*

Sitio web

QUIMUN Una travesía virtual en el territorio de un conocimiento ancestral.

Dominio: www.quimun.net

Objetivo General

Diseñar una plataforma digital para la construcción, intercambio y divulgación de acervos culturales.

Objetivos específicos

Estudiar modelos y alternativas de implementación de sitios web.

Diseñar la estética general y estructura de la plataforma.

Definir la propuesta visual y conceptual.

Estudiar y definir el ícono del sitio.

Investigar fuentes web y bibliográficas.

Recopilar documentos gráficos y archivos audiovisuales.

Seleccionar y digitalizar materiales recopilados.

Producir y realizar contenido audiovisual para el sitio.

Desarrollar y lanzar la plataforma (web site).

Presupuestar el proyecto.

Tipo de producción

Plataforma digital de contenidos con vínculos a producciones audiovisuales y gráficas relacionadas con la temática, que incluye cortometrajes, animaciones, galerías de imágenes, archivos gráficos y sonoros, vínculos a redes y medios, producciones artísticas y audiovisuales, documentos históricos y trabajos académicos.

Destinatarios

Se presenta como lanzamiento de una herramienta virtual dirigida a los usuarios interesados en la temática, las comunidades originarias y ámbitos educativos, con la alternativa de interactividad en forma de aportes, intercambio y retroalimentación.

Ejes de trabajo

- Selección y digitalización de material de archivo.
- Realización de contenidos audiovisuales para el sitio web.
- Diseño, ejecución y lanzamiento de la plataforma virtual.

Roles y áreas de profundización

Conscientes de que el proyecto requería un trabajo interdisciplinar, se decidió desarrollar las siguientes áreas y enfoques en particular:

Jorge Sánchez: Dirección general de proyecto. Fotografía y Sonido.
La plataforma digital como herramienta de circulación de producciones propias y de otras fuentes, desde el campo de la investigación y la producción artística.

Bárbara Erak: Producción general de proyecto. Realización Integral.
La plataforma digital como medio intercultural y de revalorización de los pueblos originarios, desde un enfoque comunicativo y educativo.

Temas y Portales (menú)

LENGUA: *Mapuzungun* / Lliteratura

MITOS: Leyendas / Rituales

MÚSICA: Instrumentos / Cantos: *Tayiles* / *Ülcantun*

SÍMBOLOS: Símbolos gráficos / Artesanías y soportes

TELAR: Tejedoras / Diseños

VOCES: Medios / Redes

Acceso

En términos de accesibilidad, las oportunidades y restricciones varían de acuerdo con la situación comunicacional en que se implemente, limitada al campo material de acceso a los recursos tecnológicos y conectividad disponible para los potenciales usuarios. Se proyecta una versión off-line para servidores escolares.

Contenidos (proyección)

Símbolos: Significado de símbolos ejemplares; pinturas rupestres, señalética ancestral. Símbolos gráficos en las artesanías y objetos de diseño: orígenes y motivaciones de los artesanos; articulación y viaje por diversos soportes.

Mitología: Material audiovisual sobre mitos, visión universal, rituales y ceremonias (documental, animación y experimental); acceso a ensayos y trabajos de investigación.

Tejido artesanal: Tejedoras de la región (documentales/micro-programas); motivos simbólicos, su permanencia en textiles actuales.

Actualidad y noticias: Difusión de temas socio-culturales; medios y redes sociales.

Lengua *mapuche:* aplicaciones; diccionarios, literatura derivada: narrativa, poesía, guion; producciones audiovisuales, proyectos, trabajos y actividades académicas UNRN.

Registros de audio: Material de investigación (audioteca personal y otras fuentes); archivos sonoros de expresiones musicales: *tayiles* sagrados, canto profano *ülcantun* y proyecciones folklóricas derivadas; instrumentos.

Registros gráficos, fotográficos y audiovisuales: archivos analógicos y digitales, históricos y actuales.

Breve Marco Teórico

Antes de comenzar a describir el diseño, se presentan algunas miradas teóricas que permiten contextualizarlo y comprender mejor el medio elegido.

Según Lev Manovich (2001), la lógica de los viejos medios se corresponde con la de la sociedad industrial de masas donde todos debían disfrutar de los mismos bienes, mientras que los llamados “nuevos medios” se instalaron en la sociedad postindustrial que valora la individualidad por encima del conformismo.

De este modo, la lógica de la tecnología de los nuevos medios refleja esta nueva lógica social, en que la transcodificación cultural es la consecuencia más importante de la informatización. Existen dos capas diferenciadas: una capa cultural (enciclopedia, cuento, historia, trama, composición, mímesis, tragedia) y otra capa informática (procesos, paquetes, clasificación, concordancia, función, variable). La capa informática cambia con el tiempo y está en continua transformación, y ambas capas se influyen mutuamente integrándose en una composición nueva donde la cultura de la computadora es la mezcla de significados humanos e informáticos. “Transcodificar” algo es traducirlo a otro formato, y los nuevos medios han sido precursores del proceso de reconceptualización cultural.

Dispositivo

En términos generales, un dispositivo es una pieza o conjunto de piezas o elementos preparado para realizar una función determinada, que generalmente forma parte de un conjunto más complejo. El término dispositivo, en computación, puede hacer referencia a un dispositivo de almacenamiento de datos, cualquier componente que lee y escribe datos en un medio de almacenamiento. Pero en referencia a la imagen, al hablar del papel del dispositivo, Jacques Aumont (1990) se refiere a las determinaciones sociales que existen en relación al espectador de la imagen vinculadas con los medios y a las técnicas de producción de las imágenes, su modo de circulación y eventualmente de reproducción, sus modos de acceso y soportes de difusión. Cada dispositivo plantea reglas, usos, limitaciones y posibilidades y propone una construcción temporal diferenciada que construye un espacio, y cada dispositivo lo hace con diferentes herramientas. La elección del medio técnico condiciona la lectura y significación semiótica.

Según el mismo autor, se pueden diferenciar tres dimensiones: una dimensión espacial, representada, por ejemplo, en el marco, el encuadre o incluso el fuera de cuadro; o por el tamaño de la imagen: si es íntimo, abierto, cerrado, etc. La elección del dispositivo condiciona y ofrece alternativas de representación: en la pintura, es un espacio único; en la historieta se da cuadro a cuadro; en el cine, funciona con continuidad. Otra dimensión es temporal: la imagen que cambia o no con el tiempo, la imagen fija o móvil, única o múltiple, autónoma o secuencial. Aquí entran en juego el tiempo cronológico y el tiempo fílmico, y el tiempo al cual hace referencia la imagen. En otro plano, el saber técnico sobre el dispositivo supone una tercera dimensión simbólica: el soporte como condicionante del vínculo con el espectador; la cuestión de la imagen automática y el debate sobre la subjetividad y los efectos subjetivos, sociales e ideológicos en relación a nuevas prácticas y percepciones sobre la realidad.

Aumont sostiene además que los elementos presentes al pensar la idea de dispositivo son los mecanismos de producción de sentido y las reglas de utilización públicas. También el saber del *arché*: el conocer las reglas y las técnicas del

dispositivo y, por otro lado, el saber del mundo: la experiencia y el conocimiento general que orienta la significación.

El medio designa un conjunto constituido por una tecnología sumada a las prácticas sociales de producción y apropiación de dicha tecnología, que es el mero soporte del intercambio. El dispositivo mediático permite el intercambio discursivo en situaciones en que la relación no es cara a cara, cumpliendo la función de ser un gestor de contacto. Un medio como internet, por citar un ejemplo, puede utilizar diferentes dispositivos.

> En la edad de la digitalización, los diferentes medios se volvieron técnicamente lo mismo en cierto nivel de representación, y pueden ser operados por una única persona con muchas capacidades, usando una interfaz, un medio de manipulación física, de modo tal se pueda preguntar en cualquier momento: ¿debería expresar esto a través de un sonido o a través de la música?, ¿debería decir esto visual o verbalmente?, y así. Nuestro enfoque toma su punto de partida de este nuevo desarrollo y busca proveer el elemento que ha faltado hasta ahora en la ecuación: la semiótica sobre el elemento técnico, la cuestión de cómo esta posibilidad técnica puede llevarse a cabo semióticamente o cómo podríamos tener no solamente una tecnología unificada y unificante, sino también una semiótica unificada y unificante. (Kress & Van Leeuwen, 2001, p. 2)

Conocimiento e información

El concepto de “conocimiento” - sustantivo que denotaba posesión - se transformó en un verbo que denota acceso. La discriminación entre información y conocimiento es el primer planteo crucial al que nos enfrenta Internet, según Herbert Simon (citado en Salomon, 2000).

Vivimos en una sociedad de la información caracterizada por una clara densificación visual y formamos parte de una cultura visual donde hay una gran cantidad de imágenes. Este hecho se ha denominado: iconósfera (Gubern, 1987) y videoesfera (Debray, 1992). Si en nuestra cultura son centrales los mensajes y contenidos de

tipo visual, resulta igualmente básico el uso y tratamiento oportuno de las imágenes. Cada situación comunicativa requiere un nivel de formalidad diferente adecuado al usuario, la función y el mensaje global, y el tratamiento gráfico de la información permite establecer diferentes niveles de formalidad.

Diseño audiovisual

“De aquí es importante ver el reto del aspecto visual de las comunicaciones, pero contextualizado dentro del aspecto operativo; en otras palabras, subordinar lo que el diseño debe ser a lo que debe hacer” (Cross y Roy, 1999, p.123).

El diseño aplicado de modo específico al contexto de la comunicación audiovisual se define como diseño audiovisual. Por su naturaleza híbrida, es un campo proclive a la experimentación y un motor de renovación constante del propio lenguaje, que se encuentra en plena expansión por la eclosión en Internet y por la emergencia de productos multimedia interactivos vinculados directamente con el mundo audiovisual, más allá del propio diseño web.

En tanto diseño, su terreno es la resolución de problemas comunicativos ligados a medios que utilizan la imagen como forma natural de transmisión de contenidos, y está al servicio de un sistema de comunicación cuyo lenguaje se conforma de signos provenientes del diseño gráfico y el audiovisual: “Diferentes tipos de productos con distintas finalidades que comparten un mismo sistema comunicativo y los mismos, o parecidos, medios de producción” (Ràfols, 2003).

> Finalmente, todo este ámbito encontrará en Internet un espacio en plena expansión: la creación de productos audiovisuales destinados a Internet necesita de una puesta al día de todas las herramientas comunicativas del diseño audiovisual que se adaptan al contexto de la red de un modo si cabe, más sencillo y sintético, debido a las condiciones de visualización de todos estos productos audiovisuales. (Esquerdo, 2011, p.10)

Con el avance de la comunicación virtual y las tecnologías de la información o TICs, Internet tuvo una rápida evolución y se convirtió en una herramienta esencial para todos los aspectos de la actividad humana. Más allá de la tecnología, lo importante es entender el funcionamiento de Internet como medio de comunicación y como un "medio de medios" capaz de integrar gran parte de los medios tradicionales, donde los contenidos son la clave de cualquier estrategia de posicionamiento de mensaje e información (Asensi, 2019).

> Uno de los puntos fundamentales para la buena organización y visualización de la información son los sistemas de navegación, que se presentan como conjuntos de enlaces cuya finalidad consiste tanto en permitir la navegación por los contenidos, como presentar al usuario la estructura de la información para facilitar la comprensión y uso del site. (Linares Sánchez, 2004, p.7)

Enlaces

Los enlaces o *links* son el elemento clave de la navegación: su función es facilitar la transición de forma fluida. Se debe enlazar a destinos que aporten información a lo que se quiere decir, que tengan continuidad con lo que se informa y que no saturen con mensajes la atención del usuario. La navegación dinámica se construye usando lenguajes de programación que permiten crear aplicaciones para todo tipo de funciones: blogs, foros, plataformas, campus virtuales… Su característica principal: el contenido es frecuente y fácilmente modificado y las posibilidades son infinitas, desde una simple web informativa hasta un complejo portal con todo tipo de funciones (sitio web, tienda online, central de reservas, etcétera). Los sitios dinámicos permiten un diseño responsivo y adaptable y se posicionan mejor en los buscadores, creando más interacción con los usuarios. Pueden mantenerse sin conocer de programación por lo que es más fácil añadir contenidos y modificar cualquier elemento.

En cuanto a su característica estético-funcional, el diseño estudia la vida social intentando comprender sus ideologías, carencias, necesidades, debilidades, a la vez que genera productos necesarios y funcionales y mensajes persuasivos, como: campañas políticas y sociales, publicidad, ventas, servicios, mejoras del entorno e información cultural (Baldwin y Roberts, 2007).

Forma y contenidos

Según Frascara, Meurer y van Toorn (2004), la excelencia de la forma de un mensaje provee fuerza a la comunicación, resulta en una expansión de la experiencia visual del público, refuerza la relación simbólica entre forma y contenido, intensifica la experiencia visual del observador, guía el acto visual en términos de jerarquías y secuencias, confiere valor estético al objeto y genera placer, despierta admiración por la habilidad del autor y conecta al observador con valores culturales que trascienden la estricta función operativa del diseño.

Para captar la atención del usuario hay que organizar bien los contenidos. La intención es captarla en pocos segundos con la información lo más sintetizada posible. La estructura de la información debe estar ordenada mediante tablas y listas, cada párrafo con una única idea. El alineamiento (situar objetos en una pantalla: tablas/titulares/bloques de texto/etc.) permite trazar líneas invisibles en los márgenes que, aunque no se pueden ver, sí se perciben visualmente. Así, una composición con pocas líneas resulta armónica. Las culturas occidentales asignamos jerarquía visual de arriba a abajo y de izquierda a derecha: la verticalidad transmite jerarquía mientras que la horizontalidad transmite temporalidad. La tipografía es el marco de lectura y quizás la base específica del diseño en toda publicación impresa o digital. La selección de una u otra tipografía sirve para transmitir valores diversos: seriedad, frescura, novedad, antigüedad...

Hoy en día, casi cualquier persona dispone de herramientas - que hace poco tiempo no estaban al alcance ni de editoriales medianas - para crear una página web y llenarla de contenidos de todo tipo, ya sean textuales, icónicos o sonoros.

> Como dice Aguillo, se ha convertido en una demanda social acuciante la necesidad de organizar y gestionar la información de la web debido a la ingente cantidad y diversidad de la información, a su organización aparentemente caótica, la heterogeneidad formal de contenidos y a su alta volatilidad. (Calderón Rehecho, 2006, p.1)

Gestores de contenidos

Los gestores de contenidos permiten crear webs dinámicas, las diferencias en calidad son muy notables y afectan la efectividad del sitio. WordPress es una buena opción para crear páginas dinámicas; de hecho, fue votado como el mejor CMS del mercado, el software es libre y totalmente gratuito y solo se necesita un dominio y un alojamiento web. Es desarrollado y mantenido por miles de administradores que colaboran para mantener el proyecto.

> La digitalización de los *media* plantea una reconfiguración en la esencia propia del medio, permitiendo al usuario la profundización en los temas y el acceso aleatorio a los contenidos. En definitiva, la interactividad y la especialización en el proceso de comunicación. Uno de los efectos de la fragmentación es la descentralización y diversificación y, en consecuencia, el fin de la comunicación de masa. La audiencia todavía es masiva, pero ya no es masa en el sentido tradicional en que un emisor emitía para múltiples receptores. Ahora disponemos de una multiplicidad de emisores y receptores, y por lo tanto de una multiplicidad de mensajes, y como consecuencia, la audiencia se ha vuelto activa y selectiva. (Tubella, 2005, p. 59)

Sitios dinámicos

Los sitios dinámicos con prestaciones interactivas son los indicados cuando se requiere una comunicación fluida con los usuarios ya que permiten participar y aportar contenido. Son interactivos los foros y los blogs, los comentarios de los

usuarios y todas las aplicaciones que permiten interactuar con otros o con los administradores del sitio. Como plataformas, ofrecen un valor añadido a los usuarios, estimulan su regreso al sitio y son totalmente auto-administrables: el administrador permite la publicación o elimina las entradas a su criterio.

(En https://cei.es/diseno-web-definicion-historia/)

Diseño responsivo

El diseño web responsivo es la técnica que busca la correcta visualización de una misma página en distintos dispositivos. Dado que accedemos a sitios web desde todo tipo de equipos - notebooks, tablets, smartphones, etc. - se trata de redimensionar y colocar los elementos para que se adapten a cada dispositivo y generen una correcta visualización y una mejor experiencia de usuario. Este tipo de diseño reduce el tiempo de desarrollo, evita los contenidos duplicados y aumenta la viralidad al compartirlos más rápido. Se caracteriza porque los layouts o contenidos y las imágenes son fluidos. (En https://trazada.com/que-es-el-diseno-responsivo/)

Plataforma multimedia

Plataforma es un concepto con varios usos. Por lo general, se trata de una base que se halla a una cierta altura o de algo que brinda un soporte, ya sea físico o simbólico. El uso más habitual del término virtual está vinculado a lo que existe de manera aparente o simulada y no físicamente. Una plataforma virtual o digital es un sistema que permite la ejecución de diversas aplicaciones a través de Internet.

Multimedia se refiere tanto a lo que está destinado a la difusión por varios medios de comunicación combinados como: texto, fotografías, imágenes de video o sonido, generalmente con el propósito de educar o de entretener (servicios multimedia; cursos de idiomas multimedia, etc.) como a un equipo informático que reúne distintos medios integrados como audio, video y televisión (computadora multimedia

que integra y controla diversos medios electrónicos: pantallas, lectores de videodisco, sintetizadores de audio y de video, etc.).

Una plataforma digital es un lugar de Internet, portal o cibersitio, que sirve para almacenar diferentes tipos de información tanto personal como a nivel de negocios. Estas plataformas funcionan con determinados tipos de sistemas operativos y ejecutan programas o aplicaciones con diferentes contenidos, como pueden ser juegos, imágenes, texto, cálculos, simulaciones y video, entre otros, que se pueden considerar agrupados en una colección de herramientas y servicios que una organización utiliza para desarrollar una estrategia digital.

Tipos de multimedia

Texto: sin formatear, formateado, lineal e hipertexto.

Gráficos: utilizados para representar esquemas, planos, dibujos lineales...

Imágenes: son documentos formados por pixeles. Pueden generarse por copia del entorno (escaneado, fotografía digital) y tienden a ser ficheros muy voluminosos.

Animación: presentación de un número de gráficos por segundo que genera en el observador la sensación de movimiento.

Vídeo: Presentación de un número de imágenes por segundo, que crean en el observador la sensación de movimiento. Pueden ser sintetizadas o captadas.

Sonido: puede ser habla, música u otros sonidos.

(En http://multimediarh631.blogspot.com/2013/03/tipos-de-multimedia.html)

Descripción de la plataforma

A partir de los elementos analizados, se procedió al diseño de la plataform buscando relacionar lo contemporáneo con lo ancestral y los recorridos en el espacio virtual con las travesías por el territorio físico.

La imagen de inicio está pensada con un fondo de paisaje pre-cordillerano tipo meseta, que incluye un arroyo, vegetación achaparrada, planicie, promontorios rocosos, faldeos de montañas y eventualmente una laguna o lago. Es una imagen realista, estilo foto panorámica, que funciona como portada e inicio del sitio.

Figura 1. Imagen de inicio del sitio web.

Inicio y Menú

<u>Secciones (páginas)</u>

Categorías principales	Sub-categorías
Lengua	*Mapuzungún* / Literatura
Mitos	Leyendas / Rituales
Música	Instrumentos / Cantos: *Tayiles / Ülcantun*
Símbolos	Símbolos Gráficos / Artesanías y Soportes
Telar	Tejedoras / Diseños
Voces	Medios / Redes

Imágenes de portada (ver archivo adjunto)

Relaciones conceptuales y analógicas

Cada una de las imágenes de portada representa una textura natural o de algún objeto o material, escenario o paisaje que se asocia a los contenidos específicos de ese portal, a través de elementos que evocan o remiten a los subtemas, por ejemplo: para la sección “tejedoras”, tramas de tejidos a telar; para “simbología”, textura de roca de una caverna; para “música”, plano detalle de la textura del parche de un *cultrún,* y así respectivamente, utilizando analogías visuales y relaciones conceptuales entre las diferentes imágenes y categorías.

INICIO Paisaje cordillerano

Meseta patagónica, bardas, *coirones* y arroyo, fue elegida por ser el escenario natural inmutable en que vagaban los pueblos. Representa la victoria de la naturaleza sobre la corta presencia de los hombres, su paso por el tiempo y el espacio.

LENGUA Cardos

Macizo de plantas con flores tardías, vellones secos y semillas listas para propagarse. La difusión del idioma deberá arraigar en otros territorios asegurando la continuidad. La imagen se relaciona con la idea de propagación de la lengua oral.

Mapuzungún Barba de viejo

Liquen que se instala y reproduce en algunos árboles como el *ñire*, sociedad del organismo sencillo con su huésped mayor y firme. Los antiguos reconocían en su aspecto al hombre anciano y sabio, depositario del conocimiento y responsable de la trasmisión de la lengua, de allí la correlación con el idioma.

Literatura Ciprés añejo

Detalle de textura de corteza de ciprés, colono natural de la cordillera. La corteza de árbol coloca a la naturaleza como uno de los ejes de los relatos, personajes y tradiciones. La textura irregular replica a escala la visión de las quebradas y cañadones del relieve de la montaña.

MITOS Troncos trenzados

Formación atípica por efecto del suelo y posterior desarrollo. La imagen se asocia a la presencia en la naturaleza de manifestaciones que producen sentido de lo desconocido y dan origen a mitos y creencias en lo sobrenatural.

Leyendas *Pehuén*

Ramaje de araucaria joven en pleno desarrollo. Fue seleccionada en relación a algunas leyendas fundacionales que se basan en la importancia del pehuén (araucaria araucana) árbol dador de vida, protección y alimento.

Rituales *Choique*

Plumas sobre fondo de tejido a telar. El *choique* (avestruz patagónico) es un animal sagrado para la cultura. La elección se basó en las danzas rituales en que se imitan sus movimientos y los bailarines llevan penachos de sus plumas.

MÚSICA *Cultrún* (instrumentos/cantos)

Al pie de una araucaria. La selección responde a que es el instrumento ritual por excelencia, que sintetiza en su forma y dibujos la cosmogonía *mapuche*.

Instrumentos *Trutruca*

Instrumento de viento que participa en los rituales. Junto con el llamado del *cultrún*, convoca al encuentro de la comunidad.

Cantos/*tayiles* *Rehue*

Poste de tronco tallado de aspecto humano que en el mundo mágico y ritual mantiene vivas las creencias y tradiciones. Fue elegida porque la abertura evoca la tradición del canto ancestral.

Cantos/*Ülcantun* Piel de zorro

Se eligió un plano detalle del pelaje ya que, en el canto profano, las canciones de linaje se basan en animales y suelen incluir referencias sonoras que refuerzan sus características.

SÍMBOLOS Textura de roca

Interior de una cueva, formación rocosa en placas calcáreas. Se eligió la pared de piedra por ser el soporte de los testimonios gráficos que los grupos humanos dejaron en aleros y cuevas.

Símbolos gráficos Alero

Boca de una cueva en la meseta. Las cuevas eran lugar de reunión, cobijo y punto de encuentro de las familias y la tradición oral, en sus paredes dejaban símbolos y huellas.

Artesanías y soportes *Pillán*

Detalle de pieza de plata, elegida en representación de las expresiones artesanales. Figura humana que representa a un titán o guardián de los volcanes, vincula el mito con la nobleza del material y su permanencia a través de los artesanos plateros.

TELAR Lana cruda

Textura de vellón, fibras al natural. La oveja es el elemento clave en la subsistencia de las comunidades.

Tejedoras Tejido simple

Paño liso sin diseños. La lana esquilada e hilada se utiliza en piezas textiles.

Diseños Telar en blanco y negro

Detalle de diseño básico. La incorporación de símbolos en las piezas elaboradas en los telares tiene valor iconográfico o decorativo.

VOCES Bandera

Emblema de la nación *mapuche*, representa la voz de su pueblo. El movimiento sugerido por el viento propone la circulación del mensaje libremente.

Medios Arroyo cordillerano

Agua que fluye. Símbolo de un recurso natural que recorre el territorio llevando sonidos y relatos, la corriente remite al flujo constante de la información.

Redes *Lengas*

Bosque andino patagónico de especies nativas. Expresión de lo colectivo y la comunidad de iguales, de la vinculación con la tierra y sus elementos, la imagen evoca el concepto de red interconectada.

Diseño web

Especificaciones técnicas

El *site* está armado sobre la plataforma Wordpress. La misma es gratuita y permite administrarlo como un blog, con usuario y contraseña. La plataforma permite seleccionar un *template* y editarlo, en este caso se utilizó el Uncode, que es un *template* pago muy versátil, seleccionado por sus opciones estéticas que se adaptan a lo buscado para el sitio, con cuadrillas, sliders, galerías de imágenes, etc. Las funcionalidades de este *template* son de última generación: es *full responsive* (adaptable a cualquier tipo de dispositivo), permite cargar todo tipo de archivo multimedia (imagen, video, archivos de audio) y es de gran eficiencia para buscadores y posicionamiento.

Para Quimun.net se eligió mostrar un *slider* o pase de diapositivas en el inicio: al entrar se ve una variedad de imágenes que pasan automáticamente, cada una describe y da acceso directo a una sección del sitio. Cada sección tiene un *header* o encabezado, en el que se muestra la imagen principal de la sección con el título correspondiente y su descripción. También se implementó un traductor automático para ver el sitio en español, inglés y francés.

Diseño Gráfico

Para desarrollar el diseño gráfico general y de cada página (texto e imagen) y fundamentar las decisiones visuales de la propuesta estética, se investigó en diversas corrientes artísticas tomando como fuentes de inspiración la obra de artistas como Mucha (Art Nouveau); Hohlwein y Mackintosh (Escuela de Glasgow) en cuanto a diseño de afiches de tendencia modernista, y también conceptos de diseño aplicado de la escuela Bauhaus y otros referentes como Mondrian, en tanto estructuras geométricas, y Munari con sus colecciones de pictrogramas.

Se intentó ser conscientes del diseño tanto desde lo teórico, tomando en cuenta escuelas, tendencias y estilos visitados y recorridos a lo largo de toda la carrera de licenciatura, como en la implementación práctica de la propuesta gráfica, remitiendo a la estructura del diseño textil del telar *mapuche* para recrear las tramas, franjas y cuadrículas del tejido en la diagramación de cada página, creando áreas de texto y otras definidas por las texturas de las imágenes.

Ícono de página (favicon)

Se consideró un ícono del sitio que identificara el sitio web y estuviera presente acompañando el recorrido: el *lukutue.* Un favicono, del inglés *favorites icon* (ícono de favoritos), también conocido como ícono de página, es una pequeña imagen asociada con una página o sitio web en particular. Los navegadores gráficos suelen mostrar el favicono de la página visitada, si ésta lo posee, en la barra de direcciones y en el encabezado de la pestaña correspondiente. Asimismo, los utilizan para identificar más fácilmente las páginas, presentándolos junto a sus respectivos títulos en las listas de marcadores (navegadores web) o favoritos, en los historiales de páginas visitadas y de navegación reciente, y toda vez que deban hacer referencia a ellas. (En https://raiolanetworks.es/blog/favicon/)

El *lukutuwe* (del mapudungun: lugar donde se arrodilla), denominado también *lukutuel* (arrodillado), es un símbolo antropomorfo, que aparece en diseños textiles *mapuche*. De acuerdo con las creencias, el símbolo identifica el ámbito religioso y también al primer ser humano. En el capítulo sexto de su obra La Ciencia Secreta de los Mapuche, el etnólogo y hierólogo Aukanaw, denomina al símbolo como "el divino maestro". De acuerdo con su versión, el símbolo representa la encarnación de un ser superior en la tierra, una especie de avatar. En el *trawe* o *trariwe*, faja propia de la vestimenta femenina, aparece como un símbolo especial calificado etnográficamente como figura antropomorfa.

Hay diversas hipótesis interpretativas sobre su significado: hombre orando en la lucha entre *treng-treng y kaikai*, símbolo antropomorfo en oración, figura antropomorfa estilizada, personaje ritual asexuado participante de la gran rogativa *nguillatún*, hombre o mujer de rodillas en oración.

Figuras 2 y 3. Símbolo sobre faja tejida y versión gráfica.

Algunas interpretaciones son parcialmente correctas. Según Aukanaw, el símbolo tiene un significado unívoco dado por la Tradición Sagrada preservada por los *Renü,* las *Machi* y los *Toki* iniciados en el conocimiento. La tradición es transmitida en forma oral e iniciática. Muchas de sus expresiones han sido conservadas gráficamente en las artesanías. Se conocen diferentes versiones:

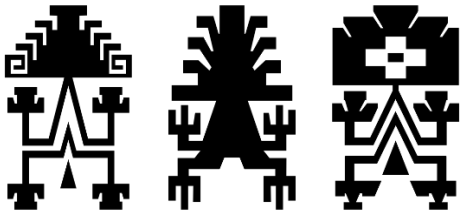
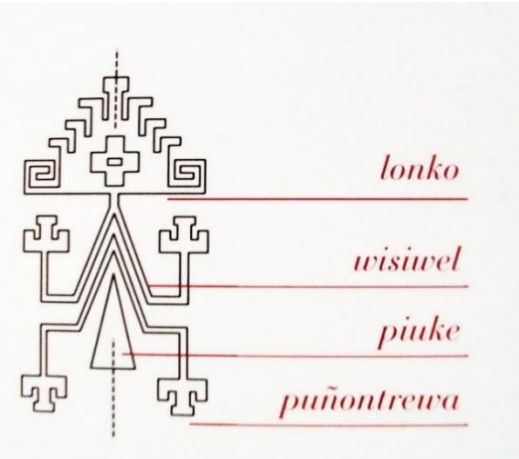
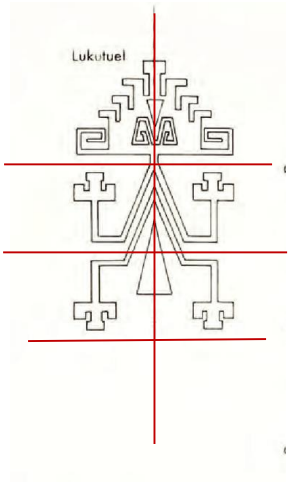


Figura 4. Diferentes versiones.





Figuras 5 y 6. Composición, segmentos, simetría axial, ejes transversales.

La validación para el uso del símbolo adoptado como ícono web del sitio fue oportunamente autorizada por representantes allegados a uno de los desarrolladores web con los que se trabajó, miembros de una comunidad que protege y difunde la cultura *mapuche*.

Sus funciones en el sitio son: identidad visual, favicon, sello de agua, gif al pie de página, imagen del logotipo.

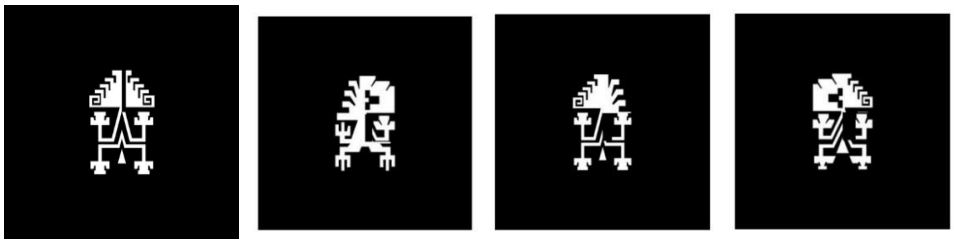


Figura 7. GIF - Capturas y transiciones: los movimientos y transformaciones se basan en la composición y diferentes versiones del símbolo gráfico.

El logotipo está formado por el ícono de página más la palabra/grafema *QUIMUN.*

Figura 8. Logotipo (tipografía Paihuen Mapuche Font).

Presupuesto

Dentro de las acciones previstas para el desarrollo del proyecto, se elaboró un presupuesto para afrontar los costos del trabajo técnico de terceros y los gastos renovables del dominio, registro de propiedad y hosting del sitio web.

Otra finalidad es solicitar asistencia financiera para su implementación y desarrollo, a través de organismos oficiales y ONG's que alientan este tipo de proyectos. A esta altura de la evolución de las acciones enumeradas, los costos han sido cubiertos con fondos propios.

Agradecimientos

Esp. María Gabriela Hernández Celiz– Directora TFL
DIyS Mónica Mariela Muñoz – Codirectora TFL

Ramiro Ontiveros – Camarógrafo y editor
Limay Uribe – Diseñador web

Carina Carriqueo – Artista y referente *mapuche*
Rubén Guzmán – Realizador audiovisual

Milo Sánchez Bengtsson – Animador (presentación *Quimun* + gif *Lukutuel*)
Laura Bondel – Animadora (símbolos *Huilloz* + *Choike*)

Gracias a nuestras familias y amigos, y a todos los docentes, compañeros, artistas, técnicos y profesionales que colaboraron y aportaron para hacer posible este proyecto.

Jorge R. Sánchez
Bárbara Erak
El Bolsón
Noviembre 2020

Producciones realizadas para QUIMUN.net

QUIMUN una travesía virtual en el territorio de un conocimiento ancestral.

Micro video de maquetación y animación, presentación de plataforma virtual.

RUCA MALLÍN

Cortometraje documental institucional sobre el grupo de tejedoras del mismo nombre.

PLATERÍA *MAPUCHE* Cortometraje documental, retrato audiovisual del orfebre Héctor Ayala. (Subir corte final)

ALÉ CUYÉN

Videoclip de canto mapuche y cultrún. (en proceso de reedición)

EL VIAJE DEL *CHOIKE* (animaciones episodio 1)

Proyecto de serie sobre procesos de mutación y resigfnificación de símbolos andinos y patagónicos. (subir primer corte del piloto)

GIF *LUKUTUEL*

Símbolo animado con movimientos y metamorfosis basados en la estructura, segmentos, ejes y diferentes versiones textiles.

Producciones audiovisuales, actividades y trabajos académicos UNRN

INACAYAL, Señor de la estepa. Cortometraje documental de R. Rodríguez con guion de Jorge Sánchez, premiado en el concurso “Nosotros” del Instituto Nacional de Cine para la TV Digital en 2010.

EL *KOLLON.* Proyecto de serie de ficción dramática, adaptación Bárbara Erak y Jorge Sánchez de un cuento suyo con el mismo título.

SERIE *MAPUZUNGUN.* Ciclo de micros, narrado enteramente en *mapuzugun*, articula doce historias en torno a doce palabras vinculadas a cuestiones básicas de cualquier grupo humano. Producción de Canal Encuentro y el Centro de Producción de Contenidos Audiovisuales (CPCA) de la Universidad Nacional de Río Negro (UNRN). El trabajo con los contenidos es un proyecto intercultural llevado a cabo por CPCA UNRN y la organización Ruka Mapuche Furilovche, dedicada a la difusión de su espiritualidad, su educación, la comunicación y divulgación de su lengua.

LA MIGRACIÓN DE LAS IMÁGENES ARTE, DISEÑO Y TEXTILES. Producto de una investigación realizada mediante subsidio otorgado por la Universidad Nacional de Río Negro durante el año 2011 Autoras: Gabriela Hernández Céliz y Laura Fuertes. Arte de tapa: Andrea Gabriela Marchetti y Álvaro Martín.

ELEMENTOS DE MAPUZUNGUN. Materia optativa de la Licenciatura en Letras de la UNRN. A cargo de Lorena Cañuqueo.

AL VIENTO. Proyecto de investigación: Tecnologías de papel. Patrones para la documentación y comunicación científica en los estudios de lenguas indígenas de Patagonia y Tierra del Fuego, 1860-1930. Financiado por la Agencia de promoción científica y tecnológica de Argentina. Dras. Marisa Malvestitti y Sandra Murriello.

XEG XEG Y KAY KAY - MITO MAPUCHE. Realizado en 2013 por Mercedes Fabiano en el marco de la materia Realización Audiovisual II de la Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual, aborda el origen geológico de la región patagónica vinculado al mito mapuche (corte final en proceso de edición).

Artistas y realizadores locales (Comarca Andina y Bariloche)

CONSTRUCCIONES NATURALES EN TORNO A LA REALIDAD PATAGÓNICA DE AYER Y DE HOY - Tesina de Bella Artes de la artista Gilda Pairola que desarrolla tres trabajos escultóricos realizados en técnicas de telar mapuche, cestería, talla y construcción natural de adobe, en la ciudad de El Bolsón. Los trabajos se fundamentan en temáticas de la cultura del lugar y de la realidad de los territorios patagónicos. Ahonda en diferentes técnicas textiles y modelado en adobe, enriquecido con experiencias, relatos y leyendas de pobladores *mapuche*.

TEJIENDO HISTORIAS del realizador Alejandro Arca, informe sobre las tejedoras de *Epuyén*, parte de una serie de notas para Estudio País 24, programa de televisión de interés general y entretenimientos conectado en directo con corresponsales diseminados por todo el país que recorría la actualidad, las costumbres, los personajes y la cultura de la Argentina.

PATAGONIA AUDIOVISUAL (Youtube) Historias sencillas de gente grandiosa, paisajes espectaculares como nunca antes fueron vistos, sobrevolando los pueblos y montañas andinas. Registros de la vida en la Patagonia: personas, lugares, momentos y vivencias, como un documento histórico dentro de nuestro querido sur argentino. Realizadores: Llao Navarra y Nicolás Ávila, graduados UNRN.

CARINA CARRIQUEO OFICIAL (Youtube) cantante y compositora, artista y referente de la cultura *mapuche* nacida en El Bolsón.

SIN BARBIJO - Programa video-radial conducido por Adrián Moyano (Bariloche).

FAB FESTIVAL AUDIOVISUAL BARILOCHE (Sitio web) En el extraño y novedoso contexto de la pandemia mundial, el FAB se propone contribuir como pantalla y estímulo a la difusión de la producción audiovisual desarrollada en el país en general y en la Patagonia argentina y chilena, en particular. 2020 será una reunión distinta en la fecha como en las modalidades, pero siempre con el espíritu que caracteriza al FAB desde 2013: encuentro, audiovisual y celebración. Diego Carriqueo, director.

Bibliografía

Aguillo Caño, I. F. (2000) Indicadores hacia una evaluación objetiva (cuantitativa) de sedes web. En: Jornadas Españolas de Documentación (7a. 2000. Bilbao).

Aukanaw (2013) La Ciencia Secreta de los Mapuche. Editorial Aukamapu 1era. Edición digital autorizada. Centro de Estudios “Maestro Aukanaw”.

Aumont, J. (1992). La Imagen. Barcelona: Paidós.

Baldwin J. / Roberts L., (2007) Comunicación Visual, De la teoría a la práctica, Parramón, Barcelona.

Calderón Rehecho, A. (2006) La evaluación de páginas web http://observatorio.cnice.mec.es/modules.

Codina, L. (2017) Componentes Estructurales y Semánticos en el Diseño de la Navegación Web: Taxonomías, SEO y Software implicado en el caso de una Instalación con WordPress. Universitat Pompeu Fabra, Facultad de Comunicación Área de Formatos Digitales e Interactivos. Barcelona. https://www.lluiscodina.com

Cross, N. (1999) Design Research: A Disciplined Conversation. Design Issues Vol. 15 No. 2, Design Research (Summer, 1999), pp. 5-10 Published by: The MIT Press Article Stable URL: http://www.jstor.org/stable/1511837

Debray, R. (1998). Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente (ed. Original 1992). Barcelona: Paidós Comunicación.

Esquerdo, G. (2011) Diseño audiovisual. PID_00178318 CC-BY-NC-ND • PID_00178318

Estupiñán Villanueva, A.; Solano Andrade, A. R.; Torres Hidalgo, M. S. (2014) Lenguaje y significado de la comunicación visual - propuesta de un programa de comunicación visual para la carrera de comunicación.

Ferrer Franquesa, A.; Gómez Fontanills, D. Imagen y comunicación visual. PID_00158258 Licencia Creative Commons, versión 3.0, modalidad BY-SA (attribution - share alike)

Frascara, J; B Meurer, B; Toorn, Jan van;Winkler, D (2004). Diseño gráfico para la gente: Comunicaciones de masa y cambio social. Ed. Infinito. Buenos Aires. Diseño gráfico para la gente: Comunicaciones de masa y cambio social

Fiadone A. E. (2007) Simbología mapuche en territorio tehuelche - Pampa y Patagonia argentina. Buenos Aires: Maizal.

Gubern, R. (1992-1994). La mirada opulenta. Exploración de la iconosfera contemporánea (1.ª ed. 1987). Barcelona: Gustavo Gili.

Jódar Marín, J. A. La era digital: nuevos medios, nuevos usuarios y nuevos profesionales. en razón y palabra. Primera Revista Electrónica en América Latina Especializada en Comunicación "Estudios cinematográficos: revisiones teóricas y análisis", Número 71 www.razonypalabra.org.mx

Kress, G. & Van Leeuwen, T. (2001) "Multimodal discourse. The modes and media of contemporary communication", Londres, Arnold; Traducción: Laura H. Molina, para la cátedra de Producción de Textos de la FBA, UNLP, 2011.

Lamarca Lapuente M. J. (2018) Hipertexto: El nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen. http://www.hipertexto.info/documentos/estructura.htm

López García, Guillermo (ed.) (2005). El ecosistema digital: Modelos de comunicación, nuevos medios y público en Internet. Valencia: Servei de Publicacions de la Universitat de València. Disponible en http://www.uv.es/demopode/libro1/EcosistemaDigital.pdf

Malo González, C. (2006) Arte y Cultura. Coeditado por: Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares, CIDAP. Cuenca, Ecuador.

Manovich, L. (2001) El lenguaje de los nuevos medios. Londres: MIT Press.

Merge R. P. (1989) “Los símbolos envolventes: una etnoestética de las mantas mapuches” en el boletín del museo chileno de arte precolombino nº 3, 81-114. Santiago de Chile.

Press M. / Cooper R. (2009). El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI. GG Diseño, Barcelona.

Ràfols, R.; Colomer, A. (2003). Diseño audiovisual. Barcelona: Gustavo Gili.

Rovira, C. (2002) Estructuras de navegación para e-learning. En El profesional de la información, vol. 11, nº 6, noviembre–diciembre p.466

Salomon, G. (2000) “No es solo la herramienta sino la racionalidad educativa lo que cuenta” Mimeo. https://deceducando.org/2018/11/15/informacion-y-conocimiento-en-la-era-digital/

Tubella, I. “De la comunicación de masas a la comunicación multimedia”. En Pascual, A. y Roig, A. (Coords.) (2005) Comunicación audiovisual digital. Nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas. Barcelona: Editorial UOC.

Del copyright al copyleft: la cultura de la colaboración https://www.articaonline.com

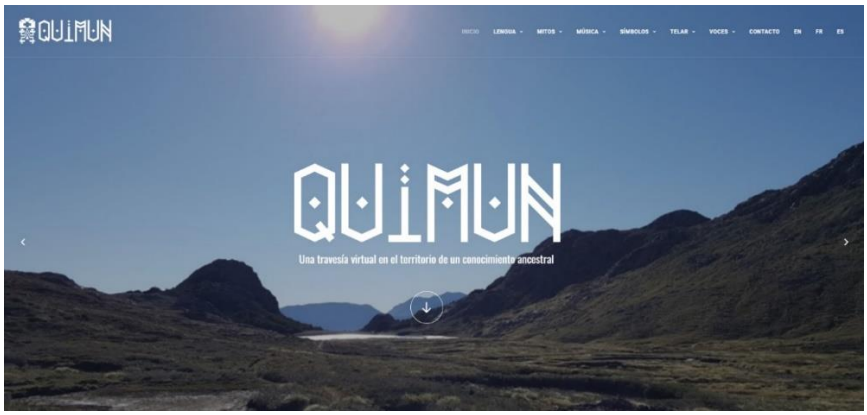


Figura 9. Página de incio de Quimun.net