



UNIVERSIDAD MESOAMERICANA DE SAN AGUSTÍN
LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

CLAVE DE INCORPORACIÓN UNAM 8938-31

**DISEÑO DE PROYECTO MULTIMEDIA PARA LA PRESERVACIÓN DEL LEGADO
CULTURAL DE LA ALFARERÍA DE TICUL, YUCATÁN**

TESIS

EN OPCIÓN AL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PRESENTADO POR:
CINTHIA ELIZABETH MALDONADO CACHÓN

MÉRIDA, YUCATÁN, MÉXICO, 2015.



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

UNIVERSIDAD MESOAMERICANA DE SAN AGUSTÍN
LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
COMISIÓN DE TITULACIÓN
INFORME FINAL

Mérida, Yucatán, a 6 de Abril de 2015.

M.C. Ramiro Jesús Sandoval
Director General DGIRE
Presente

Como Presidenta del Comité de titulación de la carrera de Diseño y Comunicación Visual, hago constar que el trabajo recepcional denominado:

“Diseño de proyecto multimedia para la preservación del legado cultural de la alfarería de Ticul, Yucatán”,

realizado por:

Cinthia Elizabeth Maldonado Cachón,

en opción al título de:

Licenciada en Diseño y Comunicación Visual,

cumple con las normas institucionales de estilo y su estructura corresponde a lo solicitado para los trabajos de titulación en la modalidad de:

Tesis

Por lo que declaro que este documento permite a la alumna, continuar con sus trámites que correspondan al proceso de titulación.

Atentamente

M.E. Tatiana Gasca Albertos
Presidenta

UNIVERSIDAD MESOAMERICANA DE SAN AGUSTÍN
LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
COMISIÓN DE TITULACIÓN
INFORME FINAL DE REVISIÓN

Mérida, Yucatán, a 6 de Abril de 2015.

M.E. Tatiana Gasca Albertos
Presidenta de la Comisión de Titulación
Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual
Presente

Como revisora del trabajo recepcional:

**“Diseño de proyecto multimedia para la preservación del legado
cultural de la alfarería de Ticul, Yucatán”,**

realizado por:

Cinthia Elizabeth Maldonado Cachón,

en opción al título de:

Licenciada en Diseño y Comunicación Visual,

le informo que he concluido con la revisión del formato institucional del trabajo mencionado. Asimismo, afirmo que cada uno de sus capítulos, conclusiones y referencias cumplen con los lineamientos que establece la Universidad.

Sin otro particular me pongo a sus órdenes para cualquier aclaración al respecto.

Atentamente

L.C.S. Cecilia Canseco Cruz

UNIVERSIDAD MESOAMERICANA DE SAN AGUSTÍN
LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
COMISIÓN DE TITULACIÓN
INFORME FINAL DE ASESORÍA

Mérida, Yucatán, a 6 de Abril de 2015.

M.E. Tatiana Gasca Albertos
Presidenta de la Comisión de Titulación
Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual
Presente

Como asesor del trabajo recepcional:

**“Diseño de proyecto multimedia para la preservación del legado
cultural de la alfarería de Ticul, Yucatán”,**

realizado por:

Cinthia Elizabeth Maldonado Cachón,

en opción al título de:

Licenciada en Diseño y Comunicación Visual,

le informo que he concluido con la revisión de redacción, ortografía y contenido, así como de la originalidad del trabajo mencionado. Asimismo, afirmo que cada uno de sus capítulos, conclusiones y referencias cumplen con los lineamientos que establece la Universidad.

Sin otro particular me pongo a sus órdenes para cualquier aclaración al respecto.

Atentamente

L.D.G.P Christian Pacheco Quijano

Hoja de advertencia

Por este medio, declaro que esta tesis titulada:

**“Diseño de proyecto multimedia para la preservación del legado
cultural de la alfarería de Ticul, Yucatán”,**

es de mi autoría, a excepción de las citas y referencias que he empleado para fundamentar este trabajo de investigación y en el que se otorga crédito a sus autores. Asimismo, afirmo que no ha sido presentado previamente con éste o algún otro nombre, para la obtención de título profesional o grado académico equivalente.

Cinthia Elizabeth Maldonado Cachón

Dedicatoria

A mi madre y a los alfareros de Ticul.

Agradecimientos

Ha sido un largo proceso que comenzó desde que inicié mis estudios en esta disciplina, nueve semestres en los cuales tomé los conocimientos necesarios para poder desenvolverme con soltura dentro de esta profesión, además conocí grandes profesores y nuevas amistades. Este trabajo refleja tres cosas que satisfacen mi ser: el diseño, la fotografía y el conocer de manera amplia la cultura del estado de Yucatán.

Gracias a Dios, a mis padres y hermanos por haberme apoyado en estos más de cinco años. Luis Ángel muchas gracias por estar conmigo en todo este proceso, con tu ayuda incondicional. Gracias a mis amistades y colegas Malena, Clara, Diana, Vanessa, Rigo, Cristina, Maydi, Sara y Alejandra.

A mi asesor de tesis L.D.G.P Christian Pacheco le agradezco la ayuda y las experiencias profesionales compartidas. A mis demás profesores de la universidad, que recuerdo con aprecio y admiración, por ser parte de mi formación académica.

A la Mtra. Addy Cuaik Abdelnur (q.e.p.d), quien fue directora del Museo de Arte Popular de Yucatán, por el apoyo que me brindó, compartiendo sus experiencias en el conocimiento de la alfarería de Ticul, por su confianza y buenos deseos hacia este proyecto.

Y a todos los alfareros de Ticul por su tiempo y ayuda e igualmente por haberme permitido entrar a sus espacios de trabajo, para aprender y apreciar más de esta artesanía. Con su oficio reflejan la dedicación, esfuerzo y compromiso con la cultura yucateca.

A cada uno de ustedes muchas gracias.

Resumen

Este trabajo propone el uso de los medios digitales para unir tecnología, cultura y diseño, a través de la elaboración de un disco multimedia basado en la alfarería de Ticul; ya que esta industria en particular, no cuenta con documentos actuales y funcionales que difundan de manera adecuada el valor del trabajo que llevan a cabo los alfareros de Ticul.

Para realizar el disco multimedia, se llevaron a cabo entrevistas con los alfareros del lugar con la finalidad de conocer más sobre este arte popular y sus características, valiéndose de un registro fotográfico; en cuestión de la información escrita se realizaron consultas bibliográficas sobre cada tema.

El resultado fue un disco multimedia con título “Alfarería de Ticul, Hecho a Mano”. Trata el tema de la artesanía, la historia de la alfarería, información de Ticul y su ubicación geográfica; así mismo, se creó un video que aporta un registro fotográfico sobre el trabajo del alfarero para sensibilizar al público en general sobre este oficio. Esto se realizó a través de la metodología propuesta por el diseñador David Skopec junto con los conocimientos aprendidos en la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual.

Con la intención de facilitar el acceso y difusión del mensaje sobre la alfarería, el contenido del disco se encontrará disponible en Internet.

En conclusión, se implementa el diseño a través de herramientas multimedia, como parte de una aportación social que documenta el valor cultural que tiene la alfarería de Ticul, para que interesados en el tema conozcan más este oficio de gran tradición.

Tabla de contenidos

Portada / i
Informe final / ii
Informe final de revisión / iii
Informe final de asesoría / iv
Hoja de advertencia / v
Dedicatoria / vi
Agradecimientos / vii
Resumen / viii
Tabla de contenidos / ix

CAPÍTULO I

Introducción / 1
Antecedentes del estudio / 2
Planteamiento del problema / 6
Objetivos de la investigación / 7
Objetivo general / 7
Objetivos particulares / 7
Viabilidad del estudio / 7
Definición de términos / 8
Justificación / 10
Delimitaciones del estudio / 13
Limitaciones del estudio / 13

CAPÍTULO II

Revisión de la literatura / 14

La Alfarería / 14

 Historia de la alfarería / 15

 Culturas alfareras de la historia / 17

La alfarería en México / 19

Alfarería en Yucatán / 24

 Usos, costumbres y tradiciones / 26

 Alfarería de Ticul / 27

México, la artesanía y su artesano / 29

El valor trascendental del trabajo artesanal / 31

Diseño gráfico y digital / 32

 Los nuevos medios digitales / 33

 El diseñador gráfico de los medios digitales / 35

 Tecnología, cultura y diseño / 36

 El diseñador en los aspectos sociales / 37

Multimedia / 38

Características de la multimedia / 39

Aplicaciones de la multimedia / 40

Elementos estructurales básicos de la multimedia / 43

 Interactividad / 43

 Interfaz / 44

 Fotografía / 45

 Tipografía / 48

 Color / 50

Disco multimedia / 52

Utilidad del disco multimedia / 52

El diseño web / 53

Metodología para la maquetación de un medio digital / 55

- Etapa 1. Campo de ideas / 56
- Etapa 2. Elementos y objetos / 57
- Etapa 3. Montaje / 59
- Etapa 4. Campo de acción: Formato / 60
- Etapa 5. Estructura y organización / 61
- Etapa 6. Percepción de la maquetación: Accesibilidad / 65

CAPÍTULO III

Método / 68

- Diseño de la investigación / 68
- Tipo de estudio / 68
- Enfoque de la investigación / 69
- Modalidad de la investigación / 69
- El contexto / 70
- Participantes en el estudio / 70
- Criterios de selección / 71
- Técnicas e instrumento / 72
- Procedimiento / 72
- Análisis de datos / 73

CAPÍTULO IV

Resultados / 76

- Análisis de los resultados / 76
 - Disposición de los resultados de las entrevistas / 76
- Fase creativa / 78
 - Diseño del disco multimedia / 78

CAPÍTULO V

Discusión, conclusión y recomendaciones / 89

Discusión / 89

Conclusión / 93

Recomendaciones / 94

Referencias / 97

Apéndices / 100

Apéndice A. Guía para las entrevistas / 101

Apéndice B. Entrevistas a los alfareros de Ticul / 103

Apéndice C. Disposición de los resultados / 120

Índice de figuras

Figura 1. Representación de la estructura jerárquica / 62

Figura 2. Representación de la estructura lineal / 63

Figura 3. Representación de la estructura lineal con jerarquía / 63

Figura 4. Representación de la estructura de red / 64

Figura 5. Estructura del disco multimedia / 80

Figura 6. Bocetos para la organización de los elementos / 81

Figura 7. Bocetos para la organización de los elementos / 82

Figura 8. Bocetos para el diseño de la presentación del disco y funda / 83

Figura 9. Diseño de la ventana 1. Entrada / 84

Figura 10. Diseño de la ventana 2. Artesanía / 84

Figura 11. Diseño de la ventana 3. Alfarería / 85

Figura 12. Diseño de la ventana 4. Ticul / 85

Figura 13. Diseño de la ventana 5. Hecho a Mano / 86

Figura 14. Diseño de la ventana 6. Ubicación / 86

Figura 15. Presentación final del diseño del disco multimedia y funda / 88

CAPÍTULO I

Introducción

El presente trabajo está basado en el registro existente sobre la alfarería de Ticul, fue realizado por medio de herramientas digitales como la multimedia e Internet. Desde tiempo atrás, esta industria ha sido una tradición familiar que se ha heredado de generación en generación, destacando que su valoración cultural está notablemente rezagada dentro del estado de Yucatán.

Actualmente los medios digitales son la tecnología de información que se ha posicionado muy arriba en la escala dentro de la sociedad y que han generado para el diseñador nuevos espacios de comunicación. Este trabajo propone el uso del disco multimedia como herramienta para el registro del legado cultural de la alfarería de Ticul e Internet como medio de difusión.

La Tecnología y el diseño son algunos elementos que pueden conjugarse con la cultura para transmitir un mensaje de forma estética, novedosa y práctica. Es por esto que se sugiere el uso de la fotografía, el sonido y el video para la interacción con el usuario.

Igualmente, con el documento se pretende un registro actual de la alfarería de Ticul, por lo cual será necesario exponer los antecedentes del estudio y los objetivos a cumplir.

Antecedentes del estudio

Desde la prehistoria, los humanos han empleado signos y formas para comunicar información e ideas acerca del mundo real, al igual que para expresar su cultura, ejemplo de ello son las pinturas rupestres. Mientras que los escribas de la antigüedad podrían calificarse como los primeros “diseñadores gráficos” (pues componían textos de un modo lógico y eficaz), fue realmente la invención de la imprenta que con su potencial de producción masiva estableció los cimientos para que el diseño gráfico fuera reconocido como una disciplina (Gordon, 2007, p. 8).

La disciplina del diseñador gráfico tiene la encomienda de dar a conocer un mensaje lógico y eficaz para que pueda ser interpretado con éxito por el receptor. Hoy en día se ve reflejada la utilidad del diseño en las empresas privadas y públicas que ofrecen bienes o servicios a un público específico.

Actualmente, los medios digitales se han convertido en elementos esenciales para el aprendizaje, como medio de reserva y de difusión para el diseñador. Un ejemplo es el disco multimedia, que es un medio de almacenamiento digital que puede estar conformado con distintos elementos audiovisuales con el fin de transmitir un mensaje (Gordon, 2007; Clarho, 2007).

El diseñador, con base a las herramientas que se presentan en cada proceso evolutivo, adquiere un nuevo campo de proyección en el cual aportará sus técnicas básicas; las demandas del siglo XXI con el surgimiento de los diversos medios de comunicación hacen que los elementos audiovisuales adquieran mayor valía dentro de la sociedad.

El diseño siempre ha estado ligado a la tecnología de su tiempo, pues depende de ésta para poder desarrollar su lenguaje y con ello, tener espacios de comunicación en los que opera. Así, cada vez que surge un nuevo medio (hijo directo de una determinada tecnología), aparece un nuevo espacio de acción y la disciplina del diseño se replantea sus herramientas físicas y conceptuales (Royo, 2004, p. 17).

Es un hecho que la tecnología evoluciona al paso de los años, y es evidente la influencia que tiene en el diseño y los espacios de comunicación en los que puede ser empleada; un ejemplo es la multimedia, que se basa en una integración de varios recursos, como el sonido, la imagen, los textos, la animación y la fotografía; estos recursos, a su vez, han tenido cambios tecnológicos favorables y forman parte de la disciplina del diseño digital.

Algunos artistas han adoptado a la multimedia como nuevo medio de expresión personal. Bill Viola, video artista de fama internacional, incorpora en su obra nuevos medios y tecnología. El artista web Barminki, explota todo el potencial del sonido y la animación para presentar su particular expresión de la cultura popular (Gordon, 2007, p. 166).

Estos artistas ejemplifican otro uso que se atribuye a la multimedia como medio de expresión personal. Artistas, músicos y diseñadores pueden presentar de una forma interactiva sus trabajos al público.

Datos obtenidos por González (2006) en un estudio realizado sobre el grado de efectividad en el proceso de retención de información, de acuerdo a determinados medios, concluyen que la información que se adquiere mediante vía audiovisual y con la

cual es posible interactuar, como es el caso multimedia, se logra retener un 75%, lo cual resulta conveniente para el proceso de difusión del registro de la alfarería de Ticul.

Con respecto a la industria de barro de Ticul, entra en contexto la situación del arte popular en el país, para lo cual Novelo (1996) señala que “La historia de la producción artesanal en México es antigua y no siempre ha existido un reconocimiento a sus valores por parte de la sociedad nacional” (p. 12).

Los objetos artísticos representan una historia y una tradición cultural. En cada estado de México se observan diferentes obras, unas son realizadas con técnicas novedosas y otras conservan la técnica heredada de las culturas prehispánicas, pero aun así, persiste la problemática del reconocimiento a la industria.

Un medio de comunicación que trata este problema de las artesanías es la revista “Artes de México” que expone lo siguiente:

Para nosotros no se puede hablar de artes mayores y artes menores colocando, por ejemplo, a la pintura entre las primeras y a las artesanías entre las segundas. Son artes de diferente naturaleza pero igualmente mayores. Entender esa naturaleza de las artesanías es parte de nuestra labor. Tratamos de entender su amor por el barro, lo que nos hace ser cómplices de su gozo y queremos compartirlo con nuestros lectores (s.p).

En Yucatán hay muchos factores que hacen del estado una entidad de grandes riquezas artesanales, pero en el transcurso de los años la influencia de la población en general es de bajo impacto, muestra de ello es el poco o nulo reconocimiento al oficio del alfarero del municipio de Ticul, pilar de este talento en la entidad.

En escritos citados por Morales (1995) se puede ver expuesta la riqueza de la alfarería del estado de Yucatán, estos documentos registran la producción durante la primera mitad del siglo. A través de esta investigación se conocen las características de la alfarería de cada región pero dicha información fue realizada hace más de diez años.

Otro medio de difusión de la alfarería de la localidad, son las entrevistas realizadas en la publicación “Grandes maestros del arte popular mexicano” de 1998, a dos artesanos del barro en Yucatán que realizaban piezas prehispánicas, pero que en la actualidad no continuaron la costumbre.

Los documentos mencionados sirven como base en la búsqueda de información referente al trabajo del barro en Ticul, ya que el diseñador tendrá la labor de proporcionar y difundir el objetivo propuesto para que la información llegue a mayor número de personas posible.

Actualmente, entre los diseñadores que hacen uso de nuevas tecnologías y proporcionan diseños innovadores con base a creaciones populares, destaca Alejandro Macías Designs, quien en su estudio dedicado al diseño, desarrollo de productos y mobiliario, crea nuevos entornos a las artesanías a través de herramientas contemporáneas, utilizando la necesidad emocional de generar un lazo con su contexto y la historia tras cada objeto.

Colectivo 1050°, es un grupo de diseñadores, artistas y artesanos que trabajan en conjunto para hacer de alta calidad productos únicos y funcionales en Oaxaca.

En estos dos estudios se puede distinguir la unión del diseño, la cultura y las nuevas herramientas tecnológicas para crear un producto innovador, por este motivo se

pretende en esta propuesta, documentar el trabajo artesanal de Ticul y su difusión a través de Internet, para que personas interesadas y expertos del diseño puedan conocerlo.

Planteamiento del problema

Desde la aparición de la humanidad sobre la tierra los seres humanos han vivido en sociedad, eso conlleva a que la formación de estas comunidades, la rijan factores como: cultura, costumbres, tradiciones, valores, creencias y símbolos que marcan su comportamiento. A todo esto se le denomina "Identidad Cultural" (Zamora, 1996).

¿Qué sería México sin sus riquezas culturales? y ¿Qué sería Yucatán sin la influencia de la cultura maya en su práctica artesanal? Este tipo de argumentos es lo que crea una identidad en el ser humano, que al vivir en sociedad está expuesto a formar parte de ello e incorporarlo a su desarrollo social. Es la influencia de su identidad cultural uno de los factores que se refleja con mayor medida en la vida diaria de las personas.

Son escasos y antiguos los registros que se tiene en relación a la alfarería de Ticul, y destaca que no aportan una estética visual para fomentar la atracción del interesado. En la variedad de revistas, libros o publicaciones de la industria se exponen trabajos de alfarería de otros estados sin incluir a Yucatán como productor potencial.

Por ello, resulta conveniente brindar difusión a aquellas industrias artesanales que no han logrado consolidarse, como es el caso de la alfarería de Ticul. Para la mayoría de los trabajadores del barro en la localidad, este oficio representa su único sustento económico y no poseen la valoración cultural que merece a nivel local y nacional.

Por otra parte, también se pretende favorecer a las instituciones relacionadas con la conservación de la cultura en la entidad, que deseen conocer más información acerca de

la industria alfarera de Ticul. Y para que la información pueda lograr un mayor alcance, es pertinente el uso de los medios digitales.

El diseño es pieza fundamental para la creación de un mensaje, por la aportación visual que puede generar, con el fin de lograr un beneficio social. Al elaborar el disco multimedia, es necesario que la información se ofrezca de forma atractiva y creativa al usuario.

Objetivos de la investigación

Objetivo general:

Desarrollar un proyecto multimedia a partir de la investigación a la alfarería de Ticul, Yucatán para difundir su legado cultural.

Objetivos particulares:

1. Realizar una investigación de campo con el fin de recopilar información útil sobre la alfarería de Ticul.
2. Presentar la información recabada de forma eficaz y accesible a través de la manipulación de las herramientas de diseño con base a la metodología propuesta por Skopec.
3. Elaborar un registro fotográfico de la alfarería de Ticul.
4. Difundir el contenido multimedia en Internet para lograr un mayor alcance.

Viabilidad del estudio

El presente trabajo de tesis y el disco multimedia, está realizado con información recopilada y consultada en la biblioteca de la Universidad Mesoamericana de San Agustín,

la Universidad Anáhuac MAYAB, Universidad Autónoma de Yucatán y en el Museo de Arte Popular de Yucatán, además de consultas bibliográficas en Internet.

Los objetivos planteados resultan viables, ya que existe un acercamiento cultural y al ser la tesista ciudadana del estado de Yucatán, facilita la relación con la identidad cultural del lugar. Otro factor importante es la formación académica de la investigadora en la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual, para llevar a cabo el uso de las herramientas necesarias para la creación del registro fotográfico y el diseño del disco multimedia. Además se realizó la colaboración con un programador para el montaje digital del producto final.

Definición de términos

Arte popular: Expresión artística de contenido tradicional, plasmada en obras surgidas del seno de comunidades pasadas o recientes. Incluye las artesanías y otras expresiones como música, teatro, literatura, ornamentación arquitectónica, etc.

Artesanía: Arte y técnica de fabricar o elaborar objetos o productos a mano, con aparatos sencillos y de manera tradicional.

Circulo cromático: Término utilizado para hacer referencia a la forma de representación geométrica y plana de los colores.

Costumbres: Se conoce como costumbres a todas aquellas acciones, prácticas y actividades que son parte de la tradición de una comunidad o sociedad y que están profundamente relacionadas con su identidad, con su carácter único y con su historia.

Cultura: Conjunto de valores, creencias orientadoras, entendimientos y maneras de pensar que son compartidos por los miembros de una organización y que se enseñan a los nuevos

miembros. La cultura constituye las normas no escritas e informales de una organización.

Diaporama: Técnica audiovisual que consiste en la proyección de diapositivas sobre una o varias pantallas y mediante varios proyectores combinados.

Disco multimedia: Un Cd multimedia, es aquel CD que presenta un contenido como sonido, texto, imágenes, movimiento, video entre otros.

Diseño Gráfico: Disciplina que pretende satisfacer necesidades específicas de comunicación visual mediante la configuración, estructuración y sistematización de mensajes significativos para su medio social.

Engobe: Pasta de arcilla aplicada a los objetos de barro, antes de la cocción, para darles una superficie lisa y vidriada.

Fitomorfo: Aquello que tiene forma de planta o vegetal.

Fotografía: Técnica de obtención de imágenes por la acción química de la luz sobre una superficie con unas características determinadas.

Identidad: En filosofía, la identidad es la relación que cada entidad mantiene sólo consigo misma.

Identidad cultural: La identidad cultural de una comunidad humana es la forma en que dicha comunidad asume, de forma consciente (en un discurso racional o como vivencia cotidiana), toda manifestación o expresión de su ser espiritual y material, creado durante su devenir histórico, hállese o no organizada como nación o estado.

Interacción: Acción recíproca entre dos o más personas, con o sin ningún objeto.

Interactividad: Capacidad del receptor para controlar un mensaje no-lineal hasta el grado establecido por el emisor, dentro de los límites del medio de comunicación asincrónico.

Interfaz: Conexión física y funcional entre dos aparatos o sistemas independientes.

K' ankab: Es un vocablo maya que denomina a un cierto tipo de tierra, apta para los cultivos tropicales y con buen drenaje hidráulico, existente en la península de Yucatán.

Multimedia: Se llama así a los equipos informáticos y los programas que pueden gestionar todo tipo de información audiovisual: textos, voz, dibujos, fotografías, vídeos, animaciones, música.

Preservación: Acción de poner al cubierto de un daño o peligro.

Sascab: Término de origen maya que se utiliza en la Península de Yucatán para denominar al material usado para preparar mezclas para la construcción.

Tradiciones: Tradición es el conjunto de bienes culturales que una generación hereda de las anteriores y, por estimarlo valioso, trasmite a las siguientes. Se llama también tradición a cualquiera de estos bienes.

Tequitqui: Término que se refiere a las manifestaciones artísticas realizadas por indígenas del área mesoamericana luego de la Conquista de México.

Zoomorfo: Que tiene forma o apariencia de animal.

Justificación

Las artesanías han sido a través del tiempo el reflejo de la vida diaria de los mexicanos y hoy en día se pueden apreciar en museos, libros o revistas, además es uno de los principales sustentos económicos para un sector de los mexicanos (Novelo, 1996).

De La Torre (1994) considera que la artesanía es una actividad hecha a mano, que plasma la herencia que cada artesano tiene de sus antecesores, es un reflejo de una sociedad, misma que sigue permanente de generación en generación.

Cada domingo se puede apreciar en la plaza principal de la ciudad de Mérida a expositores que muestran a nacionales y extranjeros las artesanías que comercializan, siendo éstas de su creación o adquiridas a otros productores, exclusivo para su venta. Se exponen los típicos trajes regionales, piezas para decoración del hogar con figuras de yucatecos ilustrados en diferentes estilos y materiales, al igual que objetos con representaciones de dioses mayas que suelen apreciar mucho los turistas.

A partir del interés personal por las artesanías regionales, se investigó cuál de éstas era propicia para realizar un registro, con el fin de una conservación cultural. Gracias al acercamiento con instituciones competentes en materia de cultura y algunas visitas al Museo de Arte Popular de Yucatán, se consideró a la alfarería como una artesanía rezagada. En lugares como el Gran Museo del Mundo Maya o el Museo Regional de Antropología de Yucatán “Palacio Cantón”, se pueden apreciar piezas prehispánicas de barro de la entidad; Pero igualmente existen pocos documentos que incluyan a la alfarería de Ticul y éstos no están actualizados en su información.

La alfarería es un oficio que ha existido por generaciones en Ticul, sin embargo, actualmente no se ve beneficiada como amerita en varios aspectos socioeconómicos. ¿Cómo puede ser importante el diseño en un espacio social? ¿Existe una vinculación entre el diseño y los aspectos sociales? Éstas son interrogantes expuestas por Tapia en su libro “El diseño gráfico en el espacio social”.

El diseño y lo social están relacionados, la tarea del diseñador es transmitir un mensaje visual, para un público, puesto que el ser humano se desarrolla en torno a una sociedad y todo lo que hace le afecta. Es a través de su aportación de elementos como la

multimedia donde pone en práctica sus habilidades comunicativas y se involucra más en aspectos sociales, teniendo el compromiso hacia su sociedad en la aplicación de acciones (Tapia, 2014).

La función del diseñador es comunicar por medio del uso de herramientas visuales, como la multimedia, genera muchas posibilidades, crea una imagen que a la vez trasmite un mensaje para desarrollar reacciones en el receptor. En la presente investigación el mensaje a plasmar será el registro de la alfarería en Ticul, con el fin de ser consultado. Por ende, se lleva a cabo la relación entre diseño y sociedad como propone Tapia. Es así como el uso del diseño gráfico en los medios digitales, beneficia al diseñador proporcionando áreas de práctica para su desempeño.

El disco multimedia es un documento actualizado que se basa en la alfarería de Ticul. La información tendrá como fin un público en general e investigadores relacionados con el tema que quieran adquirir mayor conocimiento de dicha ocupación. Con la manipulación del mensaje visual se pretende resaltar el valor del trabajo tradicional del lugar.

Para que exista una comunicación del mensaje se proporcionará una copia al Museo de Arte Popular de Yucatán para que el público goce del acceso a éste, al igual la presente investigación se mantendrá en la Universidad Mesoamericana de San Agustín para futuras generaciones de diseñadores interesados en el tema. Se hará uso del Internet como apoyo a la difusión del trabajo, exponiendo el contenido del disco multimedia en la web para que pueda ser consultado sin limitar la información físicamente a quienes no radican en el estado de Yucatán.

Delimitaciones del estudio

El presente estudio brinda la aportación del diseño gráfico en la creación de una fuente de información atractiva sobre la alfarería de Ticul. Tiene como fin la creación de un disco multimedia, así como un registro fotográfico contenido en el mismo, teniendo como sujetos de estudio a los artesanos. Por lo cual se realizó un acercamiento con el Museo de Arte Popular de Yucatán, concluyendo que una de las industrias que en el estado requería más atención es la alfarería, seleccionando como referencia al municipio de Ticul.

El proyecto tuvo una duración de más de un año, ya que se llevaron a cabo recopilaciones de los antecedentes para sensibilizarse con el tema de la alfarería, realizando consultas en museos y bibliotecas de Yucatán. Igualmente se hicieron visitas al municipio seleccionado para crear un acercamiento con los alfareros y así realizar una recopilación de imágenes; dichas fotografías se elaboraron por medio de un proceso, desde crear la idea hasta la selección final. Por último se llevó a cabo el diseño del disco multimedia y el montaje de todos los elementos, con apoyo de un programador.

Limitaciones del estudio

En esta investigación, fue necesario invertir más del tiempo presupuestado, pues era insuficiente la información sobre la alfarería en Yucatán, no existiendo documentos actuales que traten el tema ya mencionado. Igualmente, el tiempo que se utilizó para la recopilación de información se extendió, debido a que los artesanos de Ticul trabajan todos los días, por lo cual, resultó imposible poder obtener datos informativos en un mismo momento.

CAPÍTULO II

Revisión de la literatura

En este capítulo se exponen los resultados de la revisión bibliográfica, la cual está basada en temas esenciales para un correcto desarrollo del objetivo de esta investigación. Para adentrarse a la historia de la alfarería y al trabajo del barro en Ticul, se consultó el libro de Morales, que fue realizado en el año de 1995, sirviendo de base para el contenido del disco multimedia.

Se describe la influencia del diseño y los medios digitales en el trabajo del diseñador y cómo se posicionó en diversos campos.

Otro de los temas investigados es la multimedia, se exponen sus ventajas y los elementos que le dan forma a esta disciplina, entre los que destaca la fotografía, puesto que existe una sección sobre el registro en imágenes de la alfarería de Ticul. Así mismo se explica la metodología del diseñador alemán David Skopec para la maquetación de los medios digitales.

La Alfarería

En cuanto a la palabra “Alfarería” proviene del término árabe “ALFAHAR” que significa “Barro”. Se define como el arte de fabricar objetos en barro de todas las formas, especies y decorados, con auxilio de la pintura o de la plástica, o de ambos medios reunidos. Igualmente se entiende como el lugar donde se fabrican y venden dichas piezas. (El Museo del Cántaro, 2010; Enciclopedia Universal Ilustrada, 1981; Diccionario Enciclopédico Ilustrado Océano 1, 1999).

Todo término tiene un origen, por lo cual es necesario exponer la definición de la alfarería. Mencionado lo anterior, se entenderá a esta disciplina como la fabricación de objetos de barro, al igual que será otorgado dicho término al lugar de fabricación y comercialización de las artesanías.

Estas definiciones son el hincapié a la gran riqueza histórica que tiene la alfarería, por consiguiente se pretende conocer su historia y situación en la actualidad.

Historia de la alfarería

De La Torre (1994) dice:

Todos los pueblos conocieron el barro, pero se cree que su descubrimiento fue accidental. Cualquier tierra contiene arcilla y expuesta al fuego se endurece. El barro húmedo es plástico y puede tomar cualquier forma que se le dé, sin embargo, ya cocido se hace duro, tangible y prácticamente eterno. No se descompone ni lo afectan los elementos (p. 46).

El autor expone las propiedades físicas del barro como un material resistente, lo cual se observa en las piezas expuestas en museos, debido a que unas se han encontrado intactas y otras, gracias a las nuevas tecnologías se restauraron. Resulta interesante que a través de los fragmentos encontrados en cada pueblo se contribuye a la recreación de la historia del lugar de procedencia, sin ser la excepción las piezas prehispánicas de la cultura maya.

El Manual del Ceramista (1998) dice:

El hombre que vivió durante la época paleolítica (10,000 a. C) era nómada, dedicado a la caza y a la pesca; vivía en cavernas donde expresó su sensibilidad artística pintando y grabando incisiones a figuras de significado mágico o religioso

en las paredes de las grutas y cavernas. Después, durante el período neolítico, la humanidad se vuelve sedentaria, empieza a organizarse socialmente, ya no vive sólo de la pesca o caza, nace la agricultura y la ganadería, teniendo la necesidad de almacenar agua, granos y alimentos en general. Seguramente por casualidad descubrió que la arcilla amasada y luego bajo la cocción del fuego resultaba el material ideal para resolver sus problemas (p. 9).

Con base a lo anterior, se aprecia la función de las piezas, ejemplo de ello sucedió durante el período neolítico, donde la necesidad hizo que se emplearan recipientes para almacenar agua y alimentos. El ser humano es un ser racional que fue adaptándose a su ambiente y que al volverse sedentario optó por buscar una manera de supervivencia, para lo cual el barro fue uno de los factores necesarios para ese cambio y búsqueda de estabilidad a largo plazo.

Las mujeres fueron las primeras alfareras, pues los hombres seguían dedicados a la caza y sus inclinaciones artísticas las satisfacían construyendo para el culto religioso y a los muertos, lo más probable es que las primeras decoraciones que se realizaron en las vasijas sólo debieron ser para que su dueña pudiera reconocerlas como suyas; pero poco después el espíritu artístico indujo a decorar aquellos recipientes que tan valiosos eran para sus necesidades (Manual del ceramista, 1998).

Existió una motivación del hombre por hacer uso de su parte creadora en las piezas de barro fabricadas, primeramente lo hizo para cubrir una necesidad, pero más adelante le concede un valor artístico. El uso de la arcilla se fue extendiendo rápidamente, llegando a ser una de las artes más antiguas con un legado impresionante. Actualmente se sigue

moldeando con las manos como lo hicieron las primeras artesanas, pero es elaborado por hombres y mujeres.

Culturas alfareras de la historia

Se expondrán tres grandes culturas como antecedentes a la historia de la alfarería, que destacan por la estética de su decorado y por la influencia que generaron en otros lugares.

Mesopotamia

La Enciclopedia universal ilustrada (1981) dice lo siguiente: “Los primeros artesanos aparecieron en Mesopotamia, extendiendo sus trabajos a lugares como Siria, Egipto y África del Norte” (p. 1116).

De esta región destacan las cerámicas de época primitiva, decoradas con animales o estilizaciones geométricas. Las primeras decoraciones en pintura fueron encontradas en Mesopotamia, su comunicación geográfica hizo que el arte de la alfarería se expandiera a otros lugares.

Además, la Enciclopedia universal ilustrada (1981) menciona:

De los datos importantes de la alfarería en Mesopotamia eran las tabletas, cilindros y prismas en los que se grababan los caracteres cuneiformes, secando y cociendo el barro, lo cual ha quedado como registro escrito de lo que fue ésta remota civilización al igual que la invención de herramientas para trabajar mejor la arcilla, como el torno de alfarero y el horno para cocerla (p. 145).

Se dice que en las piezas de alfarería encontradas en Mesopotamia, quedaron registradas representaciones de los acontecimientos de este lugar, por lo que cada pieza dejó un

grabado histórico para los investigadores.

Grecia

La representación pictórica de la figura humana en la cerámica griega, señala el comienzo del esplendor del arte helénico, sus piezas destacan en la historia por su belleza artística tanto en la forma como en la decoración. La arcilla utilizada variaba mucho según el territorio (Enciclopedia universal ilustrada, 1981; El manual del ceramista, 1998).

De la cultura griega se puede distinguir el uso creativo que los artesanos hacían en cada pieza en cuanto a decoración y forma, la representación de la figura humana generó un esplendor en el diseño. La historia de la alfarería en Grecia es extensa y sus piezas son valoradas por su belleza y estética.

La gran producción de aceite y vino creó la necesidad de almacenamiento, se requerían recipientes de fácil transporte, así que con objetos hechos de arcilla se reunían ambas condiciones. Este uso se dio desde la edad en que el hombre comienza a velar por su sobrevivencia. Otros fines que destacan son los funerarios (Manual del ceramista, 1998).

Hoy en día, aún son tradicionales las funciones mencionadas de la alfarería. Por ser un material de bajo costo, su contribución sigue siendo igual que en Mesopotamia, sirviendo como objeto de almacenamiento y destacando como uso funerario.

Egipto

De la época primitiva se rescata la alfarería de Egipto. En este lugar se vivió un suceso favorecedor, las crecidas del Nilo y las consecuentes inundaciones de su valle favorecieron el nacimiento y desarrollo de la civilización egipcia. Todo esto trajo como

consecuencia que periódicamente la tierra quedara cubierta por una espesa capa de agua y lodo que el Nilo aportaba. Poco a poco el agua se desecaba y el río volvía a su cauce. El lodo, sin embargo, permanecía sobre la tierra; paulatinamente se unía a ella y la enriquecía. Sobre este suceso, los alfareros egipcios hicieron gran aprovechamiento del material brindado por el río Nilo (López, 1994; Enciclopedia universal ilustrada, 1981).

Se puede apreciar que fue una casualidad el surgimiento de una de las más antiguas artes en Egipto, siendo un proceso de coincidencias aprovechadas y que en la actualidad se siguen descubriendo fragmentos de piezas en este lugar. El arte alfarero de Egipto heredó una gran influencia técnica en varios lugares fuera de éste.

La cultura egipcia está representada por el uso de ataúdes y sarcófagos magníficos, receptáculos ideados para albergar y preservar de la destrucción los cuerpos momificados, pero no todos podían hacer uso de ello ya que los materiales como la piedra y madera con los que se fabricaban no eran accesibles costearlos para todas las clases, por lo cual algunos hacían uso de la arcilla que resultaba más económico. En arcilla se modelaron sencillas cajas rectangulares a modo de sarcófagos (López, 1994).

La alfarería en México

Esta artesanía tiene gran antigüedad en México ya que al finalizar las glaciaciones, desapareció la fauna mayor con la que se alimentaba el hombre americano, por lo cual, después de domesticar a los animales, descubrir y practicar la agricultura, el hombre se convirtió en sedentario, hecho que propició la aparición de las culturas mesoamericanas en una porción de este territorio y en consecuencia la aparición de la cerámica (De la Torre, 1994).

Se puede decir que en ciertos lugares de México se encontrará desde una persona hasta parte de una población dedicada a moldear el barro, existen piezas de origen prehispánico, desde los recipientes para almacenar alimentos hasta un espléndido árbol de la vida, así como los diseños contemporáneos de la alfarería de Mata Ortiz.

De la Torre (1994) afirma:

Cuando los españoles llegaron a México, se quedaron maravillados por la belleza artesanal de la cerámica que producían los indígenas, con la conquista los indígenas aprendieron nuevas técnicas, las cuales, aunadas con las ya existentes dieron lugar al nacimiento de un nuevo arte conocido como tequitqui, que consiste en la manufactura y sentimiento indígena con tecnología española (p. 48).

La importancia de la cerámica se debe a que su producción es económica y significativa para el sustento económico de las familias artesanas; estos factores han impedido al maquinismo moderno sustituir por completo los objetos de barro cocido por otros de materiales industrializados.

Después de la arquitectura y la escultura, el arte de la alfarería ha sido una de las producciones más representativas por su excelencia plástica y ornamental; aunque en la actualidad los artesanos se adaptan a las circunstancias tecnológicas, existen poblados en los que la disciplina sigue empleando modos de producción como lo hacían antiguamente los primitivos (Tablada, 1927).

Algunas características tradicionales sufrieron constantes cambios, otras lograron su permanencia, es por ello que el grupo de alfareros tuvo que adaptarse a su medio. No se demerita a quienes no siguieron con la costumbre de su elaboración, puesto que es un

arte que sigue en constante evolución y la sociedad tiene distintas exigencias; igualmente no habría necesidad de hacer comparaciones entre los distintos estados con alfarería en México.

La geometría tuvo gran importancia en su elaboración, se puede decir que en algunos de los objetos creados había rasgos de simetría, la ornamentación en los grabados, el uso de motivos geométricos rectilíneos, angulosa y zigzagueante (Tablada, 1927).

Las propiedades físicas de la arcilla y el uso de disciplinas como la geometría, son elementos esenciales para destacar que una artesanía es más que una producción manual, ya que se necesita una habilidad imaginativa y creativa; en algunas ocasiones existe influencia por parte de otras culturas fuera de la región.

A continuación se nombrarán algunos centros alfareros de México reconocidos a nivel nacional e internacional.

Meteppec

De La Torre (1994) destaca del Estado de México a Meteppec, por la original belleza de sus juguetes de barro negro vidriado en forma de animales, los cuales suelen llevar un bello toque ornamental a base de pinceladas doradas y rojas; pero sobre todo se fabrican los famosos árboles de la vida en los que además de las figuras humanas aparecen figuras zoomorfas y fitomorfas. Son piezas de barro con gran valor cultural y económico.

De manera específica, la alfarería de Meteppec es el producto del genio creador y de la habilidad artística de sus hombres. La alfarería de Meteppec se ha mantenido en su

conservación y estabilidad de ciertos diseños decorativos indígenas y criollos que han perpetuado entre generaciones, lo cual concedió su gran reconocimiento en el mundo.

Los lunes son los días en que puede ser apreciada esta artesanía, la localidad rescata el valor de su arte; en el tianguis de Metepec acuden las personas para admirar la extensa variedad de artesanías de barro (Metepec, 2010).

La alfarería de Metepec, está consolidada por las manos artesanales que continúan conservando la tradición de su producción y el espíritu del trabajo al imponer su creatividad, tanto en el concepto que le crean a cada piezas así como en el diseño en forma y color. La imaginación como dice el autor es una característica importante, se debe hacer uso de este factores. Igualmente se emplean técnicas modernas con el fin de obtener mejores diseños sin sustituir su tradición peculiar.

Oaxaca

De La Torre (1994) dice:

Oaxaca es uno de los estados más ricos en artesanías populares, está densamente poblada por comunidades indígenas y por centros mestizos, donde aún persisten las tradiciones culturales, prehispánicas o coloniales, mismas que se pueden apreciar en la variada y bella cerámica, cuyos usos son de carácter ceremonial y ornamental (p. 52).

Uno de los más relevantes lugares en fabricación alfarera es San Bartolo Coyotepec, en donde se exhibían las artesanías de doña Rosa, quien dejó para la posteridad un peculiar estilo de alfarería negra. Esta técnica requiere un horno cuidadosamente obturado para obtener una atmósfera reductora e impregnar firmemente el carbón sobre

el barro, dándole el color negro característico, posteriormente se pule para darle brillo (De La Torre, 1994).

El barro negro de este lugar destaca por su estética, logrando que las piezas sean valoradas nacional e internacionalmente. Se brinda importancia a sus antecedentes sin dejar a un lado la creatividad de la fabricación. Gracias a personas como doña Rosa es que hoy en día la alfarería de Oaxaca ha logrado un mayor alcance en su reconocimiento, pero resulta aún insuficiente, para mantener un arte en vigencia; el espíritu conservador del artesano es fundamental para tener en vigencia a la artesanía.

Puebla

De La Torre (1994), señala que la alfarería de Puebla es muy variada en términos de estilo, las hay de rasgo indígena, de corte español y de franco sello mestizo. Además se producen dos tipos de loza: la vidriada de dos cochuras y la de mayólica o talavera. Las piezas que se producen son principalmente para uso doméstico, cántaros, jarras, molcajetes, comales, ollas, cazuelas, jarros, platos, etc. También se produce cerámica para efectos ceremoniales y religiosos.

La alfarería de Puebla, como la Talavera, cuenta con innumerables estilos en sus piezas, heredados de otras culturas a partir de sucesos como la conquista española, haciendo de la alfarería de este lugar una excelente obra de creatividad. Consta de una gran riqueza cultural y financiera, puesto que está valorada en el extranjero; sus propios artesanos han impartido conferencias en otros países sobre el oficio.

Alfarería en Yucatán

Yucatán es un estado de la república en donde se encuentra una importante tradición alfarera, que se remonta por supuesto a la época prehispánica. Con la cultura maya radicada en la entidad, se encuentran diversas piezas de cerámica conservadas en museos y colecciones particulares que se tienen registradas por el Instituto Nacional de Antropología e Historia de Yucatán (Morales, 1995).

En los museos se exhiben piezas en barro elaboradas por los mayas. Actualmente, los artesanos se han adaptado a las exigencias de la sociedad, pero los objetos expuestos en Ticul se pueden considerar un legado histórico, herencia de sus antecesores.

En algunos escritos se aprecia la riqueza de la alfarería del estado, estos documentos registran el trabajo que se hacía durante la primera mitad del siglo. El primer escrito fue realizado durante los años cuarenta, la investigación se basa en dos centros alfareros que ya han desaparecido como tales, Becal y Lerma, del estado de Campeche, y en tres donde aún se encuentran los artesanos hoy en día; Tepakán, situado también en Campeche, Maxcanú y Ticul que se ubican en el occidente del estado de Yucatán (Morales, 1995).

Los escritos presentados destacan al municipio de Ticul como representativo del trabajo del barro en Yucatán, siendo de interés para la presente investigación.

En el año de 1995 la investigación de Carmen Morales Valderrama dio como resultado que para ese año existían los centros alfareros de Ticul, donde reside un número aproximado de 80 familias dedicadas a esta actividad; Mama, cuenta con tres familias alfareras, en este lugar la realización de alfarería era predominantemente por la mujer;

otra comunidad es la de Maxcanú que cuenta con cinco alfareros y alfareras que conservan la tradición artesanal, más al oriente se encuentra el municipio de Uayma, es la comunidad en la cual existe un taller que tiene como función enseñar y promover la actividad alfarera en los niños, estas clases se imparten por la alfarera Juanita Dzul.

Aun pertenecientes a la misma región, estos centros alfareros guardan entre sí diferencias importantes. Los componentes del barro que se trabajan en cada comunidad presentan variantes, siendo las tierras básicas la arcilla o k'at y desgrasante o sascab, en Mama existe más de un tipo de arcilla. La tierra sascab presenta variantes en su composición, siendo esto una causa de desigualdad en la calidad de los productos. Otra diferencia está en el uso de las herramientas que permitieron agilizar y perfeccionar el trabajo, como el torno y los moldes, siendo Ticul el municipio que le dio mayor utilidad (Morales, 1995).

Se destacan las características de cada región en material y forma de trabajo, siendo de utilidad para la adquisición de conocimiento de la alfarería. Se considera la investigación de Morales como una fuente principal de registro que se tiene de este arte, siendo útil para la recolección de información pertinente.

En cuanto al estilo de las piezas alfareras en las cuatro comunidades es variante, entre la elaboración de piezas en alfarería más tradicionales se conservan los cantaros, los apastes y las tinajas. Las diferencias que se encuentran entre comunidades está en los colores, ya que el color del engobe varía; en cuanto a la forma de los cántaros cada lugar registra una diferencia en el cuello y boca, al igual que en el decorado final que puede consistir en algún dibujo elaborado con la tierra de óxido al que se le denomina

localmente como k'ankab, que también se utiliza para engobe o bien puede ser una impresión al negativo como se acostumbra en Ticul (Morales, 1995).

Se aprecia que el uso del barro es trascendental. Y cabe destacar que cada municipio cuenta con características particulares, en técnica, estilo y formas. Más adelante se describirá a la alfarería de Ticul.

Usos, costumbres y tradiciones

La cerámica es agrupada por especialistas bajo diferentes criterios, uno de ellos es la finalidad de su uso: cotidiano o ceremonial y suntuario. En la actualidad se distinguen tres tipos de alfarería yucateca, según el consumo al que se está designado como: de uso cotidiano, ceremonial y la que se produce para su comercialización en el ámbito de la península. De los artículos de carácter comercial habría que recalcar que son objetos destinados a un consumidor ajeno a las comunidades y que tiene como fin un uso decorativo (Morales, 1995).

Se distinguen dos épocas en la alfarería del estado de Yucatán. En una recaen los objetos antiguos como los recipientes para cocinar, transportar agua e ingerir alimentos, que se usaban para mantenerlos frescos. Los objetos pertenecientes al primer período suelen ser de paredes gruesas y apariencias toscas, además son de un solo color predominante como el café, el rojizo o el negro; esta época se fue extinguiendo realizando esta tradición solo contadas personas, pero los recipientes que se usaban para transportar y guardar agua aún siguen vigentes. Durante la segunda época, se tienen objetos tradicionales como cajetes, candeleros e incensarios que se colocan en los altares, durante los Días de Muertos (Morales, 1995).

La parte creadora de los artesanos de Ticul cuenta con una amplia imaginación en formas y decorados. Algunos artesanos conservan la esencia de sus tradiciones en la producción y función de las piezas. ¿Quién ha observado los productos de barro en las ofrendas de los muertos?, si bien se le concede un valor cultural a la celebración del Día de Muertos, lo mismo debería suceder en cada pieza representativa de la ofrenda que se pone en la mesa, como los objetos de barro. Se trata de contemplar más allá que un simple objeto, rescatar su procedencia y representación.

Se tomarán en cuenta los datos históricos que proporciona Morales para tener un amplio conocimiento de la alfarería de Ticul.

Alfarería de Ticul

Ticul es un municipio del estado de Yucatán, se localiza a 85km al sur de Mérida; su nombre primitivo significa allí quedó o fue el asiento, por derivarse de las voces, Ti, allá, allí y cul o culi, quedar asentado. Limita al norte con Sacalum-Chapab, al sur con Oxkutzcab, al este con Dzan y al oeste con Santa Elena-Muna. Su fama radica en que es el punto de base hacia la Ruta Puuc, se realiza producción de calzado y artesanías de barro (Enciclopedia de los municipios y delegaciones de México, 2010; Rea, 1999).

Se considerará a Ticul como estado representativo de la alfarería en Yucatán, con el fin de llevar a cabo un registro de su tradición, puesto que la actividad alfarera sigue vigente, ofreciendo una gran variedad de artículos al público.

Se dice que Ticul fue desde la época prehispánica tierra de alfareros. Durante varios siglos, esta actividad fue de tipo utilitario, es decir, se dedicaba a la confección de artículos ceremoniales y para uso doméstico; al perder la batalla con los productos de

plástico, se transforma en una alfarería de tipo ornamental, se dedican entonces a la fabricación de maceteros, jarrones y diferentes adornos. Durante ese tiempo la actividad fue casi patrimonio de las familias Tzun, Uicab y Pech; en los presentes años, con inclusión de nuevos alfareros se adopta una hermosa vertiente, la reproducción de esculturas mayas (Ayuntamiento de Ticul, 2010).

Como tradición y por falta de suficientes recursos la mayoría de los artesanos tiene como taller su propia casa. En las calles principales del municipio se localizan expendios de alfarería de los talleres más grandes (Morales, 1995).

La creatividad se refleja en las piezas, característica de las manos creadoras en Ticul, en su uso se destaca el ornamental. En la actualidad continua en proceso de desarrollo su fabricación a demanda de la sociedad.

Además, la revista electrónica Yucatán Today (2010) agrega:

Antiguamente una de las especialidades de la alfarería ticuleña eran los objetos destinados a almacenar agua, que habitualmente se obtenía de fuentes naturales y de pozos. Con el tiempo, con nuevos materiales usados para los tinacos, todos estos utensilios perdieron su función. A pesar de las dificultades que se han presentado, la alfarería en Ticul ha crecido, demostrando su capacidad de adaptación a los cambios. Gracias a la creatividad, los artesanos han elaborado diversos artículos que van desde los silbatos y cajetes tradicionales para los altares de muertos, hasta objetos decorativos como maceteros y floreros. Se ofrece a los consumidores una amplia variedad de productos con el propósito de dar continuidad a este oficio de rica tradición (s.p).

La alfarería se ha ido adaptando a los medios y a la sociedad, cabe destacar la creatividad de los artesanos y la tradición que conlleva su producción. En esta investigación se registra la importancia de su arte.

México, la artesanía y su artesano

Respecto a la artesanía, la Dirección General de Arte Popular de la Secretaría de Educación Pública dice: “es la actividad productiva de objetos hechos a mano con la ayuda de instrumentos simples. Estos objetos pueden ser utilitarios o decorativos, tradicionales o de reciente invención. La artesanía popular es la tradicional vinculada con necesidades, festividades, gustos populares o rituales” (como se cita en De la torre, 1994, p. 25).

No solo está el aspecto que a través de la artesanía el hombre se gana un sustento económico, al igual la labor del artesano no solo es una habilidad innata, una técnica o una destreza adquirida, es también una tradición y la voluntad de recrearla. La tradición está en las manos de los artesanos porque son creadoras no repetidoras mecánicas del pasado.

Antillón y Ardisson (1994) afirman:

Para muchos mexicanos la artesanía es parte de la vida diaria, son los objetos que admiran y adquieren en los tianguis o mercados y para otros son creaciones que realizan en un pequeño taller doméstico. Gran parte de esas maravillosas piezas de cerámica, madera, tallado, bordado y trabajo de mimbre, al igual que otras manifestaciones artesanales son producidos por familiares que después las emplean para guardar objetos, decorar, cocinar y servir los alimentos (p. 9).

La artesanía representa la relación que adquiere el trabajo artesanal con la sociedad mexicana, no se puede hablar de una separación entre las dos, puesto que existe la

población creadora de las piezas, así como las personas que las adquieren.

Se puede decir que la artesanía es una actividad que sirve como un legado heredado por los antepasados en la familia de los artistas, las manos de una mujer o del hombre artesano repiten como espejos los gestos que otras manos hicieron antes que las suyas como lo pueden ser manos de padres o tíos, abuelos o bisabuelos. Como menciona el autor en cada mano creadora hay muchas manos (Revelaciones del arte popular mexicano, 2004).

Los objetos artesanales guardan impresos, real o metafóricamente, las huellas digitales de quien lo hizo. Tales huellas no representan el nombre de un artista, ni una firma de él, ni se le puede decir una marca, va más allá de lo que personalmente puede representar, significan más bien una señal: la cicatriz borrada que conmemora la fraternidad original de los hombres (Revelaciones del arte popular mexicano, 2004).

La historia está plasmada en el entorno, desde un escrito hasta en un objeto, como sucede con las artesanías en México. El artesano debe ser reconocido por su labor conservadora de la historia cultural; no se puede hablar de México sin mencionar sus artesanías, puesto que en muchas de éstas se registra parte de sus memorias y a partir de algunos objetos es que se pueden reconstruir sucesos del país.

Toda creación será un registro que queda plasmado, el hecho de ser una creación personal es lo que deja huella de quien lo realizó y de lo que representa.

El valor trascendental del trabajo artesanal

Romero (1997) señala que el trabajo del artesano recibe diversos nombres como arte popular, objetos vernáculos y artesanías, y que México es considerado el segundo país productor a nivel mundial.

Sobre lo anterior Novelo (1996) menciona que es una actividad en el país que ocupa de acuerdo con las estimaciones más confiables a poco más de 1.2 millones de jefes de familia. Es decir, dependen de la producción y comercialización de artesanías entre 5 y 6 millones de mexicanos. Sin embargo, el valor de la producción artesanal que se cifra en aproximadamente 10 millones de pesos apenas representa el 0.1% del producto nacional bruto (p. 171).

El porcentaje anterior es insuficiente para las personas que su único sustento está dado por la fabricación artesanal, sobre todo en zonas rurales de mayor pobreza, ¿existirá una estimación por parte de la sociedad para el arte popular? (como lo puede ser una valoración cultural), entonces ¿dónde queda plasmado ese valor en el sustento económico de los artesanos? Siendo que los artesanos usan su tiempo en seguir tratando que la historia continúe registrada a través de sus obras.

En cuestión a lo anterior, Novelo (1996) comenta que tanto hay pérdidas parciales o rezagos en la cultura del trabajo artesanal como valoración nacional e internacional de otros, pero ¿qué hace una pieza más valorada que otra? esto debe estar dado por intereses económicos del Estado. Mantener privilegios solo hace que unos queden en el olvido, por lo cual no debe haber prioridad sobre algunos sino llegar a una valoración total de las producciones mexicanas sin ninguna preferencia.

Novelo (1996) cita una frase de Augusto Monterroso que nos dice, “Lo mágico, lo fantástico y lo maravilloso, está siempre a punto de suceder en México, y sucede, y uno sólo dice: pues sí” (s.p).

México cuenta con excelentes riquezas naturales, culturales, históricas, arquitectónicas, esto habla de una extensa identidad cultural en el país. Por tanto, no debe quedarse en un simple “pues sí”.

Diseño gráfico y digital

“Diseño”, “gráfico”, y “digital” han pasado a ser tres palabras muy importantes del vocabulario. No hay mucha gente en el mundo desarrollado, cuya vida no se haya visto tocada o influida por las tecnologías del diseño y de la información, sea cual sea su origen, edad o cultura (Gordon, 2007, p. 8).

En los países desarrollados y en vías de desarrollo, la tecnología y el diseño han hecho que un mensaje o una idea adquieran un mayor alcance, se ha conseguido crear una difusión que años atrás no se podía concebir; dos puntos clave para lo anterior son la rapidez y la libertad con la cual se puede consultar un tema en específico en Internet, lo que hace que el mundo sea acaparado por la era digital.

Casi todos los datos, sea en forma de palabras, números, imágenes, sonido o movimiento, pueden digitalizarse para después transmitirse mediante diversas tecnologías. La digitalización ha generado un método común para registrar y transmitir datos, lo que posibilita un elevado nivel de interacción entre los medios. La interactividad implica por un lado, que el sonido, la imagen, el texto y otros elementos creativos funcionen conjuntamente (Gordon, 2007).

En una época que ha visto muchas industrias y profesiones forzadas a especializarse para sobrevivir, se da la paradoja de que al diseñador gráfico digital se le ha exigido que se diversifique. El mayor ejemplo de esto se ha producido con la explosión de Internet y de la industria multimedia, ampliando enormemente la variedad de tareas en las que los diseñadores “gráficos” pueden participar (Gordon, 2007).

El diseño se ha hecho un hueco en todos los aspectos de la vida cotidiana. El diseño gráfico resulta importante para la comercialización de marcas de ropa, la señalización de edificios, los contenidos de texto en un poster y en la imagen de los programas de televisión; prácticamente cualquier forma de comunicación o producción moderna. Es casi inevitable ser hostigado por mensajes visuales en la vida diaria, en este caso, se aborda la función de un disco multimedia como medio digital para documentar el registro sobre la alfarería de Ticul. Resulta importante que el diseñador gráfico se esfuerce por ser más meticuloso y evidente, ya que se está en un mundo regido por la información.

El poder digital que tiene a su disposición el diseñador es inmenso, por lo cual diseño, gráfico y digital se presentan como una sola disciplina que responde a las exigencias generadas por la sociedad de la “era digital” y que evoluciona continuamente.

Los nuevos medios digitales

Por nuevos medios se entiende Internet, juegos de ordenador, CD-ROM y DVD, entornos interactivos; realmente, todo lo que sea digital y se mueva. Este término se emplea para describir la gran explosión de sistemas de entretenimiento e información que se han desarrollado en los últimos diez años, todos ellos posibles gracias a los desarrollos en la computación (Austin, 2008, p. 11).

Se entenderá como nuevos medios digitales, a la multimedia e Internet. El autor confiere el término “nuevos” con el fin de crear una distinción con los medios analógicos como se definirá a continuación.

Los viejos eran analógicos; los nuevos son digitales. Los viejos eran secuenciales; los nuevos son interactivos. Los viejos eran estáticos; los nuevos son dinámicos. La interactividad es, posiblemente el aspecto más novedoso y más estimulante de los nuevos medios (Austin, 2008, p. 10).

Desde hace algunos años, el avance tecnológico ha sido impresionante y hoy en día se mantiene en constante evolución ya que va en armonía con los avances en la ciencia. Este proceso evolutivo se puede observar en los aparatos de uso diario tales como televisores y computadoras, etc.

Algunos museos y galerías disponen de páginas web y CD-ROM que permiten el acceso a sus colecciones para su estudio o a manera de complemento de la visita. Los medios de comunicación cambian constantemente, igual que las formas en las que se puede experimentar con los nuevos medios. La manera en que las personas se comunican e interactúan también está trascendiendo. Es importante que el diseño y la tecnología evolucionen de la mano, sobre todo en los nuevos medios que el diseñador puede emplear para su disciplina (Austin, 2008).

Un disco multimedia documenta información; a través de este nuevo medio, el diseñador gráfico puede involucrarse y hacer uso de la tecnología, aprovechando factores para el usuario, como la interactividad.

El diseñador gráfico de los medios digitales

La variedad de posibilidades y rutas que ofrece la profesión de diseñador gráfico se ha extendido de manera destacada con el impacto de los nuevos medios. El uso generalizado de los ordenadores en las industrias de la comunicación y el entretenimiento, ha abierto las puertas a nuevas opciones. Por ejemplo, los ilustradores que tradicionalmente se dedicaban a crear imágenes para portadas de libros o artículos de revistas, ahora pueden adentrarse en el mundo de la animación web, el diseño de videos musicales o juegos. Pueden trabajar, asimismo, en el diseño de sonidos o en la posproducción de cine y televisión (Austin, 2008, p. 21).

El diseño gráfico es una disciplina que ofrece diferentes clases de especializaciones, actualmente se ejerce en Yucatán las carreras en diseño de producto, diseño de modas, diseño web, diseño editorial, las cuales siguen empleando las bases creadas por el diseño gráfico. Los medios digitales son favorables para esta profesión.

Algunos sostienen que el diseño gráfico (en ocasiones llamado diseño de comunicaciones) está sufriendo una transformación tan radical que están emergiendo otras completamente nuevas que necesitarán ser definidas. La labor que tiene el diseñador es aprovechar de manera positiva estas nuevas formas que tiene para comunicar y crear mensajes visuales, pero para ello, tiene que evolucionar conforme a la tecnología y a los requerimientos que la sociedad presente. Un buen uso de estos medios posiciona al diseño gráfico como un modo de comunicación indispensable para diversas áreas (Austin, 2008).

Tecnología, cultura y diseño

Royo (2004) dice: “Tecnología, cultura y diseño se retroalimentan de manera dinámica aportando diferentes ingredientes para el desarrollo y la evolución social (cultura, economía, tecnología, etc.) Todas inciden sobre todas y se modifican continuamente, transformando a su vez la comprensión del mundo que obtiene el hombre” (p. 54).

Estos términos son importantes, puesto que se pretende asociarlas para crear un producto satisfactorio sobre un entorno cultural, en este caso la alfarería de Ticul, a través del diseño y la tecnología. Por lo cual es necesario conocer cómo se relacionan entre sí.

A continuación se exponen la aportación que se manifiesta entre tecnología, cultura y diseño:

1. En la relación de la tecnología con la cultura. La tecnología aporta a la cultura nuevas posibilidades de acción, que implican una visión renovadora del mundo. La cultura incide en la tecnología aportando nuevas herramientas conceptuales que provienen de las nuevas miradas, que a su vez aportan la tecnología y la acción del ser humano sobre el medio en el que vive.
2. Por su parte la cultura también aporta al diseño nuevas herramientas conceptuales desde todos los campos y le transmite los problemas que provienen de las necesidades humanas de uso y desarrollo. El diseño, una vez ayudado de la tecnología, devuelve a la cultura soluciones conceptuales y prácticas a los problemas planteados: le da nuevas posibilidades de acción.
3. El diseño aporta elementos de innovación y de especulación con los cuales la tecnología se desarrolla y se hace funcional. La tecnología propone nuevos

espacios para la acción del diseño en la comunicación del hombre (Royo, 2004, p. 54).

Debido a esto, con el uso de tecnología, cultura y diseño se benefician las formas de comunicación de un mensaje para el hombre, estos tres elementos hacen que nuevas aportaciones visuales se creen innovando en técnica, estilo y formas de entender los problemas que la sociedad exige. El uso que hace el diseñador a través del disco multimedia es comunicar un mensaje, que en este caso beneficia a la cultura de la entidad.

El diseñador en los aspectos sociales

El diseñador gráfico puede adquirir una funcionalidad dentro de un proyecto social.

Tapia (2004) cita a Buchanan en su libro “El diseño gráfico en el espacio social” que dice:

Los signos y las imágenes son fragmentos de experiencias que reflejan nuestra percepción de los objetos materiales. Los objetos materiales, a su vez, son instrumentos de acción. En efecto, signos, objetos, acciones y pensamientos, no sólo están interconectados, sino que han interpretado y emergido en los pensamientos del diseño contemporáneo con sorprendentes consecuencias para la innovación (s.p).

El diseñador pretende conectar elementos, desde signos hasta pensamientos, para lo cual tendrá que recolectar información sobre lo que desea comunicar y posteriormente llevar a cabo una interpretación, con el fin de crear una idea innovadora. En el caso de la presente tesis se realizará una recolección de datos teóricos y prácticos que servirán para lograr representar a la alfarería de Ticul, creando una experiencia agradable en el usuario, y siendo el disco multimedia el instrumento de acción.

Se puede decir que a través de imágenes, signos, sonidos y todo aquello que pueda ser de utilidad al diseñador, éste a su vez, los conjuntará para crear en el espectador la interpretación que hará de la cultura para uso social (Tapia, 2004).

Multimedia

A través del tiempo, el diseño fue cambiando y adaptándose a las exigencias de su medio, a los avances tecnológicos y a la aparición de nuevas técnicas. De esta forma, se comprende que existe una correlación directa entre diseño y tecnología, el inicio de la tecnología de la comunicación comienza en 1960; sin embargo es a partir de 1980, cuando la revolución electrónica tiene su mayor auge, debido a que ofreció la posibilidad de utilizar imágenes almacenadas desde periodos anteriores y de transformar sus contenidos en algo contemporáneo, a través de la manipulación digital (Sánchez, 2007, p. 1).

Este hecho se puede apreciar actualmente con los cambios tecnológicos a los que el diseñador se ha ido adaptando, sobre todo por las exigencias de la sociedad que cada vez está más envuelta con la revolución electrónica.

La multimedia vino a ser un avance tecnológico del que hizo uso el diseñador para presentar de forma interactiva y práctica una idea. Gordon (2008) dice que la multimedia es un término amplio que engloba cualquier medio de comunicación que combine el uso del sonido, los gráficos e imagen en movimiento y generalmente implica cierto tipo de interactividad que lo distingue de las simples producciones de vídeo.

Rápidamente esta disciplina empieza a formar parte de la vida cotidiana del hombre gracias al surgimiento de la televisión digital interactiva, los teléfonos móviles, las PDA inalámbricas, los puntos de información en las pantallas táctiles, los DVD y los CD-

ROM; éste último introdujo el concepto del producto multimedia interactivo en el mercado de masas (Gordon, 2008, p. 12).

El diseño y la tecnología avanzan juntamente con la manera de actuar de la sociedad, cada vez es más constante la actualización tecnológica, el diseño se sumerge en nuevos campos de acción y los usuarios son más exigentes. La computadora y las tabletas, son ordenadores básicos del multimedia digital. La multimedia e Internet son medios que benefician recíprocamente al diseño y a la sociedad en cuestión del alcance para la difusión de un comunicado.

Los diseñadores multimedia pueden ser músicos, artistas plásticos, realizadores de cine, video, escritores o editores. Sin embargo, son especialmente los diseñadores gráficos quienes encuentran que su lenguaje visual, junto con su experiencia en la manipulación de textos e imágenes, les proporciona la mejor de las bases para el trabajo multimedia. El mundo multimedia permite al diseñador crear una experiencia sensorial de alta calidad mediante video y audio (Gordon, 2008).

Por lo cual la multimedia será la integración de varios medios audiovisuales, haciendo uso de la interactividad como un elemento fundamental para el usuario.

Características de la multimedia

Los multimedia ya sea un DVD, un CD-ROM o una pantalla táctil instalada en un museo sólo se ven limitados por la velocidad a la que el ordenador lee la información del disco. Las ventajas de esto últimos son evidentes como expone Gordon (2008) a continuación:

1. El espectador obtiene una reproducción en tiempo real, sin saltos en el vídeo

ni la de respuesta en la interactividad.

2. Permiten el uso de tamaños de archivo mayor, es decir, una gama de contenido mucho más extensa y de mejor calidad.
3. Los modelos multimedia, sin apenas excepciones son no lineales, es decir, presentan al usuario una interfaz compuesta de múltiples cánones y caminos a escoger.

La multimedia ofrece un atractivo producto audiovisual, lo cual puede servir a que se implemente como una forma para el aprendizaje, no con el fin de sustituir a los otros medios de comunicación, sino como complemento a la disciplina de la enseñanza por medio de la interactividad generada de los medios digitales.

Aplicaciones de la multimedia

Las aplicaciones multimedia aprovecharon los ordenadores de una forma imprevista, y no sólo contribuyeron a establecer la popularidad de los ordenadores personales, sino que también extendieron su uso en las instituciones educativas y en los lugares de trabajo. Las bibliotecas de software multimedia ofrecían más oportunidades para explicar una materia que sus predecesores, las enciclopedias en papel. Existieron otras fuentes de referencia que también se adaptaron a este nuevo medio. El CD-ROM aprovechaba la capacidad que ofrecía el ordenador de reunir múltiples medios (imágenes, textos, animación, video y sonido) para mejorar la experiencia del usuario y en términos educativos, acelerar y facilitar el aprendizaje (Austin, 2008, p. 131).

Con lo anterior, se expresa la popularidad que ha llegado a tener la multimedia y los campos en los que ha tenido participación, como es el caso de instituciones educativas.

En esta tesis la idea de Austin es fundamental, ya que el disco multimedia tiene la función de documentar la alfarería de Ticul sin pretender hacer diferencia con los otros medios de comunicación.

La revolución multimedia se ha clasificado ampliamente en referencia a educación, entretenimiento y servicios. Las enciclopedias como se han mencionado, los atlas, los manuales y las colecciones de los museos pueden complementarse con material adicional y vínculos de referencia. En el ámbito de la educación, el aula multimedia ofrece un programa estructurado que va desde el aprendizaje temprano hasta el de toda la vida mediante herramientas creativas. El entretenimiento multimedia oscila desde los videojuegos y las películas interactivas hasta la música y los dibujos animados. Los servicios incluyen negocios y formación profesional, simulaciones médicas y científicas, y puntos de venta (Austin, 2008, p. 132).

Por lo cual se toma en cuenta a la multimedia en función, como material adicional y vínculos de referencia para los viejos medios de comunicación, ya que hoy en día éstos siguen siendo de utilidad, así, la evolución digital será dada por las exigencias de la sociedad.

Desde mediados de la década de 1990, después de la rápida expansión y popularidad de la World Wide Web, los multimedia fueron encontrando cada vez más su lugar en Internet. A medida que las redes aumentaban y el acceso a conexiones de Internet de banda ancha se convertía en algo cotidiano, también lo hacía la demanda de contenidos más exigentes y complejos. La industria del entretenimiento no tardó en visualizar el potencial multimedia en este nuevo contexto, de manera que desarrolló

experiencias interactivas en las que los usuarios podían participar activamente (Austin, 2008, p. 132).

Actualmente se aprecia cómo el uso del internet se ha propagado, llegando a estar presente en diferentes disciplinas sociales; este medio de comunicación ofrece un contenido dinámico e interactivo, lo que crea en el usuario una participación en la búsqueda de información que le resulte interesante y que le proporcione un control de elección.

La llegada del DVD a finales de 1990 hizo posible que se pudieran almacenar películas enteras en un único disco de tamaño reducido que incluía, además, contenidos interactivos e información adicional, la música de los CD de audio podía mejorarse con secuencias de vídeo e incluso descargando información de internet (Austin, 2008, p. 132).

Resulta conveniente la función que puede tener un DVD o un CD, como medio de almacenamiento siendo igualmente práctico, interactivo y accesible. Actualmente tiene una gran demanda el disco blu-ray, el cual proyecta una calidad óptima de la imagen.

Otro medio de comunicación que hace uso de la multimedia es la televisión digital, ofreciendo canales con múltiples opciones, como acceder a recursos adicionales, la posibilidad de compra online, usar la World Wide Web, enviar correos electrónicos y, en los canales de deportes, elegir el partido o el ángulo de cámara preferidos. Hoy en día en los países en vías de desarrollo como es el caso de México, se ha llevado a cabo la digitalización de la televisión, con el fin de que los televidentes tengan acceso a mayor calidad y mejores servicios como los ya mencionados (Austin, 2008).

La multimedia alcanzó rápidamente gran popularidad junto con las nuevas

tecnologías, abriéndose campo hasta en la educación; es importante tomar en cuenta esta disciplina, como un campo que puede ser abarcado por el diseño, pues cuenta con las herramientas necesarias para crear un producto visual, innovador y funcional.

Elementos estructurales básicos de la multimedia

En la época de la Web 2.0, los usuarios no se limitan a revisar la información, sino que navegan, exploran, interrogan e interactúan con ella, utilizan los recursos de interacción de estos medios, tratando de establecer una relación bidireccional entre el usuario y los contenidos (Terracota, p. 18).

Al respecto se mencionarán tres elementos básicos que se pueden encontrar en un multimedia:

Interactividad

Uno de los elementos más importantes de todo multimedia es la interactividad, se puede definir como la relación que se establece entre los seres humanos y las máquinas, esto es, el método por el cual un usuario se comunica con la computadora por medio de una interfaz gráfica. Es la demanda de acción que solicita el producto multimedia al usuario, es la acción de éste en el momento de revisar los contenidos, como por ejemplo del disco multimedia (Terracota, p. 7).

Se puede decir que la interactividad es un proceso de exploración asociativa, de búsqueda y rastreo de información que se enmarca en un proceso de control, selección, exploración, consecución- retroalimentación y retorno entre las máquinas y el ser humano. Por lo cual es de suma importancia que el diseñador desempeñe un trabajo eficaz con respecto a la interfaz que se presentará al usuario.

El control es una de las claves para definir la interactividad. Más allá de la simple navegación, se trata de que el usuario tenga verdadero control sobre determinadas acciones (Terracota, p. 9).

A continuación se plantean dos tipos de niveles en relación al control que puede ejercer el usuario sobre los medios audiovisuales:

- El nivel más bajo permite al usuario acceder o entrar a programas para realizar operaciones de selección. Generalmente la única ruta que propone es la de ir adelante o atrás.
- Un nivel medio permite franquear la linealidad impuesta por los medios audiovisuales del nivel más bajo. Gracias a la tecnología de los soportes ópticos, el lector de láser no recorre todas las secciones almacenadas para llegar al punto elegido. Esta modalidad de acceso aleatorio permite al usuario llegar directamente al área seleccionada (Terracota, p. 9).

Los sistemas de control que propone el autor serán usados en la maquetación que se realizará del disco multimedia, creado por el modelo de interfaz que seleccione el diseñador, en consecuencia, el usuario tendrá la posibilidad de acceder conforme al área de su interés, ejerciendo siempre un control en sus decisiones.

Interfaz

La interfaz es el elemento que permite interactuar al usuario con los medios multimedia y con la información contenida en ellos. El elemento principal de este vínculo es la pantalla de la computadora; es por eso que la organización de todos sus elementos debe estar bien pensada y diseñada (Terracota, p. 8).

Se considerará a la interfaz como un elemento por medio del cual se crea la forma de interacción entre usuario y disco multimedia, con el propósito de presentar interesante la información que se expondrá para ser consultada por el usuario.

Un buen diseño de interfaz debe ser intuitivo, es decir, el diseño lleva de la mano al usuario para realizar su navegación o búsqueda (Terracota, p. 11).

Dicho lo anterior, el diseñador tiene la misión de presentar al receptor una propuesta de interfaz razonable, prudente y accesible para que a éste último se exponga el contenido de manera intuitiva a sus experiencias sensoriales, por lo cual cada elemento debe cumplir su funcionalidad independiente pero al igual conformarse como una unidad con los otros componentes de la maquetación digital.

La interfaz gráfica implica la presencia de un monitor o pantalla, constituida por una serie de menús e iconos, que representan las opciones que el usuario puede tomar dentro del sistema; un buen diálogo requiere poco esfuerzo por parte del usuario, ya que implica simplicidad y funcionalidad (Terracota, p. 11).

Son variables los elementos que se necesitan para la maquetación de un medio digital, que serán expuestos más adelante, sin embargo, se tomará en cuenta la opinión de Terracota con respecto a la coherencia que deben tener los elementos que conforman el disco multimedia, como parte de un todo, para que sea más práctico recibir la información por parte del receptor.

Fotografía

Skopec (2003) dice: “la manipulación de una imagen digital constituye, hoy en día, una parte integral de las maquetaciones digitales, lo que ha resultado en las más diversas

formas de visualizar las fotografías” (p. 42).

Se usará a la fotografía como elemento para el registro visual del trabajo de los alfareros de Ticul. Se pretende sensibilizar al usuario a través de la disciplina, al documentar el valor de los artesanos del lugar.

La manera de manipulación fotográfica es amplia, lo que ha permitido más libertad y sentido. Las fotografías cuentan una historia, muestran algo de manera sencilla, preparan el ambiente para un determinado tema o añaden valor a cada medio de comunicación y lo convierten en una experiencia para el usuario (Skopec, 2003).

El uso de este elemento depende de la funcionalidad que pueda llevar dentro del diseño, Skopec hace referencia a una de las funciones de la fotografía, como medio para difundir experiencias, debido a que su forma sencilla de representación puede brindar una mejor aceptación que se le quiere dar a conocer al usuario. Esta característica es importante, puesto que se hará uso de la fotografía como medio de presentación de un registro y es esencial conocer sus propiedades para su ejecución dentro de la maquetación digital, con el propósito de exhibir a la alfarería de Ticul.

Primero se requiere un concepto claro con el fotógrafo para después proyectarlo dentro de la maquetación. Como elemento gráfico, la fotografía también puede adquirir más allá de la función ilustrativa en la organización de una interfaz, como botón, estado de carga o forma estructural o de elemento artístico, siempre llevando a cabo totalmente la intención de su función (Skopec, 2003).

La fotografía se debe llevar a cabo con una planeación para obtener mejores resultados. Skopec enlista otras funciones que se le pueden atribuir a su técnica, como

puede ser el estado de carga dentro del multimedia o como elemento artístico, para fines de esta presente tesis la diseñadora considera exponer el uso de la fotografía como elemento artístico.

Avelino Sordo Vilchis (2011) en la colección "Fotografías de México" dice: El fotógrafo es un artesano de la luz. Otra de sus materias primas es el tiempo. Luz y tiempo: hasta suena un problema de física, a ecuación sin resolver. Y más si le sumamos que la escena a fotografiar acepta una lectura diferente de acuerdo al punto de vista del espectador-fotógrafo y, más aún, del espectador-espectador (s.p).

Por lo tanto, no solo es la cámara lo que hará una buena fotografía sino la experiencia del fotógrafo en su forma de proyectar una imagen, teniendo como elementos el tiempo y la luz para cada ocasión. El tiempo será la dedicación, que se llevará a cabo a través de un acercamiento con los alfareros de Ticul y con su entorno en su ambiente natural.

Al igual Sordo (2011) define a la fotografía como:

Una fotografía es la crónica de un instante. Capturar un fragmento determinado de una escena natural o producida confinándola en el reducido espacio del negativo o - más modernos- del sensor, que apenas mide unos milímetros cuadrados. Ahí, en ese pequeño espacio cabe el universo. Los objetos o su realización en el espacio y en el tiempo, capturados gracias a la luz que refleja; la infinita belleza contenida en una centésima de segundos (s.p).

La crónica de un instante es lo que Sordo captura en la fotografía, es el sentido que le ofrece a su uso, por lo cual la función de la fotografía será capturar esos instantes que los

artesanos de Ticul plasman en sus obra.

Tipografía

Los elementos tipográficos de una maquetación digital pueden dividirse en dos grupos: primero, el grupo con elementos tipográficos que sirven para la organización de la interfaz, como encabezados, elementos de navegación, etiquetas, etc., éstos se tratan con coherencia más que como elementos fijos. El otro grupo se utiliza en la tipografía para comunicar contenidos, la cual suele tratarse como texto adaptable, dinámico y flexible (Skopec, 2003).

Estas divisiones suelen usarse en conexión con otros elementos gráficos, tales como formas, líneas o símbolos, por lo cual su uso es fundamental en este proyecto. Se puede elegir un solo grupo o ambos, cuidando que el usuario entienda la función de cada tipografía para la navegación y como contenido.

Los grupos pueden contener información textual pero cada uno tendrá diferencias funcionales en el diseño. Debe existir una coherencia en la maquetación para cada componente, ya que de otro modo, debido a la variedad, ésta no será apropiada para el usuario. Es necesario crear visualmente la función o relación que desempeña cada elemento tipográfico.

Para Skopec (2003) no importa que fuente se elija porque su adecuación para el medio elegido siempre tiene que probarse de forma completa a través de toda una serie de experimentos, la impresión visual producida por una fuente se tiene que hacer de forma adecuada, puesto que en el presente es muy normal examinar textos y leer de forma selectiva que leer de principio a fin; por lo cual el ojo busca de forma constante

puntos de fijación. Cuando se lee de forma correcta un texto largo, los que mejor funcionan son aquellos en los que se ha reducido al máximo las influencias externas.

Algunos puntos a considerar que propone Skopec, para un uso adecuado de la tipografía son los siguientes:

1. Las fuentes sin remate son más fáciles de mostrar y leer en pantalla en tamaños de fuente más pequeño. Los detalles de fuentes con remate pueden provocar que los contornos pierdan su nitidez cuando el tamaño de la fuente es demasiado pequeño.
2. Se recomienda un espacio entre líneas algo mayor para la pantalla del ordenador; aproximadamente 140 por ciento del tamaño del tipo sería buena guía, lo que conferirá al texto un aspecto agradable. Por otra parte, un espacio entre líneas mucho mayor puede provocar que el ojo se pierda al pasar de línea mientras se lee.
3. Las longitudes de línea en pantalla son perfectas cuando el ojo puede percibir las a primera vista. Como por ejemplo alrededor de 45-55 caracteres por línea. Si las líneas son más cortas puede producirse una “separación” de los contenidos debido a la existencia de demasiados saltos para el ojo mientras se lee, mientras que líneas más largas dificultan el salto a la siguiente línea.
4. Estructuración: Los párrafos consiguen que un texto sea más claro y despiertan el deseo de leer. Por tanto, hay que insertar párrafos cuando tenga sentido en términos de contenido (y pequeñas y ocasionales “roturas de lectura” también ayudan). Por otra parte, las zonas de texto sin estructura sólo consiguen dificultar

la lectura.

5. Mayúscula: el uso de mayúscula proporciona a las palabras una imagen característica, de forma que el lector las distingue entre el texto con más facilidad.

Sin embargo, el uso de mayúsculas en todo el texto reduce la velocidad lectora.

6. Los textos justificados a la izquierda son los más fáciles de leer, conduciendo con facilidad para el ojo al principio de la línea siguiente. Los textos justificados a la derecha resultan presentar el efecto contrario. El tipo justificado es obstaculizado cuando el espacio entre palabras es cambiante; en este caso, hasta se dificulta el flujo de lectura.

7. El texto en negativo o positivo es casi igual de visible. El texto blanco sobre un fondo oscuro parece un poco mayor debido a la iluminación en los bordes. Es importante un contraste adecuado entre el texto y su fondo, aunque debe evitarse el contraste máximo, como blanco/negro (2003).

El tiempo de fuente, color, tamaño, espacio, longitud de las líneas y la estructura, serán factores importantes a tomar en cuenta para la elección de la tipografía y la redacción del contenido textual, pues su uso erróneo puede proporcionar un producto incoherente para el usuario, lo que haría que el mensaje a transmitir sobre la alfarería de Ticul no logre su cometido.

Color

El color tiene la capacidad para clasificar y comunicar significados, como componente central de cualquier maquetación digital. Según Skopec este elemento nunca es neutro, siempre evoca alguna asociación, pretende atraer la atención del usuario y

usarse en un aspecto simbólico. La distinción de colores queda limitada por la percepción del ser humano, como es el caso en su uso para los etiquetados o la organización de algo. Su empleo no es limitado como en un medio impreso que tiene reglas establecidas (Skopec, 2003).

La percepción del color siempre desencadena reacciones emocionales. Ello convierte a los colores en un poderoso comunicador de información en la maquetación por lo cual hay que tomar en cuenta lo siguiente:

1. Las reacciones emocionales nunca o casi nunca son generales.
2. Contraste: un requisito previo para la percepción diferenciada de una forma es su aspecto “contrastante”. Sólo entonces el texto es visible o una imagen reconocible.
3. Contexto culturales: en los medios digitales, el uso de color de forma repetida destaca el fenómeno de los diferentes significados culturales, como lo es en el Internet.
4. Color-adaptación: el color debe de ir acorde al lugar y sufrir una adaptación si es necesario para su funcionalidad, como lo puede ser una adaptación de un logotipo para que la marca tenga un buen nivel de consumo (Skopec, 2003).

El color pretende crear sensaciones en el usuario. Dentro del diseño es importante hacer buen uso de este elemento, con el que se podrá retener la atención del público. Asimismo, puede ayudar en la creación de pensamientos, siendo que a través del color como aspecto simbólico se ejerce una perspectiva visual hacia la representación de la información. Se espera estimular sentimientos al receptor, convenientes como en este caso será la

fomentación a la estimación de la industria alfarera en Ticul.

No hay que dejar a un lado que el color se basará en la experiencia simbólica que adquiere dentro de la sociedad.

Disco multimedia

Un disco multimedia es un medio de almacenamiento, que puede estar conformado con distintos elementos audiovisuales para transmitir un mensaje. Tiene como contenido imágenes, sonidos, textos y videos, no hay límites de su creación, por lo cual hace un juego con la creatividad del diseñador. Para su elaboración se necesita conocer las características de maquetación para un diseño exitoso, al igual que informarse de los elementos que puede componerlo (Terracota, p. 8).

El disco multimedia, como medio de almacenamiento, es un elemento en el cual el diseñador puede presentar un contenido creativo sobre un tema en específico y para fines sociales.

Utilidad del disco multimedia

El modo de empleo del disco multimedia es amplio y diverso; lo usan tanto entidades públicas como privadas, al igual sirve para conservar presentaciones de una identidad corporativa o exposición de algún tema; otra función es la de capacitación, algunas empresas lo manejan para capacitar a su personal, facilitando que su reproducción pueda ser ágil sin necesitar de gente que capacite a los demás; otra función que tiene es como herramienta complementaria de la educación, la interactividad es un factor principal para que el alumno preste atención. Con este objeto se puede exhibir un portafolio de trabajos, o como álbum de algún producto, entre muchas otras funciones (Clarho, 2007).

Existe una gran variedad de funciones que puede ejercer, la característica principal es la utilidad de los medios audiovisuales como contenido creativo e interactivo para el usuario, un disco está al alcance de quien esté interesado en recibir la información específica registrada. Con lo anterior se expone una de las finalidades que se desea lograr en esta investigación.

El diseño web

El diseño web es probablemente el área más conocida del diseñador gráfico de nuevos medios. Existe una importante demanda de páginas web por parte de gobiernos, negocios, instituciones, comunidades e individuos. Las páginas web se han convertido en una de las formas principales de acceder a la información de productos y servicios (Austin, 2008, p. 37).

El autor expone al diseño web como una disciplina del diseño gráfico, la profesión va en ascenso, abarcando nuevas áreas tecnológicas, como por ejemplo las aplicaciones para telefonía móvil. Actualmente esta especialidad es un área de mayor interés para las empresas comerciales que ambicionan introducirse al mercado en línea, con base a las exigencias del mercado, para el alcance y trascendencia en sus ventas.

Max Bruinsma, crítico de diseño, afirma: “El diseño web no sólo consiste en hacer que las cosas tengan un buen aspecto o funcionen bien, sino que también implica una actividad editorial que consiste en ordenar elementos dispares en un todo estructurado a partir de elecciones en función del contenido” (Austin, 2008, p. 38).

Entonces, uno de los aspectos al realizar un diseño web práctico, es la planeación con que dicho diseño se debe llevar a cabo, ya que como menciona el autor se trata de

presentar los elementos a través de un orden editorial.

La tecnología digital está consolidada. Muchas generaciones nuevas de diseñadores pueden llegar a cuestionar la necesidad de utilizar la palabra “digital”, pero el diseño gráfico se halla en un estado de revolución permanente. El diseño web, por ejemplo, es una disciplina que tiene menos de una década, aunque sus métodos básicos han cambiado de forma abismal a medida que se han desarrollado nuevas generaciones de software y que se han adoptado nuevos estándares, tanto técnicos como prácticos. ¿Quién sabe para qué medios estaremos diseñando y con qué herramientas dentro de otra década? Como suele decirse: “Si puedes ver el futuro, es que no estás mirando bastante lejos” (Gordon, 2007, p. 9).

Cada que surge una nueva tecnología, una actualización de los programas de software usados por el profesional, el diseño web evoluciona a la par de estos cambios; por lo que siempre habrá un nuevo fenómeno que estudiar, mayores técnicas que practicar y mejores campos que abarcar. El diseño web debe estar en constante movimiento tecnológico.

García (1997) menciona algunas ventajas de la web:

1. La World Wide Web permite hacer más pública y accesible la información de una forma compleja en una escala impensable hace tan sólo diez años. La información puesta en un servidor Web puede ser accedida por personas de todo el mundo gracias a la universalidad de su canal de comunicación: Internet.
2. Puede ser presentada de forma compleja, combinando texto, gráficos, sonido y video de una forma elegante y profesional, al mismo nivel y con las mismas

posibilidades que el documento impreso o el audiovisual, o aún mejor, combinación de ambos.

3. La World Wide Web plantea un análisis y un modelo del mundo sencillo y potente. El documento se estructura en forma de un discurso o página, que puede llevar ajenos, una serie de documentos gráficos, sonoros y audiovisuales que conservan su entidad independiente.
4. Es evidente a estas alturas que la web es un sistema avanzado de una nueva cultura de la comunicación social que se ha convertido en el almacenamiento, la organización y la difusión a la información contenida en documentos.

La World Wide Web es un medio digital que ha tenido auge en el diseñador gráfico, que sienta sus bases en el diseño editorial como lineamiento para armar un diseño funcional, el uso de ésta se basa en brindar un alcance a partir de su demanda. Como señala Gordon, es mirar hacia un presente sobre la era digital y usarla con fines benéficos, siendo Internet un vínculo para brindar información al alcance del interesado de un tema, proyecto o comunicación complementaria de otro medio.

Metodología para la maquetación de un medio digital

Para el propósito de esta investigación, se tomará en cuenta la metodología de maquetación para los medios digitales que propone el diseñador alemán David Skopec (2003) que dice:

“A lo largo del camino, desde la idea hasta la aplicación digital completada, el trabajo sobre la maquetación atraviesa numerosas etapas de acción. Desde el briefing hasta la evaluación final, no existe una fase de diseño independiente por completo de la otra” (s.p).

Skopec divide el proceso de producción de los medios digitales en etapas que se conforman por acciones y elementos a realizar en la propuesta de diseño y que serán consideradas según sus características y funciones para fines del proyecto.

Etapas 1. Campo de ideas

¿Por dónde empezar? ¿En qué debemos centrarnos? ¿Cómo crear el espacio para las ideas? El diseño funciona mejor con un buen concepto por lo cual debemos deshacernos de la idea de la inspiración ingeniosa, para Skopec un enfoque bien estructurado y una ruptura calculada de las normas suelen ser de gran ayuda (Skopec, 2003, p. 9).

Se debe realizar una planeación del proyecto, con la finalidad de crear un resultado favorable e indagar más allá de la idea ingeniosa; todo debe ser conforme al objetivo. En la primera etapa el autor define los siguientes términos:

Reconocimiento

“El reconocimiento va más allá de responder preguntas, significa estar consciente de las áreas problemáticas; ser claro sobre las tareas y ser consciente de las posibilidades potenciales” (Skopec, 2003, p. 15).

Un reconocimiento de los aspectos que se deben considerar en una maquetación, será la primera actividad de esta etapa. Está dado por los elementos visuales necesarios para exhibir a la alfarería de Ticul dentro del disco multimedia.

Posibilidades

Este paso permite en primer lugar enfoques variables para la solución, tanto en objetivos, contenidos y estructuras; logrando así, una recopilación y filtro del concepto

que se pretende llevar a cabo, que darán como resultado una serie de posibilidades con el fin de una solución. No importa cuántas cosas se tengan en mente y con cuántos elementos se cuente para trabajar porque solo distinguiendo las posibilidades que existen para una maquetación digital, se llegará a generar ideas creativas para la realización del disco multimedia (Skopec, 2003).

Ideas

“Hay que trabajar las ideas sobre todo en el diseño, lo espontáneo y original suele ser el resultado de un enfoque imaginativo, pero al mismo tiempo sistemático. El desarrollo de una buena idea requiere tiempo y espacio” (Skopec, 2003, p. 18).

Una idea es la síntesis de varias posibilidades, por lo cual el autor considera que la suma de varias ideas tendrá mayor valor que su calidad; puesto que se llega a una idea descartando las posibilidades e indagando demás, que solo quedarse con una idea o muchas ideas no desarrolladas. Por ello, será adecuado hacer una lluvia de ideas para crear una sola concreta y viable, sin considerar que la primera opción pueda ser la única solución y así desarrollar un pensamiento más amplio.

Etapas 2. Elementos y objetos

La maquetación controla la interacción entre todos los componentes visuales de la interfaz, que pueden variar en propósito y aspecto, una visión general inicial de los componentes centrales y de sus características facilita una orientación y permite establecer las prioridades (Skopec, 2003, p. 9).

Se propone visualizar los requerimientos de los elementos que se puedan necesitar, esto con el fin de conseguir un panorama en el planteamiento del proyecto; hacer un

listado de los componentes ayudará a realizar dicha acción y desechar lo que está de más sobre lo que es útil.

A continuación se expondrán las características esenciales de cada grupo de elementos.

- El primer grupo está formado por los elementos tipográficos y gráficos básicos; tipo de fuente, puntos, líneas, formas y luego características de color de forma abstracta, casi ninguna maquetación digital puede pasar sin ellos.
- El segundo grupo está compuesto por elementos de la imagen como la fotografía, ilustración, símbolo e iconos, son una promesa de información directa que puede absorberse de forma fácil y rápida.
- El tercer grupo formado por los elementos funcionales, son quienes convierten una maquetación digital en la interfaz de un medio digital. A través de los elementos de la interfaz se lleva a cabo la navegación del disco (Skopec, 2003).

Con la división de los elementos, se puede conocer más características de éstos para su posterior uso, ya que cada uno desempeña una función significativa dentro de la maquetación, pero igualmente no existe una regla que señale que todos deben ser requeridos, por lo cual se expresa una elección e interacción coherente entre los elementos básicos de una maquetación.

Con base en lo anterior, se usan los elementos pertinentes para la creación del disco multimedia, como un medio de comunicación digital y funcional.

Etapa 3. Montaje

Skopec (2003) dice:

El montaje convierte diversas partes individuales en una que funcione como un todo. La disposición de las figuras, áreas de base y tiempo se convierten en poderosa herramienta de diseño, siempre que se use con conocimiento. El resultado es un gesto visual: la expresión general dinámica en conexión con los elementos visuales individuales (p. 9).

Se creará una conformidad a través de cada elemento, con el fin de generar una experiencia sensorial al usuario, a lo que Skopec nombra “gesto visual”.

Los gestos visuales se basan en el aspecto físico de cada elemento, que se asignará en el montaje de la maquetación, por lo que creará en el usuario un mensaje de acción que debe representarse sin tener que ser explícito, con el fin de comunicar una impresión precisa al usuario (Skopec, 2003).

El montaje es el resultado final de la estructura y organización de los elementos contenidos en el diseño, desde textos, imágenes, sonidos y colores, con la intención de crear un producto coherente. Se tomarán en cuenta las características que ofrece el autor y las funciones de cada elemento, sin descuidar la libertad creativa del diseñador en cuanto a su aportación técnica.

Será necesario agrupar y dirigir el significado que cada elemento representará en la maquetación para el montaje. Esta etapa se llevará a cabo al definir el formato, la estructura y organización de los elementos con el objetivo de concluir el proyecto digital. Al igual se contará con el apoyo de un programador para la conformación de todos los

elementos en un mismo concepto y una información eficiente.

Etapa 4. Campo de acción: Formato

Skopec (2003) dice: “En comparación con los medios clásicos, los formatos de una maquetación en el campo de acción digital suelen estar diseñados en horizontal” (p. 72).

Ejemplo de lo anterior son las revistas y libros donde el diseño está basado en una orientación vertical, para conocer más sobre el formato se expondrán las características que el autor aporta, ya que servirán en su elección en el proyecto de esta investigación.

Se dice que el tipo de formato horizontal en los medios digitales es asociado a los rasgos faciales del usuario, también horizontales, sin embargo existe otro tipo de orientación útil como el vertical; a fin de cuenta, como en los medios clásicos, existe una amplia gama de posibilidades, donde el formato y el diseño están alineados con la intención, contenidos, producción y manejo. Otro elemento importante en el diseño de la maquetación, son las características proporcionales de la pantalla (Skopec, 2003).

El formato horizontal no debe estar definido como el único factible, puede existir una combinación de los formatos, todo dependerá de la intención del mensaje que se quiera crear; sin embargo el formato horizontal se apoya en los rasgos físicos del usuario e igualmente en convencionalismos culturales como lo es para una mejor lectura, por ejemplo en los periódicos en donde resulta adecuado su uso, considerando el campo visual de una persona. El propósito justificará el modo de formato.

Además Skopec (2003) añade:

Los contenidos de una aplicación digital pueden organizarse en ventanas de diversas formas; ello constituye la base de la maquetación digital. En este caso,

pueden edificarse en una sola página en una ventana continua, esparcirse por varias páginas en ventanas paralelas (p. 74).

Se sugiere manejar de forma adecuada la construcción de la información y separar en varias páginas el contenido, para que resulte eficaz al usuario. Esto es esencial, puesto que se requiere la interpretación correcta de la información.

Etapas 5. Estructura y organización

En lo relativo a la comprensión de un sistema digital, el orden y la estructura desempeñan un papel importante, ya que ayudan a los usuarios a reconocer las características de una interfaz sin la necesidad de muchas explicaciones. Además, constituyen la base para una disposición estandarizada de los contenidos y un desarrollo sistemático del proyecto (Skopec, 2003, p. 9).

La estructura y organización que se creará en el disco multimedia será el cimiento de sus elementos. La proyección final se debe planear conforme a todos los componentes sin excepción alguna, pues será el resultado final sobre el que el usuario estará en constante interacción.

Gracia (2009) expone cuatro tipos de estructuras que se pueden utilizar en un medio digital o página web:

1. Jerárquica

Es la típica estructura de árbol, en el que la raíz es la hoja de bienvenida, la cual se puede también sustituir por la hoja de contenido; en ella se exponen los diferentes apartados que contendrá el sitio. La selección de una sección conduce asimismo a una lista

de subtemas que pueden o no dividirse. Este tipo de organización permite al lector conocer en qué lugar de la estructura se encuentra (s.p).

Esta estructura estará constituida por una página de inicio o de contenido sobre la cual dependerán las páginas complementarias. El contenido se distribuye en diferentes páginas según la clasificación empleada.

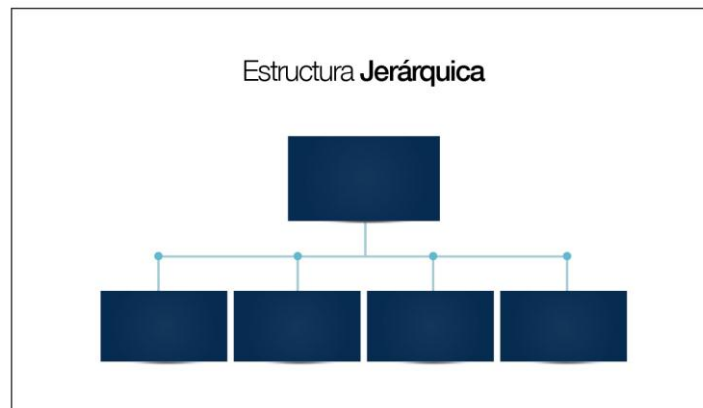


Figura 1. Representación de la estructura jerárquica.

2. Lineal

Esta estructura es muy útil cuando se quiere que el lector siga un camino fijo y guiado, además se impide que se distraiga con enlaces a otras páginas. Por otra parte se puede causar al lector la sensación de estar encerrado si el camino es muy largo o poco interesante. Este tipo de estructura sería válido para tutoriales de aprendizaje o tours de visitas guiadas (s.p).

La estructura lineal es la más simple de todas. La manera de recorrerla es la misma que si se estuviese leyendo un libro, de manera que estando en una página, se puede ir a la siguiente o a la anterior. Pero cuidando no excederse en el contenido.

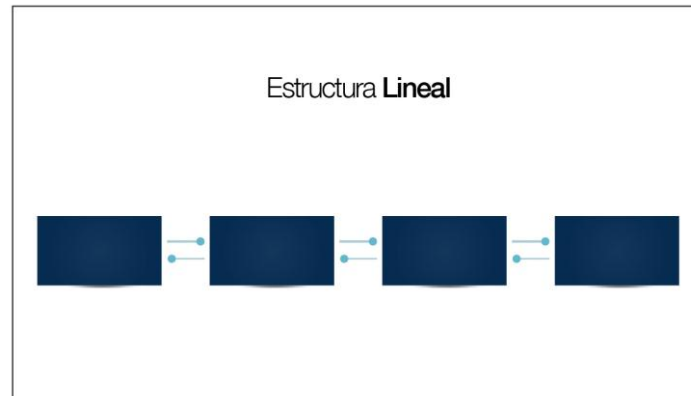


Figura 2. Representación de la estructura lineal.

3. Lineal con jerarquía

Es una mezcla de las dos anteriores, los temas y subtemas están organizados en una forma jerárquica, pero uno puede leer todo el contenido en una forma lineal si se desea. Esto permite tener la información organizada jerárquicamente y poder acceder a toda la información de una manera lineal (s.p).

Esta estructura resulta dinámica para un medio digital, pero al ser igualmente lineal, se toma en cuenta lo mencionado anteriormente por el autor sobre no crear excesos en el contenido que puedan causar desinterés en el usuario.

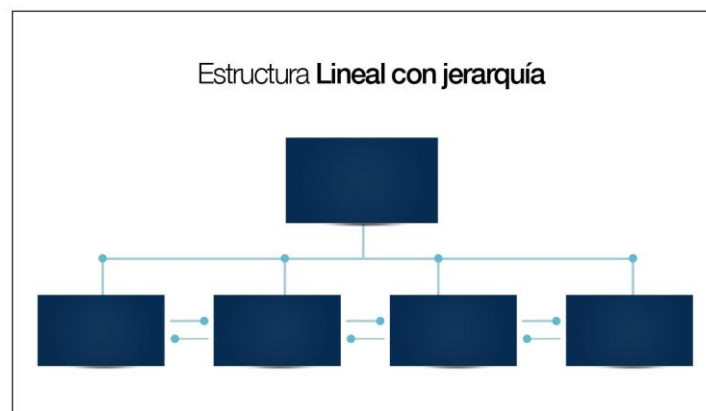


Figura 3. Representación de la estructura lineal con jerarquía.

4. Red

La estructura de red es una organización en la que aparentemente no hay ningún orden establecido, las páginas pueden apuntarse unas a otras sin ningún orden aparente. Este tipo de organización es la más libre, pero también es la más peligrosa ya que si no se informa al lector de en dónde se encuentra, puede perderse o puede no encontrar lo que anda buscando o no llegar a ver lo que se le quiere mostrar (s.p).

Este tipo de estructura puede terminar siendo compleja para el usuario, por lo cual no se considera apropiada para esta tesis, pues se trata de crear un orden y una coherencia en la maquetación del disco multimedia e igualmente que el usuario pueda tener acceso a toda la información contenida.

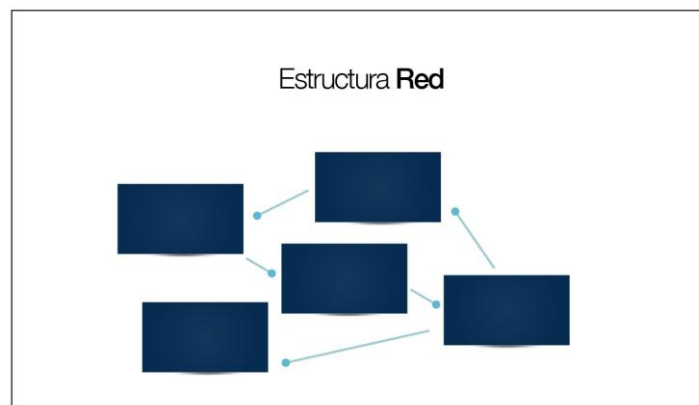


Figura 4. Representación de la estructura de red.

A continuación se expondrán dos puntos a tomar en cuenta, propuestos por Skopec (2003) sobre la estructura y orden en una maquetación:

1. Los elementos descriptivos, como el título, además de los elementos interactivos, como la navegación y los contenido, deben estar asignados en su propia área

de la maquetación, cuyo tamaño y posición queda determinado a lo largo de varias páginas.

2. La visualización de la arquitectura de un sitio mediante una visión general, o mapa de sitio, es indispensable para esta etapa conceptual en el trabajo de una maquetación (p. 91).

La flexibilidad en el producto no solo se trata de una constancia en la estructura, igualmente se pueden probar diferentes opciones, puesto que nunca queda restringido a un único tipo de página si así se desea. Por tanto, la estructura en un sistema no queda ligada irremediamente a un orden rígido, sino que es el resultado de un concepto lógico e inequívoco. Para esta presente tesis se hará uso de la estructura jerárquica.

Etapa 6. Percepción de la maquetación: Accesibilidad

Las cuestiones sobre la percepción humana se encuentran entremezcladas a lo largo del proceso de diseño. Skopec (2003) dice: “el mundo de los medios digitales nos ofrece un gran número de nuevas impresiones y posibilidades” (p. 128).

Por lo cual a través de los medios digitales se puede crear en el usuario una experiencia al adquirir información sobre la alfarería de Ticul y sensibilizarlo en cuanto a su valoración cultural.

La percepción que se pretende concebir en el usuario es pieza importante en una maquetación digital, puesto que todo recae en los sentidos, se tiene que usar con mucha precisión y coherencia. No se trata de irse por lo extravagante o exótico, sino que se sugiere saber jugar con los sentidos de manera sutil y con las posibilidades interactivas para crear interés.

Skopec (2003) expone puntos clave a tomar en cuenta sobre la percepción en una maquetación digital:

- El sonido y las imágenes suelen presentar una conexión directa, creando una reacción emocional al usuario.
- Se propone observar las características fisiológicas del ojo para ayudar a responder a necesidades del usuario que de forma intuitiva no se podrían resolver, como lo puede ser si el contraste que en pantalla se percibe resulta más intensa para el ojo.
- No importa que fuente se elija porque su adecuación para el medio seleccionado siempre tiene que probarse de forma completa a través de toda una serie de experimento.
- La percepción del color siempre desencadena reacciones emocionales. Ello convierte a los colores en un poderoso comunicador de información.

Por una parte, el usuario debe adaptarse a un modelo de orientación innovador y creativo, pero al practicarlo es importante saber que cada usuario desarrolla su proceso cognitivo un “modelo mental” de su entorno, por ejemplo, de un sitio web antes visitado.

Las preguntas clave en la orientación son las siguientes: ¿Quién soy? ¿Cómo puedo llegar a donde quiero ir? ¿Cómo vuelvo al punto de partida? ¿Qué opciones tengo? Un modelo mental del entorno constituye la base para responder estas cuestiones. Éstas son interrogantes a responder conforme al diseño en el montaje y el uso de los elementos de la maquetación digital (Skopec, 2003).

Accesibilidad

La accesibilidad en relación con los medios digitales, significa que éstos se encuentran especialmente preparados y tienen en cuenta las necesidades de los usuarios a los que puede llegar la información. Debido a lo anterior, habrá que ocuparse de cuidar la navegación dentro del disco multimedia (Skopec, 2003).

La accesibilidad hace referencia a todos los componentes de la maquetación importantes para usar la interfaz. Es conveniente desde el principio planificar una concepción de la accesibilidad. Los puntos que hay que tomar en cuenta son: elección de color, formatos de texto, moverse sin mucho uso del ratón, tener imágenes legibles, y cuidar el tamaño del texto.

CAPÍTULO III

Método

En el presente capítulo se expone la metodología de la investigación basada en los términos dados por Hernández, Fernández y Baptista en su libro “Metología de la investigación”. Al igual se describe a los participantes del estudio y el método de recolección de datos con el fin de que sean analizados.

Diseño de la investigación

El diseño de esta investigación es no experimental transversal debido a que solo se analizan las cualidades de la alfarería de Ticul a través de la observación y el análisis, en un tiempo determinado, para la obtención de información del contenido en el disco multimedia.

Para Hernández, Fernández y Baptista (2006) el diseño de investigación no experimental se define como la investigación que se realiza sin manipular deliberadamente las variables y en los que sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos.

Con respecto a la investigación transversal Hernández et al. (2006) afirma: “los diseños de investigación transeccional o transversal recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único” (p. 208).

Tipo de estudio

Como instrumento de medición se hizo uso de la investigación descriptiva, debido a que fue necesario analizar los factores fundamentales sobre el trabajo artesanal para el

registro fotográfico y la recolección de datos del contenido en el disco multimedia a través del estudio a los alfareros del lugar.

Según Hernández et al. (2006): “Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades o cualquier fenómeno que se someta a un análisis” (p. 102).

Enfoque de la investigación

Este estudio se fundamenta en una modalidad de tesis con enfoque cualitativo. Como afirma Hernández et al. (2006), las investigaciones cualitativas se fundamentan más en un proceso inductivo (explorar y describir), y luego generan perspectivas teóricas. Se establecen en una perspectiva interpretativa centrada en el entendimiento del significado de las acciones de los seres vivos, principalmente los humanos y sus instituciones; busca interpretar lo que va captando activamente (p. 8).

Esto se cumple al estar basado en la interpretación y el análisis de las experiencias que brindaron los artesanos de Ticul. Se recopilaron cualidades básicas en cuanto al arte y opiniones de los alfareros sobre el reconocimiento que se tiene del oficio en su municipio, así como material fotográfico que reflejara la vida del artesano en su ambiente natural para su posterior tratamiento en un disco multimedia.

Modalidad de la investigación

Debido a que se realizó una propuesta multimedia sobre la alfarería de Ticul, con el objetivo de brindar la información contenida, a través de elementos como la tipografía, la fotografía y el diaporama, se puede decir que se hizo uso de una modalidad propositiva. Se pretende además, difundir la recopilación registrada a través de los medios digitales.

El contexto

Yucatán es un estado de la república mexicana con grandes riquezas culturales, entre las que destacan las artesanías, que cada domingo se pueden apreciar en la plaza grande de la ciudad de Mérida; existen otros municipios que cuentan con un arte popular que pasa desapercibido, como es el caso de la alfarería de Ticul.

Se llevó a cabo el diseño de un disco multimedia de la alfarería (con base a las características e imágenes recolectadas), pues actualmente los medios digitales están posicionados en el mercado de masas. Igualmente, por medio del acercamiento con las instituciones competentes se recopiló información sobre este trabajo artesanal así como a través de los alfareros de Ticul que brindaron su tiempo para enseñar a la tesista el oficio.

El trabajo del alfarero es una ocupación digna. Cada día se realizan piezas que han perdurado gracias a las manos alfareras que van transmitiendo sus conocimientos a nuevas generaciones para que disfruten de la tradición. El alfarero refleja un trabajo constante, de humildad, tradición y orgullo al barro.

Participantes en el estudio

La población está formada por alfareros de Ticul que actualmente se encargan de fabricar y comercializar sus creaciones artesanales, existiendo doce talleres en el municipio. Se seleccionó una muestra no probabilística de cinco alfareros elegidos debido a que llevan más de diez años dedicados al oficio y por contar con generaciones pasadas trabajadoras del barro; son cuatro hombres y una mujer.

La muestra se considera no probabilística o muestra dirigida que según Hernández et al. (2006), supone un procedimiento de selección informal, donde la elección de los

sujetos de la investigación depende de la decisión del investigador.

Criterios de selección

La selección de los participantes se llevó a cabo con respecto a los criterios de Salinas (2000) que dicen:

- Criterios de inclusión, son aquellas características que deben reunir los sujetos o unidades de observación para formar parte del estudio.
- Criterios de exclusión, son aquellas características que deben estar ausentes en los sujetos o unidades de observación para formar parte del estudio.
- Criterios de eliminación, son aquellas características que aparecen una vez que ya han sido seleccionados los sujetos o unidades de observación y que obligan a eliminarlas del estudio (p. 23).

A partir de la investigación de campo realizada en el municipio de Ticul, se encontró que este lugar cuenta con una población de diecinueve comercios de alfarería, por lo cual para el criterio de inclusión se consideró como característica a hombres y mujeres dedicados al oficio de la alfarería en el municipio de Ticul con un establecimiento vigente.

Se excluyeron de la población a siete centros alfareros, ya que solo doce de ellos se dedican a comercializar el barro pero que al igual, realizan la fabricación de las piezas, siendo lo anterior primordial para la recolección de datos sobre las características, técnicas y los pensamientos ideológicos que se tiene de dicho trabajo.

Por último, conforme al criterio de eliminación, se tomaron en cuenta cinco entrevistas pertenecientes a cuatro hombres y una mujer que tienen más de diez años de antigüedad en el oficio, beneficiando a que se registrara información pertinente para este

documento y evitando que fuera insuficiente dicha recolección.

Técnicas e instrumento

La técnica empleada es la entrevista, que se implementó a los alfareros de Ticul. Se realizaron doce preguntas que abarcaron temas claves: el trabajo del artesano, la valoración, las características y el reconocimiento a la alfarería; igualmente para conocer la opinión de los entrevistados sobre la difusión de la información en un disco multimedia. Mediante esta actividad se recabaron datos escritos e impresiones analizadas posteriormente.

Según Hernández et al. (2006), la entrevista cualitativa es más íntima, flexible y abierta. En la entrevista, a través de las preguntas y repuestas, se logra una comunicación y la construcción de significados respecto a un tema.

La entrevista consiste en una guía de preguntas generales y estructurales para desarrollar la planeación, detectar mejoras y proponer soluciones; lo que contribuye a cumplir con los objetivos cualitativos de la investigación, apoyada a través del uso de una operacionalización de variables.

Para consultar la guía de entrevista, véase *apéndice A*.

Procedimiento

Para fines del estudio, se realizó una entrevista a cinco alfareros con el fin de lograr un acercamiento con cada uno de ellos, se elaboraron doce preguntas abiertas con el propósito de que el entrevistado tuviera el libre control de opinión, dando como resultado la recaudación de datos relevantes sobre la alfarería de Ticul. A través de la entrevista se facilitó la recopilación y selección de información, tanto escrita como ilustrativa, que

ayudó a complementar el contenido del disco multimedia.

La recolección de datos de estas entrevistas se basa en el enfoque cualitativo, ya que el propósito no es medir variables para llevar a cabo inferencias y análisis estadísticos, sino obtener información en las palabras de los entrevistados, con sus propias definiciones y términos de las situaciones en su contexto. La finalidad es que el entrevistado exprese ampliamente su opinión (Hernández et al., 2006).

Análisis de datos

Bunge, citado por Rodríguez (1996) comenta que: “el análisis de datos es un conjunto de manipulaciones, transformaciones, operaciones, reflexiones y comprobaciones que se realizan sobre los datos con el fin de extraer un significado relevante en relación a un problema de investigación (p. 200).

Por lo cual se entenderá como análisis de datos a la forma de manipular y extraer resultados sobre un tema en específico con el fin de obtener conclusiones del mismo. La metodología usada para dicha acción es la propuesta por Miles y Huberman citado por Rodríguez (1996) que consta de tres procedimientos:

1. Reducción de datos.

- Se simplifica, resume y selecciona la información para hacerla abarcable y manejable.
- La información es separada en unidades, considerando que los datos son textuales se pueden aplicar criterios de división como los espaciales, temporales, temáticos, gramaticales, conversacionales y sociales. En este caso será clasificada por unidades temáticas.

- Síntesis y agrupamiento, consiste en sintetizar la información contenida en un conjunto de códigos dentro de la información.
2. Disposición y transformación de datos.
 - Es un conjunto organizado de información, presentada en alguna forma espacial ordenada, abarcable y operativa de cara a resolver las cuestiones de investigación.
 - La disposición de datos conlleva además un cambio en el lenguaje utilizado para expresarlos, llevando a cabo la transformación de los datos.
 3. Obtención y verificación de conclusiones.
 - Este proceso incluye la obtención de resultados y conclusiones. Las conclusiones son afirmaciones, proposiciones en las que se recogen conocimientos adquiridos por el investigador en relación al problema estudiado.
 - Se reconstruye un todo significativo capaz de contextualizar y contrastar, con el fin de plasmar un informe narrativo producto de la investigación y la interpretación resultante.

A partir de los datos obtenidos en las entrevistas realizadas, se llevó a cabo un análisis de datos conforme a lo dicho por Miles y Huberman. Primero se realizó una reducción de datos simplificando la información para luego clasificarla en cuatro unidades temáticas: el oficio alfarero, características de la alfarería, reconocimiento a la alfarería de Ticul y por último el registro de la alfarería; cada información clasificada (por entrevista) se codificó para agrupar y sintetizar. Seguidamente, se hizo la disposición de datos en una tabla que presenta de forma ordenada la información recabada realizando su transformación. Por

último, en la tabla se manifiesta el informe narrativo de la conclusión obtenida en cada unidad temática.

Para consultar la disposición y obtención de los resultados, véase *apéndice C*.

CAPÍTULO IV

Resultados

Este capítulo expone los resultados de las entrevistas realizadas a los alfareros de Ticul, las cuales se componen de cuatro unidades temáticas que son: el oficio del alfarero, características de la alfarería de Ticul, el reconocimiento a la alfarería y el registro de este oficio. Igualmente se presenta la fase creativa del proceso para la creación del disco multimedia.

Análisis de los resultados

Disposición de los resultados de las entrevistas

Las entrevistas realizadas a los alfareros de Ticul arrojaron como resultado que el oficio alfarero es una tradición que se transmite de generación en generación, son varias las familias que han hecho de la industria del barro su modus vivendi, y para la gran mayoría de estos artistas fue elección propia dedicarse a esta ocupación.

Desde la infancia, los padres enseñan a sus hijos a realizar piezas artesanales con actividades sencillas como lo son el decorar o moldear las pequeñas figuras; igualmente hay jóvenes que no pierden la oportunidad y se acercan para aprender con maestros como el Señor Mena, quien en su taller recibe a estos jóvenes entusiastas interesados en profundizar en este gran oficio.

Esta peculiar forma de arte, ofrece una oportunidad económica para que estos artistas puedan sustentar a sus familias y permanezcan en su comunidad.

Entre las características de la alfarería de Ticul destaca que tiene un valor cultural

importante, ya que todo está hecho 100% a mano le da un mérito extra.

El proceso de fabricación que inicia desde la creación de la mezcla hasta su decorado, lleva un trabajo de horas e incluso hasta días; depende del tamaño, la complejidad del decorado o la forma de la pieza. Se pueden encontrar piezas ordinarias con propósito decorativo y otras inspiradas en la cultura Maya, todo es realizado con un material resistente puesto que es constituido para perdurar a través de los años.

Por lo general se emplean dos técnicas; una es el moldeado, que consiste en el uso de moldes de yeso donde se coloca la mezcla de barro dentro, y por consiguiente adquiere la forma del molde. Esta técnica se usa para piezas de mayor complejidad o de diferentes formas que posteriormente se unen para formar una sola obra. La segunda técnica es el torneado, ésta ha perdurado desde tiempos ancestrales y se fundamenta en usar una base de madera que gira con ayuda de un torno y va dando forma a figuras que tienen un menor grado de complejidad; partiendo de una esfera se logra crear una bella estructura de barro, como los maceteros. Posteriormente se ponen a secar, para después ser introducidas a un horno con temperaturas altas.

En Ticul, según la temporada se ofrece diversas esculturas con el fin de atraer a nacionales y extranjeros que buscan calidad, diseño, acabados y resistencia para su traslado.

Para los alfareros de la localidad, Ticul es principalmente reconocida por la producción de zapatos y en segundo lugar por las artesanías en barro.

La alfarería ha subsistido gracias a la transmisión del conocimiento que se ha tenido en las familias de los artesanos, pero no se ha logrado consolidar en un reconocimiento a

nivel nacional. En palabras de los propios alfareros, los medios de comunicación han acudido al lugar a realizar investigaciones y entrevistas, en periódicos han dedicado notas de la alfarería de Ticul pero no existe una constancia ni trascendencia en ello. Los alfareros actuales no cuentan con documentos que avalen a la alfarería de Ticul dentro de la historia alfarera en el país.

Los cinco alfareros concuerdan en que existe una falta a la promoción de su cultura y una consolidación entre todos los artesanos de la localidad. Por lo cual están optimistas en el uso de herramientas de diseño y tecnología para difundir el mensaje de la actividad que día con día realizan, para crear un registro que resalte los valores, las características y la tradición de la alfarería de Ticul.

Fase Creativa

Diseño del disco multimedia

El diseño del disco multimedia se realizó con base a las etapas de maquetación propuestas por David Skopec (2003), en las que plantea los siguientes aspectos a considerar:

1. Campo de ideas. En esta primera etapa se destacó la importancia de realizar un disco multimedia; para desarrollar esta tarea se necesitó un mayor conocimiento acerca de la alfarería de Ticul que se obtuvo a través de un acercamiento con los artesanos del lugar. Posteriormente se realizaron las segmentaciones expuestas en el disco multimedia de Ticul: la artesanía, la alfarería, Ticul, hecho a mano, y ubicación. El objetivo del disco multimedia es crear un registro de la alfarería de Ticul para que este arte pueda ser reconocido, ofreciendo su difusión de forma accesible y atractiva.

2. Elementos y objetos. En esta etapa se seleccionaron los elementos necesarios para el contenido del disco multimedia, entre los que destaca la fotografía, el texto (tipografía), la interfaz, el diaporama y el sonido.

3. Montaje. Se utilizó el programa Adobe Flash para el montaje digital de las etapas 4 y 5, en el cual se logró unificar cada parte elemental contenida en el proyecto multimedia, al igual se habilitó para su uso en el sitio web.

4. Campo de acción, el formato. El diseño del disco se llevó a cabo a partir de una orientación horizontal, como se mencionó anteriormente este tipo de formato en los medios digitales está asociado con los rasgos faciales del usuario, lo cual beneficia a la lectura del contenido dentro del multimedia. Este ejemplar cuenta con seis ventanas que facilitan la organización y distribución del contenido de manera eficaz y ordenada.

5. Estructura y organización. *(Véase figuras 5, 6 y 7)*

6. Percepción de la maquetación. El diseño realizado, pretende sensibilizar al usuario sobre el valor del trabajo de los alfareros de Ticul, a partir de elementos como el sonido y la fotografía. Al igual que se presenta un registro de esta práctica. Es un disco multimedia de fácil manipulación para el público en general que desee adquirir información sobre la alfarería de Ticul. *(Véase figuras 9 -14)*

Por último se realizó el diseño de la funda del disco multimedia para su presentación de forma física. *(Véase figura 15)*

Con fines divulgativos, se puede consultar en Internet el contenido del disco multimedia en el siguiente link: www.alfareriadeticul.com.mx

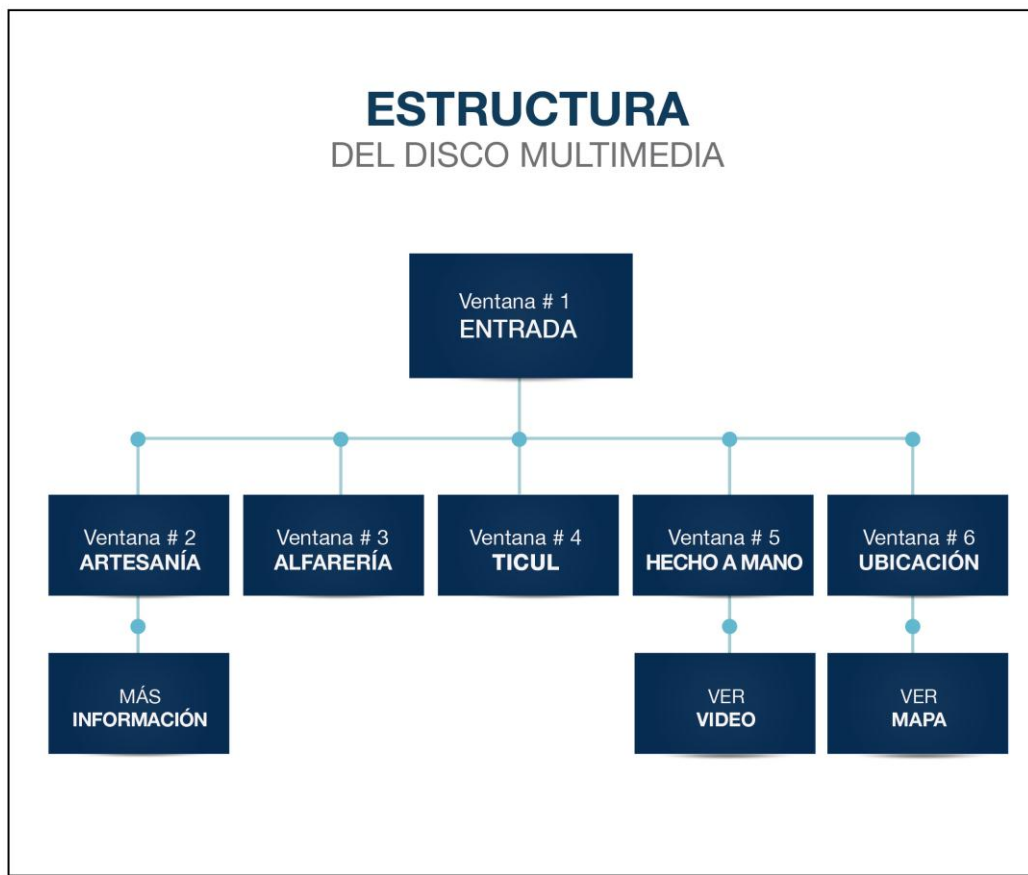


Figura 5. Estructura del disco multimedia.

En la figura 5, se observa la organización del disco multimedia, para lo cual se hizo uso de la estructura jerárquica. Este ejemplar cuenta con una ventana principal y cinco secciones expuestas como menú del contenido del disco multimedia.

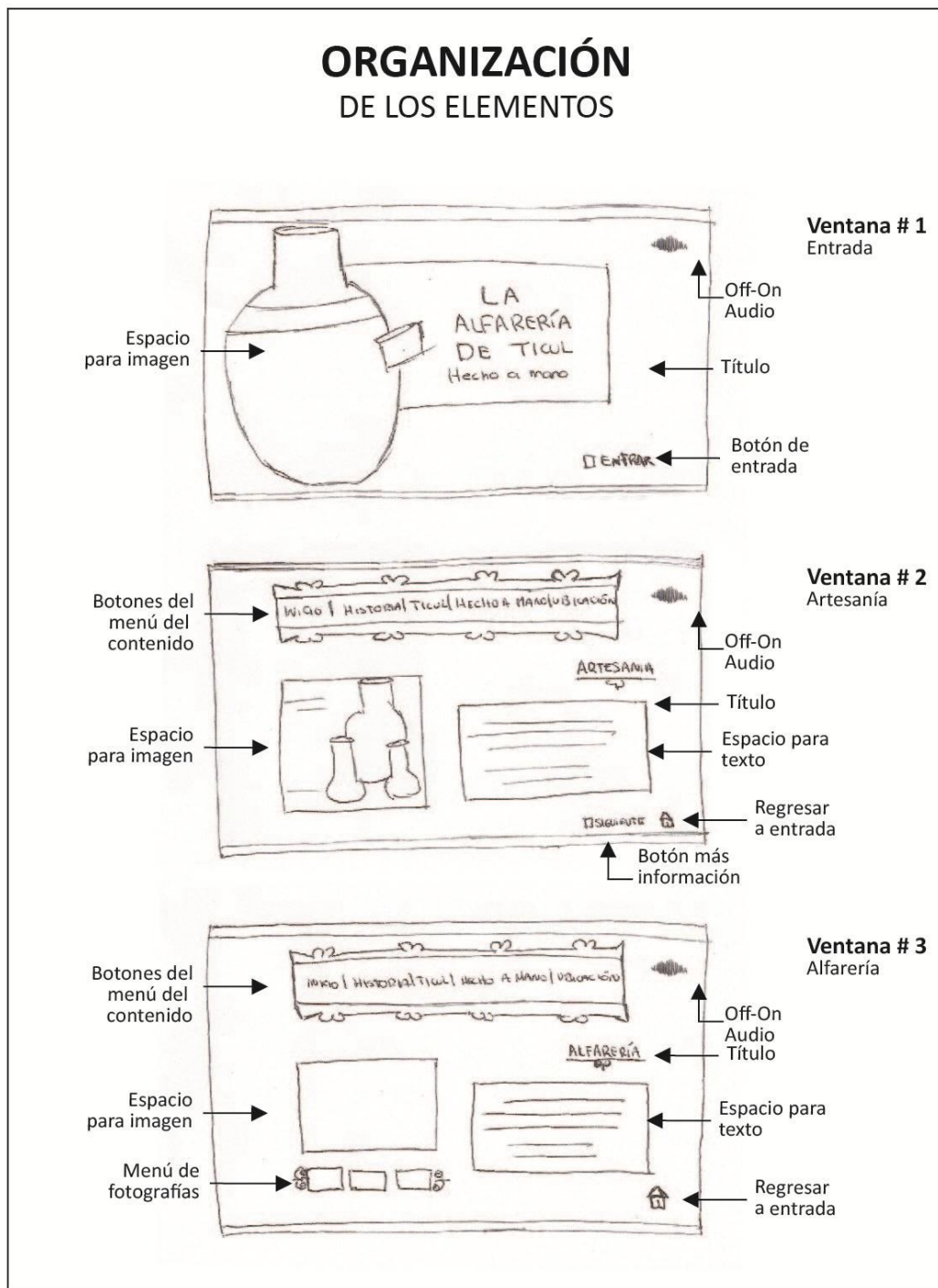


Figura 6. Bocetos para la organización de los elementos.

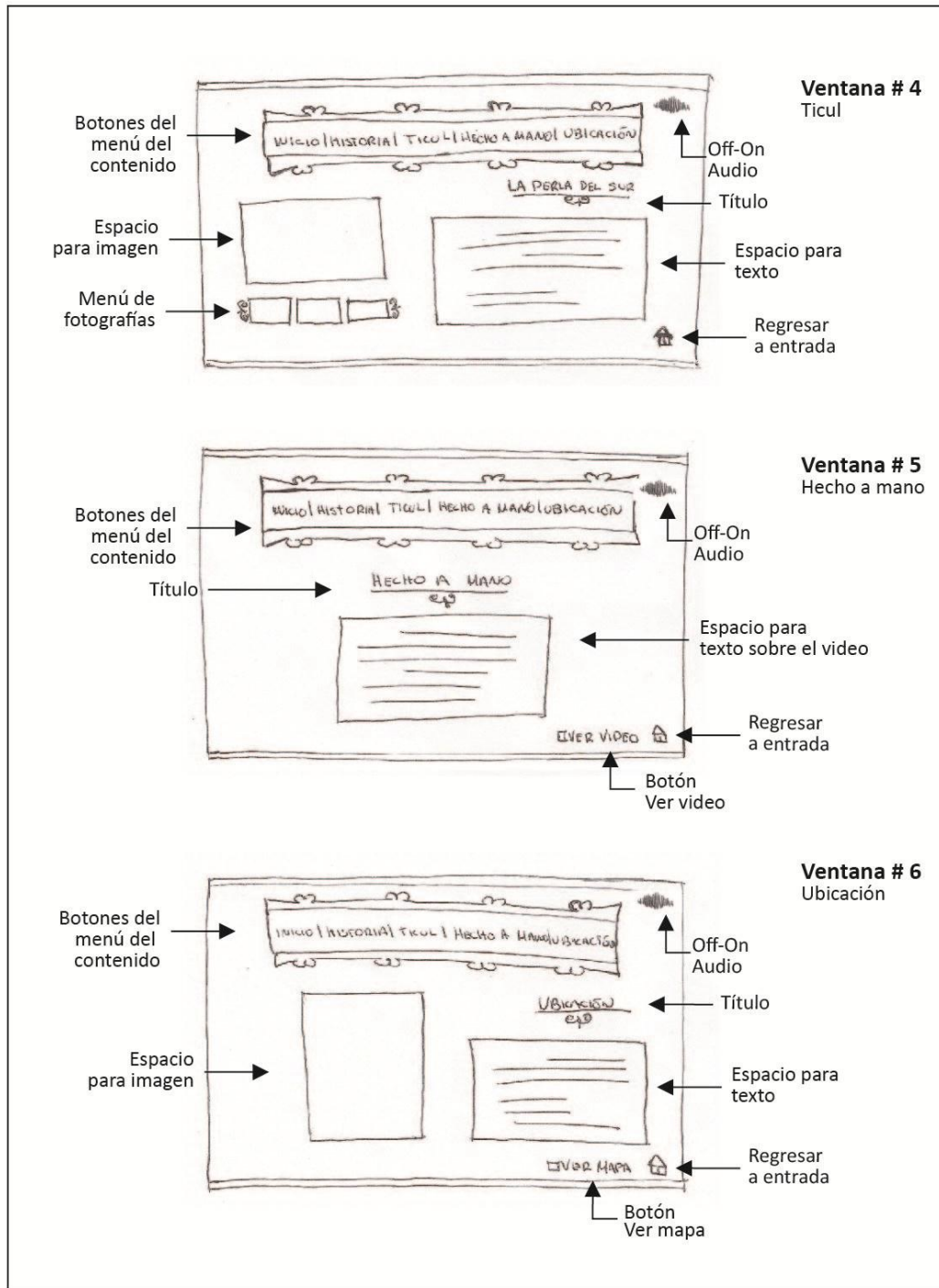


Figura 7. Bocetos para la organización de los elementos.

En las figuras 6 y 7 se presenta la organización de los elementos. En la ventana número uno se encuentra la presentación del disco con un botón que proporcionará la

entrada al menú contenido. Los bocetos sirvieron para la realización del montaje digital. Entre los elementos empleados destaca la tipografía, la fotografía, el video, el audio y los botones; éstos últimos son los que crean la interfaz del menú, colocados en un mismo espacio y organizados por su color, tipografía y tamaño para generar en el usuario su reconocimiento y función. El texto de cada ventana es breve y trata respectivamente al tema manifestado en cada página.

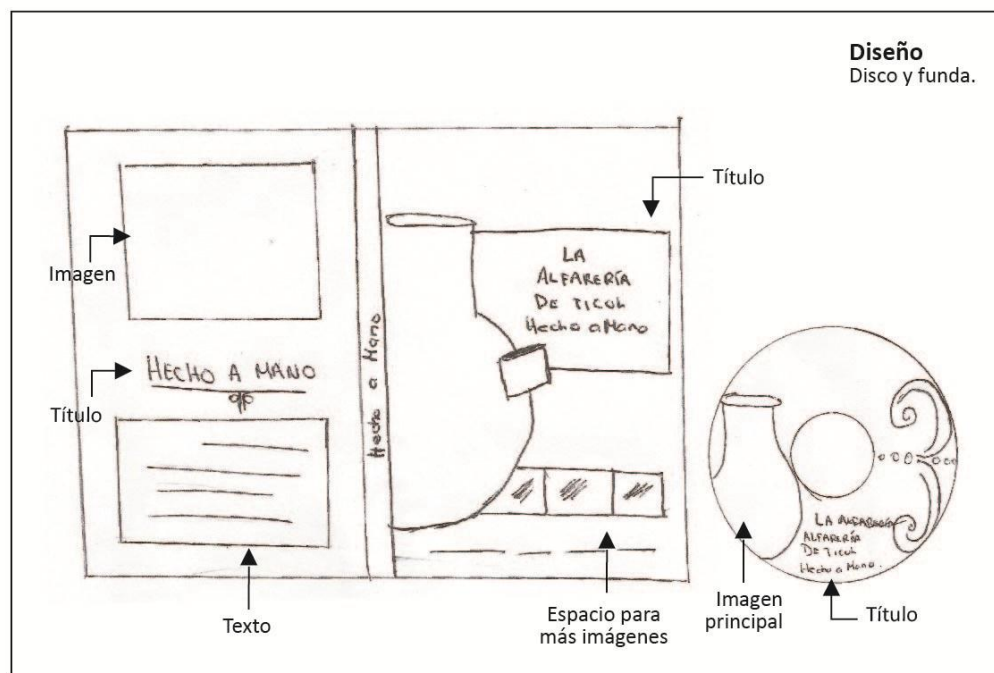


Figura 8. Boceto para el diseño de la presentación del disco y funda.

La figura 8 representa el diseño propuesto para la presentación del disco y de su funda. En el frente de la funda se muestra una imagen principal acompañada por el título del disco, así como con tres imágenes de apoyo. En el reverso existe otra fotografía que acompaña el bosquejo y una síntesis del contenido en el documento. Todo lo anterior está basado en los bocetos del contenido del disco para crear una unidad en el proyecto.



Figura 9. Diseño de la ventana 1. Entrada



Figura 10. Diseño de la ventana 2. Artesanía

INICIO | HISTORIA | TICUL | HECHO A MANO | UBICACIÓN

ALFARERÍA



En cuanto a la palabra "Alfarería" proviene del término árabe "ALFAHAR" que significa "Barro".

Ticul fue desde la época prehispánica tierra de alfareros, durante varios siglos ésta actividad fue de tipo utilitario, es decir, se dedicaba a la confección de artículos ceremoniales y para uso doméstico luego se transforma en una alfarería de tipo ornamental; en los últimos años, con inclusión de nuevos alfareros se adopta una hermosa vertiente, la reproducción de esculturas mayas.

La alfarería de Ticul es tradición, dedicación y esfuerzo, todas las piezas son 100% hechas a mano.



Home icon

Figura 11. Diseño de la ventana 3. Alfarería

INICIO | HISTORIA | TICUL | HECHO A MANO | UBICACIÓN

LA PERLA DEL SUR



Ticul, llamada "La Perla del Sur", es una pequeña ciudad que se encuentra ubicada entre las poblaciones de Muna y Oxkutzcab. Ticul proviene del vocablo maya "ti" que significa allá y "Culi" quedar asentado, o sea "allá quedo asentado".

La situación geográfica de Ticul es muy estratégica ya que se encuentra ubicada dentro de la "Ruta Puuc" lo cual la convierte en la ciudad ideal para tomar como base y poder explorar los sitios arqueológicos, cenotes, haciendas, etc.

Su fama radica en que es el punto de base hacia la Ruta Puuc. Se realizan artesanías de barro y producción de calzado.



Home icon

Figura 12. Diseño de la ventana 4. Ticul



Figura 13. Diseño de la ventana 5. Hecho a Mano

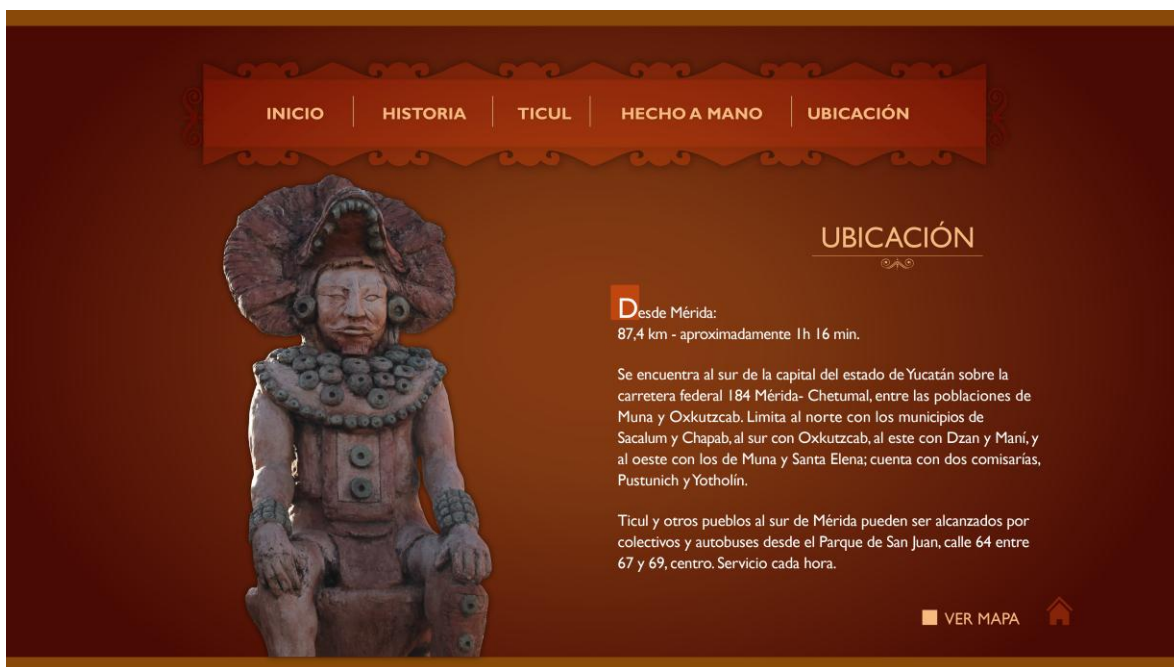


Figura 14. Diseño de la ventana 6. Ubicación

De las figuras 9 a la 14 se presenta el diseño final del disco multimedia en el cual cabe destacar lo siguiente:

El color es un elemento esencial para el diseño del disco multimedia, se eligió el tono café que es considerado en el círculo cromático entre el grupo de los cálidos y se encuentra reflejado en la tierra, lugar de donde proviene el barro. Igualmente, simboliza los valores que los alfareros reflejan como son la constancia, la sencillez y la fuerza, para lograr perdurar la esencia de su arte. La tonalidad en los botones, está basado en el color de la arcilla que se usa para la mezcla del material.

Las fotografías pretenden enfatizar el trabajo que realizan los artesanos de Ticul; en la sección "Hecho a Mano" se expone un video que registra las visitas realizadas a los alfareros, con la intención de transmitir el mérito del esfuerzo, la dedicación y tradición de dicha labor.

En cuanto al contenido del texto en el disco, se utilizó la tipografía "Gill Sans MT". Particularmente los botones se caracterizan por estar en mayúscula, del mismo color y en un espacio destacado con respecto a los otros textos dentro del diseño.

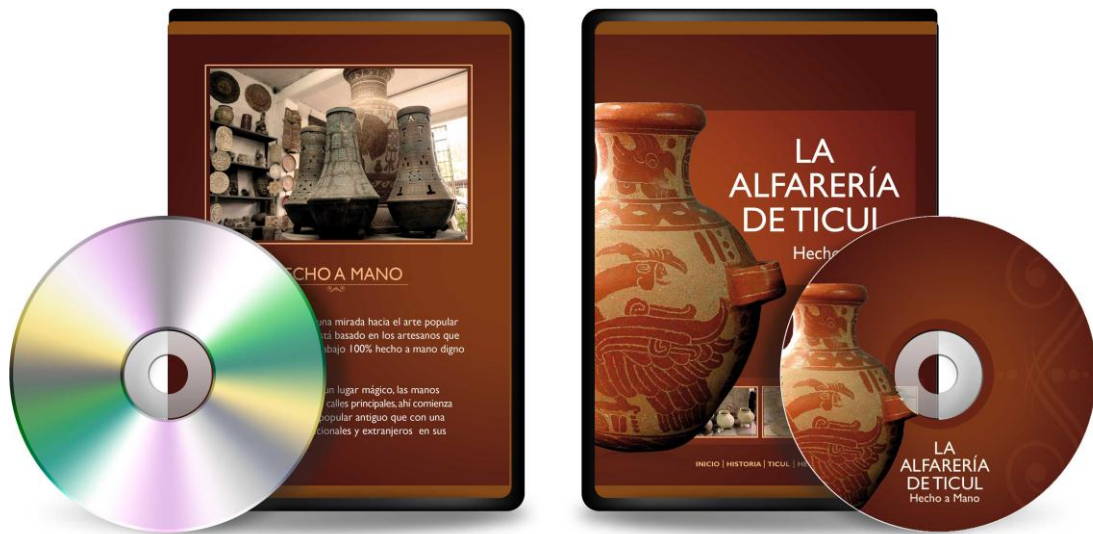


Figura 15. Presentación final del diseño del disco multimedia y funda.

En la figura 15 se expone el diseño final de la presentación material del disco multimedia, conforme al bosquejo utilizado dentro del mismo para la unanimidad de todos los elementos, como ejemplo de ello se tiene la imagen de una pieza de barro, la tipografía “Gill Sans MT” y el tono café estándar.

CAPÍTULO V

Discusión, conclusión y recomendaciones

A través de la investigación de campo, se obtuvieron datos relevantes para complementar la información descrita en el capítulo II, sirviendo como base para el desarrollo del proyecto.

Con el disco multimedia se ejemplifica el campo de acción en los medios digitales donde el diseñador crea un documento acerca del objeto de estudio “La alfarería de Ticul” usando las herramientas de su disciplina como un valor agregado. En el presente capítulo, se describen las recomendaciones pertinentes para que futuras generaciones de profesionistas tomen acciones en los aspectos sociales. En conclusión, el producto obtenido es evidencia de que se pueden conjugar tecnología, cultura y diseño para crear proyectos benéficos para la sociedad.

Discusión

El recurso de las entrevistas realizadas a los alfareros de Ticul brindó un acercamiento al oficio, con el fin de conocer las diferentes técnicas que se emplean y sus características distintivas; al mismo tiempo se realizó un registro fotográfico. Cabe destacar la creación del disco multimedia, a partir de elementos como la ornamentación, el color, el sonido y el video siguiendo la metodología expuesta por David Skopec, con el propósito de que se utilice para comunicar el valor de la alfarería de Ticul.

Uno de los tópicos a resaltar y que fue obtenido en la investigación, es la importancia que representa para los alfareros del lugar este arte, y que gracias a ellos

perdura hasta la actualidad. Es una tradición que ha sido heredada por generaciones, pero aún falta mucho por realizar, ya que la alfarería de Ticul se ha quedado rezagada en lo que respecta a su valoración artesanal.

Autores como Novelo consideran que durante los últimos años, los mexicanos no han sido participes a la valoración de las artesanías y que no toman en cuenta la cuantificación artística y cultural que tienen estos objetos por sí mismos. La opinión del autor debe ser considerada por las autoridades competentes que tienen la responsabilidad y las herramientas para hacer cambios a favor de todos los artesanos; así mismo la sociedad mexicana debe aprovechar los recursos que su país le brinda, sin pretender rebajar el importe de las piezas.

El hacer conciencia sobre este problema puede beneficiar a todas las industrias populares del país, sin tener que hacer excepciones, ya que cada una tiene un valor distintivo.

Existen personas que cuestionan el valor que puede tener en la sociedad un trabajo artesanal, como lo expone la publicación "Revelaciones del arte popular mexicano". En esta publicación el autor refiere que se trata de objetos que no solo representan una historia, sino que reflejan una sociedad trabajadora que comparte una vivencia. Las piezas adquieren una relación entre el consumidor y el contacto transpersonal de la artesanía, se expresa directa e inmediatamente en la sensación en donde el cuerpo es partícipe de lo descrito anteriormente.

En cuanto a la estimación del talento en Ticul, se ofrecen productos de calidad. Siendo una vocación que cuenta con gran antigüedad, no debe haber privilegios entre las

diversas artesanías ya que cada una aporta un legado histórico, y es necesario que a cada una se le conceda la misma promoción, tanto a nivel nacional como local. En este caso la localidad de Ticul merece el reconocimiento por el esfuerzo de preservación que han logrado los alfareros, puesto que sin la labor que realizan al transmitir los conocimientos por generaciones, no existiría hoy en día esta ocupación.

La situación en Ticul no ha cambiado mucho, los centros alfareros son localizados a la entrada del municipio, las casas de los artesanos no son extensas pero tiene un espacio considerable para exhibir los objetos al mercado; poco más de la mitad de los dueños de estos comercios cuentan con un taller para la fabricación de las piezas. Desde la investigación hecha por Morales, hace diez años, se observa que los alfareros no han logrado un avance significativo en su economía.

Como se expuso en el capítulo II, México es considerado el segundo país productor de artesanías a nivel mundial, la alfarería en Ticul tiene un valor importante por ser parte del legado cultural del lugar y ser el único sustento económico de hombres y mujeres que dedican su tiempo a trabajar el barro, y que les permite seguir en su comunidad. Es un oficio en el cual se vive del día a día, existen temporadas altas y otras bajas, unos optan por trabajar el barro y muchos otros tienen que cambiar de municipio para lograr un sustento económico estable. A los alfareros que gozan de su trabajo, les brinda una estabilidad entre comillas en Ticul, pues se enfrentan a problemas como la dificultad para expandirse en el mercado, lo cual no les proporciona un mayor alcance comercial.

Las técnicas de fabricación mencionadas por Morales siguen vigentes, pero actualmente el tipo de alfarería comercial es el que tiene mayor producción y

lamentablemente, se ha perdido en todos los artesanos el estilo prehispánico de la cultura maya que se esperaba encontrar, con excepción del taller llamado “Arte Maya” en donde se pueden observar figuras inspiradas en dicha civilización.

Con respecto a la disciplina del diseño gráfico que exponen autores como Gordon, Royo y Austin, ante el diseñador existe una variedad de campos y posibilidades en los cuales puede tomar acción, su labor es aprovechar favorablemente estas áreas haciendo uso de las nuevas tecnologías y exigencias de la sociedad. Con lo expresado líneas atrás, el disco multimedia de la alfarería de Ticul es ejemplo de la contribución social y cultural que aporta el profesionista del área.

Sobre la promoción local y nacional, los alfareros concuerdan en que existe una falta de fomento hacia la alfarería de su comunidad. Como Novelo señaló, la presencia y la demanda del turismo fue un motivo para que autoridades competentes voltearan a ver a las artesanías por su valor cultural, por lo cual con base a los resultados obtenidos de esta investigación se puede tomar acción, difundiendo el registro de la alfarería de Ticul; resultando favorables en este momento, los medios de comunicación digital, ya que muchas personas tienen contacto con estas tecnologías, sea cual sea su origen, su edad o su cultura, a lo que concuerda Gordon (2008).

Uno de los elementos expuesto por Skopec es la multimedia, su uso en el proyecto creó un resultado conveniente, en la sección “Hecho a Mano” se realizó un diaporama con el registro fotográfico del trabajo de los artesanos, resaltando valores como esfuerzo, dedicación, pasión y tradición que brinda este oficio. Otro componente esencial es la fotografía, cada imagen sirve como registro histórico de la alfarería de Ticul, la crónica de

un instante que quedará documentada en el disco y en la web.

Conclusión

En el presente estudio se expone el uso de la tecnología en el diseño gráfico. Estas disciplinas han ido evolucionando durante el transcurso de los años; con nuevas herramientas como la multimedia, el diseñador explora diversos ámbitos para su desarrollo profesional.

Los alfareros de Ticul están a favor de nuevas tecnologías para dar a conocer su oficio, uniendo también la disciplina del diseño que puede brindar apoyo en los ámbitos sociales. Con el disco multimedia se hace uso de herramientas como la tipografía, el diseño editorial, la fotografía, el sonido y el video.

Los medios digitales están presentes en la actualidad y han logrado posicionarse entre la sociedad, por lo cual no se puede pasar desapercibida su importancia; usando estas tecnologías de comunicación, se puede llegar a documentar ciertos aspectos de la sociedad que a futuro pueden irse rezagando, como lo ha sido la valoración al trabajo de los alfareros de Ticul. Museos y galerías cuentan con esta nueva tecnología, ejemplo de ello se encuentra en El Gran Museo del Mundo Maya de Mérida, con la multimedia que hace uso de la interactiva del usuario, con el fin de proporcionar un mensaje.

Se afirma lo benéfico que resulta la manipulación de los medios digitales, a través de las técnicas de diseño que se pueden aplicar en un disco multimedia, una página web y pantallas digitales, entre otros medios. Se crea una estética visual de manera interactiva del mensaje a difundir. Estos nuevos medios, como los llama el autor Austin en su publicación “Diseño de nuevos medios de la comunicación”, no le restan la importancia

que siguen teniendo los medios tradicionales como las revistas, libros y folletos, pero sí pueden ser usados de forma complementaria, sobre todo considerando que Internet brinda un alcance mundial que años atrás era imposible imaginar.

Un objetivo del diseño es comunicar un mensaje visual, por lo cual puede ser usado con el fin de favorecer aspectos sociales; jugando con los sentidos, el diseñador gráfico como muchas otras profesiones tiene que tomar la opción de diversificarse.

El poder digital se ha visto reflejado en el diseño ampliamente, el trabajo que los alfareros de Ticul realizan día con día se registró en el disco multimedia, con el fin de crear un apoyo a su legado cultural. Este medio de comunicación ofrece una mirada a la labor del artesano, que puede ser consultado en el Museo de Arte Popular de Yucatán y la página web alojada en Internet lo que resulta favorable si uno no puede llegar al lugar y maravillarse con la calidez de los alfareros.

Diseño, tecnología y cultura se relacionan en esta investigación. Hay que hacer de estas tres disciplinas una acción social que marque un beneficio recíproco, lograr que suceda, como resultado benéfico para la parte creadora y comunicativa de la disciplina del diseño gráfico.

Recomendaciones

Se recomienda a los diseñadores gráficos y digitales aportar sus conocimientos en la comunicación visual de temas sociales y culturales, hacer uso de las herramientas y habilidades que brinda esta profesión, lo que conlleva al diseñador experimentar en nuevos ámbitos, favoreciendo recíprocamente a que la disciplina se vea más allá del campo publicitario y alentando a que futuras generaciones se abran camino a nuevas áreas

de aplicación y que dicha acción refleje el valor agregado que puede tener.

Resulta conveniente el uso de la multimedia, ya que el diseñador se puede desempeñar en especialidades como la animación, la fotografía y el diseño editorial. Igualmente se realiza una colaboración con diferentes profesionales, con el propósito de brindar resultados adecuados según sea el objetivo, debido a que cada integrante aporta una serie de posibilidades para su realización, como por ejemplo entre programadores, diseñadores y editores. Yucatán tiene mucho que ofrecer, es una entidad donde el diseñador puede participar a través de sus herramientas visuales a favor de una cultura del diseño.

En el caso de la alfarería de Ticul, al ser un oficio que involucra la creatividad, el diseñador puede colaborar con los conocimientos en cuanto a la estética y lograr que adquiriera un reconocimiento mundial, como lo es el caso de Metepec que se ha mantenido en su conservación y estabilidad por su estética e ingenio en el diseño de sus obras.

Se necesita que expertos en la materia tomen en cuenta la localidad y aprecien la dedicación con la que los alfareros realizan esta habilidad; por ejemplo un diseñador industrial puede tener una participación con los artesanos del lugar que necesitan el rescate del legado que la cultura maya tuvo en su momento, haciendo más aportaciones a su parte creativa y pretendiendo alcanzar el éxito que la alfarería de Oaxaca, Puebla y Mata Ortiz han obtenido, ya que al igual que Metepec, la valoración en estos lugares y la creatividad con la que son elaboradas las piezas es interesante.

Es recomendable que el diseño se vea inmerso en la cultura artesanal, la creación de una imagen como por ejemplo un logotipo, aporta valor y representación comercial a

una obra. El disco multimedia es un medio de comunicación y almacenamiento que logra un registro de la alfarería sirviendo como un documento de preservación cultural que puede ser compartido y consultado en Internet.

Dada la situación donde el diseño tiene que ir a la par con el avance tecnológico, a partir de este estudio se pueden generar nuevas posibilidades multimedia; como por ejemplo una aplicación móvil, ya que los medios digitales de comunicación actualmente tienen gran influencia en la sociedad, por lo que se generaría un mayor alcance de difusión.

Por último, se recomienda el fomento interdisciplinario que se puede crear en el diseño gráfico para beneficio de futuras generaciones de profesionales, con el propósito de crear un producto funcional, didáctico y accesible.

Referencias

- Enciclopedia universal ilustrada.* (1981). D.F, México: ESPASA-CALPESA.
- Manual del ceramista* (Vol. 2). (1998). España: Dalís S.I.
- Ayuntamiento de Ticul.* (2010). Recuperado el 25 de Septiembre de 2010, de Datos del municipio: <http://www.ticul.gob.mx/historia>
- Estado de México.* (2010). Recuperado el 30 de Septiembre de 2010, de Alfarería y cerámica: <http://www.edomexico.gob.mx/iifaem/htm/html/alfareria-ceramica.htm>
- Antillon H, A. (1994). *Artesanías Mexicanas. Ideas, diseños y proyectos paso por paso.* México, D.F.
- Austin, T. R. (2008). *Diseño de nuevos medios de la comunicación.* BLUME.
- Clarho, c. (30 de Septiembre de 2007). *Clarho-sp blogspot.* Recuperado el 12 de Noviembre de 2010, de <http://clarho-sp.blogspot.mx/2007/09/cd-interactivo.html>
- Diccionario enciclopédico ilustrado oceano. (1999). *Diccionario enciclopédico ilustrado oceano 1.* Colombia: Carvajal.
- García, F. (1997). *Servicios de información en la Word Wide Web; Relevancia, planificación y diseño.* Recuperado el 19 de Noviembre de 2013, de [file:///D:/Respaldo/Nueva%20carpeta%20\(4\)/56343-66033-1-PB.pdf](file:///D:/Respaldo/Nueva%20carpeta%20(4)/56343-66033-1-PB.pdf)
- González, d. M. (Julio de 2006). *Diseño y desarrollo de CD interactivo.* Recuperado el 15 de Noviembre de 2010, de http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/02/02_1567.pdf
- Gordon, B. G. (2007). *Manual de diseño gráfico digital.* Barcelona, España: Gustavo Gill, S.I.
- Gracia, J. (11 de Mayo de 2009). *Web Estilos.* (J. Gracia, Editor) Recuperado el 19 de noviembre de 2013, de <http://www.webestilo.com/guia/estruct2.php3>

Hernández, S. F. (2006). *Metodología de la investigación* (4 ed.). México: Mc Graw Hill.

López, G. (1994). *Posible símbolo funerario de fragmentos cerámicos en Egipto*.

Recuperado el 15 de Noviembre de 2010, de <http://e>

spacio.uned.es/fez/eserv.php?pid=bibliuned:ETFSerie2-E5A87F58-6278-B976-EAAA-F6C5D7E4022C&dsID=PDF

Lozano, M. (2006). *EUMED*. Recuperado el 30 de Septiembre de 2010, de

<http://www.eumed.net/cursecon/ecolat/mx/2006/mlc-mayas.htm>

Metepec. (6 de Noviembre de 2010). *Antecedentes de la alfarería de México*. Recuperado el 2010 de Noviembre de 25, de

http://metepec.info/index2.php?option=com_content&do_pdf=1&id=17

Morales, V. C. (1995). *Nuestros Barros K Meyaj K'at, Alfarería en Yucatán*. Mérida, Yucatán, México: Instituto Nacional Indigenista INAH, Centro cultural de los pueblos mayas.

Museo del cántaro. (2010). Recuperado el 28 de Septiembre de 2010, de

http://www.valorialabuena.com/museodelcantaro/cantaros_d.shtml?idboletin=1080&idseccion=5229

Novelo, V. (1996). *Artisanos, artesanías y arte popular de México: Una historia ilustrada*.

México: Aguilar.

Rea, M. (2010). *Desde el corazón de Ticul*. Recuperado el 20 de Noviembre de 2010, de

http://revistalaura.com/articulos/turismo_47/desde_corazon_ticul_416.html

Revelaciones del arte popular. (2004). *Arte popular y alfarería mexicana*. D.F, México: Artes de México.

Rodríguez, G. G. (1996). *Metodología de la investigación cualitativa*. Distrito, Federal,

México: Aljibe.

Romero, G. (Septiembre de 1997). *Manos mexicanas*. Recuperado el 12 de Octubre de 2010, de <http://www.mexicodesconocido.com.mx/manos-mexicanas.html>

Royo, J. (2004). *Diseño digital*. España: Paidós.

Salinas, V. G. (2000). *Investigación en ciencias de la salud*. MCGRAW GILL.

Sánchez, M. (Abril de 2007). *Universidad de Guanajuato*. Recuperado el 19 de Noviembre de 2013, de http://usic13.ugto.mx/revista/dis_grafico2.asp

Skopec, D. (2003). *Maquetación digital: para internet y otros medios de comunicación*.

Sordo, V. A. (2011). *Colección Fotografías de México, los ojos del tiempo*. En R. M. Cárdenas. Guadalajara.

Tablada, J. (1927). *Historia del arte en México. Historia de Alfarería, cerámica*. D.F, México: Águilas, S.A.

Tapia, A. (2004). *El diseño gráfico en el espacio social*. Distrito Federal, México: Designo.

Terracota, E. (s.f.). *Editorial Terracota*. Recuperado el 11 de Febrero de 2014, de CD interactivo para maestros:
<http://www.editorialterracota.com/pdf/CD%20Interativos.pdf>

Torre, D. I. (1994). *Arte Popular Mexicano*. Distrito Federal: Trillas.

Yucatán Today. (2010). *Cerámica y barro de Ticul*. Recuperado el 25 de Septiembre de 2010, de <http://yucatanoday.com/es/topics/ceramica-y-barro-de-ticul>

Zamora, R. (1996). *Cuestiones teóricas de la identidad cultural*. Cuba: Centro de investigación y desarrollo de la cultura Cubana.

Apéndices

Apéndice A

Guía para las entrevistas

Entrevistado:

Alfarería:

El oficio del alfarero

1 ¿Cuántos años tiene trabajando la alfarería?; ¿Cómo fue su aprendizaje?

2 ¿Qué le llevó a seguir este oficio?

3 ¿Qué valor tiene para usted la alfarería?

4 ¿Cómo considera su trabajo artesanal?

Características de la alfarería de Ticul

5 ¿Qué proceso de producción emplea para realizar las piezas?; ¿Cuántas produce al mes?

6 ¿Cuáles son las piezas que las personas adquieren más? y ¿Qué buscan al seleccionar una pieza?

7 ¿Cuáles son las diferencias en el trabajo artesanal de la alfarería de Ticul con respecto a la de otros lugares?

Reconocimiento de la alfarería de Ticul

8 ¿Cómo es reconocida hoy en día la alfarería de Ticul?

9 ¿Conoce algún documento que hable sobre la alfarería de Ticul?

10 ¿Considera que la difusión de la alfarería le brindaría más valor a este arte popular?

11 ¿Qué cree que sea necesario para ofrecer mayor valor artesanal a la alfarería de Ticul?

Registro a la alfarería de Ticul

12 ¿Cuál es su opinión sobre documentar el valor de la alfarería a través de los medios digitales (Internet, disco multimedia, fotografía, etc.)?

Apéndice B

Entrevistas a los alfareros de Ticul

ENTREVISTA 1**Entrevistado: José Inés Escamilla Peralta****Alfarería: Escamilla Peralta****1 ¿Cuántos años tiene trabajando la alfarería?; ¿Cómo fue su aprendizaje?**

Alrededor de 20 años. Desde que era niño, después de regresar de la escuela, en mis tiempos libres iba a la alfarería que estaba más cerca de mi casa para observar el proceso de producción. Poco a poco comencé a hacerlo sin necesidad de ser instruido.

Código: OFI

Síntesis: Alrededor de 20 años, desde niño ayudaba a realizar trabajos de barro.

2 ¿Qué le llevo a seguir este oficio?

El hecho de que en mi pueblo esta artesanía es una tradición, también por ser uno de los pocos oficios en los que uno podía ocuparse ahí, ya que brinda la oportunidad de permanecer en la comunidad. Existen muchos pueblos en los que sus habitantes tienen que irse a la ciudad de Mérida en busca de empleo.

Código: OFI

Síntesis: En mi pueblo es una tradición te da la oportunidad de permanecer en la comunidad.

3 ¿Qué valor tiene para usted la alfarería?

Tiene un valor muy importante porque a través de ella ejercí un oficio y me brindó un sustento económico.

Código: OFI

Síntesis: Importante, ejercí un oficio que me brindó un sustento económico.

4 ¿Cómo considera su trabajo artesanal?

Trato de ser honesto y verificar que los productos tengan calidad, que estén bien cocidos, ya que un trabajo por más bonito que esté, sino está bien cocido con el agua, se desbarata y eso es un fraude que crea mala imagen, ya que los clientes no vuelven a comprar.

Código: OFI

Síntesis: Trato de ser honesto, hacer productos de calidad.

5 ¿Qué proceso de producción emplea para realizar las piezas? y ¿Cuántas produce al mes?

El proceso de producción es artesanal y tradicional, todo es hecho a mano. Las piezas tardan semanas en que puedan ser concluidas y el número de las piezas que se produce depende de su tamaño y la dificultad de su diseño.

Código: CAR

Síntesis: Tradicional, todo es hecho a mano.

6 ¿Cuáles son las piezas que las personas adquieren más? y ¿Qué buscan al seleccionar una pieza?

Adquieren maceteros de color natural de diferentes modelos y tamaños, especialmente los medianos y pequeños; también tienen mucha demanda los jarrones pintados de diferentes tamaños y colores. Las curiosidades y souvenirs generalmente las adquieren los turistas nacionales y extranjeros. El seleccionar una pieza depende del artículo que quieran adquirir, si es un macetero que este grueso, resistente y que tenga estética; si es un jarrón que tenga diseño novedoso, estilizado y que el color combine con el espacio en donde se colocará. En cuanto a las curiosidades se busca que estén bien elaboradas, con acabado fino y fácil de transportar.

Código: CAR

Síntesis: Maceteros, jarrones, curiosidades y souvenirs. El seleccionar una pieza depende del artículo que quieran adquirir.

7 ¿Cuáles son las diferencias en el trabajo artesanal de la alfarería de Ticul con respecto a la de otros lugares?

Son varias las diferencias, una de ellas es la forma en la que se adquiere el barro, en Ticul se tiene que perforar pozos de ocho metros de profundidad aproximadamente para extraer el barro; en otros lugares el barro se adquiere a flor de tierra. El material en Ticul, para que tenga cuerpo y pueda ser maleable, se tiene que mezclar con una tierra blanca, en otros lugares el barro solo se moja y ya se puede usar. En la localidad las piezas se elaboran por etapas, se endurece la base y se agrega poco a poco la mezcla hasta terminar la pieza, en otros lugares la vasija se hace de manera completa y se desbarata.

Código: CAR

Síntesis: Son varias, una de ellas es la forma en que se adquiere el barro.

8 ¿Cómo es reconocida hoy en día la alfarería de Ticul?

Cada vez que se menciona la palabra barro en la península siempre se piensa en Ticul, ya que desde tiempos inmemorables este oficio se ha transmitido de generación en generación. Subsiste hasta nuestros días, gracias a la creación de productos y a la demanda de adquisición de las piezas que las personas buscan para decorar su hogar. En cuanto a las piezas como cantaros, tinajas, alcancías, cajetes, anafres e inciensos y candelabros, es muy baja la demanda.

Código: REC

Síntesis: Cada vez que se menciona la palabra barro en la península siempre se piensa en Ticul, ya que desde tiempos inmemorables este oficio se ha transmitido de generación en generación, y por eso subsiste hasta nuestros días.

9 ¿Conoce algún documento que hable sobre la alfarería de Ticul?

No precisamente, pero si se de reportajes que han hecho diferentes periódicos locales y nacionales del lugar donde se obtiene el barro, el proceso que se sigue de la materia prima, la elaboración de las piezas así como también de las familias que se dedican a esta labor.

Código: REC

Síntesis: No precisamente, pero si se de reportajes que han hecho diferentes periódicos locales y nacionales.

10 ¿Considera que la difusión de la alfarería, le brindaría más valor a este arte popular?

Sí, sería muy positivo ya que a través de una difusión se daría a conocer más y eso ayudaría a que los artesanos puedan colocar en otros mercados sus productos, puesto que este es uno de los obstáculos que enfrentan los productores.

Código: REC

Síntesis: Si sería muy positivo, ayudaría a que los artesanos puedan colocar en otros mercados sus producto.

11 ¿Qué cree que sea necesario para ofrecer mayor valor artesanal a la alfarería de Ticul?

Dar a conocer las bondades de los productos hechos con barro, ya que actualmente existen muchos productos similares hechos con otros materiales como el plástico y el cemento. El mercado se ha visto invadido por los productos de origen chino que la mayoría de las veces son más baratos. Las personas deberían dejar de pensar que compraron lodo cocido y ver que detrás de esa pieza hay una persona trabajando por

semanas para su realización.

Código: REC

Síntesis: Dar a conocer las bondades de los productos hechos con barro. Las personas deberían dejar de pensar que compraron lodo cocido y ver que detrás de esa pieza hay una persona trabajando por semanas para su realización.

12 ¿Cuál es su opinión sobre documentar el valor de la alfarería a través de los medios digitales (Internet, disco multimedia, fotografía, etc.)?

Para mí la alfarería es un arte, como tal es muy bueno documentarla para dejar constancia de su existencia, y resulta favorable utilizar las herramientas tecnológicas, puesto que más personas a las que les guste el arte podrían consultarla y enterarse de lo interesante que es la alfarería y brindarle el justo valor que ésta merece.

Código: REG

Síntesis: Es un arte y como tal es muy bueno documentarla para dejar constancia de su existencia, así más personas a las que les guste el arte podrían consultarla y brindarle el justo valor que ésta merece.

ENTREVISTA 2

Entrevistado: Andrés Mena Sánchez

Alfarería: Arte y decoración Maya

1 ¿Cuántos años tiene trabajando la alfarería?; ¿Cómo fue su aprendizaje?

Hace más de 20 años. Cuando llegué a Ticul como director de una escuela me relacioné con el trabajo del barro, después desarrollé el gusto por la lectura de libros que trataban de la cultura Maya; sirviendo de inspiración las figuras que en los libros se plasmaban para la fabricación de los decorados y esculturas. En Ticul se aprende a través de la observación del entorno y uno enseña a otros más, actualmente un joven viene en sus ratos libres al taller para aprender del oficio.

Código: OFI

Síntesis: Hace más de 20 años. En Ticul se aprende a través de la observación del entorno y uno enseña a otros más.

2 ¿Qué le llevo a seguir este oficio?

Yo fui maestro, tengo dos títulos de maestro normalista y de ingeniería. Llegué a Ticul a vivir e inicié el negocio cuando me jubilé; me gusta plasmar la historia de los mayas y me dedico ahora a mi tienda y al taller.

Código: OFI

Síntesis: Inicié el negocio cuando me jubilé, me gusta plasmar la historia de los mayas.

3 ¿Qué valor tiene para usted la alfarería?

Es a lo que me dedico, me gusta la cultura maya y por eso en comparación con los demás artesanos de aquí me enfoco en hacer artesanía maya; realizo piezas en barro y tallados de madera y decorados. Todo lo que tenga que ver con los mayas me gusta plasmarlo en mis piezas.

Código: OFI

Síntesis: Es a lo que me dedico, me gusta la cultura maya.

4 ¿Cómo considera su trabajo artesanal?

Valoro mucho lo que hago y trato de darle mi toque especial a las piezas, me gusta que la gente venga y aprenda que acá hay muchas cosas que ofrecer de nuestra cultura.

Código: OFI

Síntesis: Valoro mucho lo que hago y trato de darle mi toque especial a las piezas.

5 ¿Qué proceso de producción emplea para realizar las piezas? y ¿Cuántas produce al mes?

Hay épocas favorables y otras no tanto, pero en una época trabajé para grandes hoteles que les gustaba lo que yo hacía y querían piezas de diferentes tamaños, esculturas de dioses mayas; ahora depende mucho la temporada, tengo piezas desde dioses, jarrones decorativos, maceteros y alcancías. Como se puede observar existe una variedad de formas y tamaños.

Código: CAR

Síntesis: Depende mucho la temporada, tengo piezas desde dioses, jarrones decorativos, maceteros y alcancías. Como se puede observar existe una variedad de formas y tamaños.

6 ¿Cuáles son las piezas que las personas adquieren más? y ¿Qué buscan al seleccionar una pieza?

Buscan calidad, tengo encargos para unos hoteles de Cancún que servirán como decoración del lugar, son esculturas de dioses. Las personas llegan y observan, si les gusta lo que hago lo adquieren.

Código: CAR

Síntesis: Buscan calidad.

7 ¿Cuáles son las diferencias en el trabajo artesanal de la alfarería de Ticul con respecto a la de otros lugares?

En los acabados, los diseños y el proceso de fabricación.

Código: CAR

Síntesis: En los acabados, los diseños y el proceso de fabricación.

8 ¿Cómo es reconocida hoy en día la alfarería de Ticul?

Hay temporadas altas y bajas. Ticul es conocido por dos cosas, la fabricación de zapatos y el barro, pero mayormente las personas acuden para comprar zapatos.

Código: REC

Síntesis: Hay temporadas altas y bajas, pero mayormente las personas acuden para comprar zapatos.

9 ¿Conoce algún documento que hable sobre la alfarería de Ticul?

Han arribado personas de la prensa de Yucatán para hacer reportajes, igual llegan extranjeros interesados en conocer más del oficio, pero sin tener resultados

trascendentales.

Código: REC

Síntesis: Han arribado personas de la prensa, igual llegan extranjeros interesados en conocer más del oficio, pero sin tener resultados trascendentales.

10 ¿Considera que la difusión de la alfarería, le brindaría más valor a este arte popular?

Sí, habría que tener más apoyo por parte del gobierno, igualmente que tenga un seguimiento la difusión con respecto al oficio, en todo el Estado.

Código: REC

Síntesis: Sí, que tenga un seguimiento la difusión con respecto al oficio, en todo el Estado.

11 ¿Qué cree que sea necesario para ofrecer mayor valor artesanal a la alfarería de Ticul?

Que exista apoyo por parte de las autoridades, ya que vienen, investigan y no regresan lo cual desanima. Habría que dar a conocer más el trabajo del alfarero, con el fin que se dé a conocer que son productos de calidad.

Código: REC

Síntesis: Que exista apoyo por parte de las autoridades, dar a conocer más el trabajo del alfarero y los productos de calidad.

12 ¿Cuál es su opinión sobre documentar el valor de la alfarería a través de los medios digitales (Internet, disco multimedia, fotografía, etc.)?

Me parece bien, ya que son medios que hoy en día tienen un gran alcance, muchos jóvenes usan la computadora y por ese medio puede llegar la información a más número de personas. Se debería realizar un buen estudio para documentar y que se conozca más de lo que en Ticul se hace con el barro.

Código: REG

Síntesis: Me parece bien ya que son medios que hoy en día tienen un gran alcance. Que se conozca más de lo que en Ticul se hace con el barro.

ENTREVISTA 3

Entrevistado: Lorena Pech Tzun

Alfarería: RM La artesana

1 ¿Cuántos años tiene trabajando la alfarería?; ¿Cómo fue su aprendizaje?

Veinticinco años, fue por tradición familiar que surgió desde mis abuelos.

Código: OFI

Síntesis: Veinticinco años por tradición familiar.

2 ¿Qué le llevo a seguir este oficio?

Tengo diez hermanos, nueve somos alfareros, de ahí que nuestros abuelos y padres nos inculcaron el gusto por trabajar en esto, a mí lo que más me gustó fue la pintura, crear el diseño a las piezas; mis otros hermanos prefieren realizar el modelado.

Código: OFI

Síntesis: Nuestros abuelos y padres nos inculcaron el gusto por trabajar en esto, lo que más me gustó fue la pintura.

3 ¿Qué valor tiene para usted la alfarería?

Es muy importante tanto en lo económico como cultural. Es una tradición familiar que puede continuar transmitiendo los conocimientos de generación en generación.

Código: OFI

Síntesis: Muy importante tanto en lo económico como cultural.

4 ¿Cómo considera su trabajo artesanal?

Me gusta lo que hago y me gustaría que más generaciones siguieran dedicándose a esto. En mis piezas plasmo algo especial, veo qué le gusta a la gente, cómo lo quieren y así me doy cuenta en qué debo mejorar para hacer cosas nuevas.

Código: OFI

Síntesis: Me gusta lo que hago, en mis piezas plasmo algo especial. Me doy cuenta en qué debo mejorar para hacer cosas nuevas.

5 ¿Qué proceso de producción emplea para realizar las piezas? y ¿Cuántas produce al mes?

Un proceso es la mezcla de los materiales, se trata que las materias primas tengan una

buena consistencia para moldear, dejar secar, meter al horno con leña por aproximadamente ocho horas. Luego se deja un día para después pulir y decorar, por último se exhibe en la tienda para su venta. En cuanto al decorado de las piezas, depende mi estado de ánimo del momento. Fabrico unas 300 piezas al mes.

Código: CAR

Síntesis: Un proceso es la mezcla de los materiales, moldear, dejar secar, meter al horno y luego se deja un día para después pulir y decorar, por último se exhibe en la tienda para su venta.

6 ¿Cuáles son las piezas que las personas adquieren más? y ¿Qué buscan al seleccionar una pieza?

Depende de la temporada, contamos con floreros para interior de jardines; en primavera piden muchas macetas y en día de muertos se llevan fantasmas y calabazas. Lo que buscan las personas es que les guste el diseño, el modelo y acabado. Van en busca de una pieza específica. En Ticul hay todo tipo de arte al gusto de cada persona, es una mezcla de cultura, calidad y diseño.

Código: CAR

Síntesis: Depende de la temporada, lo que buscan las personas es que les guste el diseño, el modelo y acabado.

7 ¿Cuáles son las diferencias en el trabajo artesanal de la alfarería de Ticul con respecto a la de otros lugares?

En el material que en Ticul se usa, en los acabados y la resistencia del material.

Código: CAR

Síntesis: En los acabados y la resistencia del material.

8 ¿Cómo es reconocida hoy en día la alfarería de Ticul?

No ha logrado un avance de reconocimiento, aún queda un rezago de parte de las autoridades competentes, del gobierno de Yucatán no se recibe apoyo como el que se brinda a la industria de zapatos.

Código: REC

Síntesis: No ha logrado un avance de reconocimiento.

9 ¿Conoce algún documento que hable sobre la alfarería de Ticul?

Muy pocos, hace unos años estuvo en Ticul un alemán que realizó un documental, pero su investigación la llevó a su país.

Código: REC

Síntesis: Muy pocos, hace unos años estuvo en Ticul un alemán que realizó un documental.

10 ¿Considera que la difusión de la alfarería, le brindaría más valor a este arte popular?

Sí, pues daría a conocer más nuestro trabajo siendo que no hay un apoyo a la difusión como en otros lugares.

Código: REC

Síntesis: Sí, daría a conocer más nuestro trabajo.

11 ¿Qué cree que sea necesario para ofrecer mayor valor artesanal a la alfarería de Ticul?

Realizar una feria o que se den a conocer más datos culturales y tradicionales.

Código: REC

Síntesis: Que se den a conocer más datos culturales y tradicionales.

12 ¿Cuál es su opinión sobre documentar el valor de la alfarería a través de los medios digitales (Internet, disco multimedia, fotografía, etc.)?

Es una buena idea difundir a la alfarería y el trabajo de todos los artesanos. Se necesita que exista un apoyo por parte del gobierno a través de los medios digitales. Y habría que exponer los datos históricos, las características de las piezas y que se vea plasmada la tradición familiar y el gusto por el oficio.

Código: REG

Síntesis: Es una buena idea difundir a la alfarería y el trabajo de todos los artesanos, habría que exponer los datos históricos, las características de las piezas y que se vea plasmada la tradición familiar y el gusto por el oficio.

ENTREVISTA 4

Entrevistado: Alfonso Parra

Alfarería: El Ratinlinxul

1 ¿Cuántos años tiene trabajando la alfarería?; ¿Cómo fue su aprendizaje?

Veinte años. Fue la dedicación por querer aprender lo que me hizo ser un alfarero.

Código: OFI

Síntesis: Veinte años. Dedicación por querer aprender.

2 ¿Qué le llevo a seguir este oficio?

El aprecio al proceso de fabricación de las piezas que es 100% artesanal. Todo es hecho a mano. Es un trabajo de dedicación, muchas personas han cambiado la forma de ver a la alfarería por técnicas más avanzadas, como es el plástico. Eso da como resultado que la sociedad no adquiera nuestras piezas. Pero es importante que sepan que esto es totalmente realizado a mano siendo por esta cualidad que me dedique al oficio.

Código: OFI

Síntesis: El aprecio al proceso de fabricación de las piezas que es 100% artesanal, siendo por esta cualidad que me dedique al oficio.

3 ¿Qué valor tiene para usted la alfarería?

Tiene un gran valor económico y es una tradición de mí pueblo y las familias artesanas.

Código: OFI

Síntesis: Un gran valor económico. Es tradición de mi pueblo y de las familias artesanas.

4 ¿Cómo considera su trabajo artesanal?

Ha evolucionado mi fabricación, sobre todo en el decorado.

Código: OFI

Síntesis: Ha evolucionado mi fabricación.

5 ¿Qué proceso de producción emplea para realizar las piezas? y ¿Cuántas produce al mes?

Depende del tamaño, en total al mes se producen aproximadamente 500 piezas entre chicas, medianas y grandes. Está el moldeado y el torneado, en el primero se utilizan moldes donde se coloca el barro y para hacer la pieza completa se divide por partes. Con el torneado el alfarero le da la forma a las piezas, hasta su creación.

Código: CAR

Síntesis: Depende del tamaño. Está el moldeado y el torneado.

6 ¿Cuáles son las piezas que las personas adquieren más? y ¿Qué buscan al seleccionar una pieza?

Actualmente artículos de decoración. Buscan que les guste el decorado, el color en los jarrones, la calidad de la pieza y que no se muestren frágiles.

Código: CAR

Síntesis: Actualmente artículos de decoración. Buscan decorado, color y calidad.

7 ¿Cuáles son las diferencias en el trabajo artesanal de la alfarería de Ticul con respecto a la de otros lugares?

Todo es 100% a mano, es parte de la tradición heredada por la cultura maya y eso tiene gran influencia para nosotros. Nos hemos ido modernizando en el gusto de las personas, pero se continúan usando las técnicas de nuestros antepasados, la modernidad viene en el decorado o forma de alguna pieza.

Código: CAR

Síntesis: Todo es 100% a mano, es parte de la tradición heredada por la cultura maya.

8 ¿Cómo es reconocida hoy en día la alfarería de Ticul?

Las personas que vienen conocen y aprecian; hace muchos años se exportaba a Belice o Estados Unidos pero ahora hay un rezago. No hay un reconocimiento de la alfarería en Yucatán.

Hubo una vez que llegó un grupo de turistas con un guía que les iba contando el proceso de creación de las artesanías y les comentó que nuestro trabajo representa una valoración cultural, debido a esto, les señaló que se pagara lo justo por las piezas. Lo anterior me alentó mucho y me hizo saber que nuestro trabajo tiene un valor ya que mucha gente llega y quiere que rebajemos los precios, pero no ven nuestra forma de producción y sobre todo que a veces hay días difíciles en cuanto a la venta.

Código: REC

Síntesis: Las personas que vienen conocen y aprecian, pero ahora hay un rezago. Nuestro trabajo tiene un valor ya que mucha gente llega y quiere que rebajemos los precios, pero no ven nuestra forma de producción y sobre todo que a veces hay días difíciles en cuanto a la venta.

9 ¿Conoce algún documento que hable sobre la alfarería de Ticul?

No

Código: REC

Síntesis: No

10 ¿Considera que la difusión de la alfarería, le brindaría más valor a este arte popular?

Sí, daría a conocer su historia, rescatar su valor y sobre todo que sepan que es 100% artesanal. Sería provechoso el publicarlo.

Código: REC

Síntesis: Sí, rescatar su valor y sobre todo que sepan que es 100% artesanal.

11 ¿Qué cree que sea necesario para ofrecer mayor valor artesanal a la alfarería de Ticul?

Una Promoción. Que se hable del trabajo del artesano del barro, para que se conozca más el proceso y la dedicación que conlleva.

Código: REC

Síntesis: Una Promoción, para que se conozca más el proceso y la dedicación que conlleva.

12 ¿Cuál es su opinión sobre documentar el valor de la alfarería a través de los medios digitales (Internet, disco multimedia, fotografía, etc.)?

Es favorable, vendrían más mexicanos y extranjeros para conocer el trabajo. Hace 10 años se traía mucho turismo de la ciudad de Mérida y de otros estados a Ticul; visitaban Uxmal y después se les ofrecía una visita al municipio, pero hoy en día se van a conocer lugares específicos y ya no arriban a las fábricas de alfarería de la localidad.

Código: REG

Síntesis: Es favorable, vendrían más mexicanos y extranjeros para conocer el trabajo. Hoy en día los turistas se van a lugares específicos y ya no arriban a las fábricas de alfarería de la localidad.

ENTREVISTA 5

Entrevistado: Manuel Pech

Alfarería: Los Cantaritos

1 ¿Cuántos años tiene trabajando la alfarería?; ¿Cómo fue su aprendizaje?

Aprendí desde niño gracias a mis padres y mis abuelos que vivían con nosotros, ellos me enseñaron igual que a mis hermanos algunas técnicas básicas, después me dediqué a ello y perfeccioné con la práctica.

Código: OFI

Síntesis: Aprendí desde niño, después me dediqué a ello y perfeccioné con la práctica.

2 ¿Qué le llevo a seguir este oficio?

El gusto por el trabajo alfarero, a mí me gustó más la pintura; hago una muestra a mis empleados y ellos lo usan de inspiración para producir más piezas. Igualmente tengo cuadros decorativos que vendo en la tienda.

Código: OFI

Síntesis: El gusto por el trabajo alfarero.

3 ¿Qué valor tiene para usted la alfarería?

La satisfacción por crear forma parte de mi vida, mi familia se dedica a esto y es una tradición que en nuestro pueblo siguen muchos; la mayoría trabaja la fabricación de barro y otros la de zapatos.

Código: OFI

Síntesis: El gusto por crear forma parte de mi vida y es una tradición.

4 ¿Cómo considera su trabajo artesanal?

Muy bueno, los mejores de Ticul y no porque yo lo diga, sino que la misma gente que viene es la que me dice que les gusta lo que hago en cuanto a la variedad y las formas. Hace algunos años vino la esposa de un secretario de gobierno que quería objetos para su casa y su oficina, le gustaron unas macetas y de ahí me hacía muchos encargos. Mis acabados son de calidad y por eso las mismas personas regresan.

Código: OFI

Síntesis: Muy bueno, la misma gente que viene es la que me lo dice que les gusta lo que hago en cuanto a la variedad y las formas. Mis acabados son de calidad.

5 ¿Qué proceso de producción emplea para realizar las piezas? y ¿Cuántas produce al mes?

Las piezas se pueden hacer de dos maneras dependiendo el tamaño y la forma que sea. Una de ellas es el torneado, se usa cuando la pieza parte de una forma circular; con las manos se va girando el torno de madera para crear la forma ya sea de macetas y jarrones. El moldeado se crea de una pieza de yeso donde se coloca el barro, ésta sirve para figuras como animales y ángeles que requieren de varias piezas para conformarla y se basan en tamaños a escala. Se trabajan dos materiales, la arcilla y el polvo de arena que son las materias primas. Las piezas se introducen al horno para después decorar y vender.

Código: CAR

Síntesis: Dos maneras, el torneado y otro el moldeado. Las piezas se introducen al horno para después decorar y vender.

6 ¿Cuáles son las piezas que las personas adquieren más? y ¿qué buscan al seleccionar una pieza?

En la tienda hay variedad, macetas, jarrones, figuras de animales, decorados de mesas. Se hacen encargos para fiestas. Los clientes buscan calidad, que no sean sencillas las piezas ya que quieren que perduren muchos años. Los extranjeros llevan cosas de medidas medianas o pequeñas para su mejor transportación.

Código: CAR

Síntesis: En la tienda hay variedad. Los clientes buscan calidad, que no sean sencillas las piezas ya que quieren que perduren muchos años.

7 ¿Cuáles son las diferencias en el trabajo artesanal de la alfarería de Ticul con respecto a la de otros lugares?

De Ticul se puede resaltar el color.

Código: CAR

Síntesis: Se puede resaltar el color.

8 ¿Cómo es reconocida hoy en día la alfarería de Ticul?

Es más conocida estatalmente, pero aun así las personas vienen más a Ticul a comprar zapatos y después visitan las alfarerías.

Código: REC

Síntesis: Es más conocida estatalmente, pero las personas vienen más a Ticul a comprar zapatos.

9 ¿Conoce algún documento que hable sobre la alfarería de Ticul?

En algunos años han venido periodistas por entrevistas o hacer preguntas del oficio y trato de coleccionar lo que salga en los medios sobre los artesanos de Ticul.

Código: REC

Síntesis: En algunos años han venido periodistas por entrevistas o hacer preguntas del oficio.

10 ¿Considera que la difusión de la alfarería le brindaría más valor a este arte popular?

Sí, promocionando a todos los artesanos; pero no hay apoyo económico, faltan más publicaciones, lo único con lo que contamos es la feria que se instala cada año en Ticul, puesto que salir a otros lugares es difícil por la trasportación.

Código: REC

Síntesis: Sí, promocionar a todos los artesanos. Faltan más publicaciones.

11 ¿Qué cree que sea necesario para ofrecer mayor valor artesanal a la alfarería de Ticul?

Que se difunda más y que exista una solidaridad entre artesanos; se ha intentado pero muchos aún se reúsan en crear una organización a favor de que se conozca más nuestro oficio para pretender tener un ascenso en las ventas. No logramos ponernos de acuerdo, somos pocos los que aceptamos promocionar nuestras piezas.

Código: REC

Síntesis: Que se conozca más y una solidaridad entre artesanos.

12 ¿Cuál es su opinión sobre documentar el valor de la alfarería a través de los medios digitales (Internet, disco multimedia, fotografía, etc.)?

Es importante, hay lugares donde no se conoce. Clientes de otros pueblos vienen y se sorprenden, y hasta ellos mismos dudan que estas piezas se hagan en Ticul y se quedan asombrados con la técnica.

Código: REC

Síntesis: Es importante, hay lugares donde no se conoce, clientes de otros pueblos viene y se sorprenden.

Apéndice C

Disposición de los resultados

DISPOSICIÓN DE LOS RESULTADOS

Unidad: El oficio del alfarero. Código: OFI

TRANSFORMACIÓN	CONCLUSIÓN
<p>ENTREVISTA 1 En Ticul la alfarería es una tradición que genera la oportunidad de permanecer en la comunidad; el señor José Escamilla comenzó el oficio hace veinte años, desde temprana edad ayudaba en su casa, lo que sirvió como base para seguir la tradición. Esta ocupación tiene un valor importante ya que le brinda un sustento económico.</p>	<p>El oficio alfarero es una tradición que va de generación en generación, en Ticul son varias las familias que se han dedicado a trabajar el barro. Es un oficio que las personas eligen realizar. Este arte popular tiene un valor importante tanto económico como culturalmente en la vida del artesano, es una oportunidad de permanecer en su comunidad.</p>
<p>ENTREVISTA 2 El trabajo de un artesano va más allá de una tradición, tiene como inspiración la cultura maya. Las personas buscan calidad y diseño pero al igual conocer su historia. El barro de Ticul tiene sus orígenes desde los mayas, por lo cual aquello queda plasmado a través de piezas que se pueden encontrar en el taller "Arte y decoración Maya." El artesano valora lo que hace y esto se refleja en la calidad de sus piezas.</p>	
<p>ENTREVISTA 3 La tradición de la alfarería perdura, en este caso, desde los abuelos a los hijos y estos a sus propios hijos. Como hermanos de una familia de alfareros cada uno desarrolla un rol importante y se dedica a lo que más le gusta. Desde hace veinticinco años que la señora Rosa siguió la tradición familiar, teniendo un gusto peculiar por la pintura que día a día desempeña mejor. Creando importancia en su vida en lo económico y cultural.</p>	
<p>ENTREVISTA 4 El alfarero realiza su oficio con dedicación y gusto por trabajar el barro. Es un trabajo 100% artesanal ya que todo es hecho a mano. Este peculiar arte tiene gran valor económico y se desempeña por tradición en Ticul. Es un trabajo creativo, los mismos alfareros han ido evolucionando en su técnica, como por ejemplo en la decoración de las piezas.</p>	
<p>ENTREVISTA 5 Desde temprana edad, personas como Don Manuel se han dedicado a la alfarería, siendo un trabajo que las personas desempeñan por gusto y forma parte de su vida como una tradición que va de generación en generación. Las personas que adquieren las piezas de barro, regresan por más, ya que los objetos son de calidad, lo cual es un factor importante para que la labor del artesano sea valorada.</p>	

DISPOSICIÓN DE LOS RESULTADOS

Unidad: Características de la alfarería. Código: CAR

TRANSFORMACIÓN	CONCLUSIÓN
<p>ENTREVISTA 1 En Ticul la alfarería es una tradición, todo es hecho a mano. El alfarero José Escamilla realiza maceteros, jarrones y souvenirs. Son varios los procesos para producir una pieza, desde la manera de adquirir el barro hasta los detalles de diseño en formas y colores, que se le colocan a cada pieza, pensando en factores como la estética y la facilidad de transportación para los turistas.</p>	<p>La alfarería de Ticul tiene un valor importante en su producción, todo es 100% hecho a mano. Desde adquirir el barro hasta moldearlo lleva un proceso de horas y posiblemente días. Se pueden encontrar piezas decorativas y otras inspiradas en la cultura Maya, todas son realizadas con un barro resistente y a base de dos técnicas: el moldeado y el torneado. Actualmente estos procesos se continúan heredando.</p>
<p>ENTREVISTA 2 Las estaciones del año son un factor que determina la producción de diferentes piezas, hay temporadas altas y otras bajas. Gran variedad de formas y tamaños se pueden encontrar en Ticul, las cuales se caracterizan por sus acabados, los diseños y el proceso de fabricación.</p>	
<p>ENTREVISTA 3 La producción de las piezas de barro se basa en preparar la mezcla, moldear, dejar secar (un día mínimo), introducir al horno, por último pulir y decorar. Las piezas expuestas en los talleres, dependen de las estaciones del año; se ofrecen diversidad de objetos que buscan las personas por el diseño y acabado. El barro de Ticul es un material resistente.</p>	
<p>ENTREVISTA 4 La producción de piezas de barro dependen de su tamaño, las personas adquieren a su gusto el decorado y el color. Hay que recalcar que una característica importante de la alfarería en Ticul es que todo está hecho a mano con técnica inspirada en los mayas.</p>	
<p>ENTREVISTA 5 Existen dos técnicas para crear las piezas de barro en Ticul: una es el torneado, usada para piezas que inician de una forma circular y creado por un torno giratorio de madera. La otra es el moldeado, usada para piezas de mayor complejidad o conformado por partes diferentes (como por ejemplo una escultura). Se crean las piezas y se ponen a secar, para después ser introducidas al horno y por último decorarlas y exponerlas a la venta.</p>	

DISPOSICIÓN DE LOS RESULTADOS Unidad: Reconocimiento a la Alfarería de Ticul. Código: REC	
TRANSFORMACIÓN	CONCLUSIÓN
<p>ENTREVISTA 1 Desde hace muchos años se ha heredado de generación en generación la ocupación de la alfarería, lo cual sucede hasta nuestros días. Difundiendo las bondades de la alfarería de Ticul, se ayudaría a que los artesanos puedan ubicar sus productos en otros mercados.</p>	<p>Ticul es un municipio conocido por la producción de zapatos al igual que por las artesanías de barro, la primera es más promocionada que la segunda ya que ha subsistido gracias a la sucesión que se ha realizado por generaciones, pero no se ha consolidado en un reconocimiento a nivel nacional. Los medios de comunicación dedican notas para hablar de la alfarería de Ticul, pero no existe una perseverancia de ello. Hay una falta de promoción cultural pero al igual una insuficiente solidaridad entre los artesanos.</p>
<p>ENTREVISTA 2 Personas interesadas en este trabajo han arribado a Ticul para entrevistar a los artesanos, pero después que investigan ya no regresan para generar mayor apoyo. Existe un rezago a la promoción para dar a conocer más el trabajo del artesano.</p>	
<p>ENTREVISTA 3 No se ha logrado un gran reconocimiento a la alfarería de Ticul, hace algunos años un alemán se interesó por el trabajo de los artesanos en esta zona pero se llevó toda su investigación recabada, a su país natal. Una buena promoción daría a conocer más el trabajo de los artesanos.</p>	
<p>ENTREVISTA 4 Las personas que visitan Ticul aprecian el trabajo del artesano, pero ello ha quedado rezagado. El oficio del alfarero debe tener un reconocimiento y ascender en su remuneración. Es necesario para lo anterior, valorar el proceso de producción.</p>	
<p>ENTREVISTA 5 Existe un reconocimiento estatal, pero las personas que llegan a Ticul gastan más su dinero en las zapaterías (otro oficio común en el municipio). Sí han estado en el lugar periodistas que realizan sus reportajes, pero aún resultan insuficientes las publicaciones y sobretodo la solidaridad entre los artesanos.</p>	

DISPOSICIÓN DE LOS RESULTADOS

Unidad: Registro a la Alfarería de Ticul. Código: REG

TRANSFORMACIÓN	CONCLUSIÓN
<p>ENTREVISTA 1 La alfarería es un arte y como tal es positivo documentarlo.</p>	<p>Los cinco alfareros concuerdan en que es necesario una documentación y difusión del trabajo artesanal en Ticul; la alfarería es un arte popular de tradición y calidad, que brinda un valor histórico a su registro.</p>
<p>ENTREVISTA 2 La multimedia e Internet son medios de comunicación que actualmente están posicionados en la sociedad.</p>	
<p>ENTREVISTA 3 La difusión del trabajo artesanal en Ticul resulta favorable, se puede dar a conocer sus bondades físicas, pero al igual transmitir un mensaje de la tradición familiar que perdura, y sobretodo la satisfacción de producir piezas con un material como el barro.</p>	
<p>ENTREVISTA 4 Es conveniente la divulgación del trabajo alfarero de Ticul, ya que se puede generar el flujo de personas que deseen visitar el municipio con el propósito de conocer el proceso artesanal y adquirir una pieza.</p>	
<p>ENTREVISTA 5 Se cree importante la promoción de la producción de barro en Ticul, personas de otros pueblos arriban al lugar y se sorprenden del trabajo que los artesanos realizan.</p>	