



UNIVERSIDAD DE CUENCA
FACULTAD DE ARTES / ESCUELA DE DISEÑO
PROYECTO FINAL DE GRADUACIÓN
TRANSFORMACIONES PARA EL DISEÑO:
SIMULACIÓN ICONOGRÁFICA SHUAR APLICADA EN JUGUETES

Autor: Paul Gustavo Peralta Fajardo

Tutor: Dis. Esteban Torres

2010

DEDICATORIA

Este proyecto esta dedicado a mis padres, porque gracias a su apoyo incondicional pude llegar a cumplir uno de los tantos objetivos trazados en mi vida.

“Hoy es el primer día del resto de mi vida”
ANÓNIMO

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a todas las personas que colaboraron en la realización de este proyecto, y en especial a quienes siempre estuvieron a mi lado en los mejores y peores momentos, y que fueron ellos quienes muchas veces me impulsaron a seguir adelante. Gracias Rebeca, Arturo, Diego, La Suca, Gaby



CONTENIDOS

Dedicatoria
Agradecimientos

Índice	
Objetivos	8
Abstract	9
Introducción	11
Antecedentes	12

Capítulo 1

Transformaciones para el diseño	
1.1. ¿Qué son las Transformaciones para el Diseño?	14
1.2. Simulación Iconográfica	15
1.3. La revalorización gráfica	20
1.4. Conscientización respecto al uso de elementos identitario propios	21
1.5. Nuestra Propuesta	23

Capítulo 2

Gráfica Shuar	
2.1 La cultura shuar	28
2.2 Estudio de la gráfica shuar	34
2.3 Extracción Icónica de las formas	36
2.4 Ejemplificación de la abstracción gráfica	42
2.5 Morfología	44
2.6 Extracción y geometrización de la gráfica	46
2.7 Tratamiento gráfico de las formas	54
2.8 Personajes mitológicos shuar	54

Capítulo 3

Procesos de Diseño	
3.1 Homólogos	58
3.2 Juguete	66
3.3 Juguetes como herramienta educativa	68
3.4 Juguetes de papel	74
3.5 Historia de los juguetes de papel	75
3.6 Parámetros del Juguete	80
3.7 Parámetros de Diseño	81
3.7.1 Forma	87
3.7.2 Función	140
3.7.3 Tecnología (formato)	140
3.7.4 Estrategias	140

Conclusiones	148
Recomendaciones	149
Anexos	150

Bibliografía	187
--------------	-----

OBJETIVOS

Objetivo Principal:

:: Diseñar una línea de juguetes de papel contemporáneos a través de la simulación iconográfica de los personajes mitológicos de la Cultura Shúar, mediante un estudio histórico-gráfico.

Objetivos Específicos:

- :: Utilizar las imágenes, símbolos o signos de la Cultura Shúar, para la creación de los personajes.
- :: Realizar las ilustraciones de los personajes.
- :: Desarrollar la imagen corporativa de la colección.
- :: Incitar al uso de nuestra identidad gráfica.



TRANSFORMACIONES PARA EL DISEÑO: SIMULACIÓN ICONOGRÁFICA SHUAR APLICADA EN JUGUETES

resumen (abstract)

Hoy en día existe una realidad palpable en nuestro medio, que es la apropiación de grafías extranjeras que nos son impuestas de manera arbitraria e injusta, pero lo que es peor, que por lo general nos quedamos cruzados de brazos; por eso la pretensión principal del proyecto, es que nosotros como comunicadores visuales podamos revertir esta situación, con un verdadero estudio histórico-gráfico de nuestras culturas con el firme propósito de extraer un sinnúmero de grafismos que muchos de ellos incluso los utilizamos pero a manera de inercia y no de forma estudiada.

El tipo extracción gráfica que se realiza en este proyecto de tesis, se basa en la utilización de herramientas contemporáneas de diseño como las transformaciones y en caso específico a la simulación, teniendo en cuenta que lo que se quiere proponer es simular una realidad en un contexto distinto de la que fue concebida, que en caso particular sucede con los juguetes de papel.

INTRO 

En ocasiones cuando hablamos de identidad gráfica, se suele confundir y en el peor de los casos, decir que es lo mismo que rescate cultural-gráfico, pero que en realidad nos estamos refiriendo a la posibilidad de enfrentarnos a lo que podría ser un código importante de posicionamiento e identidad del producto ecuatoriano, pues es un signo fuerte de asociación de nuestras propias culturas. Es una actividad productiva compleja debido a su capacidad sincrónica de interpretar el presente (contextualización), y diacrónica, de acumular las memorias de la historia de una cultura (estilización).

Al estar muy asociada con referentes culturales, podría ser un importante código no solo de posicionamiento sino como dijimos de revalorización de características propias. Está encaminada con su alto contenido jerárquico a suplir las necesidades y expectativas ideológicas de los variados grupos culturales, designando y produciendo objetos de calidades peculiares que van destinados a un grupo contemporáneo del mismo u otro contexto, que al diferenciarse de la expresión de otras culturas y al manejar patrones culturales constantes, quedan posicionados en el territorio real y conceptual de las memorias por acumulación y trascendencia para la generación de identidad, lo que no sucede en nuestro contexto por el simple hecho de no poder identificar, pero por sobretodo de no tener un producto donde este presente la llamada identidad gráfica.

Como en alguna ocasión lo leí en un artículo de una revista *Retrovisor* y que sirvió para tener una idea clara del enfoque que tendría este proyecto: *“el retrovisor le permite al conductor ver lo que viene atrás para poder seguir adelante y entrar dentro del flujo vehicular”*, este ejemplo de la vida cotidiana de muchas personas ha servido como metáfora para entender la diferencia entre identidad y rescate; el retrovisor es nuestro pasado que debemos conocerlo para saber de donde provenimos y a donde nos dirigimos, el vehículo somos todos y cada uno de los comunicadores visuales encomendados con la tarea difícil de orientar o encarrilar a nuestros pasajeros (la sociedad) hacia una nueva forma de ver la grafía como valor agregado a una cultura despojada de otras, donde no ha existido un estudio a profundidad referente a las transformaciones que se dan en él y para el diseño, como en este caso la simulación de grafías a partir de la vestimenta típica Shuar por su alto contenido visual a partir de la propia cosmovisión de la cultura, queriendo hacer con ella que los códigos de reconocimiento se puedan representar a los personajes mitológicos de esta cultura a través de la transcripción icónica mediante artificios gráficos de las propiedades visuales que se le atribuyen, ya que un objeto se define culturalmente a través de los códigos de reconocimiento que sirven para identificar los rasgos pertinentes y caracterizadores de un contexto.

ANTECEDENTES

Se ha planteado la realización de una línea de juguetes de papel contemporáneos a través de la simulación iconográfica de los personajes mitológicos de la Cultura Shúar, mediante un estudio histórico-gráfico.

La propuesta surge, puesto a que en nuestro medio hablar de identidad gráfica, es algo que muchos confunden con rescate cultural, no solo comunicadores visuales, sino la comunidad en general, esto debido a que no se tiene un conocimiento a profundidad referente a las transformaciones que se pueden dar en el diseño como la simulación iconográfica y al no poder identificar un producto donde esté presente la llamada identidad gráfica y peor aún confundirla con rescate cultural, es por la falta de estudio de la iconografía, desde un punto de vista analítico, queriendo de este modo realizar un producto donde este expuesto el uso de grafías propias.

En la actualidad, los esfuerzos por sacar a flote, recursos identitarios gráficos a través de las iconografías de culturas propias, y plasmarlos en productos contemporáneos, han sido muy pocos.





CAPÍTULO 1
TRANSFORMACIONES
PARA EL DISEÑO

1.1. ¿Qué son las Transformaciones para el Diseño?

Si nos sirviéramos de la definición exacta de transformación, cual tomada en un diccionario; como el de cambiar de forma una cosa o dar un distinto uso o función, dijéramos que en el diseño esa transformación se da como una actividad proyectual de interpretación, sirviéndonos de herramientas como la simulación iconográfica (estilización y contextualización) con el objeto de poder utilizar imágenes, símbolos y signos de una cultura para una intervención como un recurso muy bien validado desde el punto de vista del diseño y la antropología para nuevas expresiones del diseño y que pretende integrar en sus expresiones (en el uso de esas herramientas) dos hechos a la vez: los sincrónicos, en la medida en que satisface las necesidades y colma las expectativas del hombre contemporáneo a través de la generación de nuevas expresiones en el diseño como objetos de colección que tiene en cuenta los valores tecnológicos, técnicos, productivos, económicos, empresariales, políticos y sociales del presente. Y los diacrónicos, ya que acumula y expresa en códigos contemporáneos las memorias y expresiones culturales tradicionales o manifestaciones de un grupo social.

Otra alternativa para entender mejor el concepto de transformación en el Diseño es remontándonos a lo que Bruce Nussbaum define un concepto más profundo y más sólido según él: la transformación. “Porque la transformación capta los principales cambios en curso y nos puede ayudar para guiarnos en el futuro. Esto implica que nuestra vida se organizará, cada vez más, alrededor de plataformas digitales y de redes que reemplazaran las grandes organizaciones que conocemos”. [1]

Para nuestro caso, esa transformación como actividad proyectual se da en el uso de herramientas, como una relación o mediación de posiciones culturales que normalmente se distancian (rural-urbano, artesanía-industria) pero que indudablemente hoy conviven, ya sea o no coherentemente, en el mismo núcleo de una sociedad consumista. Tiene la responsabilidad

[1] Bruce Nussbaum, “Innovation” is Dead. Herald The Birth of “Transformation” as The Key Concept for 2009 publicada en el Business Week.

de responder a la expectativa sobre el producto Latino. Es una relación y equilibrio entre tradición y contemporaneidad, entre oficio (manufactura) y tecnología, entre objeto único y masivo, entre materiales naturales y artificiales y entre memoria cultural y velocidad de la información que la hacen una actividad de interpretación cultural contemporánea. Se presenta como un enfoque inagotable y coyuntural para responder a las expectativas y demandas de la cultura material de consumo global, permitiendo a la urbe disponer de un recurso de reconocimiento de su identidad.

Es bien conocido que las transformaciones transcurridas en la sociedad actual frecuentemente ponen en cuestión la modernidad y sus imperativos categóricos, lo que determina la necesidad de elaborar los nuevos conceptos para describir la esencia de “nuestra contemporaneidad” que a menudo no tiene análogos históricos en lo que antes llamaban arte, estética y cultura. El objetivo del presente proyecto consiste en contribuir al debate estético, abordando el concepto de simulacro -la noción principal del pensador francés Jean Baudrillard (1929-2007) –como categoría que puede proporcionar una herramienta adicional para analizar y comprender la gráfica de nuestros pueblos.

1.2. Simulación Iconográfica

El diseño como actividad ha recorrido ya un largo camino, inmerso en los procesos de transformación social, cultural, política y económica. Estas transformaciones han afectado no solo a la sociedad sino que todo lo que ella contiene y es a partir de la Revolución industrial, que trajo consigo muchos de estos grandes cambios, cuando se puede hablar realmente de diseño.

Esta actividad, la del Diseño, que asume la obligación de proyectar un quehacer colectivo, hay que entenderla ligada a la producción industrial y a la evolución de nuestra sociedad, como algunos teóricos del diseño lo definen: *“a partir de propuestas estéticas nuevas, defensoras del progreso,*

[2] Zunzunegui, Santo. Pensar la imagen. Ediciones Cátedra. Universidad del País Vasco, Madrid, España, 1992.

el funcionalismo y la estandarización [2]; mediante contracorrientes que explicitarán los efectos devastadores de la sociedad industrial y cuestionarán la validez del racionalismo; nos encontramos con una práctica que asumiendo nuevos retos, propone nuevas respuestas.

Ante estos procesos de transformación, el diseño ha ido construyendo un mundo de productos, mensajes y ambientes que, desde su especificidad y desde su morfología, nos remiten a planteamientos ideológicos, utópicos, éticos y políticos. Un problema de diseño no es un problema circunscrito a la superficie geométrica de dos o tres dimensiones. Todo objeto de diseño conecta siempre con un entorno, directa o indirectamente y, por tanto, el conjunto de conexiones que un objeto de diseño establece con muy distintas esferas es extensísimo. Nos encontramos hoy inmersos en una situación de cambio que afecta al contexto social y cultural y a la propia identidad del diseño. Hemos pasado de una sociedad de la demanda, en la que el diseño encontraba sus argumentos en una mejora de las prestaciones, a una sociedad de la oferta. El diseño pensado como *“optimización de lo que existe”* [3], como actividad que se dedica a la “resolución de problemas” es una expresión que se ha quedado pequeña. Hoy se habla de “*la transformación*” como definición más adecuada.

Esta metamorfosis del concepto de transformación en el diseño se ve también afectada por el impacto o revolución tecnológica. Esta revolución va más allá de la sustitución de unas herramientas por otras más eficaces, en este sentido, hablar de la estilización y contextualización que incide en el proceso de conformación de la realidad, acentuando los procedimientos de simulación, e inaugura todo un nuevo sistema de actividades.

Esos procesos en el uso de herramientas tienen por finalidad proporcionar una base sólida acerca de los principios y fundamentos que constituyen esta actividad proyectual de interpretación. Estos principios y fundamentos responden tanto al carácter abierto de la actividad de diseño como a la especificidad de la misma, tanto al “contexto” como al “texto”; es decir

[3] Morfogénesis del objeto de uso. Pensamiento Tridimensional. Artesanía Urbana. Pensamiento Analógico por modelos.

conociendo el entorno cultural del cual arrojan gráficas específicas sabremos cual es el significado y la interpretación social a las mismas, esto porque existe una previa decodificación del lenguaje gráfico a través de la percepción no solo visual, sino también auditiva y oral como la estilización para pasar a un entendimiento estético conceptual como la contextualización, o sea el entenderlo en un tiempo y espacio distintos a los que fueron creados, por eso esta actividad del diseño es en esencia una actividad creativa e innovadora porque toma el conocimiento que posee, lo interpreta, lo abstrae (estiliza) y posteriormente propone una identidad nueva (contextualiza), ya sea en una nueva técnica, producto (arquetipo), material o interpretación significativa pero contemporizada.

En este sentido la simulación, definición de Baudrillard, *“es el elemento filosófico contemporáneo central de la cultura, es aquel elemento que reemplaza a la realidad a través de canales comunicacionales”* [4]; que para nuestro caso, por medio del uso de esta herramienta se busca suplantar el escenario de la cosmovisión mitológica shuar por nuevas manifestaciones de aplicación para la gráfica, utilizando como herramientas a la estilización y a la contextualización como esos canales.

En el contexto del pensamiento de Baudrillard el simulacro perdió la aceptación que tradicionalmente lo relacionaba con la teoría de la mimesis, que buscaba en la imitación de la Naturaleza el supuesto sentido de su fundamento: “simulacro es una imagen a semejanza de una cosa” [5].

El simulacro de Baudrillard ya no constituye el resultado de la imitación de la realidad, sino lo contrario: su nueva interpretación manifiesta el fin de la imitación y la aniquilación de cualquier referencia. Tal es el sentido de nuestro concepto que constituye el “tercer orden de simulacro” [6], muy distinto de los modelos anteriores de representación de realidad que utilizaban otras formas de similitud. En el intercambio simbólico y la muerte, el autor habla sobre tres órdenes de simulacros, que se fueron reemplazando uno a otro en la cultura europea desde la época del Renacimiento cuando el orden

[4] Baudrillard, J. El otro por sí mismo. Editorial Anagrama, Barcelona, 1988, pp. 81-82.

[5] Íbidem. pág.153

[6] Baudrillard, J. Contraseñas, Op. cit. pp.9-10

feudal fue cambiado por el orden burgués:

I. La falsificación es el esquema dominante de la época “clásica”, o sea, desde el Renacimiento hasta la revolución industrial. “Es pues en el Renacimiento cuando lo falso nace con lo natural”[7], con la imitación de la naturaleza. El simulacro de primer orden, de la era de la falsificación, del doble, del espejo, del juego de máscaras y de apariencias, no suprime jamás la diferencia; supone la porfía siempre sensible del simulacro y lo real. Ese tipo de simulacro como la “copia” renacentista garantizaba la verdad de original (“verdad sobre verdad”).

II. La producción es el esquema dominante de la era industrial donde el orden de la falsificación ha sido tomado por el de la producción serial, liberado de cualquier analogía con lo real (el simulacro de segundo orden). Se acabó el teatro barroco, comienza la mecánica humana. En la “serie” de la industrialización los objetos producidos en masa no se referían a un original o un referente sino que generaban sentido el uno en relación con el otro, según la referencia a una lógica de mercancía, por eso mismo desafiando el orden natural de la representación y del sentido.

III. La simulación es el esquema dominante de la fase actual (nuestro contexto). Aquí estamos en los simulacros de tercer orden, ya no hay falsificación de original como en el primer orden, pero tampoco se encuentra la serie pura como en el segundo: sólo la afiliación al modelo da sentido, y nada procede ya según su fin, sino del “significante de referencia” que es la única verosimilitud. En este nivel de la simulación la reproducción indefinida de los modelos pone fin al mito de origen y a todos los valores referenciales, se acaba la representación: no más real ni referencia a que contratarlo; el simulacro “ya no es del orden de lo real, sino de lo hiperreal” [8].

Como resumen de esta genealogía de los simulacros podemos presentar el siguiente cuadro:

[7] Baudrillard, J. El intercambio simbólico y la muerte, Op. cit. p.85.

[8] Íbidem. pág.189

Época**Orden de la representación**

- | | |
|--|---|
| 1. Clásica | Falsificación simulacro como imitación |
| 2. Industrial | Producción simulacro como producción en serie |
| 3. Postindustrial
(posmoderna) modelo (hiperrealidad) | Simulación simulacro como reproducción del |

Entendiendo por *estilización* como la no reconstrucción exacta del estilo gráfico como en este caso de una cultura o de un suceso como lo hace la fotografía, sino que lo asocia a la idea de la convención consciente, de generalización, de símbolo, ya que es el procedimiento que consiste en representar la realidad de forma simplificada, reduciendo a lo esencial sus características, puesto que tiene, además, en cuenta una cierta verosimilitud y en consecuencia es aún una forma analítica por excelencia ; y por *contextualizar* como la manera de llevar elementos nuevos y paralelos al hecho central del texto o contenido, realizando aportes que permitan aclararlo y ponerlo en relación con otros hechos laterales aportando al consumidor la mayor cantidad de elementos posibles que contribuyan a la comprensión de los mensajes transmitidos, porque lo que se persigue es que se pueda interpretar la información que se brinda sobre un hecho central presentando a un contexto de realidad mayor al que ofrece el acontecimiento o lo graficado en si. Lo que se busca de este modo es que el acontecimiento no aparezca de manera aislada sino vinculada con diversos elementos informativos que enriquezcan su comprensión. Puede graficarse este procedimiento con la visión que podamos tener de una figura humana. Si de un cuerpo vemos sólo una parte. POR EJEMPLO: una mano, pero no a quién pertenece ni qué rodea a esa figura, sólo tendremos una visión parcelada y reducida a esa única parte. Por el contrario, si vemos también el cuerpo al que se integra, sabremos qué dimensiones tiene, qué color de piel, sexo, edad, etc.

- El término de la hiperrealidad fue enunciado por nuestro autor para definir la época actual como era de simulación. Fue tomado por él de la tendencia pictórica norteamericana de los años setenta denominada hiperrealismo y cuyos orígenes debemos buscar en pop-art de la década de los sesenta.

1.3. La revalorización gráfica

En nuestro espacio urbano se dan procesos sociales diversos que estructuran capas distintas, de ahí, que no se puede hablar de un conglomerado homogéneo por los modos de apropiación y reproducción cultural del Diseño de cada contexto social, en otras palabras existen trabajos si, pero de apropiación de grafías aplicadas en objetos, turísticos por ejemplo, pero que difiere muchísimo como vimos anteriormente de lo que es una simulación, lo que podríamos llamar mas que revalorización gráfica sería una *artesanía urbana*, ya que ese individuo autor de este tipo de trabajos, que dentro del contexto cultural de su ciudad funciona como intérprete espacial de las necesidades y expectativas de la comunidad próxima a la que pertenece. Su habilidad de representación ideológica y simbólica en imágenes radica esencialmente en que conoce perfectamente las circunstancias culturales del colectivo que interpreta. Es un excelente lector del contexto urbano, puede ser si un empírico, pero posee habilidades y tiene la capacidad de pensamiento espacial para interpretar tridimensionalmente un comportamiento ideológico. [9] A partir de la expresión desde productos, formula la acumulación de información y crea símbolos colectivos, expresa simultáneamente las constantes diacrónicas de su contexto cultural tradicional (red simbólica), y sincrónicamente, las variables que se transportan en la red sígnica, pero indudablemente; ese pensamiento espacial como dijimos, es distinto, ya que la perspectiva de un trabajo de transformación en el Diseño, gozaría de un valor agregado, que es el de contar con preceptos estudiados desde un nivel de significación no polarizada sino mas bien homogénea, que se vincularía en el uso o desuso de cualquier ente social en un contexto general de esas aplicaciones y que podría utilizarse como nivel sistémico para la generación de nuevos productos con las grafías de las diversas culturas del país.

El escaso interés que se observa en la recuperación documental se reitera en el ámbito de la producción gráfica. Así, en esta sociedad globalmente acelerada, que parece huir constantemente hacia adelante, parece

[9] Baudrillard, J. El intercambio simbólico y la muerte, Op. cit. p.85.

poner los ojos en su patrimonio gráfico como un verdadero estorbo. La profesionalización exigible en nuestra moderna sociedad para todas las actividades productivas va deshaciendo la cultura subjetiva de la sociedad[10]. La generalización del proceso industrializador ha supuesto que toda actividad cultural ha tenido que industrializarse, es decir, ser asumida por la empresa como único gestor habilitado para ello, pero que es ineludible servirse de ella para propagarla.

La superación de este contexto parece una condición urgente para la recuperación de una auténtica cultura gráfica. El patrimonio gráfico acumulado en nuestros recorridos de esta cultura debe ser conservado y expuesto no sólo con fines historiográficos sino como fuente de aprendizaje. Es fundamental asumir las herencias e incorporarlas en los procesos de recreación de la cultura material contemporánea. [11] Lo que está en juego es algo mucho más importante y eficaz que una mera nostalgia iconográfica o folklórica.

En toda cultura local, a través de imágenes que hablan por sí solas, los habitantes manifiestan su querencia al lugar específico en donde viven. Es por ello fundamental entender cómo esas imágenes son producidas culturalmente; cómo las imágenes se convierten en significado durante el proceso de comunicación. Así, en algunas ocasiones podemos apreciar, cómo muchos elementos gráficos son producidos usualmente tras la adquisición de experiencias visuales que el mismo productor tiene con el contexto inmediato en el que ejecuta. En otras situaciones los elementos tipográficos o simbólicos utilizados funcionan en cadena, aportando intuitivamente un detalle particular que lo diferencia de los demás.

1.4. Conscientización respecto al uso de elementos identitario propios.

Debido a factores como estos, la identidad gráfica en la actualidad pasa por un momento de crisis, que se la define dentro de un marco de homogeneidad

[10] Baudrillard, J. La ilusión vital. Siglo veintiuno de España Editores, Madrid, 2000, p.53.

[11] Baudrillard, J. El crimen perfecto. Editorial Anagrama, Barcelona, 1996, p.47.

y tendencia cosmopolita simplemente. La identidad es un recurso de metabolización de la cultura, construida por memorias. Estas memorias están hechas a partir de la sistémica de unidades residuales que se van acumulando y expresando en cultura material, cuando las memorias no existen dentro de la identidad, esta no se manifiesta, y por la tanto, la cultura de este contexto se desvanece. Ante el papel relevante de la actividad del Diseño en este argumento de cambio, la enseñanza de identidad ha de interponer recursos conceptuales y metodológicos ya que es importante que se entienda que los factores específicos de la operación de diseñar se encuentran siempre mediatizados por factores de tipo cultural, social, económico y político. La actividad no escapa de las opciones y variables propiamente ideológicas, sino principalmente de querer hacer algo, para que lo que es nuestro no muera, todo lo contrario cobre vida.

Durante el proceso de documentación gráfica de este proyecto de investigación, despertó una sensación evidente de satisfacción por entender que el resultado tiene una clara vocación de desagravio con valor epigráfico gracias al reconocimiento de los diferentes objetos gráficos como merecedores de una presencia más duradera y que quizá otro investigador, encuentre entre las imágenes una información adicional de un valor respetable para comprender algo de una sociedad local como la de la Cultura SHUÁR. Desgraciadamente, para una parte de nuestra sociedad las producciones gráficas forman parte del equipamiento consumible de nuestro entorno, efímeros signos instrumentales que perecen con sus usos. Esta relación despectiva con el patrimonio gráfico es más acusado cuando quienes la establecen se posicionan en un entorno cultural exterior y supuestamente superior al patrimonio material.

Hoy en día, hemos de reconocer, que gran parte de las actividades culturales han derivado hacia la mercancía. La generalización del desarrollo económico y tecnológico ha marginado el modelo de recuperación, provocando la degradación o desaparición cultural de los géneros populares, que han perdido referentes estilísticos por la ruptura con la tradición. Poder

reconciliarnos con nuestra cultura es entender que la creación de lo nuevo —lo moderno— está inevitablemente ligada a lo que fue y a las múltiples expresiones que acompañan el progreso, y no es sólo una oposición que todo lo borra.

Es nuestra responsabilidad, como comunicadores visuales, propiciar la búsqueda de nuevas miradas que enriquezcan no sólo la formación visual del diseñador, sino su compromiso con la cultura de nuestros lugares; así como la responsabilidad de recuperar y revalorizar los bienes culturales de carácter gráfico, relegitimando y proponiendo su disfrute.

1.5. Nuestra Propuesta

En la actualidad, los esfuerzos por sacar a flote, recursos identitarios gráficos a través de las iconografías de culturas propias, y plasmarlos en productos contemporáneos, han sido casi nulos y en el peor de los casos vanos, es por eso que con la de la determinación de este tipo de transformaciones en el diseño, se propone la utilización de las imágenes, símbolos o signos de la vestimenta, ornamentación, y grafica corporal de los individuos pertenecientes a la Cultura Shúar, con el objeto de realizar una simulación iconográfica para la creación y aplicación en el diseño, de juguetes contemporáneos coleccionables pertinentes y adaptables al presente, con estilo PAPER-TOYS por medio de la creación de personajes basados en la mitología SHUAR, como el ARUTAM, Dios Supremo, que según la propia cosmovisión de esta cultura vive en las cascadas sagradas de la selva. La propuesta va encaminada en que la identidad gráfica se pueda encauzar hacia una perspectiva social, el cual se justifica en el hecho de que el destino de los mensajes del diseño, es necesariamente un ente social y su conocimiento eleva la eficiencia de los mismos y enriquece los recursos de la composición, porque su uso contextualizará de una manera muy simplificada, la forma de mirar a estos personajes; esto por su estudio

previo a la aplicación objetual.

Esa producción de diseño objetual y gráfico de productos contemporáneos, esta pensada, como se dijo en líneas anteriores como una relación y equilibrio entre oficio (manufactura) y tecnología, entre objeto único y masivo, que hacen una actividad de interpretación cultural contemporánea, para que no sea solo un producto de recopilación sino también una nueva manifestación de diseño que basada en preceptos iconográficos estudiados sirva como soporte no solo tangible sino también estructural para que pueda ser utilizada en el estudio de iconografías de otras culturas ecuatorianas; en otras palabras para que exista nuevos estudios y nuevos apliques en objetos basados en el estudio iconográfico de distintas culturas.

Fenómenos como la globalización cultural, la tendencia a la urbanización social, el desplazamiento y la situación actual del país, han transformado el popular concepto de lo propio, el cual, en algunos de sus sectores, ha variado de su tradicional perspectiva histórica, rural y folclórica a una actividad de interpretación cultural del presente, de lo contemporáneo, que sea capaz de vincularse a las veloces dinámicas actuales del vivir social y tecnológico de las urbes sin perder su rol de actividad de interpretación cultural y referente material de la identidad de un grupo, esta transformación en el Diseño es una actividad de interpretación cultural de la gráfica de los Shuar y sus ideologías a través de productos con diseño e identidad, que además de responder a las demandas de lo contemporáneo con recursos tecnológicos y enfoques empresariales, re-significa (dinamiza) los valores tradicionales de materiales, técnicas, símbolos, ideologías y oficios nacionales, queriendo hacer un producto ecuatoriano con identidad en base al apego del minimalismo como tendencia estética de los productos.

En este proyecto de investigación, realizado bajo los preceptos de los contextos actuales, la cultura adquiere un valor esencial ya que se valora la producción gráfica como artefacto significativo, connotativo de la tradición e identidad de una sociedad local. Es evidente que el significado no es

encontrado, asignado o descubierto, sino que es producido basado en efectos culturales o sociales, ya que un objeto gráfico adquiere significación en su contexto. Este compendio gráfico conforma un escenario bi-tridimensional de imágenes, por medio de formas, textos y colores, a través de las cuales puede reconocerse todo un contexto local histórico, social y cultural. La producción gráfica popular pertenece a la cultura local porque se ha construido un mundo de significado y esto es lo que la constituye como un material cultural. Es cultural porque lo hemos constituido como un objeto lleno de significado, un producto que podemos hablar de él, pensarlo, imaginarlo, conectado a un grupo de prácticas sociales de intercambio, de comunicación, de información, de provocación, de diferenciación, de identificación, de decoración, de persuasión, etc.

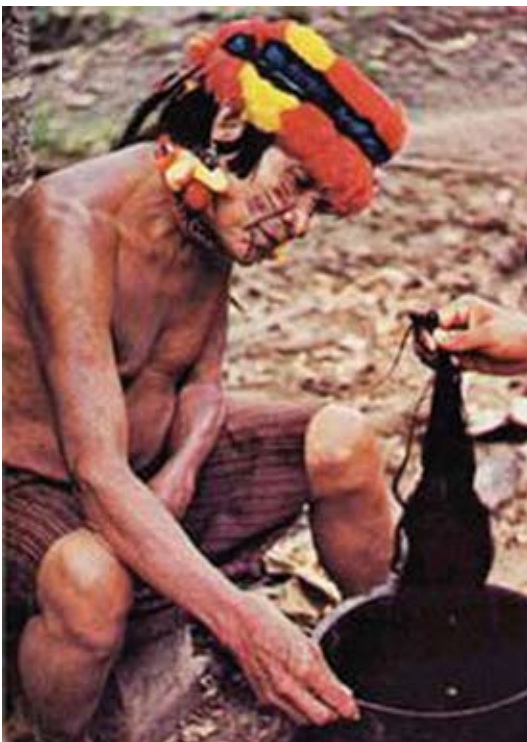
CAPÍTULO 2
GRÁFICA SHUAR



2.1. La Cultura Shuar

Los Shuar están asentados mayoritariamente tras la cordillera de Cutucú, y en esparcidas florestas de la hoya del Morona, del medio Santiago y en algunos puntos del Pastaza y Orellana, cuyo núcleo más denso ocupa el Río Upano (llamado por los Shuar, Namangas), afluente del Santiago, el Río Paute, igualmente tributario del Santiago y el Zamora, que es propiamente el origen del río.

Debido a que el Shuar ha sido un pueblo eminentemente guerrero y además porque antiguamente tenían la costumbre de hacer después de sus guerras, el rito de la reducción de la cabeza de sus enemigos, conocido como “Tsantsa” a fin de poder preservarla mas que como trofeo de guerra, trofeo de justicia; han sido generalmente conocidos en forma despectiva como



Jíbaros o salvajes; denominación que rechazan por su contenido etnocéntrico y racista; por ello reivindican su derecho a autodenominarse como Shuar que significa, gente, persona. El modelo de poblamiento responden a un tipo de asentamiento interfluvial, caracterizado por la división entre tierras altas y bajas, en las que, la inversión de trabajo es más fuerte, el nomadismo es más amplio y más significativa la dispersión de las unidades residenciales. [12]

La familia constituye la unidad de reproducción biológica, económica, social, política y cultural más importante entre los Shuar, se trata

[12] - Carrasco, Adriana, Etnias y artesanías, “Arte y diseño en la cultura shuar”, Centro Interamericanos de artesanías y artes populares, CIDAP, Diciembre 2002



Imagen tomada del libro "Arte y diseño en la cultura shuar", Centro Interamericanos de artesanías y artes populares, CIDAP, Diciembre 2002 de Carrasco, Adriana, Etnias y artesanías,

de una sociedad clánica, en la que sus miembros se encuentran unidos por lazos de sangre y conformados en familias ampliadas. La poligamia o matrimonio de un hombre con varias mujeres, preferentemente sororal, es decir con las hermanas de la esposa, o sea sus cuñadas; y el levirato, o matrimonio con la viuda del hermano; han sido entre los Shuar, las reglas tradicionalmente aceptadas.



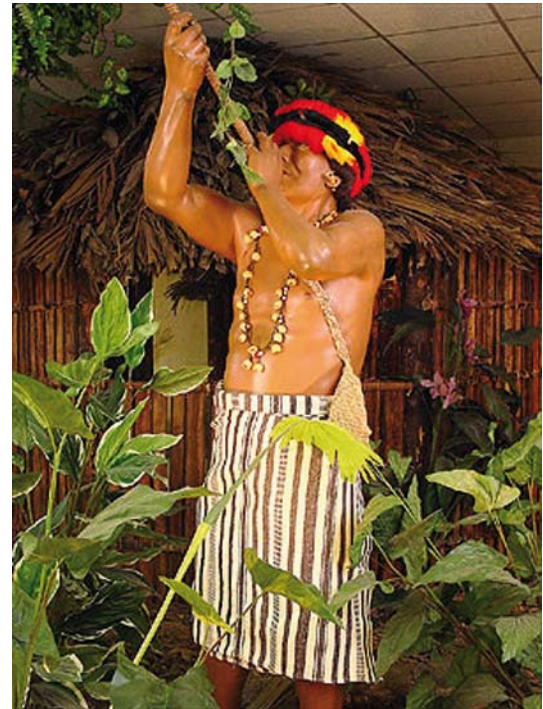
Imagen que ejemplifica las reglas tradicionalmente aceptadas por los shuar como la poligamia. En esta foto vemos a un shuar con sus dos esposas.

El número de esposas dependía de las cualidades del hombre, este debe ser, un valiente guerrero, trabajador, buen cazador, demostrar su honradez y veracidad; los futuros suegros juzgaban si estas cualidades se cumplían, para poder autorizar el matrimonio. Hoy son pocos los hombres que tienen dos mujeres, ese privilegio lo tienen casi siempre los ancianos guerreros y los shamanes. Actualmente, esta regla poligámica de matrimonio, se encuentra en un proceso de transición a un tipo de matrimonio monogámico. [13] El comercio de bienes; la posesión de ganado; los niveles de formación ancestral; el liderazgo étnico, son los instrumentos de diferenciación interna y competencia social.

Practican una economía de subsistencia basada en la caza, la pesca y la recolección. Practican el sistema de rosa y quema; los cultivos itinerantes y policultivos; la yuca es su principal producto de consumo pues puede ser

cosechada en todas las estaciones del año. En su finca siembran para su autoconsumo: Yuca, camote, papachina, maya, maní, plátano, maíz blanco; adicionalmente calabazas, ají, tomate, cebollas, piña, papaya, achiote, caña de azúcar, fréjol, algodón, plantas medicinales para uso ritual como el tabaco, o la ayahuasca, la maikoa y venenos como el barbasco que emplean en la pesca.

La caza es la principal fuente proveedora de proteínas, está regida por ancestrales códigos simbólicos y una racionalidad ecológica, que les obliga a cazar



La caza es la principal fuente para la alimentación en sus cacerios

[13] Carrasco, Adriana, Etnias y artesanías, "Arte y diseño en la cultura shuar", Centro Interamericanos de artesanías y artes populares, CIDAP, Diciembre 2002

solo aquello que es indispensable para la subsistencia y que garantice la preservación de las especies animales. La pesca contribuye en forma importante para su dieta alimenticia, saben aprovechar la riqueza de sus ríos, especialmente cuando estos están bajos. Entre las especies que pescan tenemos: corvina, la rémora y los siluros, cangrejos y cámbaros. [14]

La recolección contribuye a complementar su dieta alimenticia. Generalmente recolectan larvas de insectos que se encuentran en el centro podrido de la chonta; mariposas, hormigas y saltamontes. Entre las plantas: los cogollos de la chonta y de algunas variedades de palma. Además recolectan una gran variedad de frutas silvestres.

Vida Natural

Si bien los SHUAR son conocidos como jíbaros debido a la costumbre de cortar y reducir cabezas conocida como “Tsantsa”, según sus pobladores, no era un trofeo de guerra o castigo a sus enemigos ya que para el SHUAR la muerte de una persona siempre tenía una causa justificada.

Cuando había una muerte con causa justificada no se enviaba mensajero, se organizaba directamente, durante varios días se planeaban la acción, cuando la ejecutaban al infractor le cortaban la cabeza como símbolo de justicia ante un hecho y también era un llamado de atención y advertencia a las demás personas del poder, de la fuerza, y del respeto que se merecía el caserío SHUAR.

Historia

Para su interacción con la sociedad nacional, emplean el castellano como segunda lengua, que debido a la influencia de la sociedad a través de la escuela, la iglesia y los medios de información. Las comunidades Shuar se encuentran ubicadas en las provincias de Zamora Chinchipe, Pastaza,

[14] Harner, Michel, “Shuar, pueblo de las cascadas sagradas”. Bianchi, César, Mundo Shuar, Alfarería, Mundo shuar, “Centro de documentación, investigación y publicaciones”, Sucúa, Ecuador, 1976.

Morona Santiago y Orellana

No se conoce con exactitud los orígenes de la Nacionalidad Shuar. Algunos autores como Alfredo Germany Uj´Juank señalan que los Shuar son resultado de la fusión de un grupo de la amazonía de lengua Arawak con otro de lengua Puruhá Mochica de ascendencia andina. [15]

Este pueblo posteriormente se habría dividido en cuatro ramas: Shuar, Achuar, Awuarunas y Wuampis, todos pertenecientes a la familia lingüística Jíbaro. Parece que los Shuar, formaban parte del pueblo Palta, asentados en la actual provincia de Loja; quienes huyendo de la conquista Inca, bajarían hacia la región amazónica, a partir del siglo XV. La huella Arawak que aparece en muchos de sus vocablos así parece confirmarlo. Estudios etnohistóricos han confirmado que las colonias Cañaris asentadas en el alto valle del Upano, terminaron asimilándose a los Shuar. Las características del hábitat y su espíritu guerrero les preservaron aislados por mucho tiempo.

La expansión del frente extractivista (comerciantes de cascarilla, caucho y canela; misiones Salesianas de evangelización; colonización favorecida especialmente por la guerra de 1941 con el Perú; intromisión de las empresas transnacionales petroleras) provocaría no solo la pérdida de sus territorios y la degradación de su medio ecológico, sino además la transformación violenta de sus prácticas productivas, de su organización social, política y de su identidad y su cultura. A finales de la década del 50, los Shuar se encontraban en pleno contacto con la sociedad y regidos por sus normas y leyes.

A partir de la década del 60, se inicia un proceso organizativo que culmina con la creación de la Federación de Centros Shuar, inicialmente



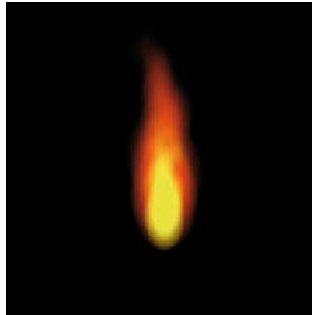
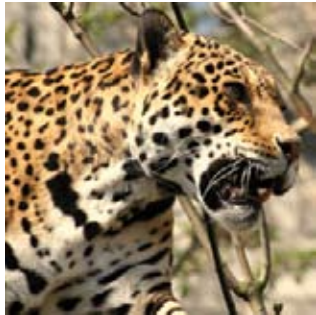
[15] - Botasso, Juan, "Los shuar y las misiones", Bianchi, César, Mundo Shuar, Alfarería, Mundo shuar, "Centro de documentación, investigación y publicaciones", Sucúa, Ecuador, 1976.

2.2. Estudio de la gráfica Shuar

En momentos como los nuestros donde la saturación gráfica industrializada y de alta tecnología parece invadir y uniformizar todo el espacio gráfico de nuestros lugares, este proyecto pretende contar con una memoria que rescate un patrimonio estético reivindicativo de las formas de vestir así como su ornamentación y gráfica corporal de los individuos de la CULTURA SHUAR.

En muchas ocasiones, lo que sobresale en los diferentes objetos gráficos es la belleza de lo imperfecto, de lo ingenuo, de lo espontáneo, pero que en este caso se mimetiza con un diseño pensado, homogéneo, normalizado, apoyado en lo tecnológico, para que estos (objetos gráficos) sean previsibles en la adaptación a nuestro medio. El diseño Shuar tiene un amplio contenido simbólico, que mediante la abstracción zoomorfa han logrado identificar su cultura en los objetos que realizan. La decoración de los objetos es plasmada con la utilización de líneas rectas y en zigzag principalmente, lo que permite caracterizar sus piezas. La principal figura decorativa es el triángulo que se encuentra en casi todas las formas de arte. Los objetos y su decoración son generados después de haber sido descubiertos en alguna visión, es una abstracción simbólica luego de sus sueños inducidos por alucinógenos naturales.

En las abstracciones se encuentra toda su cosmovisión. Por ser un arte utilitario podemos acercarnos y adentrarnos en su cultura. Es comunitario y no elitista y es una respuesta a necesidades espirituales y de su entorno natural y social. Sus principales expresiones artísticas y de diseño son: la cerámica, la textilería, la cestería, el trabajo en madera y afines, arte plumario, diseño facial y la bisutería junto a la indumentaria corporal. Los decorados generalmente son formas zoomorfas, representan animales que juegan un papel importante en la mitología como el jaguar, la boa panki, la tortuga, la rana, el lagarto, varios tipos de serpientes venenosas, la mariposa, etc.

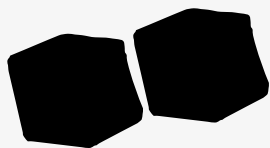
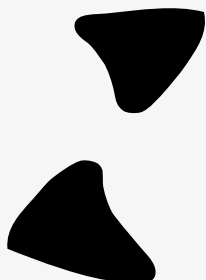
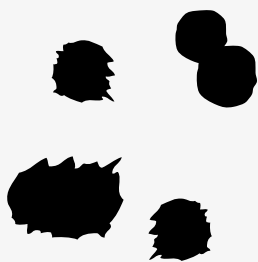


Animales y elementos principales que ejemplifican la importancia que estos tienen dentro de la cosmovisión shuar.

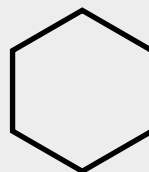
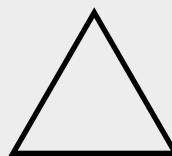
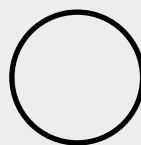
2.3 Extracción Icónica de las formas (según su cosmovisión)

INTERPRETACION DE SU COSMOVISIÓN	ANIMAL QUE LO REPRESENTA
<p>PODER, representado por el jaguar.</p>	
<p>PODER, CASTIGO: representado por la boa.</p>	
<p>PASIVIDAD, PACIENCIA: representado por la tortuga.</p>	

EXTRACCIÓN GRÁFICA



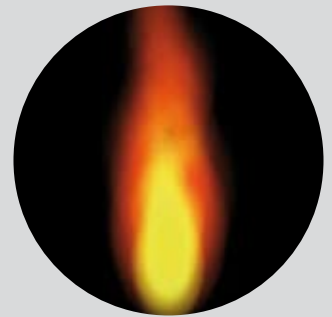
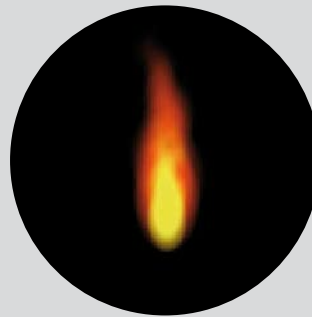
SIMBOLOGÍA INTERPRETADA



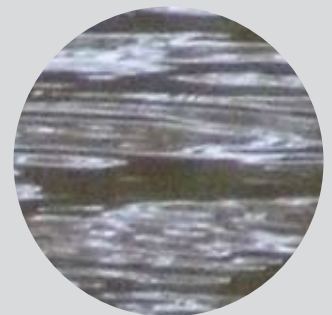
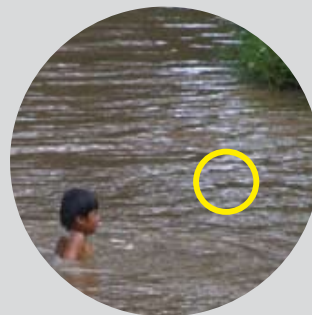
INTERPRETACION DE SU COSMOVISIÓN

ANIMAL U OBJETO QUE LO REPRESENTA

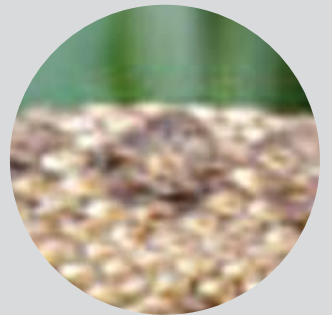
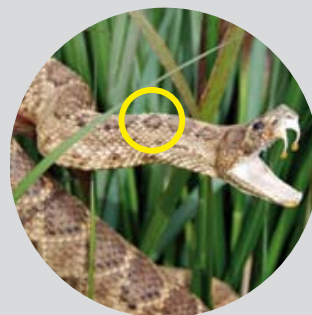
CASTIGO: representado por el fuego



FERTILIDAD, ABUNDANCIA: representado por el agua.



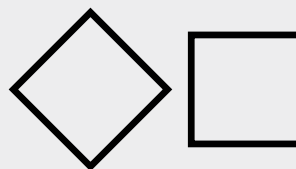
PODER, CASTIGO: representado por la serpiente y la boa.



EXTRACCIÓN GRÁFICA



SIMBOLOGÍA INTERPRETADA



INTERPRETACION DE SU COSMOVISIÓN

SERVICIO, VIDA, LIBERTAD: representado por la mariposa

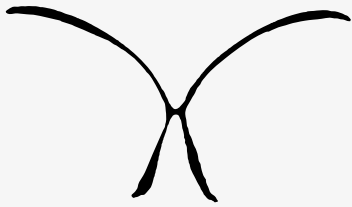
FERTILIDAD, VIRILIDAD, CONOCIMIENTO: representado por la rana.

MANDO, ORDEN, VALENTÍA: representado por el lagarto.

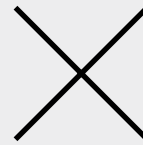
ANIMAL QUE LO REPRESENTA



EXTRACCIÓN GRÁFICA

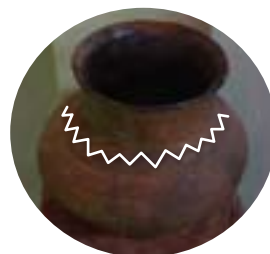


SIMBOLOGÍA INTERPRETADA



Todas las abstracciones gráficas realizados por el pueblo shuar, son realizadas en base a animales originarios de sus cacceríos, es decir basados en animales que conviven en su entorno, y por eso de la especificidad fotografica para mostrar a esas especies.

2.4 Ejemplificación de la abstracción grafica

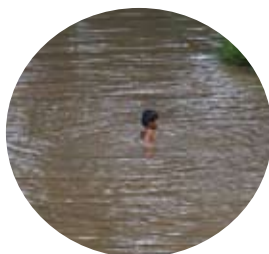


AMÄMUK (Tazón grande)

Abstracción zoomórfica de la serpiente en elementos decorativos.



Abstracción zoomórfica de la piel del jaguar.



Abstracción de elementos como el agua.

Formas de plantas son también usadas en la decoración. No es una cerámica muy elaborada, más rica es la de otros grupos amazónicos como los Canelos y los Achuar. La abstracción de estas formas animales parte de un efecto alucinógeno; las mujeres suelen ingerir zumo de tabaco en



grandes cantidades para obtener algún tipo de visión, pero algunas en pocas ocasiones han ingerido maikiuwa o natém.

Es muy probable que en este estado de trance, estos animales hayan sido captados en formas abstractas, como círculos, triángulos, equis, hexágonos, etc.

De las entrevistas que he realizado, saben que las abstracciones realizadas por ellos son o representan animales de su entorno, pero sobre todo aducen utilizarlas por el carácter simbólico que representa, puesto que dentro de su cosmovisión cada uno de ellos juega un rol importante en su cultura como el agua o la rana que significa fertilidad o la serpiente y el jaguar que significa poder, tal como lo especificamos en un cuadro anterior. (Ver Página 36)

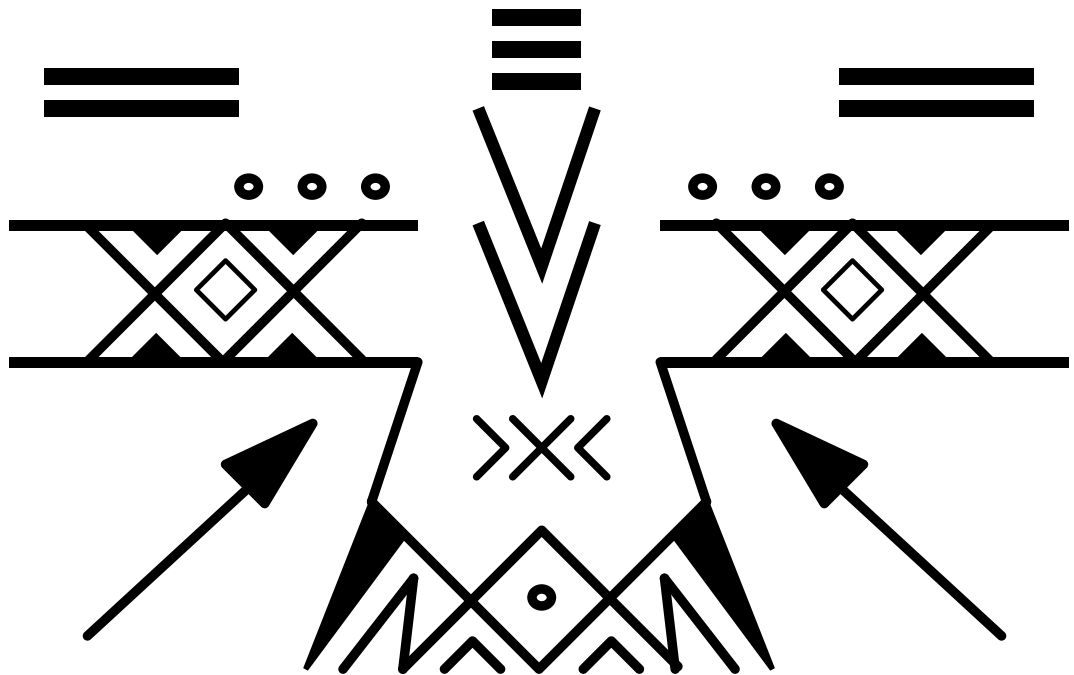
2.5 Morfología

Todos los elementos productos de abstracciones, sean en su arte corporal como en su indumentaria rinden culto a su entorno o, quizás es la forma de hermanarse con él para su convivencia.

Como lo dijimos anteriormente esto lo logran mediante la abstracción de figuras, elementos, animales y naturaleza de su alrededor; para actos y ritos de fertilidad el agua y la rana; para el poder, la serpiente y el jaguar.

Desde el punto de vista del diseño, la operatoria utilizada es simple, mediante operaciones básicas de reflexión, traslación y transformación.

La operatoria es inconsciente y de memoria colectiva incluso se podría decir que lo realizan de forma inercia por lo aprendido dentro de su contexto a lo largo de los años y el aprendizaje en la construcción de todos sus grafismos se da mediante la transmisión oral y la enseñanza in situ.



Ejemplo de geometrización de las formas.

2.6 EXTRACCIÓN Y GEOMETRIZACIÓN DE LA GRÁFICA

Gráfica utilizada en su cerámica, importante para lo que es utilizada tanto en la cocina como en sus diversos ritos.

Pirograbado en ceramica

DESCRIPCIÓN

SOPORTE

RECIPIENTE CEREMONIAL:

Recipiente utilizado para la Fiesta de la Chonta y de la Chicha, en el que se coloca la bebida preparada para tal evento. La gráfica se distingue, puesto a que representa mando y orden, y es precisamente la mujer quien se encarga o manda en la cocina, es por eso también la figura antropomorfa del envase que asemeja a la silueta femenina. La gráfica representa una abstracción de la serpiente, que significa poder.

RECIPIENTE UTILITARIO:

Recipiente utilizado para la conservación de alimentos y bebidas preparadas en la cocina shuar. Esta es la forma de la mayoría de los recipientes, no solo en su morfología sino también por la gráfica que lo compone y que solo se distingue por su gráfica, ya que en estos recipientes, le servicio es lo que evoca según su cosmovisión.

RECIPIENTE PARA BEBIDA:

Este recipiente es utilizado para la bebida de los brebajes utilizados en las fiestas ceremoniales por los chamanes y los ancianos. Es de mucha importancia puesto que en ellos se sirven los alucinógenos que servirán para guiar a su pueblo según lo diga el sueño. La gráfica expresa fertilidad y abundancia que el pueblo tendrá por la guía de sus maestros.



EXTRACCIÓN GRÁFICA



REINTERPRETACIÓN GEOMÉTRICA



Gráfica utilizada en mujeres y niños para diferentes actos ceremoniales y de costumbre ancestral.

Pintura corporal

DESCRIPCIÓN

SOPORTE

MUJER ADOLESCENTE

Gráfica representativa de las mujeres shuar, que son puestas en ofrenda para los sus dioses. Estas mujeres lo comprenden entre los 13 - 18 años de edad. La gráfica representa la abundancia y la fertilidad por la decendencia que lo dioses pondrán en ellas. También servicio que ellas entregarán a su pueblo mientras esto llega.



MUJER PARA CEREMONIA:

Esta es la gráfica representativa que las mujeres llevan en las ceremonias o actividades chamanicas con sus ancianos ya que muchas veces hacen de acólitas. La gráfica en este caso representa servicio entregado a su pueblo en la organización de estos eventos.

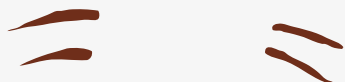
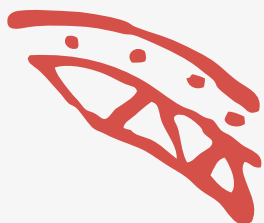


NIÑO SHUAR:

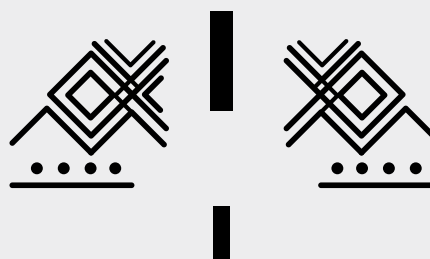
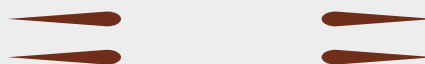
Para los padres shuar es importante que sus hijos desde bien niños lleven marcados en sus cuepos que es lo que quieren que de adultos se conviertan. En este caso la gráfica representa poder y mando, posiblemente de un futuro padre de caserío o anciano.



EXTRACCIÓN GRÁFICA



REINTERPRETACIÓN GEOMÉTRICA



Gráfica en textiles y geometrización de formas para la cestería.

Textiles y cestería

DESCRIPCIÓN

SOPORTE

ADOLESCENTE SHUAR:

Itiap, que es el vestido del varón shuar. Mientras mas débil o de menor posición jerárquica tenga un individuo en su caceroío, o como en este caso mientras mas joven sé es, los colores son ocres. La gráfica en la vestimenta del varon representa virilidad y poder.



HOMBRE SHUAR:

Mientras mas valentia o poder tiene un hombre en su cacería, mayor es el número de simplicidad en su itiap, como en este caso que se trata de guerreros. La gráfica sumado al color del traje representa poder, fuerza, virilidad.

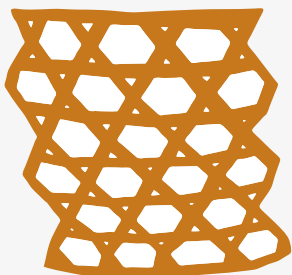
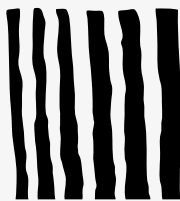


CESTO:

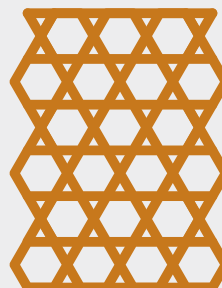
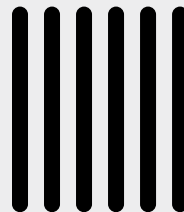
Este es el cesto característico de los shuar, lo utilizan para el transporte de sus alimentos luego de la recolección de frutas o de la cacería. En el tejido se observa un hexágono, que representa a la paciencia que deben tener a la hora de conseguir su alimentación.



EXTRACCIÓN GRÁFICA



REINTERPRETACIÓN GEOMÉTRICA



La gráfica corporal es lo más representativo de la cultura shuar, en ella plasman su cosmovisión mitológica ancestral.

Tatuajes y pintura corporal.

DESCRIPCIÓN

SOPORTE

ANCIANO:

La pintura corporal juega un papel importante, puesto que en ella esta representado el papel que tiene el hombre en su cacerío. En este caso de trata de un anciano o jefe, ya que su grafía representa servicio a su pueblo y también conocimiento.



CHAMÁN:

El chamán es el encargado de guiar a la gente en las ceremonias ancestrales, así como también el de tener el conocimiento ancestral milenario, ya que solo así puede tener contacto con las fuerzas cósmicas sobrenaturales, para que esto le guíen a encontrar la medicina natural y shamánica que su gente requiera. Ese conocimiento y poder se haya representado en su grafía, típica de los chamanes.



GUERRERO:

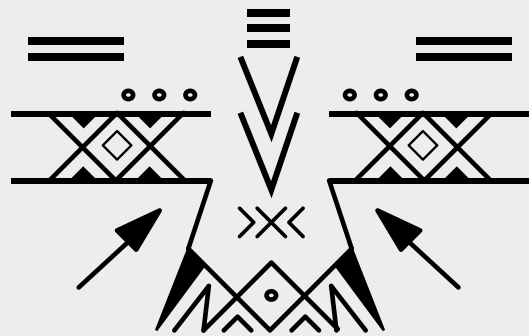
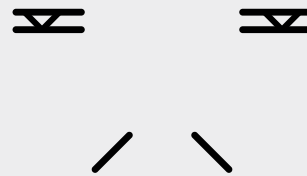
El hombre shuar es mucho más vanidoso que la misma mujer, para ellos mientras dura su etapa adolescente, mientras más ornamentos y pintura corporal utilizan se sienten más poderosos. Caso contrario sucede con el guerrero, puesto que ellos, mientras más pintados estén, más batallas han luchado. Su grafía representa poder, mando, valentía, coraje. Estos son los más respetados dentro de los caceríos.



EXTRACCIÓN GRÁFICA



REINTERPRETACIÓN GEOMÉTRICA



2.7. Tratamiento Gráfico de las formas

Multitud de formas icónicas y escritas sobre diversos soportes coexisten en este paisaje gráfico, resueltas con estilos personales y procedimientos tecnológicos, donde el computador sirve de herramienta. Dentro de estos estilos podremos apreciar, por una parte, elementos gráficos gestuales, espontáneos y personales, realizados de manera intuitiva con herramientas y técnicas del Diseño Gráfico con el fin de transmitir una información inmediata, conviviendo; y por otra, con grafismos sobrios y contemporáneos. En unos casos el trabajo mimetiza, interpreta o sobresaeta la iconografía de la vestimenta y de la ornamentación con resultados completamente informales, pero muy personales, y en otros casos existe un ajuste a normativas urbanas para marcar y ordenar un territorio, preservar o resaltar hechos históricos y religiosos de la propia cultura, conservar un estilo o intentar crear y coordinar una identidad visual cultural con carácter valorativo. En cualquier caso, en este paisaje gráfico encontramos una gran lección de convivencia comunicativa -entre lo espontáneo y lo establecido- y de tolerancia silenciosa debido a la diversidad, para susurrarnos un mensaje que nos pueda interesar. Todas estas inscripciones gráficas, con sus variables y combinaciones, son las que por fortuna aún se dejan ver y que podemos sentir y vivir a diario por los recorridos a los lugares donde aún habitan comuneros de esta gran cultura ecuatoriana.

Es nuestra responsabilidad, como investigadores universitarios en diseño gráfico, propiciar la búsqueda de nuevas miradas que enriquezcan no sólo la formación visual del diseñador, sino su compromiso con la cultura de nuestros lugares; así como la responsabilidad de los agentes institucionales de promoción turística local de recuperar y revalorizar los bienes culturales de carácter gráfico, re-legitimando y proponiendo su disfrute.

2.8 Personajes mitológicos Shuar

ARUTAM: Dios Supremo, vive en las cascadas sagradas de la selva.

KUJANCHAM: Personaje que por curiosidad sobre la luna sufrió el chamusque de sus patas, se dice que desde entonces las manchas lunares son productos de ese acto.

SHAKAIM: Ser misterioso que sale del agua para enseñar a los Shuar los diferentes campos de trabajo y para darnos fuerza.

NUNKUI: Tiene todo el poder debajo de la tierra, a el se debe el desarrollo de los tubérculos y la vida de los animales terrestres. En la mitología se presenta como una mujer.

TSUNKI: Es el dueño de las aguas. Entrega los poderes misteriosos a los Shamanes junto con el talismán Namur y los anént para que curen a los enfermos sacándoles los espíritus maléficos wáwék. Enseña las técnicas y plegarias para pescar.

AYUMPUM: Es el señor de la vida y la muerte, posee los talismanes de la muerte “Amúank”.

IRAÍ: Es el mismo Arútam desde el cielo observa la conducta de los hombres y castiga sus incorrecciones por medio de los temblores.

UWI: Es el mismo Arútam que sale de los ríos para renovar la naturaleza cargando de frutas a los árboles, colocando las crías en los animales y los bebes en las mujeres.

IWIANCH: Son todos los espíritus. Como los Shuar no pueden imaginarlos absolutamente incorpóreos, les atribuyen siempre un cuerpo sutil, variable, transformable.

ETSA: Es el Arútam que sale de las aguas del río para ayudar a los Shuar en la cacería. Es el Señor de los animales de la selva y de la fuerza para lanzarlos.

Tradicionalmente, no existía entre los Shuar diferenciación de status sociales, estos estaban dados por referentes simbólicos. Distinguían entre los hombres maduros, diferenciando el status de Kakáram y de Wea. Un hombre gana prestigio por sus habilidades de cazador, su conducta guerrera y valentía, entonces se lo reconoce como Kakáram u hombre poderoso, invencible, distinguido por su valor y liderazgo en la guerra, ya que posee la fuerza que le transmite el Arútam (Dios). Por eso es temido por sus enemigos y respetado por sus vecinos y parientes. Conforme aumenta su prestigio y su influencia política, el Kakáram se transforma en Uunt (viejo o grande) y establece a su alrededor una zona de influencia basada en grupos de parentesco y afiliación.

Los Wea, son los ancianos, maestros de ceremonias, considerados sabios y respetados por ser la memoria viva de la cultura, por su ancestral sabiduría y por sus conocimientos rituales.

También posee autoridad simbólica, el Uwishin o Shamán, considerado el intermediario con las fuerzas y espíritus de la naturaleza; dado el rol arriesgado que cumple, pues está expuesto a la agresividad de los otros shamanes, goza de cierto status diferenciado que se refleja en una relativa abundancia de bienes y mujeres.





CAPÍTULO 3
PROCESOS DE DISEÑO

3.1 Homólogos

Existen varios proyectos de diseño realizados bajo estos parámetros de rescate gráfico, donde la identidad de un pueblo se haya presente en productos contemporáneos por medio de la utilización de la simulación iconográfica, ya sea desde un punto de vista antropológico o simplemente de interpretación visual de lo que pudo haber sido; siendo preciso acotar que estos trabajos no tiene un estudio analítico de las formas y diseños utilizados mas que por concepto meramente. A estos trabajos le pudieramos considerar como homólogos directos o indirectos, los primeros debido a la similitud en utilizar mitos para realizar su grafica, y los segundo por el uso de vestigios para redescubrir a un pueblo, mostrandolos desde sus inicios.

Seres Mitológicos del Ecuador

Este es un proyecto donde de pretende rescatar la mitología ecuatoriana, por medio de la recreación de personajes míticos.

Tiene como objetivo valorizar la esencia de los personajes míticos del Ecuador haciendo uso de de la ilustración como recurso gráfico incluyendo mitos y personajes de las 4 regiones.

Este es un trabajo realizado en base a referencias graficas que muchas de ellas fueron transmitidas por herencia visual mas no por un estudio



analítico gráfico o antropológico. el target de este proyecto es para niños y niñas de 7 a 10 años de edad.

Consiste en una serie gráfica interactiva coleccionable que enseñe la mitología ecuatoriana mediante la recreación de los seres mitológicos más



representativos de cada una de las regiones del país. Como se dijo este trabajo está realizado en base a una apreciación del contenido gráfico de cada región del Ecuador, por lo que el estudio previo para la ilustración de cada mito no es muy claro.



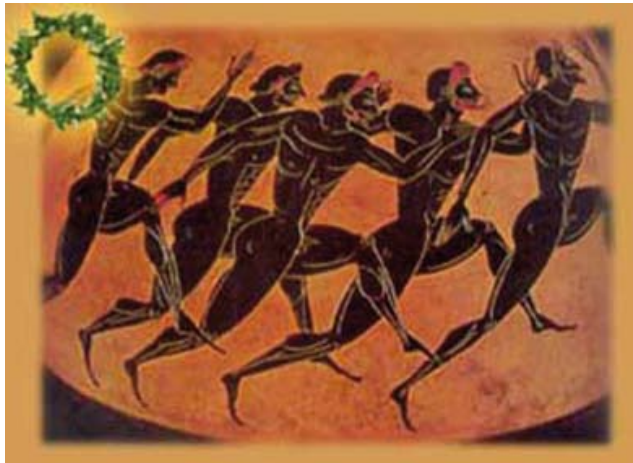
Imágenes utilizadas: "Seres Mitológicos del Ecuador",
Arévalo - Gutierrez, UDA, 2009.

Esta es la iconografía utilizada para distinguir a los personajes de cada una de las regiones. La intervención del producto como destino final es un cereal llegando a un grupo específico de personas tratando que sea asequible y de consumo diario para que los niños interactúen eficientemente con los personajes.

Juegos Olímpicos Atenas 2004

Los XXVIII Juegos Olímpicos de Verano se celebraron en Atenas (Grecia) desde el 13 de agosto al 29 de agosto de 2004. Durante 17 días se celebraron los eventos deportivos más grandes y costosos de la historia, reuniendo a delegados de 201 países y más de 10 mil atletas (6 296 hombres y 4 329 mujeres).

El logotipo de los Juegos es un símbolo clave claramente visible durante la preparación y celebración de los Juegos. El logotipo enlaza los cuatro valores de los Juegos de Atenas 2004 (herencia, participación, celebración y escala humana) con los valores más generales y ampliamente compartidos del Movimiento Olímpico. En términos de herencia, el uso de la rama de olivo se inspira en las raíces en los Juegos Olímpicos antiguos como premio a



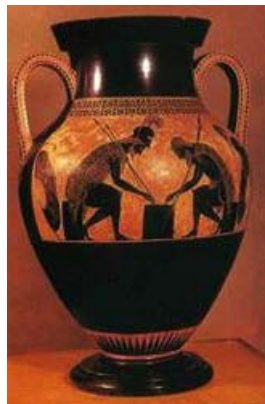
los vencedores. El olivo era considerado como elemento sagrado y símbolo de la ciudad estado de Atenas. La humanidad queda reflejada en el trazo manuscrito de la rama y el círculo abierto, que invita a la participación pacífica en el “estilo de vida Olímpica” y en la celebración de un festival universal, también simbolizado por los anillos Olímpicos. La elección de colores está relacionada con elementos naturales: el azul del cielo y mar griego y la luz del mar Egeo. En cuanto a diseño, la rama semicircular de olivo está localizada en el centro de un rectángulo irregular, representando una forma dinámica dentro de una forma estática. En el interior del rectángulo estático, los diferentes tonos de azul evocan el flujo del agua o las nubes en el cielo. La tipografía es palo seco (verdana) en mayúsculas, cuya neutralidad refuerza el símbolo visual. Se ha evitado utilizar una fuente más clásica, adoptando un estilo más moderno que antiguo. El ancho de los anillos en la parte inferior es el mismo que la rama y están alineados.



El logotipo combina historia (Juegos Olímpicos antiguos y herencia ateniense), lugar (Atenas en 2004), elementos humanos y naturales, así como los valores universales del Olimpismo.

Mascotas

Las mascotas para los Juegos Olímpicos de Atenas 2004 fueron los hermanos Phevos y Athena, las mascotas oficiales de Atenas 2004. Su creación fue inspirada en una muñeca de la Antigua Grecia, y que por concepto de juego fue utilizada, sus nombres pertenecen a dos Dioses de Olimpia: Phevos, el Dios de la luz y la música, sabio como Apolo; y Athena es la Diosa de la sabiduría y protectora de la ciudad de Atenas. Phevos



signage athens 2004



Imágenes utilizadas: "Juegos Olímpicos Atenas 2004",
Sport Icon, www.sporticon.com, 2007.

y Athena representan el enlace entre la historia de Grecia y los Juegos Olímpicos Modernos.

Los pictogramas Olímpicos forman parte, en términos de diseño, del look general de los Juegos, pero también tienen un papel funcional en la señalización de la ciudad sede y particularmente de las instalaciones. Los 28 deportes y disciplinas deportivas están representados en 35 pictogramas, que al igual que el logotipo y las mascotas, se han inspirado en la Grecia antigua.

La forma de los pictogramas representando fragmentos de cerámica antigua griega, simbolizan no sólo la Antigüedad, sino su “redescubrimiento” a través de actividades arqueológicas. Las formas humanas representadas en los pictogramas son figuras negras “cicladadas”, nuevamente inspiradas por la Grecia Antigua, con un estilo simple y dinámico. El estilo de las figuras maximizan las posibilidades para representar la diversa variedad de acciones de los diferentes deportes Olímpicos. Estos símbolos formarán un contraste interesante con las instalaciones modernas en las que se ubicaran.



RECORTA TUS PERSONAJES

UNAMARAY

MC DOUGAL

SERES MITOLÓGICOS DEL ECUADOR

Información Nutricional
 Tamaño por porción: 314 Trazo (30 g)
 Porciones por empaque: 11

	100g	100g	1 porción (30g)	% Ingestión diaria*
Calorías	411	123	158	
Taladro	40	12	4	8%
de los granos	40	12	4	8%
Grasa total	5	1.5	0.5	1%
Grasa saturada	0	0	0	0%
Carbónhidrato	110	33	11	22%
Sodio	110	33	11	22%
Fibra	10	3	1	2%
Proteína	85	25	8	16%
Fibra dietética	1.8	0.5	0.2	0.4%
Azúcar	10	3	1	2%
Proteína	7	2	0.7	1.4%

* El 100% de la ingestión diaria se basa en una dieta equilibrada que incluye una variedad de alimentos.

Porcentaje de la ingestión diaria de nutrientes (RDA) en un solo paquete por porción (30g)

	30g	100g	% Ingestión diaria*
Vitamina B1	0.35	0.35	100%
Vitamina B2	0.45	0.45	100%
Vitamina B6	0.25	0.25	100%
Vitamina B12	1.5	1.5	100%
Calcio	5	5	10%
Acido Fólico	100	100	20%
Vitamina D	100	100	20%
Ac. Pantoténico	2.5	2.5	50%
Hierro	4.5	4.5	90%
Zinc	3.75	3.75	75%
Cobalto	12	12	30%

© 2004, De acuerdo a las Recomendaciones Nutricionales de la Organización Mundial de la Salud y el Instituto Ecuatoriano de Normalización (INEN) según Norma Técnica 1.334-2004 y Orden Ministerial 1963.
 * El 100% de la ingestión diaria se basa en una dieta equilibrada que incluye una variedad de alimentos.

Calorías por porción: 158
 Grasas totales: 1.5g - Proteínas: 8g

ENVASE RECICLABLE NO CONTAMINA

MC DOUGAL

10 VITAMINAS Y MINERALES

SERES MITOLÓGICOS DEL ECUADOR

coleccionables

3.2 Juguete

Un juguete es un objeto con el cual jugar, generalmente destinado a niños/as, aunque existen también diversos juguetes para adultos o ambos. Ciertos juguetes son apropiados también para animales domésticos, en especial perros y gatos, existiendo incluso variedades de juguetes creados específicamente para ellos. Los juguetes pueden ser utilizados individualmente o en combinación con otros. Ciertos juguetes son asociados con épocas históricas o culturas particulares, mientras que otros aparentan poseer popularidad universal.

Los juguetes para niños y niñas suelen diferir en temática, teniendo por lo general un reflejo en la vida adulta de su propia cultura. Así, por ejemplo, muchos juguetes para niñas representan tareas adultas típicamente femeninas, tales como la crianza; mientras que muchos juguetes para niños incluyen típicamente elementos bélicos o de acción: armas, automóviles, caballos.

Función del juguete

En general un juguete tiene por objetivo la recreación, sin exceptuar otras funciones como la formación, el aprendizaje, el desarrollo o estimulación de los aspectos intelectual, psicológico, sensorio-motriz y de convivencia social, entre otros.



Imagen utilizadas: "Educando y jugando", Philips Hunreg, Editorial Buena Vista, Barcelona, España, 2009

Es en los niños en que el juguete es un concepto imprescindible y en el que toma su máximo valor en el contexto del desarrollo humano. La función del juguete en los niños es la de apoyar el desarrollo de múltiples aspectos de éste, tanto el físico como el psicológico. Es a través del juguete que los niños exploran, descubren, aprenden e interactúan con múltiples objetos y problemas que forman una parte importante de su adecuado desarrollo como individuos.

Influencia de la mercadotecnia

En la actualidad muchas películas, programas televisivos, historietas, libros y equipos deportivos incluyen juguetes en sus líneas oficiales de mercadería.

Éstos consisten generalmente en modelos en miniatura de personajes u objetos (vehículos, edificios, accesorios, etc.) asociados a sus respectivas temáticas. A veces se hace una distinción en los modelos basados en personajes antropomórficos entre las llamadas figuras de acción (destinados a los niños varones) y las muñecas (enfocados a las niñas), independientemente de si el modelo en cuestión representa un personaje femenino o masculino.

Materiales de los juguetes

Las culturas originalmente derivaban los materiales de la naturaleza para la elaboración de juguetes sencillos; desde la madera, las hojas de maíz y semillas, hasta las piedras, y vísceras de los animales.

En el desarrollo de los juguetes se incorporó la tela y otros materiales de simple proceso, como lo son algunas tintas.

Posteriormente, aparecieron los juguetes metálicos, hechos de hojalata o latón.

Actualmente, los avances en el área química y de manufactura han permitido la elaboración de productos de materiales sintéticos, así como lo es en la inyección de plástico para la alta producción de figurines, juguetes completos ó parciales, además de una gran diversidad de objetos. Los estándares modernos en la industria requieren, por razones preventivas de salud, que los materiales no sean tóxicos y que el diseño de juguetes considere la dureza de los materiales, con el fin de ser más seguros ó menos peligrosos; esto último es evidente en juguetes esponjosos y de tela hechos para infantes.

Por ejemplo, la pelota, considerada por muchos como el mejor juguete, durante el transcurso del tiempo, ha sido creada del producto natural del hule, del estómago de la cabra, de combinaciones de materiales que incluyen el cuero, y también se ha fabricado de plástico y otros materiales sintéticos.

Consideraciones preventivas

Aparte de que los juguetes deban ser hechos de materiales no tóxicos, el tamaño del juguete, dependiendo de la edad del menor, no debe ser menor que el diámetro de la tráquea, de acuerdo al instrumento de medición que la industria creó con este fin. Otra consideración en la construcción del juguete es la de de procurar no tener orillas filosas, o picos. Requerimientos, regulaciones y estándares locales y federales deben ser observados en la manufactura de juguetes.

3.3 Juguetes como herramienta educativa

En la actualidad no se ha dicho mucho y no solo no se ha dicho mucho, si no que además, lo que se ha dicho, no ha sido valorado de manera suficiente con respecto a la importancia que tienen los juguetes en lo educativo. Es por ello que se retoma el tema del juguete como herramienta educativa.

Diferenciación

Cada día es más común escuchar a padres e hijos, comentar sobre la adquisición de juegos y no de juguetes; aquí parece importante hacer la distinción entre juegos y juguetes, ya que los juegos son las acciones desarrolladas por los humanos para “x” motivo y los juguetes son elementos, claro está, indispensables para el desarrollo de la acción.[*]

Los personas no adquirimos juegos, compramos o construimos juguetes que sirven para la acción de jugar. Ej. Las cartas no son un juego si no un juguete y sirven para realizar distintos juegos, al igual que el domino o el parqués, tan conocido en nuestro medio.

Para la realización de juegos, no siempre es necesario adquirir juguetes en el mercado, pues los que fabrican los mismos usuarios, terminan siendo más apetecidos por éstos; más adelante volveremos sobre este punto.

Los juguetes tienen la característica de ser inanimados y su vitalidad la da siempre un jugador, incluso cuando hablamos de los más modernos, que también hablaremos de ellos más adelante, son juguetes que necesitan de un jugador para poder “ser”, por ejemplo, la muñeca que dice papá y mamá, termina siendo una muñeca repetitiva en sus palabras y cansando a la dueña aunque ésta no lo manifieste, olvidándola y cambiándola por otra que le dirá todos lo que ella desea escuchar[2], en resumidas cuentas, esa muñeca no es pieza de un juego, si la flamante propietaria no oprime un botón para hacerla participe de alguna aventura infantil.

Educación con juguetes:

Los juguetes existen hace millones de años y son producto de las circunstancias culturales y sociales de los pueblos; no vamos a adentrarnos en la historia de éstos, aunque valdría la pena, si no que vamos a recoger

* Esta diferencia se puede apreciar en la definición que sobre juego y juguete, recoge el diccionario enciclopédico visual de PEV - IATROS Ediciones limitada. 1998

[2] Vatieer, GUY; en el prefacio al libro: “El juguete, el niño, el educador” ; de Ediciones mensajero 1996. Pgs: 5 y 6.

aquí, sólo las características de dos juguetes; uno que hace referencia a los “viejitos” y otro a los juguetes modernos.

Empecemos por la reina de los juguetes[3]: la muñeca, la que no habla y que no tiene movimiento, aquella relegada a ser comprada por los más pobres; a nuestro juicio, es un excelente juguete, precisamente por el hecho de no hablar, no tener movimiento propio, se convierte en un elemento versátil, tanto como la dueña; ésta entra profundamente en el mundo de la jovencita que asume jugar con el objeto. Basta con observar a un grupo de niños y niñas jugando a representar una escena de la cotidianidad familiar de alguno de los protagonistas y las muñecas se convierten en enfermeras, cocineras, doctoras, amas de casa y la lista sería tan larga como la experiencia de los participantes; es decir, la versatilidad del juguete consiste en la apropiación que el dueño y en este caso la dueña pueda hacer de ella.

Estos juguetes posibilitan la creatividad infantil de manera amplia, permitiéndoles mayores condiciones para la vivencia de sus espacios afectivos, sociales y síquicos.[4]

El juguete es un posibilitador si se quiere de los sueños de los infantes, siempre que éstos puedan convertir a sus juguetes en protagonistas de sus más profundos deseos.

Ahora nos referimos a los juguetes más modernos: pensemos en la pista de carros, en la que éstos se chocan y su dueño o dueños pueden corregir manualmente para volver a enfrentarlos a la velocidad de la pista y de la potencia de las baterías que se pueden adquirir. Ante esta propuesta lúdico - consumista, nos surgen interrogantes como:

- Qué otro juego puede desprenderse de esta propuesta?
- Qué creatividad permite este tipo de juguetes a los niños?

[3] Del libro “Como educar jugando”

[4] Desde nuestra mirada, creemos que éste no ha cambiado mucho, aunque se hable de otra manera de construir el conocimiento en las aulas de clase.

Como podemos nos encontramos ante un juguete que obligaría a los niños a ponerlo al centro de los juegos ejercitados, un juguete repetitivo, poco versátil y no posibilitador de los deseos de los niños. La relación jugador juguete, en una relación simple donde el jugador no tiene muchas posibilidades de crear de hacer del juguete eso, su juguete.

Para terminar, quisiéramos plantear como alternativa, el uso de juguetes menos sofisticados cada día ya que los modernos terminan por fastidiar a los adultos y guardados en la habitación de los niños para no ser destruidos por éstos, gracias al precio que papá y mamá pagaron en el supermercado; que sentido tiene comprar juguetes que los niños y niñas no pueden utilizar por prohibición expresa de las mismas personas que se los compraron.

Algo de los juegos:

Para no detenernos aquí, sólo basta con decir que con los juegos pasa algo similar a los juguetes; existen hoy un conjunto de juegos que posibilitan a los niños/as el encuentro con los otros y por ello facilitan la vida social de éstos, al igual que su vida afectiva y por otro lado, han surgido en el mercado un conjunto de juguetes modernos que facilitan el juego de personas solas y que pueden en un momento determinado dificultar el acceso de los pequeños en el concierto social, contrario a juguetes y juegos que lo facilita.

Lo educativo:

Este punto es importante, puesto que es lo que realmente nos convoca; lo anterior era importante para hacer ver, hacia dónde podremos llevar los juegos desde una perspectiva educativa.

De entrada, podremos decir que los sistemas educativos, se han caracterizado por su rigidez, por transmitir el conocimiento desde la óptica de lo serio, como una herencia quizás del cristianismo medieval[5]. Vale la pena destacar que esta propuesta fue válida y que obviamente no es

[5] Ver la novela: "EL NOMBRE DE LA ROSA"

condenable, pero que hoy es necesario reevaluarla y convertir el proceso enseñanza aprendizaje [6] en un modelo de encuentro con el saber un poco más dinámico, más participativo y quizás menos agresivo con el educando.

Los juguetes y los juegos por su versatilidad pueden ser utilizados en propuestas del conocimiento, siempre que se tenga en cuenta que es lo que se quiere transmitir. Nada más satisfactorio que evaluar un joven estudiante con propuestas que le faciliten encontrarse con los elementos ofrecidos por sus docentes sin tensiones y de manera agradable.

Desde el punto de vista de la Recreación, los juegos son herramientas que deben ser utilizadas y no fines en si mismos que no permiten más que alienar a los que participan, así no sé a este el fin que persiguen.

Así como utilizamos juegos para romper el hielo, podremos utilizarlos para brindar a los estudiantes un tema específica de literatura, de ciencias, de aritmética etc. De igual forma se puede evaluar una actividad desde una propuesta lúdica, permitiéndoles a los participantes una forma menos tensa de entregar los conocimientos adquiridos.

En los juegos colectivos, los docentes tienen la posibilidad de evaluar u observar en los jóvenes estudiantes, su proceso de socialización, sus posibilidades motrices tanto finas como gruesas.

La elaboración de una cometa, podría ayudar a un profesor de sociales a reforzar el trabajo en equipo.

La realización de una comida juntos, podría ayudar para que los jóvenes se acerquen a los espacios geográficos donde se producen los elementos que hacen parte de esta comida típica.

La elaboración de una torta o ponque, facilitaría el acercamiento con el

[6] Rueda, Marco Vinicio. Mitología. Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Quito 1993. Págs. 18 y 19

proceso de la suma y de la resta si se quiere.
Así podríamos enumerar un conjunto de juegos y técnicas para que los procesos educativos pudiesen ser asimilados por los protagonistas de una



Imagen tomada del libro "Educando y jugando", Philips Hunreg, Editorial Buena Vista, Barcelona, España, 2009

3.4 Juguetes de Papel

PAPEL: es una delgada hoja elaborada con pasta de fibras vegetales que son molidas, blanqueadas, desleídas en agua, secadas y endurecidas posteriormente; a la pulpa de celulosa, normalmente, se le añaden sustancias como el polipropileno o el polietileno con el fin de proporcionar diversas características. Las fibras están aglutinadas mediante enlaces por puente de hidrógeno.

JUEGO: es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara.

Reseña del papel

De todos los materiales que la gente ha utilizado para la escritura, el papel es el más difundido a través del mundo. Su nombre deriva del papyrus, que era el material que usaban los antiguos egipcios, griegos y romanos. El papiro es sin embargo, sólo uno de los predecesores del papel.

Ts`ai Lun inventó el papel en el año 105 DC, en China, a partir de desperdicios de tela, fue el primero en organizar la producción del papel a gran escala, y se las arregló para conseguir las patentes exclusivas para hacerlo. China en ese tiempo era ya una sociedad que requería documentos en abundancia para llevar sus registros por escrito. Estaban sentadas las bases para el desarrollo de un material más ligero, fácil de almacenar y transportar que las existentes tablillas de madera o las telas de seda.

Así, los chinos desarrollaron un buen número de especialidades de papel, ya sea de diferentes tamaños, con protección contra insectos, etc.



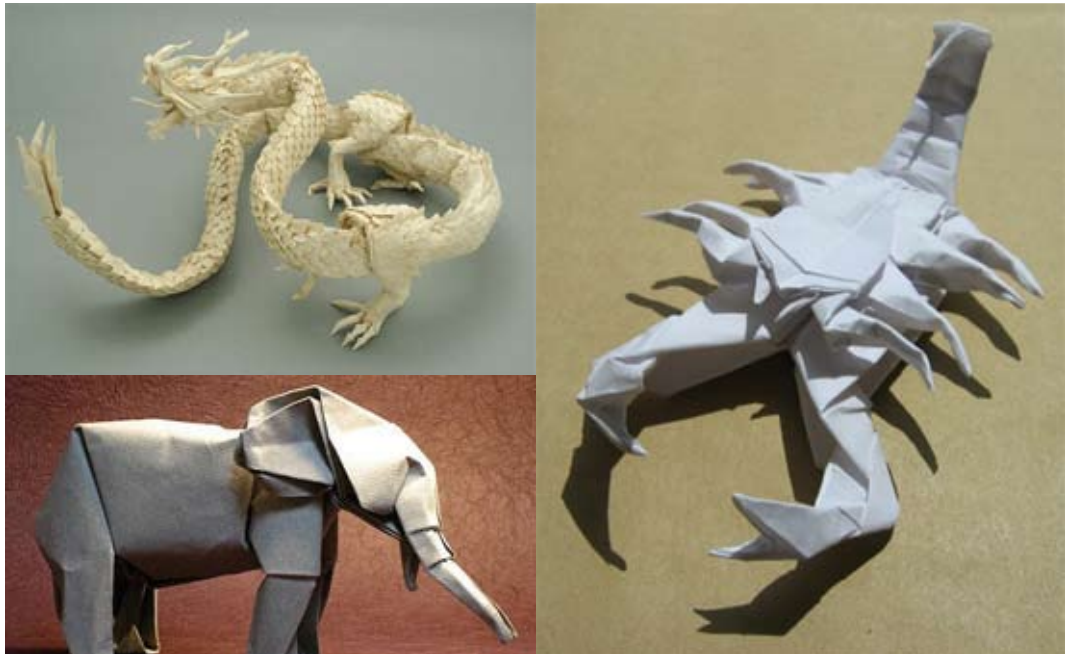
Durante 500 años, la fabricación del papel fue exclusiva de los chinos, y es hasta el año 610 cuando la técnica de fabricación llega a Japón y Corea. El primer libro de la historia, se imprimió en China en el año 868. Se trata de “El Sutra del Diamante”, por Wang Jie.

3.5 Historia de los juguetes de papel

Origami

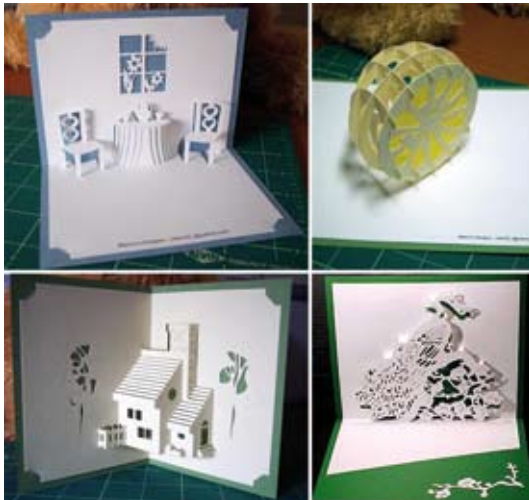
Indudablemente después de revisar su historia, la influencia que creó la invención del papel en Asia, hizo que apareciera el primer juguete de papel de la historia que es el origami. El origami es el arte de origen japonés del plegado de papel, para obtener figuras de formas variadas.

En el origami no se utilizan tijeras ni pegamento o grapas, tan sólo el papel y las manos. Por lo tanto, con sólo algunas hojas de papel pueden obte-



Imágenes utilizadas: Wilimas, Peter. “Arte Japonés, EL PAPEL”. Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco. Primera Edición, México 1992.

nerse distintos cuerpos geométricos (incluso a veces, poliedros) o figuras parecidas a la realidad. Las distintas figuras obtenidas a partir de una hoja de papel pueden presentar diferentes áreas (según la porción de papel que queda debajo de otra) y varios volúmenes.



KIRIGAMI

Es el arte y la técnica de cortar el papel dibujando con las tijeras. Se diferencia de los "recortables" en que estos necesitan de un trazo o dibujo previo, y en el kirigami al hacerse las figuras directamente con las tijeras, lo convierten en una técnica muy creativa. Su término deriva de las palabras japonesas kiru, que significa cortar, y gami, papel. El kirigami tiene muchas variantes. El kirigami milenario practicado en oriente desarrolla modelos decorativos y muy artísticos. Hay un kirigami arquitectónico que usando cuchillas desarrolla modelos muy elaborados. Y tenemos la variante educativa del kirigami, desarrollada especialmente en Sudamérica, en la cual se usa como técnica y material educativo. Para lo cual se han creado dinámicas, juegos y aplicaciones didácticas del recorte del papel.

MAKIGAMI

Es el arte y técnica de trabajar el papel para rasgar, unir, doblar y arrugar, únicamente con las manos. Podemos entenderla como "kirigami con las manos". Estas técnicas permiten y promueven el trabajo en conjunto, el desarrollo de la creatividad, la integración de áreas y tiene una fuerte influencia en el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños al influir en su autoestima positiva. Se tiene que aclarar que, tanto en el origami como en el kirigami y el makigami, sus beneficios y sus metas concuerdan, pero la técnica es la que se debe diferenciar, aunque en el origami también está permitido el uso de pinzas y tijeras especialmente para darle la forma deseada para generar la figura, antes de comenzar a plegar la hoja de papel con que se trabajaron.



Imágenes utilizadas: Sneider, Paul. "El papel y sus juegos". Universidad Santiago de Chile, Artes Visuales. Tercera Edición, Chile 2008

Como en muchos tipos de arte, el origami tiene sus propias variantes producidas décadas después de la aparición de su aparición, que en muchos casos solo los expertos logran diferenciarlos. Estas variantes son: La popularización de este tipo de juguetes en Occidente y en América se produjo a inicios del siglo XIII con la llegada de Marco Polo, produciendo una interesante fusión no solo en el tipo de estilos sino en la creación de nuevas derivaciones del origami original, pero por sobre todo el trabajo de difusión que realizó el escritor español en la década de 1930 que para entonces en América lo llegaron a conocer como paercraft o papiroflexia.

Papercraft

Es un método de construcción de figuras tridimensionales de papel, similar al origami. Sin embargo, difiere del origami en que sus patrones pueden consistir en muchas piezas de papel cortadas con tijeras y unidas con pegamento, lo cual contradice la filosofía del origami que sólo contempla doblar papel y nunca recortarlo o pegarlo.

Esta manualidad se popularizó después de la primera guerra mundial, cuando varias casas editoras empezaron a publicar modelos de la artillería Norteamericana y Alemana. Durante mucho tiempo solamente se conocían



Los primeros juguetes de papel en América, fueron los modelos a escala de productos morotizados, en la década de los 30.

este tipo de modelos. Los patrones tradicionales en papel, al ser susceptibles de ser convertidos en documentos digitales (bien mediante un escáner o creándolos de nuevo con programas de dibujo), tienen una fácil difusión como archivos de imagen (jpg gif png....) o archivos de documento portátil (pdf), incluyendo instrucciones y esquemas de montaje en la mayoría de los casos, para posteriormente ser impresos de manera cómoda en impresoras



caseras en papel normal, restando tan solo recortar, doblar y pegar. Como podemos ver, se han producido muchísimas variantes en juguetes de papel desde sus inicios, y en especial con lo que trajo el nuevo estilo en América con el papercraft, y a su vez lo que de él se derivan, como lo que en la década de los 60-70 apareció, que fueron las muñecas recortables,

La empresa NINTENDO en 1989 subió sus ventas en un 43% cuando por medio de juguetes de papel promocionaron su marca.



que traían consigo toda una gran variedad de artículos o vestimentas, pero igual que como sucedió en el boom de la industria automotriz, la moda también se sirvió para focalizar su meta consumo en las niñas.

En la década de los 80, los juguetes de papel se popularizaron a tal punto que en todo el mundo ya no se los conocía como papercraft o papiroflexia, sino un nombre específico PAPER TOYS, pero esto debido, a que empresas como NINTENDO, se sirvieran de ello para llegar a los niños para que se dieran cuenta de la transición de pasar de la interacción tangible a una intangible por medio de una TV.

En la actualidad muchos diseñadores gráficos utilizan los paper toys como soporte para plasmar sus trabajos y en especial cuando se trata de personajes, esto con el objetivo de que muchos se promocionen como diseñadores, ilustradores o incluso como hobby, habiendo en la actualidad diseñadores que se dedican por completo a este tipo de diseño como Marshal Alexander que inclusive ha realizado exposiciones en las más prestigiosas galerías del mundo.



Imagen utilizada: www.papertoys.com

3.6 Parámetros del juguete

Como objetivo de la tesis se pretende rescatar la identidad gráfica de nuestros pueblos, por medio de la recreación de personajes míticos de la cultura shuar en juguetes de papel, con el estudio histórico-gráfico que lo precede, y cuyo análisis se halla realizado a través de referencias gráficas, en cuanto a la antropología de los personajes.

Ilustración de todos los personajes mitológicos según se encuentren en su cosmovisión, con el claro propósito de demostrar que se pueden hacer proyectos donde se puedan plasmar nuestra propia identidad gráfica.

Determinantes y Condicionantes

La determinante principal en la línea de juguetes, es que las ilustraciones realizadas en base a los personajes míticos sean plasmadas en un soporte como el papel, al muy estilo PAPER TOY, donde luego de realizar cortes y pegadas se arme el juguete y cuyo plan final consiste en generar una serie gráfica coleccionable.

Partido Funcional: la consideración funcional que se presenta, hace relación al usuario del juguete, niños/as de 8 a 11 años, para lo cual, sobre todo para los más pequeños, el juguete debe ser sencillo y claro tanto en su concepción general como en sus partes.

Otra condicionante que se plantea, la característica de la facilidad en el armado del juguete de papel, sobre todo en el factor tiempo que le tome cuando interactúe con él.

Partido Tecnológico: el interés en esta consideración esta puesto en la utilización racional y óptima de materiales.

- No se utilizará materiales nocivos para la naturaleza ni para las personas

- Se utilizará al reciclaje del papel, como aporte a la conservación ambiental.

Partido Expresivo: a pesar de tener un fuerte componente educativo, la propuesta no bastaría si el que interactúa no siente ningún interés en hacer uso de ella. Por eso el juguete debe ser educativo pero también tiene que ser divertido, y en el plano estrictamente expresivo la propuesta tiene que ser atractivo.

3.7 Parámetros de Diseño

Identidad

Dada la naturaleza de esta línea de juguetes que rememora a la mitología de una cultura, se buscará en las partes y en el todo, tomar referentes gráficos donde a la vez se pretende dar un toque contemporáneo tanto en lo formal como en lo expresivo.

El plan madre consiste en generar una serie gráfica coleccionable con los personajes shuar, y para ello se generará una marca que identifique a la línea de juguetes de papel, a la cultura y a su mitología.

Bocetos de la marca



Selección del nombre



WEMASH
JUQUETE SHUAR.



wemash
juquete.



WEMASH



WEMASH
JUQUETE SHUAR.



WEMASH
JUQUETE




WEMASH
JUQUETE SHUAR



WEMASH
JUQUETE SHUAR.

WEMASH



WEMASH
JUQUETE SHUAR.

wemash




WEMASH
JUQUETE SHUAR



WEMASH

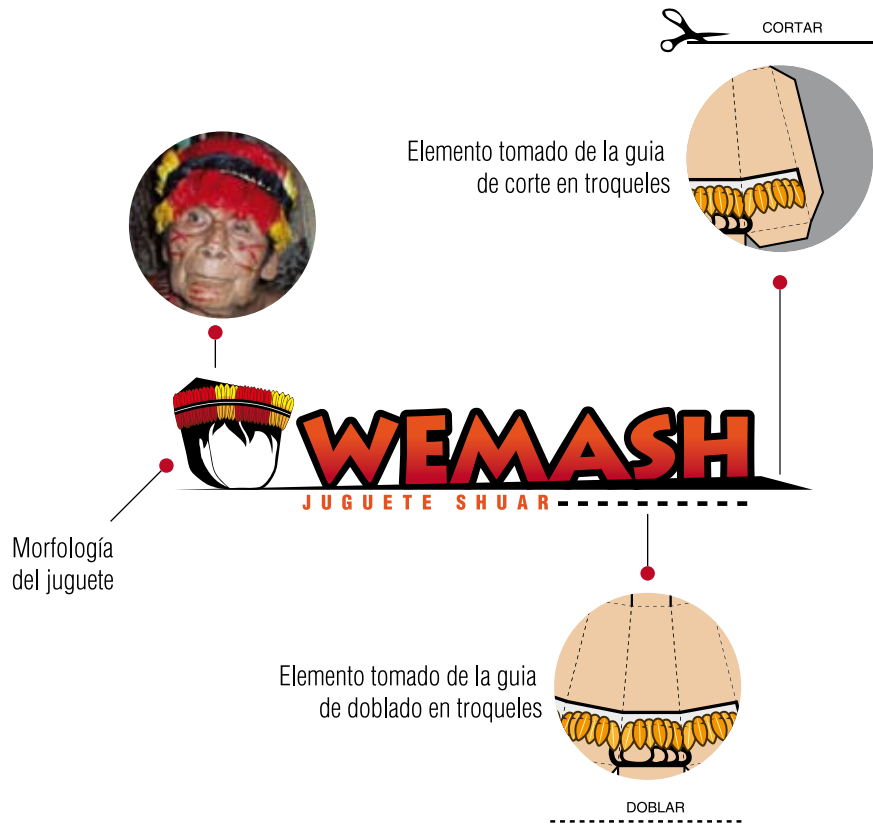


WEMASH



WEMASH
JUQUETE SHUAR

ISOLOGO





Concepto

La marca WEMASH está basado en tres aspectos importantes de la línea de jugues: el primero es la utilización de elementos característicos de los hombres shuar como lo es su arte plumario, y este a su vez lo hace reconocible y legible ayudandose con la figura humanoide de una cabeza que hace alusión a la morfología de los juguetes. El segundo aspecto que se tomó en consideración está en el haber utilizado las guías de corte y doblado que serán utilizadas en el armado del juguete, y por último, en el uso tipográfico que tipologicamente guarda características de lo que son las lanzas y vestimenta de la cultura, y que, con estos aspectos el objetivo es hacer notar la postura de poderío, siendo importante para un personaje mitológico dentro de su cosmovisión.

Cromática

Los colores utilizados son los característicos dentro de la cultura shuar; es decir, colores brillantes y saturados que reflejan el esplendor y variedad de la naturaleza shuar como el amarillo, rojo, naranja y negro, y estos a su



PANTONE DS PROCESS BLACK C



PANTONE DS 73-1 C



PANTONE DS 309-4C



PANTONE DS 50-1C

vez se manejaran en porcentajes de cuatricromía y códigos de Pantone Process Coated.

LITHOS PRO BLACK

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
1234567890!"·\$%&/()=?¿¡',.-

HELVETICA CONDENSED LIGHT

(Solo títulos)

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
1234567890!"·\$%&/()=?¿¡'^*`+.-,
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890!"·\$%&/()=?¿¡'^*`+.-,

HELVETICA CONDENSED BLACK

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
1234567890!"·\$%&/()=?¿¡'^*`+.-,
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890!"·\$%&/()=?¿¡'^*`+.-,

(Texto en general)

Tipografía

Se utilizó la Lithos Pro, por características similares, tipologicamente, a aspectos como las lanzas y la vestimenta shuar, y para el eslogan de utilizó Helvetica-Condensed Light, para dar una cualidad contemporánea en el uso de tipografías san serif como en la actualidad.

Se ha optado por estas dos familias tipográficas ya que permiten una perfecta legibilidad y además para mi parecer denotan informalidad y dinamismo que un juguete como este necesita.

3.7.1 Forma

Cromática

La selección para la cromática de las ilustraciones están basadas en los mismos parámetros de la marca, es decir, en el uso de colores brillantes y saturados que reflejen el esplendor y variedad de la naturaleza shuar.

Ilustración

Como objetivo en esta etapa de diseño, es valorizar la esencia de los personajes míticos de la cultura shuar con el uso de la ilustración digital (utilización de programas como Adobe Illustrator y Adobe Photoshop) como recurso gráfico, creando un estilo con rasgos propios pero con tendencias contemporáneas y que dichas ilustraciones mantengan características de los homólogos existentes.

Como se expuso en las determinantes y condicionantes que tendrá el juego, el mismo es para un público comprendido entre los 8 a 11 años de edad, y cuyos homólogos contemporáneos (en este caso el tipo de ilustración parecida al de la línea de juguetes) manejan un estilo de ilustración tipo manga-anime, pero que es ineludible decir que personajes americanizados no guardan tipologías a este tipo de ilustración, ya que desde sus inicios como estilo japonés siempre fueron adoptados en occidente para un tipo de animación como la comic line. Las ilustraciones posteriormente expuestas nacen primero de crear un estilo propio para la línea de juguetes, pero que



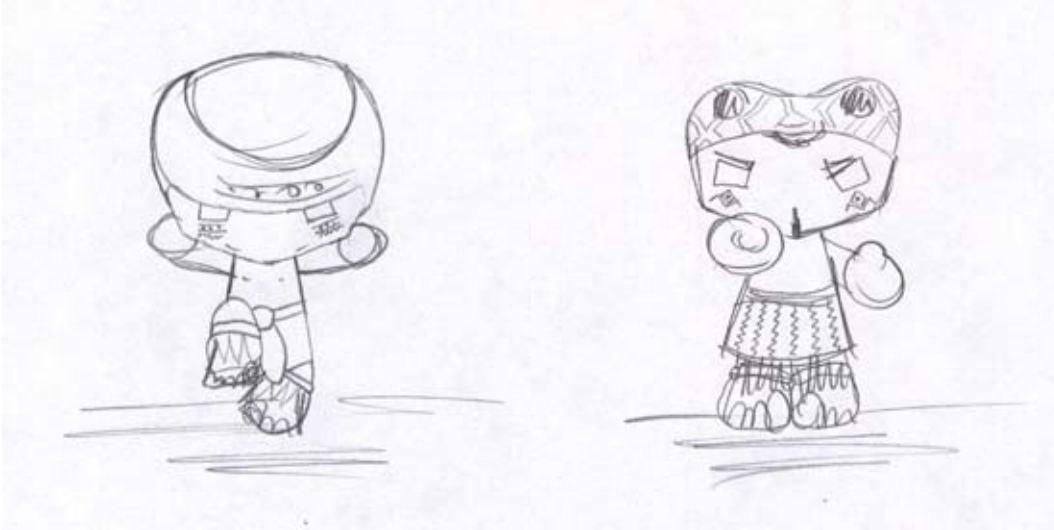
Muestra de homólogos



Muestra de ilustraciones personales



Proceso de bocetaje de las ilustraciones



Paul Gustavo Peralta Fajardo







también guardan rasgos del tipo de ilustración que la he realizado a lo largo de mi carrera universitaria, siendo un estilo personal.

Las ilustraciones están realizadas en base a los objetivos planteados en las determinantes de la línea de juguetes, es decir, pensadas en el target, en el estilo personal y en su posterior aplicación en el papercraft.

PERSONAJES MITOLÓGICOS SHUAR



TSUNKI



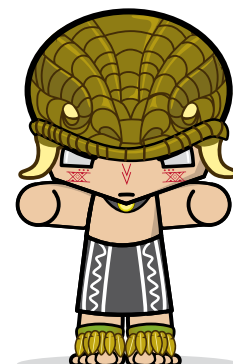
IWIANCH



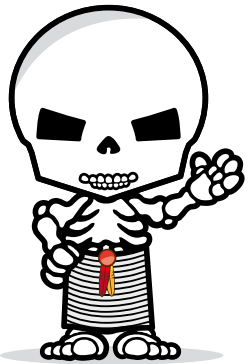
NUNKUI



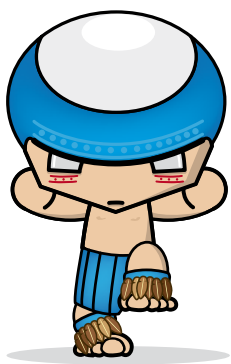
IRAÍ



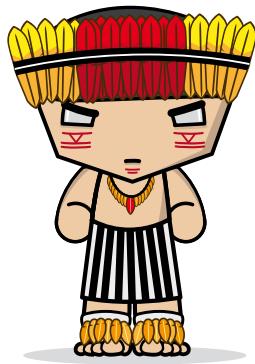
ARUTAM



AYUMPUM



KUJANCHAM



UWI



SHAKAIM



E TSA

FICHAS TÉCNICAS



TSUNKI: Es el dueño de las aguas. Entrega los poderes misteriosos a los Shamanes junto con el talismán Namur y los anént para que curen a los enfermos sacándoles los espíritus maléficos wáwék. Enseña las técnicas y plegarias para pescar.

Para el pueblo o dentro de la cosmovisión shuar,



TSUNKI



el lagarto es considerado como el dios de las aguas, siendo también considerado un experto en caza de los pantanos, por eso en su gráfica se halla plasmado el poderío que un personaje así significa. El talisman es representado en este caso con plumaje del tucán.

IWIANCH: Son todos los espíritus. Como los Shuar no pueden imaginarlos absolutamente incorpóreos, les atribuyen siempre un cuerpo sutil, variable, transformable.

Este cuerpo atribuido por los shuar siempre



IWIANCH

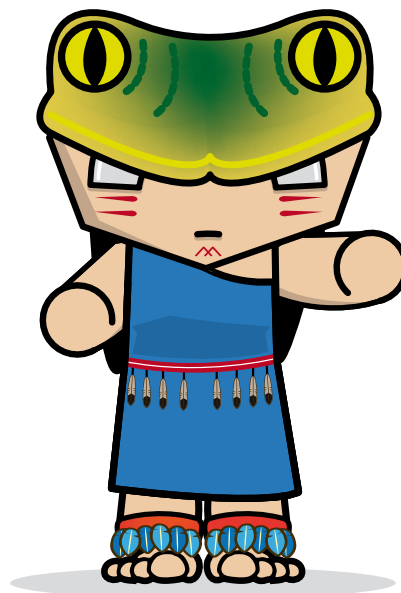
resulta ser el jaguar, puesto a la actitud que adopta este animal sobre todo cuando se encuentra en caza. La gráfica aplicada hace referencia a esa valentía que asimila la juventud de sus ancestros shuar.



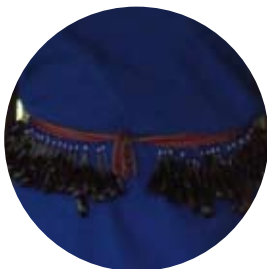


NUNKUI: Tiene todo el poder debajo de la tierra, a el se debe el desarrollo de los tubérculos y la vida de los animales terrestres. En la mitología se presenta como una mujer.

En el pueblo shuar es aquel personaje encargado



NUNKUI



de las actividades domésticas, alimentación y crianza de los niños, y la rana para ellos así como su gráfica significa servicio y entrega a su pueblo.

IRAI: Es el mismo Arútam desde el cielo observa la conducta de los hombres y castiga sus incorrecciones por medio de los temblores.

Lo representa el tukan, animal considerado como soldado aéreo, acentuando en mostrar



IRAI

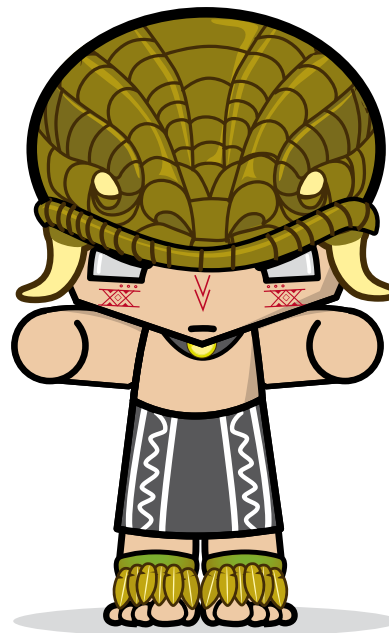
ese particularidad en su gráfica, puesto que su significado es de castigador-conciliador de actitudes incorrectas.





ARUTAM: Dios Supremo, vive en las cascadas sagradas de la selva.

Es de los personajes más venerados dentro de su cosmovisión, puesto que se halla representado por la serpiente, animal que lo



ARUTAM

asocian con el poder supremo y el castigo, cualidad expresada en la gráfica aplicada.

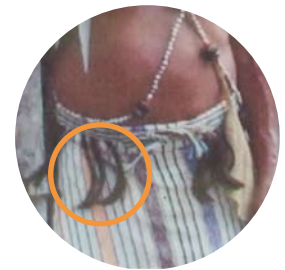


AYUMPUM: Es el señor de la vida y la muerte, posee los talismanes de la muerte “Amúank”.

Al igual que en muchas culturas americanas, a la muerte la representan con la calavera humana,



AYUMPUM



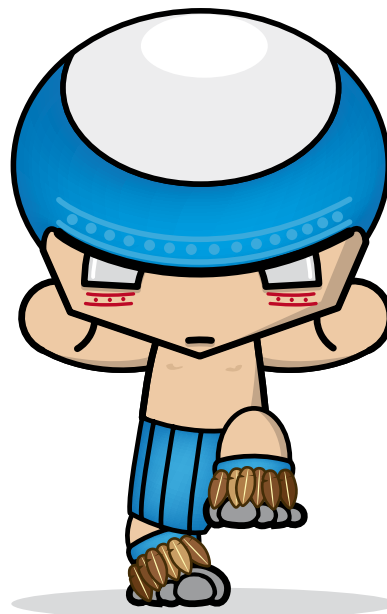
y a la vida con los talismanes anteriormente explicados.





KUJANCHAM: Personaje que por curiosidad sobre la luna sufrió el chamusque de sus patas, se dice que desde entonces las manchas lunares son productos de ese acto.

La quema de los pies de este personaje se

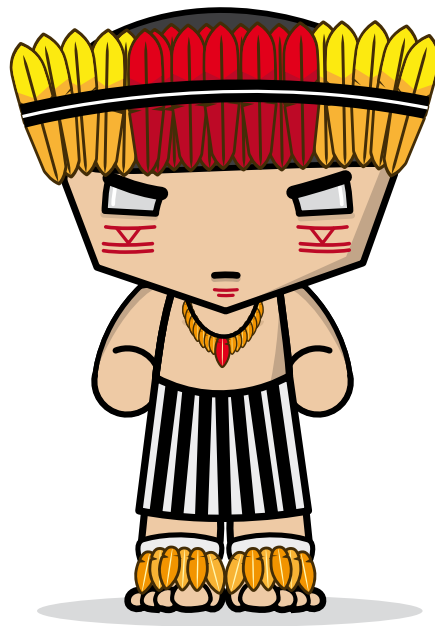


KUJANCHAM

da como castigo por su excesiva curiosidad, y en actitud de arrepentimiento el personaje acepta entregarse en servicio para la fertilidad de las mujeres shuar, representado en su traje asimilando a la luna y en su pintura facial.

UWI: Es el mismo Arútam que sale de los ríos para renovar la naturaleza cargando de frutas a los árboles, colocando las crías en los animales y los bebés en las mujeres.

Este personaje representa a los shamanes, por



UWI

sus poderes medicinales y sabiduría ancestral. La indumentaria típica de un chamán así como de su gráfica confirman el gran conocimiento que posee esta figura mitológica.





SHAKAIM: Ser misterioso que sale del agua para enseñar a los Shuar los diferentes campos de trabajo y para darnos fuerza.

Figura mitológica representada por la tortuga por las cualidades que personifica: paciencia

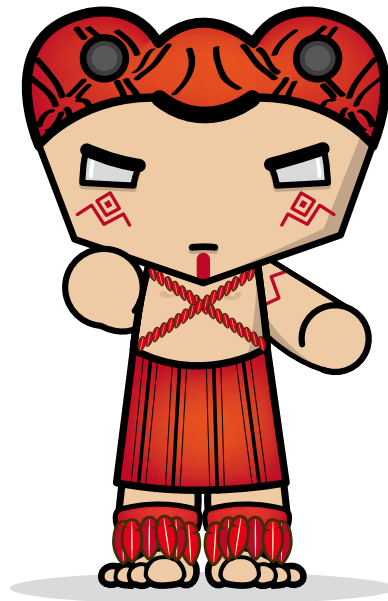


SHAKAIM

y conocimiento que entrega a los jóvenes, y que estas se hallan plasmadas no solo en su indumentaria sino también en su pintura facial.

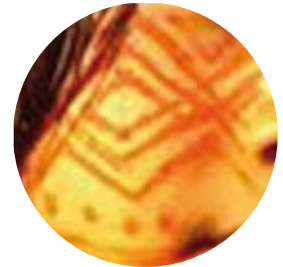
ETSA: Es el Arútam que sale de las aguas del río para ayudar a los Shuar en la cacería. Es el Señor de los animales de la selva y de la fuerza para lanzarlos.

Personaje representado por la rana roja, animal



ETSA

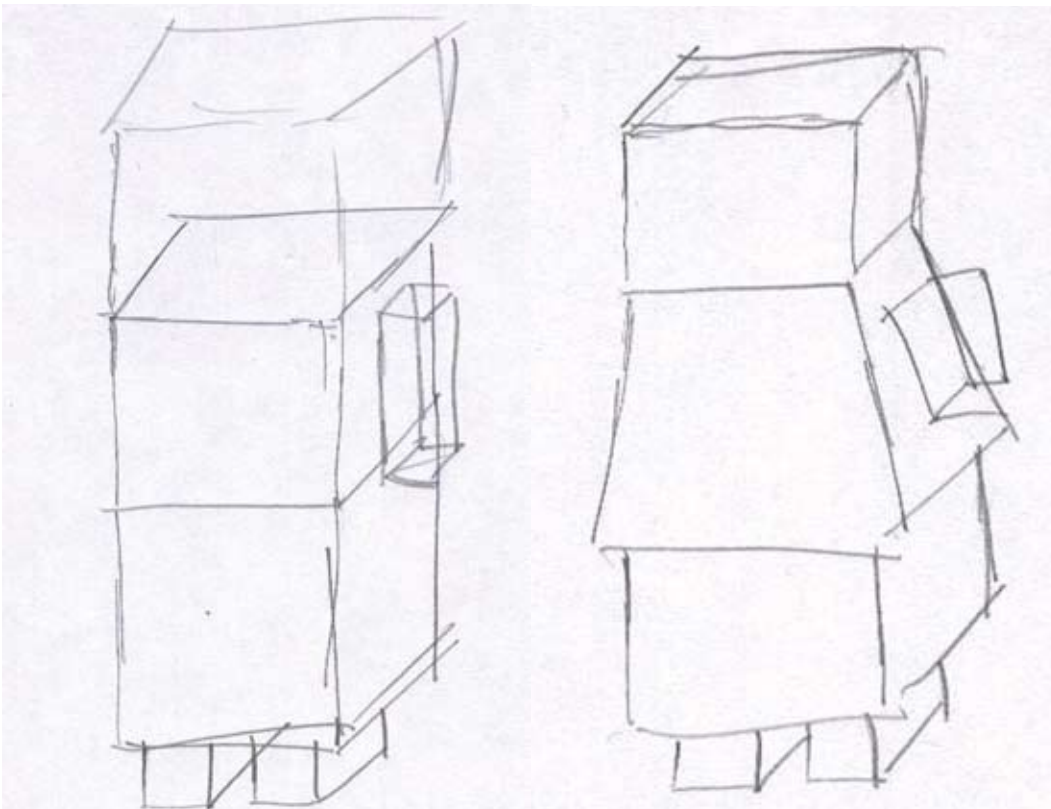
audáz en su caza, es el encargado de transmitir su conocimiento pero también la valentía ante la adversidad cuando sus cualidades se hallan amenazados por animales superiores.

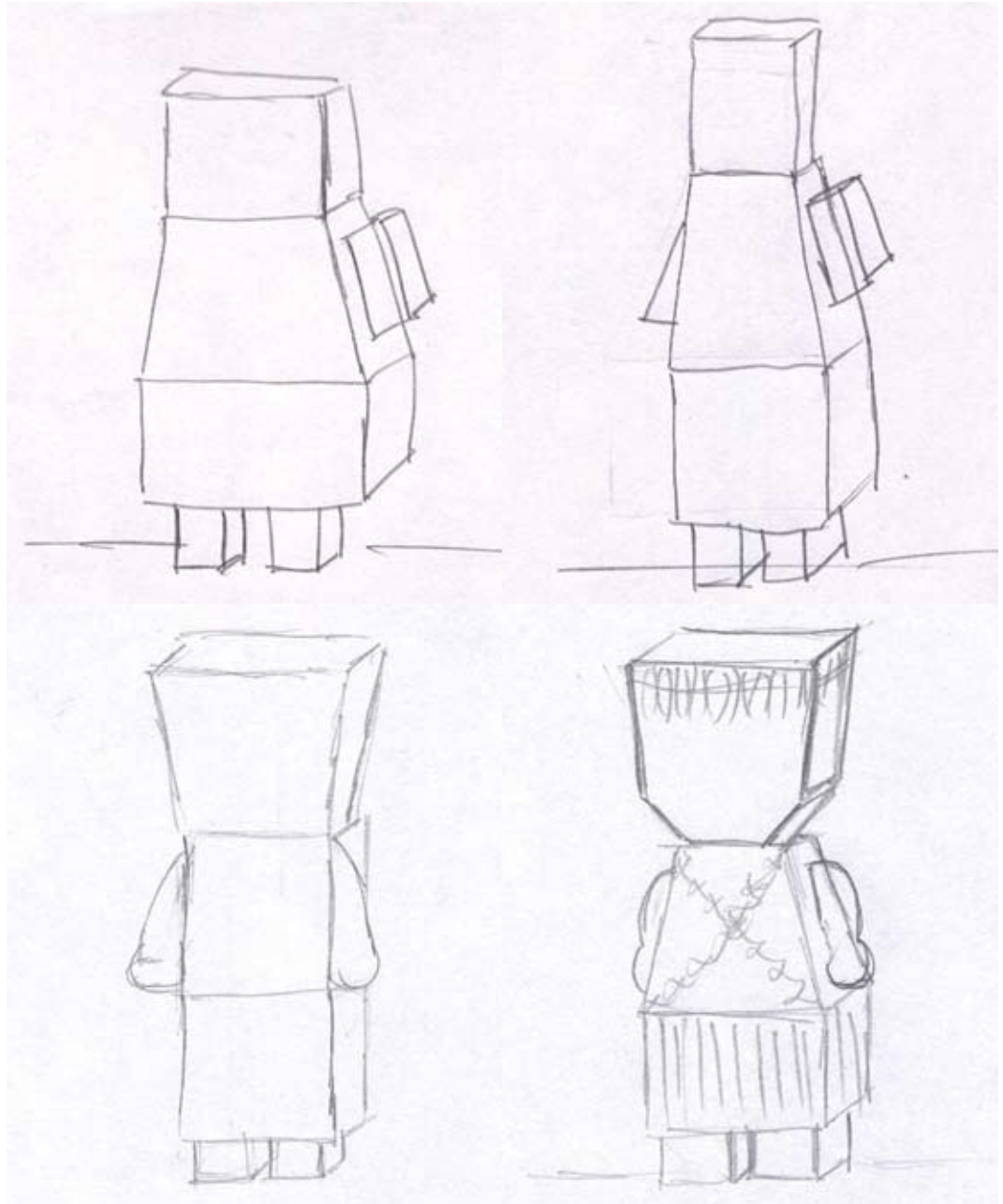


Juguete Wemash

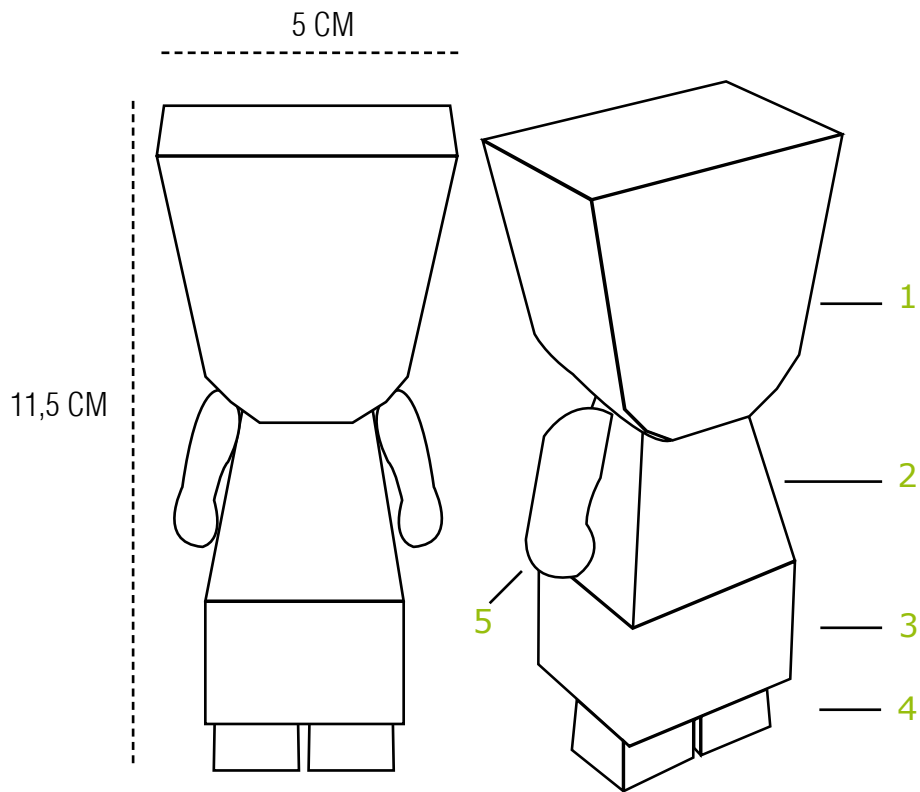
Al tratarse de un juguete de papel donde su morfología esta regida en base a la esquematización de figuras geométricas y cuya aplicación nace a partir de la generación de personajes utilizando a la ilustración digital como principal herramienta, lo que se busca como objetivo principal, es que dicho objeto presente una figura humanoide guardando tipologías afines a sus antecesores (a las ilustraciones), pero que sobre todo el proceso de troquelado-armado sea fácil y economize tiempo al niño/a que interactúe con él.

Proceso de bocetaje para la esquematización de los personajes





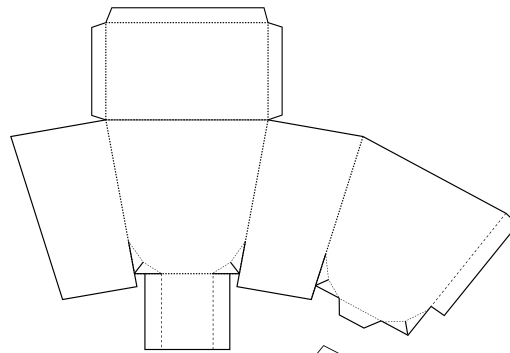
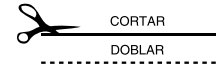
Esquematización del boceto



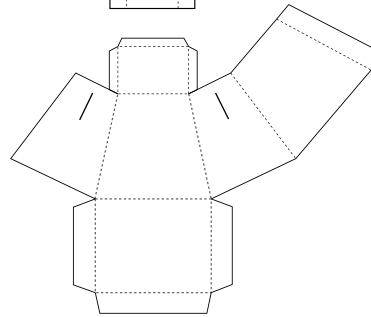
VISTA FRONTAL

PERSPECTIVA

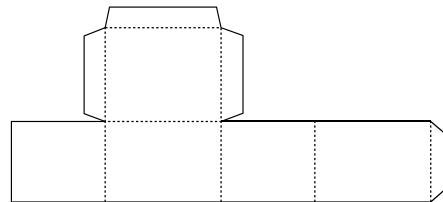
Sistema de troquelado para armado del juguete



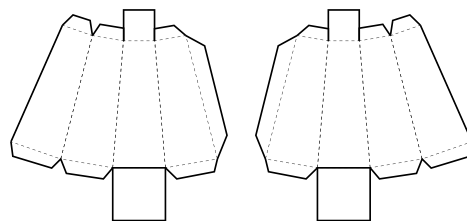
1.- Cabeza



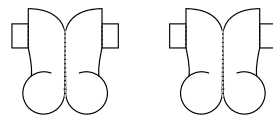
2.- Tronco



3.- Itiap (Vestido shuar)

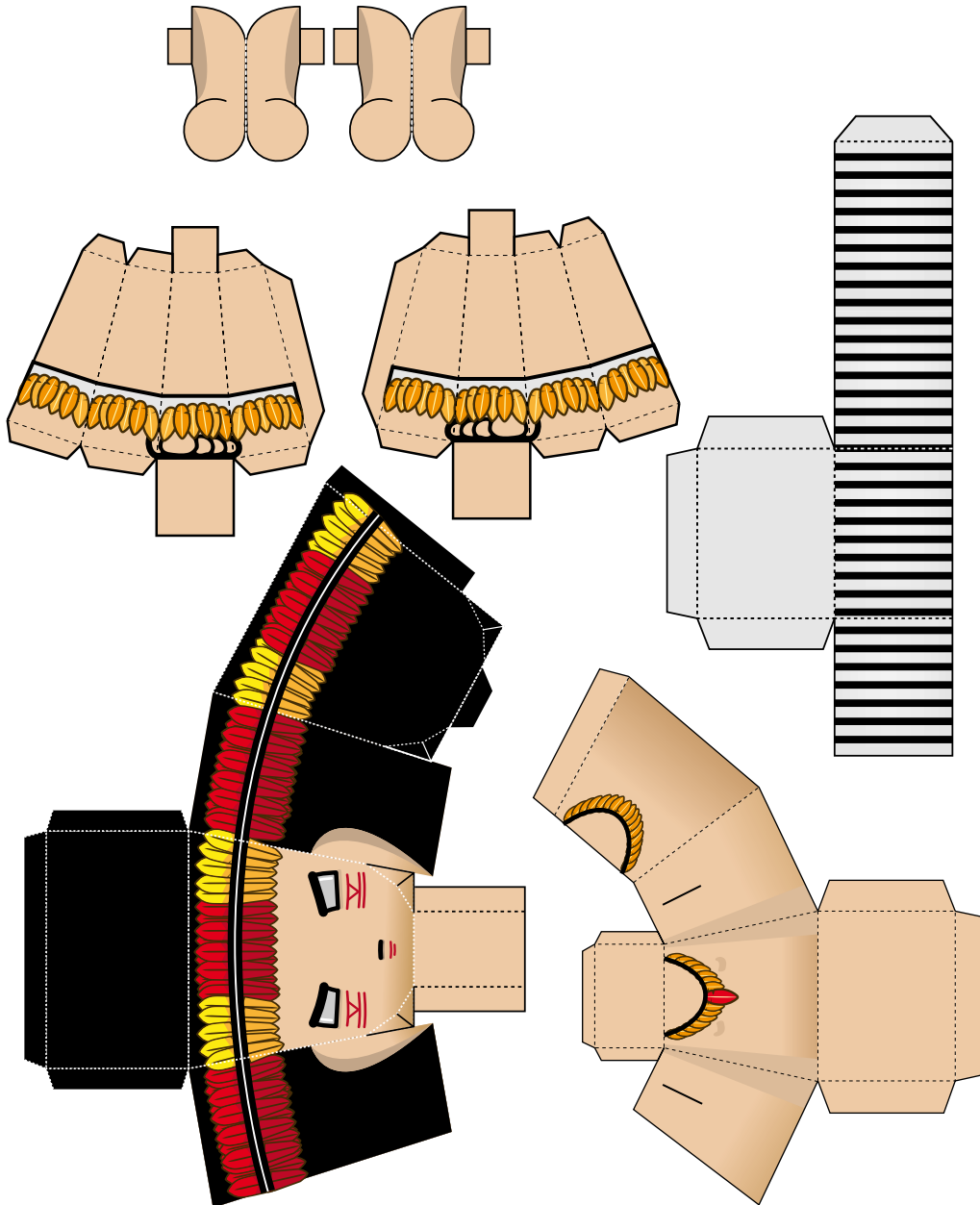


4.- Extremidades inferiores



5.- Extremidades superiores

Ejemplificación para la aplicación gráfica al juguete



Proceso de armado



1.- Impresión o compra del troquel



2.- Corte a través de las líneas guía



3.- Doblado a través de las líneas guía.



4.- Engomado en solapas



5.- Pegado de solapas.



5. Armado cuerpo a cuerpo.

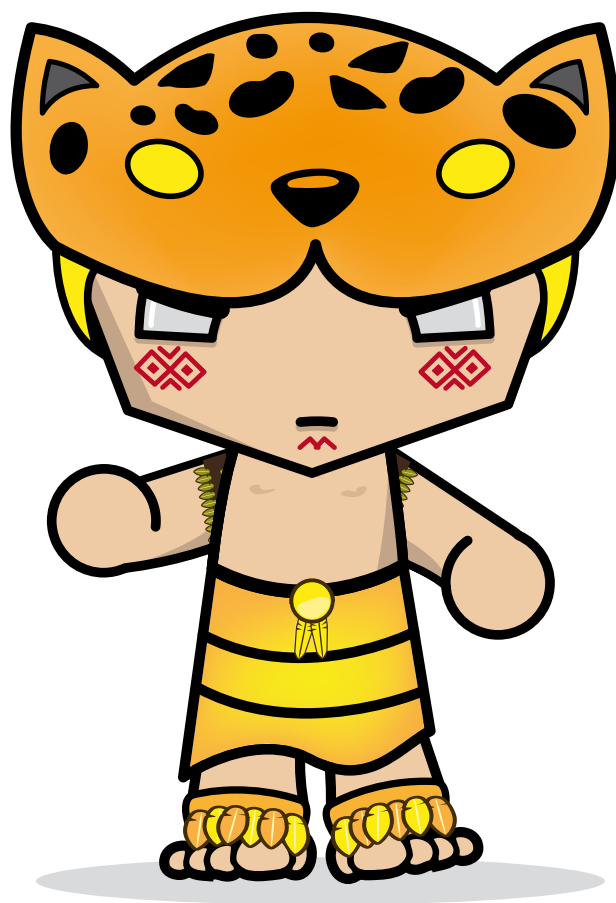


Cabe recalcar que, en lo que a diseño editorial se refiere, incluye la realización de la gráfica y sistema de troquelación para cada juguete, siempre teniendo en cuenta un eje estético ligado al concepto que define a cada ilustración, es decir todos los juguetes se basan en un mismo sistema y teniendo en cuenta las condiciones de impresión y de recepción. Se busca por sobre todas las cosas lograr una unidad armónica entre el texto, la imagen y diagramación, que permita expresar el mensaje del contenido, que tenga valor estético y que impulse comercialmente a la publicación.



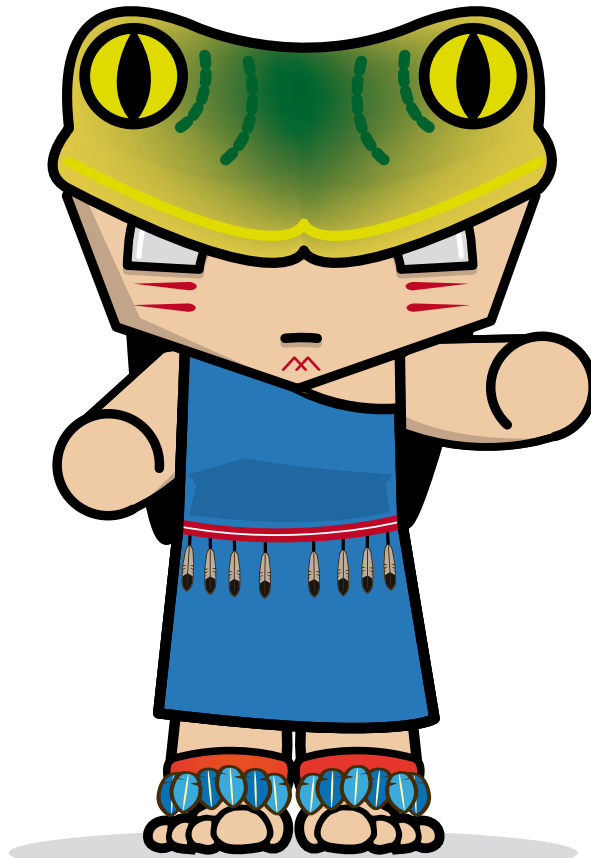
TSUNKI





IWIANCH





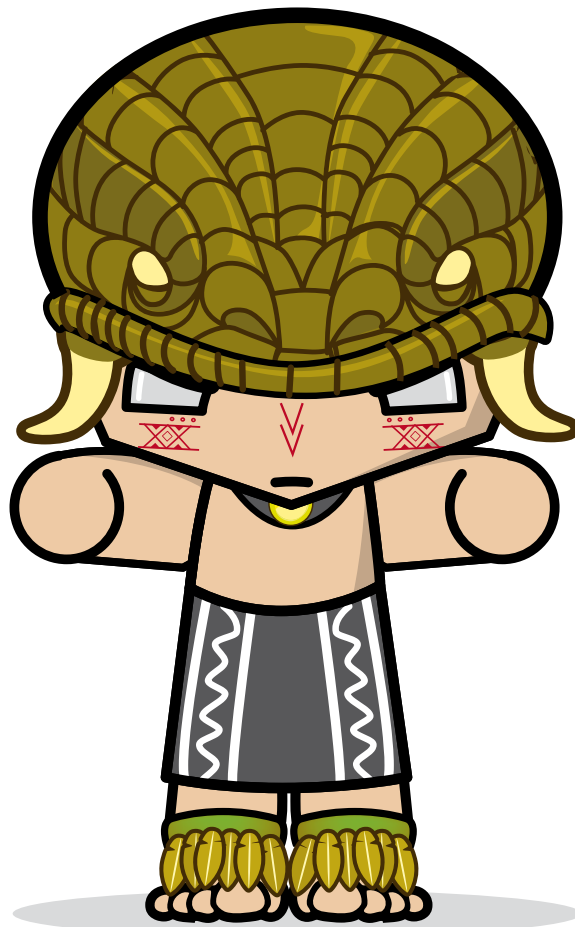
NUNKUI





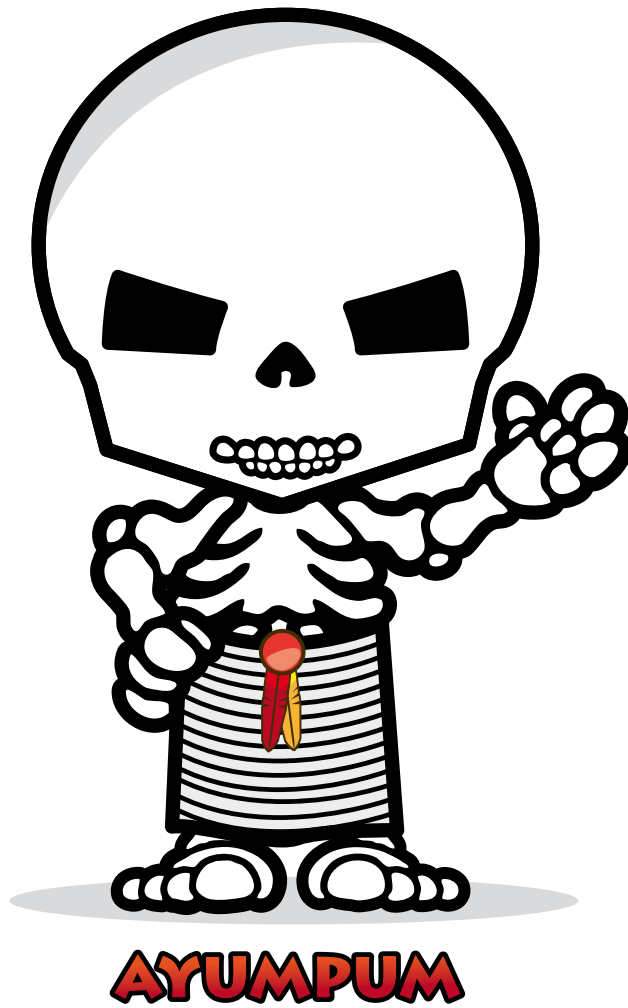
IRAÍ



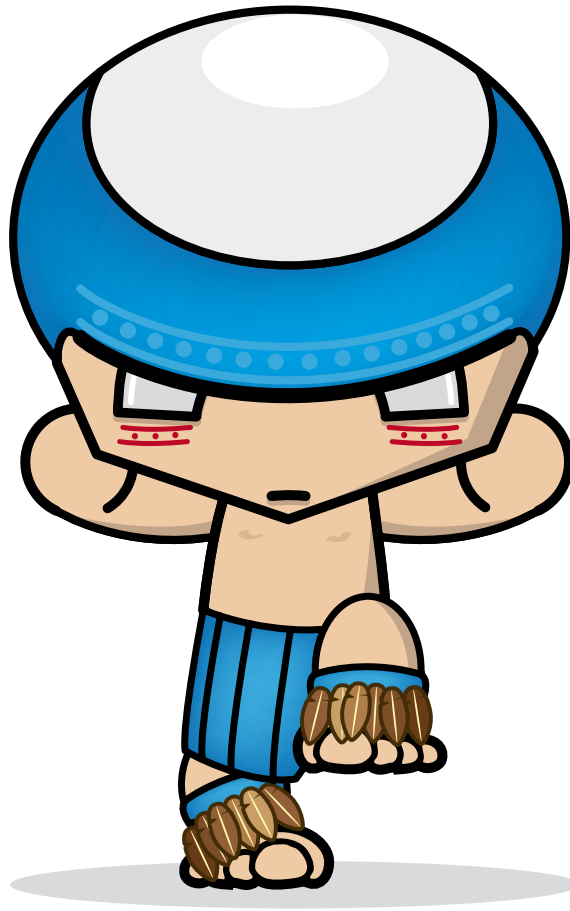


ARUTAM



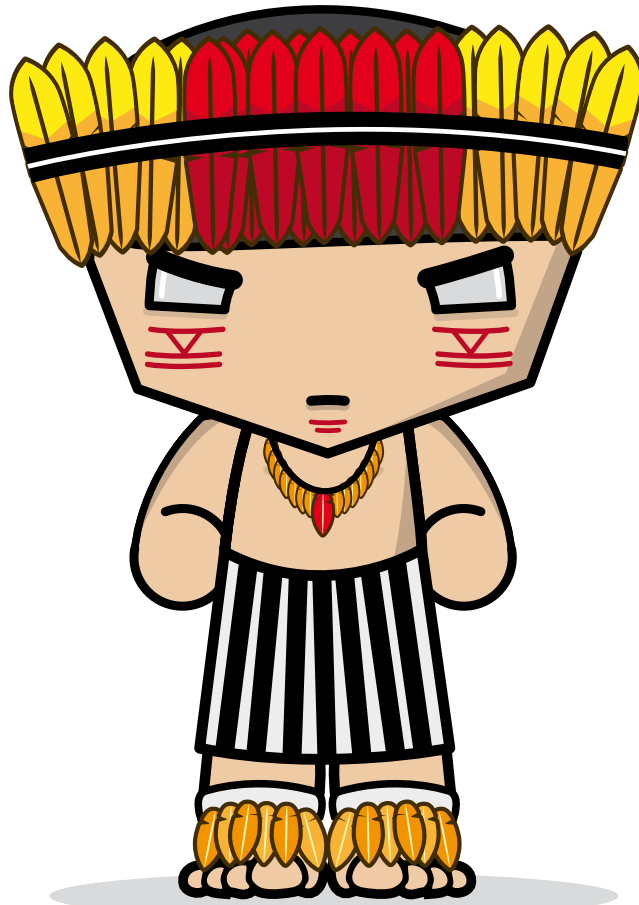






KUJANCHAM





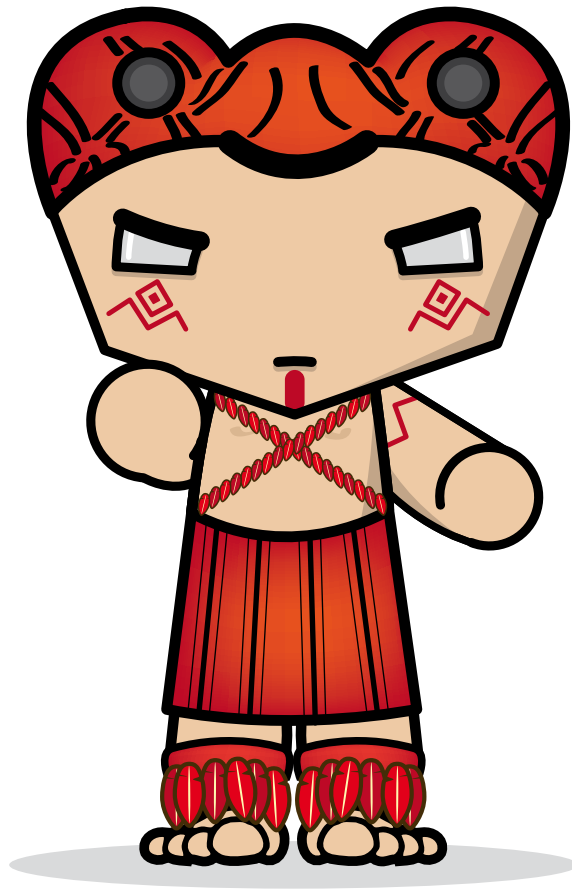
UWI





SHAKAIM





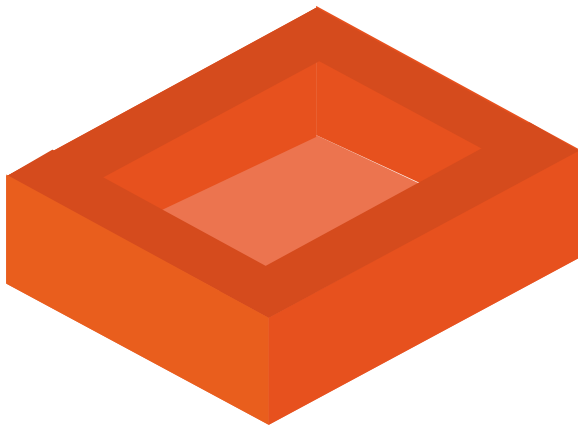
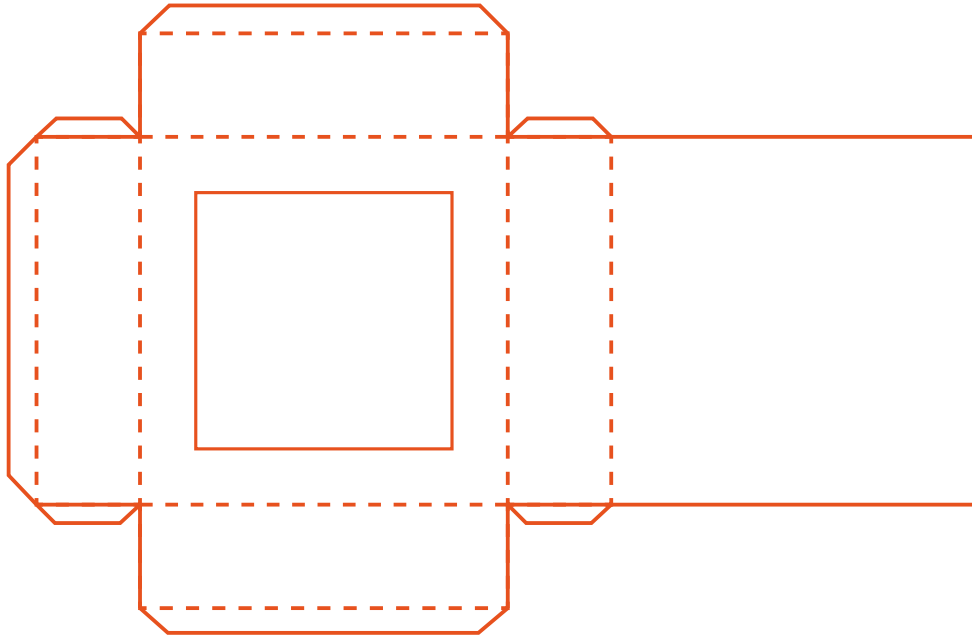
ETSA







Diseño de la base del juguete



En la base se estipula el nombre del personaje así como también el número de juguete al que hace referencia, para que la persona que los colecciona sepa que juguete es y cual le hace falta.







COLECCIÓN COMPLETA

3.7.3 Función

La intervención del juguete como tal, permite llegar a un grupo específico de personas, niño/as de 8 a 11 años de edad, siendo este de fácil llegada, asequible (ver más adelante estrategias) para que los niños interactúen eficientemente con los personajes. El convertir personajes mitológicos de una cultura a juguetes coleccionables *funciona* como un aporte para la identidad gráfica del país.

3.7.4 Formato

La propuesta se aplicará como vimos en los parámetros de forma (pág. 110) en papel, cuya gráfica se encuentra desarrollada en 2D en un formato A4, embalados en una funda plástica con su respectiva etiqueta, esto con el propósito de generar un objeto único y de colección a manera de ediciones especiales, ya que también podrá ser redistribuido a manera de láminas didácticas.

Estas ediciones especiales constarán de empaques creados especialmente para esta línea.

3.7.4 Estrategia

El plan consiste en generar una línea de juguetes coleccionables con los personajes mitológicos shuar, donde a través de la generación de una marca (pág. 77) así como también la grafica en lo que a imagen corporativa se refiere, se pueda posicionar el producto en un contexto local, específicamente para las escuelas bilingües de las nacionalidades shuar como material didáctico de apoyo para preservar elementos culturales de este grupo social que con el paso del tiempo van desvaneciendo.

Para ello, se plantea la realización de exhibidores para las láminas de los juguetes, así como el desarrollo gráfico de las mismas. También la

realización del embalaje de las ediciones especiales, puesto que en estas, el juguete ya viene armado.

Estas propuestas están desarrolladas en base a que serán puestas a la venta en papelerías, bazares, para el caso de las láminas y en jugueterías para el caso de los juguetes embalados.

El formato de las etiquetas es de 21 x 4 cm

Los costos de fabricación del juguete son los siguientes:

Etiqueta: 0,15 USD

Lámina: 0,25 USD

Embalaje: 0,05 USD

PRECIO TOTAL Edición Normal: 0,45 USD

Precio de juguetes edición especial:

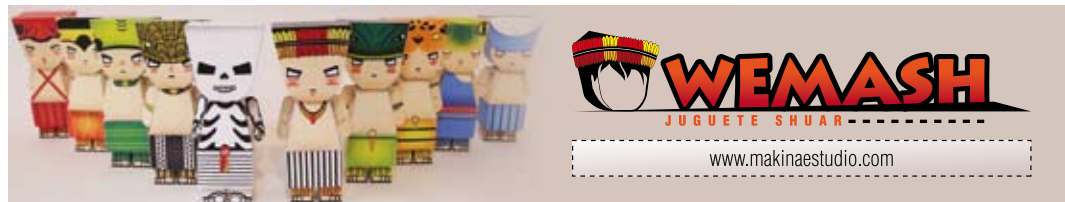
Caja troquelada e impresa: 2,20 USD

Lámina Para armado de juguete 0,30 USD (Papel más grueso)

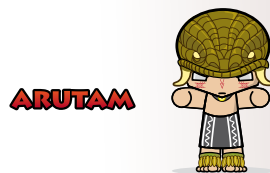
Precio de exhibidor de láminas:

Caja troquelada e impresa: 2.00 USD

VISTA FRONTAL

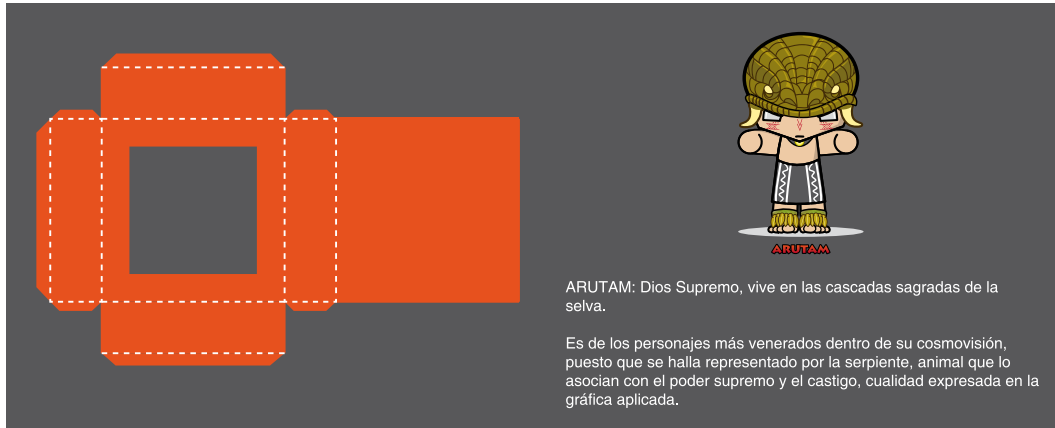


VISTA POSTERIOR



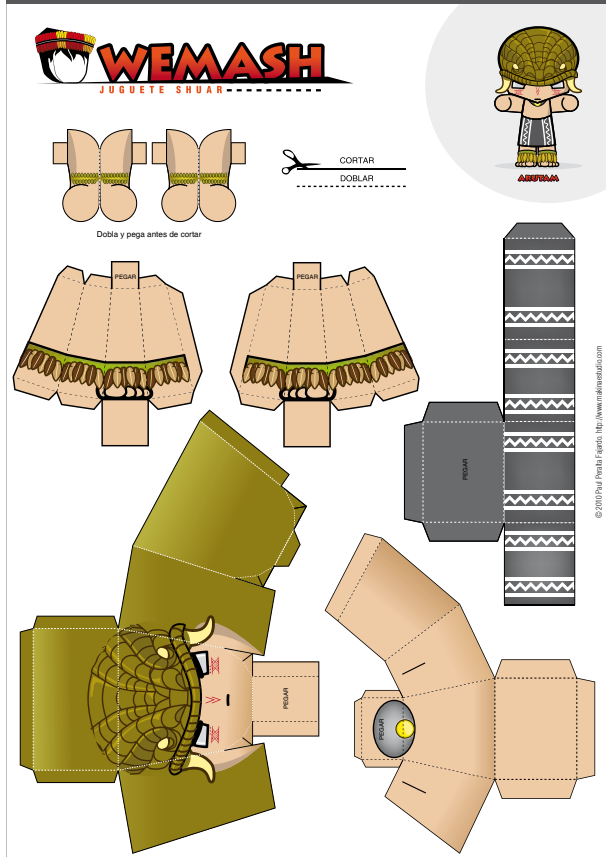
DISEÑO DE LA ETIQUETA

*Ir a anexos para revisar el diseño de todas las láminas



ARUTAM: Dios Supremo, vive en las cascadas sagradas de la selva.

Es de los personajes más venerados dentro de su cosmovisión, puesto que se halla representado por la serpiente, animal que lo asocian con el poder supremo y el castigo, cualidad expresada en la gráfica aplicada.

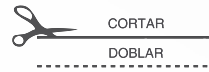
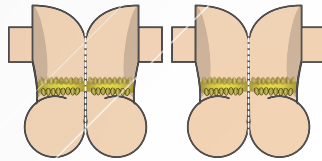


Diseño del reverso de la etiqueta

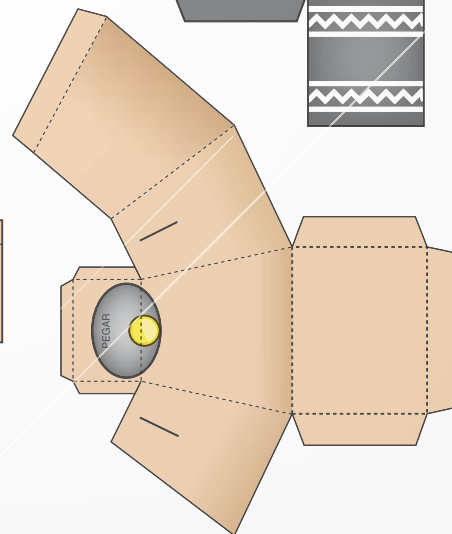
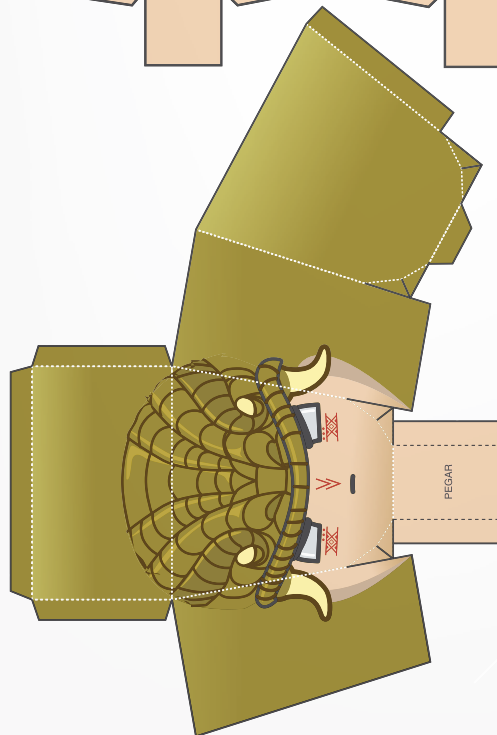
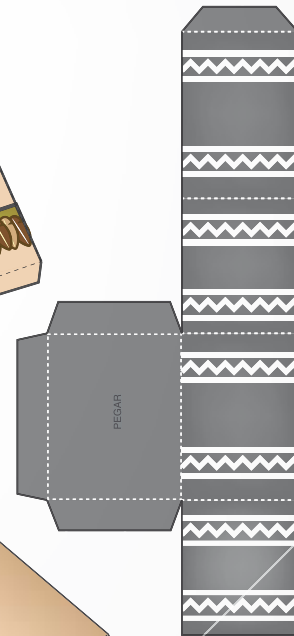
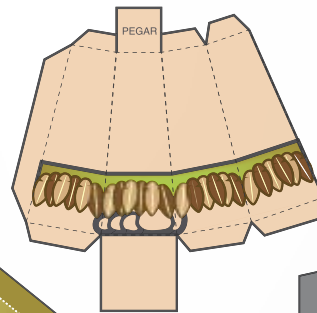
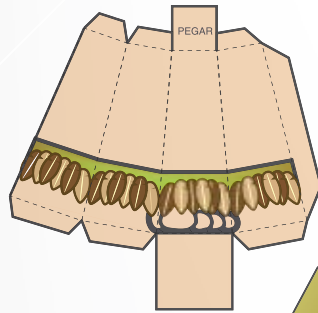
A través de la reutilización de este elemento se genera el soporte para cada juguete, conteniendo también una pequeña sinopsis para que las personas tengan un referente histórico del personaje.

Lámina, etiqueta y embalaje

Diagramación para la distribución de cada elemento que forma parte del juguete, y que cuyo esquema se repetirá en todas las láminas.



Dobla y pega antes de cortar



© 2010 Paul Perilla Fajardo. <http://www.makinaestudio.com>



DISEÑO DE EXHIBIDOR



EMPAQUE DEL JUGUETE DE EDICIÓN ESPECIAL

**CONCLUSIONES,
RECOMENDACIONES,
Y ANEXOS**



Conclusiones

La comunicación como tal, desde sus inicios en épocas de las cavernas, infiere en un proceso ya sea en el de transmitir o recibir; pero es justo en el primer punto donde el diseñador interactúa como vocero teniendo muy en claro que no se puede ni se debería tener una sola perspectiva y pero aún, llegar a pensar que lo interpretado está correcto o es verdad única, sino que mas bien forma parte de todo ese cumulo de esfuerzos para mostrar algo a quienes lo necesitan.

Como conclusión, el proceso de este proyecto se acentua en lo expresado, puesto que aporta con un producto generado para el ambiente infantil, pero que es claro en mostrar que se trata de un juguete para la estimulación del aprendizaje de su entorno, cosmovisión y tradición, que por efectos de la aculturización los han venido perdiendo.

Fue un trabajo que llenó mis expectativas, puesto a que siempre quise realizar algo basado en nuestras propias culturas, explotar sus gráficas y a través de ellas generar nuevas propuestas que puedan ser introducidas en un contexto donde la identidad se va perdiendo por los procesos de aculturización que viven nuestros pueblos.

Otros de los aspectos positivos en la realización del proyecto, es que gracias a él pude descubrir nuevas aptitudes como investigador y realizador, primero porque el tema siempre tiene que ver con la satisfacción que posteriormente tendrá lugar luego de un arduo y duro trabajo, algo que a lo largo de la carrera no ha colmado mis expectativas en un 100% puesto a que los temas por lo general son impuestos, es decir; que pude experimentar en hacer diferentes cosas con el único objetivo de generar algo nuevo.

El proceso de elaboración de este trabajo de graduación fue de mucho provecho para el autor en el plano de diseño, ya que permitió desarrollar y consolidar destrezas técnicas en el campo del diseño gráfico y en algo de

objetos, especialmente en lo que a diseño editorial se refiere. Pero también fue importante, como lo dije en líneas anteriores, la investigación histórica, el acercamiento cultural y por ende las sensibilidades que despertaron en un proceso como este.

Este proyecto de graduación ha afirmado y madurado mis percepciones y criterios acerca de nuestro pasado y presente en una cultura, la sociedad actual y el papel de diseñador en este escenario.

Recomendaciones

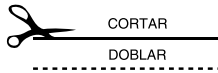
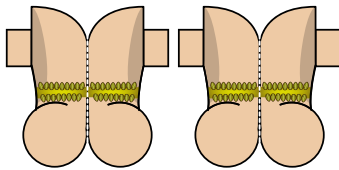
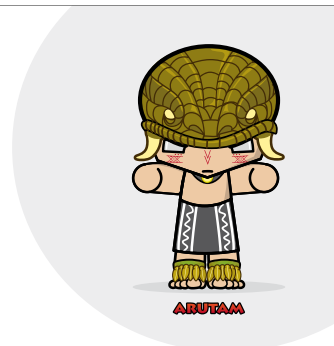
Cuando se realiza productos cuyo target son los niños es importante entender y comprender todo cuanto a ellos les entorna, es decir saber cuales son los objetos e imágenes que ellos pueden asimilar para que no se pueda transgredir la susceptibilidad.

Así también se tiene que tener muy en cuenta cuando se trabaja con materiales que podrían ser nocivos o dañinos para su salud, por eso que la complejidad en este tipo de juguetes de papel tiene que ser limitado en cuanto a la dificultad de armado, obviamente dependiendo el target a quienes va dirigido.

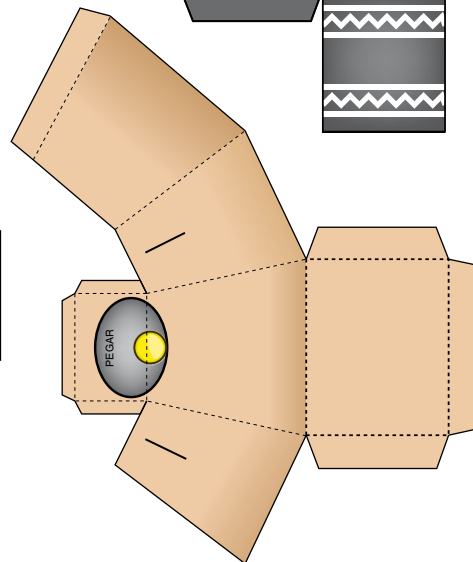
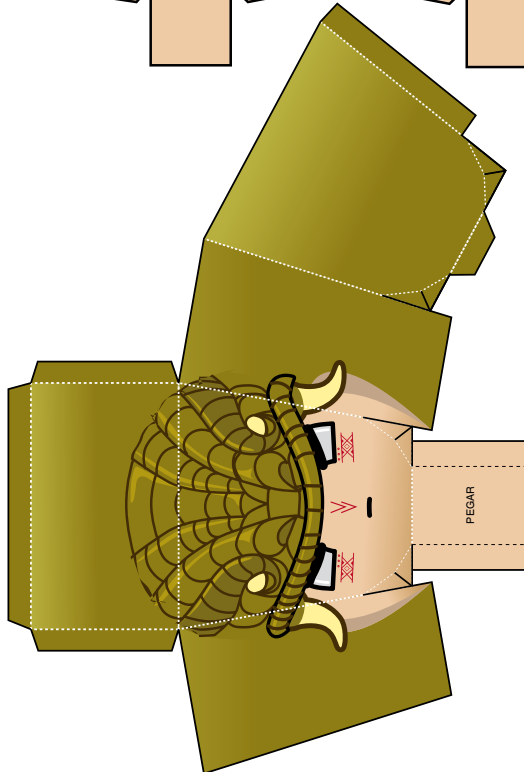
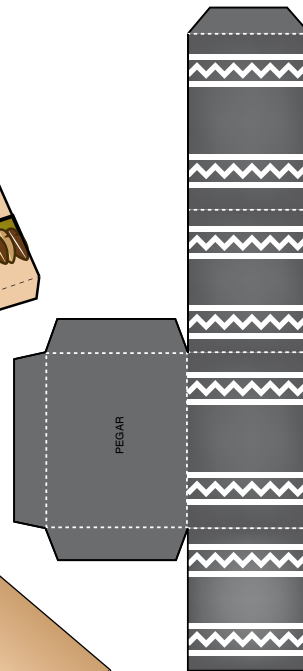
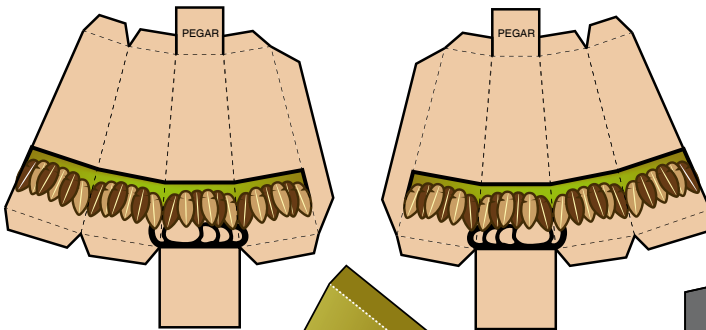
Como vemos en nuestros días ya nadie niega las posibilidades expresivas que el diseño ofrece a los medios productivos, sea cual fuere la infraestructura tecnológica que lo requiera. Desde este punto de vista, el utilizar los resultados del presente proyecto investigativo, no tiene nada que ver con que si se posee o no tecnología, sino más bien con el querer hacerlo.

Por último insisto en la necesidad de abordar y evaluar el diseño desde su intención, su aporte social y su fondo ideológico, y no solo desde el campo expresivo, funcional y comunicativo. Es importante dotar al diseño de argumentos que justifiquen su existencia más allá de las formas y lujos, y que devuelvan su trascendente papel en la sociedad.

Láminas para armado de los juguetes de todos los personajes



Dobla y pega antes de cortar

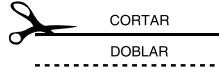
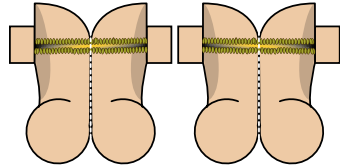


© 2010 Paul Peraltá Fajardo. <http://www.makinaestudio.com>

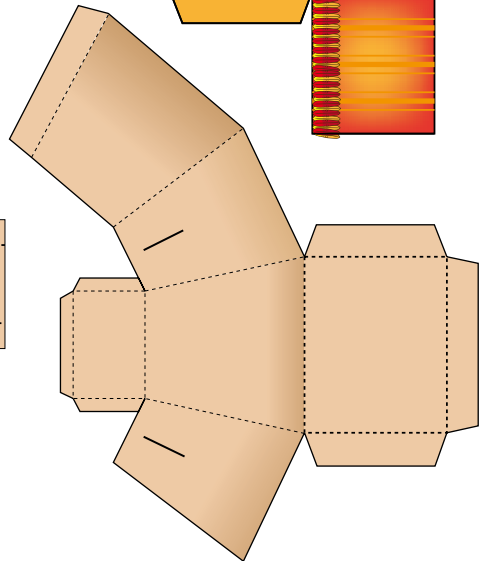
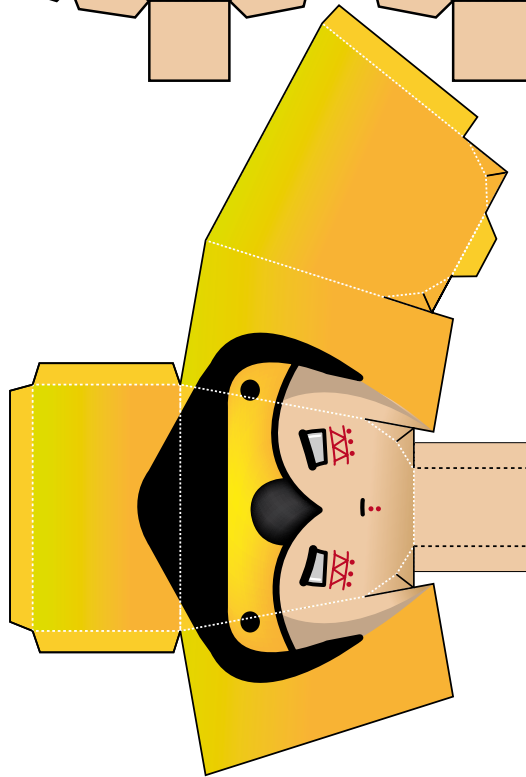
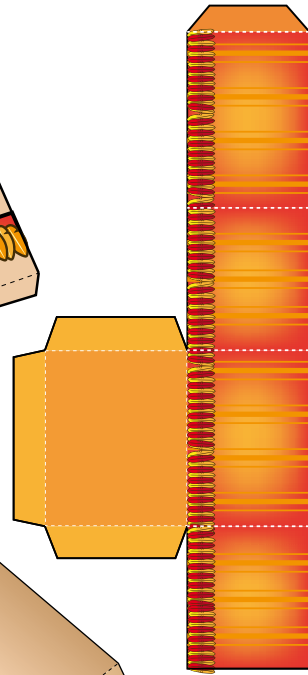
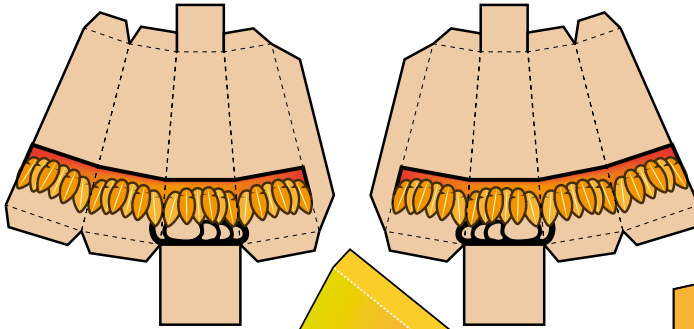


WEMASH

JUGUETE SHUAR



Dobla y pega antes de cortar

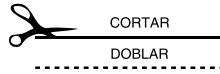
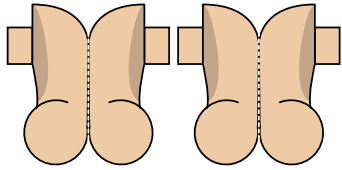


© 2010 Paul Perella Fajardo. <http://www.makinaestudio.com>

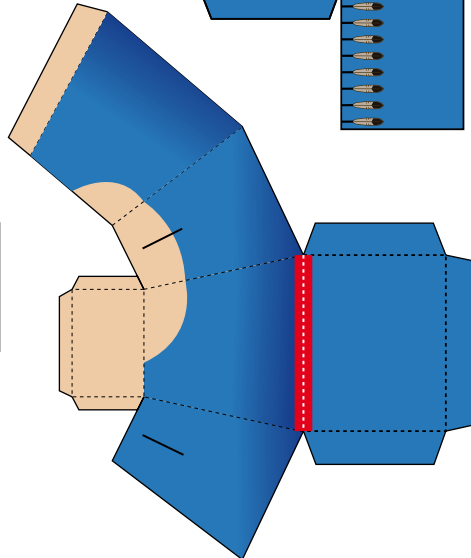
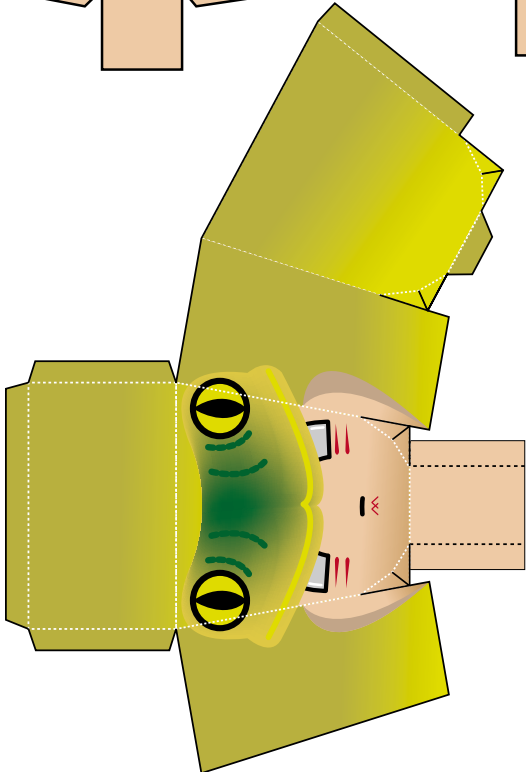
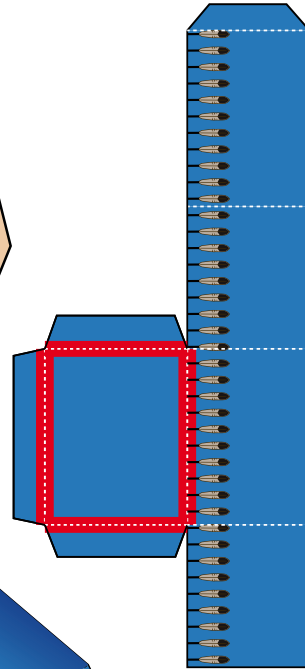
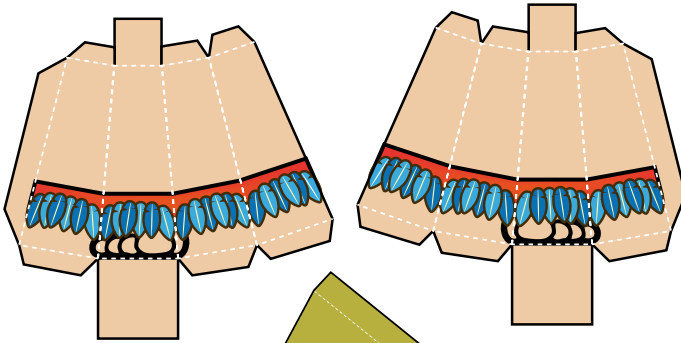


WEMASH

JUGUETE SHUAR



Dobla y pega antes de cortar

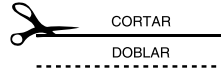
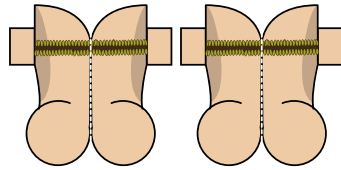


© 2010 Paul Peralta Fajardo. <http://www.makinaestudio.com>

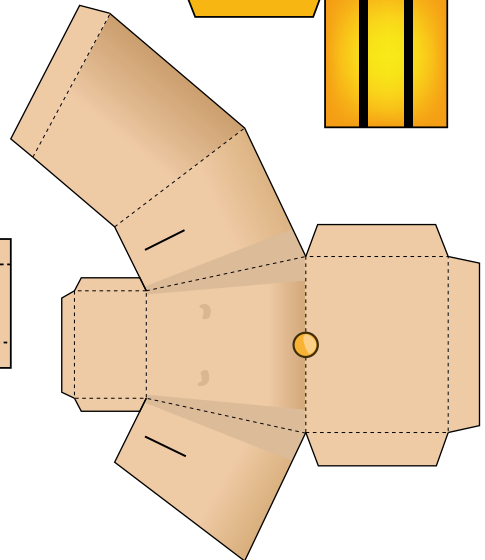
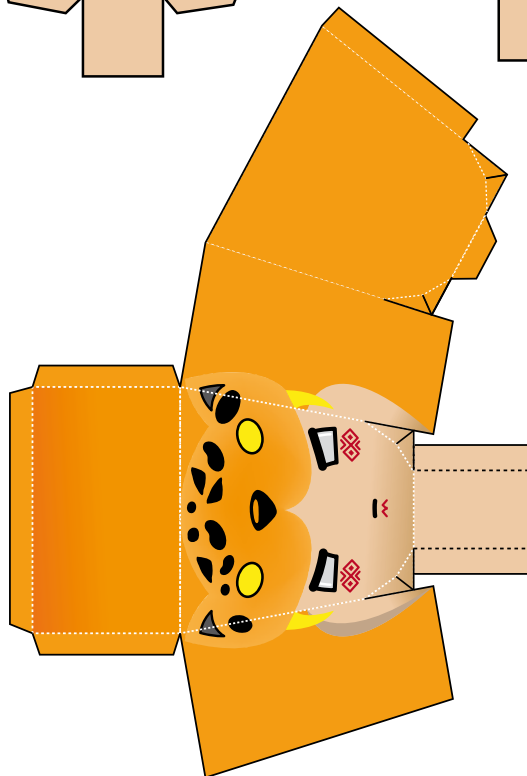
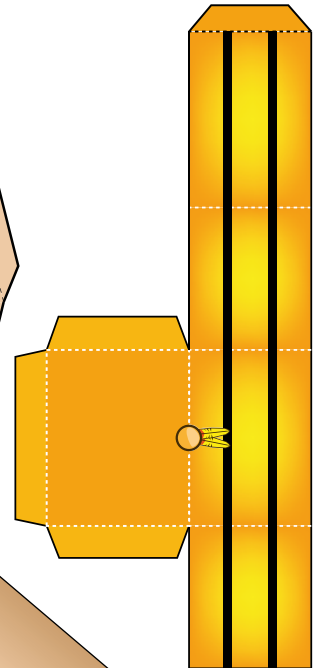
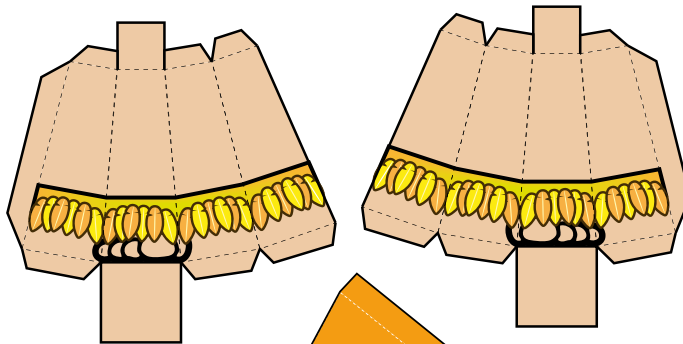


WEMASH

JUGUETE SHUAR



Dobla y pega antes de cortar

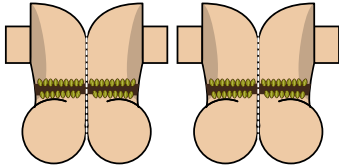



© 2010 Paul Penalba Fajardo. <http://www.makinaestudio.com>



WEMASH

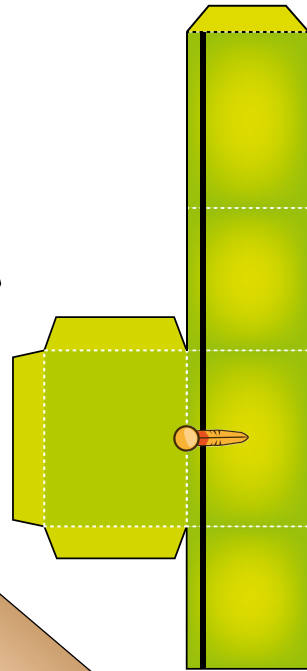
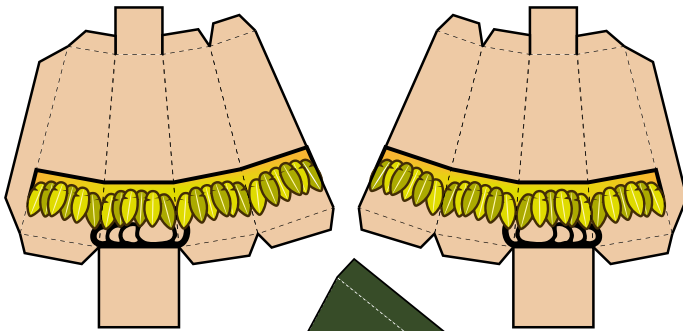
JUGUETE SHUAR



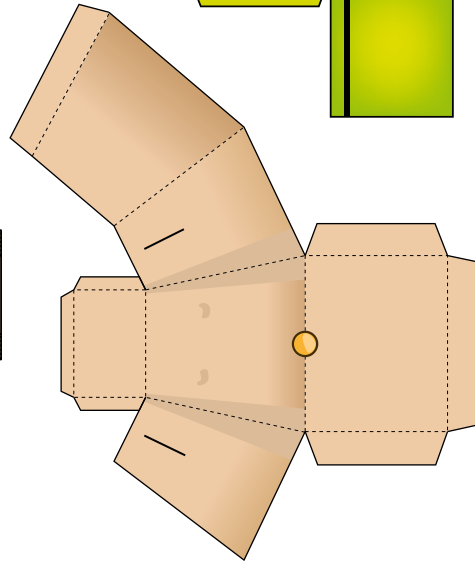
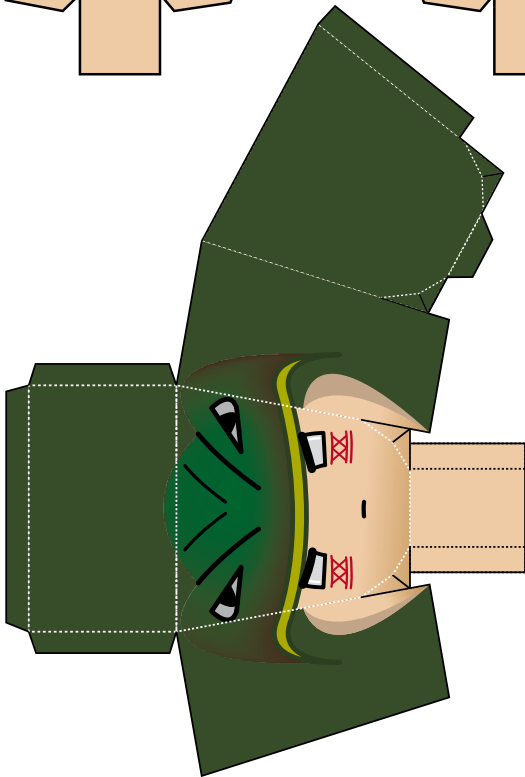
 CORTAR

 DOBLAR

Dobla y pega antes de cortar



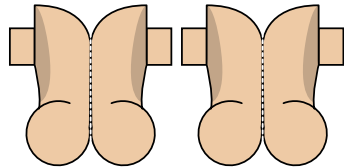
© 2010 Paul Peralta Fajardo. <http://www.makinaestudio.com>






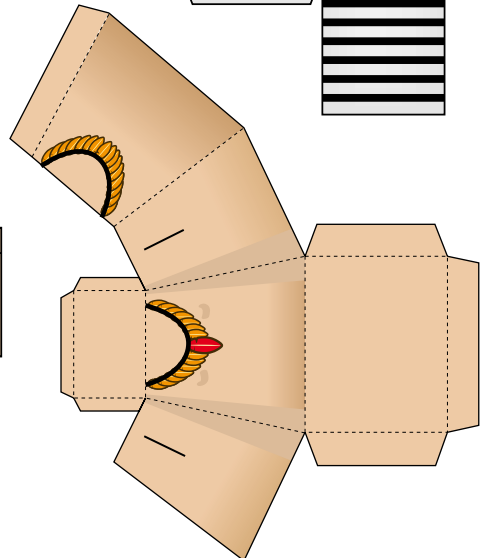
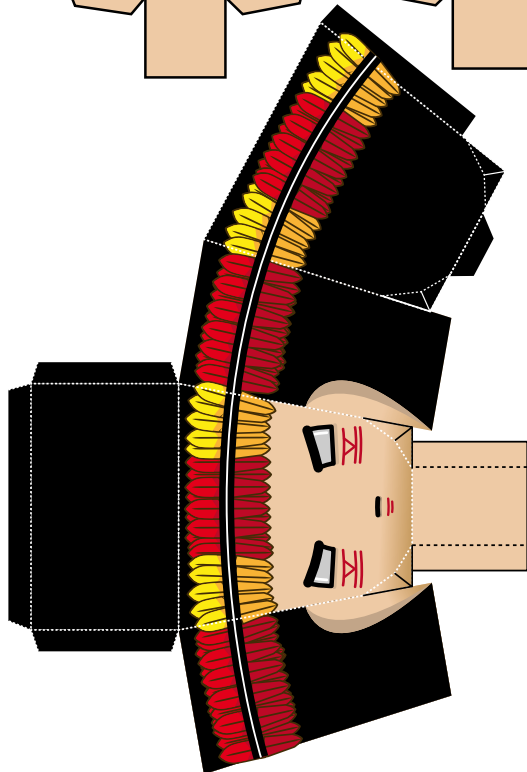
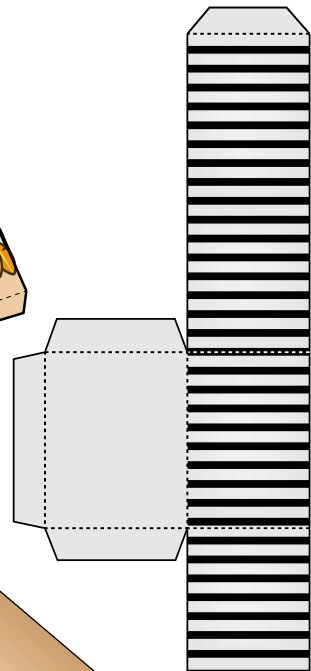
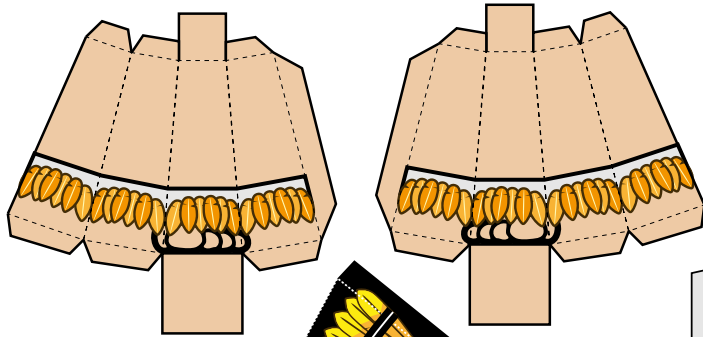
WEMASH

JUGUETE SHUAR




 CORTAR
 DOBLAR

Dobla y pega antes de cortar

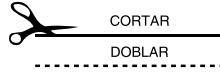
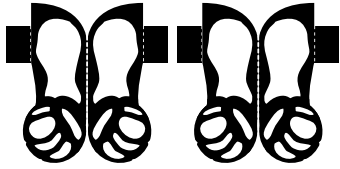
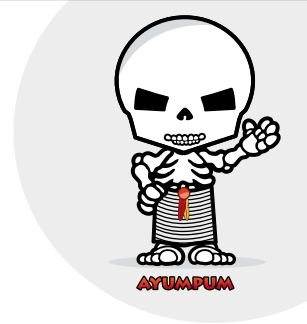


© 2010 Paul Peralla Fajardo. <http://www.makinaestudio.com>

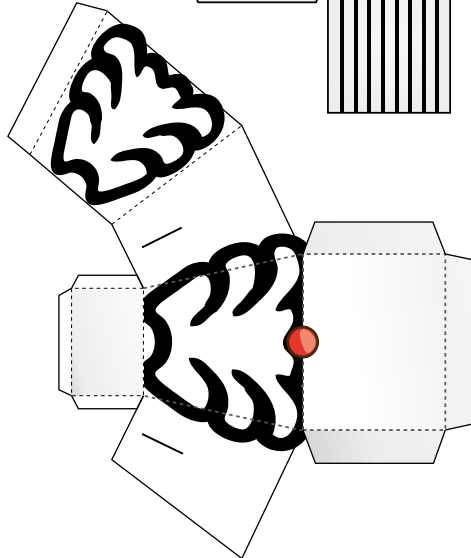
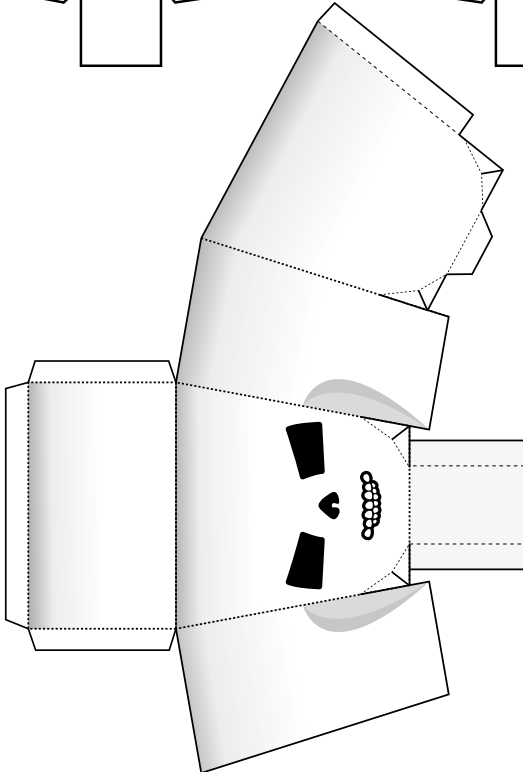
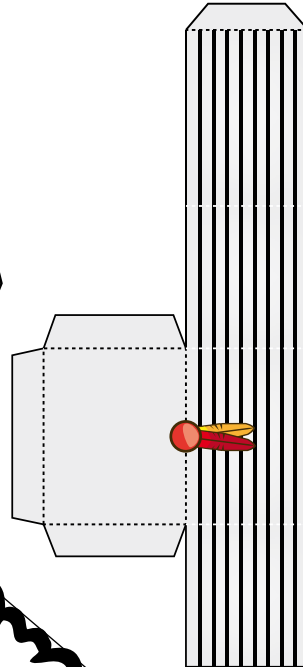
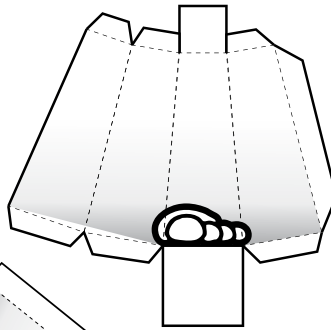
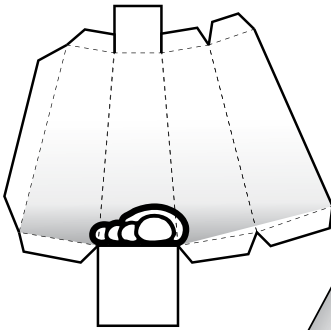


WEMASH

JUGUETE SHUAR



Dobla y pega antes de cortar

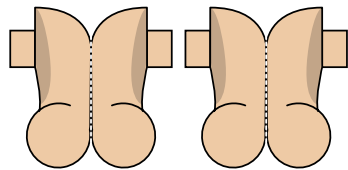



© 2010 Paul Parala Fajardo. <http://www.makinaestudio.com>



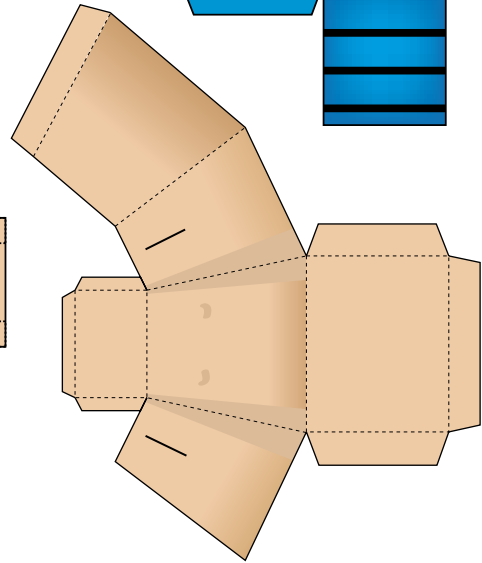
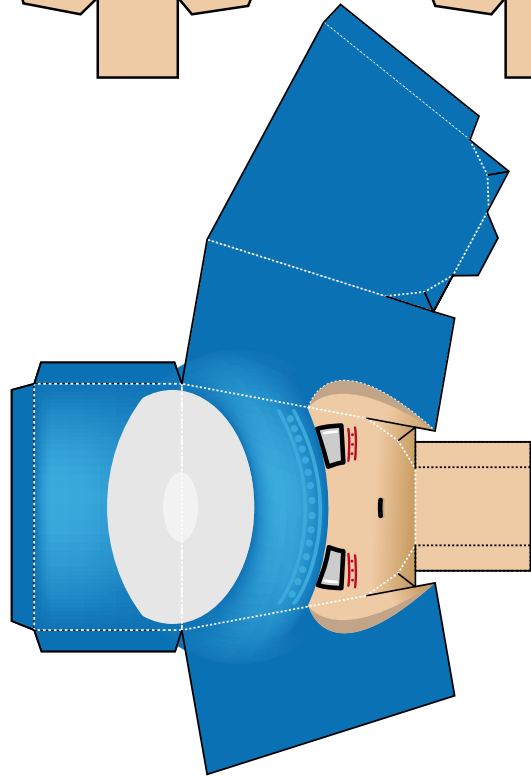
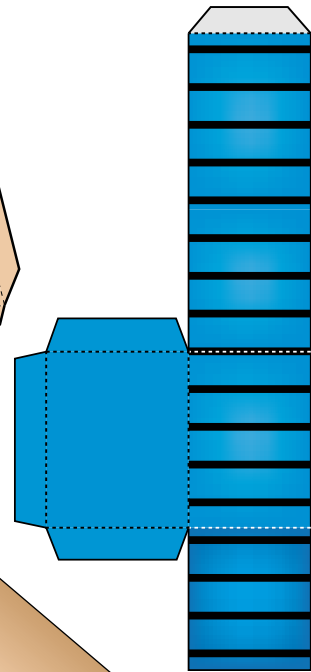
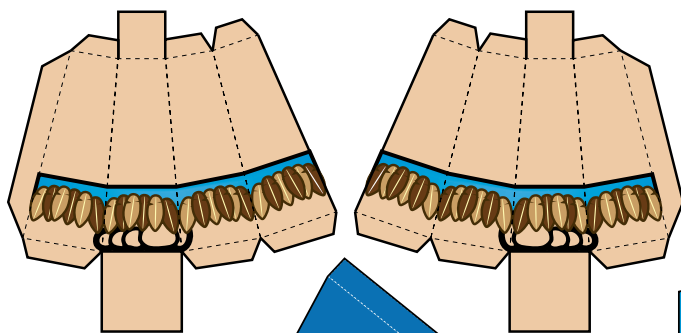
WEMASH

JUGUETE SHUAR



 CORTAR
 ----- DOBLAR

Dobla y pega antes de cortar

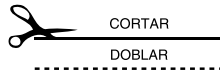
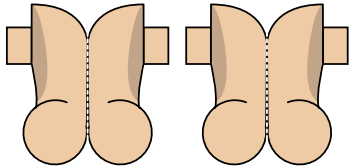


© 2010 Paul Paralia Fajardo. <http://www.makinasstudio.com>

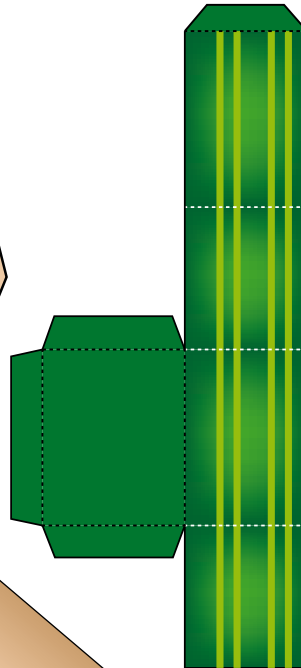
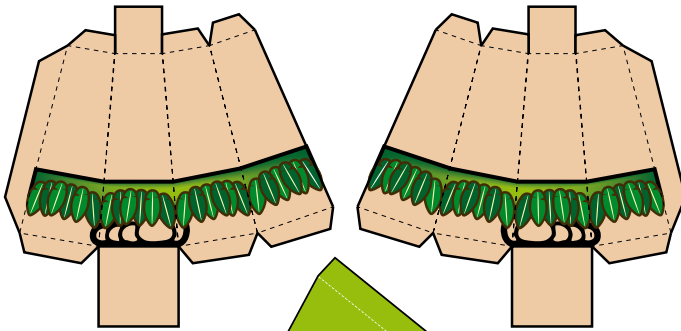


WEMASH

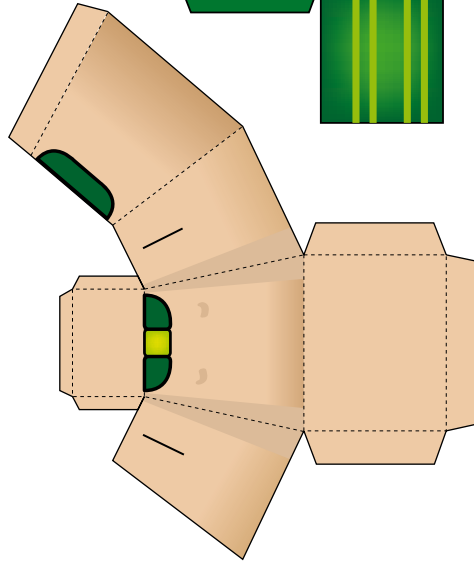
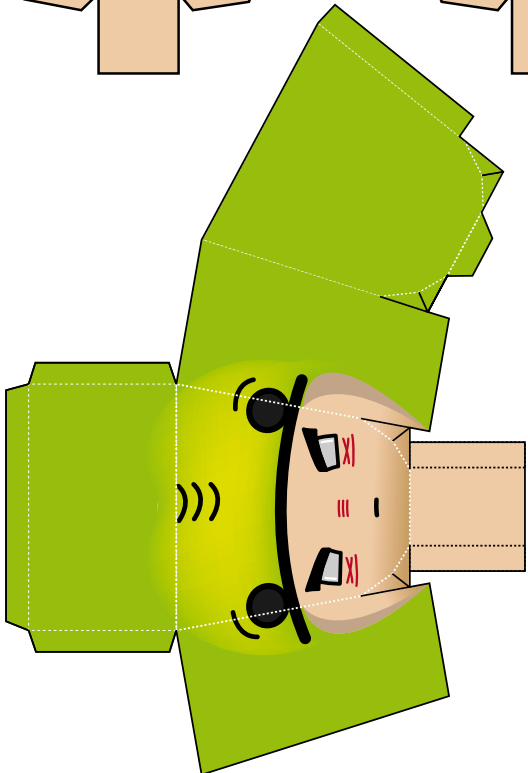
JUGUETE SHUAR



Dobla y pega antes de cortar



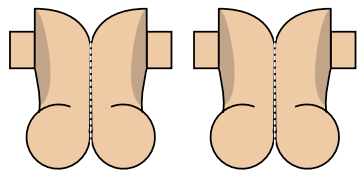
© 2010 Paul Peratta Fajardo. <http://www.makinesstudio.com>






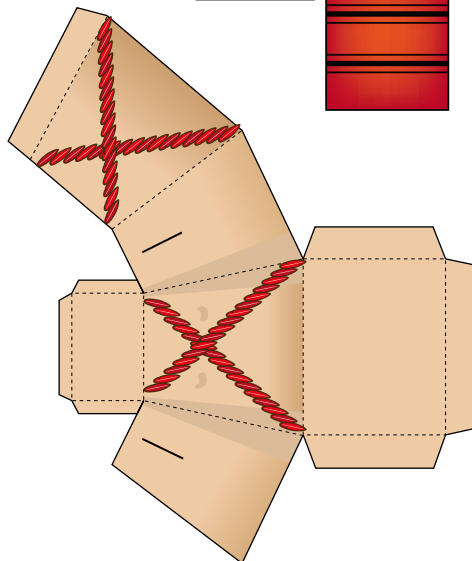
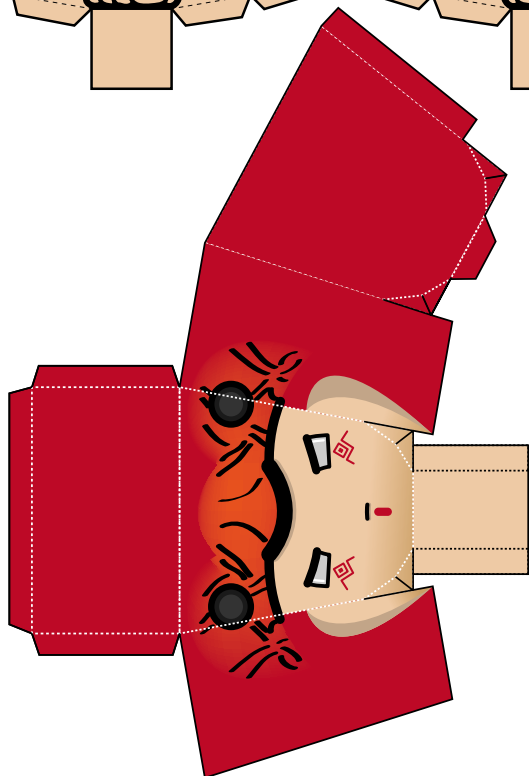
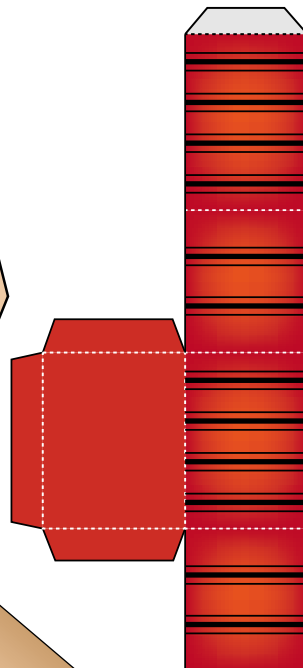
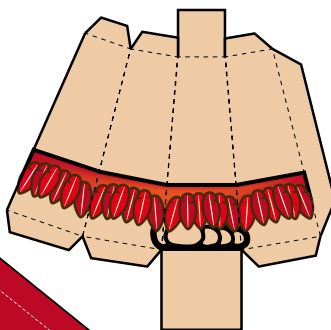
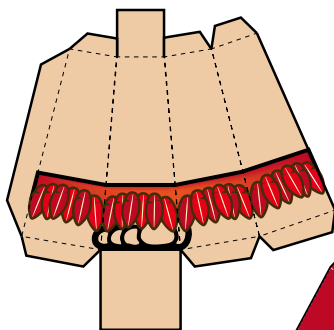
WEMASH

JUGUETE SHUAR



 CORTAR
 ----- DOBLAR

Dobla y pega antes de cortar



© 2010 Paul Peralta Fajardo. <http://www.makimasstudio.com>

Registro fotográfico de los juguetes















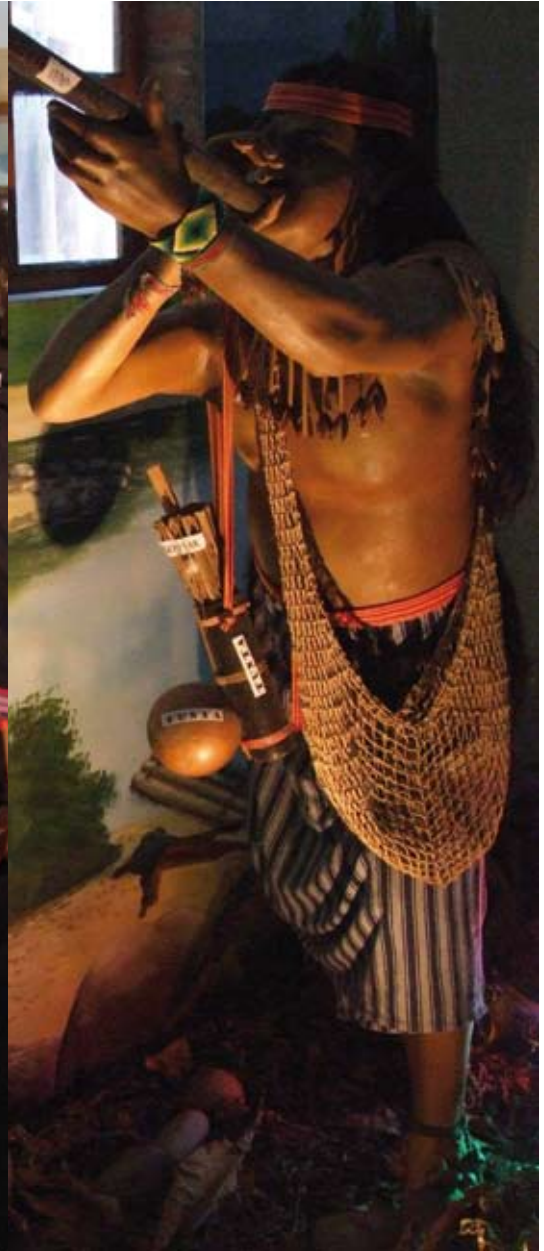


Registro fotográfico (investigación de campo)

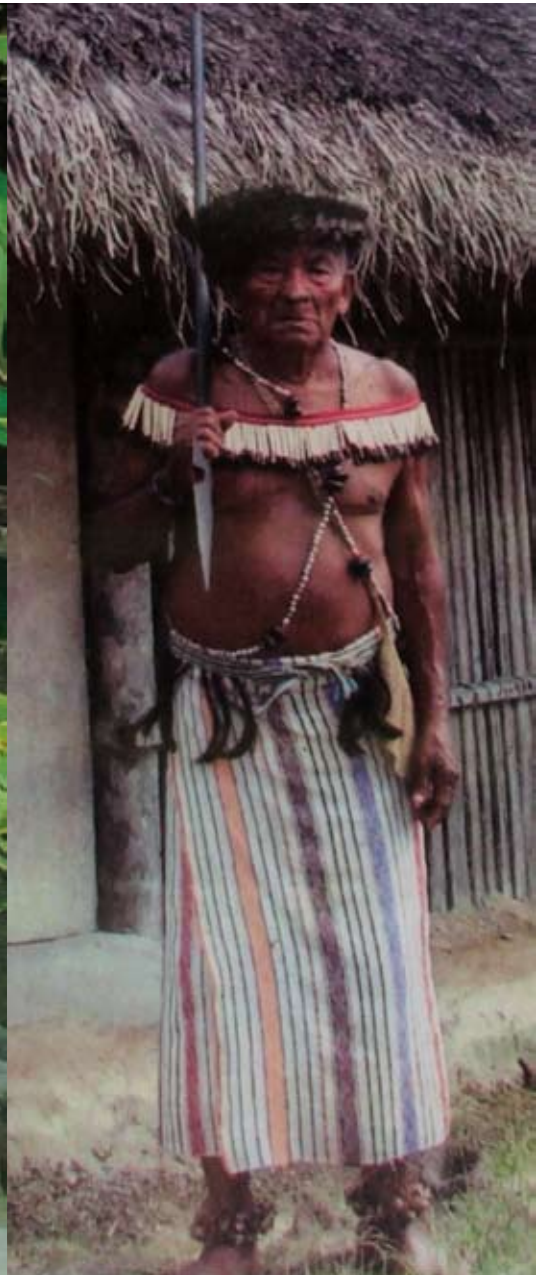




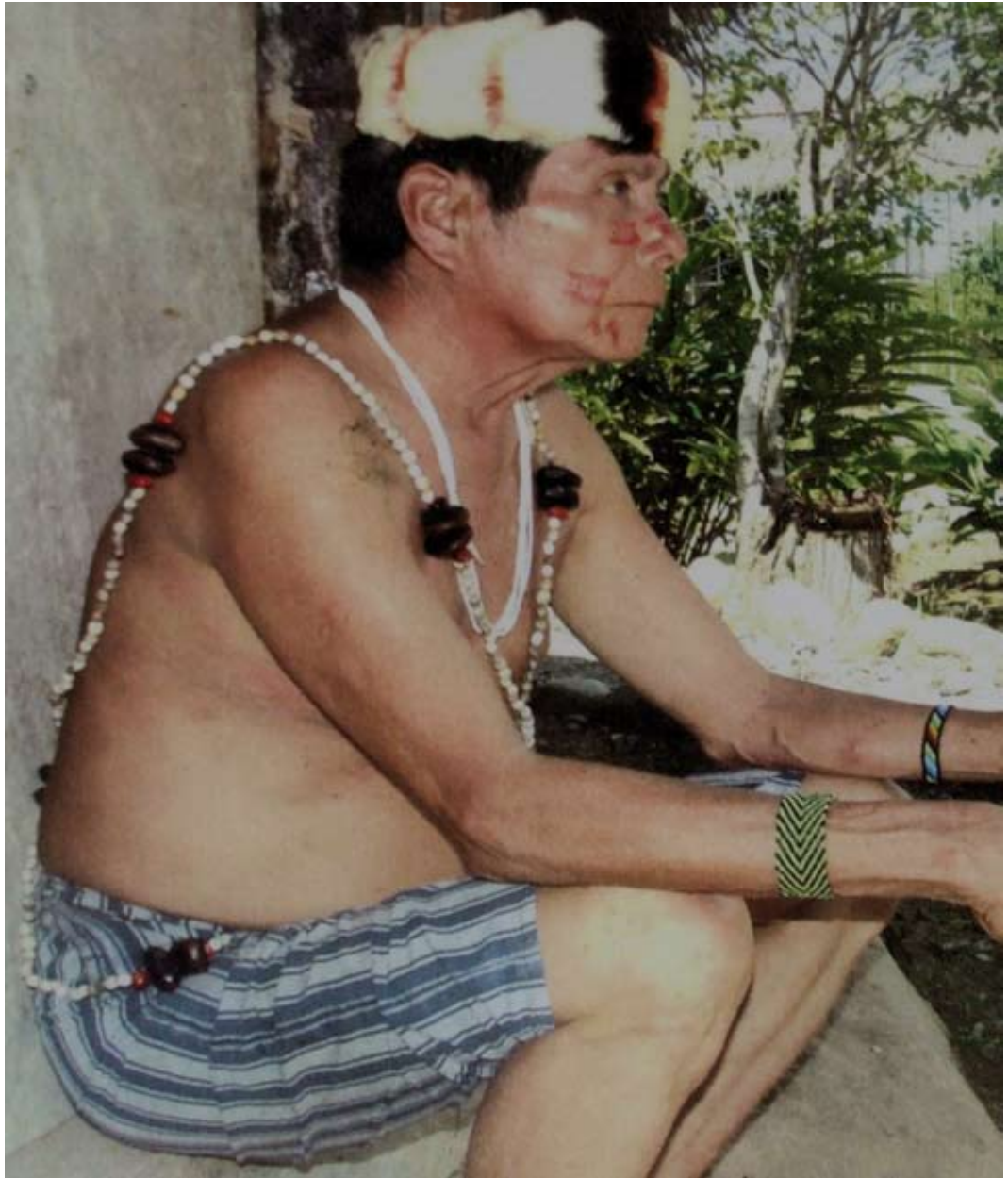


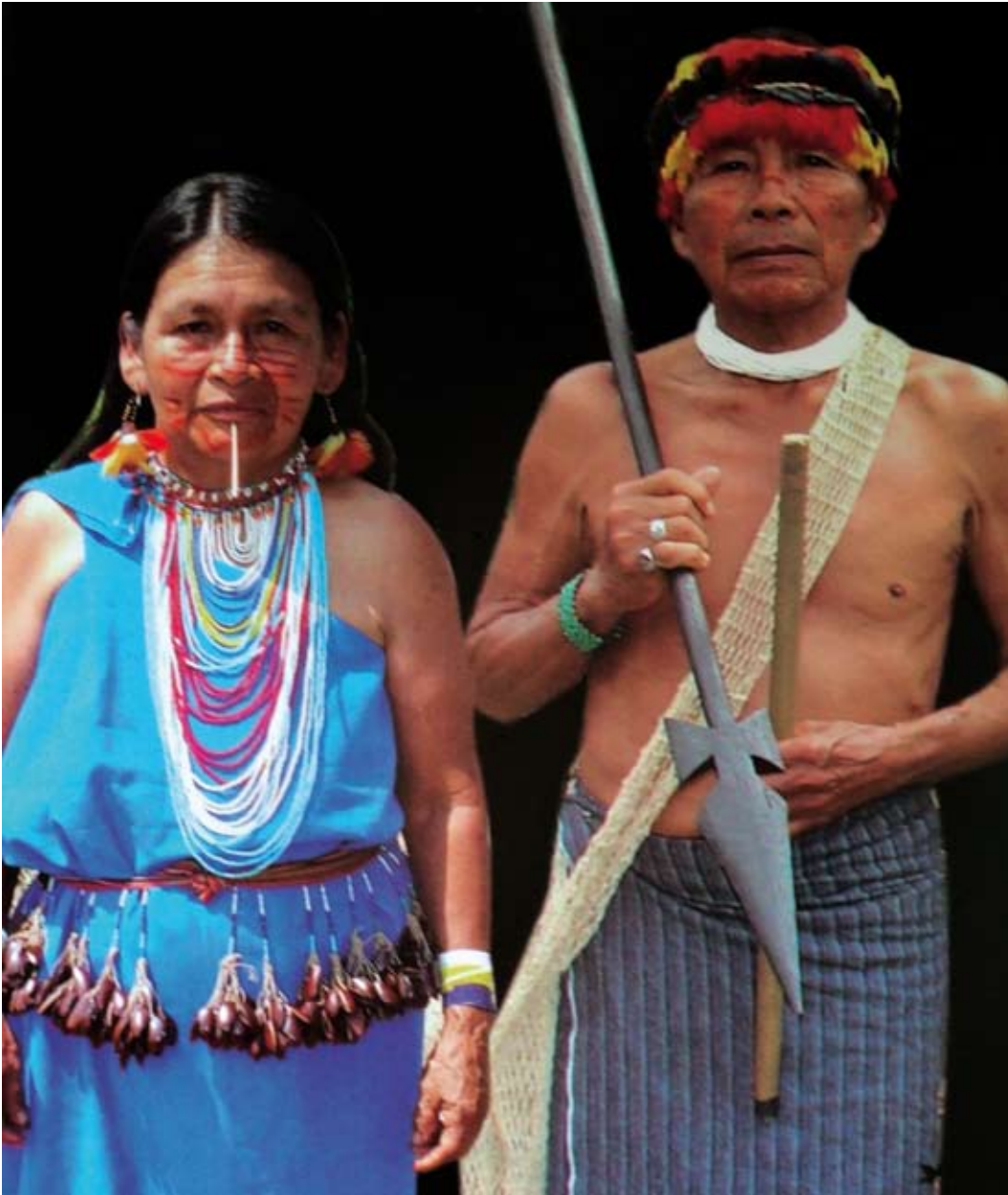






























BIBLIOGRAFÍA



- Allioni, Miguel, “La vida del pueblo shuar”, Mundo shuar, “Centro de documentación, investigación y publicaciones”, Sucúa, Ecuador, 1976.
- Arte y Diseño, Freelance ¿Serás el jefe?, MC Ediciones, Barcelona, España, 2006.
- Bianchi, César, Mundo Shuar, Alfarería, Mundo shuar, “Centro de documentación, investigación y publicaciones”, Sucúa, Ecuador, 1976.
- Bianchi, César, Hombre y mujer en la sociedad shuar, Mundo shuar, “Centro de documentación, investigación y publicaciones”, Sucúa, Ecuador, 1976.
- Botasso, Juan, “Los shuar y las misiones”, Bianchi, César, Mundo Shuar, Alfarería, Mundo shuar, “Centro de documentación, investigación y publicaciones”, Sucúa, Ecuador, 1976.
- Bou, Louis, Fly Flyer Fly, Editorial MONSA, Barcelona, España, 2006
- CHAVES, Norberto, “El patrimonio gráfico y su recuperación”, tipográfica, nº 47, Buenos Aires, 2001
- Carrasco, Adriana, Etnias y artesanías, “Arte y diseño en la cultura shuar”, Centro Interamericanos de artesanías y artes populares, CIDAP, Diciembre 2002
- CASTRILLO, P. Introducción a Charles S. Peirce. Ediciones Escritos Lógicos Madrid. 1988.
- COSTA, Joan. “Imagen Global”. Segunda Edición. Perú 1989.
- COSTA, Joan; MOLES, Abraham. “Imagen Didáctica”. Perú.

- COSTA, Joan. “La Imagen y el Impacto Psico-visual”. Primera Edición. Ediciones Zeus. Barcelona 1971.
- DUBRAVCIC, Alaiza Martha. “La Comunicación Aplicada a la Educación”. Universidad Politécnica Salesiana. Quito.
- GILLAM, Scott Robert. “Fundamentos del Diseño”. Primera Edición. Editorial Limusa. México 1991.
- Harner, Michel, “Shuar, pueblo de las cascadas sagradas”. Bianchi, César, Mundo Shuar, Alfarería, Mundo shuar, “Centro de documentación, investigación y publicaciones”, Sucúa, Ecuador, 1976.
- HELLER EVA. “Psicología Del Color: Como Actuan Los Colores Sobre Los Sentimientos Y La Razon.”, Gustavo Gili, 2004.
- ISBELL REBECCA - Raines Shirley C. “El Arte De Contar Cuentos A Los Niños”. Oniro. 2002.
- ISTVAN SCHRITTER. “La Otra Lectura, La ilustración en los libros para niños”. Lugar Editorial, Argentina, 2005.
- J.L. RODRIGUEZ DIEGUEZ. “El Comic y su Utilización Didacta, los tebeos en la enseñanza”. Ediciones G. Gili S.A. de C.V., Barcelona, 1988 – 1991.
- LEYTON, Marco. “Inteligencia Emocional”, Tercera Edición. Quito 2006.
- MARÍN VIADEL, R. El dibujo infantil: tendencias y problemas en la investigación sobre la expresión plástica de los escolares. 1988.
- Morfogénesis del objeto de uso. Pensamiento Tridimensional. Artesanía Urbana. Pensamiento Analógico por modelos.

- Moya, Rómulo, Diseño Gráfico latinoamericano, Ediciones TRAMA, Quito, Ecuador, 2006
- Newark, Quentin, ¿Qué es el Diseño Gráfico?, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, España, 2002
- Newark, Quentin, elevate identity, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, España, 2007
- Nieves, Mario, Dialéctica de la Publicidad, Editorial Trillas, México, 2007]
- Nobic, Norberto, Róvere, Franco, “Los Shuar y los animales”, Abya-Yala, Ecuador, 1984
- Olivares, Guido, “Aportes del diseño gráfico para la educación”, www.google.com
- PRIETO, Daniel. “Diseño y Comunicación”. Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco. Primera Edición, México 1982.
- Siro, Pelizzaro, Arutam, “Mitología Shuar”, Bianchi, César, Mundo Shuar, Alfarería, Mundo shuar, “Centro de documentación, investigación y publicaciones”, Sucúa, Ecuador, 1976.
- Swann, Alan. Diseño Gráfico, Naturat Barcelona. España 1992.
- VARIOS, Autores. “Enciclopedia de la Psicopedagogía”. Grupo Editorial Océano S.A. España 1998.
- Wong, Wucius. Principios del Diseño en el Color, G. Gili. Barcelona.

España 2003. Segunda Edición.

- Zunzunegui, Santo. Pensar la imagen. Ediciones Cátedra. Universidad del País Vasco, Madrid, España, 1992.

Websites:

- http://www.jhuccp.org/la/ecuador/arcandina_sp.shtml 04/11/2009 20:08:15

- <http://www.cometa.com.ec/624/paginas/exploradores.htm> 04/11/2009 20:48

- <http://oncetv-ipn.net/onceninos/padres/libro.htm> 04/11/2009 22:37

- <http://pcb3d.foroactivo.net/guion-historyboard-f4/> 04/11/2009 22:48

- http://www.publicatuslibros.com/.../Carlos_Cabezas_Lopez____ Analisis_y_Caracteristicas_del_Dibujo_Infantil.pdf 04/11/2009 22:46

- http://www.liccom.edu.uy/bedelia/cursos/audiovisual/archivos/STORY_BOARD.pdf 04/11/2009 22:51

- <http://www.pdf-search-engine.com/que-es-un-story-board-pdf.html> 04/11/2009 22:51

- <http://www.educarecuador.ec/interna.php?txtCodilInfo=62>



CUENCA 2010