

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**

FACULTAD DE ARTE Y DISEÑO



Desarrollo de art toys y productos complementarios basados en casos de la cultura peruana para promover el orgullo local

Trabajo de Suficiencia Profesional para obtener el título profesional de Licenciado en Arte con mención en Diseño Industrial que presenta:

Diego Alonso Lau Toyosato

Asesora:

Paula Janina Cermeño León

Lima, 2022

Declaración jurada de autenticidad

Yo, Paula Janina Cermeño León, docente de la Facultad de Arte y Diseño de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesora del trabajo de suficiencia profesional titulada:


“Desarrollo de art toys y productos complementarios basados en casos de la cultura peruana para promover el orgullo local”

Del autor: Diego Alonso Lau Toyosato

dejo constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de 9%. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software *Turnitin* el 19/10/2022.
- He revisado con detalle dicho reporte y confirmo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio alguno.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las pautas académicas.

Lugar y fecha: Lima, 14 de noviembre 2022

Apellidos y nombres del asesor / de la asesora: <u>Cermeño León, Paula Janina</u>	
DNI: 45955077	 Firma:
ORCID: 0000-0001-5210-3341	

Dedicatoria

A mi mamá y a mi papá que apostaron por su hijo en una carrera de artes



Resumen

En el Perú existen símbolos culturales, sin embargo, no son considerados parte del orgullo colectivo. Aunque en los últimos años esto se ha ido revirtiendo, aún se necesita continuar trabajando. Por otro lado, existen los art toys o juguetes de autor, productos que buscan contar historias o representar culturas en un lenguaje inspirado en los juguetes dirigidos a adultos coleccionistas. En la búsqueda de mostrar la cultura peruana en un formato más contemporáneo y lúdico para llegar a nuevos públicos, tanto locales como extranjeros, es que nace Origen Peregrino, marca de art toys peruanos fundada por Diego Lau (diseñador industrial y autor del presente documento), Gonzalo Espinoza (diseñador gráfico), Aldo Estrada (diseñador gráfico) y Hugo Kuroki (diseñador gráfico). En este documento se presentan tres proyectos de Origen Peregrino, los cuales han sido desarrollados desde el aporte de un diseñador industrial, en conjunto a diseñadores gráficos, y posteriormente, comercializados en el mercado local. El primer proyecto mostrado es Danzaq Atipanakuy, colección de art toys inspirada en la Danza de las Tijeras y tiene como objetivo contar los mitos y leyendas detrás de la danza a través de distintas piezas de diseño. El segundo proyecto es Tama Blank Toy, que es la versión en blanco del art toy principal de la marca (Tama, inspirado en un tamal) para que cualquier usuario pueda crear su propia versión interviniendo la pieza como un lienzo para comentar la creación artística, actividad íntimamente ligada a la cultura. El tercer proyecto es la taza Intimachay, desarrollado en colaboración con la marca de café Compadre, donde se busca complementar la experiencia de la revalorización del café peruano. Finalmente, estos productos funcionan como un nexo para acercar a un público acostumbrado a consumir diseño pop contemporáneo con temas de cultura e historia local.

Abstract

In Peru there are cultural symbols, however, they are not considered part of the collective pride. Although in recent years this has been reversing, it is still necessary to continue working. Furthermore, there are art toys or author toys, products that seek to tell stories or represent cultures in a language inspired by toys aimed at adult collectors. In the search to show Peruvian culture in a more contemporary and playful format to reach new audiences, both local and foreign, Origen Peregrino was born, a brand of Peruvian art toys founded by Diego Lau (industrial designer and author of this document), Gonzalo Espinoza (graphic designer), Aldo Estrada (graphic designer) and Hugo Kuroki (graphic designer). This document presents three projects of Origen Peregrino, which have been developed from the contribution of an industrial designer, together with graphic designers, and later, launched in the local market. The first project shown is Danzaq Atipanakuy, a collection of art toys inspired by the traditional Scissors Dance and aims to tell the myths and legends behind the dance through different design pieces. The second project is Tama Blank Toy, which is the blank version of the brand's main art toy (Tama, inspired by a tamale) so that any user can create their own version using the piece as a canvas to comment on the artistic creation, an activity intimately linked to culture. The third project is the Intimachay cup, developed in collaboration with the Café Compadre brand, which seeks to complement the experience of the revaluation of Peruvian coffee. Finally, these products work as a link to bring together a public accustomed to consuming contemporary pop design with themes of local culture and history.

Índice de contenidos

Capítulo 1: Introducción.....	9
1.1 Problemática.....	9
1.2 Los art toys.....	10
1.3 Origen Peregrino: Art toys con inspiración peruana.....	11
Capítulo 2: Proyecto Danzaq Atipanakuy.....	14
2.1 Datos del proyecto:.....	14
2.2 Problema Específico.....	14
2.3 Objetivo:.....	14
2.4 Fundamentos de la propuesta:.....	15
Capítulo 3: Proyecto Tama Blank Toy.....	23
3.1 Datos del proyecto:.....	23
3.2 Problema específico:.....	23
3.3 Objetivo:.....	25
3.4 Fundamentos de la propuesta:.....	25
Capítulo 4: Proyecto Taza Intimachay.....	28
4.1 Datos del proyecto:.....	28
4.2 Problema específico:.....	28
4.3 Objetivo:.....	29
4.4 Fundamentos de la propuesta:.....	29
Capítulo 5: Conclusiones y trabajo a futuro.....	33
5.1 Conclusiones:.....	33
5.2 Trabajo a futuro:.....	34
Referencias bibliográficas.....	36
Anexos.....	38
Anexo 01.....	38
Anexo 02.....	41
Anexo 03.....	44

Anexo 04.....	47
Anexo 05.....	49



Lista de Tablas

Tabla 1: Esquema de categorías Danzaqs Legendarios y Danzaqs Espirituales para coleccion Danzaq Atipanakuy17

Tabla 2: Esquema de categorías Danzaqs Color Pop y Jardín Danzaq para coleccion Danzaq Atipanakuy.....18



Lista de figuras

Figura 1: Art toys del artista Michael Lau	11
Figura 2: Colección de Tamas por Origen Peregrino	13
Figura 3: Diagrama de partes de una figura (art toy) de Tama	13
Figura 4: Danzante de tijeras en pleno baile.....	15
Figura 5: Boceto digital de Tamas Danzaq.....	16
Figura 6: Tama Danzaq Apu	19
Figura 7: Tama Danzaq Chirapa	19
Figura 8: Tama Danzaq Pacha Mama	20
Figura 9: Tama Danzaq Supay	20
Figura 10: Tama Danzaq Wañuy.....	21
Figura 11: Tamas Danzaqs Espirituales	21
Figura 12: Tamas Danzaqs Color Pop	22
Figura 13: Macetas Jardines Danzaq	22
Figura 14: Blank toys de Kidrobot	24
Figura 15: Diagrama de partes de una figura (art toy) de Tama estándar.....	25
Figura 16: Rediseño de figura del art toy de Tama para Blank Toy	26
Figura 17: Piezas personalizadas por usuarios aficionados con pinturas acrílicas.....	27
Figura 18: Pieza personalizada por usuario aficionado con lana tejida.....	27
Figura 19: Pieza personalizada por artista EDVO con material reciclado	27
Figura 20: Proceso de fabricación de Taza intimachay	29
Figura 21: Proceso de fabricación de Taza intimachay	30
Figura 22: Proceso de boceto de Taza intimachay.....	31
Figura 23: Boceto bidimensional de relieves de Taza Intimachay	31
Figura 24: Taza Intimachay de Origen Peregrino x Compadre	32
Figura 25: Taza Intimachay de Origen Peregrino x Compadre	32

Capítulo 1: Introducción

1.1 Problemática

Como peruanos tenemos muchas historias y tradiciones que deberían formar parte del orgullo colectivo local, sin embargo, los símbolos de peruanidad más reconocidos se reducen a unos cuantos.

“Asimismo, se indagó acerca del símbolo que refleja la peruanidad y ‘la bandera’ se ubica en el primer lugar como el más importante. Se menciona la gastronomía que -en los últimos años- se ha convertido en un nuevo estandarte, el escudo nacional, Machu Picchu, la escarapela y la camiseta con la que Perú regresó a un mundial y alcanzó una final de la Copa América, después de muchos años. Como hallazgos relevantes, están la gastronomía y la camiseta peruana convertidas en nuevos símbolos de peruanidad. Los peruanos se sienten orgullosos de su gastronomía, historia y legado cultural. En los últimos años, el fútbol volvió a cobrar relevancia, elevó los ánimos y motivó muestras de amor hacia la patria.” (Yrala, 2019, p. 4)

En paralelo a este “orgullo peruano”, podemos ver reflejado el poco aprecio que los peruanos le dan a la artesanía local cuando se “mal baratea”. “Muestra de esto es la forma en que regatea el precio a la hora de comprar o su preferencia por productos extranjeros” (Salas, 2004, como se citó en Alvado 2004).

El orgullo por lo propio es algo que se necesita trabajar desde varios puntos, ya que existe una “autoestima local” que está dañada, como menciona Rolando Arellano en la entrevista con Carlos Orozco “Hay muchas cosas que los mismos latinoamericanos nos creemos que no son ciertas y por eso mismo nos desvaloramos” (Carlos Orozco, 2022, 21m02s).

Poco a poco los peruanos estamos valorando cada vez más la artesanía local, como se puede apreciar en el crecimiento de ferias artesanales como Ruraq Maki, donde además de contar con esfuerzos del Ministerio de Cultura, “Este crecimiento se ha dado gracias a que existe una respuesta positiva del público” (Ruraq Maki, 2018). Sin embargo, aún no se le da el aprecio debido, en contraste, el mercado internacional sí lo valora desde hace varios años y ello va en aumento, aunque hubo un receso por la

pandemia, podemos ver que se recupera rápidamente, “Las exportaciones de artesanías peruanas sumaron el año pasado más de US\$ 41 millones, lo que significa un crecimiento de 49,4% respecto al 2020 (US\$ 27 millones) y de 3,8% con relación al 2019 (US\$ 40 millones)” (Redacción EC, 2022).

Si bien los peruanos nos sentimos orgullosos de serlo, “Nadie puede negar que nosotros estamos orgullosos de saber que vivimos en un país de historia milenaria, de un pasado remoto que nos ha legado muestras extraordinarias de arte monumental, o de ese pasado virreinal que nos hace tan peculiares en toda Hispanoamérica” (Hernandez, 2019, como se citó en Cerna 2019). Sin embargo, muchas veces no se llega a manifestar ese orgullo y verdadera identificación con lo propio en un interés por conocer mejor nuestra herencia e historia, “En nuestro caso, el patriotismo es amor al Perú, que se tiene que demostrar en acciones cotidianas, muchas de las cuales pasan, por ejemplo, por sentirse peruanos durante los partidos de vóley o fútbol, pero otras pasan por decisiones que implican un compromiso mucho mayor, como una elección presidencial, la denuncia de cualquier tipo de discriminación, o el querer saber más y mejor de tu propia historia”. (Hernandez, 2019, como se citó en Cerna 2019).

1.2 Los art toys

Dentro de estos productos contemporáneos de la cultura pop se encuentran los art toys o Juguetes de Autor, piezas que viven entre el límite de piezas escultóricas y los juguetes, desde piezas únicas talladas en madera, hasta producciones industriales en plástico. Los art toys son principalmente consumidos por adultos con una finalidad de exhibición y coleccionismo. Además de ser piezas figurativas que representan un personaje bajo un lenguaje lúdico (en referencia a los juguetes), buscan, mediante sus accesorios, posturas o gestos, personificar a alguien o expresar ideas respecto a alguna cultura o subcultura, como lo hizo Michael Lau (considerado el creador del género de los art toys) en su primera colección donde representó la cultura urbana de los años 90s. (Bray, 2014)

Algunos de los máximos exponentes de los art toys a nivel internacional son Michael Lau, Kaws, Jason Freeney, Kidrobot y Mighty Jaxx (ver Figura 1). Por otro

lado, en el ámbito nacional podemos encontrar a Alvaro Velarde (Folk Chamac), Rafael Lanfranco, Jumping Lomo y Chihuako Studio.

Figura 1

Art toys del artista Michael Lau



Nota. Tomado de “Flickr”, Amolin 2008 <https://flic.kr/p/5Z2q6H>. Derechos de autor por Amolin 2008

1.3 Origen Peregrino: Art toys con inspiración peruana

Origen Peregrino nace en el 2015 como un proyecto de diseño entre Hugo Kuroki (diseñador gráfico), Aldo Estrada (diseñador gráfico), Gonzalo Espinoza (diseñador gráfico) y Diego Lau (diseñador industrial). Teniendo en cuenta que existe un público que consume/colecciona art toys, y la necesidad de revalorar la cultura local, se plantea difundir la cultura peruana en un formato más contemporáneo, partiendo desde el diseño de art toys, como tributo a una cultura tan rica, extensa y variada como no hay otra; buscando contar y reinterpretar la cultura y las historias locales en un lenguaje sintetizado, minimalista y lúdico.

De esta forma se busca llegar a un público no conforme con la oferta tradicional para despertar el sentimiento de orgullo por la cultura local, mostrándoles que nuestra

historia puede ser atractiva, divertida o interesante, como las ofertas extranjeras que habitualmente consumimos, apelando a la emoción para revalorar lo peruano y así ser la puerta de interés por conocer más sobre la herencia que tenemos, despertando la curiosidad y una mejor disposición para aprender y descubrir. “La comprensión acerca de que ‘nada se puede aprender más que aquello que se ama’. Quiero decir, que muy poco se puede enseñar y aprender bien sino está mediado por la emoción” (Francisco Mora, 2019)

Actualmente, Origen Peregrino es una marca de diseño de TAG Estudio S. A. C., estudio de diseño de producto y branding, conformado por los fundadores y diseñadores Gonzalo Espinoza (gráfico) y Diego Lau (industrial), quienes son los encargados de la conceptualización, creación y diseño de los productos, para posteriormente producirlos de la mano de talleres, artesanos y demás proveedores, y su posterior comercialización y comunicación. Los art toys son los productos principales, sin embargo, el portafolio se amplió a otro tipo de productos de decoración (macetas, cuadros), utilitarios (tazas) y vestibles (polos, mascarillas, medias). Estos productos funcionan como un nexo para acercar a un público acostumbrado a consumir diseño pop contemporáneo con temas de cultura e historia local.

Dentro de esta estrategia de la marca, se crea “Tama”, el personaje principal de la marca en formato de art toy. Tama está inspirado en el tamal peruano, por ser un plato muy importante en la gastronomía (tema muy importante y motivo de orgullo de los peruanos), siendo un plato tradicionalmente familiar, es decir, se solía preparar en grandes reuniones familiares y además lleva la herencia de los antiguos peruanos precolombinos, la influencia española y afroperuana. El personaje está diseñado con ciertos rasgos característicos (nariz rectangular, asimetría en la cabeza), pero a su vez tiene formas simples (geométricas y redondeadas) para que pueda ser intervenido o vestido con distintas referencias culturales, tomando la función de un lienzo en blanco para contar estas historias o mostrar las referencias tradicionales en un formato pop, y así terminar de armar la personalidad de cada una de las versiones. (ver Figura 2).

El formato actual básico del art toy de Tama está compuesto de seis piezas, de las cuales cinco son de resina sólida (sombrero, brazos, nariz y cuerpo) y una de madera (la base), además de 2 pasantes metálicos que fijan el cuerpo a la base, llegando a una

altura total de 23 cm. Se suele combinar con otros accesorios para cada una de las versiones y principalmente en acabados de pintura poliuretana (ver Figura 3).

A continuación veremos tres proyectos desarrollados en Origen Peregrino con la finalidad de acercar a un público acostumbrado a consumir diseño pop contemporáneo a temas de cultura e historia local, buscando incrementar el sentimiento de orgullo por lo peruano.

Figura 2

Colección de Tamas por Origen Peregrino



Figura 3

Diagrama de partes de una figura (art toy) de Tama



Capítulo 2: Proyecto Danzaq Atipanakuy

2.1 Datos del proyecto:

Nombre: Danzaq Atipanakuy (“Danzaq” es la denominación que se le da a la Danza de las Tijeras. “Atipanakuy” significa en quechua “enfrentamiento” o “competencia”)

Empresa donde se desarrolló: Origen Peregrino

Co-autores: Gonzalo Espinoza (diseñador gráfico), Aldo Estrada (diseñador gráfico) y Hugo Kuroki (diseñador gráfico)

Año: 2017

2.2 Problema Específico

La Danza de las Tijeras es una de las manifestaciones folclóricas más populares y llamativas del Perú. Por sus características “acrobáticas” ha sido capaz de actualizarse mediante espectáculos, incluyendo nuevos retos acrobáticos, mezclados con Break Dance, así como también con la inclusión de mujeres en la danza (tradicionalmente ha sido solo de hombres), capaz de captar la atención de los espectadores fácilmente sin necesariamente transmitir qué representa esta danza (ver Figura 4).

Incluso, existen versiones combinadas con el Break Dance. Sin embargo, esta danza es mucho más que las vistosas acrobacias; lleva consigo mucho misticismo, historias y rituales que ignoramos la mayoría de los que observamos esta danza. Debido a todas las aristas y complejidad que tiene esta danza, se requiere más de una pieza para intentar contar estas historias que tiene detrás a través del formato de art toy.

2.3 Objetivo:

Se requiere desarrollar una colección de piezas bajo la temática de la Danza de las Tijeras alrededor de Tama como formato principal, buscando armar una narrativa más compleja que con las actuales piezas individuales de Tama. Con la colección se

busca generar un impacto visual con nuevos formatos de piezas (más complejos que los actuales) y a su vez, abrir la oferta a nuevos públicos con productos más asequibles y la categoría de piezas utilitarias.

Figura 4

Danzante de tijeras en pleno baile



Nota. Tomado del Archivo de Coco Segura. Derechos de autor 2019.

2.4 Fundamentos de la propuesta:

Con esta colección de art toys Origen Peregrino busca ser una pequeña puerta hacia la cultura tradicional que representa la Danza de las Tijeras, danza típica de las regiones de Apurímac, Ayacucho, Huancavelica y la zona norte de Arequipa (Oficina de comunicación de imagen institucional, 2020), buscando contar y acercar parte de los rituales en tributo a los Apus y la Pachamama, así como también los mitos y leyendas que rodean esta danza, ante un público que suele ver lejanas estas manifestaciones folklóricas.

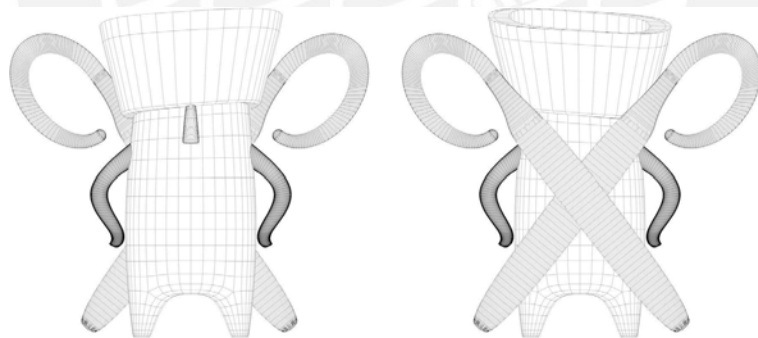
Las piezas buscan resaltar, en primera instancia, por sus formas y colores para generar un atractivo visual ante el usuario y así poder generar mayor interés en el art toy; hasta este punto el producto cumpliría una función netamente decorativa. En una

segunda instancia, se busca transmitir conceptos de la fuente de inspiración, contar las historias que están detrás, con la idea de, en caso sea un usuario que conoce sobre la danza, generar admiración y orgullo ante “lo maravilloso de nuestra cultura” y su potencial; y, en caso sea usuario que desconoce la danza, ser un nexo hacia el legado tradicional que tenemos los peruanos.

Para lograr este lenguaje minimalista y lúdico en las piezas para este tipo de público, el “danzante de tijeras” está sintetizado sobre Tama con dos accesorios principales y representativos: El sombrero y las Tijeras (ver Figura 5). Para el caso del sombrero está sintetizado acorde al lenguaje de la marca, exagerando ligeramente su proporción y adaptándolo al personaje; para el caso de las tijeras, al ser un elemento sumamente importante y, a su vez, mítico como fuente de poder de los Danzaq, está trabajado a una escala bastante mayor para sumarle protagonismo, ubicándose en la espalda del personaje como “símbolo del poder”.

Figura 5

Boceto digital de Tamas Danzaq



Se plantean cuatro categorías de producto para la colección, buscando cubrir tanto los diferentes aspectos conceptuales de la propuesta (contar los mitos y leyendas alrededor de la danza) como las necesidades comerciales de la marca (ampliación de oferta en el portafolio) variando sus complejidades y métodos de producción de acuerdo al objetivo de cada producto (ver Tabla 1 y Anexo 1).

Tabla 1:

Esquema de categorías Danzaqs Legendarios y Danzaqs Espirituales para colección Danzaq Atipanakuy

	Danzaqs Legendarios (ver figuras 6 - 10)	Danzaqs Espirituales (ver figura 11)
Objetivo de ampliación en el portafolio	Mayor cantidad de piezas para lograr piezas con más detalle. Respecto a la versión regular, aumentan de 7 a 11 piezas por cada Tama.	Piezas de mayor tamaño. Respecto a la versión regular, aumentan de 23 cm a 55 cm en estas nuevas piezas.
Material y proceso de fabricación	Cuerpos en resina poliéster fabricados con moldes, accesorios individuales impresos en 3D, con baño de poliuretano y bases de madera en acabado mate.	Piezas vaciadas en cerámica con acabados de esmaltes.
Público objetivo	Dirigida a usuarios que ya son coleccionistas de Origen Peregrino y/o piezas de diseño en general.	Dirigida a usuarios que ya son coleccionistas de Origen Peregrino y/o piezas de diseño en general.
Concepto	<p>Cada uno de estos art toys representan un concepto dentro de la mitología de los Danzaq:</p> <p>Danzaq Apu (Dioses Montaña): Inspirado en el mito que las tijeras de los aprendices Danzaq son bautizadas por los Apus.</p> <p>Danzaq Chirapa (Lluvia que cae cuando hay sol): Inspirado en el mito que la danza es un tributo a los dioses para propiciar las lluvias para la siembra.</p> <p>Danzaq Pacha Mama (Madre Naturaleza): Inspirado en el mito que la danza es un tributo y agradecimiento a la madre tierra por los frutos que nos ofrecen.</p> <p>Danzaq Supay (Diablo): Inspirado en el mito inventado por los peruanos católicos que los Danzaq obtienen sus poderes por un pacto con el demonio.</p> <p>Danzaq Wañuy (Muerte): Inspirado en el mito que los maestros Danzaq mantienen ese título hasta la tumba, incluso después, llevan consigo a la eternidad el poder de las tijeras.</p>	<p>Para estas versiones de Tama de mayor formato se busca representar a los Nunas (espíritus) de los Danzaq eternos, trabajados con un mismo molde en distintos acabados.</p> <p>Danzaq Nuna Verde Bosque: Pieza en acabado de esmalte verde brillante. Representa la unión del Danzaq con la naturaleza que venera.</p> <p>Danzaq Nuna Blanco: Pieza en acabado de esmalte blanco mate. Representa la pureza de la vida después de la muerte del Danzaq y su estado espiritual eterno.</p> <p>Danzaq Nuna Negro: Pieza en acabado de esmalte negro mate. Representa la oscuridad de la muerte, como pasaje a la vida eterna del Danzaq.</p> <p>Danzaq Nuna Herrumbre: Pieza en acabado de óxido de hierro. Representa el desgaste del tiempo del maestro Danzaq y sus tijeras.</p>

Tabla 2:

Esquema de categorías Danzaqs Color Pop y Jardín Danzaq para colección Danzaq Atipanakuy

	Danzaqs Color Pop (ver figura 12)	Jardín Danzaq (ver figura 13)
Objetivo de ampliación en el portafolio	Realizar piezas más asequibles en dimensiones similares a los actuales Tamas. Manteniendo el estilo pop, con mayor simplicidad técnica, conceptual y visual.	Abrir la categoría de productos decorativos-utilitarios. En este caso, una maceta.
Material y proceso de fabricación	Piezas vaciadas en cerámica con acabado al frío (pintura poliuretana).	Pieza vaciada en cerámica en acabados neutros para mantener un equilibrio con las formas y colores de las plantas que pudiera contener.
Público objetivo	Nuevos usuarios que están iniciando en su colección de piezas de diseño y/o coleccionistas jóvenes con un menos presupuesto destinado para este tipo de productos.	Nuevos usuarios que están iniciando en su colección de piezas de diseño y/o coleccionistas jóvenes con un menos presupuesto destinado para este tipo de productos.
Concepto	<p>Se trabajaron 2 piezas en distintos colores inspirados en las ropas de los Danzaqs:</p> <p>Danzaq Retados: El Tama en su clásica postura retadora y firme con los accesorios para esta colección.</p> <p>Danzaq Indomable: El Tama representando un clásico saldo de los Danzaqs, ya que al ser una danza tan acrobática, merecía representar ese dinamismo. Además, de ser la primera pieza para colgar dentro del portafolio de Origen Peregrino, mostrando así un nuevo formato de art toy.</p>	<p>La danza de las tijeras tiene una relación muy fuerte con la naturaleza, razón por la que se escoge desarrollar una maceta. A nivel conceptual tenía relación el ornamento de plantas, ya que simbolizaba la siembra, cosecha y naturaleza que rodea al Tama Danzaq.</p>

Figura 6

Tama Danzaq Apu: Inspirado en el mito que las tijeras de los aprendices Danzaq son bautizadas por los Apus (montañas consideradas espíritus protectores). Los relieves en el sombrero representan una textura de piedras en referencia a las montañas.



Nota. Tomado del Archivo de Magic Bus Lab. Derechos de autor 2017

Figura 7

Tama Danzaq Chirapa: Inspirado en el mito que la danza es un tributo a los dioses para propiciar las lluvias para la siembra. Los relieves del sombrero representan nubes y lluvia.



Nota. Tomado del Archivo de Magic Bus Lab. Derechos de autor 2017

Figura 8

Tama Danzaq Pacha Mama: Inspirado en el mito que la danza es un tributo y agradecimiento a la madre tierra por los frutos que nos ofrece. El sombrero tiene relieves de hojas en referencia a la naturaleza en general.



Nota. Tomado del Archivo de Magic Bus Lab. Derechos de autor 2017

Figura 9

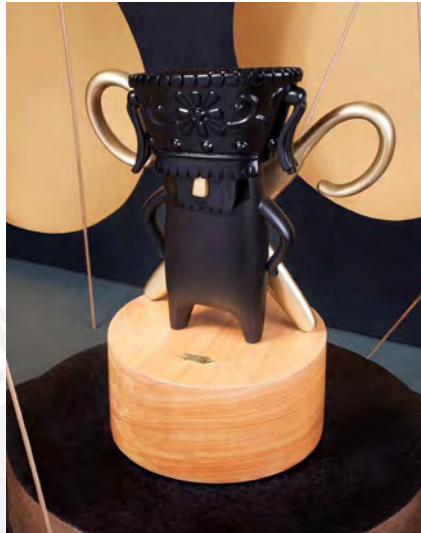
Tama Danzaq Supay: Inspirado en el mito inventado por los peruanos católicos que los Danzaq obtienen sus poderes por un pacto con el demonio. En el sombrero se añadieron cuernos y se utilizó el color rojo en referencia la clásica representación del diablo en la cultura occidental.



Nota. Tomado del Archivo de Magic Bus Lab. Derechos de autor 2017

Figura 10

Tama Danzaq Wañuy: Inspirado en el mito que los maestros Danzaq mantienen ese título hasta la tumba, incluso después, llevan consigo a la eternidad el poder de las tijeras. Se representa un Danzaq en color negro y con una síntesis de cráneo en el rostro en referencia a la muerte.



Nota. Tomado del Archivo de Magic Bus Lab. Derechos de autor 2017

Figura 11

Tamas Danzaqs Espirituales (Nina Verde Bosque, Nuna Blanco, Nuna Negro, Nuna Herrumbe)



Nota. Tomado del Archivo de Magic Bus Lab. Derechos de autor 2017

Figura 12

Tamas Danzaqs Color Pop (Danzaq Indomable Morado, Danzaq Retador Amarillo, Danzaq Retador Rojo, Danzaq Retador Blanco, Danzaq Indomable Verde)



Nota. Tomado del Archivo de Magic Bus Lab. Derechos de autor 2017

Figura 13

Macetas Jardines Danzaq



Capítulo 3: Proyecto Tama Blank Toy

3.1 Datos del proyecto:

Nombre: Tama Blank Toy

Empresa donde se desarrolló: Origen Peregrino

Co-autor: Gonzalo Espinoza (diseñador gráfico)

Año: 2021

3.2 Problema específico:

Muchas veces el campo creativo o artístico se limita para los artistas profesionales y diseñadores, sin embargo, las personas que no pertenecen a este grupo también tienen una necesidad de explorar mediante las técnicas artísticas y de exploración creativa, que les permite el desarrollo de una serie de habilidades, “alumnos muy involucrados en el arte mostraron más creatividad y originalidad, sentido de cooperación, confianza en sus habilidades, y articulación de ideas con sentimientos que aquellos estudiantes con escasa experiencia con el arte” (Trahtemberg, 2000). Además, el realizar actividades artísticas permite desarrollar la perseverancia, “Entre ellas que las habilidades artísticas y gráficas que se aprenden ayudan a los alumnos a entender que en base a perseverancia y trabajo continuo se puede mejorar diversas habilidades y que la expresión artística de alto nivel puede proveer de placer a uno mismo y a los demás” (Trahtemberg, 2000).

La oferta de art toys con diseños terminados es, relativamente, amplia en el mercado (internacional), en distintos formatos, materiales, estilos y dimensiones. Esto hace que exista un público consumidor de art toys que también tiene el interés materializar sus creaciones, sin embargo, muchas veces las limitantes de conocimientos y recursos técnicos frena la exploración creativa de muchos aficionados. Los Blank Toys disminuyen la barrera para la creación o personalización de art toys, los cuales son formatos en blanco que cumplen la función de lienzos para poder crear sobre ellos a nivel gráfico y formal, de esta forma materializar un nuevo personaje por parte del usuario, sin la necesidad de que

cuenta con conocimientos especializados en creación de personajes ni procesos artísticos (ver Figura 14).

Figura 14

Blank toys de Kidrobot



Nota. Tomado de “Kidrobot”, Kidrobot 2016.

<https://www.kidrobot.com/collections/blanks>. Derechos de autor por Kidrobot 2016

A nivel local, la escala de oferta de art toys es mucho menor al mercado internacional, sin embargo, dentro de este nicho de consumidores también existe este grupo de usuarios que tienen el interés de poder personalizar sus propios art toys.

El usuario, al intervenir el Tama Blank Toy, se está apropiando de este personaje inspirado en el Tamal peruano, promoviendo la creación artística por distintos usuarios (profesionales, aficionados, personas adultas y niños), se redinamiza la cultura e historia local, contando nuevas historias o de nuevas perspectivas.

3.3 Objetivo:

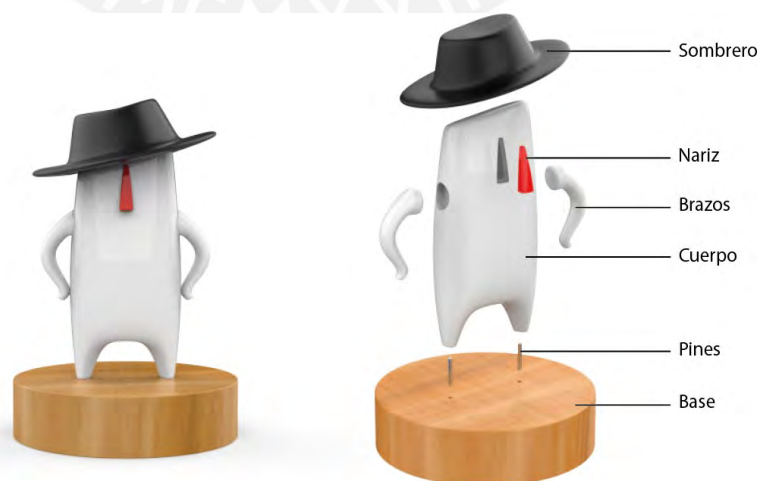
Debido a que la mayoría de marcas de art toys a nivel internacional manejan dentro de su cartera de productos una versión escultórica en blanco (Blank Toy) con la finalidad que sea intervenida por el usuario, Origen Peregrino necesita desarrollar una versión de Tama personalizable con fines recreativos por usuarios/clientes expertos y no expertos.

3.4 Fundamentos de la propuesta:

Debido a la necesidad que sea un producto asequible y de fácil intervención, es decir, que sea fácil de pintar con (casi) cualquier material tanto por usuarios profesionales como amateurs, la figura original no cumplía con dichas características, ya que se compone de distintas piezas y era producido en resina poliéster (ver Figura 15). Por lo tanto, se opta por la cerámica blanca de baja temperatura por su bajo costo de producción y su facilidad de pigmentar con materiales no especializados. Dentro de los cambios para producir una pieza más económica, se busca reducir la cantidad de piezas que componen al producto: englobando el cuerpo, nariz y brazos en un monovolumen; el sombrero se mantiene por separado para una fácil intervención; y variando las proporciones de Tama para ensanchar los pies, aumentando el área de apoyo en los pies y así prescindir de una base.

Figura 15

Diagrama de partes de una figura (art toy) de Tama estándar



La pieza completa (cuerpo y sombrero) está diseñada en un tamaño de 19 cm, una medida adecuada tanto para intervenir con facilidad, como para poder exhibirla adecuadamente en interiores como una pieza artística (ver Figura 16 y Anexo 2).

Con el Blank Toy existen dos momentos para el usuario: el primero durante la intervención, que suele ser un proceso muy personal que reta al usuario a explorar a nivel creativo; y el segundo, posterior a terminar la intervención artística, que se relaciona con la satisfacción de haber culminado la pieza y sentirla “más propia” que una pieza no personalizable.

El Blank Toy es un medio para democratizar las actividades artístico-creativas, ya que podría ser útil tanto para un profesional como para un niño o niña amateur, y así es capaz de romper paradigmas sobre lo que un “no-artista” puede o no puede hacer por el fomento de creación un art toy propio (ver Figuras 17 - 19). Adicionalmente, se genera un vínculo más estrecho entre con la cultura local por la intervención de un personaje con inspiración peruana, a diferencia de un art toys extranjero.

Figura 16

Rediseño de figura del art toy de Tama para Blank Toy

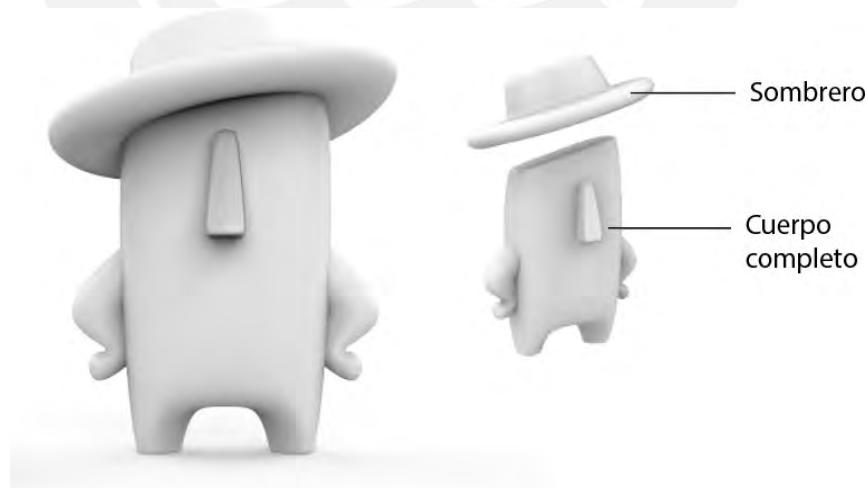


Figura 17

Piezas personalizadas por usuarios aficionados con pinturas acrílicas



Figura 18

Pieza personalizada por usuario aficionados con lana tejida



Figura 19

Pieza personalizada por artista EDVO con material reciclado



Nota. Tomado de <https://www.instagram.com/p/CbvzI9oricE/>

Capítulo 4: Proyecto Taza Intimachay

4.1 Datos del proyecto:

Nombre: Taza Intimachay

Empresa donde se desarrolló: Origen Peregrino

Co-autor: Gonzalo Espinoza

Marca Colaboradora: Café Compadre

Año: 2021

4.2 Problema específico:

El café peruano es uno de los de mayor calidad a nivel mundial, gracias a distintos premios que se han alcanzado a nivel mundial, pero es algo que se está logrando recientemente en los últimos años. “Decir que tenemos el mejor café del mundo es una costumbre relativamente reciente” (Subirana, 2022). Esto viene acompañado con un cambio en el consumo del café por parte de los peruanos, ya sea por cambio de estilo de vida o mayor acceso a información al respecto (Subirana, 2022). Adicionalmente, el café es más que solo un producto de consumo, va de la mano con una experiencia, “Tomar café ha trascendido, ha pasado de ser una costumbre inadvertida a ser parte de un ritual que comparten miles de personas alrededor del mundo” (Subirana, 2022). El café peruano de alta calidad cada vez está cobrando mayor relevancia entre los peruanos, y es necesario complementar a este producto para la experiencia de consumo. Café Compadre es una de las marcas de café peruano que está impulsando el consumo de café de alta calidad, buscando, además, revalorar el trabajo de los caficultores y las buenas prácticas ambientales durante la manufactura.

4.3 Objetivo:

Al tener objetivos en común entre Origen Peregrino y Café Compadre en la búsqueda de revalorar lo local, es que surge la alianza entre ambas marcas con la finalidad de desarrollar un producto complementario al café para potenciar la experiencia del consumo del café en base a comunicar sus orígenes, bajo una representación cultural de los procesos productivos.

Adicionalmente, a nivel comercial, se tiene como meta ampliar los mercados de ambas marcas, dándose a conocer cada una entre el público de la otra a través del desarrollo de un objeto utilitario.

4.4 Fundamentos de la propuesta:

La taza es el producto complementario al café durante la experiencia de consumo, ya que es el contenedor que nos permite tomar y apreciar el café. Es por ello que se opta por desarrollar una taza para esta colaboración comercial con Café Compadre.

En cuanto al proceso de producción, para este proyecto se trabaja con cerámica de alta temperatura por ser un proceso accesible y por las propiedades del material que lo hacen adecuado para poder mantener contacto con alimentos. (ver Figuras 20 y 21).

Figura 20

Proceso de fabricación de Taza intimachay



Figura 21

Proceso de fabricación de Taza intimachay



A nivel formal se tomaron de referencia los aríbalos incaicos, antiguos contenedores cerámicos utilizados para almacenar comestibles y bebidas en la cultura Inca, que tuvo su centro en Cusco, región de donde salen algunos de los cafés de mayor calidad. Se tomó una sección de estos, con lo que se obtiene una boca ligeramente cerrada en la taza, lo que ayuda, en cierta medida, a mantener el calor y concentrar los aromas del café (ver Figura 22).

Por otro lado, la “aplicación gráfica” trabajada en relieve, está basada en iconografías incas, específicamente el Sol de Echenique, reinterpretadas y sintetizadas “al estilo de Tama”. Se elige la referencia al Sol, ya que este es un elemento clave en el proceso del café en general y, con mayor énfasis, en Café Compadre, que parte de la tecnología que utiliza en su proceso de producción es energía solar; además de ser la representación de uno de los dioses más importantes de las culturas precolombinas. Respecto al acabado en esmalte negro, se escoge para darle un contrapeso de elegancia a la pieza y a su vez resaltar las formas de los relieves aplicados (ver Figura 23 y Anexo 3).

Con todo ello, se busca no solo lograr una “taza bonita”, sino una pieza que comunique y contenga simbologías que buscan visibilizar los valores de la cultura y los procesos de producción del café peruano (ver Figura 24 y 25 y Anexo 4).

Figura 22

Proceso de boceto de Taza intimachay

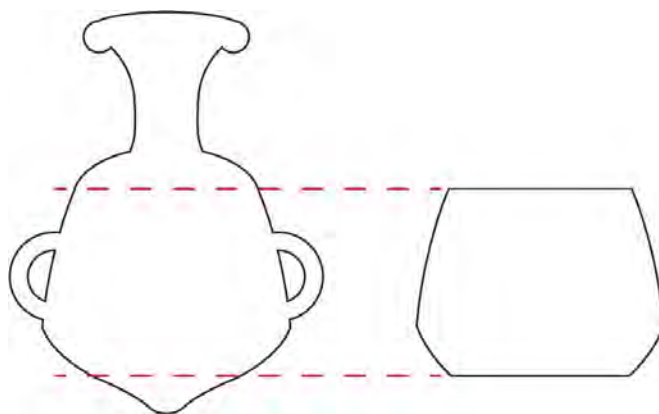


Figura 23

Boceto bidimensional de relieves de Taza Intimachay

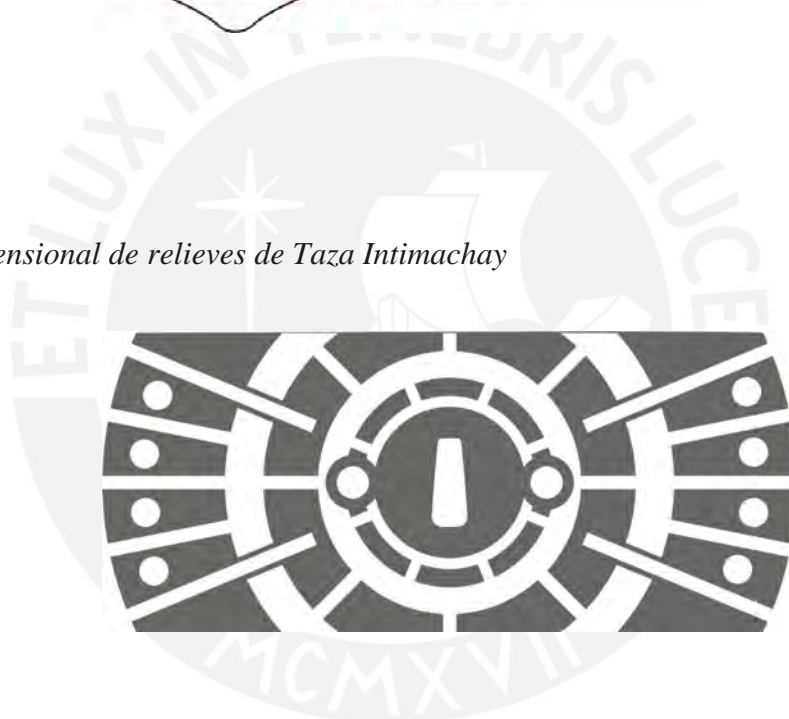


Figura 24

Taza Intimachay de Origen Peregrino x Compadre



Figura 25

Taza Intimachay de Origen Peregrino x Compadre



Nota. Tomado del Archivo de Olga Storytellers. Derechos de autor 2021

Capítulo 5: Conclusiones y trabajo a futuro

5.1 Conclusiones:

- Si bien a simple vista los productos o proyectos expuestos en el informe podrían catalogarse meramente como “objetos decorativos”, el enfoque principal de estos no es necesariamente embellecer un espacio, sino contar una historia y fomentar la cultura peruana hacia nuevos públicos. Para no caer en una simple reinterpretación visual, es necesaria una investigación previa, creación de conceptos adecuados y desarrollos de manufactura viables, objetivos que se logran con las herramientas del proceso de diseño.
- En esta investigación se demostró que la colección Danzaq Atipanakuy funcionó como formato o medio para contar historias o temas de cultura, siendo un nexo para llegar a nuevos públicos con temas que, usualmente, se pueden percibir como complejos o ajenos, como la Danza de las Tijeras.
- Algunos temas pueden ser abordados con un solo producto o art toy, pero en ocasiones, armar una colección donde se puedan ahondar en distintos aspectos de la fuente, cultura de inspiración/referencia ayuda a contar historias más complejas y llegar a distintos públicos en distintos formatos, como fue en el proyecto de Danzaq Atipanakuy, una colección de más de doce productos distintos basados en la Danza de las Tijeras.
- La cultura no solo es relativa a las historias o tradiciones pasadas, también es la creación actual, por ello es importante hacer partícipe de la producción artístico-cultural al usuario, por lo que brindarle herramientas para fomentar estas actividades ayudan a afianzar estos conceptos, caso del proyecto Tama Blank Toy, donde se le da al usuario la oportunidad de crear su propio art toy sobre un personaje en blanco que sirve como lienzo artístico, buscando una democratización de este tipo de actividades creativas y recreativas.
- Las alianzas o colaboraciones con otros profesionales, o desde el punto de vista comercial, con otras marcas que apunten al mismo objetivo de revalorizar lo peruano, es beneficioso tanto para la creación o mejora de experiencias, como para transmitir el mensaje y, a su vez, para llegar a nuevos mercados, como en el

proyecto de la Taza Intimachay que se trabajó un producto complementario a los ofrecidos por la marca de Café Compadre.

- Si bien el sentimiento de orgullo peruano ha tenido un crecimiento en los últimos años, gracias al crecimiento y revalorización de la gastronomía, así como también por los logros de la selección peruana de fútbol, es necesario difundir y revalorar muchos otros elementos históricos y culturales para fortalecer “la autoestima de los peruanos” y a través de los art toys, como Tama, son un medio para poder contar estas historias a nuevos públicos y de nuevas maneras.
- La herencia cultural e histórica que tenemos como peruanos no tiene por qué ser aburrida o monótona, se pueden reinventar o servir de fuente de inspiración para nuevos productos, como los art toys.
- Las herramientas que brinda la disciplina del Diseño Industrial son claves para el desarrollo de los proyectos mencionados, desde la investigación y síntesis para poder extraer la esencia de las referencias, hasta poder interpretarlas luego durante el proceso de creación en sí. Asimismo, el desarrollo de prototipos (manuales o digitales) es clave para optimizar la producción final de cada uno de los diseños.

5.2 Trabajo a futuro:

- Un solo art toys o una sola colección de estos no es suficiente para lograr los objetivos mencionados, se deben realizar múltiples versiones del mismo para poder demostrar la amplitud de la diversidad cultural del Perú.
- Durante el informe solo se mencionaron algunos productos, sin embargo, se pueden realizar colecciones de cada danza, de cada región, de cada leyenda, etc. del Perú. E inclusive, se pueden ahondar más aspectos de un mismo tema o abordarlo desde otras perspectivas.
- Los personajes representados en estas piezas no son aislados, pertenecen a un universo, el cual sería prudente representar para poder contar mejor las historias detrás, como podrían ser formatos de dioramas o ilustraciones, por mencionar algunos.
- Para poder seguir construyendo el sentimiento de orgullo desde la trinchera de Origen Peregrino, es absolutamente necesario generar una oferta más asequible para ampliar el universo de usuarios, donde si bien el mencionado Blank Toy,

productos utilitarios como la taza y las alianzas comerciales con marcas que compartan esta misión ayudan a acercarnos a este objetivo, se deben hacer más esfuerzos por explorar otras posibilidades técnicas, de materiales, tecnologías, formatos, etc.



Referencias bibliográficas

- Alvado (2004). *Artesanía peruana: un negocio en expansión*. La República.
<https://larepublica.pe/economia/352368-artesania-peruana-un-negocio-en-expansion/>
- Amolin (2008) *Michael Lau* [Fotografía]. Flickr <https://flic.kr/p/5Z2q6H>
- Bray (2014). *Michael Lau Discusses Vinyl Toy Design, Hong Kong's Street Culture and "remember-disc · time-table"*. Hypebeast
<https://hypebeast.com/2014/6/michael-lau-discusses-vinyl-toy-design-hong-kong-s-street-culture-and-remember-disc-time-table>
- Carlos Orozco. (23 de Agosto de 2022). *Rolando Arellano El Marketero más reconocido del Perú* [Archivo de Vídeo]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=kpfz5nesSv0&t=3169s>
- Cerna (2019). *La importancia de la historia en el orgullo nacional de un país*. Universidad de Piura
<https://www.udep.edu.pe/hoy/2019/07/la-importancia-de-la-historia-en-el-orgullo-nacional-de-un-pais/>
- EDVO Visual Artist (2022). *Tama Cyberpunk* [Fotografía].
<https://www.instagram.com/p/CbvzI9oricE/>
- Francisco Mora (2019). *Francisco Mora: "El cerebro sólo aprende si hay emoción" / Entrevistado por Educación 3.0*. Educacion 3.0
<https://www.educaciontrespuntocero.com/entrevistas/francisco-mora-el-cerebro-solo-aprende-si-hay-emocion/>
- Kidrobot (2016), *Blanks* [Fotografía]. <https://www.kidrobot.com/collections/blanks>
- Redacción EC (2022). *Exportación de artesanía peruana creció 49,4% en el 2021 y superó nivel prepandemia*. El Comercio.
<https://elcomercio.pe/economia/peru/exportacion-de-artesania-peruana-crecio-49-4-en-el-2021-y-supero-nivel-prepandemia-rmmn-noticia/>

- Oficina de comunicación de imagen institucional (2020). *Danza de las Tijeras y Danza Ritual Huaconada de Mito conmemoran 10 años de Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad*. Ministerio de Cultura
<https://www.gob.pe/institucion/cultura/noticias/314459-danza-de-las-tijeras-y-danza-ritual-huaconada-de-mito-conmemoran-10-anos-de-patrimonio-cultural-inmaterial-de-la-humanidad>
- Olga Storytellers (2021). *Taza Intimachay* [Fotografía].
- Ruraq Maki (2018). *Ruraq maki, hecho a mano una vez más se posiciona como el principal punto de encuentro de la diversidad creativa de nuestro país*. Ministerio de Cultura
<https://www.ruraqmaki.pe/ruraq-maki-hecho-a-mano-una-vez-mas-se-posiciona-como-el-principal-punto-de-encuentro-de-la-diversidad-creativa-de-nuestro-pais/>
- Subirana (2022). *¿Adicción a la cafeína o nueva cultura cafetera?*. El Comercio
<https://elcomercio.pe/eldominical/actualidad/adiccion-a-la-cafeina-o-nueva-cultura-cafetera-cafe-peru-cosecha-noticia/>
- Trahtemberg (2000). *Rol del arte en la educación*. Leon Trahtemberg
<https://www.trahtemberg.com/articulos/1237-rol-del-arte-en-la-educaci>
- Yrala (2019). *Peruanidad e Impacto en Marca País*. Datum Internacional

Anexos

Anexo 01

Registro fotográfico del proceso de producción de piezas para colección Danzaq Atipanakuy



Nota. Boceto tridimensional o modelo de Tama Danzaq



Nota. Boceto tridimensional o modelo de sombrero Tama Danzaq Espiritual



Nota. Prototipo impreso en 3D Tama junto a base cerámica de Jardín Danzaq



Nota. Tama Danzaq Supay en proceso de armado



Nota. Tama Danzaq Wañuy en proceso de armado



Nota. Tamas Danzaq Indomables Verde en proceso de pintado

Anexo 02

Registro fotográfico del proceso de producción de Tama Blank Toy



Nota. Prototipo impreso en 3D Tama Blank Toy



Nota. Primeras pruebas de Tama Blank Toy en arcilla



Nota. Tamas Blank Toy en proceso de limpieza luego de desmoldarlos



Nota. Producción de Tamas Blank Toy



Nota. Tamas Blank Toy en sus moldes



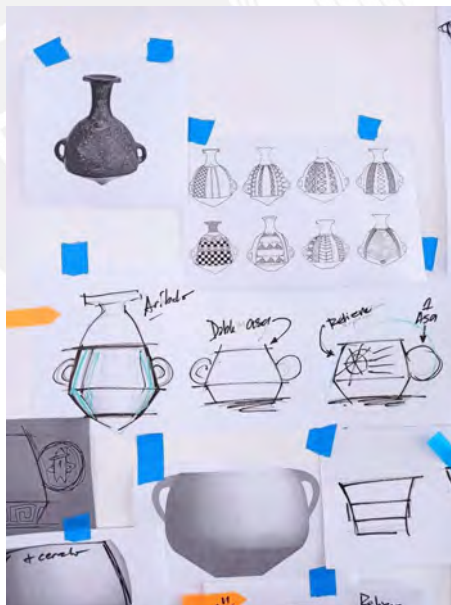
Nota. Comparativa de Tama Blank Toy con la versión anterior de Tama en resina.

Anexo 03

Registro fotográfico del proceso de producción de taza Intimachay



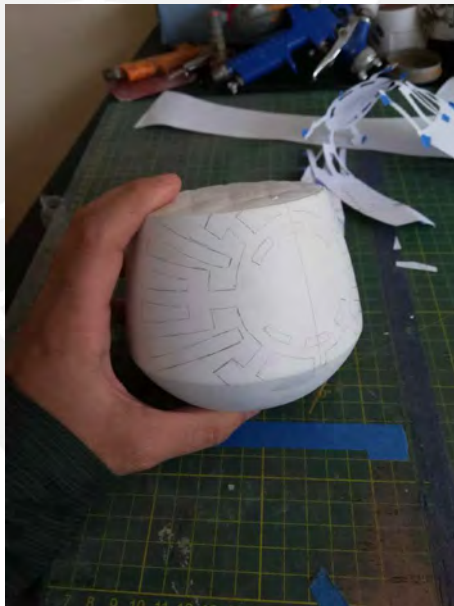
Nota. Proceso de bocetado de Taza Intimachay



Nota. Bocetos de Taza Intimachay



Nota. Maqueta en cartón de Taza Intimachay



Nota. Delineado de los relieves en el prototipo impreso en 3D de Taza Intimachay



Nota. Prototipo con relieves en proceso de la Taza Intimachay

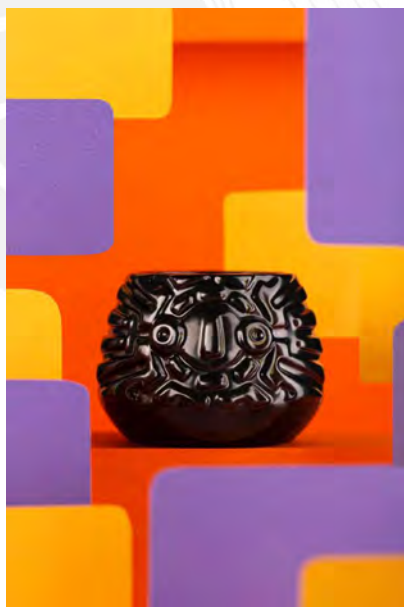


Anexo 04

Fotografía publicitaria de producto final de taza Intimachay por Olga Storytellers



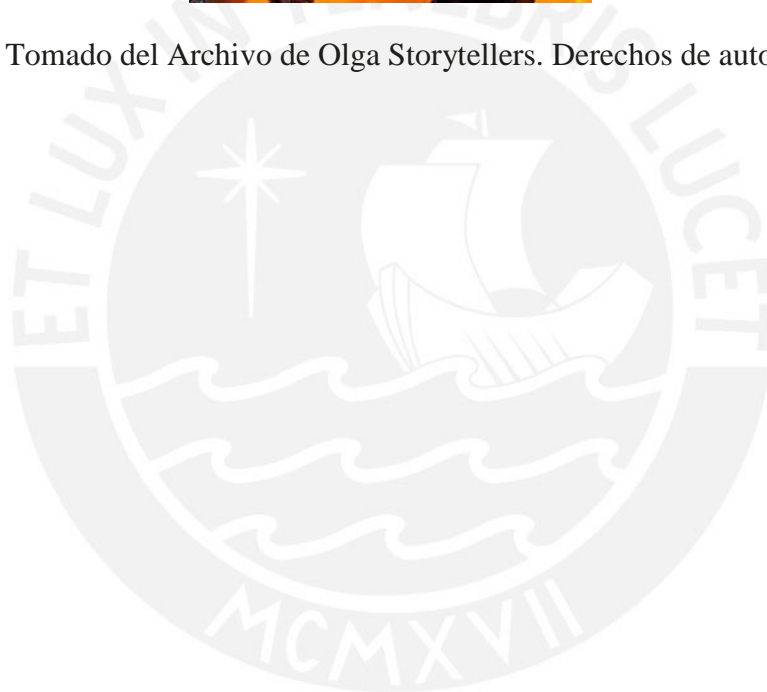
Nota. Tomado del Archivo de Olga Storytellers. Derechos de autor 2021



Nota. Tomado del Archivo de Olga Storytellers. Derechos de autor 2021



Nota. Tomado del Archivo de Olga Storytellers. Derechos de autor 2021



Anexo 05

Curriculum Vitae

Soy co-fundador y diseñador en Origen Peregrino (2015), marca peruana de Art Toys inspirados en la cultura local. Nos basamos en la investigación y análisis de nuestra cultura y la exploración de procesos de fabricación para lograr piezas artísticas y productos de diseño contemporáneos con la esencia y significado de su origen. Además de desarrollar mis capacidades como creativo, he aprendido sobre estrategia de marca y producto, networking y relaciones públicas, planteamiento y dirección de talleres y charlas para compartir nuestros aprendizajes, entre otras capacidades ligadas a la gestión y organización. Cuento también con una sólida experiencia en diseño de packaging en relación, tanto en la creación como en la producción. Asimismo, he podido participar en diversos proyectos que van desde productos industriales de plástico, pasando por fabricación digital aplicada a moda, diseño de mobiliario intercultural hasta diseño infantil.

Experiencia profesional:

Origen Peregrino: Co-fundador y diseñador (2015 - a la fecha)

- Conceptualización y estrategia de productos y portafolio.
- Dirección, desarrollo y estrategia de marca.
- Planteamiento y dirección de workshops y charlas de diseño.
- Investigación cultural como base de inspiración de diseño.
- Diseño de productos y personajes.
- Supervisión de desarrollo y producción.

Yanbal International: Diseñador de envases (2014 - 2015, 2016 - 2019)

- Conceptualización de diseño
- Diseño de envases desde boceto a mano hasta prototipado 3d
- Seguimiento y supervisión del desarrollo técnico de envases
- Trabajo en equipo junto a equipos de comunicaciones, project managers, product managers, marketing e ingeniería.

Pontificia Universidad Católica del Perú

- Jefe de prácticas del curso de Proyecto de Diseño 1 (2022): Curso principal de la carrera de Diseño Industrial de 5to ciclo.
- Jefe de prácticas del curso Fundamentos Tridimensionales (2016): Curso introductorio de estudios generales de Arte y Diseño de 3er ciclo.
- Jefe de prácticas de los cursos de Diseño de Productos 1 y 2 (2013 - 2015): Curso principal de la carrera de Diseño Industrial de 5to y 6to ciclo.

Educación:

- Pontificia Universidad Católica del Perú (2007 - 2012) Bachiller Diseño Industrial
- Universidad de Buenos Aires (2020) Diplomado Diseño de Juguetes Aquí y Ahora
- Taller con Daniela Pelegrinelli (2020) Curso de Juguetes, Artistas y Territorios Lúdicos
- Universidad Pacifico (2019) Especialización en gerencia de producto
- Pontificia Universidad Católica del Perú (2019) Diplomado Emprendimiento de Negocios Culturales
- Reboot Open Lab (2018) Taller de Design Thinking

Exposiciones, charlas y talleres dictados, concursos:

- Expo | Rescate del Sol por Origen Peregrino - Galería Indigo
- Expo | Fancy Bomb Vol. 01 por Origen Peregrino - Botika Bar
- Expo | Danzaq Atipanakuy por Origen Peregrino - Galería Indigo
- Expo | Behance Portfolio Review - UPC
- Expo | Imagen Palabra Perú - Toulouse Lautrec
- Expo | Aquí Toy 2, 3 y 4 - Galería Indigo
- Expo | Un viaje al Universo de los Art Toys - Museo Topic Tolosa (ES)
- Expo | Concurso Nacional de Innovación en Artesanía
- Expo | Contenido Temporal - Galería Forum
- Expo | I Salón de Arte Nikkei - CC. Peruano Japonés
- Expo | Diverso - PUCP
- Charla | Jornadas de Arquitectura y Diseño - UPN
- Charla | Coloquios de Diseño Industrial y Diseño Gráfico - PUCP
- Charla | Diseño y Desarrollo de producto - Kaman Incubadora Charla | Diseño de producto - UCSP
- Workshop | Bases comerciales para un Art Toy - Chihuako Taller
- Workshop | Taller Creativo con Origen Peregrino - Galería Indigo
- Workshop | Prototipado de un Art Toy - USIL
- Workshop | Diseño con fabricación digital - UCAL
- Workshop | Taller de Art Toys (planteamiento) - Ibero Puebla (MX)
- Workshop | Art Totem Toy - Design Camp Fest
- Concurso | Finalistas Concurso Nacional de Innovación en Artesanía