



—
Facultad de
Arte y Diseño

2

**LABORATORIO
DE PROYECTOS
DE INVESTIGACIÓN
EN ARTE Y DISEÑO**

**SETIEMBRE 2019
MES DE LA INVESTIGACIÓN PUCP**

Omar Castro Villalobos, editor
Veronica Crousse de Vallonge, editora

2 LABORATORIO DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN EN ARTE Y DISEÑO

*Mary Mostajo y Jimmy Veliz • Casandra Lira • Elisabet Marreros • Jharlen Ormeño
Nicolle Olgúin • Jessica Alva • Marco Villanueva • María Fernanda Ortiz
Marco Robles • Damariz Romero • Mariafernanda Rengifo • Kristel Melgarejo
Alejandra Ortiz de Zevallos • Gianella Cárdenas et al. • Fiorella Carhuancho
Jimena González del Río • Olga Ampuero • Hazael Valecillos • Sandra Tineo*



Facultad de
Arte y Diseño

II LABORATORIO DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN EN ARTE Y DISEÑO

Pontificia Universidad Católica del Perú
Facultad de Arte y Diseño
Av. Universitaria 1801, San Miguel. Lima 32, Perú

Editores:

Veronica Crousse de Vallongue. Decana de la Facultad de Arte y Diseño (2017-2023).
Omar Castro Villalobos. Coordinador del II Laboratorio de Proyectos de Investigación en Arte y Diseño (2019-).

Corrección de estilo:

Militza Angulo Flores

Diseño y Diagramación:

Sandra Manrique Kina

Primera edición: julio de 2021.

Edición digital.

Publicación realizada bajo la Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional (CC BY 4.0) que permite a otros distribuir, mezclar, ajustar y construir a partir de su obra, incluso con fines comerciales, siempre que sea reconocida la autoría de la creación original.

Hecho el Depósito Legal en la Biblioteca Nacional del Perú.

N° 2021-N° 2021-11029.

ISBN: 978-612-47401-6-9

Lima, julio de 2021.

Índice

08

Presentación

II Laboratorio de Proyectos de Investigación en Arte y Diseño

I. Recursos mutantes

14

1. Uso de materiales refractarios en el desarrollo de un soporte para la aplicación de óxidos cerámicos activados con oxiacetileno como alternativa de técnica pictórica y escultórica

Mary Antoinette Mostajo Berrospi (Escultura - ENSABAP)

Jimmy Óscar Veliz Melgarejo (Pintura - ENSABAP)

25

2. La evolución del *graffiti* como una propuesta de diseño en la moda *streetwear* en Lima en los últimos quince años

Casandra Raquel Lira Chavez (Diseño y Gestión en Moda - UPC)

34

3. Aproximaciones al lenguaje visual del *kené* desde la perspectiva del diseño gráfico

Elisabet Marreros Flores (Diseño Profesional Gráfico - UPC)

42

4. Hacia una pedagogía de la *yunza*

Jharlen Osnar Ormeño Solano (Educación Artística - ENSABAP)

50

5. El gorro de cuatro puntas, su importancia, pérdida y su posible revalorización en el contexto peruano contemporáneo

Nicolle Andrea Olguín Bravo (Arte, Moda y Diseño Textil - PUCP)

II. Crónicas y reflexiones visuales

62

6. «Ana»: Una aproximación al proyecto

Jessica Alva Piedra (Fotografía - Centro de la Imagen)

70

7. Memorias desde la acumulación

Marco Villanueva Imafuku (Fotografía - Centro de la Imagen)

77

8. Revelando las imágenes escondidas de la música chicha (1970-1990)

María Fernanda Ortiz Ballardá (Grabado - PUCP)

88

9. Un acercamiento a la multiplicidad de representaciones de Túpac Amaru II

Marco Antonio Robles Romero (Pintura - PUCP)

97

10. Mauro: 5 kilos por un centavo

Damariz Rubit Romero Solórzano (Pintura - ENSABAP)

III. Diálogos e intervenciones en el entorno

106

11. Aplicación de la metodología de diseño participativo para diseñar el Centro Cultural Sinchi Roca

Mariafernanda Rengifo Vargas (Diseño Profesional de Interiores -

113

12. La memoria del mar

Kristel Milagros Melgarejo Ocaña (Grabado - ENSABAP)

120

13. Surcosonante

Alejandra Ortiz de Zevallos Rodrigo (Escultura - PUCP)

126

14. Proyecto interdisciplinario: Sistema para optimizar el uso del agua doméstica en el poblado La Garita en Chincha, Ica

Gianella Cárdenas Cárdenas et al. (Diseño Industrial e Ingeniería Electrónica - PUCP)

137

15. Diseño de experiencias digitales para potenciar el avistamiento de aves y la conservación ambiental: una aproximación metodológica desde el arte, el diseño y la tecnología

Fiorella Carhuancho Quijada (Diseño Gráfico - PUCP)

IV. Reflexiones sobre la investigación en arte y diseño

144

16. El trabajo final de grado como promoción de la investigación en Diseño

Jimena González del Río Cogorno (Departamento de Ingeniería Gráfica - UPV, España)

Olga Ampuero Canellas (Departamento de Ingeniería Gráfica - UPV, España)

150

17. Dentro de la caja: Tres preguntas para pensar la investigación en diseño

Hazael Valecillos Villarreal (Diseño Profesional Gráfico - UPC)

155

18. Arte y diseño, una relación

Sandra Tíneo Sanguinetti (Diseño Gráfico - PUCP)

Presentación

Esta publicación reúne los ensayos de los proyectos expuestos en el II Laboratorio de Proyectos de Investigación en Arte y Diseño, organizado por la Facultad de Arte y Diseño de la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP).

En 2018, cuando empezamos a gestar la primera edición del Laboratorio, nos motivaban al menos tres intereses: (1) fomentar la discusión alrededor de la investigación-creación en el arte y el diseño desde las posibilidades pero, también las necesidades que supone el espacio académico; (2) proponer e incentivar dinámicas de intercambio horizontal y multidisciplinar en el que estudiantes de carreras en estos campos compartieran sus distintas perspectivas, procesos y metodologías de investigación en sus propios proyectos, así como discutir los de sus pares; y (3) estrechar vínculos con otras instituciones educativas en arte y diseño con la finalidad de enriquecer, desde las aproximaciones de cada cual, los debates que las propuestas que artistas y diseñadores en formación ponen sobre la mesa.

Es así que en aquella primera oportunidad participamos estudiantes, docentes y autoridades representantes de las distintas carreras de la Escuela Nacional Superior Autónoma de Bellas Artes del Perú (ENSABAP), la Facultad de Diseño de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC) y la Facultad de Arte y Diseño (FAD) de la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP); además de la doctora Lisa Blackmore, de la Universidad de Essex (Reino Unido), como docente invitada internacional. El evento se desarrolló en dos intensas jornadas de presentación de los proyectos de arte y diseño de estudiantes seleccionados por las tres instituciones, en una dinámica planteada con el objetivo de nutrirlos con aportes y retroalimentación de los docentes participantes, así como con los comentarios del público asistente y las discusiones que se extendieron en los recesos y una vez concluidas las jornadas con muy buen ánimo.

En su segunda edición, en 2019, el Laboratorio incorporó a su convocatoria al Centro de la Imagen, que se sumó a las instituciones participantes en su primera edición. Como docentes invitadas internacionales tuvimos a la doctora Jimena González del Río, de la Universitat Politècnica de Valencia (España); a Francesca Giulia Tavanti, del Istituto Marangoni - Firenze School of Fashion, Design & Art (Italia); y nuevamente a la doctora Blackmore. Una vez más, el evento propició una visión caleidoscópica de nuestro contexto y del quehacer artístico y de diseño a través de la diversidad de propuestas de estudiantes de las cuatro instituciones; asimismo, motivó una aún más entusiasta participación de las y los docentes, y del público asistente, a muchos de los cuales recibimos por segundo año consecutivo.

De esta segunda experiencia parte la presente publicación, que reúne dieciocho ensayos cortos de autoría de estudiantes y docentes participantes en el II Laboratorio de Proyectos de Investigación en Arte y Diseño y que ponemos a disposición de las comunidades académicas participantes y el público en general, mediante su libre acceso. Esta edición propone la lectura de estos textos a partir de tres coordenadas que tratan de extender a este formato la visión multidisciplinar y multiinstitucional del evento. Estas coordenadas se refieren —sin pretenderse categorías taxativas, cerradas o excluyentes— a los modos en que los diferentes procesos de investigación-creación se aproximan a sus planteamientos temáticos y son transversales a los medios, las estrategias y las herramientas metodológicas —tanto de sus propios campos disciplinares como de sus expansiones— que articula cada proyecto.

Así, la primera sección, **Recursos mutantes**, reúne propuestas que ponen de relieve el potencial de mutación, transformación, hibridación o adaptación de distintos recursos, técnicas o procedimientos artísticos y de diseño de cara a renovados contextos, usos y necesidades que plantean a sus autoras y autores sus respectivas prácticas disciplinares. El primero de estos textos es «Uso de materiales refractarios en el desarrollo de un soporte para la aplicación de óxidos cerámicos activados con oxiacetileno como alternativa de técnica pictórica y escultórica», de Mary Mostajo (Escultura - ENSABAP) y Jimmy Veliz (Pintura - ENSABAP), que investiga las nuevas posibilidades para el pintado de piezas tanto escultóricas como pictóricas, frente requerimientos específicos de uso de estas dos disciplinas a la vez que en un intercambio entre ellas. Le siguen dos propuestas que contemplan manifestaciones contemporáneas de nuestra ciudad. La primera de ellas es «La evolución del *graffiti* como una propuesta de diseño en la moda *streetwear* en Lima en los últimos quince años», de Casandra Lira (Diseño y Gestión en Moda - UPC), que estudia los orígenes y las transformaciones históricas del *graffiti* y la moda *streetwear* en el contexto local para proponer una colección que se sirve de aquellos repertorios y de la visión de quien ha crecido en un entorno caracterizado por estas expresiones. La segunda es «Aproximaciones al lenguaje visual del *kené* desde la perspectiva del diseño gráfico», de Elisabet Marreros (Diseño Profesional Gráfico - UPC), que plantea una indagación desde el diseño sobre el *kené* (expresión artística tradicional del pueblo originario Shipibo-Konibo, del departamento de Ucayali) y los efectos que se han manifestado en el diseño producido por la comunidad de Cantagallo a partir de su reterritorialización en Lima. Por su lado, en el contexto del distrito de Cerro Azul, en Cañete, «Hacia una pedagogía de la yunza», de Jharlen Ormeño (Educación Artística - ENSABAP), atiende a las problemáticas de la enseñanza del curso de Arte y Cultura en la educación pública, y trata como caso de estudio la Institución Educativa Pública Secundaria «Gerardo Salomón Mejía Saco», para la que Ormeño propone la yunza como una posibilidad de innovación educativa que integraría nuevas herramientas a los procesos pedagógicos. Cierra esta sección «El gorro de cuatro puntas, su importancia, pérdida y su posible revalorización en el contexto

peruano contemporáneo», de Nicole Olgúin (Arte, Moda y Diseño Textil - PUCP), que, a partir de la recolección de datos y entrevistas sobre esta pieza de indumentaria, plantea una campaña cultural transmedial dirigida a niñas y niños para revalorizar el gorro de cuatro puntas mediante la innovación en el diseño de nuevas prendas que lo incorporan. La segunda sección, **Crónicas y reflexiones visuales**, reúne proyectos que exploran las posibilidades de representación visual en distintos medios, para abordar la imagen a partir de dos premisas: (1) como documento testimonial o narrativo y (2) como herramienta para repensar o cuestionar repertorios que ya forman parte de una cultura visual compartida. En este espectro, «Ana»: una aproximación al proyecto», de Jessica Alva (Fotografía - Centro de la Imagen), construye un relato visual a través de imágenes documentales que nos acercan a la vida de Ana Estrada, una mujer que padece de polimiositis y es activista por el derecho a la muerte asistida (ilegal en el Perú). Para este proyecto, Ana participa activamente en el proceso fotográfico, en una indagación que atraviesa los roles de fotógrafa y fotografiada, así como los tópicos de la representación del cuerpo femenino. Por su parte, «Memorias desde la acumulación», de Marco Villanueva (Fotografía - Centro de la Imagen), crea, a través de imágenes de archivo y objetos antiguos, una constelación de microrrelatos visuales familiares a la vez que representativos de los procesos de la migración japonesa al Perú. Abordando también experiencias migratorias, esta vez de provincias a la capital del país, el proyecto «Revelando las imágenes escondidas de la música chicha (1970-1990)», de María Fernanda Ortiz (Grabado - PUCP), investiga, a través del grabado, la relación dislocada entre el bagaje visual de este movimiento musical y el contenido de sus canciones, cargadas de crítica social. Le sigue «Un acercamiento a la multiplicidad de representaciones de Túpac Amaru II», de Marco Robles (Pintura - PUCP), que presenta una serie de obras que escudriñan en las representaciones construidas alrededor de la figura de Túpac Amaru II y sus transformaciones en función de los procesos y proyecciones que cada época le ha dado a este personaje. Por último, desde la ficción, «Mauro: 5 kilos por un centavo», de Damariz Romero (Pintura - ENSABAP), propone un proceso de rescate de elementos desechados al transformarlos en expresiones de belleza a través de técnicas como la ilustración, la pintura, la fotografía y el *collage*. Finalmente, el proceso es transliterado a un cortometraje que la autora crea a partir de experiencias y reflexiones personales.

La tercera sección, **Diálogos e intervenciones en el entorno**, reúne proyectos situados en contextos específicos y se relaciona con estos y con los agentes que participan de sus dinámicas sociales a partir de distintas estrategias; asimismo, responde a las especificidades de cada entorno. Aquí encontraremos «Aplicación de la metodología de diseño participativo para diseñar el Centro Cultural Sinchi Roca», de Mariafernanda Rengifo (Diseño Profesional de Interiores - UPC), que, a través del diseño participativo, plantea dinámicas de involucramiento del vecindario y los visitantes para la restauración del centro cultural del Parque Zonal Sinchi Roca, en Comas. Por su lado, «La memoria del mar», de Kristel Melgarejo (Grabado - ENSABAP), propone dinámicas de reconstrucción

textil a través del grabado colectivo con vecinas y vecinos, mediante el empleo de recursos cartográficos, topográficos, textuales y auditivos, para relacionar imaginarios sociales actuales del Callao con sus precedentes históricos, a partir de vestigios del Antiguo Perú hallados en la isla San Lorenzo. Otros dos proyectos se vinculan de maneras distintas a la vez que significativas con el agua: el primero, «Surcosonante», de Alejandra Ortiz de Zevallos (Escultura - PUCP) y Josué Arispe (Colectivo Comunespacio), busca estimular los vínculos de comunidades asentadas alrededor del canal de Surco, para lo cual reflexiona sobre las relaciones entre estas y los flujos de agua de nuestra ciudad. Los autores se sirven de estrategias participativas para indagar en las nociones de identidad e integración con este canal, cuyo proceso es testimoniado en un video documental, entre otras piezas. El segundo proyecto, «Sistema para optimizar el uso del agua doméstica en La Garita en Chíncha», es un proyecto interdisciplinar desarrollado por estudiantes de las especialidades de Diseño Industrial e Ingeniería Electrónica de la PUCP, con el apoyo de la Dirección Académica de Responsabilidad Social (DARS). A partir del *Design Thinking*, entrevistas, observación participante e intercambio con las usuarias y usuarios, el grupo diseña un sistema para optimizar las condiciones de acceso al agua en el centro poblado La Garita, lo cual mejora la calidad de vida de sus habitantes. El proyecto aborda cuatro aspectos fundamentales: transporte del agua, aseo personal, lavado de ropa y mitigación del polvo. El último en esta sección, «Proyecto gráfico de implementación de un Centro de Interpretación virtual interactivo para la práctica sostenible de avistamiento de aves dentro del Área de Conservación Regional Albufera de Medio Mundo», de Fiorella Carhuancho (Diseño Gráfico - PUCP), busca fomentar el avistamiento de aves en el Área de Conservación Regional Albufera de Medio Mundo, en Huaura. Para acercar al público a esta actividad de no consumo y de impacto mínimo en el medio ambiente, se sirve del Design for Sustainable Behaviour, metodologías de diseño centrado en el humano, ilustración científica y herramientas de realidad virtual y realidad aumentada.

Finalmente, la sección **Reflexiones sobre la investigación en arte y diseño** presenta tres textos de docentes participantes en el II Laboratorio que abordan temáticas como la relación entre arte y diseño y la investigación intrínseca en estas disciplinas. El primero es «El trabajo final de grado como promoción de la investigación en Diseño», de Jimena González del Río y Olga Ampuero Canellas, que, desde su experiencia como docentes de la Universitat Politècnica de València, profundiza en las características de los trabajos de fin de grado (TFG) en Diseño Gráfico y su rol en el desarrollo y consolidación de la investigación en esta disciplina. El segundo texto, «Dentro de la caja: tres preguntas para pensar la investigación en diseño», de Hazael Valecillos (Diseño Profesional Gráfico - UPC), propone tres consideraciones para pensar las problemáticas que implica la investigación en diseño en el contexto académico contemporáneo, como son la creación y la gestión de conocimiento acumulativo en esta disciplina, el tipo de conocimiento que produce el diseño y la importancia de la delimitación de su

campo y su dimensión social para ponerlo en diálogo con otras disciplinas. Finalmente, «Arte y diseño, una relación», de Sandra Tineo, desarrolla una genealogía de los campos del arte y del diseño y sus vínculos a partir de la Revolución Industrial, en que artistas, arquitectos y teóricos sentaron las bases discursivas de lo que hoy conocemos como diseño e industrias culturales y a la transformación de la concepción del arte. A partir de ello, indaga en los procesos contemporáneos que vuelven a relacionar al arte y al diseño, como son la interdisciplina, la multidisciplina y la transdisciplina.

Solo queda decir que la realización de las primeras dos ediciones del Laboratorio de Proyectos de Investigación en Arte y Diseño, así como esta publicación son los primeros pasos de esta iniciativa. Las imágenes, las impresiones y las experiencias que nos deja a quienes participamos en ella dan cuenta de su valor y sostienen lo que seguiremos promoviendo como institución educativa. Agradecemos entusiastamente a las comunidades académicas de la ENSABAP, la Facultad de Diseño de la UPC, al Centro de la Imagen y de la Facultad de Arte y Diseño de la PUCP, por su activa participación en estos eventos y por hacer posible este documento, que materializa nuestra convicción respecto a la importancia de aportar al debate en torno a las definiciones de la investigación-creación. Sin duda, la construcción de estos conceptos es fundamental para la identificación de las especificidades de nuestras disciplinas y de sus necesidades en su evaluación, reconocimiento y promoción en el ámbito académico local y regional, en un vínculo permanente con nuestro entorno.



I.

Recursos mutantes



1. Uso de materiales refractarios en el desarrollo de un soporte para la aplicación de óxidos cerámicos activados con oxiacetileno como alternativa de técnica pictórica y escultórica

Mary Antoinette Mostajo Berrospi

Especialidad de Escultura

Jimmy Óscar Veliz Melgarejo

Especialidad de Pintura

Escuela Nacional Superior Autónoma de Bellas Artes

Resumen: El proyecto parte de las dificultades en las prácticas pictórica y escultórica para aplicar color a piezas cerámicas que, por sus dimensiones o características, no pueden ser quemadas en hornos cerámicos convencionales. Así, propone una investigación y experimentación con materiales como óxidos, fundentes y materiales refractarios a la vez que se sirve del combustible de oxiacetileno como medio de activación, de modo que el proceso se da fuera del horno.

Palabras clave: cerámica, escultura, vidrios cerámicos, exploración cerámica, cerámica pictórica.

The use of refractory materials as support for oxyacetylene activated ceramic oxides

Abstract: The project starts from the difficulties in pictorial and sculptural practices to apply color to the ceramic pieces that, due to its dimensions and characteristics, can't be burn in conventional ceramic kilns. Thereby the project puts forward an investigation and experimentation with materials like oxides, fluxes and refractory materials while using oxyacetylene fuel as means of activation, in order to take the process outside the kilns.

Keywords: ceramic, sculpture, ceramic glasses, ceramic exploration, pictorial ceramic.

Introducción

La presente investigación está orientada a la búsqueda de soportes refractarios para la aplicación de óxidos cerámicos como alternativa pictórica. Antonio de Aza define como material refractario a «todo material capaz de soportar, a temperaturas elevadas, las condiciones del medio en que está inmerso, durante un periodo de tiempo económicamente rentable, sin deterioro excesivo de sus propiedades físico-químicas» (De Aza, Pena, Caballero & De Aza, 2011, p. 280). En tal sentido, estos materiales se diseñan con la intención de mantener estabilidad termodinámica durante su uso, de modo que no sufran cambios al ser expuestos a las temperaturas con las que se pretende trabajarlos. Este equilibrio termodinámico es una característica que se mantendrá durante su vida útil. Las condiciones del medio en que están inmersos los materiales refractarios hacen que estén expuestos a diferentes niveles de esfuerzos mecánicos y tensiones generadas térmicamente, a corrosión y erosión, a difusión de gases y a abrasión mecánica a diferentes temperaturas.

El soporte refractario deberá poder trabajarse tanto en formato plano como escultórico, por lo que debe cumplir con criterios de maleabilidad, dureza y estabilidad, de modo que se puedan crear piezas adecuadas a las dimensiones de cada propuesta personal. Estos tamaños no son necesariamente compatibles con los hornos cerámicos mayormente disponibles; entonces, la solución planteada es crear piezas que puedan ser pintadas con los óxidos cerámicos, activados con el equipo de oxiacetileno.

Objetivos

Objetivo general

- Desarrollar piezas escultóricas y pictóricas trabajadas con óxidos metálicos, sin la necesidad del horno cerámico.

Objetivos específicos

- Desarrollar un soporte refractario maleable que se mantenga estable a 1600°C.
- Establecer la estructura apropiada para generar soportes de grandes dimensiones.
- Establecer el proceso para que el soporte sea compatible con las formulaciones de óxidos metálicos que aportarán el pigmento.

Formular los colores que incorporan los óxidos metálicos como pigmento.

- Determinar las características del equipo de oxiacetileno para activar los colores de manera controlada.

Materiales y métodos

La investigación se desarrolló en dos etapas paralelas: una enfocada al pigmento y otra, al soporte refractario.

El color

Las formulaciones de color son combinaciones de pigmento + medio + aglutinante. La primera fase de la investigación se orientó al desarrollo de una paleta básica: azules, amarillos, verdes, rojos, blancos y negro.

Como pigmentos se utilizaron óxidos metálicos. Las propiedades de cada óxido se manifiestan en reacciones diferentes determinadas por las fluctuaciones de temperatura del oxiacetileno, lo cual reduce las opciones de pigmento a los siguientes:

- Óxido de cobalto
- Óxido de cobre negro y rojo
- Óxido de cromo
- Óxido de manganeso
- Óxido de fierro
- Óxido de zinc
- Óxido de estaño
- Óxido de boro y
- Óxido de vanadio.

Los medios destinados a soltar los óxidos y permitirles su adhesión a los soportes determinados fueron:

- Arcilla + feldespato + tiza + sílice
- Arcilla + bórax + sílice

El agua es el aglutinante y solvente ideal en cada mezcla; la goma arábiga, como parte del aglutinante, le aporta cohesión entre cada componente a la formulación.

El soporte

Durante el proceso de investigación de alternativas de soporte refractario se utilizaron y determinaron los procesos de secado, así como sus características, las que se resumen en el siguiente cuadro:

| Tabla de estudio de soportes | | | | |
|-------------------------------------|---------------|------------------------------------|-------------------------|--|
| N° | Código | Relación materia seca: agua | Tiempo de fragua | Características observadas |
| 1 | SR 1 | N/A | N/A | Buena fijación del óxido y resistencia a la temperatura. |
| 2 | SR 2 | 2:1 de agua | 2 h | Buena fijación del óxido, desprendimiento en forma de polvo de las zonas expuestas directamente al calor. Se torna de color marrón si se expone directamente sin óxido. |
| 3 | SR 3 | 5:2 de agua | 72 h | Frágil, baja resistencia a temperatura, no se fijan los óxidos. |
| 4 | SR 4 | 5:2 de agua | 72 h | Mayor resistencia a la temperatura, se torna rojizo en exposición directa al calor, requiere un grosor de al menos 3 mm con estructura o 1 cm sin estructura para mantener la resistencia. Buena fijación de los óxidos. |
| 5 | SR 5 | 100g:45ml | 1:30 h | Mayor resistencia a temperatura, alta resistencia a espesores menor a 1 cm. No cambia de color en la exposición al calor, repele ciertas fórmulas de óxidos, tolera el óxido diluido en agua y pintado directo durante la quema. |
| 6 | SR 6 | 2:1 de agua | 1:30 h | Muy frágil, expulsa los óxidos ante la temperatura, se quiebra y rompe ante la temperatura del oxiacetileno. |
| 7 | SR 7 | 2:1 de agua | 1:30 h | Soporte negro, logrado gracias a que la mezcla contiene tierra de color. Pierde el negro durante la exposición al calor y expulsa la capa de pintura como lámina. |
| 8 | SR 7 | 4:1 de agua | N/A | Muy frágil a la exposición al calor, se quiebra en pedazos. Buena fijación de los óxidos. Absorbe mayor cantidad de agua que los soportes anteriores. |

Estructura para el soporte

Debido a las dimensiones que se plantean realizar, es necesario que los soportes tengan una estructura interna que permita su estabilidad y su manipulación durante los traslados, entre otros.

| Tabla de estudio de estructuras | | |
|--|---------------|--|
| N° | Código | Características observadas |
| 1 | E1 | No resiste la exposición a la temperatura. |

| Tabla de estudio de estructuras | | |
|---------------------------------|----|---|
| 2 | E2 | Requiere un recubrimiento de soporte de al menos 2 mm para su estabilidad a la temperatura. Alta flexibilidad. |
| 3 | E3 | Resiste la exposición a la temperatura, sin embargo, no permite una estructura estable debido a que no se integra con el soporte. |

Resultados y conclusiones

Se ha logrado determinar:

- El proceso por el cual el material refractario con mejor resultado puede estabilizarse para soportar los cambios de temperatura de hasta 1600°C;
- La estructura apropiada para los soportes a mediana escala;
- La estructura apropiada está en proceso de investigación para un soporte a gran escala;
- El proceso para que el soporte refractario con mejor resultado mantenga compatibilidad con las formulaciones de óxidos metálicos;
- Los óxidos y las fórmulas para una paleta de color básica (ver anexo 1); y
- Las características del equipo de oxiacetileno para la activación de los óxidos metálicos de manera controlada.

Se lograron piezas escultóricas y pictóricas que, sin necesidad de un horno cerámico, pudieron ser pintadas con óxidos metálicos, a temperaturas alrededor de los 1600°C (ver anexo 2).

Referencias

Ardila, C. & J. Buitrago (2010). *Diseño y construcción de una mezcladora de cemento refractario para una potencia de 5 hp*. Bucaramanga: Universidad Industrial de Santander. Facultad De Ciencias Físico-Mecánicas. Escuela de Ingeniería Mecánica.

De Aza A.H.; P. Pena, A. Caballero, S. De Aza (2011). *Los diagramas de equilibrio de fases como una herramienta para el diseño y comprensión del comportamiento en servicio de los materiales refractarios*. Boletín la Sociedad Española de Cerámica y Vidrio, 50, 279-290.

López Caxi, L. (2018). *Análisis de las cualidades plásticas de las tierras de colores del distrito de Pucará, para la producción pictórica*. Puno: Universidad Nacional del Altiplano.

Marcos, C.; M. A. Llorca, P. Cambor & L. F. Verdeja (2002). Caracterización de refractarios monolíticos. *Boletín la Sociedad Española de Cerámica y Vidrio*, 41(2), 241-251.

Monrós G. (2003). *El color de la cerámica : nuevos mecanismos en pigmentos para los nuevos procesados de la industria cerámica*. Castellón: Universitat Jaume I, Servei de Comunicació i Publicacions.

Anexo 1

vanadio



manganeso
+ fierro



Figura 1. Amarillos.

cromo



cromo
+ cobalto



Figura 2. Verdes.

cobalto
+ vanadio



cobalto



Figura 3. Azules.

fierro
+ **vanadio**



cobre
rojo

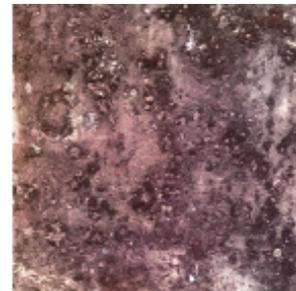


Figura 4. Rojos.

zinc
manganeso
+ **fierro**



titanio
+ **zinc**

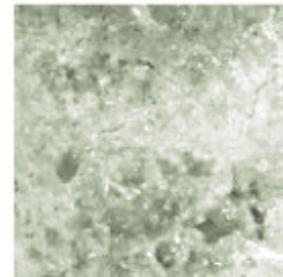


Figura 5. Blancos.

antimonio
+ **cobalto**
+ **fierro**
+ **manganeso**
+ **vanadio**

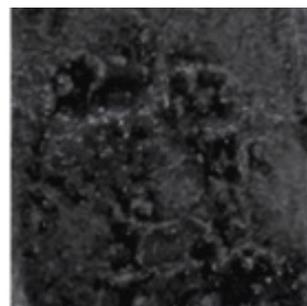


Figura 6. Negro.

Anexo 2



Figura 7. Óxidos metálicos activados, estables y adheridos con éxito a cemento refractario con textura en relieve.



Figura 8. Óxidos metálicos activados, estables y adheridos con éxito a cemento refractario y tierra de color negra.



Figura 9. Óxidos metálicos activados, cristalizados, pero muy inestables adheridos con fragilidad a cemento refractario.



Figura 10. Óxidos metálicos activados, estables y adheridos con éxito a escultura hecha de yeso refractario.



Figura 11. Óxidos metálicos activados, cristalizados y adheridos con éxito a escultura hecha de yeso con detalles de piedras de sílice.

2. La evolución del graffiti como una propuesta de diseño en la moda streetwear en Lima en los últimos quince años

Casandra Raquel Lira Chávez
Carrera de Diseño y Gestión en Moda
Facultad de Diseño - UPC

Resumen: El proyecto estudia los orígenes y las transformaciones históricas del *graffiti* y la moda *streetwear* en el contexto local para diseñar una colección que se sirve de aquellos repertorios y de la visión de quien ha crecido en un entorno caracterizado por estas expresiones. La propuesta de diseño contempla así al *graffiti* como una manifestación contemporánea de la ciudad de Lima para plantear una estética urbana propia y original, que se aleja de las propuestas de las marcas *fast fashion*. Su proceso de investigación gráfica y conceptual es documentado en una bitácora de trabajo.

Palabras clave: *graffiti*, moda, diseño, ciudad, *streetwear*.

Graffiti's evolution as a design proposal in streetwear fashion in Lima's last fifteen years

Abstract: The project studies the origins and historic transformations of graffiti and streetwear fashion in the local context to design a collection that uses those repertoires and the vision of who have grown up in an environment characterized by those expressions. The design proposal sees graffiti as a contemporary manifestation of Lima's city to propose its own and original urban aesthetics, which is far from fast fashion brands proposals. The graphic and conceptual research process is documented in a work log.

Keywords: graffiti, fashion, design, city, streetwear.

Desde simples *tags* o marcas en las paredes de las calles a piezas complejas con una variedad de paleta de colores y diseño, el *graffiti* ha evolucionado a lo largo de los años para convertirse en una expresión artística valorada dentro del arte urbano. Se puede afirmar que en casi todos los países hay expresiones de *graffiti*. Este siempre ha sido un medio de expresión para el ser humano desde tiempos primitivos; sin embargo, hoy en día se aplican técnicas mucho más complejas y diseños más elaborados que en aquellos tiempos. Desde sus inicios, el *graffiti* no se presentó solo como una expresión artística sino también como una comunidad, la cual se relacionó con diferentes subculturas de grupos marginados. Desde Nueva York, el objetivo siempre fue oponerse al sistema y buscar reconocimiento, el cual se logró y trascendió fronteras al llegar a otros países, incluyendo el Perú (Diego, 1997).

Dentro de la moda, el *graffiti* ha sido reinterpretado de diferentes formas, ya sea como inspiración ideológica, gráfica o por su paleta de colores llamativa. Una de las características del *graffiti* es que se inspira en la estética de las calles, en el ritmo de vida de la ciudad y en la parte marginada de la sociedad que habita en ella. De la misma manera, la moda *streetwear* se deriva de la sociedad marginada y de las calles de los barrios más pobres del mundo. Al tener ambas el mismo lugar de origen comparten características en cuanto a sus ideologías y comunidades. Dentro del mercado de la moda actual, el *streetwear* rompe con paradigmas muy arraigados. Muchas marcas de moda, sobre todo en el mercado de lujo, hacen eco del fenómeno, y llevan al segmento *premium* tipologías, acabados y estilos inconcebibles hace quince años dentro de ese mercado. De la misma manera, el *graffiti* se ha introducido en la propuesta de diseñadores de moda, marcas de lujo, marcas masivas y, sobre todo, marcas que ofrecen una propuesta de moda *streetwear* con una estética que hace uso del *graffiti*. En Lima la moda *streetwear* también se ha desarrollado poco a poco como un nicho de mercado para un público que pertenece a comunidades urbanas con un estilo inspirado en la calle. Estas propuestas han sido influenciadas también por el *graffiti* de las calles de la capital y las marcas globales de *streetwear*. Tras la difusión de la moda *streetwear* junto con el *graffiti* y con una oferta de moda *streetwear* inspirada en este que aún está en desarrollo en Lima surge la siguiente pregunta: ¿de qué manera ha evolucionado el *graffiti* como una propuesta de diseño en la moda *streetwear* en Lima en los últimos quince años? (Lago, s.f.).

Justificación

El *graffiti* es una expresión artística que ha sido analizada por diversos autores desde una perspectiva sociológica, antropológica y artística. Desde sus inicios hasta su práctica actual se ha escrito sobre las motivaciones, el desarrollo y el trasfondo con la finalidad de entender el mensaje y el sentido de este tipo de arte callejero. De la misma manera, diferentes estudios han analizado la moda *streetwear* como una tendencia social y una subcultura callejera que surgió en los *ghettos* de Nueva York (Casallas, 2014).

De acuerdo con el criterio de conveniencia, esta investigación sirve para conocer la

historia del *graffiti* y su aplicación en la moda *streetwear*. Con respecto a su relevancia social, es trascendente debido al enfoque artístico que se le da al *graffiti* de las calles, el cual aún no es bien visto por la sociedad limeña. De esta manera, se analiza la experimentación con los colores y formas del *graffiti* dentro de la moda *streetwear* con la finalidad de exponer a la sociedad una nueva forma de aplicación del *graffiti*, fuera de su típico entorno de las calles. En consecuencia, la comunidad grafitera, que es una agrupación reducida y no suele ser considerada dentro de la moda, será beneficiada mediante la revalorización del *graffiti* como una expresión artística relacionada con nuestra cultura popular que puede ser aplicada al diseño de indumentaria, la creación de estampados y texturas. En síntesis, se busca resaltar el arte callejero moderno y popular limeño, con el fin de relacionarlo con la creación de estampados o texturas y su aplicación a la moda *streetwear*.

Asimismo, esta investigación le dará protagonismo al *graffiti* real que se está dejando de lado por la práctica del muralismo, además de brindar un espacio a la comunidad grafitera para exponer su arte y aplicarlo de otra forma. De otra parte, se busca darle al *graffiti* un enfoque más relacionado con la moda que a un fenómeno sociológico. De esta manera, se analiza la evolución de su estética aplicada a la indumentaria. Además, se hace hincapié en el trabajo colaborativo de marcas peruanas, diseñadores y artistas grafiteros que buscan difundir este tipo de arte dentro de la moda *streetwear* en Lima. Como resultado, este estudio explora diferentes formas de aplicación del *graffiti* en la indumentaria mediante la experimentación con diferentes técnicas textiles. Finalmente, la utilidad metodológica de este estudio contribuye a entender la relación entre el *graffiti* y el *streetwear*. Además, sugiere estudiar las perspectivas de tres grupos diferenciados: las marcas de *streetwear*, el público consumidor de estas marcas y la comunidad grafitera. Para esto se implementarán entrevistas en profundidad, en las cuales se recogerá información cualitativa y cuestionarios mediante la técnica Delphi, la que será modificada y adaptada a este estudio.

Ahora bien, sobre la base de este contexto, se han planteado dos problemas:

- ¿Cómo se ha desarrollado el *streetwear* en la moda de Lima?
- ¿Cómo se transmite el *graffiti* en la moda *streetwear* en Lima?

Seguidamente, de estos cuestionamientos han surgido dos objetivos específicos:

- Determinar el desarrollo del *streetwear* en la moda de Lima, y
- Determinar la relación entre el *graffiti* y la moda *streetwear* en Lima.

Objetivo 1: Determinar el desarrollo del *streetwear* en la moda de Lima

Para definir el *streetwear* es necesario, en primer lugar, analizar su etimología. En este término se encuentran las palabras «calle» y «cultura». De esta manera, el término se refiere a la incorporación de muchas subculturas que toman forma o expresión en las calles. El *streetwear* se relaciona con prendas como los jeans, los polos de algodón, las sudaderas, los *joggers*, los buzos deportivos, las casacas, las prendas *oversize*, con logos estampados o mensajes provocativos, zapatillas y gorras. Ahora bien, el origen del *streetwear* es incierto, ya que, como su nombre lo indica, la «ropa de la calle» pudo haberse presentado en cualquier momento de la historia. Sin embargo, se podría situar su inicio como movimiento cultural a inicios de la década de 1980, en Nueva York y en otras ciudades del mundo, como consecuencia del surgimiento de diferentes subculturas callejeras. Dichas subculturas estaban formadas por grupos de jóvenes pertenecientes a zonas urbanas que experimentaban una constante alienación y frustración con su entorno. Entre estas estaban el *hip hop*, el *skate* y el *punk* (Vogel, 2007; Moliterno, 2018).

De acuerdo con Steve Vogel, «Los inicios del *streetwear* estuvieron marcados por una actitud de “hazlo tú mismo”» (2007, p. 8). La moda de «hacerlo tú mismo» aparte de buscar un estilo desenfadado y único, se justificaba por el hecho de que la industria de la moda no fabricaba ropa específicamente para esta subcultura. Sin embargo, gracias a la difusión de grupos musicales de *rap*, como los Beastie Boys, con su particular look *streetwear*, y la incursión de esta tendencia en la escena del *skate* y el *surf*, a principios de la década de 1980, en California, con el surfista Shawn Stussy, quien comenzó a firmar su apellido en las tablas de surf y a plasmarlo más adelante en camisetas, gorras y shorts, el *streetwear* pasó a ser una tendencia mundial, que actualmente ha logrado introducirse en las marcas de lujo más importantes del mundo de la moda como Gucci o Louis Vuitton (Pazos, 26 de octubre de 2017; Vogel, 2007; Greenwood, 29 de diciembre de 2017).

Tras el fenómeno mundial, en Lima existen diversas marcas que ofrecen una propuesta de *streetwear* original y que manejan una identidad de marca fuertemente relacionada con dicho movimiento cultural, ya que no solo siguen la tendencia en la moda sino también buscan representar el movimiento cultural que el *streetwear* implica y se relacionan con otras actividades como el *skate*, el *hip hop*, el *breakdance* y *graffiti* limeños. Entre las marcas representativas en la capital están TNSR (Tenemos Razón), Hyper Street Gear, Cosa Seria, Perro Loco, Vandal, Briatong, ACC store, Style Urban, Ises y Dunkelvolk (Olivera, 22 de setiembre de 2017).

Objetivo 2: Determinar la relación entre el *graffiti* y la moda *streetwear* en Lima

La palabra *graffiti* proviene del verbo italiano *graffiare*, que significa rasguño, por lo que, en su sentido más simple, los *graffiti* son simplemente marcas rayadas en una superficie, ya sea de texto o de imágenes. El *graffiti* es una expresión gráfica callejera adoptada por

artistas urbanos, los cuales suelen plasmar sus diseños en amplias superficies de espacios como muros, portones y paredes. Existen diferentes estilos de *graffiti* que abarcan desde simples firmas en los muros hasta piezas de mayor complejidad (Baird & Taylor, 2010; Medina, 2014).

El origen de este movimiento surge a partir de la acción de un joven griego perteneciente a las minorías de Manhattan que decidió escribir su pseudónimo TAKI183 por donde este pasara. El fin principal era captar atención y darse a conocer en diferentes territorios. Muchos jóvenes pertenecientes a grupos marginados comenzaron a copiar esta acción empezando a desarrollar firmas cada vez más complejas y con más elementos decorativos para resaltar sobre otros autores. A principios de la década de 1970, el *graffiti* se introdujo a los vagones del metro de Nueva York para llegar a más gente; sin embargo, en 1989, el alcalde de la ciudad erradicó estos dibujos de los vagones. No obstante, el *graffiti* ya había migrado a la escena artística y se había difundido en Europa a través de la cultura *hip hop*, los media, los viajes internacionales y las galerías (Siver & Chalfant, 1993; Schacter, 2013, p. 16).

En Lima, muchos jóvenes grafiteros consideran a Trans como el joven que inició la actividad del *graffiti* en Lima. En 1996 pintó su pseudónimo por las calles limeñas, dando inicio al movimiento del *graffiti* y a la formación de *crews* o agrupaciones de artistas grafiteros. En la capital, uno de los grupos grafiteros o *crew* con más antigüedad es el DMJC (Dedos Manchados en la Jungla de Concreto). Entre sus integrantes están artistas grafiteros reconocidos como Entes, Pésimo y Conrad. Entre los nuevos artistas que destacan dentro del campo del *graffiti* están Meki, Sef, Dear Lozada y Hadok, quienes han ganado reconocimiento por el estilo de sus piezas, la difusión de su trabajo en encuentros de arte urbano y la publicación de sus obras en las redes sociales (Tácutan, 2010; Figueroa, 2018).

En el panorama de la moda, a finales de la década de 1970, el *graffiti* y otras subculturas de las zonas marginadas de Nueva York llamaron la atención de los diseñadores y casas de moda. Desde entonces, tanto grafiteros famosos como diseñadores de moda han trabajado en conjunto con las casas de moda para crear productos inspirados en la cultura y estética del *graffiti*. Por ejemplo, la colaboración entre Keith Haring con Vivienne Westwood, Stephen Sprouse con Louis Vuitton, Jeremy Scott con Moschino y Vetements con Reebok y Demna Gvasalia (Gómez, 27 de mayo de 2015; Frisa & Tonchi, 2004).

En Lima, el *graffiti* ha servido de inspiración para diseñadores peruanos, quienes han tomado elementos de este y los han incluido en sus propuestas de diseño. De esta manera, los diseñadores se inspiran en los colores, las formas de las letras, los materiales y el mensaje social del *graffiti*. Asimismo, las marcas de *streetwear* han tomado parte de la ideología del *graffiti* en sus propuestas de diseño. Mensajes rebeldes de la cultura popular callejera limeña plasmados en el *graffiti* son adoptados en forma de *slogans* y estampados tanto en polos como en poleras. De esta forma, se genera una conexión directa con esta expresión



Figura 2. Collage de imágenes que representan el graffiti y el streetwear en la moda. Adaptada de la bitácora de investigación por Casandra Lira, 2019.



Figura 3. La imagen muestra parte de los estampados realizados y algunos bocetos de la colección. Adaptada de la bitácora de investigación por Casandra Lira, 2019.

Referencias

- Baird, J. & C. Taylor (Eds.). (2010). *Ancient graffiti in context*. Londres: Editorial Routledge.
- Casallas, Y. (2014). *Graffiti: implicaciones sociales y visuales de la imagen* (tesis). Bogotá, Universidad Santo Tomás. Recuperado de <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/813/graffiti%20implicaciones%20sociales%20y%20visuales%20de%20la%20imagen.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Diego, J. de (1997). *La estética del graffiti en la sociodinámica del espacio urbano*. Recuperado de <https://www.graffiti.org/faq/diego.html>
- Figuroa, I. (2008). *Graffiti en Lima: una forma juvenil de conocer, reconocerse y darse a conocer en la ciudad* (tesis de licenciatura). Lima, Pontificia Universidad Católica del Perú. Recuperado de <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/7555>
- Frisa, M. L. & S. Tonchi (2004). *Excess fashion and the underground in the '80s*. Florencia: Charta.
- Gómez, A. (27 de mayo de 2015). *El graffiti como fuente de inspiración para la industria de la moda*. Recuperado de <http://modaeneldiseño.blogspot.com/2015/05/el-graffiti-como-fuente-de-inspiracion.html>
- Greenwood, D. (29 de diciembre de 2017). *¿Cómo se ha convertido el streetwear en la subcultura más lucrativa de la moda?* Recuperado de <https://i-d.vice.com/es/article/ywn3qv/streetwear-lujo-2017>
- Lago, R. L. (s.f.). *El graffiti: la conquista de la moda*. Recuperado de <http://negrowhite.net/el-graffiti-la-conquista-de-la-moda/>
- Moliterno, A. (2018). *Ismos del Streetwear: un movimiento híbrido* (proyecto de graduación). Buenos Aires: Universidad de Palermo. Recuperado de https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectorgraduacion/archivos/4744.pdf?fbclid=IwAR1xgvM_Vn2iNGGs9uA3q2Zhznxw91eIH5sJY2B0ko0DsufqkMkGfWEsiM
- Olivera, «El Mono» (22 de setiembre de 2017). *Streetwear: marcas locales que debes conocer*. Recuperado de <http://kriolla.pe/cultura/streetwear-lima-peru/>
- Pazos, P. (26 de octubre de 2017). *La historia del streetwear*. Recuperado de https://thestreetwearkingdom.wordpress.com/2017/10/26/primera-entrada-del-blog/?fbclid=IwAR1-GMj9-0ylb3-8j-FFQGeGltSISv0VhhZv8yaskD_IXYcBhYD_A3yInoY

Schacter, R. (2013). *World atlas of street art and graffiti: The world atlas of street art and graffiti*. New Heaven: Yale University Press.

Silver, T. & H. Chalfant (1993). *Style wars* [documental]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=4stY3ycAYP8&feature=youtu.be&fbclid=IwAR24EHHiiGbyyRVS2NFAdJVNIutgzCernHXHupxNEzXBRR3nwj9w4ga8rM>

Tácutan, S. (2010). Una aproximación a la historia del *graffiti* peruano. *Revista STUDIUM VERITATIS*, 8(14), 207-242. Recuperado de <http://studium.ucss.edu.pe/index.php/SV/article/view/141/123>

Vogel, S. (2007). *Una guía de la moda urbana*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

3. Aproximaciones al lenguaje visual del *kené* desde la perspectiva del diseño gráfico

Elisabet Marreros Flores
Carrera de Diseño Profesional Gráfico
Facultad de Diseño - UPC

Resumen: El artículo da alcances sobre una investigación en curso sobre el *kené*, expresión artística tradicional de los shipibo-konibo, pueblo indígena originario del departamento de Ucayali, Perú. Reconocido como patrimonio cultural inmaterial, el *kené* constituye uno de los elementos esenciales de la identidad de los shipibo-konibo que expresa a la vez la influencia de elementos internos y externos a este pueblo a lo largo de su historia.

Así, la investigación aborda los efectos que se han manifestado en el *kené* a partir del establecimiento de la comunidad de Cantagallo en Lima, hacia 2001, a través de los conceptos de territorialización, desterritorialización y reterritorialización. De este modo, apunta a analizar comparativamente los patrones de periodos previos y posteriores a esta migración, así como su actual significado para esta comunidad.

Palabras clave: *kené*, patrimonio inmaterial, diseño, cultura indígena, territorio.

Approaches to the visual language of *kené* from the perspective of graphic design

Abstract: The article gives scopes about an ongoing research on *kené*, a traditional artistic expression of the Shipibo-Konibo, a native village from the department of Ucayali, Peru. Recognized as an intangible cultural heritage, the *kené* constitutes one of the essential elements on the Shipibo-Konibo's identity which express the influence of internal and external elements to this village throughout their history.

Thus, the research addresses the effects that have been manifested in *kené* since the establishment of the Cantagallo community in Lima, around 2001, through the concepts of territorialization, deterritorialization and reterritorialization. In this way, it aims to comparatively analyze the patterns of the periods before and after this migration, as well as their current significance for this community.

Keywords: *kené*, intangible heritage, design, native culture, territory.

Esta investigación se inicia con la exploración de la noción de patrimonio y el reciente reconocimiento de manifestaciones de patrimonio cultural inmaterial en instrumentos legales destinados a su protección. Al profundizar en la lectura, se articulan estos conceptos con el panorama de reconocimiento de los derechos de comunidades indígenas y el rol ético del diseño gráfico al tratar con las expresiones visuales de aquellas. A través de la plataforma Mapa Audiovisual del Patrimonio Cultural Inmaterial de la Dirección de Patrimonio del Ministerio de Cultura del Perú (2015), la cual reúne la multiplicidad de expresiones inmateriales que han sido declaradas patrimonio en el país entre relatos orales, música, danzas y artesanías, se da el primer acercamiento al trazado del *kené* shipibo-konibo, el cual está estrechamente relacionado con los aspectos mencionados anteriormente.

Los shipibo-konibo son una población indígena originaria de la cuenca del río Ucayali, localizada en la ciudad de Pucallpa, en el departamento de Ucayali, Perú. Se encuentran entre las comunidades originarias más numerosas de la Amazonía. Su presencia en la cuenca del río Ucayali data del siglo XIII, antes de la llegada de los colonizadores españoles, y desde entonces han mantenido gran parte de sus manifestaciones culturales. Según el antropólogo Oscar Espinosa (2017), la lengua shipibo-konibo pertenece a la familia lingüística Pano, característica de las comunidades ubicadas en la frontera entre Perú y Brasil. De esta característica se desprende también la conformación de la comunidad, pues el pueblo shipibo-konibo actual es la fusión de otros tres pueblos panos nativos de la región de Ucayali: los shipibo, los konibo y los xetebo. Desde la consolidación de esta fusión en un único pueblo, la cual data de mediados del siglo XX, la comunidad ha experimentado múltiples cambios sociales, culturales y geográficos, especialmente en los últimos veinte años. De acuerdo con Vega (2014), las transformaciones incluyen la invasión de su territorio como consecuencia de la presencia de industrias extractivas en la Amazonía, la urgencia por monetizar sus manifestaciones artísticas como respuesta al creciente turismo y el incremento de migraciones de jóvenes indígenas a centros urbanos.

Para las poblaciones indígenas, mantener su desarrollo pleno solo es posible desde una visión del territorio y la naturaleza como única posibilidad de existencia (Citro, Mennelli & Torres, 2015). Actualmente, sin embargo, muchas han sido desplazadas de su territorio original, como es el caso de la comunidad shipibo-konibo. En este contexto, es importante estudiar los procesos sociales ligados a las transformaciones en el territorio a través de los conceptos de (a) territorialización, entendida esta como el desarrollo de relaciones simbólicas que una comunidad hace en el territorio cuando trasciende una concepción netamente material de su actividad cotidiana en el mismo (Haesbaert, 2013); (b) desterritorialización, el proceso de pérdida del referente del territorio, ante el que la identidad cultural, individual y colectiva que el sujeto desplazado había forjado en su lugar de origen se fractura (Prado, Correa, López & Carpeta, 2017); y (c) la reterritorialización, es decir, la construcción de una nueva relación social y productiva con otro territorio diferente al de origen (lugar de reasentamiento) que realizan los sujetos desplazados. Durante este proceso, se relocalizan los viejos valores identitarios

del sujeto al tiempo que se construyen otros nuevos; esto es posible, ya que el poblador desplazado trae consigo los aspectos inmateriales de su cultura que, al ser mutables, se adaptan al contexto de reasentamiento.

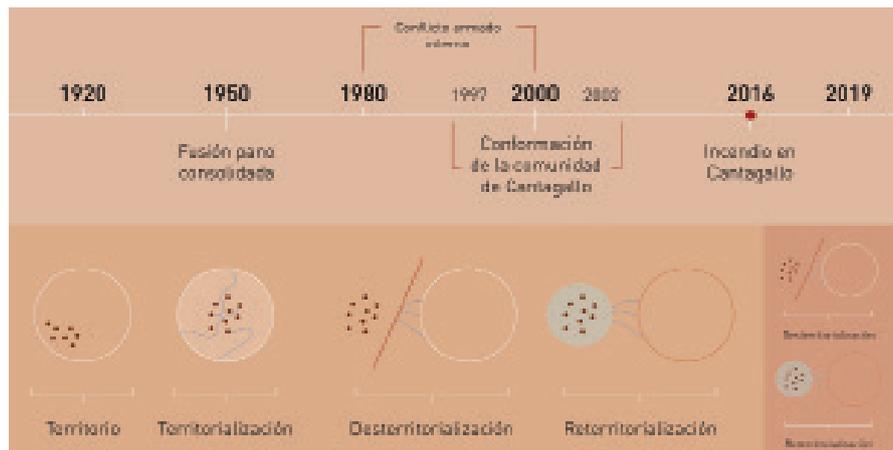


Figura 1. Transformaciones sociales de la comunidad shipibo-konibo en paralelo con los procesos ligados al territorio ocurridos en el tiempo. Adaptado del archivo personal del autor, 2019.

A pesar de las transformaciones sociales detalladas anteriormente, un elemento que articula la identidad de la comunidad shipibo-konibo se ha mantenido desde la antigüedad: el *kené*.

Siendo una de las expresiones artísticas reconocidas como patrimonio cultural inmaterial más relevantes del siglo XXI, el *kené* es un sistema de diseño que articula patrones geométricos abstractos cargados de identidad cultural (Belaunde, 2009). *Kené* es una palabra proveniente de la lengua shipibo que se traduce literalmente como ‘diseño’, pero alude a un patrón que existe, primero, en visiones que experimentan las mujeres de la comunidad antes de trazarlo. Se trata de una manifestación de patrimonio cultural inmaterial, pues antes de materializarse en un objeto o sitio determinado, es una expresión de la cosmovisión y conocimientos de la sociedad shipibo-konibo. Cabe resaltar la importancia del *kené* como expresión gráfica: los patrones son configuraciones geométricas detalladas, y gran parte del tiempo simétricas, en los que se entrelazan líneas de diferentes grosores y longitudes en representación de caminos. Los motivos del *kené* son, tradicionalmente, abstractos, aunque recientemente se presentan innovaciones como la incorporación de elementos figurativos en los patrones, multiplicidad de colores y nuevos soportes (Arrascue, 2018).

A partir de lo anterior, es necesario resaltar el carácter crucial que se le asigna a esta manifestación como referente de identidad. En la serie de libros *Nuestros pueblos indígenas* (2017), se identifican tres componentes de la identidad shipibo-konibo: la lengua shipibo, la más hablada de la familia lingüística pano; la historia, ligada al territorio que ocupa la comunidad en la cuenca del río Ucayali; y el arte, referido al arte de trazar *kené*. Tanto la lengua shipibo-konibo como la historia ligada al territorio han sido modificadas drásticamente por influencia de Occidente. Estas transformaciones también podrían haber afectado al *kené*. Se reafirma esta idea al recordar que se trata de una manifestación de patrimonio cultural inmaterial, el cual se transforma a lo largo del tiempo, pues desde que es heredado evoluciona y se nutre de influencias internas y externas en la comunidad (Morón, 2013). Dado el establecimiento de la comunidad shipibo-konibo en Cantagallo hacia el año 2001 y, por ende, su transformación en comunidad indígena urbana, se da un incremento de intercambio comunicacional y productivo entre los miembros de la comunidad y sociedades occidentales (Delgado, 2013).

Entendiendo la importancia del *kené* en el desarrollo cultural de esta comunidad y su materialización visual, nos interesa, entonces, analizar cómo la desterritorialización ha influido en el lenguaje visual del *kené*. Para aproximarse a este objetivo, se busca identificar las características del trazado tradicional del *kené*, es decir, su práctica tal como se realizaba en el contexto original de desarrollo de la comunidad; luego, explicar los cambios en los valores gráficos de los patrones; y, finalmente, examinar los nuevos significados del *kené* que han surgido en el contexto de desterritorialización.



Figura 2. Telas impresas con patrones inspirados en *kené*, a la venta por metro en la avenida Abancay en el Cercado de Lima. Adaptado del archivo personal del autor, 2019.

Dada la naturaleza de la investigación, es necesario indagar sobre las bases teóricas que servirán para aproximarse al análisis de los patrones de *kené*. De acuerdo con Carey (2011), se considera que para abordar la tarea de análisis o de cualquier intervención de diseño, se debe explorar la relación entre la cultura, la comunicación y el diseño gráfico, en tanto es necesario comprender la cultura de la comunidad para entender cómo se comunica. Es crucial, entonces, generar un entendimiento de la cultura desde el inicio, antes de apresurarse a realizar el análisis de los objetos cubiertos de *kené*. Se enfatiza el concepto de objeto, pues, como se ha mencionado, los patrones de *kené*, que originalmente son visiones, se hacen visibles al ojo común una vez que se materializan en un soporte. Según Frutiger (1981), para interpretar una representación simbólica, primero se debe analizar su soporte objetual, pues porta el signo y determina la estructura del mismo. A la vez, debe considerarse el instrumento con que se ha ejecutado la representación, ya que de la relación material-instrumento surgen las distintas representaciones posibles. Se definen, así, las categorías de análisis para la investigación de soporte, materialidad y patrones gráficos, la cual incluye estructura, color, dimensión semántica y contexto de producción y consumo actual. Hasta el momento, se ha definido la primera muestra de objetos donde se hubiese materializado *kené* en una etapa previa a la desterritorialización de la comunidad. Compuesta por veintidós piezas que datan de entre 1950 a 1956, la muestra proviene de la colección del Museo Nacional de la Cultura Peruana. Los objetos varían entre textiles, piezas de cerámica, entre otros, producidos en comunidades shipibo-konibo localizadas en Ucayali. Los siguientes pasos consisten en definir una muestra de objetos actual para realizar el análisis comparativo de los patrones, así como profundizar en el trabajo de campo con las madres artesanas para conocer los significados con los que se asocian actualmente los patrones. A partir del desarrollo de la investigación hasta el momento, se ha concluido que existe una dificultad para encontrar muestras de *kené* que estén adecuadamente periodizadas y catalogadas. Además, las piezas provenientes de determinados periodos relevantes para la investigación que sí cumplen con estas características son parte de colecciones privadas (Gebhart-Sayer, 1985; Belaunde, 2016). Finalmente, se ha identificado un mayor reconocimiento de las prácticas culturales y distinción de la comunidad shipibo-konibo, no solo en el Perú, sino en el ámbito mundial en los últimos años, gracias al desarrollo y adaptación del *kené* como objeto de diseño.



Figura 3. Joni-chomo, pieza de cerámica antropomorfa que data del siglo XX.
Adaptado del archivo personal del autor, 2019.



Figura 4. Corona ceremonial con patrones trazados con tintes naturales, 1950.
Adaptado del archivo personal del autor, 2019.

Referencias

- Arrascue, R. (2018). *Diseños de identidad: universos del kené: proceso de producción del kené hecho por las artesanas shipibo-konibo de Cantagallo sobre nuevos soportes en la ciudad: el mural kené (tesis de maestría)*. Lima, PUCP.
- Belaunde, L. (2009). *Kené: arte, ciencia y tradición en diseño*. Lima: Instituto Nacional de Cultura.
- Belaunde, L. (2016). Kené: Shipibo-Conibo Design. *Fieldiana Anthropology*, 45, new series, 81-92. Recuperado de <http://www.jstor.org/stable/44744612>
- Carey, P. (2011). From the Outside In: A Place for Indigenous Graphic Traditions in Contemporary South African Graphic Design. *Design Issues*, 27 (1), 55-62. Recuperado de <http://www.jstor.org/stable/40983243>
- Citro, S.; Y. Mennelli & S. Torres (2017). Cantando al patrimonio: las expresiones indígenas, entre discursos globales y creatividades locales. *Antípoda: Revista de antropología y Arqueología*, 29, 175-197.

- Delgado, G. (2013). *El malestar en la cultura Shipibo-Konibo (tesis doctoral)*. Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de <https://eprints.ucm.es/id/eprint/43274/>
- Espinosa, O. (2017). *Los pueblos Shipibo-Konibo, Kakataibo e Isconahua*. Lima: Ministerio de Cultura.
- Frutiger, A. (1981). *Signos, símbolos, marcas, señales*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Gebhart-Sayer, A. (1985). The Geometric Designs of the Shipibo-Conibo in Ritual Context. *Journal of Latin American Lore*, 11(2), 143-175.
- Haesbaert, R. (2013). Del mito de la desterritorialización a la multiterritorialidad. *Cultura y representaciones sociales*, 8(15), 9-42. Recuperado de <http://www.scielo.org.mx/pdf/crs/v8n15/v8n15a1.pdf>
- Marreros, E. (2019). *Archivo personal de la autora [fotografía]*. Lima: Autor.
- Ministerio de Cultura (2015). *Mapa Audiovisual del Patrimonio Cultural Inmaterial*. Recuperado de <http://www.cultura.gob.pe/es/comunicacion/noticia/ministerio-de-cultura-presenta-mapaaudiovisual-del-patrimonio-cultural>
- Morón, J. (2013). *Signos de identidad: de la gráfica popular limeña a la identidad gráfica peruana* (tesis de licenciatura). Lima, PUCP.
- Prado, M.; P. Correa, M. López & M. Carpeta (2017). Territorialidades en transición: pobladores desplazados por la violencia del conflicto armado colombiano y la resignificación de su territorio. *Psicología USP*, 28(2), 165-178. Recuperado de <https://dx.doi.org/10.1590/0103-65642017a001>
- Rodríguez Monarca, C. (2017). *Estrategias de reterritorialización en la poesía amazónica contemporánea*. Valdivia: Universidad Austral de Chile.
- Vega, I. (2014). *Buscando el río. Identidad, transformaciones y estrategias de los migrantes indígenas amazónicos en Lima Metropolitana*. Lima: Terra Nuova, Centro Amazónico de Antropología y Aplicación Práctica.

4. Hacia una pedagogía de la yunza¹

Jharlen Osnar Ormeño Solano
Especialidad de Educación Artística
Escuela Nacional Superior Autónoma de Bellas Artes

Resumen: El proyecto atiende a las problemáticas de la enseñanza del curso de Arte y Cultura en la educación pública nacional, y trata como caso de estudio a la Institución Educativa Pública Secundaria «Gerardo Salomón Mejía Saco», en el distrito de Cerro Azul, en Cañete, para proponer la yunza como una posibilidad de innovación educativa que integraría nuevas herramientas propias del contexto a los procesos pedagógicos en la escuela.

Para esto, el autor plantea tres objetivos específicos que desarrollará a través de la investigación-acción: (1) identificar los recursos pedagógicos de la yunza; (2) diagnosticar los métodos de aprendizaje realizados en la institución; y (3) diseñar y aplicar una metodología de aprendizaje con los recursos pedagógicos de la yunza.

Palabras clave: pedagogía, yunza, innovación educativa, educación artística, cultura popular.

Towards a pedagogy of the yunza

Abstract: The project attends the teaching problematics of Arts and Culture subject in national public education, and takes as a case study the public high school Gerardo Salomón in Cerro Azul district, Cañete, to propose Yunza as a possibility of innovative education that would integrate new own tools of the context to the pedagogical processes at school.

For this, the author raises three specific objectives that will develop through the investigation-action: (1) Identify Yunza's pedagogical Yunza's resources; (2) Diagnose the learning methods carried out in the institution and (3) design and apply a learning methodology with the pedagogical Yunza's resources.

Keywords: pedagogy, yunza, educational innovation, artistic education, popular culture.

... en clase, los alumnos escribieron cuentos, poemas, descripción de pueblos y de paisajes; en la calle, observaron las fiestas indias y mestizas, tomaron fotografías, apuntes en dibujo; observaron también las costumbres de siembras y cosechas, matrimonios y todo cuanto era de algún valor. Casi eran más alumnos en la calle que cuando estaban sentados en sus carpetas.

Revista Pumacahua, José María Arguedas, 1940

I

Muchas veces, mucho antes de acabar la hora de clase o salida, ya estaba trepando las paredes para escapar y jugar fútbol en mi barrio. Aunque sabía las consecuencias en casa, satisfacer el deseo de mover mi cuerpo de manera distinta a como lo hacía entre cuatro paredes, era suficiente para estar feliz.

(Reflexión autobiográfica sobre mi etapa escolar secundaria, 2004-2008)

¿De qué manera nos enseñaron arte en el colegio? La identificación de coincidencias en las formas de enseñanza, como métodos de aprendizajes, materiales didácticos y temas descontextualizados, señala los límites pedagógicos que invisibilizan las potencialidades y posibilidades del curso Arte y Cultura para fomentar el pensamiento crítico y creativo (Camnitzer, 2016, pp. 26-27) y que han generado el desinterés de los estudiantes no solo por el curso, sino por algo más importante, el deseo de aprender a través del arte (Acaso, 2017, pp. 23-27). Entonces tendríamos que preguntarnos ¿para qué existen los límites pedagógicos? No hay una sola respuesta: falta de docentes, falta de capacitaciones y un largo etcétera. No obstante, aunque la respuesta sea mucho más compleja, se intentará esbozar una.

¹ Este texto se enmarca en el curso Proyecto de titulación de la carrera de Educación Artística de la Ensabap y presenta algunos alcances del proceso de investigación desarrollados para la elaboración del plan de tesis titulado, provisionalmente, «Los recursos pedagógicos de la yunza en los procesos de enseñanza-aprendizaje en el área Arte y Cultura en la Institución Educativa Pública Gerardo Salomón Mejía Saco».



Figura 1. Teodoro Núñez Ureta, fragmento del mural «La educación en el Perú», ubicado en el *hall* del edificio Álvarez Valdez (ex-Ministerio de Educación).

La educación pública en nuestro país es entendida como una institución de orden tutelar (Nugent, 2010, pp. 111-112) y homogeneizadora (Vich, 2010). Asimismo, la educación artística ha subordinado la diversidad de las manifestaciones artísticas y culturales por la legitimación y concepción de una tradición artística occidental (ArtePerú, 2008). Por esta razón, las metodologías de aprendizaje se basan en procesos pautados para desarrollar habilidades técnicas, resumidas muchas veces en la mimesis y manualidades (Acaso, 2009). De esta manera, se ha invisibilizado la multiplicidad de formas de aprender que las manifestaciones artísticas y culturales practican en las regiones de todo país (ArtePerú, 2008, pp. 6-8).

Un caso situado se evidencia en la Institución Educativa Pública Secundaria «Gerardo Salomón Mejía Saco», ubicada en el distrito de Cerro Azul, en Cañete. En un primer diagnóstico en la institución se pudo evidenciar la descontextualización de los temas desarrollados en la unidad de aprendizaje «Conociendo la música de mi país» y la rigidez de los métodos de aprendizaje para desarrollar las sesiones dentro del aula. Ejemplo de ello fue ver a los estudiantes sentados intentando aprender a tocar técnicamente el tema «Himno a la alegría» a través de una flauta como único instrumento para el examen final.

II

Después de esperar el último día de clase, febrero era el mes más esperado del año. Estar bailando en medio de la calle, alrededor de un árbol, al ritmo de la banda, entre antorchas gigantes, familiares y amigos vestidos de mil formas y colores, era celebrar y aprender la diversidad.

(Reflexión autobiográfica que alude a la etapa escolar secundaria, 2004-2008)

A diferencia de los límites en las formas y contenidos en la enseñanza del curso Arte y Cultura en las instituciones educativas, este proceso pedagógico se desarrolla de manera diferente en espacios educativos no institucionales. Hasta se diría con mayor impacto sociocultural e innovación pedagógica. Las formas de aprendizajes de las organizaciones culturales, muchas inscritas en los Puntos de Cultura ², germinan para fomentar de manera significativa la identidad, memoria, ciudadanía e interculturalidad (APOC, 2017) a través de procesos interdisciplinarios en los espacios públicos, donde además, los cuerpos aprenden generando nuevas coreografías, diferentes a las impuestas por la institución.



Figura 2. Colectivo Jene Jonibo, Laboratorio de exploración de *performance*. Murales en relieve utilizando el cuerpo, vestuarios, objetos y símbolos. Comunidad Shipibo-Konibo de Cantagallo, Lima, 2010.

Foto: Viola Varotto. Foto y texto sacados del libro *Kametsa Asaike. Las artes escénicas para el buen vivir comunitario en pueblos originarios amazónicos*, de Sara Paredes y Raúl Cisneros.

² Programa del Ministerio de Cultura que busca articular y potenciar a las organizaciones culturales de todo el país.

Una de las manifestaciones culturales con mayor impacto sociocultural y pedagógico en Cerro Azul es la yunza. Luis Padilla La Madrid, organizador, comenta que: «La yunza tiene muchos años de tradición, es una celebración que las familias cerroazuleñas mantienen viva de generación a generación con el fin de fortalecer el sentido de pertenencia» (entrevista realizada en marzo de 2019). Para los estudios sociológicos y antropológicos, las manifestaciones culturales son «prácticas performativas y generadoras de experiencias, que constituyen espacios donde las identidades y las relaciones entre los participantes se crean, transforman y negocian» (Cánepa, 2001), que generan nuevas propuestas de aprendizaje desde lo sociocultural, sobre todo en las calles (Díaz, 2019). Desde la pedagogía, estas celebraciones representan una apuesta a la innovación educativa (Suárez, 2019).



Figura 3. Pasacalle tradicional previo a la yunza de la familia Chumpitaz Francia. Cerro Azul, 2018.

Foto: imagen cedida por la familia.



Figura 4. Afiche de difusión de la yunza por la Familia Chumpitaz Francia.

III

Después de muchos años de participar y organizar festivales y talleres de arte me fui acercando de manera indirecta a la educación artística en espacios no formales y, en efecto, a la dura realidad educativa del país. Entonces nació la pregunta ¿cómo hacer que la educación sea divertida como la yunza?

(Reflexiones autobiográficas sobre la educación no formal)

A partir de este contexto quiero rescatar los recursos pedagógicos de la yunza para cuestionar y repensar los métodos de aprendizajes en la educación artística desde nuevos espacios (Padró, 2017). En otras palabras, pretendo identificar y valorar, como elementos claves para la creación de una metodología de aprendizaje, la creación colectiva, *performance*, intervención en el espacio, entre otros. En tal sentido, se plantea la siguiente pregunta: ¿de qué manera se puede transformar la yunza en un método didáctico para el curso Arte y Cultura? Y, en esta línea, propongo el objetivo general: «Explicar de qué manera se puede transformar la yunza en un método de aprendizaje para el área de Arte y Cultura en la Institución Educativa Gerardo Salomón Mejía Saco».

Aunque la investigación en educación es todo un reto, he optado por desarrollar tres objetivos específicos para abordarla:

1. Identificar los recursos pedagógicos de la yunza.
2. Diagnosticar los métodos de aprendizajes realizados en el área Arte y Cultura de la institución en mención.
3. Diseñar una metodología de aprendizaje con los recursos pedagógicos de la yunza y aplicarlos a modo de prueba en la institución. Para ello, aplicaré metodologías de investigación basadas en diseño e investigación-acción.

El camino se va haciendo cada vez más claro y complejo, pero he ahí la importancia de la investigación: visibilizar las limitaciones del área Arte y Cultura de la educación pública y reconocer y revalorar los recursos pedagógicos de las manifestaciones culturales populares como la yunza. De esta manera, me propongo abrir una línea de investigación en la educación que ayude a repensar las prácticas educativas en nuestros contextos. Y, por qué no, proponer nuevas pedagogías, como una pedagogía de la yunza.

Referencias

- Acaso, M. (2009). *La educación artística no son manualidades. Nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y la cultura visual*. Madrid: Catarata.
- Acaso, M. (2017). Llevar una sandía a clase. En *Art Thinking* (pp. 23-26). Madrid: Paidós Educación.
- Alianza Peruana de Organizaciones Culturales (APOC) (2017). Economía, espacio y educación. En *Agenda de incidencia compartida* (Eje 3). Lima: Autor.
- ArtePerú (2008). *Herencia, diversidad cultural y escuela (propuesta curricular para el área de Educación por el Arte con enfoque intercultural para el nivel primario)*. Lima: Warmayllu.
- Cánepa, G. (2001). Performance y contextualización. En *Identidades representadas. Performance, experiencia y memoria en los Andes* (pp. 16-18). Lima: Fondo Editorial PUCP.
- Canmitzer, L. (2017). *Ni arte ni educación. Una experiencia en la que lo pedagógico vértebra lo artístico*. Madrid: Catarata.
- Díaz, D. (2019). *Danza de las tijeras y Agonía de Rasu Ñiti: nuevas pedagogías*. Ponencia en el Encuentro Pedagógicos organizado por la Facultad de Artes Escénicas de la Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima.

- Nugent, G. (2010). Habilidades globales y necesidades particulares, la educación en un contexto de tolerancia. En *El orden tutelar: sobre las formas de autoridad en América Latina* (pp. 111-112). Lima: Clacso.
- Padró, C. (2017). El aprendizaje de lo inesperado. *Conversaciones entre María Acaso y Elizabeth Ellsworth*. Madrid: Catarata.
- Paredes, S. & R. Cisneros (2018). *Kametsa Asaïke, las artes escénicas para el buen vivir comunitario en pueblos originarios amazónicos*. Lima: Ministerio de Cultura.
- Suárez, J. (2019). Corazones virales. Del dolor a la alegría como política posviolencia en Perú. *Revista de estudios latinoamericanos*, 69. Recuperado de <http://www.revistadeestlat.unam.mx/index.php/latino/article/view/57124/50894>

5. El gorro de cuatro puntas, su importancia, pérdida y su posible revalorización en el contexto peruano contemporáneo

Nicolle Andrea Olguín Bravo
Especialidad de Arte, Moda y Diseño Textil
Facultad de Arte y Diseño - PUCP

Resumen: A partir de un trabajo de investigación sobre el gorro de cuatro puntas –una pieza de indumentaria que en las culturas Wari y Tiwanaku era un medio de distinción social– el proyecto plantea su revalorización desde el diseño en nuestra sociedad contemporánea. Desarrolla así una campaña cultural transmedial enfocada en niñas y niños que tiene como elementos centrales nuevas prendas que innovan a partir de los elementos del gorro de cuatro puntas a la vez que difunden sus características.

Palabras clave: textil prehispánico, gorro de cuatro puntas, Wari, Tiwanaku, antiguo Perú, diseño contemporáneo.

The four-pointed hat, its importance, loss and possible revaluation in the peruvian contemporary context

Abstract: Based on a research work on the four-pointed cap –a piece of clothing that in the Wari and Tiwanaku cultures was a means of social distinction– the project proposes its revaluation from the point of view of design in our contemporary society. It thus develops a transmedia cultural campaign focused on girls and boys that has as its central elements new garments that innovate from the elements of the four-pointed cap while disseminating its characteristics.

Keywords: prehispanic textile, four pointed hat, Wari, Tinaku, ancient Peru, contemporary design.

En la época prehispánica, la vestimenta fue uno de los medios más importantes de comunicación, pues a través de ella se ponían de relieve aspectos sociales, políticos y religiosos de las diferentes culturas. Tal es el caso de los gorros de cuatro puntas, prestigiosos tocados de los Andes que preservan una tradición milenaria. Por ello, son considerados un arte en sí mismos, ya sea por las técnicas empleadas en su elaboración o por sus cualidades estéticas o su significado desde su función y mensaje. Según la National Gallery of Australia (2013), en el Horizonte Medio, del 600 al 1000 d.C., se puede apreciar una gran variedad de gorros de cuatro puntas en las culturas Wari y Tiwanaku, las cuales abarcaron los actuales territorios de Perú, Chile y Bolivia. Por su parte, Berenguer (2006) afirma que los gorros de cuatro puntas prevalecieron después del colapso de Tiwanaku, ya en los inicios del periodo Intermedio Tardío (1000-1476 d.C.), específicamente en la cultura Arica, pero con ciertas variaciones.

El estudio sobre el gorro de cuatro puntas surge a partir del desarrollo de un ejercicio de investigación como parte del curso Historia de la Indumentaria, en el año 2018. En este contexto se presentó la oportunidad de tener un primer acercamiento con esta indumentaria ancestral y de recopilar información que principalmente consistía en documentos provenientes del extranjero. Por ende, la escasez de información de fuentes nacionales generó preocupación por el posible olvido o desconocimiento de este accesorio en las generaciones actuales peruanas. Ello suscitó el interés por seguir indagando sobre su uso, significado y desuso, pues, a diferencia de otras piezas de indumentaria tradicionales que sí sobrevivieron el paso del tiempo —como la talega o las shicras de casca—, el gorro de cuatro puntas ha dejado de ser manufacturado y se desconoce la razón.

Este artículo es el resumen de una monografía en la que se analizaron los siguientes aspectos sobre el gorro de cuatro puntas: (a) las características y el posible motivo de su desuso y (b) planteamiento de una propuesta de su difusión. El método utilizado fue cualitativo y se usaron diferentes herramientas de investigación (recolección de datos y entrevistas). Asimismo, se realizó un análisis de casos de promoción cultural sobre otros objetos tradicionales patrimoniales vigentes para plantear un bosquejo de campaña cultural que revalore al gorro de cuatro puntas en el Perú actual.

Gorro de cuatro puntas: características y posible motivo de desuso

Para entender el valor cultural de los gorros de cuatro puntas, investigamos sobre su elaboración, uso y significado, características en las que radica su importancia. Los boletines sobre exposiciones del Museo Chileno de Arte Precolombino presentan diversas descripciones sobre los gorros de cuatro puntas Wari y Tiwanaku. Por ejemplo, Sinclair, Hoces de la Guardia y Brugnoli (2006) mencionan que en ambas culturas los

gorros mantienen una función diferenciadora pues eran un elemento identificador de jerarquía como autoridad política y religiosa. Así pues, los gorros policromos eran usados por los hombres líderes estatales y los bicromos, por personajes de menor rango. En ambas culturas eran elaborados de la misma forma y la misma compleja técnica de anudado doble enlace (combinación de nudos en faz derecha y revés) en fibras de camélido. Sin embargo, existe una gran diferencia en el procedimiento de elaboración e iconografía entre los gorros de cuatro puntas Wari y Tiwanaku, pues los Wari tejían por partes y luego las piezas eran unidas; además, se les aplicaban mechones de fibras en cada nudo, lo que generaba el color y la gráfica. Ello les permitía plasmar su ideología con motivos figurativos similares a figuras humanas y animales, a lo que se sumaban motivos más abstractos. Por su parte los tiwanaku tejían continuamente, cambiando de color de hilo para la gráfica y plasmando sus ideologías con motivos abstractos geométricos y con un acabado en relieves obtenido gracias al juego de tejer en faz derecha o revés (figura 1).



Figura 1. Gorros tiwanaku y wari respectivamente (Sinclair, Hocés de la Guardia y Brugnoli, 2006).

Berenguer menciona algunos datos sobre el desuso del gorro de cuatro puntas, así como respecto a cierta evolución de este objeto (figura 2). Sin embargo, no se logra conocer con exactitud el motivo ni desde qué fecha se dejó de usar y elaborar.

Si bien desaparecieron los gorros más elitistas, que habían estado en boga durante la hegemonía de Tiwanaku, como el gorro de cuatro puntas policromo [...] en el extremo norte los gorros de cuatro puntas monocromos y bicromos persistieron como forma de tocado entre los habitantes locales, al punto que pasaron a caracterizar a diferentes comunidades de la cultura Arica. Experimentaron, no obstante, algunas modificaciones. Sus típicos apéndices se hicieron más cortos y en ciertos ejemplares desaparecieron por completo. A otros se les añadieron plumas como ornamentos (figura 2) (2006, pp. 40-43).



Figura 2. Gorro de la cultura Arica (Berenguer, 2006).

Se optó por realizar una visita al Museo Nacional de Arqueología, Antropología e Historia del Perú (MAAHP), donde se localizó una sala dedicada a exponer el arte de la cultura Wari, que incluía un gorro de cuatro puntas con código T854, ubicado en una vitrina con la siguiente descripción: «Gorro de cuatro puntas hecho con fibra de camélido. Diseños mitológicos de camélidos».



Figura 3. Gorro de cuatro puntas wari, ubicado en el Museo Nacional de Arqueología, Antropología e Historia del Perú.
Fotografía: Nicolle Olguín, 2019.

En esta oportunidad pudimos conocer a Maritza Pérez, historiadora del museo, a quien le pudimos hacer algunas preguntas de opinión. Una de ellas fue por qué consideraba que el gorro de cuatro puntas wari era importante hoy. A lo que respondió lo siguiente:

En mi opinión, yo pienso que es una distinción de los wari para diferenciarse de otras sociedades. Así como los paracas tenían sus trepanaciones craneanas, ellos (los wari) tenían sus gorros de cuatro puntas. Eso también aparece en las cerámicas. Yo creo que, en general, todo el patrimonio dejado por nuestros antepasados es importante. Ellos tienen ciertas características [...] se ven muchos diseños abstractos no naturalistas [...]. En este caso, el tuyo (T854) es una mezcla de arte naturalista con cosas ya imaginarias, porque no tenemos [existen] los camélidos alados [...] (M. Pérez, comunicación personal, 2019).

También se le preguntó si consideraba relevante la recuperación del gorro de cuatro puntas para su uso contemporáneo:

Yo creo que sí. Yo creo que las reinterpretaciones que pueden hacer los artistas de objetos ancestrales son buenas ideas, porque es como si se identificara a la población con sus antepasados. Que continúen estas relaciones me parece un tema muy bueno e interesante (M. Pérez, comunicación personal, 2019).

Al respecto, la historiadora mencionó a la reconocida diseñadora de modas peruana Meche Correa, quien, según su página web oficial, en 2014 lanzó una colección en el evento Perú Moda. En aquel año, como complemento o accesorios de sus prendas presentó varios gorros de cuatro puntas reinterpretados a su manera, tejidos a un solo color sólido en negro, turquesa, rosado dorado y blanco marfil, con lo cual sintetizó la información cargada de gráfica y de lenguaje simbólico que estos objetos tradicionales muestran en su mayoría.



Figura 4. Meche Correa, interpretación del gorro de cuatro puntas, <https://www.mechecorrea.com/>, 2019.

Luego de lo investigado, podríamos arribar a la hipótesis respecto al desuso del gorro de cuatro puntas y señalar que ello ocurrió por fines prácticos. Probablemente las siguientes generaciones dejaron de dedicarse a su elaboración debido a su compleja técnica de tejido y armado estructural, para desarrollar gorros de procesos más rápidos y sencillos, tal como sucede con el gorro de cuatro puntas perteneciente a la etapa poscolapso de la cultura Tiwanaku, con la decoración de una pluma como parte de su evolución estética, pero en la que también se percibe la disminución notoria de las cuatro puntas (figura 2).

Sinclair (1998, citado en Berenguer, 2006) explica en un cuadro, a manera de línea de tiempo, cómo los gorros continuaron en las siguientes fases de la cultura Arica como Cabuza, Azapa, Chiribaya, San Miguel y Gentilar, pero simplificándose cada vez más, de policromo a monocromo, y variando en el diseño hasta llegar, de alguna forma, a la cultura Inca. Sin embargo, no se ha encontrado información que indique que la producción de estos gorros haya superado la etapa prehispánica y se concluye que para la época de la Conquista ya habría desaparecido, razón por la cual no hay una sucesión en el contexto contemporáneo.

Por ello, se busca evidenciar la gran carga cultural y visual del gorro de cuatro puntas, el cual merece su reafirmación como patrimonio, así como que se garantice su continuidad en el tiempo. Para conseguir que su legado prevalezca en nuevos contextos actuales y se mantenga afianzada la relación de identidad con el arte de los primeros peruanos, se propone crear una campaña cultural en la que se pueda generar material que permita su trascendencia; asimismo, son necesarias las propuestas de indumentaria en las que se practique su transformación cultural.

Propuesta de difusión del gorro de cuatro puntas

Análisis de referente de campaña cultural: las *shicras* de casca

El Ministerio de Comercio Exterior y Turismo (MINCETUR) organizó un Programa Revaloración y Promoción del Arte Tradicional Peruano a cargo de la Dirección Nacional de Artesanía, con la finalidad de difundir el conocimiento de las tradicionales *shicras* que aún se elaboran. Para ello, en 2011 se publicó el libro *Las shicras de casca: el arte del tejido anillado en la sierra de Lima*, en el cual se explica detalladamente el significado cultural y económico-social de la *shicra*. También se aborda la importancia de mantener vivo el legado cultural y su material, el cual radica en el uso de la fibra vegetal —casca— para elaborar, de manera sostenible, estos bolsos que sirven para los mismos pobladores en su uso cotidiano doméstico, así como para su venta y la generación de ingresos.

De esta manera, el Estado peruano evidencia su compromiso con el legado de la *shicra*, al apoyar su investigación para mejorar en algunos aspectos que ayuden a mantener esta actividad estable durante los siguientes años.

Bosquejo de campaña cultural para la revalorización del gorro de cuatro puntas

Se plantea un bosquejo de campaña cultural para revalorar el gorro de cuatro puntas en el contexto peruano actual, sobre la base de la reproducción y la distribución de material atractivo que pueda comunicar la importancia de este objeto, con la finalidad de transmitir, de manera lúdica, sus principales características y su historia. Esta campaña estaría dirigida principalmente a los niños y niñas, pues ellos se encuentran en etapa de aprendizaje, que incluye la educación sobre la historia del Perú, lo que generará la formación de la identidad cultural.

Se considera que la decisión de empezar a instruir al peruano actual sobre el gorro de cuatro puntas a partir de la educación de las niñas y niños es la mejor opción debido a que el nuevo aprendizaje de ellos repercutirá en la actualización de los conocimientos de los adultos. Además, son los adultos quienes forman parte de las decisiones durante sus etapas de crecimiento, así como de la elección de su centro educativo, la formación de sus hábitos y las posesiones materiales (objetos) que acompañarán al niño o a la niña en su desarrollo como individuo.

El material por elaborarse podría ser producido como texto. Por ejemplo, podría ser la creación de un cuento que proyecte la información acerca del gorro de cuatro puntas y que tenga personajes atractivos que logren encajar con el perfil de niños y niñas de la actualidad. A partir de ello se podría desarrollar indumentaria, peluches de los personajes del cuento, canciones didácticas, talleres artesanales, etcétera, que ayuden a que el cuento tenga más relevancia en el ámbito nacional.

Para ello se debe considerar buscar apoyo del Estado, lo que supone presentar la propuesta de campaña al Ministerio de Cultura y al Ministerio de Comercio Exterior y Turismo, para que esté a cargo de PromPerú. Con ello será posible llevar a cabo la campaña de revalorización con el correspondiente apoyo logístico y económico, sobre todo para poder tener un mayor alcance y contar con un aval formal e influyente.

A partir de lo analizado, durante el curso de Teoría y Práctica de Diseño de Indumentaria de 2019, como primer ejercicio se creó un abrigo (figura 6) basado en los aspectos formales y en el posible significado de la gráfica del gorro de cuatro puntas, sumado al imaginario de una niña de ocho años, el cual sirvió como prenda vector para la realización de una breve colección sobre los CuatroDinos (figura 5). Se trata de cuatro personajes que se crearon luego de entrevistar a la usuaria y a partir de lo cual se obtuvo la combinación de sus elementos favoritos —dinosaurios, sirenas, arcoíris, corazones y unicornios—, respetando sus preferencias en colores y tipologías de prendas. Con ello fue posible tener como resultado una falda de CuatroDino Sirena (figura 7), un gorro-chalina de CuatroDino Arcoíris (figura 7), un vestido de CuatroDino Corazón (figura 8) y una mochila de CuatroDino unicornio (figura 8).



Figura 5. Nicolle Olgúin, personajes CuatroDinos, 2019.



Figura 6. Nicolle Olgúin, Saco CuatroDino, 2020.
Fotografía: Nicolle Olgúin, 2020.



Figura 7. Nicolle Olgúin, *Falda CuatroDino Sirena* y *gorro-chalina CuatroDino Arcoíris*, 2020.
Fotografía: Nicolle Olgúin, 2020.



Figura 8. Nicolle Olgúin, *Vestido CuatroDino Corazón* y *mochila CuatroDino Unicornio*, 2020.
Fotografía: Nicolle Olgúin, 2020.

Referencias

Berenguer, J. (2006). *Gorros del desierto*. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/265907880_Gorros_del_Desierto

Del Solar, M. (2011). *Las shicras de casca: el arte del tejido anillado en la sierra de Lima*. Lima: MINCETUR.

Massey, Z. (22 de mayo de 2019). *El perro sin pelo peruano, amigo milenario*. Recuperado de <https://publimetro.pe/actualidad/noticia-perro-sin-pelo-peruano-amigo-milenario-zoe-massey-agente-cambio-111245>

National Gallery of Australia. (2013). *Gold and the Incas: Lost Worlds of Peru*. Canberra: Christine Dixon (Ed.).

Sinclair, C., Hoces de la Guardia, S., & Brugnoli, P. (2006). *Awakhuni, Tejiendo la Historia Andina*. Recuperado de <http://www.precolombino.cl/biblioteca/awakhuni-tejiendo-la-historia-andina/>



II.

Crónicas y reflexiones visuales



6. «Ana»: Una aproximación al proyecto

Jessica Alva Piedra
Carrera Profesional de Fotografía
Centro de la Imagen

Resumen: El proyecto fotográfico «Ana» es un relato visual a través de imágenes documentales que nos acercan a la vida de Ana Estrada, una mujer que padece de polimiositis y es activista por el derecho a la muerte asistida (ilegal en el Perú). Para este proyecto, Ana participa activamente en el proceso fotográfico, en una indagación que atraviesa los roles de fotógrafa y fotografiada, así como los tópicos de la representación del cuerpo femenino.

La propuesta fotográfica se materializa en un fotolibro de formato B5, apelando al formato de libro «pequeño». Esto permite dar a la lectura del proyecto una sensación más íntima de la que se conseguiría en un espacio expositivo o en pared, al estar más acorde con el sentido que se le quiere dar al proyecto.

Palabras clave: fotografía, relato visual, documental, cuerpo femenino, eutanasia.

«Ana»: An approach to the project

Abstract: The photographic project «Ana» is a visual story through documentary images that bring us closer to the life of Ana Estrada, an activist for the rights to assisted death (illegal in Peru) who suffers from polymyositis. For this project, Ana actively participates in the photographic project, in an inquiry that goes through the photographer and photographed roles, as well as the topics of representation of the female body.

The photographic proposal is materialized in a B5 format photobook that appeals to the «small» book format. This display allows a more intimate feeling while reading than an exhibition space or wall would do. This way is more according to the intended sense of the project.

Keywords: photography, visual story, documentary, feminine body, euthanasia.

En este proyecto visual propongo un acercamiento a la vida de Ana, una mujer que hace muchos años vive con una enfermedad autoinmune llamada polimiositis. Esta enfermedad poco a poco le ha quitado la capacidad de mover su cuerpo y valerse por sí misma. Desde su condición física limitada, ella hizo público su deseo de acceder a la muerte asistida, figura aún ilegal en el Perú. Al hacerlo, expone su lucha por su derecho a decidir, aunque esa decisión sea acaso la más definitiva de todas: la capacidad de elegir cuándo morir.

Desde imágenes documentales a retratos posados que construimos entre ambas, expongo al espectador a la vida de esta mujer, que convive envuelta en conceptos tan disímiles como libertad, belleza, muerte y también dolor. Pretendo, así, construir un relato visual de a dos, en el que mi mirada como fotógrafa esté presente, pero también la mirada y la voluntad de ella, de cómo desea representarse en la fotografía.

Para Ana, la posibilidad de decidir sobre su vida es un acto de libertad que le está siendo negado. Y es esta ansia de libertad acaso la piedra angular de este proyecto. Así, ella es consciente de su situación y de los límites que le impone su cuerpo, pero no por eso deja de buscar y reclamar su derecho a ser libre en él: libre de expresarse a través de su cuerpo, libre de mostrarse a través de la imagen, libre de disfrutar del deseo y buscar esa mirada que muchas veces le es esquiva.

En sus reflexiones sobre la naturaleza de la fotografía como medio para contar una historia, el fotógrafo francés Henri Cartier Bresson indica que muchas veces una imagen no lo puede contar todo. No basta una sola fotografía. Y es allí donde el fotógrafo tiene que apoyarse en un trabajo de largo aliento para llegar a conocer, como él indica, la «médula» de su sujeto fotografiado:

Algunas veces un solo acontecimiento puede ser tan rico en sí mismo y en sus facetas, que es necesario dar vueltas, girar a su alrededor en busca de una solución a los problemas que plantea, puesto que el mundo entraña movimiento, y no podemos tener una actitud estática frente a algo que está moviéndose (citado en Fontcuberta, 1984, p. 190).

De esta forma, la fotografía en su práctica documental aborda una temática y, desde la mirada del fotógrafo, intenta contar la verdad de esa historia y acercar al espectador a una realidad que le es ajena. Presenta hechos, sí, pero también usa la imagen para lograr transmitir una atmósfera o una sensación: un intento de hacer que quien ve la historia se identifique con ella, se visualice en el lugar y logre conectar no solo en un plano informativo, sino también sensorial.

De esta forma, la fotografía documental no solo debería mostrar objetivamente un hecho. Por el contrario, necesita tener la capacidad de superar a todas las imágenes a la que una persona pueda estar expuesta a diario e instalarse en su memoria.

Desde la labor del fotógrafo, lograr imágenes que generen este tipo de conexión requiere no solamente estar, sino también identificarse con la situación y dejar algo de sí en cada historia que cuenta. Tal como lo indica el fotógrafo estadounidense Minor White:

El fotógrafo se proyecta en todo lo que ve, identificándose con todo para poder conocerlo y sentirlo mejor [...]. Uno siente, uno ve a través del visor un mundo más allá de las superficies. El visor se vuelve como las palabras de una oración o de un poema, como dedos o cohetes adentrándose en dos infinitudes: el inconsciente y el universo táctil (citado en Fontcuberta, 1984, p. 205).

El cuerpo femenino y la fotografía

Por otro lado, a lo largo de la historia de la fotografía, varias fotógrafas y artistas mujeres han explorado la presencia de sus cuerpos como territorio político, erótico y de historias de vida. Lejos de su papel como musas ante la mirada de un hombre —que erotiza su cuerpo, desnudándolo sin embargo de sus otros significados—, la mujer como artista y fotógrafa plantea la necesidad de recuperar la imagen de su cuerpo, como una forma simbólica de dar valor a su mirada. De dejar en claro que la mirada femenina es también válida.

Como lo indica Elizabeth Romero en su reflexión para la revista *Luna Córnea*: «La mirada masculina erotiza —en el mejor de los casos— el cuerpo de una mujer, y en esa mirada las mujeres no se reconocen. Se insiste en la necesidad de exhibir «mi cuerpo» y exponerlo a «mi mirada»; el otro —por antonomasia, el hombre—, su figura o representación, no aparece en este horizonte de reflexión» (1994, p. 130).

El trabajo de la fotógrafa mexicana Ana Casas Borda o de la cubano-estadounidense Ana Mendieta son ejemplo de cómo el cuerpo de la mujer es usado en el medio fotográfico para retratar no solo el erotismo, sino también la historia detrás de la carne. A través del retrato o el autorretrato, ellas nos hablan del cuerpo de la mujer como un mapa de experiencias y luchas.

El camino del cuerpo de una mujer enferma, sin embargo, discurre por otro camino, un poco más alejado de la representación y de la mirada del otro. La sociedad se encarga de ocultar los cuerpos distintos a la norma. La mirada, en tanto, rehúye de este tipo de cuerpos, debido a que no quiere aceptar el reto que esta presencia le impone.

Sin embargo, es necesario retar la mirada del otro. La necesidad de representación no cambia así el cuerpo pertenezca a una persona enferma o no. Por el contrario, la urgencia de sentirnos representados en nuestro cuerpo, de existir en los ojos del otro, es la misma. Buscamos tanto nuestra mirada como la mirada del otro. Erótica, sí, pero también de reconocimiento, de declaración de pertenencia —propia o social— y de valoración.

Propuestas artísticas

En una primera aproximación al proyecto, he presentado las imágenes en un fotolibro tamaño B5. El formato elegido facilita la lectura de las fotos sin perder el contacto íntimo que te genera un formato «pequeño» de libro.

El tamaño del libro, sumado al pase de las hojas, las pausas generadas entre imágenes y la colocación y diseño de cada página me permite dar a la lectura del proyecto una sensación mucho más íntima de la que se conseguiría en un espacio expositivo o en pared, estando más en concordancia con el sentido que se le quiere dar al proyecto.

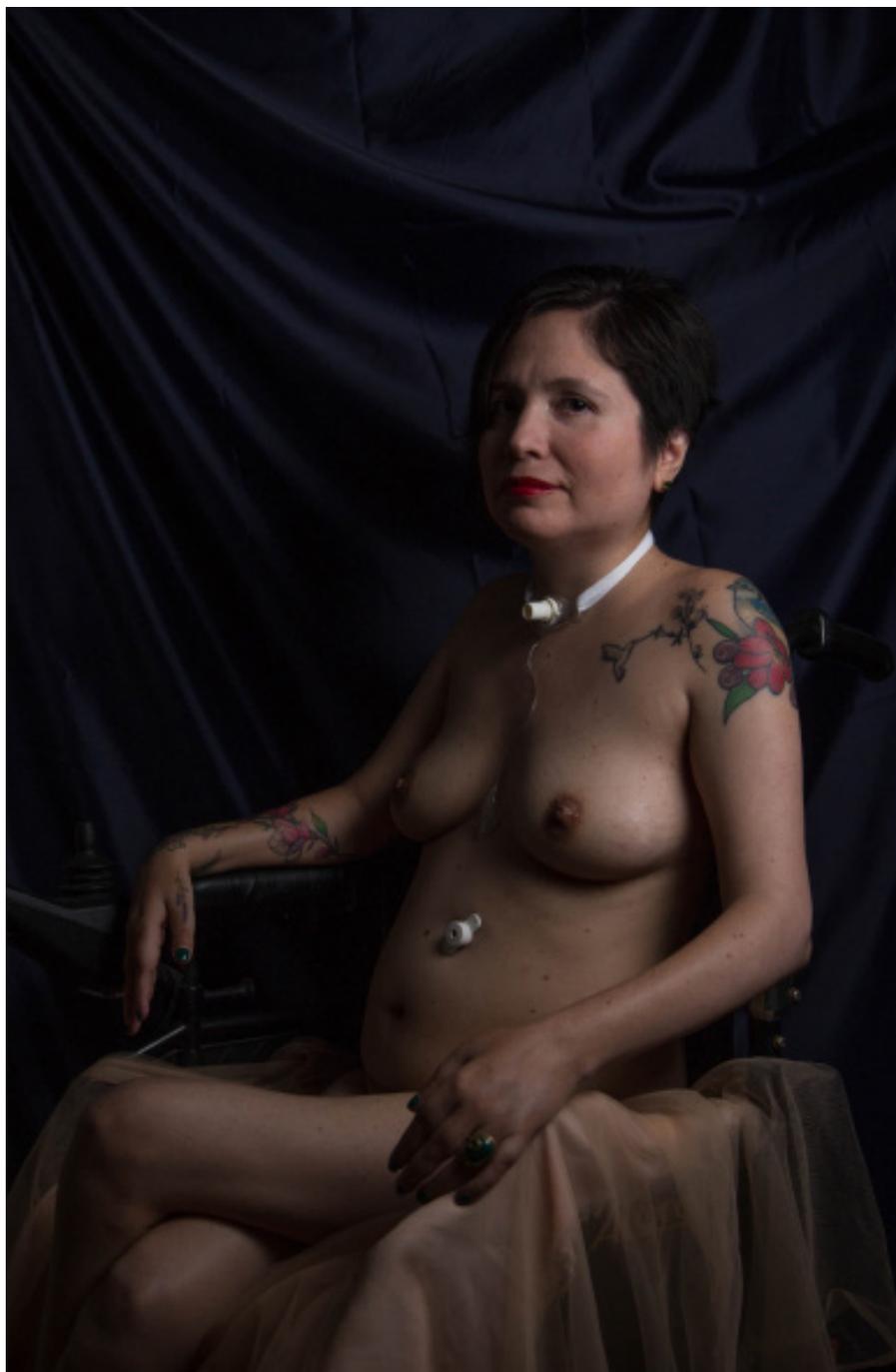
Referencias

Fontcuberta, J. (1984). *Estética fotográfica*. Primera edición. Barcelona: Blume.

Romero, E. (1994). Zona de cuerpos. *Luna Córnea*, 4, 129-130.

Imágenes





Figuras 1, 2 y 3. Jessica Alva, del proyecto «Ana», 2019.





Figuras 4, 5 y 6. Jessica Alva, proyecto «Ana» (registro del fotolibro), 2019.

7. Memorias desde la acumulación

Marco Villanueva Imafuku
Carrera Profesional de Fotografía
Centro de la Imagen

Resumen: El proyecto fotográfico hilvana microrrelatos familiares del autor con elementos representativos de los procesos de la migración japonesa al Perú, en un cuestionamiento por sus orígenes familiares y su identidad. Así, construye una constelación de imágenes a partir del retrato de objetos de antaño del entorno familiar del autor y de material visual de su archivo fotográfico.

Palabras clave: fotografía, migración, relato visual, identidad, archivo.

Memories from accumulation

Abstract: The photographic project interweaves the author's family micro-stories with representative elements of the processes of Japanese migration to Peru, in a questioning of his family origins and identity. Thus, he builds a constellation of images with portraits of objects of yesteryear from the author's family environment and from visual material from his photographic archive.

Keywords: photography, migration, visual story, identity, archive.

Historia del proyecto y sustentación teórica

Todos tenemos recuerdos heredados de nuestro ámbito familiar más íntimo, pero no todos conocemos en detalle el origen y el porqué de estos. Todos estos son una suma de voces que se presentan por distintos familiares y las propias vivencias.

En este proyecto fotográfico me planteo una serie de preguntas acerca de mis orígenes familiares y, a partir de estos, reconstruyo, desde lo anecdótico, la pluralidad de voces que se manifiestan mediante objetos de antaño. Estos objetos se encargan de narrar de manera no lineal las costumbres que ha tenido mi familia a lo largo de su estancia en una vieja casona en el Rímac. En dicha casa, mi bisabuelo Dairoku Imafuku, inmigrante japonés, vivió e instaló un cafetín que fue el negocio familiar por muchas décadas posteriores a su muerte, y se convirtió en un punto de encuentro perfecto para tocar temas que van desde lo íntimo a lo público y que involucran la inmigración japonesa al Perú, la adaptación y las convenciones que adquieren los descendientes en mi familia.

La acumulación del archivo es un tema que atañe a muchos artistas en el mundo contemporáneo; bien decía Derrida: «No habría deseo de archivo sin la finitud radical, sin la posibilidad de un olvido» (citado en Guasch, 2011, p. 60). Justamente, ante la ausencia de muchas voces para lograr una narrativa de este tipo, estas pueden ser representadas por el archivo, para tratar de recomponer el pasado, dada su función de unificar, identificar y clasificar dentro de un sistema. La cantidad de documentos y fotografías, de cierto modo heterogéneas, pero que logran, mediante la clasificación, un sistema de representación, me es muy valioso, siguiendo el replanteamiento que hace Walter Benjamin en referencia al modelo de historia no-lineal y que supone «telescopiar» el pasado a través del presente.

Más tarde, autores como Pilar Calveiro, politóloga argentina, también define la memoria como un ejercicio que es mucho más que una reflexión teórico-académica, que esta no es neutral y que siempre tiene signos políticos. Además, afirma que más que memoria, existen las memorias, en plural, y estas generan una diversidad de relatos que pueden ser ambivalentes o hasta contradictorios.

En términos históricos, la inmigración japonesa al Perú se inicia con la mítica llegada del barco Sakura Maru al puerto del Callao, en 1899, y se divide marcadamente en dos periodos: el primero de 1899 a 1923 y el segundo de 1924 a 1936. Mi bisabuelo Dairoku Imafuku (Amakusa, prefectura de Kumamoto) llegó el 27 de noviembre de 1918 (grupo de inmigración número 56) para trabajar por contrato en una hacienda en Huaral.



Figura 1. Retrato de mi tía Rosa Imafuku, fundamental en esta investigación.

Proceso de la obra

Empecé a clasificar los documentos por épocas para ser capaz de relacionarlos de manera más eficaz con datos que encontraba en la actualidad acerca de la inmigración japonesa y los negocios que ellos colocaron a inicios del siglo XX, tras su paso en las haciendas. Recurrí a libros de historia para poder situarlos y compararlos con los pequeños relatos familiares que estaba recolectando para la realización de este proyecto.

En paralelo, también tenía seleccionados ciertos objetos con carga simbólica familiar para narrar mi historia, a los cuales les quería dar un significado más allá del histórico remarcando su significación de tiempo y ausencia. Estos objetos estaban presentes en el cafetín y son algunas de las cosas que se han podido rescatar luego de su desaparición: la silla de madera, el lamparín, el reloj, el calendario, entre otros. Las fotografías registran al objeto totalmente descontextualizado con fondo oscuro y luz de estudio a modo de retrato.



Figuras 2 y 3. A la izquierda, silla perteneciente al cafetín familiar; a la derecha, lamparín perteneciente al cafetín familiar.

Luego de contar con una gran cantidad de imágenes entrelazadas por los pequeños relatos y asociaciones, creí que la mejor manera de disponerlas en un montaje en pared era la constelación de fotografías, al ser una propuesta que te permite ir probando y reordenando en el proceso de colocación de una manera más libre tanto para el autor como para el espectador.

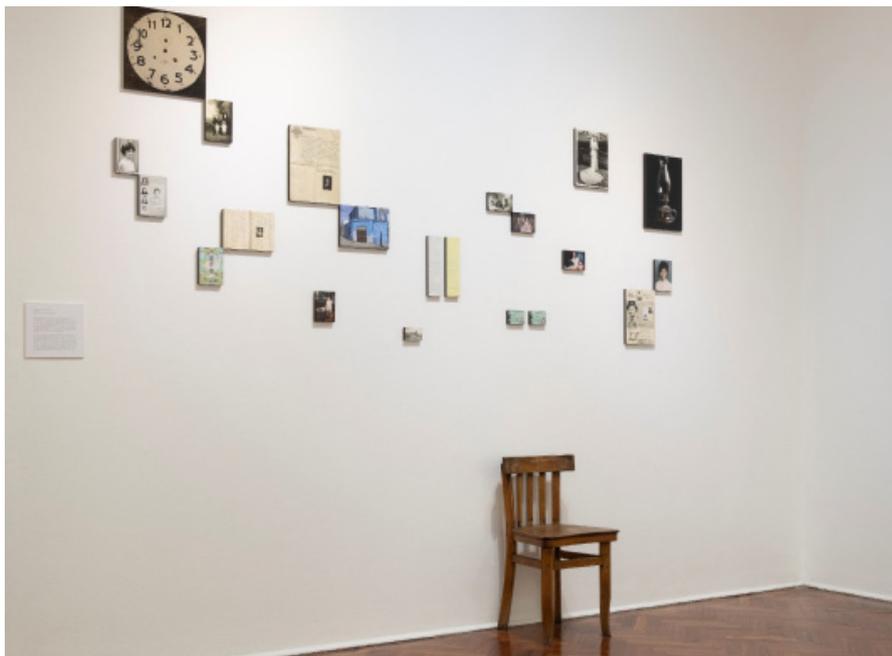


Figura 4. Montaje de la constelación de fotografías en la galería *El ojo ajeno*, del Centro de la Imagen.

En este paso, quería que los espectadores pudieran comprender un poco la idea del tiempo colocando en el centro imágenes referenciales al mismo, como objetos antiguos del cafetín, rodeados por documentos que se dividen en categorías como inmigración de mi bisabuelo, emprendimiento de negocios, el cafetín, distintos personajes que se hicieron cargo del negocio, productos que se vendían, familia, entre otros.

Luego, con el material, creé un fotolibro, en el cual es un poco más evidente una línea de tiempo, ya que la sucesión de páginas te lleva a esa interpretación. Un importante recurso que me ayuda son las texturas de distintos papeles al imprimir y juntarse para dar mejor la sensación de archivo y acumulación de memoria en físico. Este recurso es aprovechado

para, muchas veces, simular el objeto real o para enfatizar ciertos aspectos en la narrativa. La sucesión de imágenes juega muchas veces como un díptico en el que los objetos o documentos que, en el montaje en pared, solamente podían remitir a la idea de tiempo o de algo extinto, en este caso se relacionan con la imagen de al lado y logran puntualizar más la idea en un hecho específico.

La libertad del formato de fotolibro permite crear más asociaciones, pues incluso dichos nexos se generaban al momento de descubrir el archivo; por ello incluí ciertas notas que encontraba entre los documentos o sobres que contenían grupos de fotografías. En ese caso fue muy útil mezclar distintas superficies de material para sugerir un redescubrimiento, esta vez por parte de la persona que abre y mira el fotolibro.

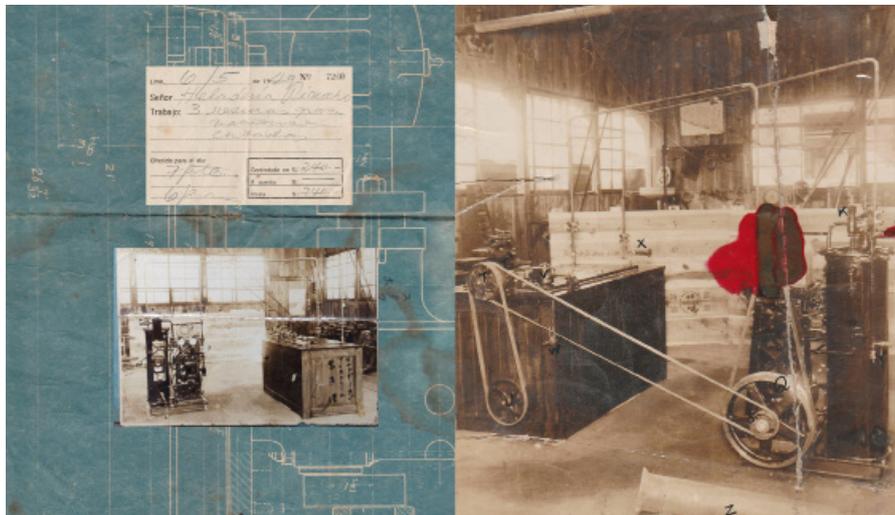


Figura 5. Doble página interior del fotolibro.



Figura 6. Doble página interior del fotolibro.

Conclusión

Este proyecto busca transmitir un poco del universo de microrrelatos contenidos en la historia de mi familia, resaltando su característica migrante, que, mediante un negocio, logra adaptarse a un contexto muy ajeno al suyo hasta crear un estilo de vida que mezcla dos culturas distintas que hoy forman parte importante de mi identidad.

Finalmente, creo que personas provenientes de familias migrantes de determinado contexto social pueden sentirse identificadas con este proyecto.

Referencias

Baudrillard, J. (1969). *El sistema de los objetos*. Ciudad de México: Siglo XXI.

Brodsky, M. (2005). *Memoria en construcción: el debate sobre la ESMA*. Buenos Aires: La marca editora.

Guasch, A. M. (2011). *Arte y archivo, 1920-2010. Genealogías, tipologías y discontinuidades*. Madrid: Akal.

Kikumura-Yano, A. (2002). *Encyclopedia of Japanese Descendants in the Americas: An Illustrated History of the Nikkei*. Maryland: Altamira Press.

Morimoto, A. (1979). *Los inmigrantes japoneses en el Perú*. Lima: Universidad Nacional Agraria La Molina.

Yamawaki, C. (2002). *Estrategias de vida de los inmigrantes asiáticos en el Perú*. Lima: Instituto de Estudios Peruanos.

Watanabe, J.; O.r Chambi & A. Morimoto (1999). *La memoria del ojo. Cien años de presencia japonesa en el Perú*. Lima: Fondo Editorial del Congreso del Perú.

8. Revelando las imágenes escondidas de la música chicha (1970-1990)

María Fernanda Ortiz Ballarta
Especialidad de Grabado
Facultad de Arte y Diseño - PUCP

Resumen: El proyecto investiga desde el grabado la chicha como movimiento musical que acompañó las experiencias migratorias entre los años setenta y noventa del siglo pasado desde las provincias a la capital del país. Identifica una relación dislocada entre el bagaje visual alrededor del género y el contenido de las letras de sus canciones, cargadas de crítica social.

Así, el proyecto desarrolla una serie de piezas que proponen nuevas relaciones entre aquellas letras y el archivo visual de los movimientos sociales de la época.

Palabras clave: música chicha, migración, movimientos sociales.

Revealing the hidden images of chicha music (1970-1990)

Abstract: The project investigates the engraving of «chicha» as a musical movement that accompanied migratory experiences between the last century's seventies and nineties from the provinces to the capital of the country. A dislocated relationship is identified between the visual baggage around the genre and the social criticism in the lyrics' content of its songs.

Thus, the project develops a series of pieces that propose new relationships between those lyrics and the visual archive of the social movements of that time.

Keywords: chicha music, migration, social movements.

El propósito de esta investigación artística es responder a la pregunta: ¿pueden las letras de las canciones chicha ser la matriz para revelar las imágenes escondidas de la experiencia migrante en Lima entre 1970 y 1990?

El proyecto consiste en la exploración de la lírica de las canciones chicha producidas en las épocas de auge del género. Estas letras, al ser comparadas con la producción visual de su industria discográfica (portadas de vinilos, carteles, propaganda), presentan contrastes interesantes para ser repensados desde el grabado.

La motivación para este trabajo nace de mi contexto familiar. Al ser hija de migrantes en la capital, este género musical era una compañía constante que narraba el día a día de nuestras vidas. La popularización de la cumbia en la actualidad hace que sea importante analizar las raíces del género desde la gráfica. En este redescubrimiento de la música popular por parte de mi generación, el grabado se presenta como un medio para encontrar lo que se esconde detrás de estas melodías como testimonio de una experiencia dividida entre el goce y el sufrimiento de los migrantes en la capital.

La música chicha y su relación con el grabado

Han pasado aproximadamente cincuenta años desde la aparición de la música chicha en Lima. Con un sonido moderno a punta de guitarras eléctricas, los chicheros incorporaron elementos musicales andino-amazónicos a la cumbia, en una fusión que electrificó la Ciudad de los Reyes. Grupos como Los Shapis o Chacalón y la Nueva Crema lograron canalizar en sus composiciones las experiencias sociales de la segunda generación de migrantes en Lima. La música chicha era, definitivamente, el lenguaje más estructurado y poderoso que estos sectores podían usar para expresar su creatividad (Romero, 2007, p. 21).

Estos nuevos limeños (Portocarrero, 1993) no priorizaron las artes plásticas como una forma de expresión, pero sí utilizaban estrategias visuales para compartir y dar a conocer su música. Estas expresiones artísticas se presentan en dos corrientes que se desarrollan en paralelo, pero independientes una de la otra. Por un lado, está la ilustración, *collage* e imprenta *offset* de la producción vinilográfica (portadas de discos); y, por otro lado, los conocidos carteles chicha que se basan en la serigrafía. Ambas corrientes están ligadas a la disciplina del grabado.

El grabado era la técnica perfecta para los fines de la chicha: económica, relativamente fácil y rendidora. No obstante, el grabado, como categoría artística, se desarrolló de forma inconsciente en la escena. Es decir, tanto productores como consumidores no consideraban estas expresiones como arte. Ya sea por desconocimiento o por la marcada discriminación hacia las expresiones de este tipo, el arte chicha se vio obligado

a optar por otro tipo de estrategia para ingresar al difícil mercado limeño: modernizarse a través de la apropiación, el *collage* y, por supuesto, con un toque de neón.



Figura 1. Los Shapis y el poder de la chicha.
Fuente: *Quehacer*, 31, 1981. Recuperado de Peru30 (2011).

Chongo y melancolía en forma de vinilo

El mundo chicha se apodera y abraza la modernidad bajo sus propios términos y construye lo propio desde lo ajeno. La industria del vinilo fusiona las imágenes asociadas al mundo andino-amazónico, sus colores, sus formas de composición y el imaginario iconográfico con formas y personajes de la cultura popular extranjera. Sus métodos bailan gozosamente el plagio y la parodia. Entre las disqueras destacan Odeón, Infopesa

y Horóscopo. Estas casas productoras se encargaban de la grabación, la producción y la distribución de la música. Se valieron del *collage* y coloreado a mano a alzada para la creación de las portadas y de rotativas *offset* para su impresión. Esta fue la estrategia comercial que adoptaron estos grupos para hacerse un lugar en la capital.

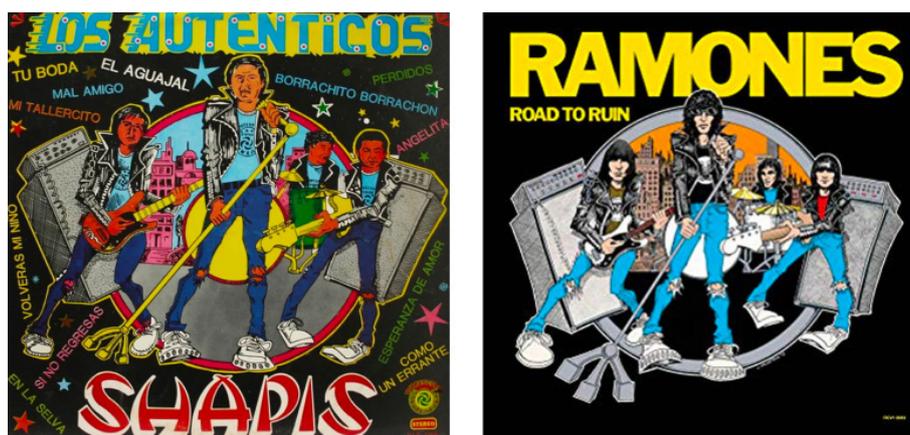


Figura 2. A la izquierda, Los Shapis, *Los fabulosos Shapis*, 1981; a la derecha, Los Ramones, *Road to Ruin*, 1978.

Un ejemplo clásico es el álbum *Los fabulosos Shapis* (1981), cuya portada es una copia divertida y descarada del disco *Road to Ruin* (1978), de la banda neoyorkina Los Ramones. En ella, los integrantes posan frente a una Lima que ya se rindió ante sus estrellas, sus colores iridiscentes y su horror al vacío. Algo similar sucede en las ilustraciones futuristas del grupo Los Ovnis de Huancayo, que retrataban, evidentemente, ovnis en sus portadas; o el Grupo Celeste, que utiliza constantemente mujeres rubias que parecen gozar el contenido del disco sobre algún paisaje urbano.

La chicha es, como lo hemos visto, música de migrantes. Y para ellos no se trata de un simple traslado del campo a la ciudad, sino de la inmigración a una ciudad que han contribuido a formar creando arte (Hurtado, 1995, p. 25). En este desplazamiento se empezaron a generar contradicciones entre la imagen y las composiciones que se encontraban dentro de estos LP. Las letras llenas de política, remordimiento y crítica social se veían enmarcadas con imágenes aspiracionales y un remix completo de modernidad. Poco a poco, los discursos que caracterizaron la época fueron quedando en el olvido hasta nuestros días. Aquí, algunos ejemplos de composiciones que presentan discursos categóricos de clasismo y explotación, cuyo mensaje, sin embargo, se fue desdibujando detrás de la estética que los acompaña.

«Soy minero»

Soy minero que sigo
trabajando,
soy minero que sigo
avanzando
no puedo detenerme
si el sol me está quemando,
no puedo detenerme
si la sed me está matando.
¡El pueblo unido
jamás será vencido!
te lo dice Josué Jurado y
Randy (hablado)
El oro,
ni la plata,
ni el cobre,
ni el petróleo
harán que se detenga
la sed de mi agonía,
la lucha por el hambre
de los hijos de mi pueblo
(Grupo Génesis, 1990).

«Los pobres también somos felices»

Deja que el mundo se duerma

que tenga sueño,

su sueño feliz;

porque cuando se despierte

mucha de esa gente

volverá a sufrir. (bis)

Yo no quiero verlos tristes

quiero que se rían

en vez de llorar,

yo también tengo mis penas

y por eso canto en mi

soledad. (bis)

Los pobres también tenemos,

tenemos nuestros corazones,

tenemos nuestros corazones

somos más felices

sabemos amar (coro) (bis).

(Los Yungas, 1977).

Proyecto artístico

En la actualidad, la escena local, hijos y nietos de estos migrantes, se encuentran en una disposición positiva para aprender y entender la música chicha en todas sus dimensiones —como fenómeno histórico, como testimonio de una experiencia migratoria (con una carga sentimental profunda) y como patrimonio artístico—. Entonces, ¿cuál es el aporte del grabado en este redescubrimiento de la música popular? Si antes el grabado fue el principal aliado para la difusión de la chicha, no hay mejor disciplina que la ayude a recordarse a sí misma. Las artes de reproducción pueden convertir en imagen lo representado en las canciones. Por ende, el grabado tiene el potencial para producir metáforas visuales a través de procesos indirectos con el material.

Esta investigación propone el uso de la litografía *offset* como metáfora de recuperación. La litografía es uno de los procesos de grabado más tediosos para los grabadores y consiste en trazar un dibujo sobre una superficie calcárea, como una piedra calcárea o una plancha metálica. El *offset* se fabrica con aluminio y resulta un material idóneo por su resistencia, maleabilidad, ligereza y por tener un precio asequible. Es decir, es un material «recursivo» y su apariencia es completamente urbana. Para preparar esta placa se realizan tratamientos físico-químicos tales como el granulado, la repulsión de la grasa y aceite, y la transferencia. Estos procesos son engorrosos pero necesarios para conseguir que las planchas tengan la capacidad de retener una imagen. Así como los procesos de la memoria son tediosos, frágiles y susceptibles, igual ocurre con el soporte que se utilizará en la instalación.



Figura 3. Proceso: recuperación de imágenes desde placa *offset* reciclada.

Las letras de las canciones chicha producidas entre 1970 y 1990 son la matriz que forma la imagen a través del análisis de sus discursos. De ellas se extraen lugares, personajes y problemáticas que se describen de forma natural en el sonido. A través del rescate de fotografías de distintos archivos históricos (archivo El Comercio, archivo Tafos PUCP, álbumes familiares), sumado al dibujo, que reconstruye las imágenes que no se lograron capturar fotográficamente, se ilustra cada una de las canciones.

Para el proyecto se escogieron diez canciones que resumen la experiencia social de miles de peruanos que caracterizaron el desborde popular. Desde su llegada a la capital con «El serranito», de Los Shapis, hasta su nuevo arraigo en una ciudad por la que están dispuestos a luchar («Los pobladores», también de Los Shapis).



Figura 4. María Fernanda Ortiz, *El serranito* (litografía sobre placa *offset* reciclada), 2019.

Cada una de estas canciones se plasma en un lienzo hecho de la misma matriz. En su tratamiento en escala de grises, estas matrices representan el pasado, las raíces de la identidad actual que se basa en lo chicha. Se abstrae el color para ver el discurso fragmentado de las vivencias migrantes en la capital sin estereotipos, desde la memoria. Al acercarnos a cada lienzo, se activa un mecanismo que reproduce cada canción y al lado se aprecia, como pie de obra, la transcripción de la letra de cada tema. Es verdad que al estar ausente el color, no es posible reconocer a primera vista que este proyecto trata sobre música chicha. El gris es para reflexionar y también para que nos den ganas de volver a pintar.



Figura 5. María Fernanda Ortiz, vista de sala de *El serranito*, 2019.



Figura 6. María Fernanda Ortiz, *El serranito* (litografía sobre placa offset reciclada), 2019.

Referencias

- Buntinx, G. (1983). ¿Entre lo popular y lo moderno? Alternativas pretendidas o reales en la joven plástica peruana. *Hueso Húmero*, 18, 61-85.
- Camnitzer, L. (2015). Grabado Lima. *Rinoceronte*, 6, 6-19.
- Cristiá, C. (2012). Sobre la interrelación de la música y la plástica en los siglos XX y XXI: una posible tipología a partir de casos provenientes del campo artístico argentino. *TRANS-Revista transcultural de música*, 16. Recuperado de https://www.sibetrans.com/trans/public/docs/trans_16_05.pdf
- Dolinko, S. (2009). El grabado, una producción híbrida como problema para el relato modernista. *Crítica cultural*, 4(1), 193-205.
- Grupo Génesis (1990). Soy minero. Canción de Josué Jurado Z. *Grupo Génesis* [casete]. Volumen 5. Jauja: Josué Jurado Z.
- Huerta, A. (30 de abril de 2016). *Algo ocurrió camino a nuestra identidad*. Recuperado de <https://elcomercio.pe/opinion/columnistas/ocurrio-camino-nuestra-identidad-huerta-mercado-196381-noticia/>
- Hurtado, W. (1995). *Chicha peruana: música de los nuevos migrantes*. Lima: ECO.
- Los Yungas (1977). *Los pobres también somos felices*. Canción de Óscar Hidalgo [lado A, vinilo, 45 R.P.M.]. Lima: Sono Radio.
- Matos Mar, J. (1986). *Desborde popular y crisis del estado: el nuevo rostro del Perú en la década de 1980*. 3a ed. Lima: Instituto de Estudios Peruanos.
- Panfichi, A. (1993). Juventud, tradición y trabajo. En G. Portocarrero (ed.), *Los nuevos limeños*. Lima: SUR.
- Peru30. (2011). *Los Shapis y el poder de la chicha*. Recuperado de <https://peru30.wordpress.com/2011/01/23/los-shapis-y-el-poder-de-la-chicha-1984/>
- Romero, R. (2007). *Andinos y tropicales: la cumbia peruana en la ciudad global*. Lima: Instituto de Etnomusicología de la PUCP.

9. Un acercamiento a la multiplicidad de representaciones de Túpac Amaru II

Marco Antonio Robles Romero
Especialidad de Pintura
Facultad de Arte y Diseño - PUCP

Resumen: El proyecto está compuesto por una serie de obras que indagan en las representaciones construidas alrededor de la figura de José Gabriel Condorcanqui, Túpac Amaru II, un personaje cuyo origen mestizo y vida política han sido motivo de transformaciones en la figuración de sus características y apariencia física a lo largo de la historia.

Así, el proyecto artístico revisa documentación visual y textual de distintos contextos históricos en torno a Túpac Amaru II, y cuestiona estas construcciones a partir de estrategias artísticas que transitan por la pintura y la cerámica, así como el dibujo, en dinámicas participativas y entrevistas a estudiantes.

Palabras clave: representación, historia, Túpac Amaru II, pintura.

An approach to the multiplicity of representations of Tupac Amaru II

Abstract: The project is made up of series of works that investigate constructed representations around the figure of José Gabriel Condorcanqui, Tupac Amaru II, a character whose mestizo origin and political life have been the cause of transformations in the figuration of his characteristics and physical appearance throughout history. Thus, the artistic project reviews visual and textual documentation of different historical contexts around Tupac Amaru II. It questions these constructions based on artistic strategies that pass through painting and ceramics; as well as drawing in participatory dynamics and student interviews.

Keywords: representation, history, Túpac Amaru II, painting.

Héroes como Grau, Bolognesi, Olaya o Cáceres tienen una imagen más o menos identificable, a pesar de que algunos pertenecen a una etapa prefotográfica. Es conocido, también, que estos personajes contaban con retratistas oficiales, por lo que los rasgos en sus diferentes representaciones –sean esculturas, pinturas o ilustraciones– varían solo mínimamente; en contraste con el héroe del que hablaremos en este proyecto, en quien se evidencian cambios en el fenotipo, vestido, accesorios, etcétera, incluso en diversas ediciones de un mismo libro, en las que algunas veces se enfatiza lo andino y, otras, su lado mestizo (Rosales, 2014).

Es probable que existiesen retratos prerrevolucionarios de José Gabriel Condorcanqui, en su posición de cacique –pudo haber sido representado de rodillas ante una escena religiosa–. Además, se ha reconocido la existencia de hasta tres retratos, realizados por Antonio Oblitas y Simón Jainacancha (destruidos posteriormente), que representan a Túpac Amaru II como Inca y a Micaela Bastidas como Coya (Macera, 1975). Podríamos agregar, asimismo, que el prócer fue un individuo politizado casi desde sus primeras representaciones gráficas y que él mismo fue uno de los primeros responsables de esto.

No obstante, esta idea de reivindicación de la nobleza incaica discrepa con otras ideas de Condorcanqui: su deseo de libertad e igualdad entre indígenas y españoles; su fe cristiana que, irónicamente, preservaba tradiciones andinas; y, aún más, su visión de la mujer como un sujeto lo suficientemente apto para comandar ejércitos¹. En consecuencia, estamos hablando de un individuo demasiado peligroso; tanto en vida, para el gobierno español, como para historiadores y movimientos intelectuales posteriores a su muerte² (Walker, 2014). No son nos pueden parecer extrañas, entonces, las motivaciones para buscar su olvido.

Con la obra *El Concurso* (2018) se alude al primer (y único) concurso nacional de pintura que buscaba obtener la «imagen cabal y digna» de Túpac Amaru II (Bases del Concurso de Pintura, 10 de setiembre de 1970). Se trata de cuatro representaciones que, siguiendo el primer ideal del prócer, buscan mostrar a Condorcanqui como Inca, nobleza simbolizada en sus medallones, cetros, armas, etcétera (ver figura 1). Las dos primeras figuras son parte de la selección oficial del concurso (de Milner Cahahuaringa y Ángel Chávez, respectivamente) y las otras pertenecen a Adrianzén (2011) y Lozano (2018). Todas las imágenes están reunidas en un escenario, gracias al fotomontaje y a la pintura digital, en el que se ha homogeneizado el fondo, pero se ha conservado el tratamiento y dimensiones originales de cada una de ellas.

¹ Charles Walker señala que Condorcanqui tenía una identidad poscolonial nunca antes vista y aclara que estos eventos sucedieron antes de la Revolución francesa y de que las ideas republicanas se fortalecieron; por tanto, fueron contemporáneos a otros movimientos internacionales como el Motín del Té, la Batalla de Yorktown y la firma del Tratado de París.

² Movimientos modernos como la Ilustración no incluían al indio en sus planes.



Figura 1. Marco Robles, *El Concurso* (impresión digital sobre banner, 2 x 5 m.), 2018.

Personalidades como Franklin Pease y Adolfo Winternitz, jurados del concurso (1970), concluyeron que ninguno de los retratos representaba dignamente a Túpac Amaru II (Arriseño, 30 de enero de 1971). Por otro lado, críticos de la época ponían en duda la necesidad de una representación, sobre la base de que el figurativismo podía desviar la atención hacia el culto a la persona y no a sus ideales (Acha, 8 de abril de 1971). Siendo un héroe redescubierto, Juan Acha consideraba aquel contexto como temprano todavía para pretender representarlo³. Dos obras seleccionadas, pintadas por Augusto Díaz Mori y Fernando Saldías, fueron tildadas por la prensa como acriolladas o españolizadas (Contreras, 3 de marzo de 1971). La matriz para estas representaciones –y posible fuente de confusión para los artistas– se encuentra, de acuerdo con Leopoldo Lituma, en la descripción que hicieron de Condorcanqui varios historiadores a fines del siglo XIX y a inicios del siglo XX:

Un hombre de cinco pies y ocho pulgadas de alto, delgado de cuerpo, con una fisonomía de indio: nariz aguileña, ojos vivos y negros, más grandes que por lo general lo tienen los naturales. En sus maneras era caballero y cortesano; se conducía con dignidad con sus superiores y con formalidad con sus aborígenes. Hablaba con perfección la lengua española y con gracia especial la quechua; vivía con lujo; y cuando viajaba siempre iba acompañado de muchos sirvientes del país, y algunas veces de un capellán. Cuando residía en Cuzco, generalmente su traje consistía en casaca, pantalones cortos de terciopelo negro, que estaba entonces de moda, medias de seda, hebillas de oro en las rodillas y en los zapatos, sombrero español de castor, que entonces valían veinticuatro pesos, camisa bordada y chaleco de tisú de oro, de un valor de setenta a ochenta pesos. Usaba el pelo largo y enrizado hasta la cintura. Era muy estimado por todas las clases de la sociedad (descripción de Markham en Mendiburu, citado en Lituma, 2009, p. 44).

A partir del comentario de Acha, mi propuesta es probar hasta qué nivel se puede distinguir al personaje de cualquier otro de la época, si se le quitan progresivamente elementos hasta dejar solo su descripción textual y escenario. Para ello, intervengo, en primer lugar, la obra de Saldías (figura 2):

³ En paralelo a la «reivindicación» oficial de Túpac Amaru, se inició el debate sobre su identidad. En este contexto, tanto los afiches de Jesús Ruiz Durand, con la imagen de Condorcanqui, como la frase de Efraín Ruiz Caro, «El patrón no comerá más de tu pobreza», recibieron críticas por la poca exactitud histórica de su concepción (Lituma, 2009).



Figura 2. Marco Robles, *El héroe relegado* (impresión digital sobre foam, 6 piezas de 29 x 42 cm), 2019.

A través del fotomontaje y la pintura digital, repinté la imagen original creándole un fondo y reemplacé la figura del prócer con la descripción de Manuel de Mendiburu con el fin de enfatizar la multiplicidad de representaciones que se pueden tener con un mismo concepto. Luego repetí el proceso con la obra de Díaz (figura 3):

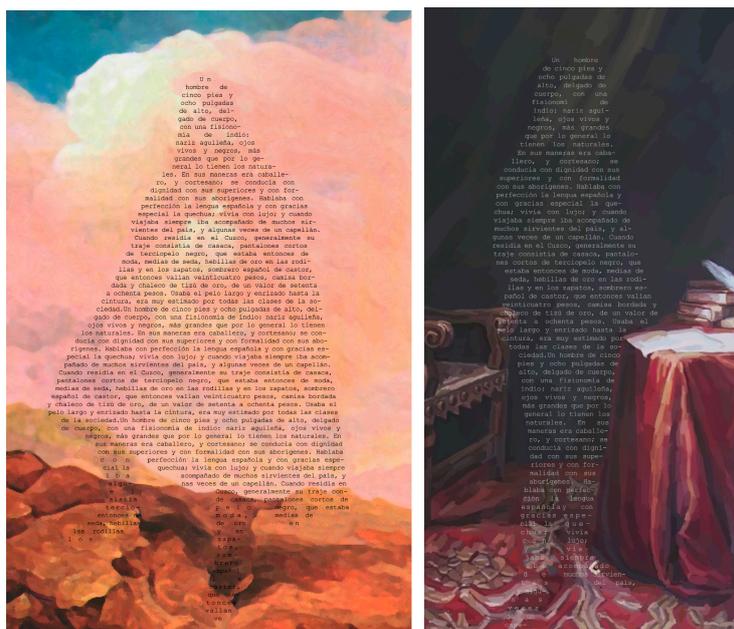


Figura 3. Marco Robles, *Túpac Amaru* (after Saldías and Díaz) (2 x 1.30 m / 2 x 1 m), 2019

Tanto el rescate del héroe del olvido como la búsqueda de reivindicación del indio fueron caminos que ya habían sido trazados por José Sabogal, José María Arguedas, Alejandro

Romualdo, etcétera. En consecuencia, aunque la imagen creada en el gobierno velasquista propició esta búsqueda, descartó dos significaciones propias del personaje histórico: su nobleza y la viabilidad de la nación inca, lo que afectó sus posteriores interpretaciones (Carrión, 2010). Actividades como la cerámica de las culturas precolombinas mostraron resistencia durante la Conquista y dieron lugar al nuevo arte popular peruano (Castañeda, 1977). La siguiente obra está constituida por una serie de esculturas inspiradas en el ícono de Ruiz Durand y contrasta la producción industrial del original con un acabado rústico: color de primera quema, número limitado y un carácter utilitario —es decir, la posibilidad de que la obra sea usada por el espectador como cáliz, florero, pisapapeles, etcétera— (figura 4). Una de mis motivaciones fue que la obra perdiera (quizás utópicamente) su carácter totémico o de pieza artística, esto es, la lógica de carácter contemplativo impuesto en el ámbito museográfico hacia las piezas precolombinas⁴.



Figura 4. Marco Robles, *El Ícono (after Ruiz Durand)* (ocho piezas de cerámica de 30 x 60 cm cada una), 2018.

La búsqueda de exactitud histórica llevó a Pablo Macera hacia lo que podría ser la primera representación gráfica de Túpac Amaru II dentro de un mural anónimo⁵ que representaba la Batalla de Sangarará⁶. El personaje que señalaba Macera se halla en la figura 5:

⁴ Larry Shiner (2004) señala, en *La invención del arte*, que la línea que separa al arte de la artesanía fue producto de las transformaciones que se dieron en Europa durante el siglo XVIII, así como también lo fue la reducción de las manifestaciones artísticas no europeas a meros objetos de contemplación.



Figuras 5 y 6. A la izquierda, Dibujo original de autor anónimo; a la derecha, Marco Robles, *Reconstrucción*, 2019.

Esta representación, junto con la descripción de Mendiburu, dieron pie a la siguiente parte del proyecto: reconstruir la imagen del prócer tanto gráfica como textualmente, con objetivo de analizar de qué manera está presente en la memoria colectiva.

Con este fin, se le fue otorgada la descripción de Mendiburu a treinta estudiantes de arte y diseño, con las instrucciones de dibujar al personaje de frente, espaldas y perfil, en un formato A3 y en un tiempo límite de dos horas. Los resultados dieron pie a nuevas preguntas: ¿Qué hizo preferir esta prenda por sobre otra? ¿Por qué suprimir elementos o pasar por alto descripciones clave? ¿Por qué existen errores de interpretación recurrentes?

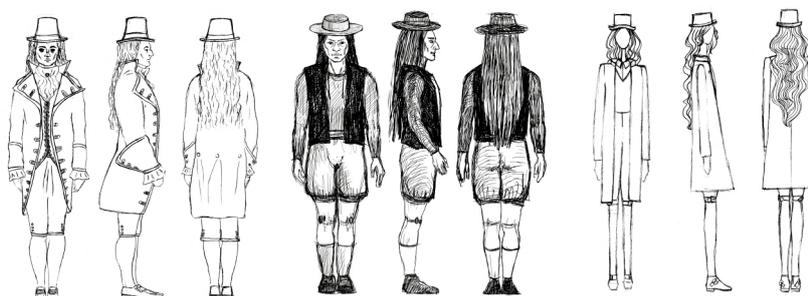


Figura 7. Dibujos de Edy Mariel Ccora, Carlos Vela, Carolina Poma y Jimena Laguna (29 x 4 cm cada uno), 2018.

⁵ Señala una muy particular similitud con las obras de Tadeo Escalante, pero no afirma su autoría.

⁶ Primer encuentro entre el ejército español contra el revolucionario encabezado por Túpac Amaru, con victoria para este último.

Asimismo, se otorgó también la imagen señalada por Pablo Macera (figura 6) a treinta estudiantes de diferentes carreras (con la excepción de Arte y Diseño), con la instrucción de escribir un texto a partir de ella, gracias a lo cual se obtuvo una producción textual diversa: desde la descripción literal del personaje, la creación de una historia, hasta otorgarle características ajenas, con lo que se aumentó la riqueza de la representación:

No es un indio, definitivamente, por la vestimenta pareciese [sic] un teniente español. Hay algunos detalles como la trenza y el oro decorativo que llaman mucho la atención. El sombrero es otro objeto que me genera curiosidad: en el dibujo parece más de campesino; sin embargo el detalle de la pluma lo hace más elegante, por lo cual reafirmo que se trata de un español (Sotelo, 2019).

El conflicto de identidad y confusión fue citado por varios de los participantes:

El estilo del dibujo es semejante al de Guamán Poma de Ayala. Aunque la nariz es menos pronunciada que la de sus compañeros, la falta de vello facial sugiere que es un indio. La boca está entreabierta y la espalda es rígida, lo cual me podría sugerir que el pintor era autodidacta. La cantidad de dorado en el traje y la montura nos muestran a un personaje con fortuna y que está siendo relevante en algún acontecimiento (Arana, 2019).

Por todos esos matices, y siguiendo lo característico del Perú virreinal, se puede concluir que nuestro personaje es criollo, descendiente de españoles y nacido en América. Con ello se podría asumir que es un noble, comerciante exitoso y, dada su ascendencia, de tez clara. No obstante, la proporción de su nariz aguileña, su mentón prominente y las cejas pobladas no son características de un criollo (Huyhua, 2019).

El nexo entre el autor y Felipe Guamán Poma de Ayala fue citado solo por dos personas al afirmar que el rostro parece uno de sus dibujos, ya que no presenta barba y tiene la nariz⁷ puntiaguda, pero que inevitablemente contrasta con el traje⁸, el cual podría ser de un criollo o de un español:

El personaje no es un soldado, aunque tenga una espada a los lados. Viste como vestiría alguien con privilegios: sombrero de reposo y atuendo con incrustaciones doradas. Es un indio, pero no es un indio más; es uno que monta a caballo, que tiene escoltas, que no esquiva la mirada, no se somete, pero no es un indio-indio. Este hombre se presenta ante mí con repudio, lo imagino al lado de los otros indios, sobresaliendo por un disfraz que representa la vergüenza de sus orígenes.

Pero yo sé que no es así, probablemente se trate de una faceta más de este gran hombre [...]. Si le tuviese que poner un título a la imagen sería «La gran trampa de Túpac Amaru». (Molina, 2019).

⁷ Guamán Poma de Ayala solía representar al indio con estas características, en contraste con los españoles, quienes solían tener barba mayoritariamente.

⁸ Pablo Macera resalta la coherencia de la identificación del pueblo indígena con la representación prestigiosa de Túpac Amaru II mediante sus necesidades políticas y mitológicas para un ideal de victoria, esto es, verse como el ganador.

En este estadio del proyecto surgieron algunas preguntas: ¿Por qué el indígena no está en el imaginario de las descripciones en más del 90% de los encuestados? ¿Por qué mencionan continuamente que es un héroe nacional, pero no pueden identificarlo?

Algunas conclusiones del proceso señalan que no existe un rostro definitivo y que si continuara con la investigación indefinidamente no podría encontrar una manera más objetiva de representar al prócer. La riqueza del personaje radica en su ambigüedad, reflejada en la fragmentada identidad peruana, parcialmente unida en campañas como Marca Perú, en la comida o en el fútbol. Sin embargo, aunque se propague un amor por la diversidad, todavía parece prevalecer un rezago colonial en nuestra sociedad⁹. Esta búsqueda es autocrítica, no solo mía o de quienes formaron parte del proyecto, sino también del espectador. En suma, creo que la variabilidad de la representación del prócer es resultado de agendas –lógicas de mercado, políticas de gobierno, apropiaciones culturales, malentendidos o un poco de cada una– que tuvieron relevancia como elemento de construcción de identidad nacional en el siglo XX¹⁰. Pero ¿y ahora? ¿Tiene la importancia suficiente para rebatirlo en ambientes no académicos? ¿Está, acaso, este héroe nacional pasando por un segundo olvido?

Referencias

- Acha, J. (8 de abril de 1971). En busca de un autor para Túpac Amaru. *Oiga*, 418, 28-30.
- Arana, A. (2019). Entrevista personal. Lima: s.e.
- Arriseño, A. (30 de enero de 1971). Declaran desierto el concurso de pintura. *El Peruano*. Bases del Concurso de Pintura (10 de setiembre de 1970).
- Boleslao, L. (1957). *La rebelión de Túpac Amaru y los orígenes de la emancipación americana*. París: Hachette.
- Busto, J. A. del (1994). *Historia general del Perú*. Lima: Librería Studium.
- Carrión, R. (2010). Ambigüedad del ícono. *Ideas y Valores*, 143, 231-240.
- Castañeda, L. (1977). *Arte popular peruano*. Lima: Museo Nacional de la Cultura Peruana.
- Contreras, D. (3 de marzo de 1971). Que Túpac Amaru de un paso al frente. *Caretas*, 431.
- Huyhua, A. (2019). Entrevista personal. Lima: s.e.

- Lituma, L. (2009). Imagen y poder: iconografía de Túpac Amaru, 1968-1975. *Illapa*, 6, 39-46.
- Macera, P. (1975). *Retrato de Túpac Amaru*. Lima: UNMSM. Dirección Universitaria.
- Mendiburu, M. de (1874). *Diccionario histórico-biográfico del Perú*. Tomo 1. Lima: Imprenta de J. Francisco Solís.
- Molina, B. (2019). Entrevista personal. Lima: s.e.
- Portocarrero, G. (2013). *La utopía del blanqueamiento y la lucha por el mestizaje*. Buenos Aires: CLACSO.
- Rosales, J. L. (2014). *Heroica nación. Las imágenes de Túpac Amaru II y Miguel Grau en materiales escolares* (tesis de maestría). Lima, PUCP.
- Shiner, L. (2004). *La invención del arte: una historia cultural*. Paidós Ibérica Ediciones.
- Sotelo, A. (2019). Entrevista personal. Lima: s.e.
- Valcárcel, L. E. (1983). *La revolución de Túpac Amaru*. Lima: UNMSM.
- Walker, Ch. (2014). *La rebelión de Túpac Amaru: ¿una revolución nor-atlántica?* Conferencia, Universidad de California.

10. Mauro: 5 kilos por un centavo

Damariz Rubit Romero Solórzano
Especialidad de Pintura
Escuela Nacional Superior Autónoma de Bellas Artes

Resumen: El proyecto parte del reconocimiento de la precariedad como limitante de las posibilidades creativas que niños y niñas en condiciones de marginalidad tienen en el Perú. De esta manera, propone un proceso de rescate de elementos desechados al transformarlos y resignificarlos a través de técnicas como la ilustración, la pintura, la fotografía y el *collage*. La investigación es transliterada en un corto que recoge imágenes, experiencias y reflexiones de la autora.

Palabras clave: acceso al arte, infancia, marginalidad, arte.

Mauro: 5 kilos for a penny

Abstract: The project starts from the recognition of precariousness as a limitation of the creative possibilities that children in marginalized conditions have in Peru. Thus, it proposes a rescuing process of discarded elements by transforming and resignifying them through techniques such as illustration, painting, photography and collage. The research is transliterated in a short film that collects images, experiences and the author's reflections.

Keywords: art access, childhood, marginality, contemporary art.

¡Esa gente me está siendo tan insoportable con sus ojos tan abiertos como puertas de cochera! ¿Por qué no le pedís al dueño del café que los haga alejarse?

Los ojos de los pobres, de Charles Baudelaire

A menudo me encuentro con dos tipos de personas como las que menciona Baudelaire en *Los ojos de los pobres*: uno que observa su entorno y otro que prefiere construir formas de impermeabilizarse ante aquello que interrumpe su estado de comodidad. Muy a menudo también veo las distintas formas en las que muchos niños de la periferia hacen frente a una realidad que les obliga a estar al otro lado de la ventana de oportunidades.

En el año 2018, la Organización Internacional del Trabajo anunció que el Perú es el país que tiene la tasa más alta de niños trabajadores en Sudamérica. El 16,8% de niños y adolescentes peruanos trabaja, es decir, 1 274 100. Asimismo, un 1,5% de menores está en condiciones de trabajo forzoso y el 5,3% realiza tareas domésticas por encima de las 22 horas semanales; por lo cual, aunque algunos estudian, solo logran un bajo nivel de aprendizaje. De igual manera, 141 000 menores trabajan en la calle, 101 000 realizan actividades de noche y 87 000 están en contacto con la basura.

La falta de alfabetización en el Perú es tan alarmante como la falta de educación de calidad, la cual está más al alcance de aquellos que pueden pagarla. Y lo que es peor, en estos tiempos en los que hablar de inclusión es común, ponerla en práctica aún está lejos. Si la educación básica regular es algo difícil de acceder, lo es en mayor medida el acceso a las artes. Un niño de la periferia muchas veces es obligado por sus antecedentes familiares y sociales a preocuparse por suplir su alimentación y educación, entre otras cosas más. Por ello las artes son consideradas algo de menor importancia, pues no generan ingresos.

«Mauro: 5 kilos por un centavo», es el texto al final del cortometraje en el que se vuelca esta investigación, que surge de la sonrisa que observaba fuera de la ventana del auto en un viaje al interior del país. Un niño con ojotas que bajo la lluvia cargaba, con una mano, un costal con papas y, con la otra mano, sujetaba una cuerda que estaba atada a una piedra y cartón, y que juntas sintetizaban la figura de un carrito.

Así, luego de rememorar esta imagen, ahora me pregunto: ¿El niño había rescatado aquel cartón y aquella piedra? ¿o su capacidad creativa lo había rescatado a él?

Dostoievski, en su libro *El Idiota*, escribió que encontrar algo bello en algo triste es lo que hace que tengamos la necesidad de rescatar la belleza. En este diálogo el autor sostenía que «la belleza puede salvar el mundo».

Más que crear una pieza con algo desechado, esta investigación se enfoca en la causa y procesos de rescatar algo. «Rescatar» como búsqueda de la belleza y desde la belleza.

Rescatar a través de un proceso que permita redimir lo perdido en la basura y convertirlo en una pieza musical –como lo hizo Favio Chávez, un joven músico que creó la Orquesta Sinfónica de Cateura con violines y chelos creados a partir de latas y madera rescatados del vertedero más grande de Paraguay– es hacer frente a la falta de belleza para dejar que esta transforme el contexto.

Rescatas algo que consideras digno de ser rescatado, porque encuentras algo que lo hace valioso. Como la serie de «Pinturas Negras», de Goya, que fueron rescatadas del paso del tiempo y se traspasaron al lienzo por medio del *strappo*, una técnica de conservación y restauración.

Rescatar siempre guarda un proceso, a veces inconsciente o intencional, debido al valor de lo rescatado. A veces porque crees que aquello que rescatas aún puede ser redimido de su estado actual o porque es precisamente algo que a ti te puede rescatar. Como aquellos niños que hacen música con lo encontrado en un vertedero, quienes ya no verán igual a las latas en la basura, quienes incluso ahora necesitan rescatarlas porque no conciben vivir sin la música que sale de ellas. Necesitan que la música los rescate todos los días.

Esta investigación se vuelca en una propuesta plástica que integra medios audiovisuales, fotografía, ilustración y pintura para crear un cortometraje a partir de cosas inservibles para muchos (envolturas, cajas de cartón y de comida rápida), pero que a través de la belleza se vuelven materia prima con cualidades de rescate. Se integran también en este proyecto fotografías con papel fotosensible velado y desechado, con el que se crean dibujos, por medio de la acción de los químicos de fotografía análoga, que prescindan de la cámara fotográfica. Estas piezas se unen a la composición de los planos e interactúan con la pintura e ilustración digital. El procedimiento del proyecto actúa como metáfora y concibe la obra desde el rescate como un elogio al proceso de redención de la basura hacia la belleza.

En el cortometraje, el personaje Mauro está inspirado en el niño que menciono al principio y se le presenta como inserto en una sociedad en gran medida indiferente, donde la belleza se vuelve su herramienta para defenderse desde su propio contexto.

La pantalla en la que se proyecta el cortometraje está pensada como una caja que divide la realidad del niño dentro de la pantalla y la realidad de la persona que la ve. Según sea la realidad del espectador, este podrá mirar las cosas dentro del corto de distinta manera.

El objetivo de este proyecto, más que encontrar todas las composiciones que aporten los cuadros del corto, es que quien lo vea pueda ver que la belleza y el valor de las cosas cambian desde perspectivas diferentes y que, en gran medida, el arte es la conexión más directa a la belleza.

En suma, rescatar algo mediante un proceso que implique belleza puede resignificar lo rescatado y otorgar nuevas perspectivas a la vida de aquel que realiza esta acción. La belleza puede absorber la invisibilidad de una población en la que pocos piensan.

Referencias

Baudelaire, Ch. (1935). *Los ojos de los pobres*. Traducción de Enrique Díez Canedo. Madrid: Espasa Calpe.

Dostoievski, F. (1868). *El Idiota*. Madrid: Alianza Editorial.

Fernández, J. (16 de noviembre de 2016). *Belleza en la basura: la Orquesta de Instrumentos Reciclados de Cateura actuará en España*.
<https://www.deviolines.com/belleza-en-la-basura-la-orquesta-de-instrumentos-reciclados-de-cateura-actuara-en-espana/>

Gironell, M. (2015). *Strappo. El expolio del románico catalán*. Barcelona: Ediciones B.S.A.

Glendinning, N. (2004). *Las Pinturas Negras de Goya y la Quinta del Sordo*. Precisiones sobre las teorías de Juan José Junquera. *Archivo Español del Arte*, 77(307), 233-245.

Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI) (2017). *Estado de la niñez peruana*. Lima.

Junquera, J. J. (2003). *The Black Paintings of Goya*. Londres: Scala Books.

Organización Internacional del Trabajo (OIT) (2018). *Estimaciones mundiales sobre trabajo infantil: resultados y tendencias, 2012-2018*. Ginebra.

Imágenes



Figura 1. Damariz Romero, «Geografía en capas de papel» (collage, periódico y fotografía), del proyecto *Mauro: 5 kilos por un centavo*, 2019.

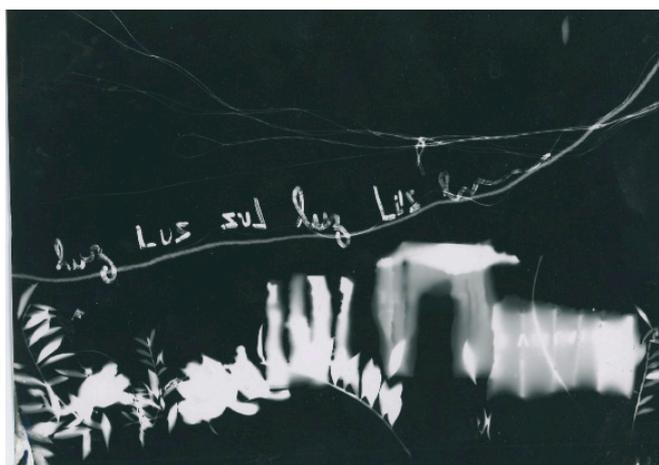


Figura 2. Damariz Romero, «Hilvanar la sombra» (quimigrama), del proyecto *Mauro: 5 kilos por un centavo*, 2019.



Figura 3. Damariz Romero, «Hiperdegradación periférica» (quimigrama), del proyecto *Mauro: 5 kilos por un centavo*, 2019.



Figura 4. Damariz Romero, del storyboard para el cortometraje *Mauro: 5 kilos por un centavo*, 2019.



Figura 5. Damariz Romero, del storyboard para el cortometraje *Mauro: 5 kilos por un centavo*, 2019.



Figura 6. Damariz Romero, *still* del cortometraje *Mauro: 5 kilos por un centavo*, 2019.



Figura 7. Damariz Romero, *still* del cortometraje *Mauro: 5 kilos por un centavo*, 2019.



III.

Diálogos e intervenciones en el entorno



11. Aplicación de la metodología de diseño participativo para diseñar el Centro Cultural Sinchi Roca

Mariafernanda Rengifo Vargas
Carrera de Diseño Profesional de Interiores
Facultad de Diseño - UPC

Resumen: El proyecto estudia las características del centro cultural del Parque Zonal Sinchi Roca, cuya remodelación quedó suspendida en 2014 debido a un cambio de gestión municipal.

A través del diseño participativo, el proyecto busca generar dinámicas de involucramiento del vecindario y visitantes en el rediseño del centro cultural. Así, propone metodologías exploratorias y etnográficas para conocer la interacción de usuarios y usuarias, su comportamiento habitual y sus necesidades en relación a este espacio, así como para recibir retroalimentación de los diseños de la propuesta.

Palabras clave: diseño participativo, centro cultural, metodologías participativas, espacio público, parques urbanos.

Design of the Sinchi Roca Cultural Center in Comas

Abstract: The project studies the characteristics of the Sinchi Roca Zonal Park cultural center, whose remodeling was suspended in 2014 due to a change in municipal management.

Through participatory design, the project seeks to generate dynamics of involvement of the neighborhood and visitors in the redesign of the cultural center. Thus, it proposes exploratory and ethnographic methodologies to know the user's interaction, their habitual behavior and their needs in relation to this space, as well as to get feedback on the designs of the proposal.

Keywords: participatory design, cultural center, participatory methodologies, public space, urban parks.

Los parques urbanos deben garantizar el uso público y libre acceso, y estar acondicionados con mobiliario indispensable para las funciones básicas (Sierra & Ramírez, 2010, p. 8). El 18 de abril de 1975 se estableció el Parque Zonal N° 2 Sinchi Roca, en Comas (Municipalidad de Lima, 2018, p. 45), y, en 2000, durante el gobierno municipal de Castañeda Lossio, se planteó la remodelación del complejo. Se cambió la concepción de parque a club y fue inaugurado en 2008 (2018, p. 89). El parque cuenta con una gran cantidad de losas deportivas, lagunas, zona de picnic, parrillas, juegos infantiles, caballeriza, granja y minizoológico, tres piscinas, patio de comidas, anfiteatro, etcétera.

En 2012 se convocó a un concurso público organizado por la Municipalidad de Lima para el diseño de un centro cultural y polideportivo en dicho club, del cual resultaron ganadores +1 estudio. Durante 2014 hubo cambio de gestión municipal, por lo que el proyecto en construcción no llegó a habilitarse. En la actualidad, el proyecto se encuentra casi a un 90% del desarrollo. Sin embargo, por diferentes problemas de gestión, el proyecto se encuentra judicializado, no se permite el ingreso, no tiene un uso y se mantiene en estado de abandono.

«El diseño participativo se refiere a la acción de definir colectivamente propuestas integrales de proyectos para el desarrollo de la vida y, a partir de ellas, los espacios físicos que facilitarán su desarrollo» (Correa & Martínez, 2015, p. 40). En esta investigación se usará la metodología de diseño participativo entre los pobladores del distrito y visitantes del parque con el objetivo de diseñar el Centro Cultural del club zonal Sinchi Roca.

Metodología

Para el desarrollo metodológico, este ensayo se basará en la investigación realizada por Spinuzzi (2005) y el *Manual del Proceso Participativo para el Diseño de Espacios Públicos* desarrollado por el Instituto de Planeación para el Municipio de Colima (2014). De ambos textos se tomarán diferentes puntos para crear una metodología propia adaptada al contexto del proyecto. La metodología del trabajo de investigación adoptará un enfoque cualitativo. Este trabajo se centrará en una escala barrial y en el diseño de:

- Programación de actividades, zonificación, distribución y diseño interior del centro cultural del parque.
- Tratamiento de techo verde del centro cultural, selección de especies e implementación de huerto.

A continuación, se seguirán los tres pasos de la metodología referente.

- *Paso 1: Exploración inicial del trabajo*

Durante esta etapa se realizará una observación etnográfica sin intervención para conocer la interacción de los usuarios en el parque, obtener un perfil de usuario y comportamientos usuales, con el fin de explorar las condiciones e identificar posibles estrategias de participación. Asimismo, se realizará un levantamiento fotográfico, registro audiovisual y entrevistas a diferentes usuarios para reconocer sus principales necesidades, condiciones, requerimientos, percepciones, etcétera.



Figura 1. Estado actual interior del Centro Cultural Sinchi Roca.



Figura 2. Usuarios interactuando en el Club Zonal Sinchi Roca.

**ENCUESTA INFORMATIVA A USUARIO DE CLUB ZONAL
SINCHI ROCA**

1. INFORMACIÓN GENERAL

Edad: _____ Sexo: a) Femenino b) Masculino Distrito donde reside: _____

Ocupación: a) Estudiante b) Independiente c) Amo de casa d) Empleado e) Desempleado f) Otro

2. ESPACIO PÚBLICO

¿Con qué frecuencia visita el parque?

a) Todos los días b) Cada fin de semana c) Por lo menos dos veces al mes
d) Una vez al mes e) De vez en cuando f) Es la primera vez que vengo

¿Considera que el parque cuenta con espacios para desarrollar actividades culturales?

a) Sí b) No

¿Conoce sobre el plan para desarrollar un Centro Cultural?

a) Sí b) No

¿Le gustaría que se implemente un Centro Cultural abierto para la comunidad?

a) Sí b) No

En caso de haber respondido Sí ¿Qué ambientes le gustaría encontrar? (Pueden marcar más de 1)

a) Cafetería b) Biblioteca c) Talleres d) Auditorio e) Ludoteca f) Teatro
Otros ¿Cuál? _____

¿Le gustaría participar de un taller comunitario para el diseño del Centro Cultural Sinchi Roca?

a) Sí b) No

Gracias por su participación

Nombre _____ Contacto _____

Figura 3. Encuesta informativa adaptada del Instituto de Planeación para el Municipio de Colima. (2014, p. 32).

• Paso 2: Procesos de descubrimiento

En este paso comenzará la interacción directa con los usuarios para involucrarlos en el tema y crear relaciones. Se realizará la planificación de los talleres y mediante los contactos obtenidos en las encuestas se convocará a los usuarios a participar en ellos. Antes de empezar, se planteará realizar juegos organizativos (encantados, partidos pequeños de fútbol, estiramientos, espejo, etcétera) con el propósito de crear interacción entre los usuarios, relajarlos e incentivar su imaginación. Se pasará a explicar de qué trata la metodología y el objetivo por lograr del proyecto.

Para los talleres se presentarán las siguientes fichas, las cuales deberán ser llenadas por los participantes, y se le otorgará a cada uno un papel para realizar un dibujo para las siguientes clases: área social, área cultural, área de descanso, área de talleres y área verde. El diseño es libre y pueden emplear los distintos materiales brindados (colores, crayones, temperas, etcétera).

| |
|--|
| <p>¿Qué ambientes le gustaría tener?</p> <ul style="list-style-type: none">- Museo de sitio /histórico- Sala de exposiciones- Biblioteca- Sala multi usos- Galería de arte- Salones de talleres- Cafetería / Restaurante- Tiendas de venta- Teatro- Jardín / Huerto- Otro (puede sugerir alguno) _____ |
| <p>Debe dibujar como le gustaría el lugar elegido y cuéntenos en 5 líneas de que trata su propuesta</p> |

Figura 4. Ejemplos de ficha.

• Paso 3: Creación de prototipo

Esta etapa se desarrolla a partir de la información e ideas recabadas del paso 2. Se procesarán las respuestas obtenidas de los usuarios para llegar a conclusiones y obtener las premisas de diseño. Como prototipo se elaborará una maqueta de diversas zonas del Centro Cultural, planos técnicos, artísticos, collage y vistas 3d en programas de diseño para comunicar la idea. Esto será llevado nuevamente a un taller con los usuarios para presentar los resultados y recibir retroalimentación. Mediante esta crítica se realizarán los cambios necesarios sobre la base de la opinión de los usuarios mediante un seguimiento y monitoreo. Este proceso se repetirá las veces que sean necesarias hasta obtener un producto final en respuesta a los requerimientos de los usuarios.

Luego, se realizará una programación a partir de las etapas requeridas para organizar las actividades y los tiempos necesarios.

| Paso | Momento | Actividades | Duración |
|---------------------------|-------------------------|--|---|
| Exploración inicial | Preparase | Observación etnográfica para reconocer al usuario y sus necesidades, como se desenvuelve | 2 – 3 días |
| | Identificar prioridades | Entrevistas y encuestas para entender al usuario, empatizar, identificar problemas y oportunidades. Decidir las prioridades y metas a lograr | 1 semana |
| Proceso de descubrimiento | Tomar acciones | Implementar los planes, realizar los juegos, talleres de dibujo, interacción entre usuarios, organizar grupos de trabajo. | Workshop de 2 – 3 horas |
| | Monitorear | Guiar las actividades, responder consultas, observar lo que está pasando, realizar anotaciones de los hechos. | |
| Creación de prototipo | Reflejar | Realizar los prototipos en base a las ideas y propuestas obtenidas del paso anterior | 1 – 2 semanas |
| | Nuevas acciones | Exponer los prototipos, recibir el feedback, tomar decisiones en grupo, implementar mejoras conjuntamente | Workshop de 2 – 3 horas |
| | | | Repetir el procedimiento por lo menos 1 vez o las necesarias hasta obtener el producto final. |

Figura 5. Adaptada de Center for International Forestry Research (2014)

Mediante la planificación de la metodología se pasará a su posterior desarrollo para obtener información y cumplir el objetivo de investigación.

Referencias

- Center for International Forestry Research-CIFOR (2014). *Field Guide to Adaptive Collaborative Management and Improving Women's Participation*. Bogor: CIFOR. https://www.cifor.org/publications/pdf_files/Books/ACMManual2014.pdf
- Instituto de Planeación para el Municipio de Colima (2014). *Manual del Proceso Participativo para el Diseño de Espacios Públicos*. Lima.
- Martínez, Claudia Fernanda & Érika Norma Correa Cantaloube (2015). Diseño participativo de espacios urbanos bioclimáticos. Experiencia en Mendoza (Argentina). *Cuadernos de Vivienda y Urbanismo*, 8(15), 36-55. <http://dx.doi.org/10.11144/Javeriana.cvu8-15.dpeu>
- Municipalidad de Lima (14 de setiembre de 2018). *Clubes y parques para todos*. <http://publicacioneslima.pe/clubes-y-parques-para-todos/>
- Sierra, Ivette & Juan Pablo Ramírez (2010). Los parques como elementos de sustentabilidad de las ciudades. *Revista Fuente*, 5, 6-14. https://www.researchgate.net/publication/268504944_Los_parques_como_elementos_de_sustentabilidad_de_las_ciudades
- Spinuzzi, Clay (2005). The Methodology of Participatory Design. *Technical Communication*, 52(2), 163-174. https://www.researchgate.net/publication/233564945_The_Methodology_of_Participatory_Design

12. La memoria del mar

Kristel Milagros Melgarejo Ocaña
Especialidad de Grabado
Escuela Nacional Superior Autónoma de Bellas Artes del Perú

Resumen: El proyecto revisa los imaginarios sociales actuales alrededor del Callao y propone posibles vínculos de su comunidad con los precedentes históricos del distrito, a partir de un telar del Antiguo Perú hallado en la isla San Lorenzo.

Así, el proyecto artístico se sirve de dinámicas participativas que tienen al grabado como elemento central, destacando sus características de reproductibilidad, adaptabilidad y accesibilidad. De este modo, vecinas y vecinos construyen representaciones colectivas a partir de aquellos vestigios, así como recursos cartográficos, topográficos, textuales y de relatos orales en torno al contexto geográfico del lugar.

Palabras clave: representación, imaginarios sociales, Callao, Antiguo Perú, comunidad.

The memory of the sea

Abstract: The project reviews current social imaginaries around Callao and proposes possible links between its community and the district's historical precedents, based on a loom from Ancient Peru found on San Lorenzo Island.

Thus, the artistic project uses participatory dynamics that have printmaking as a central element, highlighting its characteristics of reproducibility, adaptability and accessibility. In this way, neighbours build collective representations from those vestiges, as well as cartographic, topographic, textual and oral stories resources around the geographic context of the place.

Keywords: representation, social imaginaries, Callao, Ancient Peru, community.

El imaginario es un modo colectivo de entender la realidad, en su interior se constituyen imágenes y creencias de una sociedad. El entorno configura de distintas maneras a sus habitantes a través de ejercicios de memoria individual y colectiva. En el Callao, los símbolos de identidad están ligados a su espacio geográfico, su cercanía al mar y su carácter de puerto principal. Sin embargo, muchos de sus símbolos se utilizaron con motivos políticos y vaciados de significado colectivo. Por ello, es importante reivindicar la representación de las sociedades desde y para sí mismas.

La historia es uno de los grandes pilares para generar imaginarios colectivos. El filósofo Walter Benjamin, en *Sobre el concepto de historia*, genera una crítica hacia la historia hegemónica. Para Benjamin es necesario volver al pasado para desentrañar hechos que reformulen el presente. Por ello, el punto de partida del proyecto *La memoria del mar* son los distintos vestigios prehispánicos encontrados en la Isla San Lorenzo y la manera en que estos han sido integrados al imaginario de los habitantes del distrito del Callao. El proyecto toma elementos del pasado reconfigurándolos con el presente cotidiano.

En *El Señor del Mar y el espacio sagrado prehispánico: la isla San Lorenzo*, la arqueóloga María del Pilar Fortunio, menciona que, durante el periodo prehispánico, la isla representó un altar vinculado a la fertilidad por su biodiversidad y función de fuente de alimentos para los habitantes. Asimismo, la zona denominada La Caleta es un espacio que ha mantenido una función similar durante distintos periodos. En la época prehispánica, allí se enterraron sacerdotisas; durante la Colonia y los inicios de la República, se consideró un cementerio para naufragos. Este hecho es relevante debido a que se han hallado ajuares funerarios con elementos prehispánicos como *spondylus*, prendas de vestir, cerámicas, etcétera, en aquel lugar. La importancia de este espacio se encuentra en su hibridación dentro del imaginario de la población.

Durante la época colonial todo espacio sagrado adquirió un nombre católico, se erigieron cruces y se vincularon a cultos regionales. En el Callao, la población venera al Señor del Mar, quien durante los terremotos ha sido una imagen asociada a la protección. Existen muchas versiones de los relatos, especialmente acerca de las cruces como señalamiento del paso de mar. Otro dato histórico relacionado a las cruces es la autorización colonial en la que se estableció que todos los altares nativos fueran evangelizados y se les colocara una cruz. Por ello se considera que donde existían cruces en la época colonial existieron huacas en el periodo precolombino. En la actualidad, la comunidad del distrito cuenta diversas historias en torno a la isla, historias relacionadas a su rol protector; la mayoría de relatos son orales y existen pocos registros de ellos en los libros.

Textil como soporte narrativo

Uno de los hallazgos más importantes es una tela pintada a mano de gran formato: sus dimensiones son de 8.23 m de largo por 1.79 m de ancho. En cuanto a la representación iconográfica, evidencia gran cantidad de seres antropomorfos y *spondylus*, los cuales son indicativos de abundancia. Existen diversas investigaciones en torno al textil, pero ninguna afirma de manera absoluta su filiación cronológica y cultural. La propuesta tradicional ubica el textil en el periodo Intermedio Tardío y a la cultura Chimú. Sin embargo, la investigación de José Antonio Hudtwalcker discrepa y vincula el textil en el Horizonte Tardío y a la cultura Ichma. Ante los cuestionamientos a partir de filiaciones iconográficas, se interpretó el textil como un sistema de información. El textil es un medio por el cual se genera una narrativa en el que se alberga relatos de una comunidad.

También se realiza una mención al manto en «Dos telas al norte del Perú», artículo en el que Henry Reichlen menciona el hallazgo de un telar que había sido recortado en paneles debido a su composición y vendido a coleccionistas extranjeros. El autor hace hincapié en las similitudes entre el textil de la isla San Lorenzo y las telas pintadas en el norte, cuestionándose si existía alguna relación entre ellos. Reichlen postula que la aparición de las telas gigantes en territorios tan separados podría simbolizar un camino de conquista.

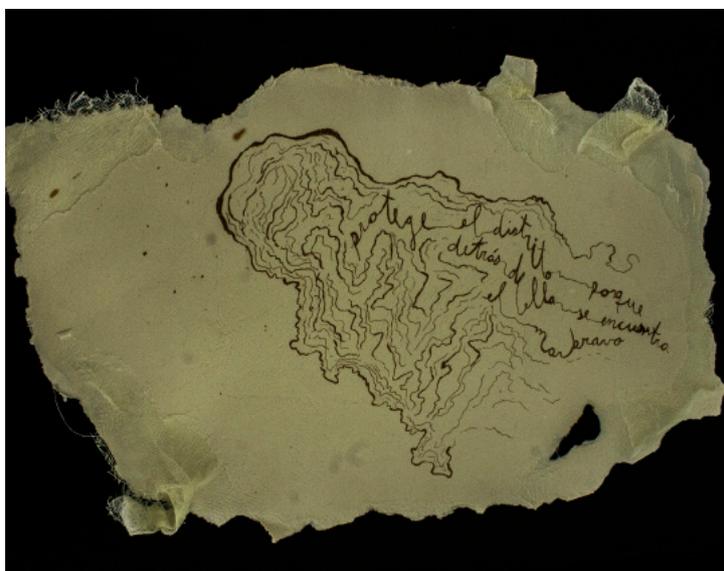


Figura 1. Kristel Melgarejo Ocaña, *Cartografía San Lorenzo I* (serigrafía sobre papel artesanal). 2019.

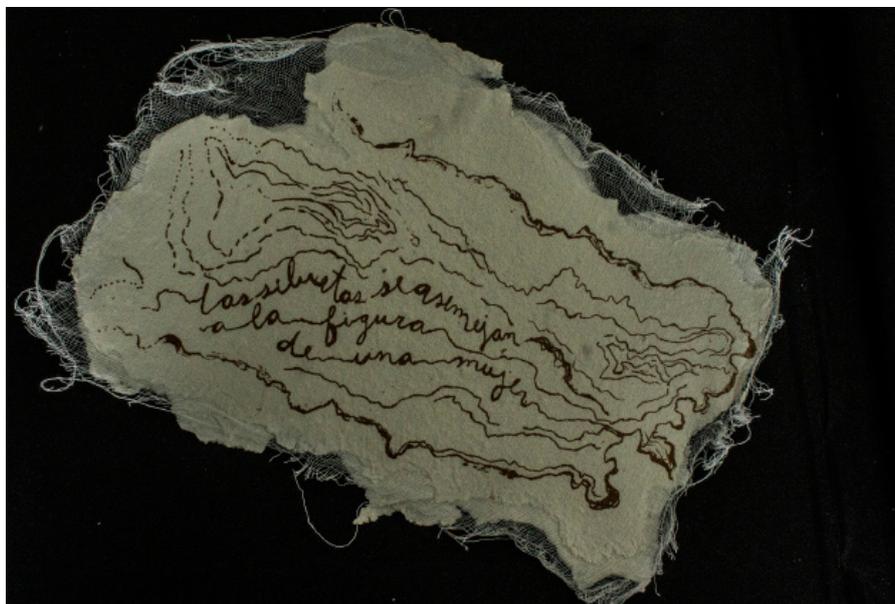


Figura 2. . Kristel Melgarejo, *Cartografía San Lorenzo II* (serigrafía sobre papel artesanal). 2019.



Figura 3. Kristel Melgarejo, *Puente de memoria* (serigrafía sobre papel artesanal). 2019.



Figura 4. Kristel Melgarejo, *Puente de memoria* (serigrafía sobre papel artesanal). 2019.

Cartografías colectivas

El proyecto busca evidenciar los vestigios precolombinos de la Isla San Lorenzo y su hibridación en el imaginario del colectivo actual, vinculado a los relatos orales de la comunidad. Para ello, se utilizan representaciones de la isla a través de cartografías, textos y sonidos. El soporte es papel artesanal con gasa, que se asemeja a un textil. A través de los fragmentos, se reconstruyen los vestigios y se da materialidad a los relatos orales. En los mapas se emplearon vistas topográficas de la isla, representándolas con los relatos de los audios recopilados y apuntes de la arqueóloga María del Pilar Fortunic (figuras 1 y 2). La gráfica responde a elementos reconocibles del entorno como los muelles y los barcos (figuras 3 y 4).

Dentro del proyecto, planteo el taller Manto de memorias, el cual se realizó en el teatrín Municipal de La Punta durante el mes de febrero del 2020. La técnica explicada fue una variante de la xilografía, se reemplazó la madera por el foam reciclado debido a su mayor facilidad de manejo. Cada participante planteo sus propias versiones del paisaje marino sobre la matriz. No sólo se plasmaron variantes de la iconografía del manto, también una multiplicidad de memorias vinculadas al mar (Figura 5 y 6).

Dentro de mis aprendizajes, entendí la necesidad de plantear la arqueología desde una cotidianidad más sentida. La posibilidad de que cada participante desentierre sus propios vestigios vinculados a sus memorias.

El grabado es una manifestación democrática, su capacidad de reproducción de imágenes permite una mayor participación de las personas y de difusión de mensajes. Es una técnica donde los procesos son importantes para la configuración de la gráfica. Su trascendencia vinculada a su multiplicidad abre las posibilidades de prácticas colaborativas. El grabado es una herramienta que permite que las personas puedan entenderse y representarse de manera individual y colectiva.



Figura 5. Kristel Melgarejo, Taller *Manto de memoria*. Municipalidad Distrital de La Punta, 2020.



Figura 6. Kristel Melgarejo, Taller *Manto de memoria*. Municipalidad Distrital de La Punta, 2020.

Referencias

- Benjamin, W. (1982). Tesis de filosofía de la historia. En *Discursos interrumpidos* (pp. 177-186). Madrid: Taurus.
- Hudtwalcker Morán, J. A. (2011). Chaupiñamca y el baile del Casayaco: alcances preliminares del estudio iconográfico del manto pintado encontrado por Max Uhle en la isla San Lorenzo. *Arqueología y Sociedad*, 23, 93-132.
- Fortunic Oliverira, M. d. P. (2014). *El Señor del Mar y el espacio sagrado prehispánico. La isla San Lorenzo*. Lima: Fondo Editorial del Congreso del Perú.
- Reichlen, H. (1965). Dos telas pintadas del norte del Perú. *Revista Peruana de Cultura*, 5, 5-16.

13. Surcosonante

Alejandra Ortiz de Zevallos Rodrigo
Especialidad de Escultura
Facultad de Arte y Diseño - PUCP

Resumen: Este proyecto busca estimular los vínculos de comunidades asentadas alrededor del canal de Surco, un río de riego de origen prehispánico, para lo cual reflexiona sobre las relaciones entre estas y los flujos de agua de nuestra ciudad.

Así, la autora se sirve de estrategias participativas para indagar en las nociones de identidad e integración con este canal, cuyo proceso es testimoniado en un video documental, cartografías colectivas y video-animaciones a partir de memorias y dibujos elaborados por la comunidad. A través de estas manifestaciones se pone en diálogo las conexiones y vivencias del tejido social que vincula a vecinas y vecinos desde la sensibilidad estética y artística.

Palabras clave: arte comunitario, arte participativo, identidad, flujo, agua.

Surcosonante

Abstract: This project seeks to stimulate the ties of communities settled around the Surco canal, an irrigation river of pre-hispanic origin, for which it reflects on the relationships between these and the water flows of our city.

Thus, the author uses participatory strategies to investigate the notions of identity and integration with this channel, the process of which is witnessed in a documentary video, collective cartographies and video animations based on memories and drawings made by the community. Through these manifestations, she puts into dialogue the connections and experiences of the social fabric that links neighbors from an aesthetic and artistic sensibility.

Keywords: community art, participatory art, identity, flow, water.



Figura 1. Tramo del río de Surco en avenida Alameda San Marcos.

Surcosonante es un proyecto iniciado en mayo de 2019 y que aún está en desarrollo. Se trata de una apuesta por reflexionar sobre cómo nos relacionamos, como ciudadanos, con los flujos de agua en la ciudad, específicamente con el río de Surco, un río de riego de origen prehispánico que data del siglo I y que empieza en el río Rímac y termina en la playa La Chira en Chorrillos. Gran parte del río Surco se encuentra bajo tierra: en los tramos visibles el ancho varía entre 1 m y 2 m y está saturado de basura. Estos factores, y posiblemente otros más, invisibilizan la figura del río para el ciudadano limeño; por su parte, quienes sí saben de su existencia no tienen una idea clara de su extensión. En el imaginario común, el río es percibido como un recurso inmediato para extraer agua o verter residuos, lo que hace responsables a los ciudadanos del flujo de la corriente.

En cuanto a su composición, *Surcosonante* es un proyecto de carácter participativo realizado con un grupo de vecinos en el asentamiento humano Víctor Raúl, en Chorrillos, y con el parque Amaru Yupanqui, en Santa Anita. Esta iniciativa busca que se conozca este río a través de las voces de los vecinos, y que se ponga de relieve su transformación física y simbólica a través del tiempo. El tramo que atraviesa el río en el parque Amaru Yupanqui ahora está cerrado y lo mismo ocurre en gran parte del recorrido por la ciudad. Por otro lado, en el caso del asentamiento humano Víctor Raúl, el escenario es distinto: el río está descubierto y muchos vecinos continúan utilizando el agua para abastecer sus viveros, pues, en muchos casos, estos son su base económica.

Desde mayo hasta agosto de 2019, mi compañero Josué Arispe, comunicador audiovisual, y yo hemos visitado el lugar cada fin de semana para hacer talleres de arte con un grupo de adultos y niños del barrio, con la intención de conocer los vínculos identitarios de ellos con el río y realizar un video documental. Fuimos tocando puertas y así empezamos a formar un grupo de vecinos interesados.

Durante este periodo realizamos diferentes dinámicas: desde la escucha subacuática (de las aguas del mismo río), hasta la creación de nuevas cartografías que reflejan la mirada subjetiva y afectiva de cada participante respecto a la presencia/ausencia de este río.

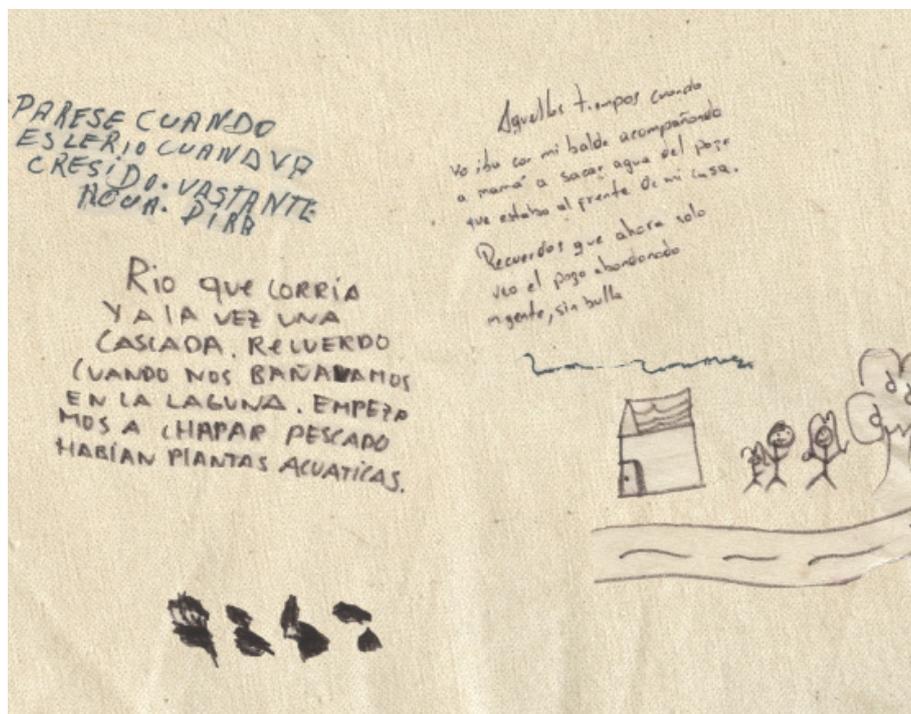


Figura 2. Cartografía elaborada a partir de la escucha subacuática, del proyecto *Surcosonante*, 2019.



Figura 3. Cartografía colectiva entre grupos de vecinos de cada extremo del canal, del proyecto *Surcosonante*, 2019.



Figura 4. Alejandro escuchando el audio del recorrido del río Surco, del proyecto *Surcosonante*, 2019.

Fue así como, a partir del intercambio de sus vivencias, memorias y lecturas sensoriales, fuimos descubriendo e indagando sobre el vínculo con el agua. El video documental realizado recoge este proceso de investigación y creación colectiva. Además, hicimos una animación junto con el grupo de niñas y niños, quienes crearon una historia sobre el río de Surco que atraviesa el asentamiento humano Víctor Raúl, en Chorrillos. Ambos videos fueron proyectados en el barrio, como cierre del proyecto.

El viaje de Esperanza (animación): <https://www.youtube.com/watch?v=zgGhod9Ahbs&t=3s>

Surcosonante (documental): https://www.youtube.com/watch?v=obkoK_cHFQ0&t=3s



Figura 5. Still de *El Viaje de Esperanza*, del proyecto *Surcosonante*, 2019.

Hablar del río significa hablar de la ciudad y de todas las problemáticas que nos vinculan como ciudadanos: la contaminación, la corrupción, la informalidad, la discriminación y nuestra historia. Pero también es un camino para reconectar no solo con la naturaleza del territorio que habitamos, sino también con la nuestra. Al fin y al cabo, todos somos seres de agua. Así como la sociedad, la cultura y el sistema se han encargado de esconder y de silenciar el paso del río, nosotros también somos responsables de ello. Entonces, devolverle la voz es despertar también nuestras aguas internas y preguntarnos qué lugar próximo/lejano ocupa el agua en nuestras vidas.

Al escuchar las profundidades del río con los ojos cerrados, podemos conectarnos con nosotros mismos; también se diluyen los límites del individuo. Es un momento subjetivo sostenido en el cuerpo de agua colectivo. Poner en diálogo esas conexiones y vivencias es sacar a flote un tejido social subterráneo que nos vincula a los unos con los otros, incluso sin saberlo.

14. Proyecto interdisciplinario: Sistema para optimizar el uso del agua doméstica en el poblado La Garita en Chincha, Ica

Participantes del proyecto:

Gianella Cárdenas, Daniel Trigoso, Patricia Prado, Anais Ramírez, Matías Pais, Renata Guzmán, Gabriel Silva, Candy Vergara y Johanna Paucar (estudiantes)

Claudia Cardenal (docente)

Curso de Perfeccionamiento del Diseño Bajo Tutoría 1

Especialidad de Diseño Industrial

Facultad de Arte y Diseño - PUCP

Anabel Ángeles, Marco Corbera, Gilmer Flores, Diego Gálvez, Fernando Gutiérrez, Alfredo Llantoy, Dylan Mayor, Igor Méndez, Aron Miranda, Guillermo Montaña, Brayan Monzón, Juan Diego Opazo, Kevin Morán, Marco Orihuela, Leonardo Pantoja, Fernando Tíneo, Bruno Zapana, Lorena Rojas y Jaysson Marcelo (estudiantes)

Willy Carrera (docente)

Curso de Proyecto Electrónico 1

Especialidad de Ingeniería Electrónica

Facultad de Ingeniería - PUCP

Ana María Villacorta (coordinadora de proyectos)

Área de Desarrollo Social

Dirección de Académica de Responsabilidad Social (DARS) - PUCP

Resumen: El proyecto desarrolla un sistema para optimizar las condiciones de acceso al agua en el centro poblado La Garita, en Ica, en cuatro aspectos fundamentales: el transporte del agua, el aseo personal, el lavado de ropa y la mitigación del polvo. A partir del *design thinking*, entrevistas, observación participante e intercambio constante con las usuarias y los usuarios del lugar, el grupo diseña cuatro distintos subsistemas correspondientes a cada una de las problemáticas identificadas.

El grupo interdisciplinar está constituido por estudiantes de las especialidades de Diseño Industrial e Ingeniería Electrónica de la PUCP, con el apoyo de la Dirección Académica de Responsabilidad Social (DARS).

Palabras clave: agua, diseño industrial, diseño de sistemas, Ica, interdisciplina.

System to optimize the use of domestic water in La Garita in Chíncha

Abstract: The project develops a system to optimize the conditions of access to water in La Garita town center, in Ica, in four fundamental aspects: water transport, personal hygiene, laundry and dust mitigation. Based on design thinking, interviews, participant observation and constant exchange with the users of the place, the group designs four different subsystems corresponding to each of the identified problems.

The interdisciplinary group is made up of students from the PUCP's Industrial Design and Electronic Engineering specialties, with the support of the Academic Directorate for Social Responsibility (DARS).

Keywords: water, industrial design, systems design, Ica, interdisciplinary.

En el centro poblado La Garita, ubicado a la altura del kilómetro 213 de la Panamericana Sur, en el distrito de El Carmen-Chincha, los pobladores tienen acceso limitado al agua, lo que genera que busquen maneras de recolectar y trasladar a diario el agua para su uso en diferentes actividades del hogar. Al realizar la investigación y observar esta realidad nació la iniciativa de mejorar la calidad de vida de los pobladores a través de un sistema que ayude a optimizar el uso del agua mediante la innovación y la tecnología.

Para el desarrollo de este proyecto interdisciplinario, se distribuyeron las actividades según la metodología *design thinking* a lo largo de las catorce semanas de dictado del curso. El proceso se inició con el viaje de alumnos y profesores al poblado La Garita para recoger información del contexto, por medio de técnicas como la etnografía y *shadowing*, así como para entender empáticamente el problema de los pobladores respecto al uso del agua.

Cabe resaltar el proceso de preparación y concientización del equipo de la Dirección Académica de Responsabilidad Social (DARS) con miras a un mejor entendimiento ético social por parte del equipo de alumnos y profesores.

La consulta de la literatura permitió entender el problema y sus soluciones en contextos similares y diversos. De esta manera, se dividieron líneas de búsqueda de información para posteriormente presentarla y compartirla entre todos los estudiantes y abarcar un rango mayor de estudio.

El grupo de estudiantes fue dividido en cuatro grupos interdisciplinarios de trabajo, los cuales encontraron los siguientes problemas relacionados al uso del agua dentro del hogar en el contexto del poblado La Garita:

1. Transporte del agua
2. Aseo personal
3. Lavado de ropa
4. Mitigación del polvo

Posteriormente se desarrollaron sesiones de ideación y análisis de integración de las propuestas. Los alumnos presentaron oralmente sus propuestas y los profesores guiaron el proceso.

Luego, se realizó una segunda visita al poblado para validar las ideas y soluciones con los pobladores por medio de maquetas y presentaciones digitales. En la etapa final, durante el semestre 2019-2, se busca construir los prototipos en tamaño real.

El sistema resultante está constituido por cuatro subsistemas que se integran y articulan entre sí dentro de un mismo ambiente doméstico. Los cuatro subsistemas se alimentan

de un mismo panel solar dentro del hogar y utilizan un mismo sistema de filtrado del agua. A continuación, se explica el proceso investigativo y propuesta final de cada subsistema.

1. Transporte de agua

El limitado acceso al agua que se presenta en el poblado La Garita ocasiona que los pobladores busquen maneras de recolectar y trasladar a diario el agua para su uso en diferentes actividades del hogar. Al observar *in situ* esta realidad nació la idea de proponer una forma de transporte del agua que mejore la calidad de vida del poblador.

Para la elaboración de este proyecto fue necesario el uso de metodologías de diseño como estudios etnográficos, visitas, entrevistas, *journey map* de las actividades que realizan los pobladores y retroalimentación con los usuarios sobre posibles soluciones al problema. Posteriormente se analizó grupalmente esta información para descubrir posibles subproblemas y buscar una solución integral. De esta forma, se elaboraron maquetas con el propósito de lograr un mejor acercamiento y retroalimentación con el usuario sobre las posibles soluciones. El resultado de esta investigación fue la elaboración de un carrito que permite el transporte del agua pura y gris dentro del hogar, así como un Business Model Canvas que se adapta al contexto económico de los pobladores.

2. Cabina de aseo personal

En La Garita los pobladores no poseen los recursos económicos para implementar instalaciones adecuadas de baños y duchas, tampoco tienen acceso a la red pública de agua las 24 horas del día. Los pobladores adultos utilizan aproximadamente 20 l de agua para bañarse, los cuales transportan hasta su área de ducha (en el patio) y luego se la echan al cuerpo con ayuda de jarras. A su vez, el agua que cae es recolectada mediante una batea para más tarde ser reutilizada en riego. Esta serie de acciones conllevan problemas para las personas que se bañan en esas condiciones: como movilizar una carga pesada, exponer su cuerpo a la intemperie; realizar posturas inadecuadas que generan estrés, movimientos repetitivos y levantamiento de peso que afectan la salud física del usuario y el tiempo que les demora el aseo personal es contraproducente para las demás actividades del día.

Para este proyecto se realizaron cinco estudios de investigación para identificar el problema y la posible solución:

- Etnografía: en la visita a La Garita se observaron las costumbres de los pobladores respecto al uso del agua y se identificaron los problemas principales.

- Entrevistas: se realizaron entrevistas con el fin de averiguar si los pobladores eran conscientes de los problemas identificados y qué otros problemas consideraban importantes.
- *Focus group*: en dichos *focus* se determinó cuál era la actividad en la que se utilizaba más agua.
- Estudio ergonómico en tamaño real: se hizo dicho estudio con el objetivo de analizar las posturas y alcances que los diferentes usuarios necesitarían.
- *Mind Map*: es una herramienta creativa que permite visualizar la información y analizarla.

Luego se desarrollaron propuestas de solución en gráficos y maquetas, las cuales fueron validadas en una segunda visita a La Garita, lo cual permitió obtener la información necesaria para mejorar la propuesta de diseño.

La investigación muestra como solución al problema la propuesta de diseño de una cabina de ducha de bajo costo que optimiza el uso del agua y contribuye a mejorar la calidad de vida del usuario.

3. Estación de lavado de ropa

En La Garita, las familias no cuentan con el servicio de agua ni desagüe. Para suplir esta necesidad, los pobladores han encontrado dos vías: suministro por cisterna sin pago y suministro por cañería desde un pozo cercano; ambos suministros suceden durante un par de horas semanalmente y las familias acceden a uno u otro, pero no ambos. Sin embargo, no manejan técnicas eficientes de reutilización y, como consecuencia de esto, las familias gastan y desperdician más agua de la que disponen, con lo que sacrifican su comodidad y economía ya precarias.

Para iniciar la investigación se analizó literatura que fue compartida con el resto del salón, lo que permitió conocer inicialmente la situación local y mundial. Luego se realizó una visita de dos días a La Garita, donde se pudo desarrollar un estudio etnográfico con dos familias para conocer su forma de vida. También se realizaron entrevistas a madres de familia, pues ellas son las principales y casi únicas involucradas en los hogares. Se realizó un *journey map* para identificar las diversas tareas que realizan durante el día. Posteriormente se analizó la información para identificar los elementos del problema por medio de sesiones de *brainstorming* e ideación mediante maquetas y modelos en 3D.

En consecuencia, el objetivo del proyecto fue reducir el uso de agua potable en actividades de lavado de ropa. Esto conllevó integrar los procesos de filtración y reingreso del agua residual al ciclo de lavado y generar un sistema cuyo mantenimiento no requiera especialistas.

4. Estación de filtrado y mitigación del polvo del piso

La comunidad de La Garita no cuenta con calles ni veredas asfaltadas, servicios básicos y espacio público. Estos forman parte fundamental para el desarrollo y bienestar de la comunidad. El medio de mitigación de polvo dentro de la comunidad se realiza a través del vertimiento de aguas grises sobre el suelo. Esta acción genera la contaminación del suelo por la sedimentación de detergentes y ocasiona enfermedades en los pobladores.

Para el desarrollo de este proyecto de investigación se buscó referentes, proyectos de tesis y artículos académicos previos sobre mitigación de polvo en suelos. Seguidamente, se realizó una visita in situ, donde se pudo observar el contexto real en el que se desarrollan las actividades cotidianas de los usuarios. En la visita se realizaron entrevistas y cuestionarios para ahondar en la problemática de los usuarios, lo que permitió desarrollar un estudio etnográfico, un mapa de empatía y un *journey map*. Finalmente, se realizó un prototipo a escala sobre la propuesta diseñada, la cual se presentó y explicó al usuario para su validación. Como resultado final de la investigación, se planteó un sistema de filtrado de aguas grises que permite obtener agua limpia luego de mezclar el agua gris con una solución para regar el suelo de las calles, lo que genera una capa superficial que retiene el polvo y permite colocar un piso de adoquines de cemento ecológico para tránsito medio.

Referencias

- Adams, J. ; Bartram, J. & Chartier, Y. (dirs.) (2016). *Normas básicas de higiene del entorno en la atención sanitaria*. Ginebra: Organización Mundial de la Salud. <http://apps.who.int/iris/bitstream/10665/246209/1/9789243547237-spa.pdf?ua=1>
- Aldunate, P.; Paz, O. & Halvorsen, K. (2006). Los efectos de la contaminación atmosférica por PM10 sobre la salud ciudad de La Paz–Bolivia (3650 msnm). *Acta Nova*, 3(2), 422-442.
- Angulo Aguilar, M. d. P. (2017). *El agua como generador de conflictos en El Carmen, Chincha, Ica: actores y percepciones* (tesis de licenciatura). Lima, PUCP.
- Ardila Galvis, M. (2013). *Viabilidad técnica y económica del aprovechamiento de aguas grises domésticas* (tesis doctoral). Bogotá, Universidad Nacional de Colombia.
- Autoridad Nacional del Agua. (2017). *8 Foro Mundial Del Agua, Brasilia 2018: Compartiendo Agua, Informe Perú*. Lima.

- Bracco, L. (2013). *¿From Patronage to Co-responsibility? Relationship PUCP - Society: La Garita's Case*. http://www.galingpook.org/Websites/GalingPook/images/GPIC/Day2_AM_Panel4_3Peru_Bracco.pdf
- Bracco, L. & Córdova, L. (2010). *La crisis como posibilidad: hacía la reconstrucción del vínculo social. El caso de las mujeres de La Garita*. Lima: Dirección Académica de Responsabilidad Social de la PUCP.
- Ecoinventos. (7 de abril de 2015). *Bolsa esferic, ahorra agua en la ducha de la forma más sencilla*. <https://ecoinventos.com/bolsa-esferic/>
- Ecoinventos. (27 de mayo de 2018). *Ekomuro H2O+. Tanque modular vertical para almacenar agua de lluvia reutilizando botellas PET*. <https://ecoinventos.com/ekomuro-h2o-paredes-que-recogen-el-agua-de-lluvia/>
- El Comercio. (22 de marzo de 2016). *Aunque no lo creas, este es el tiempo que basta para bañarse*. <https://elcomercio.pe/viu/actitud-viu/creas-basta-banarse-174484>
- El Peruano (2018). *Trabajo y promoción del Empleo. Decreto supremo N° 004-2018-TR. 22 de marzo*. <https://busquedas.elperuano.pe/download/url/decreto-supremo-que-incrementa-la-remuneracion-minima-vital-decreto-supremo-n-004-2018-tr-1629081-2>
- Fane, S. (2013). *Wastewater Reuse*. <http://www.yourhome.gov.au/water/wastewater-reuse>
- Fernández Colón, G. (2009). *La crisis del agua en América Latina. Revista Estudios Culturales*, 2(4), 80-96.
- Hatta Sakoda, M. (2014). *La abundancia de agua y la paradoja del déficit hídrico en el Perú: ¿es un problema sin solución? Agua y Más. Revista de la Autoridad Nacional del Agua*, 5, 4-13.
- Howard, G. (2003). *Domestic Water Quantity, Service Level and Health*. https://www.who.int/water_sanitation_health/diseases/WSH03.02.pdf?ua=1
- Instituto Nacional de Estadística e Informática (2018). *Perú: formas de acceso al agua y saneamiento básico (informe técnico)*. https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/boletin_agua_y_saneamiento.pdf
- Justo, J. B. (2013). *El derecho humano al agua y al saneamiento frente a los Objetivos de Desarrollo del Milenio (ODM)*. París: Cepal.

- Meneses, M. (2008). El problema del agua y el saneamiento en los asentamientos humanos de Lima sur 2008. *Scientia*, XII(12), 161-191.
- Murcia-Sarmiento, M., Calderón-Montoya, O. & Díaz-Ortiz, J. (2014). Impacto de aguas grises en propiedades físicas del suelo. *Tecno Lógicas*, 17(32), 57-65.
- Orobio, A., Portocarrero, L. & Serna, L. (2007). Evaluación del cloruro de calcio como agente mitigador de polvo en vías en afirmado. *Dyna*, 74(153), 27-33.
- ONU Hábitat México. (2018). *El espacio público: componente clave de una ciudad sostenible*. 4 de enero. <https://www.onuhabitat.org.mx/index.php/el-espacio-publico-componente-clave-de-una-ciudad-sostenible>
- Pérez-Valecillos, T. & CCastellano-Caldera, C. E. (2013). Creación del espacio público en asentamientos informales: Nuevos desafíos urbanos. *Revista Bitácora Urbano Territorial*, 23(2), 95-104.
- Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD). (2009). Viene de las alturas: disponibilidad y usos del agua. En *Informe Sobre Desarrollo Humano. Perú 2009* (parte 3: pp. 59-79). Lima: Autor [http://www.pe.undp.org/content/dam/peru/docs/Publicaciones_pobreza/Desarrollo Humano 2009/parte2-cap3.pdf](http://www.pe.undp.org/content/dam/peru/docs/Publicaciones_pobreza/Desarrollo_Humano_2009/parte2-cap3.pdf)
- Publimetro. (16 de marzo de 2016). «Ducha perucha», una iniciativa para bañarse en cinco minutos. <https://publimetro.pe/actualidad/noticia-ducha-perucha-banarse-5-minutos-43601>
- Salud Arequipa. (s.f.). *Norma técnica I.S. 010 Instalaciones sanitarias para edificaciones*. https://www.saludarequipa.gob.pe/desa/archivos/Normas_Legales/saneamiento/IS.010.pdf
- Terradellas, E., Slobodan, N. & Xíao-Ye, Z. (2015). El polvo en suspensión en el aire: un peligro para la salud humana, el medio ambiente y la sociedad. *Boletín de la OMM*, 64(2), 42-46.
- Unesco. (2017). ¿Qué son los Objetivos de Desarrollo del Milenio? <http://www.unesco.org/new/es/culture/achieving-the-millennium-development-goals/mdgs/>



Figura 1. Estudiantes y docentes de la especialidad de Diseño Industrial y vecinas y vecinos del Centro Poblado La Garita, Chincha, Ica.



Figura 2. Evaluación de *Agua móvil* en La Garita, Chincha, Ica.



Figura 3. Render de equipo de transporte de agua, 2018.



Figura 4. Render de cabina de aseo personal, 2018.

ESTACIÓN DE LAVADO:



Figura 5. Render de estación de lavado de ropa, 2018.

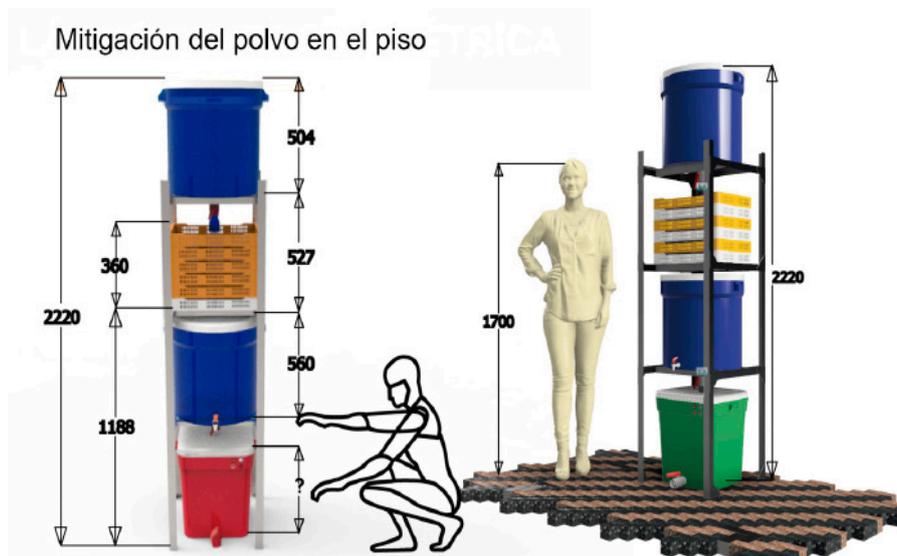


Figura 6. Render de estación de filtrado y mitigación del polvo del piso, 2018.

15. Diseño de experiencias digitales para potenciar el avistamiento de aves y la conservación ambiental: una aproximación metodológica desde el arte, el diseño y la tecnología

Fiorella Carhuancho Quijada
Especialidad de Diseño Gráfico
Facultad de Arte y Diseño - PUCP

Resumen: El proyecto busca fomentar el birdwatching o avistamiento de aves en el Área de Conservación Regional Albufera de Medio Mundo, en Huaura. El avistamiento de aves se trata de una actividad de no consumo y de impacto mínimo en el medio ambiente, por lo que se ha establecido como una práctica importante en la industria del ecoturismo.

Para acercar al público a esta actividad, se sirve del Design for Sustainable Behaviour, metodologías de diseño centrado en el humano, ilustración científica y herramientas de realidad virtual y realidad aumentada.

Palabras clave: *human centered design*, ilustración científica, realidad virtual, realidad aumentada, diseño gráfico.

Digital experiences design to promote bird watching and environmental conservation: a methodological approach from art, design and technology

Abstract: The project seeks to promote birdwatching in the Albufera Regional Conservation Area of Medio Mundo, in Huaura. Bird watching is a non-consumption activity with minimal impact on the environment, which is why it has been established as an important practice in the ecotourism industry.

Keywords: human centered design, scientific illustration, virtual reality, augmented reality, graphic design.

Introducción

En 1980, el ecoturismo o «turismo de naturaleza» surgió como una alternativa a los patrones preexistentes de ocio (Izquierdo, Juan & Matamala, 2005). Este tipo de turismo es entendido como un viaje hacia zonas naturales con el objetivo de admirar y disfrutar del paisaje, de su biodiversidad y de las manifestaciones culturales del área (Díaz, Pérez, & Ortega, 2017). Una de las actividades establecidas en la industria del ecoturismo es el avistamiento de aves o *birdwatching*, que se ha considerado una actividad de recreo desde el siglo XVIII y, desde entonces, se ha convertido en un *hobby* en expansión. A diferencia de la pesca o la caza, el avistamiento de aves es una actividad de no consumo que tiene un impacto mínimo sobre el medio ambiente (Steven & Hons, 2015).

El Perú es considerado uno de los destinos preferidos para el turismo de observación de aves por ser uno de los países con mayor número de especies de fauna y flora, entre las que destacan las más de 1800 especies de aves (PromPerú, 2013). Solo hasta el año 2013, el Perú contaba con quince áreas de conservación regional (ACR) distribuidas en todo el territorio (PromPerú, 2013). Una de estas ACR es la Albufera de Medio Mundo, ubicada en el distrito de Végueta, en la provincia de Huaura, al norte de Lima. El Área de Conservación Regional Albufera de Medio Mundo (ACRAMM) es un importante lugar para el descanso de aves migratorias en su recorrido anual, pues forma parte del Corredor Biológico del Pacífico Sur. Es por esto que ha sido identificada en la Estrategia Nacional de Humedales como uno de los humedales más importantes del país (GORE-Lima, 2015).

Para plantear una solución desde la perspectiva del arte y el diseño que contribuya a promover el área como un destino para el avistamiento de aves, fue necesario encontrar una metodología que se adapte a las necesidades del proyecto y al contexto en el que sería aplicado. Se comenzó por revisar la literatura existente en relación con el concepto de *Design for Sustainable Behaviour* y las estrategias orientadas a influir en el comportamiento del usuario para reducir sus impactos ambientales y sociales. Se analizó, asimismo, la clasificación propuesta por los investigadores Bhamra, Lilley y Tang (2011), y en particular las estrategias propuestas por los autores Bhamra y Lofthouse (2007), Jonker y Harmsen (2012), Nielsen, Daalhuizen y Cash (2017) y Tang (2008). Del mismo modo, se empleó como base la sistematización del proceso de diseño propuesto por el diseñador Matt Cooke, recogido por Noble y Bestley (2005) en *Visual Research: An Introduction to Research Methodologies in Graphic Design*, así como la metodología propuesta por Frascara (2000) en *Diseño para la gente: comunicaciones de masa y cambio social*. También se toman diferentes métodos del diseño centrado en el usuario, como el prototipado, la cocreación, la evaluación heurística y el diseño iterativo.

A partir del análisis y la comparación de estos procesos, se propone la siguiente estructura metodológica que ha sido adaptada para cumplir con las necesidades particulares del proyecto.

Fase 1: Entender el problema de diseño

En esta primera fase se intenta comprender la naturaleza del problema, su relevancia y en qué medida la comunicación visual podría contribuir a reducirlo. Se comenzó por revisar el Plan Maestro 2015-2019 del ACR Albufera de Medio Mundo. En este documento, elaborado por el equipo técnico de la Gerencia Regional de Recursos Naturales y Gestión del Medio Ambiente del Gobierno Regional de Lima (2015), se señalan los problemas identificados en la zona y se concluye que su origen es la baja conciencia ambiental. Las visitas posteriores al lugar de estudio permitieron detectar que la zona no está preparada para ofrecer una visita que resulte atractiva para los turistas —nuestro público potencial—, ya que no cuenta con los suficientes guías intérpretes ni con el material visual apropiado para apoyar las explicaciones y para transmitir el contenido científico hacia un público que no es experto en el tema.

Fase 2: Analizar las necesidades y definir los objetivos de diseño

En la segunda fase se analiza más de cerca al público objetivo. Los perfiles de usuario al que estaría dirigido este proyecto son dos. Por un lado, los observadores de aves *softcore* y «ocasionales», quienes ven la actividad como recreativa y tienen la intención de iniciarse en ella (PromPerú, 2013); y, por otro lado, los turistas buscadores de experiencias «multitemáticos» y «de nicho», quienes, de acuerdo con el Sernatur de Chile (2017), buscan vivir la cultura y la historia a través de experiencias inusuales que sigan el ritmo de su creatividad y su espíritu aventurero.

Luego de identificar las necesidades y analizar el perfil del potencial público objetivo, se encontró que el vacío de innovación tiene que ver con impulsar la forma¹ en que el contenido científico es transmitido. La interpretación ambiental es un área en la que el valor se encuentra en la transformación de la información, y este valor es paralelo al que tiene el diseño de la información y el diseño de experiencias. La Asociación Nacional para la Interpretación define la práctica interpretativa como «un proceso de comunicación basado en la misión de forjar conexiones emocionales e intelectuales entre los intereses de la audiencia y los significados inherentes al recurso» (citado en Kohl, 2008, pp. 129-130; la traducción es mía). Por esta razón, se propone la creación de un centro de interpretación ambiental virtual del Área de Conservación Regional Albufera de Medio Mundo que permita incorporar herramientas digitales interactivas a la experiencia de ecoturismo ofrecida en la zona. Al respecto, las tecnologías como la realidad virtual y la realidad aumentada tienen el potencial para crear una experiencia emocional y cognitiva significativa.

¹ En este caso, el término «forma» se refiere al medio a través del cual es transmitido el mensaje.

Fase 3: Desarrollo e iteración

Estructurar el desarrollo del proyecto a partir de un enfoque de diseño iterativo permite definir un cierto número de «deliverables» o entregables que se enmarcan en un proceso cíclico de prueba y refinamiento. Se plantea la elaboración de dos prototipos hasta la implementación final. El primero es un prototipo de baja fidelidad que es validado a través de una evaluación heurística². El segundo es un prototipo de media fidelidad que incorpora las mejoras sugeridas en la evaluación anterior para hacer un testeo con usuarios reales.

Fase 4: Implementación

En esta última fase se realizan los últimos ajustes y se prepara el prototipo de alta fidelidad para que pueda ser implementado con usuarios reales en el contexto para el cual fue inicialmente diseñado. Luego de la implementación, se mide la efectividad en relación con los objetivos de diseño trazados y se plantean mejoras a futuro de acuerdo con los resultados obtenidos.

Reflexiones finales

Es importante resaltar que aplicar una metodología de este tipo no implica convertir el proceso de diseño en uno lineal, sino que establece una forma de trabajo ordenado que permite hacer ajustes y medir los impactos del producto o servicio en la medida en que este va siendo creado. El gran beneficio de esta metodología es posibilitar que el diseñador implemente el proyecto con la menor cantidad de pruebas adicionales, pues está estructurado para ser validado en cada etapa y, con ello, poder disminuir la cantidad de errores una vez implementado.

Referencias

- Bhamra, T., Lilley, D. & Tang, T. (2011). Design for Sustainable Behaviour: Using Products to Change Consumer Behaviour. *Design Journal*, 14(4), 427-445. <https://doi.org/10.2752/175630611X13091688930453>
- Bhamra, T. & Lofthouse, V. (2007). *Design for Sustainability: A Practical Approach*. Hampshire: Gower Publishing. http://books.google.com/books?id=vEKOg_HQ0ikC&pgis=1
- Díaz, S., Pérez, J. & Ortega, M. (2017). Análisis de las motivaciones hacia el ecoturismo: un estudio de caso en la Isla Santay. *Revista de Turismo y Desarrollo Social*, 10 (octubre), 1-19.

² Es un método que permite evaluar la usabilidad de la interface sobre la base de un determinado número de principios heurísticos (Lavery, Cockton, & Atkinson, 1996).

- Frascara, J. (2000). *Diseño gráfico para la gente. Comunicaciones de masa y cambio social.* (2a ed.). Buenos Aires: Infinito.
- Gobierno Regional de Lima. (2015). *ACRAMM - Plan Maestro (2015-2019)*. Lima.
- Izquierdo, P., Juan, J. & Matamala, J. C. (eds.) (2005). *The Hicira Handbook: Heritage Interpretation Centres*. Barcelona: Diputació de Barcelona.
- Jonker, G. & Harmsen, J. (2012). *Engineering for Sustainability: A Practical Guide for Sustainable Design*. Ámsterdam: Elsevier. http://www.wauwatosak12.wi.us/cms_files/resources/EiEforChildren2011.pdf
- Kohl, J. (2008). Heritage Interpretation vs. Environmental Education as an Ecotourism Conservation Strategy. En Stronza, A. & Durham, W. H. (eds.), *Ecotourism and Conservation in the Americas: Putting Good Intentions to Work* (pp.127-140). Ecotourism Series #7. Oxfordshire: CABI.
- Lavery, D., Cockton, G. & Atkinson, M. (1996). *Heuristic Evaluation. Usability Evaluation Materials*. Universidad de Glasgow.
- Nielsen, C., Daalhuizen, J. & Cash, P. (2017). *Behavioural Design Workbook: An Introduction to Behavioural Design and its Application in Copenhagen Commune*. Kongens Lyngby: DTU Orbit.
- Noble, I. & Bestley, R. (2005). *Visual Research: An Introduction to Research Methodologies in Graphic Design*. Londres: AVA Publishing SA.
- PromPerú. (2013). *Perfil del observador de aves 2013. El turismo en cifras*. Lima.
- Sernatur. (2017). *Manual de diseño de experiencias turísticas*. Santiago de Chile.
- Steven, R. & Hons, B. S. (2015). *The Relationship Between Birders, Avitourism and Avian Conservation* (tesis de doctorado). Griffith School of Environment, Brisbane.
- Tang, T. (2008). *Towards Sustainable Use: Design Behaviour Intervention to Reduce Household Environmental Impact*. Loughborough University.

Imágenes



Figura 1. Área de Conservación Regional Albufera de Medio Mundo.
Fuente: registro fotográfico propio, visita de campo del 28 de setiembre de 2019.



Figura 2. Carteles informativos y de señalización colocados por el GORE-Lima en el ACRAMM.
Fuente: registro fotográfico propio, visita de campo del 3 de agosto de 2019.



Figura 3. Ilustración, técnica mixta, 21 cm x 30 cm.

Descargar el aplicativo móvil Artivive para observar el contenido digital de la imagen.



Figura 4. Ilustración digital.

Nombre común: garza huaco; nombre científico: *Nycticorax nycticorax*, ejemplar adulto y juvenil



IV.

Reflexiones sobre la investigación en arte y diseño



16. El trabajo final de grado como promoción de la investigación en Diseño

Jimena González del Río Cogorno y Olga Ampuero Canellas
Departamento de Ingeniería Gráfica
Universitat Politècnica de València, España

Resumen: Desde la experiencia de las autoras como docentes de la Universitat Politècnica de València, el artículo profundiza en las características de los trabajos de fin de grado (TFG) en Diseño Gráfico y su rol en el desarrollo y consolidación de la investigación en esta disciplina. Para ello, se presentan los principales aspectos investigativos que se trabajan en la realización de un TFG, los cuales constituyen puntos clave en la tutorización y seguimiento de los alumnos.

Palabras clave: investigación en diseño, diseño gráfico, docencia, enseñanza.

The final degree Project as a promotion of research in Design

Abstract: From the experience of the authors as professors from Politecnica de Valencia university, the article makes a deep analysis in the degree projects characteristics in graphic design and their role in the development and consolidation of the research in this discipline. That is why, the main investigative aspects that are worked on the realization of a TFG, which constitute key points in the tutoring and monitoring of the students.

Keywords: design research, graphic design, teaching.

Los planes de estudios de las actuales titulaciones en España, tras la implantación del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), han sido elaborados a partir de un conjunto de competencias que, siguiendo el Proyecto Tuning, se clasifican en dos grandes bloques: competencias transversales o genéricas y competencias específicas (Holgado Barroso, 2016).

Dentro de las competencias que debe alcanzar un titulado en Arte y Diseño, además de las propias relacionadas con el desarrollo del proyecto, surge la necesidad de formar a estos alumnos en el ámbito de la investigación: «El desarrollo del diseño ha motivado la reflexión colectiva y la búsqueda de alternativas metodológicas y de investigación que permitan su consolidación definitiva como disciplina académica capaz de auto-construirse a partir de la investigación científica» (Herrera, 2010, párr. 9).

Frente a la discusión que se plantea habitualmente entre los diseñadores sobre si la fase de documentación y la creativa son investigación o no, Songel (2011) sienta las bases de diferentes líneas de investigación en torno al diseño y demuestra que la investigación en esta área puede desarrollarse en los tres niveles de investigación reconocidos en la Unión Europea: fundamental o básica, aplicada y desarrollo tecnológico.

Sin embargo, la investigación, al igual que el diseño, es un proceso que está condicionado por múltiples factores (Herrera, 2010), por lo que no existe un único proceso que se ajuste a todas las necesidades y condiciones de cada caso. En el ámbito del diseño, como la investigación no se refiere únicamente a productos sino también a la respuesta del ser humano, necesariamente las técnicas de investigación deben ser múltiples (Margolin, 2000). Y, así, encontramos metodologías de diseño basadas en el método científico junto a otras que se apoyan en la psicología (2000).

En setiembre de 2019 tuvo lugar el II Laboratorio de Proyectos de Investigación en Arte y Diseño de la Pontificia Universidad Católica del Perú. En este encuentro los alumnos de último curso de las distintas titulaciones de Arte y Diseño presentaron sus proyectos de investigación que constituyen la parte inicial de su trabajo final de estudios.

Las metodologías de investigación presentadas en este laboratorio no distan de los métodos que emplean los alumnos españoles en el desarrollo de sus trabajos de fin de estudios o trabajos de fin de grado (TFG). El TFG en España se aborda tras haber superado el resto de asignaturas del título y, a través de él, el alumno muestra haber adquirido las competencias necesarias para desarrollar un trabajo profesional en el ámbito en el que se ha formado. Además, es un instrumento fundamental para evaluar la competencia general de abordar de forma inicial actividades de investigación, contemplada por la mayoría de las titulaciones de la Universitat Politècnica de València.

A continuación, se presentan los principales aspectos investigativos que se trabajan en la realización de un TFG y que constituyen puntos clave en la tutorización y seguimiento

de los alumnos. Las ideas aquí expuestas provienen de la experiencia profesional y docente de la autora y están enfocadas a la tutorización de trabajos sobre Diseño Gráfico.

1. Elección del tema

Este debe ser lo suficientemente amplio para cumplir los objetivos que se piden, pero a la vez restringido para poder abarcarlo con detenimiento. Por ello, se aconseja al alumno ir de lo general a lo particular, descartando todos aquellos aspectos que no son relevantes para alcanzar una definición concreta del tema.

2. Fijación de objetivos

El alumno debe analizar sus posibilidades reales y recursos disponibles, sobre todo en cuanto a tiempo y capacidades, para poder fijar unos objetivos reales y alcanzables.

3. Investigación previa

Lo complejo de los contextos socioculturales que condicionan los proyectos de Diseño hace que sea necesario profundizar en esta etapa y otorgarle el carácter de investigación previa (Songel, 2011). Además, cualquier proceso de investigación en Diseño basado en ideas creativas e innovadoras emplea esta fórmula, por lo que esta fase es una de las de mayor relevancia (García Prosper & Rodrigo Franco, 2010).

El tutor debe orientar al alumno en la elección de las fuentes por consultar, proponiéndole recursos de calidad científica y animándole a contrastar la información encontrada, buscando en varias fuentes.

En el ámbito concreto del Diseño Gráfico, las investigaciones más frecuentes utilizadas por los alumnos son la investigación documental a partir de plantillas de análisis construidas por ellos para, por ejemplo, analizar un conjunto de logotipos de un sector determinado; y la investigación cuantitativa en forma de encuestas para determinar las preferencias de los usuarios con respecto a un producto o servicio.

4. Análisis de información

Los datos recogidos en la fase de investigación deben analizarse y estudiar las relaciones que existen entre ellos. Esta etapa es muy importante, pues aquí el alumno demuestra su capacidad de síntesis, análisis y comprensión.

5. Evaluación de resultados

Como fase final del proyecto conviene formar al alumno en su capacidad de autoevaluación o autocrítica. Esta valoración debe centrarse en el resultado obtenido y en el proceso seguido, extrayendo al final pautas de mejora futuras.

6. Comunicación escrita y oral

La necesidad de difundir los conocimientos generados tras la investigación y la puesta en común de los resultados obtenidos para su valoración por expertos y profesionales es, sin duda, otra característica del mundo científico contemporáneo (García Prosper & Rodrigo Franco, 2010). En el desarrollo del TFG esto se traduce en la redacción de una memoria escrita y la presentación oral ante un tribunal compuesto por profesores del título.

Contemplar todos estos aspectos al tutorizar un TFG permite completar y mejorar la formación investigadora de los egresados en Diseño. Es una forma, también, de contribuir a que la disciplina del Diseño adquiera cada vez más peso y rigor, avanzando en la consolidación y el reconocimiento científico de la investigación en Arte y Diseño.

Referencias

- García Prosper, B. & Rodrigo Franco, P. (2010). La difusión de la investigación en el campo del Diseño. *I+Diseño: revista internacional de investigación, innovación y desarrollo en diseño*, 2(2), 160-165.
- Herrera Batista, M. A. (2010). Investigación y diseño: reflexiones y consideraciones con respecto al estado de la investigación actual en diseño. *No Solo Usabilidad*, 9, 1-12.
- Holgado Barroso, J. (2016). El trabajo de fin de grado, una oportunidad para la investigación universitaria. En A.M. Chocrón Giráldez (coord.), *Calidad, docencia universitaria y encuestas: «Bologna a coste cero»* (3ª ed., pp. 235-240). Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Margolin, V. (2000). Building a Design Research Community. En *Proceedings of the Politecnico di Milano Conference* (pp. 18-20). Milán: Politécnico de Milán.
- Songel González, G. (2011). La investigación en diseño. *Boletín IMPIVA disseny*, 26, 8-10.

17. Dentro de la caja: tres preguntas para pensar la investigación en diseño

Hazael Valecillos Villareal
Carrera de Diseño Profesional Gráfico
Facultad de Diseño - UPC

Resumen: El artículo problematiza desde una revisión de literatura cuál es el estado actual de lo que se entiende por investigación en diseño y cuáles son las dificultades en el contexto académico contemporáneo. Propone así tres consideraciones ligadas a, por un lado, la creación y la gestión de conocimiento acumulativo en esta disciplina; por otro, el tipo de conocimiento que produce el diseño y la importancia de la delimitación de su campo; y, finalmente, su dimensión social para ponerlo en diálogo con otras disciplinas.

Palabras clave: investigación en diseño, diseño, investigación, academia, formación en diseño.

Inside the Box: Three questions to think about design research

Abstract: The article problematizes from a literature review what is the current state of what is understood by design research and what are the difficulties in the contemporary academic context. Thus, he proposes three considerations linked to, on the one hand, the creation and management of cumulative knowledge in this discipline; on the other, the type of knowledge that design produces and the relevance of the delimitation of its field; and, finally, its social dimension to put it in dialogue with other disciplines.

Keywords: design research, design, research, academia, design training.

La investigación es, junto a la formación y la extensión, la base de la actividad universitaria, pues gracias a ella las fronteras del conocimiento se amplían y los dogmas se superan; y, en última instancia, garantiza que quienes egresan de la educación superior impacten positiva y pertinentemente en el mundo. En el caso del diseño, hablar de investigación requiere consideraciones adicionales.

Hace poco más de una década, Pontis (2009) reflexionaba sobre las necesidades, los retos y las limitaciones que entraña esta práctica cuando se intenta encuadrar en una disciplina proyectual como la nuestra, en contraste con las ciencias experimentales o las sociales. Si bien algunas de las dificultades que la autora señala parecen más bien producto del capricho, como el hecho de que la mayoría de la literatura especializada se encuentre en inglés, otras mantienen plena vigencia.

Entre estas últimas destacan la ausencia de referentes, cuyo resultado es una sensación de extravío en los investigadores cada vez que logran superar el primer gran reto de la selección del tema; la falta de una lengua franca, que permita unificar la terminología existente con las consecuencias en la socialización del conocimiento que ello supone; y, finalmente, la necesidad de clarificar qué se entiende por investigación —académica— en el campo del diseño.

Más recientemente, diversos autores han revisado la necesaria consideración que debe tener la creatividad en la construcción del conocimiento dentro del diseño (Andrade, 2017); la indispensable consolidación de unas ciencias del diseño que complementen a las ciencias formales y empíricas (Ynoub, 2019); asimismo, lo imprescindible de entender arte y diseño en su dimensión sociopolítica para dar cuenta, con toda claridad, del aporte que estas disciplinas ofrecen (Rowan & Camps, 2017), así como de las condicionantes en la construcción de una epistemología del diseño (Iglesias, Bohórquez, Motta & Speziale, 2013; Solórzano, 2014; Cravino, 2019).

Si bien en nuestro contexto no existe una amplia literatura sobre la investigación en diseño, destacan iniciativas concretas que se enmarcan en eventos académicos; entre ellos resalta el trabajo de Tíneo (2017), en el que acuña el término «designvestigación» para dar cuenta del necesario encuentro entre estos dos mundos y, a partir de ello, reflexionar sobre los tres tipos de investigación en diseño clasificados por Frayling (1994, como se citó en Pontis, 2009) aplicados al contexto peruano.

En la actualidad, la investigación no solo resulta un imperativo por la maduración propia de nuestro campo de conocimiento, sino que además se ha convertido en requisito del ente regulador de la actividad universitaria, la Sunedu, lo que hace urgente la necesidad de establecer una ruta clara y precisa sobre el tema. En consecuencia, planteamos algunas preguntas clave que buscan sintetizar las múltiples aristas del problema.

¿De qué hablamos cuando hablamos de diseño?

Una de las principales consideraciones que es necesario abordar desde la investigación es la necesidad de una lengua franca. En muchas otras disciplinas existe, desde hace ya bastante tiempo, una estandarización de términos para referirse a más o menos las mismas cosas; a su vez, hay un conjunto de teorías consolidadas que permiten criterios unificados. En contraste, el diseño «se ha caracterizado por la diversidad y la dispersión de su construcción teórica, con una vocación casi autoral e inaugural en cada aporte, quizás como parte de cierta deformación profesional» (Iglesias et al., 2013, p. 123).

La consolidación de un constructo teórico y una nomenclatura unificados tiene consecuencias importantes para el avance del campo del diseño. La primera y más obvia es la capacidad de crear conocimiento acumulativo. Sin llegar a la predictibilidad de las ciencias experimentales, abandonar ese carácter «autoral» abre la puerta a la tradición, las escuelas de pensamiento y la construcción de categorías que son fundamentales para hacer avanzar la producción intelectual en cualquier área.

A ello se suma la gestión del conocimiento. Es cierto que las producciones académicas dedicadas al diseño son significativamente menos que las de disciplinas más tradicionales, como la medicina, la ingeniería o la psicología; pero también lo es que la falta de un discurso unificador impacta en que la búsqueda de referentes no sea tan sistematizada y eficiente como en las mencionadas áreas. El uso de una «lengua franca» contribuiría a organizar las publicaciones en nuestro campo y, en consecuencia, se podrían aprovechar al máximo los avances tecnológicos para contribuir a democratizar y poner en discusión los principales aportes que se generen.

¿Qué tipo de conocimiento produce el diseño?

Reflexionar sobre este tema obliga a preguntarse cuál es el objeto de estudio del diseño; mediante qué estrategias se acerca a ese objeto y, en última instancia, qué resultados obtiene; en especial cuando se trata de una disciplina proyectual. Este último aspecto es sustancial, pues en contraste con la ciencia, que tiene una vocación explicativa,

la tecnología y el Diseño producen no solo un saber proposicional y verbalizable, sino también artefactos, entendidos estos de la manera más amplia: objetos, instrumentos, procesos, planes, hasta organismos vivos, es decir, objetos artificiales creados por el hombre (Cravino, 2019, p. 34).

Con la finalidad de orientar la investigación en diseño, Frayling (1994, como se citó en Pontis, 2009) la clasificó en tres tipos: «para» el diseño, «por» el diseño y «a través» del diseño.

Este aporte, ampliamente comentado y aplicado por autores posteriores, precisamente buscaba tener en claro el rol que cumple dicha investigación para generar sus saberes y productos. Más recientemente, Ariza (2019) ha propuesto, mediante el contraste de distintas aproximaciones, dos grandes formas de investigación en el diseño:

La investigación sobre los objetos diseñados y su impacto en el mundo, una investigación en forma de proyectos de análisis de lo diseñado. Y la investigación del Diseño que permite concretar los objetos y procesos del Diseño (investigación para diseñar). En otras palabras, el Diseño como objeto de estudio y el Diseño como ejercicio de conocimiento a través de la práctica (p. 54).

La autora destaca en su propuesta la importancia de no entender la primera como una investigación teórica y la segunda como práctica, sino entender que el constructo teórico debe estar presente en ambas. Esta contribución parece clave en nuestro panorama actual, en el que quizás pasamos demasiado tiempo pensando cómo una investigación académica se puede traducir en un producto de diseño y no damos dos pasos atrás para ver que el único aporte posible de nuestra disciplina no consiste solo en el producto, sino también en la reflexión, el análisis y la interpretación de la realidad existente, como muestran algunos de los proyectos presentados en el Laboratorio de Proyectos de Investigación.

¿Cómo dialogar con otras disciplinas?

La labor interdisciplinaria es, desde hace ya bastante tiempo, requisito para que el conocimiento avance. Sin embargo, este diálogo pasa por establecer claramente los caminos que le son propios a nuestro campo del conocimiento, sus límites y posibilidades. Esto, lejos de ser una anacronía, apunta a establecer puentes concretos y correctos que construyan verdaderos espacios de intercambio.

En este punto es pertinente volver sobre la dimensión social del diseño. Observar las prácticas de circulación, uso y consumo de los productos de diseño, así como las fuerzas sociales que condicionan su actividad no debe desligarse de la investigación. Este debe ser uno de los nodos sobre los cuales se construya la relación interdisciplinaria y, aún más, el ejercicio profesional del diseño en nuestro país.

Finalmente, las preguntas aquí planteadas buscan servir, ante todo, como disparador de otras más interesantes y complejas. También, tienen la finalidad de permitirnos darles una lectura unificadora a investigaciones tan meritorias como las presentadas aquí; esas que, desde la fotografía, la pintura o la moda, dialogan con el diseño gráfico, la educación o la escultura, que transforman el taller artístico en un campo de experimentación científica. Espacios como el Laboratorio de Proyectos en Arte y Diseño nos permiten comprender

que la práctica, más que la normativa, está encausando nuestra investigación para darle un lugar sin asteriscos. Es nuestra tarea, ahora, construir el marco epistemológico en el que se puedan hacer crecer y reproducir estas investigaciones.

Referencias

- Andrade M. (2017). Investigar en artes visuales y diseño gráfico: interrogantes y desafíos. *Designo*, 3, 106-113. <http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/designo/article/download/9332/9999>
- Ariza, V. (2019). El diseño como objeto de estudio y como ejercicio de intervención. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 82, 47-68. https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/cuadernos/detalle_publicacion.php?id_libro=722
- Cravino, A. (2019). Hacia una epistemología del diseño. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 82, 33-45. https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/cuadernos/detalle_publicacion.php?id_libro=722
- Iglesias, R., Bohórquez, M., Motta, J., & Speziale, A. (2013). La epistemología del diseño como construcción problemática. *Anales del IAA*, 43(1), 121-134. <http://www.iaa.fadu.uba.ar/ojs/index.php/anales/article/download/109/97>
- Pontis, S. (2009). Diseño gráfico: un novel objeto de investigación. Caso de estudio: el proceso de diseño. *Iconofacto. Revista de la Escuela de Arquitectura y Diseño*, 5(6), 9-18.
- Rowan, J. & Camps, M. (2017). Investigación en diseño: suturando cuerpos, cacharros, epistemologías y lunas. *Artnodes*, 20. <https://artnodes.uoc.edu/articles/10.7238/a.v0i20.3133/galley/3377/download/>
- Solórzano, A. (2014). Diseño y sentido: la redefinición constante de los horizontes del diseño. *Kepes*, 11(10), 83-103. http://vip.ucaldas.edu.co/kepes/downloads/Revista10_6.pdf
- Tineo, S. (2017). Designinvestigación. Construcción y práctica metodológica en los proyectos de diseño. En M. Radulescu y M. Tamani (Eds.), *Investigaciones en arte y diseño* (pp. 109-120). Lima: Fondo Editorial PUCP.
- Ynoub, R. (2019). Epistemología y metodología en y de la investigación en Diseño. *Estudios en Diseño y Comunicación*, 82, 17-31. Recuperado de https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/cuadernos/detalle_publicacion.php?id_libro=722

18. Arte y diseño, una relación

Sandra Tineo Sanguinetti
Especialidad de Diseño Gráfico
Facultad de Arte y Diseño - PUCP

Resumen: El artículo desarrolla una genealogía de los campos del arte y del diseño y sus vínculos a partir de la Revolución Industrial, en que artistas, arquitectos y teóricos sentaron las bases discursivas de lo que hoy conocemos como diseño e industrias culturales y a la transformación de la concepción del arte. A partir de ello, indaga en los procesos contemporáneos que vuelven a relacionar al arte y al diseño, como son la interdisciplina, la multidisciplina y la transdisciplina.

Palabras clave: arte, diseño, interdisciplina, multidisciplina, transdisciplina.

Art and desing, a relationship

Abstract: The article develops a genealogy in arts and design fields and its relations from the Industrial Revolution, in which artists, architects and theorists settled discursive basis of what now is known as design and cultural industries, and the transformations of arts conception. From this, it looks for the contemporary processes that relate art and design, such as, interdisciplinary, multidisciplinary and transdisciplinary.

Keywords: art, design, interdisciplinary, multidisciplinary, transdisciplinary



Figura 1. Carátula del libro *Sous le street art, le Louvre: Quand l'art classique inspire l'art urbain (Arts urbains - Alternatives)*, de Cyrille Gouyette, carátula del libro *Sous le street art, le Louvre: Quand l'art classique inspire l'art urbain (Arts urbains - Alternatives)* (2019).

Este texto busca explorar el área de frontera que existe entre arte y diseño, a partir del contexto y la circunstancia que nos reúnen: la pertenencia a la Facultad de Arte y Diseño PUCP. Nuestro enfoque se centra en la relación disciplinar entre arte y diseño, y sigue una ruta que repasa brevemente su genealogía, explora sus campos y conoce las instalaciones de lo disciplinar, para indagar sobre su relación. La idea es plantear las bases de una discusión sobre lo que nosotros mismos entendemos por arte y diseño como terrenos colindantes para conocernos mejor.

La genealogía

Para empezar, recordemos que, como bien se sabe, el origen, los dominios y la propia relación entre arte y diseño se cimientan en los vientos de cambio y el enorme destape ideológico que trajo consigo la Revolución Industrial. Particularmente, ello puede evidenciarse en el rumbo que marcó la aparición de numerosos movimientos e instituciones del ámbito creativo, cuyos ideales buscaban trascender lo estético, hacia lo funcional, social y político. Aquellos movimientos compartían el interés por la socialización —que hoy llamaríamos democratización— del arte, al que consideraban excesivamente elitista; pensaban, pues, que la creatividad debía estar al servicio de la sociedad entera.

Entre ellos se encuentran el movimiento Arts&Crafts; las propuestas de L'Esprit Nouveau, el grupo de Stijl, donde compartieron ideas artistas como Mondrian y diseñadores como Rietveld; y, por supuesto, la Bauhaus, en la que ejercieron y enseñaron artistas como Kandinsky y Klee, junto a arquitectos como Gropius, Mies van der Rohe y Le Corbusier. En el encuentro funcionalista entre arte, artesanía y arquitectura se inocula la proteína de la función en el ADN estético, cuyo resultado es la extraña unidad de forma y función. Las teorías emergentes de estos movimientos auspician los nuevos paradigmas de modernidad y democracia con el estimable designio de reconducir la creatividad toda, para pensar y representar la entonces nueva sociedad industrial, y sin saber, conciben a las industrias culturales. Cabe recordar que esta tarea no interesó en primera instancia al ámbito industrial, social o económico, sino a artistas, teóricos y arquitectos, quienes fundaron las bases discursivas, más que estéticas, de lo que hoy conocemos como diseño y las industrias culturales, como nuevo paradigma cultural.

Por su parte, el arte no queda al margen de su propio proceso de mitosis; la eclosión de las vanguardias divide la célula original en una multiplicidad de discursos mayor, que incluye los antes mencionados, lo que, pasando por la posmodernidad, da lugar a lo que hoy conocemos como el arte contemporáneo. A este proceso Danto¹ (1995) llama «el fin (y no la muerte) del arte», en alusión a la disolución de lo que él mismo había llamado «el mundo del arte» en 1964, en favor de una pluralidad de mundos artísticos en la cual las prácticas artísticas ya no son siquiera legibles como «arte», sino solo como «producción cultural exentas de

¹ La frase «El final del arte» se refiere a una especie de caída del muro, a favor de la obsolescencia de una distinción entre arte elevado y artesanía popular. A pesar de que con ello se busca una justa redistribución de poderes en los mundos del arte global y sirve para democratizar el campo del arte, resulta muy arriesgado romper el vínculo histórico con la infraestructura intelectual del arte, incluyendo la teoría y la filosofía del arte, que en sí misma es una formación histórica, por lo que es muy criticado

historiografía». Sobre la base de Hegel, quien pensaba que las energías de la historia habían coincidido durante un tiempo con las del arte, pero ahora habían tomado direcciones diferentes, Danto dice que más que el arte mismo, lo que ha muerto es la historia del arte.

Esta confluencia del origen (del diseño) y el fin (del arte) como fenómenos profundamente vinculados rebosa de sentido para pensar la relación arte-diseño bajo la forma de un oxímoron ontológico; es decir, que goza del natural equilibrio de los opuestos complementarios, como en la teoría del color, como en el fondo y forma, pero en relación con el momento. Así, arte y diseño son enlazados y puestos en marcha desde su propio «a priori histórico» (Foucault, 1969), a través del ejercicio de sus prácticas discursivas y disciplinares.

El arte recoge el presente para el futuro y queda como pasado, mientras que el diseño toma el futuro para el presente y deshace el pasado; el tiempo es clave en la relación. Desde el concepto del fin del arte se entiende que el arte contemporáneo, libre de la historia, libre de cánones y libre de la belleza, se haya volcado a su propio ethos autorreferencial exento de continuidad, como a un exilio sabático; y que el ethos del diseño muestre autorreferencia pendiente, ocupado en asir lo contemporáneo en los términos del consumo social, de modo tal que coloca bajo sus cánones a la historia y a la belleza. De esta manera, lo que los junta es la realidad (el fondo) y lo que los separa es su propio entendimiento y relación con lo contemporáneo (la forma); por eso es tan importante entender sus propios *ethos* como espacios autónomos en la misma medida que a la realidad como punto de origen a donde siempre podrán volver y recrear desde distintas perspectivas. Así, aunque ambos se encuentren ensimismados en el presente, se explica que sus trayectorias los ubiquen en distintas burbujas, de modo que parece normal que, a pesar de la distancia, sus formas coincidan, como de hecho lo hacen, más no así sus fondos, discursos y contextos. *Separados hoy, unidos siempre.*

Los campos

El trecho recorrido desde el origen de su relación constituye pues el espacio de sus campos, donde reside la clave de sus *ethos* complementarios. Este concepto, lejos de enfatizar la diferencia, procura encontrar en ella las ventajas de la diversidad, con el fin de desestimar confusiones, fomentar discusiones y trazar encuentros. Para explicar el concepto de campo no hay mejor autor que Pierre Bourdieu para quien el campo, más que el contexto de una práctica, se refiere a una lucha entre actores por un capital común, que deviene en un proceso de legitimación, mediado por los discursos que sustentan y alimentan las creencias sobre ese campo. Sobre el campo del arte dice:

El productor del valor de la obra de arte no es el artista sino el campo de producción como universo de creencia, por ejemplo, en el poder creador del artista. El estudio del arte no solo debe tener en cuenta a los productores materiales de la obra sino al conjunto de agentes e

instituciones que participan en la producción del valor a través de la construcción de discursos que atribuyen valor al arte en general y valor distintivo a tal o cual obra de arte o artista; estos son los críticos, historiadores, editores, galerías, marchantes, coleccionistas (Bourdieu, 1996, p. 339).

Y lo mismo funciona para el diseño como campo, que ostenta su propia y muy distinta red de actores (diseñadores, clientes, jefes, colegas, agencias), prácticas, instituciones, instancias, formas de producción, circulación y consumo —y, por supuesto, discursos— y, finalmente, creencias. A su vez, en conjunto, todo ello constituye su propio paradigma de valor, algo muy parecido a una identidad. El diseño, entendido en términos de campo más que de actividad, permite pensar su constitución y eventualmente en sus transformaciones a partir de la interacción que se da entre sus actores en la lucha de poder, que determinará el discurso dominante del diseño. Para Juan Acha (2009), la realidad de los diseños constituye un fenómeno sociocultural del mismo valor que las artes y las artesanías en su tiempo; en su obra se analizan las distintas definiciones y conceptos de los diseños, desde la perspectiva evolutiva de la sociedad y las influencias históricas, económicas y políticas en su producción.

Prueba contundente de esta idea se encuentra en nuestra propia experiencia cotidiana. Me refiero al hecho de que, por ejemplo, entre escultura y diseño industrial —o entre pintura y diseño gráfico, o entre grabado y moda— existan más cercanías y coincidencias que distancias, que sus prácticas y materialidades se encuentren más cercanas que las de pintura, escultura y grabado —o las de diseño industrial, gráfico y de moda entre sí—, y, sin embargo, ahí están cada uno viviendo la distancia de sus epistemes; la pertenencia a sus disciplinas, como hermanos separados al nacer, el dilema entre sangre y nombre, que confirma pues la teoría del campo como creencia. Para muestra, una imagen. Más allá de su naturaleza, materialidad o formato, sea un objeto, un cuadro, una fotografía, una escultura, un afiche o una prenda, al margen de si ha sido producida por un diseñador, un fotógrafo, un pintor o un abogado, la mismísima imagen puede pertenecer indistintamente a uno u otro campo (arte o diseño). Es decir, lo único que según esta propuesta va a identificar a esa imagen es justamente el campo donde existe. Si la imagen se encuentra, por ejemplo, expuesta en una galería, entonces pertenece al campo del arte, porque su participación obedece a esas determinadas reglas de juego; por ende, se valorará, venderá, negociará y circulará dentro del mercado del arte. Si la misma imagen se encuentra en una revista como difusión de la muestra, entonces esa imagen pertenecería al campo del diseño porque habrá sido diseñada y se valorará, venderá, negociará y circulará en esos términos dentro del mercado del diseño. En resumen, la imagen se adscribirá a los discursos y creencias que cada campo haya configurado.

Del campo a la (trans)disciplina

En efecto, estos campos constituyen, en última instancia, espacios disciplinares. Recordemos que el escenario donde surgen las disciplinas como categorías organizacionales y como

el seno del conocimiento responde históricamente a la división y a la especialización del trabajo que trajo la Revolución Industrial (el origen). De la mano de la ciencia, el desarrollo de las disciplinas fomentó la pluralidad de dominios cognitivos con fronteras cada vez más definidas, en cuyo interior habitan en paz epistémica los conceptos, las técnicas, los métodos, los objetos de estudio y las teorías que le son «propias».

El avance de las disciplinas acompañó sus acelerados procesos de diferenciación de los grandes relatos contemporáneos del pensamiento capitalista. La disciplina es un concepto occidental, concentrado en la producción de conocimiento bajo la vigilancia y en los términos de la ciencia y, por ende, profundamente racional, políticamente separatista; y lo más importante, íntimamente ligado a la noción de desarrollo. Eso explica en parte que el mundo globalizado se entienda en términos económicos y se caracterice por la dicotomía de la identidad disciplinaria, es decir, que nos identificamos (y marcamos nuestras distancias) esencialmente mediante nuestras disciplinas. De modo que no es lo mismo decir que uno es artista o que es diseñador, con lo cual se activa una serie de valores, referencias y representaciones sociales distintas para cada caso.

El despliegue encontró inevitable, sin embargo, la necesidad de también alumbrar procesos de integración y reproducción de las disciplinas cuando sus objetos abarcan áreas relativamente cercanas como las nuestras, gracias a las demandas de las actividades humanas que las integraron en el quehacer (la realidad) mediante el influjo de las industrias culturales. Así aparecen algunas formas intermedias que rebasan parcial o totalmente los límites de los conocimientos disciplinarios: la interdisciplina, la multidisciplinaria y la transdisciplina. La interdisciplina concierne a la transferencia de métodos de una disciplina a otra. La multidisciplinaria implica estudiar un tema de investigación no solo desde una disciplina, sino desde varias al mismo tiempo. Por su parte, la transdisciplina trasciende las disciplinas radicalmente, se refiere a aquello que está entre las disciplinas, a través de las diferentes disciplinas y más allá de toda disciplina. Su meta es la comprensión del mundo presente para el cual uno de sus imperativos es la unidad del conocimiento.

Morin (2004) establece la transdisciplinariedad mediante la construcción teórica del pensamiento complejo como el entendimiento de las relaciones entre sujetos, consigo mismos, con los objetos que los rodean y con el entorno, con el fin de recuperar el sentido de la relación del ser humano con la realidad. El problema es que, en la práctica, la articulación transdisciplinaria se encuentra con la pared de los argots, los conceptos, la descripción, la fundamentación y, sobre todo, las resistencias metodológicas disciplinarias, que constituyen uno de los mayores escollos que atraviesa ahora la relación arte y diseño. Otro obstáculo es el problema de la trascendencia disciplinaria. Ocurre que las disciplinas, igual que los hijos, necesitan romper con el padre/madre para autolegitimarse; famosos modelos como el Edipo de Freud, el principio de individuación de la filosofía, el «Opus Magnum» de la alquimia o el proceso de individualización de Jung en psicología lo ilustran muy bien. ¿Cómo salvar estos escollos?

La relación

La relación filial no es entonces ningún secreto. El diseño proviene del arte, pero no es arte, el arte procreó al diseño pero no es diseño; aparece una típica relación filial paternal conservadora: arte y diseño son padre e hijo, un encuentro de masculinidades. Aun considerando la ausencia materna, es fácil imaginar matices edípicos² en la relación, en la que se urden distancias que traen consigo reclamos ocultos, expectativas calladas, así como vínculos profundos innegables, historias de familia y lo que los deterministas consideran lo único importante: el ADN, aparentemente más importante para quien lo recibe que para quien lo entrega, ligazón al fin.

En estos términos, evidentemente hay en la relación un tema delicado de valoración que se calla y se sufre. El diseño, con toda la retahíla de medio hermanos que comparte la filiación del arte, sufre lo aspiracional de su condición «de arte menor o arte aplicado» y el arte sufre la distancia generacional y la soledad en tiempos del ruido de las industrias culturales. Hay en el fuero interno del diseño un inconsciente reclamo de legitimación y en el del arte, un silente desconocimiento del diseño. Valga considerar que evidentemente también han cambiado las reglas de juego del valor, en formas en que probablemente aún no terminemos de comprender, a las que no alcanzan ni conceptos tan útiles como la distinción, el gusto o el capital simbólico de Bourdieu, porque entre la globalización y el capitalismo se han multiplicado los factores como un reflejo en un salón de espejos.

Por otra parte, aparece el arquetipo de la subjetividad artística en franca oposición al mandato de objetividad en el diseño. Y esta no es una distinción estructural, sino ontológica, que no tiene nada que ver con forma y función, sino con el sentido, con la razón de ser de cada uno. Ello si consideramos que el paradigma de la creación artística es la explicación de lo emocional representado por lo estético y el del diseño es la solución práctica a través de lo estético, en ese mismo orden. De la subjetividad del arte se ha encargado la filosofía del arte ampliamente y de la objetividad del diseño se encarga el nuevo paradigma de la usabilidad, teorizada por Donald Norman (2013)³, quien describe al diseño como la comunicación entre un objeto y su usuario mediante la experiencia placentera, es decir, la estética performada. Si entendemos el paradigma de la creación artística como la explicación de lo emocional representado estéticamente, y el del diseño como la solución práctica a través de lo estético, tenemos de nuevo el modelo opuesto complementario.

La divergencia insondable entre lo emocional y lo práctico se traduce también en el aspecto de autor, donde el ego del artista se contrapone al anonimato del diseñador. En el arte, ya perdido el valor de la pieza única en un mar de simulacros, apropiaciones y demás, la autoría vierte todo el valor en el artista, quien se convierte en mercancía a través del valor de su nombre; por tanto, se resubjetiviza al artista como marca. En el diseño la cosa es más compleja pues existe un espectro contradictorio entre *rockstars* y autómatas (Corazón,

² El complejo de Edipo es un concepto clave del psicoanálisis y la piedra angular de la teoría de Freud, quien asegura que es recurrente en la infancia la fantasía incestuosa de expulsar y sustituir al progenitor rival, es decir, el padre para el niño, y la madre para la niña, pero esas ideas suscitan intensa culpa y temor al castigo, sostenida en la universalidad de la prohibición del incesto.

2008), en referencia a la falta de identidad en el juego de egos dentro del campo del diseño. Sin embargo, la figura idónea del diseñador es incógnita, ya que en principio se debe a necesidades (y emociones) ajenas, ya sea de marcas, productos, clientes, empleadores o públicos; de modo que fuera de su ethos (y a veces incluso dentro) se le desconoce como autor sin que esto le reste voz, autoría. Esta idea se puede explicar muy bien desde el enfoque semiótico comunicacional de Roland Barthes (1970), en el cual, de todos los elementos de la comunicación, el arte se encuentra abocado al emisor, es decir, al artista; y el diseño, al receptor, es decir, al público, mediado por el cliente.

También vale mencionar el aspecto centro-periferia⁴ que los ubica en estancias separadas. El arte se ubica en el centro, se autodefine hegemónicamente, plantea sus propias reglas del juego y las de los demás, mediante criterios parecidos a los del monopolio, se amuralla. Afuera, en los confines periféricos de lo oficial, en los extramuros, se ubican como pueden la artesanía, el arte popular, el grafiti, el *Street Art*, la fotografía, el cine, la animación, entre los que se encuentran también los diseños. Acha (2009) habla de tres sistemas diferentes, consecutivos y relacionados dialécticamente: artesanía, arte y diseño. Llama artesanía al estado preartístico; arte, al producto de la cultura estética de occidente; y diseño, a la introducción de la estética en la vida cotidiana.

Como resulta que es en la periferia donde pasan y cambian las cosas, las omnívoras industrias culturales, servidas del capitalismo, el consumo y la democracia, han erigido su imperio al acoger a todas estas expresiones periféricas a las cuales han hecho convivir con el arte, hasta descentralizarlo. La convivencia centro-periferia (arte y diseño) en las industrias culturales, sin ser perfecta ni implicar necesariamente articulación, borra la traza vertical de filiación y nos hermana en un espacio más horizontal (y competitivo), donde es inevitable la permutación —como dice García Canclini (1989), la hibridación cultural que salta muros—, como en nuestro caso podrían ilustrar Elliot Túpac en Arco Madrid (de afuera hacia adentro) o Fito Espinosa en Dédalo (de adentro hacia afuera), que incide también en el ámbito del valor, donde Túpac adquiere prestigio, categoría artística y, con ello, legitimación social; y Espinosa arriesga la suya como artista, pero adquiere libertad, difusión y, con ello, mercado y solvencia.

A pesar de que como se ha visto, la distancia en la relación arte-diseño muestra una saludable evolución, proporcional a sus desarrollos disciplinares, también se puede apreciar una tendencia a la integración en el contexto. Ello posiblemente sea fruto de la permanente transferencia de bultos, cruces de caminos y multiplicidad que nos provee la realidad, tanto la macro (el contexto) como la micro (la Facultad de Arte y Diseño) como dispositivo configurador y configurable. En resumen, se observa una relación polarizada que se separa en lo disciplinar (campos y discursos) y se integra en la experiencia contextual de la realidad (diálogos teóricos y prácticos). Esta imagen justifica la hipótesis de los opuestos complementarios, sustentada en la idea de que nuestras diferencias son la consecuencia de nuestras semejanzas.

³ El diseño de las cosas de todos los días es un libro del científico cognitivo e ingeniero de usabilidad Donald Norman sobre cómo el diseño es la comunicación entre un objeto y su usuario, y cómo hacer de la experiencia de usar un objeto algo placentero.

Conclusiones

El tiempo tiende a ser aglutinante; a reproducirse, no a reducirse. De este modo, el presente del arte y el diseño puede contener simultánea y físicamente al pasado en sus procesos artesanales, junto con las reflexiones contemporáneas y las proyecciones tecnológicas del futuro. Así como el fin del arte se refiere a un fin conceptual —al fin de lo que entendíamos por arte—, pasa lo mismo con el origen del diseño, pues es un origen ideológico que da lugar al diseño como la disciplina que concebimos hoy. Sin embargo, así como el arte ha continuado existiendo tras esa muerte, el diseño ha existido desde siempre como actividad creativa; es decir, su existencia trasciende sus propias definiciones teóricas. La paradoja es que, al mismo tiempo, en cuanto campos (sistemas de creencias), depende profundamente de ellas.

La idea central discutida en este texto es que es la mirada disciplinaria lo que separa al arte del diseño, y, por otro lado, es la experiencia contemporánea lo que los une. Considerando al mito de origen (muerte del arte y nacimiento del diseño) como el vínculo fundacional, el «a priori histórico» de una perpetua oposición complementaria, nos animamos a buscar en el vaivén de estos puntos de convergencia un mecanismo ciego para encontrar elementos de identidad comunes; así, mejor que un telescopio, un rastrillo para en la acción descubrir elementos de cruce entre arte y el diseño.

Estos elementos se encuentran (para bien y para mal) en el seno «descentralizado» de las industrias culturales y creativas y funcionan como dispositivos que no son exclusivos del arte y diseño, sino que se han constituido en el emblema contemporáneo. El primero es la imagen. Dada su fama y fortuna, es lógico entender su evolución hacia «lo visual»⁵ como continente conceptual donde se puede colocar todo lo que cognitiva y teóricamente abarca; esto incluye lo objetual, lo performativo, lo auditivo, lo literario, lo expresivo, lo comunicativo, lo consumible y lo apreciable. La visualidad es un concepto que consigue abarcar a la imagen como sangre en las venas y a la cultura como tierra bajo sus pies. El otro dispositivo es la siempre bien ponderada creatividad, que también ha experimentado un salto cuántico y un desarrollo disciplinar propio y se ha convertido en el must paradigmático de nuestro tiempo, siendo asediada por disciplinas como la psicología, la filosofía y hasta las ciencias sociales, más que por nosotros como sus sospechosos comunes. El llamado salto creativo hace un viaje que despegas en el genio creativo como epítome del arte hacia la estratósfera de la innovación y la usabilidad, más asociadas al diseño, de manera que nos encontramos hablando de las industrias creativas como un símil de las industrias culturales.

Por otro lado, el arte sabe demasiado de sí mismo, como un adulto extrapsicoanalizado, y el diseño sabe poco sobre sí mismo, como un adolescente agreste. Según podemos entender, esto respondería no solo a una cuestión generacional de edades disciplinarias, sino al hecho de que el estudio del arte ha supuesto también su crítica, y el del diseño, no. Estas circunstancias tienen mucho que ver con la forma y los sujetos que históricamente los han estudiado. En el arte,

⁵ Mirzoeff (2003) propone la cultura visual como un nuevo campo de estudio en 1999; Pink, Ardèvol y Lanzeni (2016) proponen teórica y metodológicamente esta integración desde la disciplinariedad de la antropología visual; Buck Morss (2009) plantea los estudios visuales directamente como una transdisciplina transoccidental avalada por esta misma naturaleza de la imagen; por su parte, Arnheim (1971), regresando a los preceptos de la Gestalt, habla de percepción y pensamiento visual.

las reglas del juego son extremadamente claras, ya que su producción visual está visiblemente distinguida de su producción de conocimiento, pero al diseño se lo piensa más como un modo de hacer que como un campo de conocimiento; suele confundirse la metodología con la factura y a esta, con su conocimiento. Esta paradoja se está logrando resolver en las arenas de la investigación, en campos como los estudios visuales, las metodologías visuales, la investigación creación, la antropología visual, la educación en artes, la cultura visual, etc. Todos ellos justamente centrados en los dispositivos mencionados, la visualidad y la creatividad, generalmente con bases metodológicas de las ciencias sociales y, sobre todo, con miradas que atraviesan lo disciplinario. En este sentido, es importante mencionar como conclusión, el aprieto y la consiguiente responsabilidad que en este contexto representa integrar los mundos del arte y el diseño en la paradoja disciplinaria de la práctica académica cotidiana de nuestra facultad, y aún más allá, en la multiplicidad de sus campos de influencia, donde artes y diseños transitan áreas tan diversas como la escultura, la pintura, el grabado y la educación artística; y el diseño gráfico, el diseño industrial y el diseño de moda. Esto se va logrando mediante la construcción de una identidad compartida y el sentido de pertenencia en la convivencia y el diálogo que todos debemos fomentar y performar.

Finalmente, podemos pensar el arte y diseño como una familia constituida por un conjunto de disciplinas que comparten historia, lazos y casa, pero que no son, pueden ni deben ser una sola disciplina. Esto considerando que en la delimitación de sus fronteras, las disciplinas tienden a separarse entre sí; de modo que unificarlas implica una negociación que pone en riesgo innecesario la reducción o incluso la posible pérdida de espacios epistémicos valiosos; cuando tenemos la oportunidad de expandirnos, multiplicarnos, ampliar nuestros dominios mediante la acción transdisciplinar, sabiendo que podemos echar mano de una mayor cantidad y calidad de recursos. Para ello es requisito conocerlos, lo que en términos académicos significa dialogar, debatir, discutir; y, en términos prácticos, conversar y publicar. Que este texto sirva de invitación para eso: pensar, discutir y construir nuestra relación en términos tanto prácticos como teóricos.

Referencias

- Acha, J. (2009). *Introducción a la teoría de los diseños* (4ta ed.). Ciudad de México: Trillas.
- Arnheim, R. (1971). *El pensamiento visual*. Barcelona: Paidós.
- Barthes, R. (1970). *Elementos de semiología* (2a ed.). Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo.
- Bourdieu, P. (1996). *Razones prácticas*. Buenos Aires: Anagrama.
- Buck Morss, S. (2009) Estudios visuales e imaginación global. *Antípoda*. Revista de Antropología y Arqueología, 9, 19-46. <https://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=81413110002>

Corazón, A. (2008). *Una mirada en palabras*. Barcelona: Seix Barral.

Danto, A. (1995). El final del arte. *El paseante*, 22-23, 28-55.

Foucault, M. (1969). *L'archéologie du savoir*. París: Gallimard.

García Canclini, N. (1989). *Culturas híbridas: estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Ciudad de México: Grijalbo.

Mirzoeff, N. (2003). *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Paidós.

Morin, E. (2004). *Introducción al pensamiento complejo*. Ciudad de México: Gedisa.

Norman, D. (2013). *El diseño de las cosas de todos los días*. Barcelona: Paidós.

Pink, S., Ardèvol, E. & Lanzeni, D. (2016). *Digital Materialities: Design and Anthropology*. Londres: Bloomsbury Academic.

2 LABORATORIO DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN EN ARTE Y DISEÑO

Esta publicación fue realizada por la Facultad de Arte y Diseño de la PUCP entre 2020 y 2021, y reúne los ensayos de los proyectos expuestos en las tres jornadas del II Laboratorio de Proyectos de Investigación en Arte y Diseño, los días miércoles 4, jueves 5 y viernes 6 de setiembre de 2019.



Facultad de
Arte y Diseño