

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**

FACULTAD DE ARTE Y DISEÑO



Contando historias: la responsabilidad de transmitir herencia cultural a través del diseño de personajes.

Trabajo de suficiencia profesional para obtener el título profesional de Licenciada en Arte con mención en Diseño Gráfico que presenta:

Jieying Li

Asesora:

Carmen Elena García Rotger

Lima, 2024

Informe de Similitud

Yo, **Carmen Elena García Rotger**, docente de la Facultad de Arte y Diseño de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesora del trabajo de suficiencia profesional titulada: **Contando historias: la responsabilidad de transmitir herencia cultural a través del diseño de personajes** de la autora Jieying Li

dejo constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de **5%**. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software *Turnitin* el **24/11/2023**.
- He revisado con detalle dicho reporte y el trabajo de suficiencia profesional, y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las pautas académicas.

Lugar y fecha: Lima, 4 de marzo del 2024

Apellidos y nombres de la asesora: <u>García Rotger Carmen Elena</u>	
DNI: 07905482	Firma 
ORCID: 0000-0003-20581378	

Resumen

Durante los últimos diez años, he tenido la oportunidad de producir y colaborar en diversos proyectos multidisciplinarios, tanto bidimensionales como tridimensionales, que han aportado a mi visión artística y desarrollo como diseñadora gráfica, al crear conceptos y diseñando personajes inspirados en la cultura peruana.

Este documento es un breve recopilado de mi experiencia laboral a partir de mi egreso de la Facultad de Arte de la PUCP, a finales del 2012 de la especialidad de Diseño Gráfico, hasta el presente momento.

El informe está distribuido en tres fases donde presento tres proyectos bajo mi marca Jumping Lomo, en colaboración con mi socio Guillermo Fajardo Sanchez, de diversas extensiones que exhiben la evolución de mi misión personal y profesional como una persona partícipe dentro de un espacio y tiempo en la historia de la comunidad a la que pertenezco.

El primer proyecto se llama *El Despertar del Wiracocha*, presentado en el año 2019, en donde exploro y rescato los conceptos básicos de balance y armonía de la cosmovisión andina.

Luego viene *Perú te llevo en mi pecho*, una experimentación unipersonal que se transformó en una experiencia compartida que hasta este momento lleva seis años desarrollándose.

Por último, *Wacky Gods*, es un proyecto digital que representa la aspiración de ubicar representaciones pictóricas peruanas a lado de tendencias internacionales, y a su vez una crítica personal acerca de los nuevos arquetipos que habitan en esta era antropogénica.

Abstract

Over the last ten years, I have had the opportunity to produce and collaborate on various multidisciplinary projects, both two-dimensional and three-dimensional, which have contributed to my artistic vision and development as a graphic designer, by creating concepts and designing characters inspired by Peruvian culture.

This document is a brief compilation of my work experience since the conclusion of my studies at the Faculty of Arts at PUCP, specializing in Graphic Design, towards the end of 2012 up to the present time.

The report is divided into three phases, three projects under my brand Jumping Lomo, in collaboration with my partner Guillermo Fajardo Sanchez. These projects of various dimensions demonstrate the evolution of my personal and professional mission within a specific space and time in the community to which I belong.

The first project is called “The Awakening of Wiracocha”, presented in 2019, where I explore and bring awareness to the basic concepts of balance and harmony from the Andean cosmovision.

Next is “Peru, I carry you in my heart”, a personal experiment that has evolved into a shared social experience and is currently in its sixth year of development.

Finally, “Wacky Gods” is a digital project that blends my aspiration to position Peruvian representations alongside global trends, while also, my personal reflection on the new archetypes in this current anthropogenic era.

Índice de contenidos

Introducción	9
Proyecto 1: El Despertar de Wiracocha	10
1.1 Objetivo	11
1.2 Metodología de diseño	12
1.3 Conclusiones	15
Proyecto 2: Perú te llevo en mi pecho	16
2.1 Objetivo	16
2.2 Metodología de diseño	18
2.3 Conclusiones	21
Proyecto 3: <i>Wacky Gods</i>	23
3.1 Objetivo	23
3.2 Metodología de diseño	24
3.3 Conclusiones	32
Conclusiones y proyecciones sobre la trayectoria profesional	34
Referencias bibliográficas	35
Anexo 1: CV	37
Anexo 2: Figuras	40

Lista de figuras

Figura 1: <i>Recolección de imágenes de algunas obras expuestas en la exhibición de arte El Despertar de Wiracocha</i>	10
Figura 2: <i>Registro fotográfico del proceso de diseño y producción de la escultura Dios Wiracocha</i>	12
Figura 3: <i>Registros fotográficos para fines promocionales de la escarapela modelos Candito Patria y Aia Paec</i>	16
Figura 4: <i>Evolución de los diseños vectoriales de las escarapelas producidas desde 2017 hasta 2023</i>	18
Figura 5: <i>Evolución del diseño vectorial de la escarapela Carmelo Patria</i>	19
Figura 6: <i>Registros fotográficos de las pruebas de colores y diseño vectorial final del polo El Sol del Perú</i>	22
Figura 7: <i>Registros fotográficos para fines promocionales del polo El Sol del Perú</i>	22
Figura 8: <i>Diseño vectorial del banner promocional para el lanzamiento del proyecto Wacky Gods</i>	23
Figura 9: <i>Registros fotográficos de los procesos de investigación y conceptualización, bocetos, y vectorización del personaje Foodie Aia Paec</i>	24
Figura 10: <i>Registros fotográficos de los bocetos (dibujo a mano) de los personajes Lil Shiva y PHEME, la influencer</i>	28
Figura 11: <i>Colección de las 5 divinidades principales del proyecto Wacky Gods (PHEME, la influencer; Lil' Shiva; Foodie Aia Paec; Long, the eco-king; Cat Lady Bastet)</i>	29

Figura 12: <i>Estructura lineal del diseño de un personaje en el proyecto Wacky Gods</i>	31
Figura 13: <i>Registros fotográficos de la puesta en escena de la exhibición pop-up Wacky Shrines, Londres</i>	32
Figura 14: <i>Registros fotográficos de algunos productos para fines promocionales de la colección diseñada en colaboración con CASETiFY inspirado en el proyecto NFT Wacky Gods, 2022</i>	32
Figura 15: <i>Registros fotográficos de la escultura Inti, el Dios Sol (ficha de diseño del personaje, escultura puesta en escena, y vistas frontal, lateral y posterior)</i>	40
Figura 16: <i>Registros fotográficos de las esculturas Mama Quilla, la Diosa de la Luna; Supay, el Dios de los Espíritus; y Pachamama, la Diosa de la Fertilidad</i>	41
Figura 17: <i>Registro fotográfico de la puesta en escena del proyecto El Despertar de Wiracocha en la Galería Atípico</i>	41
Figura 18: <i>Registro fotográfico para fines comerciales de la colección de Tributos, del proyecto El Despertar de Wiracocha</i>	42
Figura 19: <i>Registro fotográfico de las fichas de diseño de los personajes Candito Inka y Candito Auqui</i>	42
Figura 20: <i>Registro fotográfico en primer plano de la escultura Candito Inka en la Galería Atípico</i>	43
Figura 21: <i>Registro fotográfico de ficha de diseño de personaje y escultura Saqra Puka, del proyecto El Despertar de Wiracocha</i>	44
Figura 22: <i>Registro fotográfico para fines comerciales del grabado digital con el personaje Candito Coya, y del mazo de naipes, ambos del proyecto El Despertar de Wiracocha</i>	44

Figura 23: <i>Captura de imagen del video stop motion para las conferencias PictoTalk 2021 Online Fest, sobre el proyecto de El Despertar de Wiracocha</i>	45
Figura 24: <i>Registro fotográfico de la portada e interior de revista Pictoplasma, publicación 2022 sobre el proyecto El Despertar de Wiracocha</i>	45
Figura 25: <i>Registro fotográfico de las escarapelas modelos Carmelo Patria y Saqra</i>	46
Figura 26: <i>Registro fotográfico de las escarapelas modelos Aia Paec y Candito Patria</i>	46
Figura 27: <i>Colección de tocados diseñados para el proyecto digital Wacky Gods</i>	47
Figura 28: <i>Colección de vestimenta diseñadas para el proyecto digital Wacky Gods</i>	47
Figura 29: <i>9 de los 5,000 tokens no fungibles, del proyecto digital Wacky Gods</i>	48
Figura 30: <i>Boceto y versión final del altar en homenaje al Foodie Aia Paec para Wacky Shrines</i>	49
Figura 31: <i>Boceto y versión final del altar en homenaje al Long, the eco-king para Wacky Shrines</i>	49
Figura 32: <i>Boceto y versión final del altar en homenaje al PHEME, la influencer, para Wacky Shrines</i>	50
Figura 33: <i>Boceto y versión final del altar en homenaje a Cat Lady Bastet para Wacky Shrines</i>	50
Figura 34: <i>Boceto y versión final del altar en homenaje a Lil' Shiva para Wacky Shrines</i>	51

Introducción

En el año 2013 junto con mi socio, Guillermo Alonso Fajardo Sánchez, también diseñador gráfico egresado de la Facultad de Arte de la PUCP, formamos un estudio en Lima llamado *Jumping Lomo*, el cual tenía como objetivo inicial redescubrir el imaginario dentro de las fiestas patronales del Perú.

Para ello, inauguré mi primera muestra individual en febrero de dicho año, llamada *Los Patroncitos*, donde presenté esculturas de cinco personajes dentro del formato *art-toy*, y diversas piezas gráficas que cuentan el origen de sus historias.

Desde entonces he ido expandiendo el universo de Jumping Lomo, y lenguaje gráfico a través de piezas bidimensionales, tridimensionales y digitales, uniendo dos herencias culturales (peruana-china) y cultura pop alrededor del mundo.

En el 2019 desarrollé una segunda muestra individual en la Galería Atípico (Lima), llamada *El Despertar de Wiracocha*, el cual fue presentado posteriormente durante las conferencias virtuales 2021 de Pictoplasma, una comunidad originaria de Alemania cuyo objetivo es promocionar y celebrar artistas visuales contemporáneos que comparten el interés de conceptualizar y diseñar personajes en diversos formatos y medios.

Hacia finales del 2021, estrené un curso virtual en la plataforma de Domestika llamado *Creación de marca personal para artistas* compartiendo mi experiencia como diseñadora de personajes y co-fundadora de una marca a jóvenes iniciantes en el rubro.

Además, durante el 2022, junto con mi partner y representante en Asia, Cross Studio, lancé como Jumping Lomo mi primer proyecto *NFT* llamado *Wacky Gods*. En paralelo inaugurando *Wacky Shrines* en Londres, mi primera muestra en formato pop-up fuera del país.

Por último, con Jumping Lomo he participado en diversos colectivos de arte locales y ferias internacionales, en Shanghai, Beijing, Tokio, Nueva York, y San José. Además, he tenido la oportunidad de colaborar con marcas como Absolut Vodka, Domestika, Scharff, AAPE, CASETiFY y más.

Proyecto 1: El Despertar de Wiracocha

Figura 1.

Recolección de imágenes de algunas obras expuestas en la exhibición de arte El Despertar de Wiracocha



De izquierda a derecha: escultura de resina Dios Wiracocha, escultura de resina y fibra de vidrio Candito Qoya, registro fotográfico de la puesta en escena de la exposición, escultura de resina Saqra, pintura sobre lienzo Diosa Pachamama, mazo de naipes de El Despertar de Wiracocha

El Despertar de Wiracocha

Empresa: Jumping Lomo

Lugar: Galería Atípico

Año: 2019

Formato: Exposición de arte

Participación: Co autora con la contribución equitativa del 50% en la fase de la conceptualización del proyecto. Mi implicación en el diseño formal de personajes fue menor, alrededor del 20%. El aporte mayor de mis conocimientos fue entregado al desarrollo de las pinturas y piezas tridimensionales, así como en la supervisión y coordinación de la cadena de producción para los productos. En estos procesos estuve involucrada en un 80%.

Contexto: *El Despertar de Wiracocha* fue una exhibición artística individual donde se transportó al espectador al principio de los tiempos. Aquí, los protagonistas son la cosmovisión andina y su panteón liderado por el dios supremo Wiracocha.

Se presentaron tanto piezas artísticas en formatos bidimensionales como tridimensionales.

1.1 Objetivo

En el año 2013, junto con mi socio Guillermo Fajardo en Jumping Lomo, presentamos nuestra primera exposición individual llamada *Los Patroncitos* en la Galería Indigo. Este proyecto marcó el inicio de mi carrera como diseñadora de personajes.

En un principio, nuestro objetivo principal era ofrecer *art toys* inspirados en los trajes folklóricos peruanos que pudieran entrar en competencia directa con juguetes comerciales y coleccionables importados en el mercado local. Sin embargo, a medida que el público reaccionaba a nuestras piezas, nuestra visión se tornó más clara: como Jumping Lomo, mi propósito no se limitaba a solamente diseñar simplemente juguetes, sino a utilizar el diseño de personajes como herramienta para fomentar la curiosidad e iniciar conversaciones entre generaciones más contemporáneas. Esto lo logramos al revivir historias sobre la cultura local y folklórica de manera lúdica y accesible, adaptada a las corrientes estéticas actuales.

El Despertar de Wiracocha es el producto de esta continua exploración en busca de cumplir nuestra misión. Inicialmente, la idea surgió de un viaje que realicé en el año 2016 al pueblo de Paucartambo, en Cusco, donde un lugareño compartió conmigo el mito del Saqra, cuyo nombre significa travieso en quechua, es una criatura local habitante de la ceja de selva que es mitad animal y mitad hombre. Su aspecto, historia y representación despertaron mi interés por explorar más relatos de los valles cercanos y comprender su valor para los habitantes de la región.

De regreso en Lima, mi fascinación por esta criatura y mi asombro y respecto hacia los pobladores locales por mantener en prioridad la conexión con la tierra y la naturaleza me impulsó a seguir investigando. En 2018, surgió la propuesta de hacer una segunda exposición individual de arte para Jumping Lomo. Se concibió que esta exhibición artística tendría como propósito brindar un breve recorrido por las experiencias adquiridas en aquel viaje, mediante una exploración del origen de la herencia cultural ancestral peruana. La cosmovisión andina fue utilizada como vehículo para intentar reconectar la simbiosis perdida

entre el ser humano y su entorno natural, una relación que fue esencial para el desarrollo sostenible de una sociedad durante siglos.

Inicialmente, asumí que la extinción de esta conexión se debía al inminente pase del tiempo y el ritmo dinámico de la vida del hombre contemporáneo en consecuencia de los avances tecnológicos, los que alejaban al mismo de su vínculo con la naturaleza. Sin embargo, una investigación más profunda reveló que mi interpretación era apenas la superficie de un fenómeno más complejo. Carlos Franco, en su texto *Exploraciones en “otra modernidad”: de la migración a la plebe urbana* (1991), explora a fondo este suceso, destacando que se debe principalmente a la masiva migración de las poblaciones rurales a las principales ciudades costeras, siendo Lima la más prominente, durante la década de 1950. Refiriéndose a los desplazamientos de los peruanos en aquella época, “al cambiar la imagen del territorio, la migración modificó la percepción espacial del Perú en los migrantes y empezó a disolver su secreta filosofía, panteísta y animista.” (pg26).

1.2 Metodología del diseño

Figura 2.

Registro fotográfico del proceso de diseño y producción de la escultura de resina Dios Wiracocha.



Utilizando de inspiración mi viaje a Paucartambo dos años antes, para el desarrollo de *El Despertar de Wiracocha* dividimos el proyecto en las siguientes etapas:

1. Investigación: Previo al inicio del proyecto, para complementar mi experiencia, llevé un taller sobre la cosmovisión andina para expandir el entendimiento del universo, la concepción del

tiempo de acuerdo con el mundo andino y la sabiduría heredada desde la época de los Incas. Asimismo, revisé diversas fuentes digitales y publicaciones para analizar cuáles eran las representaciones pictóricas existentes, sean estudios y recolecciones fotográficas de piezas arqueológicas, como también ilustraciones fantásticas de diferentes artistas locales.

2. Conceptualización y diseño: El conocimiento recolectado en dicho taller fue clave para establecer “dualidad y balance” como conceptos claves en el que giraría en torno el diseño de todos los personajes. Al considerar las fuerzas de la naturaleza, la vida y la muerte como una convivencia de elementos que funcionan en perfecta armonía dentro de un ciclo de reciprocidad, oposición y complementariedad, la planificación del proyecto continuó con la elección de representaciones que reflejaran esta percepción. Para ello elegí al Dios Supremo Wiracocha como el ancla e inicio del universo; Inti, el Dios Sol, y su contraparte Mama Quilla, la Diosa de la Luna; Supay, el Dios de los Espíritus y del Inframundo, junto con Pachamama, la Diosa de la Fertilidad.

A nivel de diseño, propuse que, en las piezas tridimensionales principales, los personajes tuvieran doble rostro con expresiones opuestas, una en cada lado, para reiterar el concepto de dualidad. En cuanto a balance, recurrí a la gráfica del mazo de naipes como inspiración: su aspecto formal, composiciones simétricas y símbolos icónicos para relatar cómo la diferencia y armonía participan dentro de un todo.

Guillermo, en cambio, propuso a Candito, el personaje símbolo y diablo embajador de la marca Jumping Lomo, como heredero de estos seres mitológicos, para narrar la herencia cultural retransmitida dentro de un espacio de altares y tronos, de ofrendas y coronas, de historias y otros seres folklóricos. El personaje se transformaría en las figuras de la familia real incaica, convirtiéndose en Candito Inca, Candito Qoya y Candito Auqui.

Por último, cada uno introdujo más personajes que complementarían la historia e imagen de una ceremonia tradicional

ancestral:

a). Saqras: fue indiscutible presentar este grupo de seres mitológicos mitad hombre y mitad animal que habitan en la ceja de la selva. Se cuenta que salen de vez en cuando para hacer travesuras en los pueblos y a tentar sus habitantes. Son la personificación de la relación entre el hombre, los animales y su entorno natural, y por ello, debía de tener un lenguaje corporal dinámico y juguetón.

b). Cabezas clavadas: como en todo reino, existen figuras de protección. Presenté la idea utilizar estas figuras, originalmente de piedra, icónicas de la cultura Chavín, para representar la conexión entre las divinidades del mundo superior con los seres del mundo terrenal. Llevan rostros con rasgos pronunciados, como si estuvieran viviendo una experiencia chamánica.

c). Tributos: Guillermo propuso la idea de presentar espíritus del más allá encerrados en los huacos retrato, almas que sirven para rendir homenaje y pedir protección de los dioses.

3. Producción: *El Despertar de Wiracocha* se produjo en el lapso de 1 año, desde finales del 2018 hasta finales del 2019 bajo un calendario de trabajo. El proceso fue colaborativo con un equipo multidisciplinario donde dado a la complejidad, cantidad y magnitud de las piezas tridimensionales. Se decidió trabajar con varios escultores, diseñadores industriales, artesanos textiles y ceramistas, aparte de un equipo encargado en realizar los acabados finales. Piezas bidimensionales y otros productos fueron elaborados tanto con expertos artesanos, como con proveedores especializados nacionales e internacionales. Aparte de supervisar los avances con terceros, también me enfoqué a diseñar la paleta de colores de todas las piezas y pintarlas.

4. Preparación y montaje de la exhibición artística: Finalmente, para poder contar la narrativa de *El Despertar de Wiracocha*, aparte de diseñar los altares y composición de la puesta en escena, Guillermo desarrolló diversos versos complementarios para explicar el origen del universo andino donde imitó el estilo narrativo bíblico.

1.3 Conclusiones

A diferencia de mi primera muestra individual, y otros colectivos en los que había participado previo al 2019, *El Despertar de Wiracocha* fue una presentación mucho más ambiciosa y desafiante debido a la cantidad de diseños nuevos y piezas finales presentadas. Salir de la zona de confort en la que se había estado desarrollando Jumping Lomo en ese entonces, era importante para contar las historias que había recolectado. Esta frase de Jon Burgerman (2018), otorgada en una entrevista, reflejó mucho mi prioridad en ese momento de hacer uso de la expresión artística visual y plástica como “se trata más de ideas. Las ideas cuentan historias y comparten pensamientos. Para mí, eso es lo interesante del arte, [...] Cómo se ve puede que no sea tan importante, es solo una parte de ello”. Mi meta fue reflejar el respeto y admiración hacia la sabiduría ancestral andina, que me fue compartida, sin perder la esencia lúdica que caracteriza mi marca.

Para mi grata sorpresa, en el año 2021, Pictoplasma, la plataforma internacional más grande que busca impulsar la creación y desarrollo de conceptos, y diseño de personajes a través de diferentes formatos visuales que tanto había admirado durante años, se puso en contacto con la intención de invitar a Jumping Lomo para presentar *El Despertar de Wiracocha* en las conferencias virtuales como un proyecto que cabía dentro de la temática del evento de ese año: la importancia de la representación.

Como marca, tomamos un paso grande hacia nuestro objetivo ya que *El Despertar de Wiracocha*, el cuál comenzó con un viaje y mi reflexión acerca de mi propósito como individuo, mi lugar en el mundo, mi desconexión con la naturaleza, y mi interés en reconectarme con ella, concluyó en la celebración de valores ancestrales en un festival internacional representando las creencias andinas peruanas y su riqueza histórica. Jumping Lomo apareció en la revista de Pictoplasma al año siguiente (2022), el cual resume las conferencias presentadas del año anterior.

Proyecto 2: Perú te llevo en mi pecho

Figura 3.

Registros fotográficos para fines promocionales de la escarapela modelos Candito Patria y Aia Paec.



Perú te llevo en mi pecho

Empresa: Jumping Lomo

Año: 2017-presente

Formato: Productos con motivo patrio

Participación: Autora de la conceptualización del proyecto. Mi implicación en el diseño formal de los productos fue entre 50% - 90% dependiendo del personaje, mientras que el diseño de empaque solamente al 30%. Supervisión y coordinación de la cadena de producción involucrada al 100%.

Contexto: *Perú te llevo en mi pecho* es un proyecto de exploración y de mejora continua en curso desde hace 6 años cuya meta es ofrecer un producto único y de edición limitada de bajo costo con motivo patrio durante el mes de la celebración de la independencia peruana.

2.1 Objetivo

Frecuentemente recuerdo día en que aprendí sobre la pirámide de Maslow en mi clase de Mercadotecnia, hacia finales de mi vida universitaria. Escuchar al profesor explicar cómo todos los seres humanos compartimos necesidades similares, y cómo éstas, a pesar de sentirse complejas y diferentes, pueden ser resumidas y organizadas en una estructura jerárquica que nos conduce finalmente hacia la plenitud y autorrealización, resultó ser honestamente sorprendente.

En el 2016, durante una sesión creativa para Jumping Lomo, ese conocimiento resurgió en mi mente mientras reflexionaba acerca de la escarapela... Me maravillaba cómo un objeto tan pequeño, tan cotidiano, tan ordinario y de diseño aparentemente simple, podía englobar la inmensidad histórica de una nación, evocar alegría y orgullo de quien lo portara.

Desde que tengo memoria viviendo en Perú, cada año el mes de julio, todos los peruanos, niños y adultos, llevamos en el lado derecho de nuestro pecho, una insignia blanquirroja: la escarapela, ya sea de cinta o de metal. Esta insignia es un accesorio indispensable y una imagen arraigada en mi memoria desde la infancia, así como la de todos los habitantes del país, ya que simboliza la tradición, los valores y sobre todo la valentía de los héroes que lucharon por la independencia del Perú.

Esto me llevó a preguntarme: ¿existe algún otro objeto pequeño, cotidiano, y ordinario, que pudiera satisfacer tan efectivamente a la necesidad humana básica de pertenencia social? Al no poder pensar en otro objeto, aparte del escudo, el cual, siendo honestos, no tiene un diseño simple, me cuestioné hasta qué punto podría modificar la apariencia de la clásica roseta sin perder su esencia y función. ¿Qué sucedería si la transformamos casi en su totalidad? ¿Seguirá siendo reconocible y cumplirá su función como tal?

“El sentido comunitario, así, se configura a partir de espacios, acciones, vivencias y significados compartidos, en los que se generan alegrías, tristezas, miedos, victorias y recuerdos que quedan plasmados en la memoria individual y colectiva. Aquí los espacios simbólicos y geográficos son elementos fundamentales para las organizaciones sociales, puesto que es en ellos que se van configurando tales sentidos.” (Andrade et al., 2021, pg211)

Bajo estos cuestionamientos nace el proyecto *Perú te llevo en mi pecho* en el 2016 como una experimentación personal de llevar un objeto de dimensiones pequeñas pero significativo que conmemora la historia y la riqueza cultural de Perú. Mi objetivo inicial era diseñar el accesorio exclusivamente para uso personal. Sin embargo, tras la publicación de una foto de la única pieza producida en las redes sociales, se generó un gran interés público y una demanda inmediata, lo que llevó a la idea de convertirlo en un producto oficial dentro del catálogo de Jumping Lomo para el año siguiente.

Después de siete años desde la creación de esa primera pieza, *Perú te llevo en mi pecho* se ha convertido en una misión que busca fomentar el sentido de identidad, comunidad y orgullo peruano a través del diseño que, debido a su formato pequeño y distintivo, puede ser llevado por personas de manera fácil y práctica, contribuyendo así a difundir la cultura peruana en el mundo.

2.2 Metodología del diseño

Figura 4.

Evolución de los diseños vectoriales de las escarapelas producidas desde 2017 hasta 2023.



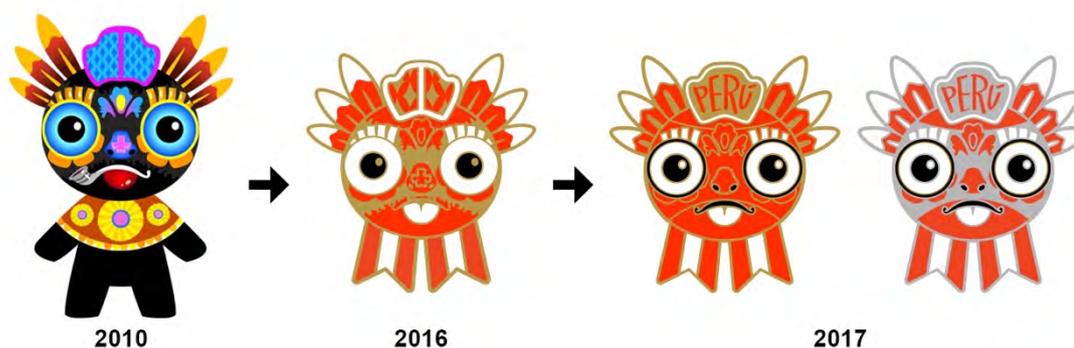
A principios de junio del año 2016, decidí hacer factible mis reflexiones. El personaje elegido para esta experimentación fue Carmelo, diseñado previamente en el año 2010 por mi socio y yo para rendir homenaje a los chunchos de la celebración de la Fiesta de la Virgen del Carmen en Paucartambo, Cusco. Sus múltiples colores los simplifiqué a solamente 4, incluyendo el color dorado del metal. Cintas en la parte inferior fueron ubicadas para crear la silueta icónica de la escarapela en forma de la roseta de cinta. Tras varias pruebas, logré producir una sola pieza correcta con un artesano local para finales de junio del mismo año. Una foto de esta ubicada en la solapa de mi abrigo fue publicada en la red social de Jumping Lomo. La reacción positiva fue inmediata y muchas personas escribieron preguntando por ella. Si bien, el público no había identificado el personaje como un chuncho, reconocieron que se trataba de una escarapela con un personaje folklórico peruano. El experimento fue un éxito, y me di con la sorpresa que al igual que yo, muchos también querían portar una escarapela diferente a la que estaban

acostumbrados a ver. Ellos querían también llevar en su pecho historias tradicionales folklóricas del Perú.

Para el 2017, decidimos hacer este pedido realidad. El proyecto lo llamé inicialmente *Carmelo Patria*, acompañado de la frase complementaria “Perú te llevo en mi pecho”. Trabajé con el mismo artesano local que había hecho el prototipo el año anterior y decidí producir 100 escarapelas, entre doradas y plateadas. El diseño se simplificó y ubiqué la palabra “Perú” en la parte superior, pensando en su posible uso en otros países. Además, incluí un breve texto explicativo en el empaque, lo cual fue muy apreciado por muchos. El lote se agotó en 3 semanas a través de ventas directas que respondí por redes sociales, limitadas a Lima Metropolitana.

Figura 5.

Evolución del diseño vectorial de la escarapela Carmelo Patria.



A pesar del éxito del producto, reflexionamos acerca de diversos aspectos, como la calidad del producto, el empaque, el proceso de producción, y método de venta. Identifiqué varios puntos en los que había espacio para mejoras.

En el 2018, tomamos la decisión de abordar todas las debilidades que habíamos observado. En primer lugar, evalué la producción local, ya que tanto la calidad como la cantidad no estaban a la altura de las expectativas para las escarapelas y otros pines de metal disponibles en el mercado local. Aunque la meta de producción de Jumping Lomo siempre es producir en el país, en esta ocasión opté por buscar un proveedor especializado en el extranjero. Esta elección nos brindó la oportunidad de incorporar un mayor nivel de detalle en el diseño, mejorar la calidad del botón mariposa en la parte posterior para prevenir

caídas y pérdidas, y reducir tanto el margen de error como los costos de producción.

Llevé a cabo un rediseño del empaque con el objetivo de optimizar tanto la experiencia del consumidor como su funcionalidad para el almacenamiento y el transporte. Para lograrlo, decidí cambiar el formato de la caja rectangular a un empaque tipo almohadilla.

En términos de la estrategia de lanzamiento, tomé la decisión de modificar la fecha de disponibilidad del producto. En lugar de estar disponible a partir del 1 de julio, planifiqué para iniciar la preventa a finales de junio a través de la página web de Jumping Lomo. Los resultados fueron notables: la totalidad de las 600 unidades disponibles se agotaron en la semana previa a las Fiestas Patrias.

A partir de ese momento, renombré el proyecto como *Perú te llevo en mi pecho*, y me proyecté a lanzar un nuevo diseño de escarapela de edición limitada cada año. Una estrategia que ha mantenido a los seguidores de la marca fieles ante la espera de una nueva pieza coleccionable.

La metodología de diseño, producción y lanzamiento se alineó con los demás procesos creativos que estábamos llevando a cabo en Jumping Lomo. Mi enfoque y funciones fueron los siguientes:

1. Investigar de símbolos nacionales folclóricos.
2. Reconocer de las características estéticas que los hacen fácilmente identificables.
3. Utilizar de estos marcadores diferenciales como referencia e inspiración para re imaginar su apariencia de manera que se ajustara mejor al estilo de la marca.
4. Diseño de empaque (colaborativamente con Guillermo).
5. Establecer de un calendario de producción.
6. Supervisar el desarrollo del prototipo con el proveedor.
7. Preparar para lanzamiento del producto.
8. Evaluar tanto el producto asegurando que los productos cumplieran con nuestras expectativas de calidad y estilo, así como del rendimiento económico como producto en el mercado.

Con relación a los próximos modelos de escarapela, la evaluación del producto fue de vital importancia ya que el objetivo de la marca consiste en ofrecer una calidad superior cada año con respecto al año anterior. Esto se

traduce en mejoras que abarcan desde pequeños detalles en el empaque hasta decisiones funcionales destinadas a mejorar la experiencia del usuario, como mi decisión de dejar de lado el uso del botón mariposa, que es comúnmente utilizado por muchas marcas en sus pines, y sustituirlo por un cierre de broche.

2.3 Conclusiones

Perú te llevo en mi pecho es uno de los proyectos que personalmente me ha dado una gran satisfacción en mi carrera como diseñadora de personajes, ya que, con casi 2,000 productos vendidos hasta finales del 2022, seguimos recibiendo respuestas positivas y emotivas de nuestros seguidores y clientes año tras año. Este proyecto se ha destacado como el que más imágenes y mensajes han sido recibidos y re compartidos en las redes sociales de la marca, y nos ha brindado la oportunidad de presenciar cómo nuestro homenaje a la cultura peruana ha viajado alrededor del mundo y promovido el sentido de identidad comunitaria, el cual “se define en función de los sentimientos, conocimientos, deseos, solidaridad y cohesión social que se establece entre las personas y de estas con sus territorios” (Andrade et al., 2021, pg209).

En el 2022, bajo el nombre Jumping Lomo, tomamos la decisión de diversificar nuestro catálogo y lanzamos por primera vez camisetas, una meta que, lamentablemente, no había sido posible anteriormente debido a diversos obstáculos fuera de nuestro control. La inspiración fue el primer escudo del Perú para este nuevo producto.

Figura 6. (pg.22)

Registros fotográficos de las pruebas de colores y diseño vectorial final del polo El Sol del Perú.



Figura 7.

Registros fotográficos para fines promocionales del polo El Sol del Perú.



Con esta adición, *Perú te llevo en mi pecho* se transforma en un proyecto que va más allá de ofrecer solamente escarapelas coleccionables; sino nos abrimos a una amplia variedad de formatos. La exploración de diferentes motivos patrios y la promoción de identidad y comunidad continuarán primando, la diferencia se encontrará en la experiencia de los consumidores de la marca, quienes tendrán acceso a más accesorios de dimensiones diversas para llevar consigo.

Proyecto 3: Wacky Gods

Figura 8.

Diseño vectorial del banner promocional para el lanzamiento del proyecto *Wacky Gods*.



Wacky Gods

Empresa: Jumping Lomo, en colaboración con Cross Studio Asia

Año: 2022

Formato: Digital, venta de propiedad intelectual

Participación: Co autora con la contribución equitativa del 50% en la fase de la conceptualización del proyecto. Mi implicación mayor (al 95%) estuvo en la etapa de investigación y selección de arquetipos. Mientras que mi aporte en el diseño formal de personajes fue menor, alrededor del 10%, y vectorización de los diseños al 60%.

Contexto: *Wacky Gods* es un proyecto que se centra en la reflexión con cinco deidades del mundo antiguo sobre el siglo XXI. Este explora cómo el avance de la tecnología y el concepto de *lovemark* afectan a los seres humanos contemporáneos, influenciando su comportamiento y su percepción de la autorrealización.

3.1 Objetivo

Hacia finales del 2021, Cross Studio Asia, representantes de Jumping Lomo en Asia, nos ofrecieron desarrollar un proyecto colaborativo de NFT (Tokens No Fungibles). Bajo esta colaboración, se nos otorgó la libertad creativa para tomar decisiones conceptuales y estéticas, mientras que Cross Studio Asia

se encargaba de la promoción y venta de las piezas a través del mercado digital OpenSea.

Los NFT, o tokens no fungibles, son representaciones digitales únicas e inimitables de obras de arte u otros activos digitales. Aunque esta tecnología comenzó a surgir alrededor del 2018, su popularidad creció significativamente en el año 2020 debido a la pandemia de COVID-19. Según el diario *online* español La Vanguardia (2021) en relación con el reporte realizado por la aseguradora Hiscox sobre el arte digital durante el mismo año “hasta septiembre, las ventas de este tipo de obras han alcanzado los 3.025 millones de euros, aunque todavía se trata de un mercado muy volátil”. Los compradores y coleccionistas de arte que anteriormente adquirirían obras de formatos tradicionales de diferentes partes del mundo se vieron limitados en sus posibilidades debido a las restricciones de viaje. Como resultado, encontraron en el mundo digital una alternativa de expandir sus colecciones artísticas.

En 2021, la venta de tokens no fungibles se convirtió en una tendencia global. Esto significó que cualquier persona en cualquier parte del mundo podía adquirir arte de manera digital como nunca se había podido hacer antes (OpenSea, s.f), lo que resultó especialmente atractivo para Jumping Lomo. El proyecto nos permitía presentar diseños peruanos al alcance de cualquier persona con acceso a internet en cualquier rincón del mundo.

3.2 Metodología del diseño

Figura 9.

Registros fotográficos de los procesos de investigación y conceptualización (moodboard), bocetos (dibujo a mano), y vectorización del personaje Foodie Aia Paec.



Wacky Gods surgió a raíz del deseo de incorporar las culturas precolombinas de Perú en la conversación sobre el mundo antiguo. Esta era la meta que había deseado cumplir con la marca Jumping Lomo: trascender más allá de los círculos de historiadores, investigadores y arqueólogos, donde el Perú y su riqueza cultural ancestral fuera valorada por nuevas generaciones, pero en una escala mucho más amplia.

Manteniendo el lenguaje lúdico y colorido que caracteriza la marca, comprendí que la historia debía ser atractiva y, sobre todo, relacionable, para garantizar el éxito del proyecto. Para lograr esto, planteé inicialmente dos enfoques:

- a). La historia podría ser narrada desde la perspectiva de los textos e imágenes antiguas, incorporando símbolos modernos en las primeras civilizaciones, como si hubieran estado allí desde siempre, imitando la gráfica característica de una cultura en particular.
- b). La historia también podría contarse desde la era moderna, planteando cuestionamientos como: ¿qué opinarían nuestros antepasados de nosotros?, ¿aprobarían nuestros estilos de vida?, ¿cómo reaccionarían ante nuestra falta de conexión con el entorno natural?, y ¿cuál es su percepción nuestros artefactos cotidianos?

La segunda opción me generó aún más preguntas y dudas, las cuales deseé explorar de manera visual. Una vez seleccionada la dirección, continué con el proceso de desarrollo de *Wacky Gods* de la siguiente manera:

1. Investigación y conceptualización: En el 2019, habíamos realizado *El Despertar de Wiracocha*, donde exploramos el panteón de las deidades andinas. Esta vez, utilicé mi interés por la historia universal para navegar por el panteón del mundo antiguo.

El proyecto tenía como objetivo crear una colección de 5,000 piezas digitales únicas, generadas por un algoritmo en base a piezas digitales individuales que diseñaríamos. Además, se necesitaron otros cinco diseños únicos que debían ser creados bajo un proceso análogo.

Por ello, decidí centrarlo en 5 civilizaciones principales, una de cada parte mundo, cada una muy diferente y esencial en el imaginario colectivo. Junto con la cultura peruana, vi de manera necesaria la

inclusión indiscutible la cultura egipcia, luego la griega, la china y finalmente opté por la cultura del valle del Indo.

A medida que avanzaba en la investigación sobre estas culturas y sus deidades, comencé a reconocer y seleccionar los arquetipos que se habían generado en esta última década. Arquetipos son personajes cuya representación cumple la función de modelos psicológicos con los que las personas se identifican, ya sea en sí mismas o en sus amistades, en un nivel subconsciente, y por lo tanto son fáciles de reconocer y culturalmente duraderos (Faber y Mayer, 2009). Esta primera etapa de investigación y conexión tomó aproximadamente una semana. Estos fueron los vínculos que establecí:

Deidad: Aia Paec	
Origen: Mochica, Perú	
Historia: Dios creador y protector, adorado pero temido a la vez, se realizaban sacrificios humanos para ofrecerle sangre a cambio de protección.	Nueva narrativa: Amante del buen comer y beber. Viaja en su motocicleta por el mundo buscando probar nuevas experiencias.
Apariencia: Agresivo, colmillos de felino, serpientes en la cabeza	Personalidad atribuida: Imponente a primera impresión por su tamaño, bonachón y alegre por dentro. Siempre comiendo.

Deidad: Bastet	
Origen: Antiguo Egipto	
Historia: Diosa protectora del hogar, contra los malos espíritus. Podía verse también como una leona.	Nueva narrativa: Gusta del estilo retro y colecciona objetos vintage, en especial relacionados a los

Se le ofrecían felinos como sacrificios.	gatos. Pasa el día en casa haciendo compras por internet.
Apariencia: Balanceada y en armonía, mujer con cabeza de gato, lleva una cruz egipcia.	Personalidad atribuida: Introvertida, silenciosa, artística. Siempre lleva un elemento que hace referencia a los felinos de la cultura popular.

Deidad: PHEME	
Origen: Antigua Grecia	
Historia: También conocida como Fama, es la personificación de los rumores, sean ciertos, justos o no. Provocaba el desorden a donde iba.	Nueva narrativa: Influencer. Obsesionada con las redes sociales y fiel seguidora de las últimas tendencias.
Apariencia: Tiene múltiples ojos y oídos. Descrita como un ser alado o cubierta por plumas, y lleva una trompeta dorada.	Personalidad atribuida: Extrovertida y extravagante. Está siempre alerta, busca incansablemente la diversión y la exposición de sus actividades diarias.

Deidad: Long	
Origen: Antigua China	
Historia: Ser mitológico que controla los climas, en especial el agua. Asociado a la sabiduría y prosperidad.	Nueva narrativa: Horrorizado por la contaminación y abuso de los recursos naturales. Instructor de yoga, y lucha contra las corporaciones para reducir el impacto climático.
Apariencia:	Personalidad atribuida:

Reptil, cabeza de caballo, con cuerpo de serpiente y garras de felino. Ojos grandes que pueden parecer agresivos.	Inteligente y en balance con sus emociones. Promueve la salud mental y propone alternativas sostenibles para vivir en paz.
---	--

Deidad: Shiva Nataraja	
Origen: Valle del Indo, India	
Historia: Señor de la danza, cuyos movimientos van de acuerdo con el ritmo del universo: si se detiene, también lo hace el universo.	Nueva narrativa: El alma de la fiesta, y apasionado por los sonidos del mundo. No hay pista de baile ni festivales de música sin él.
Apariencia: Postura dinámica, cabellos a los lados en movimiento, varios brazos y en diversas posiciones.	Personalidad atribuida: Eternamente joven y social. Gusta estar acompañado de personas de diferentes lugares.

Figura 10.

Registros fotográficos de los bocetos (dibujo a mano) de los personajes Lil Shiva y PHEME, la influencer.

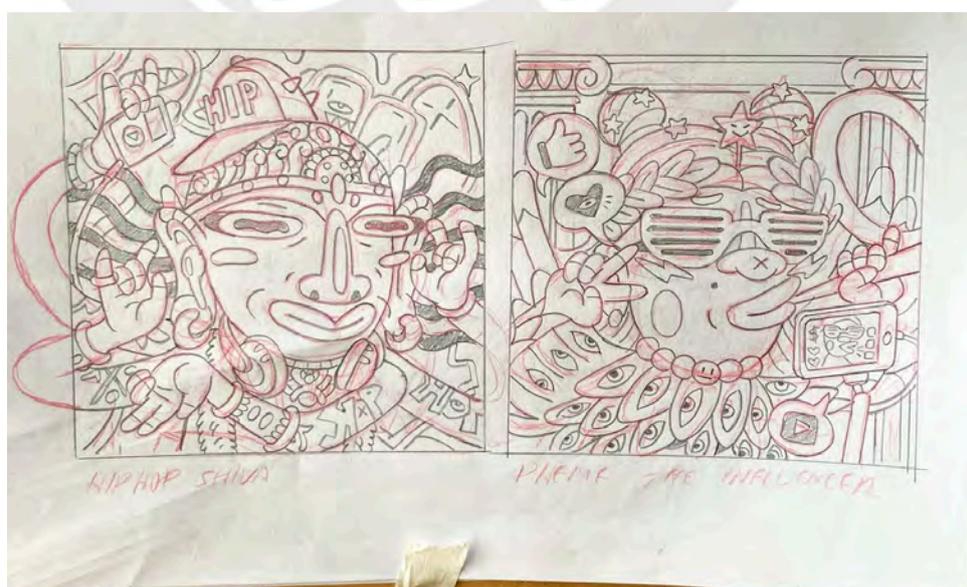


Figura 11.

Colección de las 5 divinidades principales del proyecto Wacky Gods.



De izquierda a derecha: Pheme, la influencer; Lil' Shiva; Foodie Aia Paec; Long, the eco-king; Cat Lady Bastet

2. Diseño y digitalización:

La identificación de arquetipos desempeñó un papel fundamental en la creación de los personajes, ya que me permitió reconocer y posteriormente incorporar rasgos y otros elementos característicos de esas personalidades en su diseño visual. Asimismo, se planificó una variedad de fondos que pudieran enriquecer la narrativa cultural de la deidad o su nueva historia. Es importante destacar que los bocetos se crearon de forma manual.

Una vez que diseñamos las cinco deidades, nos enfrentamos al desafío mayor: la planificación de las 5,000 piezas únicas que serían generadas por un algoritmo. Para lograrlo, era esencial contar con una amplia variedad de elementos que permitieran crear combinaciones aleatorias.

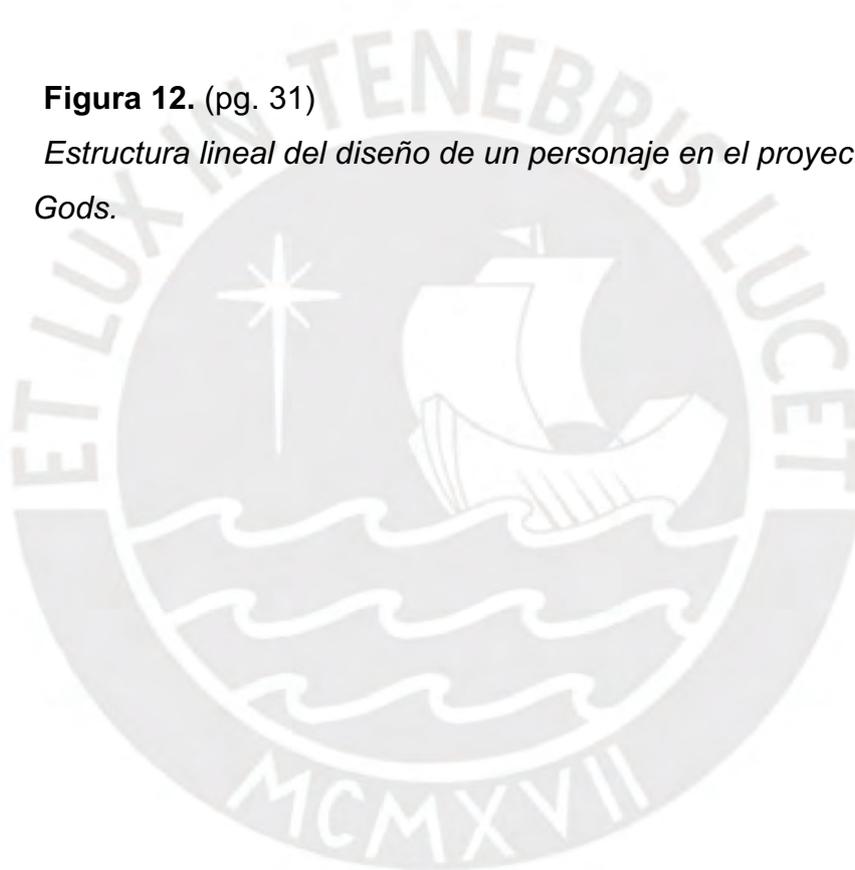
Comenzamos por determinar la ubicación de cada rasgo facial y accesorio en un tamaño específico, evitando así cualquier posible

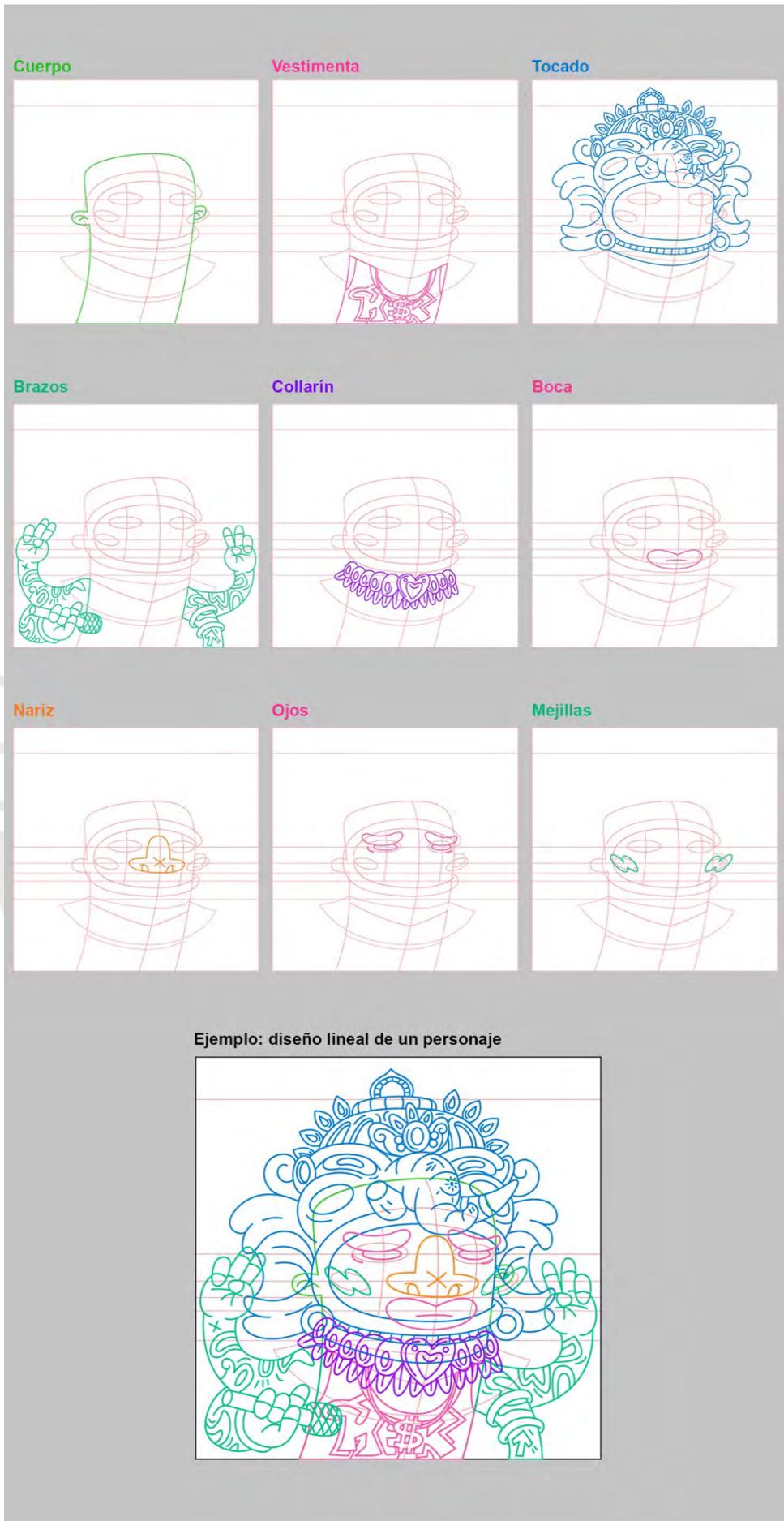
problema de sobreposición de elementos. Trabajamos con papel translúcido para asegurarnos de que todo se mantuviera dentro de los parámetros establecidos. Posteriormente, escaneamos los dibujos y los vectorizamos para su procesamiento digital.

Se diseñaron y digitalizaron un total de veinticuatro fondos, veintitrés cuerpos, catorce vestimentas, quince tocados, diecisiete pares de brazos, quince collarines, dieciséis bocas, catorce narices, dieciocho tipos de ojos y quince pares de mejillas. Mi participación en esta etapa fue de aproximadamente 60%.

Figura 12. (pg. 31)

Estructura lineal del diseño de un personaje en el proyecto Wacky Gods.





3.3 Conclusiones

Figura 13.

Registros fotográficos de la puesta en escena de la exhibición pop-up Wacky Shrines, Londres.



Figura 14.

Registros fotográficos de algunos productos para fines promocionales de la colección diseñada en colaboración con CASETiFY inspirado en el proyecto NFT Wacky Gods, 2022.



El desarrollo de un proyecto digital me brindó la oportunidad de llevar mi trabajo a diferentes partes del mundo (Londres siendo el punto de partida), realizando una primera exposición individual de mi marca fuera de Perú.

La muestra, denominada *Wacky Shrines*, se presentó como un evento *pop-up*, que tuvo lugar del 22 al 27 de setiembre del año 2022, bajo el concepto de rendir homenaje a las cinco deidades con altares para que el público pueda

venerarlas, y coincidió con la presentación de *Wacky Gods* en OpenSea, la plataforma online líder que comercializa piezas de arte digital como venta de propiedad intelectual.

Si bien posteriormente me abrió la puerta a realizar una colaboración con CASETiFY para diseñar una variedad de accesorios para dispositivos electrónicos, este también dio voz a mis reflexiones acerca de la evolución del arte, y preocupaciones ambientales.

Desde mi punto de vista, el concepto de comercializar arte digital no solo democratiza el arte, sino que también desafía la tradición elitista de adquisición artística. Este enfoque permite que el arte y el diseño sean accesibles a un público más amplio de manera equitativa y justa.

Asimismo, me ha brindado la plataforma para expresar mis reflexiones sobre un fenómeno contemporáneo omnipresente: la relevancia que la sociedad actual concede a las *lovemarks* y sus artefactos desde el siglo pasado. Una conexión tan notable, y hasta a veces tóxica que, como lo destacó Nature Journal (2020) en su estudio sobre el creciente peso de los objetos y desechos fabricados por el ser humano, superan la masa combinada de toda la biomasa del planeta, nos conduce a un desequilibrio ambiental alarmante e irreversible que pone en riesgo el equilibrio natural de la Tierra.

Conclusiones y proyecciones generales sobre la trayectoria profesional

Desde mi graduación en el 2012, mi trayectoria como diseñadora de personajes ha sido un viaje de descubrimientos acerca de la relación entre uno mismo y su historia personal y ancestral. Más allá del ámbito creativo, he enfrentado desafíos como emprendedora, coadministrando una marca emergente, adquiriendo lecciones sobre cadenas de producción y explorando nuevas formas de colaboración.

A lo largo de estos años, he llegado a comprender la importancia de la funcionalidad en el diseño de personajes como medio de representación que va mucho más allá de la mera creación de imágenes atractivas. Se trata de una de las tantas maneras en las que podemos narrar historias y transmitir la herencia cultural de manera visualmente efectiva. Cada personaje que he creado bajo la marca Jumping Lomo es un portador de las tradiciones y valores de la cultura que representa. Para mí, el punto de partida esencial yace en la investigación profunda en el proceso de conceptualización, guiándome siempre para mantener la autenticidad y el respeto hacia las comunidades y tradiciones con las que entro en contacto.

Detrás de cada diseño, ha habido numerosos intentos fallidos. Identifico el proceso de ensayo y error como un paso inevitable y esencial para mi crecimiento creativo. Mi compromiso es continuar difundiendo el conocimiento ancestral a través del desarrollo de objetos de diseño significativos para que más personas puedan interactuar y conectarse con la historia de manera tangible.

Referencias bibliográficas

Franco, C.; Degregori, C. I.; Cornejo Polar, A. *Cambios Culturales en el Perú*” *Serie Diversidad Cultural 3*. (2014). Ministerio de Cultura; Fondo editorial.
<https://centroderecursos.cultura.pe/sites/default/files/rb/pdf/Cambiosculturalese nelPeru.pdf>

Burgerman, J. *Interview with Artist & Designer Jon Burgerman: Doodles, Scrawls & Scribbles*. (6 de julio de 2018). Cassart.
<https://www.cassart.co.uk/blog/interview-with-artist-designer-jon-burgerman>

Andrade, L. V.; Burbano, C.L.; Gómez, J.L.; Palacios, L. M.; Vargas, M. C. *La Identidad Colectiva Y Comunitaria En El Desarrollo De Las Acciones Colectivas De Una Organización Social Campesina*. (2021). Universidad Santiago de Cali; Fundación Universitaria de Popayán.
<https://libros.usc.edu.co/index.php/usc/catalog/download/218/220/4084?inline=1>

La pandemia dispara el mercado del arte digital. (26 de octubre de 2021). La Vanguardia.
<https://www.lavanguardia.com/cultura/20211026/7817093/pandemia-dispara-mercado-arte-digital-nft.html>

[Historia de la marca OpenSea]. (s.f). <https://opensea.io/es/about>

Faber, M.A.; Mayer, J.D. *Resonance to archetypes in media: There's some accounting for taste (Journal of Research in Personality)*. (2009). Elsevier

Milo, R. *Global human-made mass exceeds all living biomass*. (5 de setiembre de 2020). Nature Journal. https://www.nature.com/articles/s41586-020-3010-5.epdf?sharing_token=Q60vWjYwYV4GH779gMBvhtRgN0jAjWel9jnR3ZoTv0MLvUZ1C0L35yEQYHf_pwmiKx-xqlzWDg-

_bH8WmUJdQhCMgZprHGGMO07J7CpOU00JUWLyPzjifK84pE7Q_hzqW6D
qz2aPvzkPxsxWcbxx2kM-HTrf0juS-
2s279FJUzjDFkA496C0YAB3mm2AIO2T6idkxs-
GQk2Xckj97f4OXouAjiY6USxdABecXTtckvr38rstvhLMMeYfWHf3C3jO56V3IR6
pd4QTxjWwLVWM92zNZXfnoXFKgsl2DbuCrljBGCslZqCT9llqOzROn94&tracki
ng_referrer=elpais.com



Anexo 1: CV

Experiencia laboral

- 2013 - (Presente) Jumping Lomo
Co fundadora
Diseñadora de personajes
- 2018 - (Presente) Markham College
Profesora de Artes Plásticas (2do - 5to grado de Primaria)
- 2012 - 2017 Lima Fashion Week
Asistente de Producción y Coordinadora de Backstage
- 2015 Colegio Altair
Profesora de Artes visuales (6to grado de Primaria) y Dibujo (2do - 5to de secundaria) Enseñanza con Programa de Años Intermedio (MYP)
- 2014 ISIL
Docente de la carrera de Diseño Gráfico (4to ciclo) Curso: Proyecto de Identidad y Comunicación Gráfica
- 2010 - 2014 Diseñadora gráfico freelance
Conceptualización, diseño y desarrollo de proyectos multidisciplinarios. Clientes: Acurio Restaurantes, Duke Energy Perú, Galería Indigo, Grupo Sampietro, Aguaytía Energy, PUCP, Inroplas
- 2012 - 2013 Grupo Sampietro
Diseño gráfico y manejo de marcas: Specchi, Yaku, Omagua, CAB y Corporal Age
- 2011 - 2012 Miranda & Orbegoso
Diagramación de revista Privée

Exposiciones individuales

- 2022 Wacky Shrines, Galería Saint George Street, Londres
- 2019 El Despertar de Wiracocha, Galería Atípico, Lima

2013 Los Patroncitos, Galería Indigo, Lima

Exposiciones colectivas

2022 Umaoska, Galería Indigo, Lima

2021 SpeakEasy Art Show, Galería Kato-Hanten, Tokio

Sneaker Con, Shanghai

2019 Ay Moche, Galería Indigo, Lima

Somos Arte Somos Perú, Galería Indigo & Aeropuerto
Jorge Chavez, Lima

2018 Beijing Toy Show, Beijing

Mickey 90, Galería Indigo, Lima

Art Toys Perú IP, Toulouse Lautrec, Lima

2017 Absolut Vodka, Galería Indigo, Lima

2016 Monskey Maniacs, Galería Indigo, Lima

2015 Aqui Toy, Galería Indigo, Lima

Participaciones

2022 5 Points Fest (feria en Nueva York)

2021 PictoTalk (conferencia)

TLS Talk (conferencia)

2020 Jornadas Profesionales por Escuela Nacional de Bellas
Artes (conferencia)

2018 CasaCor (feria)

2017 Design Changers por UCAL (conferencia)

2015 Perú Gift Show (feria de PromPerú)

ExpoDeco (feria)

2013 Casacor, Centro Ann Sullivan del Perú (feria)

Art Lima (feria)

Puma Urban Art (conferencia)

Colaboraciones

Artistas:	Wandertaku FolkChamac Marcelo Wong
Comunidades:	Domestika Pictoplasma Lave o Dito-Cujo (instagram @laveoditocujo)
Marcas:	Casetify AAPE By A Bathing Ape Sublime Absolut Vodka Johnny Walker Westin Hotel & Convention Center Credicorp Capital Scharff Calidda Cencosud Monskeys Great Twins Studio A Papabubble

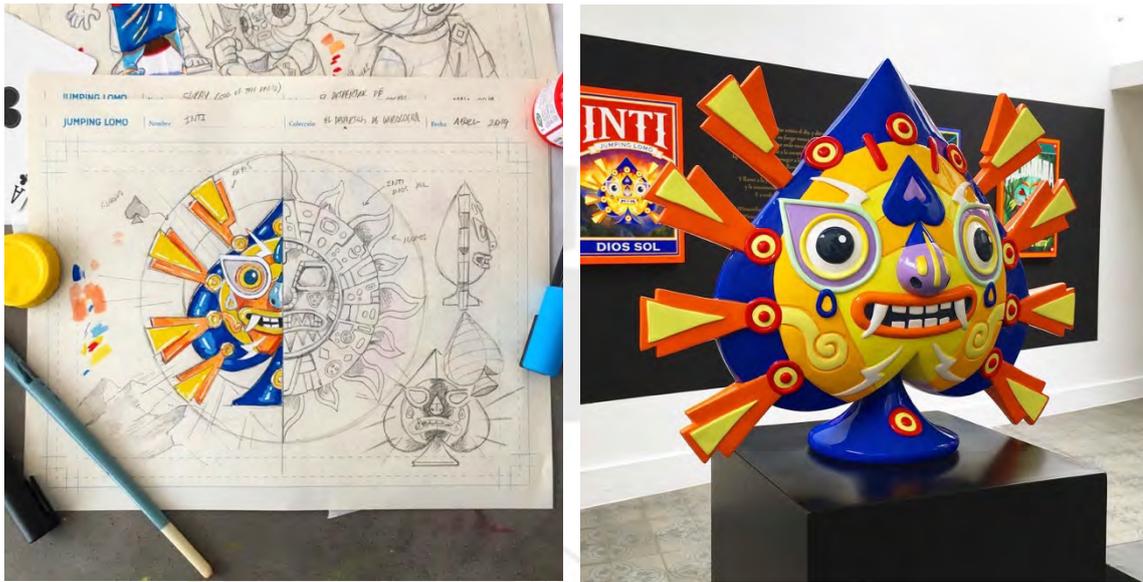
Publicaciones

2022	Pictoplasma Magazine Spring 2022, Germany
2019	Diario El Comercio, Sección Luces (4 de diciembre) Diario Correo (2 de diciembre) Diario 21 (11 de noviembre)
2018	Revista Somos (3 de noviembre)
2015	BOB Magazine, Korea
2014	Revista CasaCor Diario El Comercio, Sección Luces (20 de diciembre) Revista Ellos y Ellas, Ed. Diciembre
2013	Revista Hola (28 de setiembre)

Anexo 2: Figuras

Figura 15.

Registros fotográficos de la escultura Inti, el Dios Sol, del proyecto El Despertar de Wiracocha.



Ficha de diseño del personaje Inti, el Dios Sol, y la escultura en resina y fibra de vidrio de esta, puesta en escena, y vistas frontal, lateral y posterior.

Figura 16.

Registros fotográficos de las esculturas en resina Mama Quilla, la Diosa de la Luna; Supay, el Dios de los Espíritus; y Pachamama, la Diosa de la Fertilidad, del proyecto El Despertar de Wiracocha.

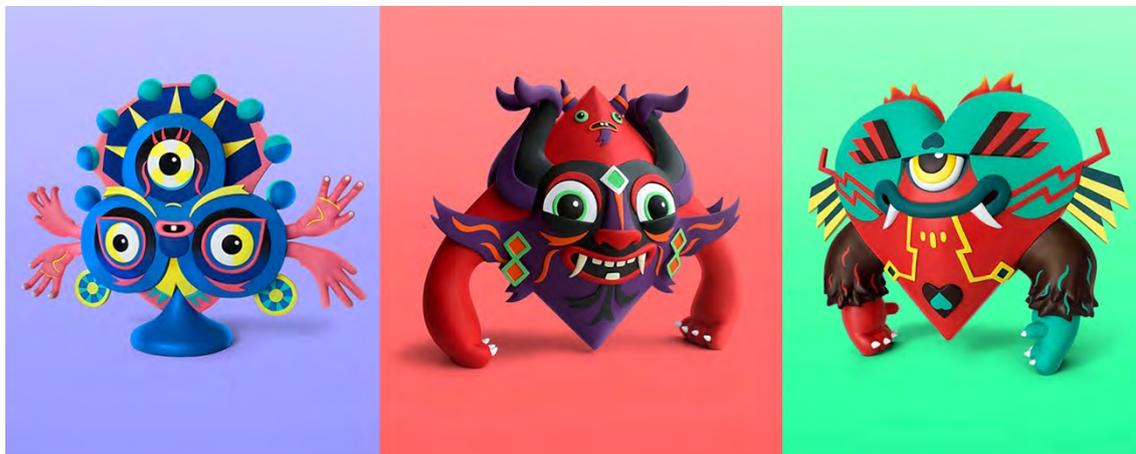


Figura 17.

Registro fotográfico de la puesta en escena del proyecto El Despertar de Wiracocha.



Colección de deidades instaladas en la Galería Atípico, Lima Perú. Piezas de fibra de vidrio y resina pintadas a mano. En la parte de atrás, lienzos pintados con pintura acrílica que presenta a cada divinidad en su entorno.

Figura 18.

Registro fotográfico para fines comerciales de la colección de Tributos, del proyecto El Despertar de Wiracocha.



Espíritus encerrados en huacos, esculturas de cerámica pintadas a mano.

Figura 19.

Registro fotográfico de las fichas de diseño de los personajes Candito Inka y Candito Auqui, del proyecto El Despertar de Wiracocha.



Figura 20.

Registro fotográfico en primer plano de la escultura en resina y fibra de vidrio de Candito Inka en la Galería Atípico, pieza pintada a mano del proyecto El Despertar de Wiracocha.



Figura 21.

Registro fotográfico de ficha de diseño de personaje y escultura en resina pintada a mano Saqra Puka, del proyecto El Despertar de Wiracocha.



Figura 22.

Registro fotográfico para fines comerciales del grabado digital con el personaje Candito Coya, y del mazo de naipes, ambos del proyecto El Despertar de Wiracocha.



Figura 23.

Captura de imagen del video stop motion para las conferencias PictoTalk 2021 Online Fest, sobre el proyecto de El Despertar de Wiracocha.



Figura 24.

Registro fotográfico de la portada e interior de revista Pictoplasma, publicación 2022 sobre el proyecto El Despertar de Wiracocha.

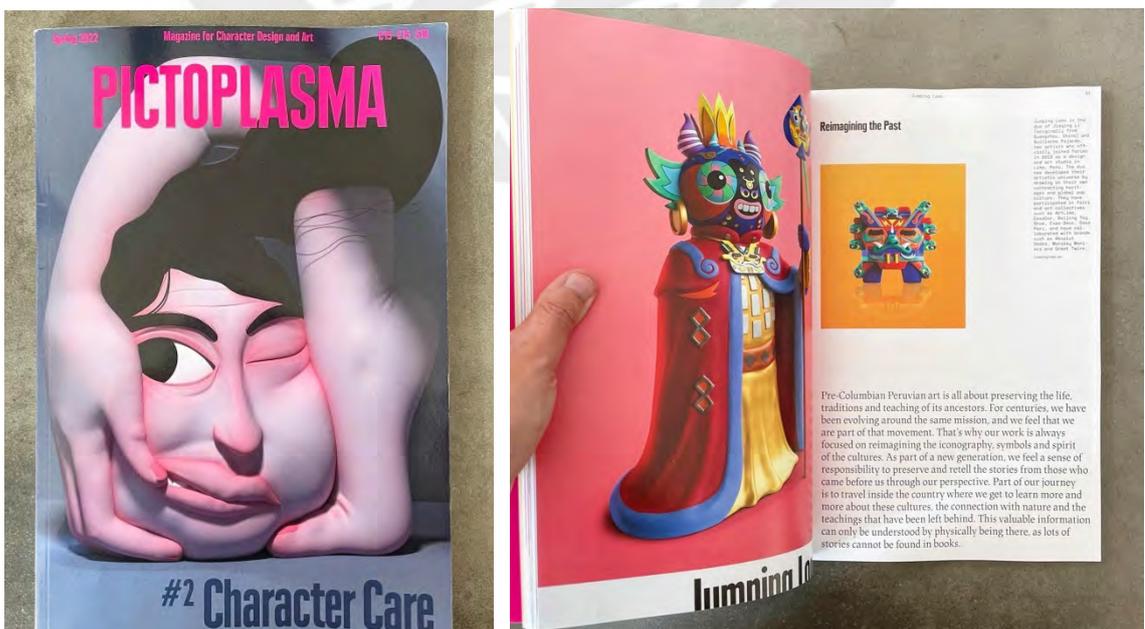


Figura 25.

Registro fotográfico de las escarapelas Carmelo Patria (modelo 2017) y Saqra (modelo 2018), del proyecto Perú te llevo en mi pecho.



Figura 26.

Registro fotográfico de las escarapelas Aia Paec (modelo 2019) y Candito Patria (modelo 2021), del proyecto Perú te llevo en mi pecho.



Figura 27.

Colección de tocados diseñados para el proyecto digital Wacky Gods.



Figura 28.

Colección de vestimenta diseñadas para el proyecto digital Wacky Gods.



Figura 29.

9 de los 5,000 tokens no fungibles, del proyecto digital Wacky Gods.



Figura 30.

Boceto y versión final del altar en homenaje al personaje Foodie Aia Paec para Wacky Shrines, del proyecto digital Wacky Gods.

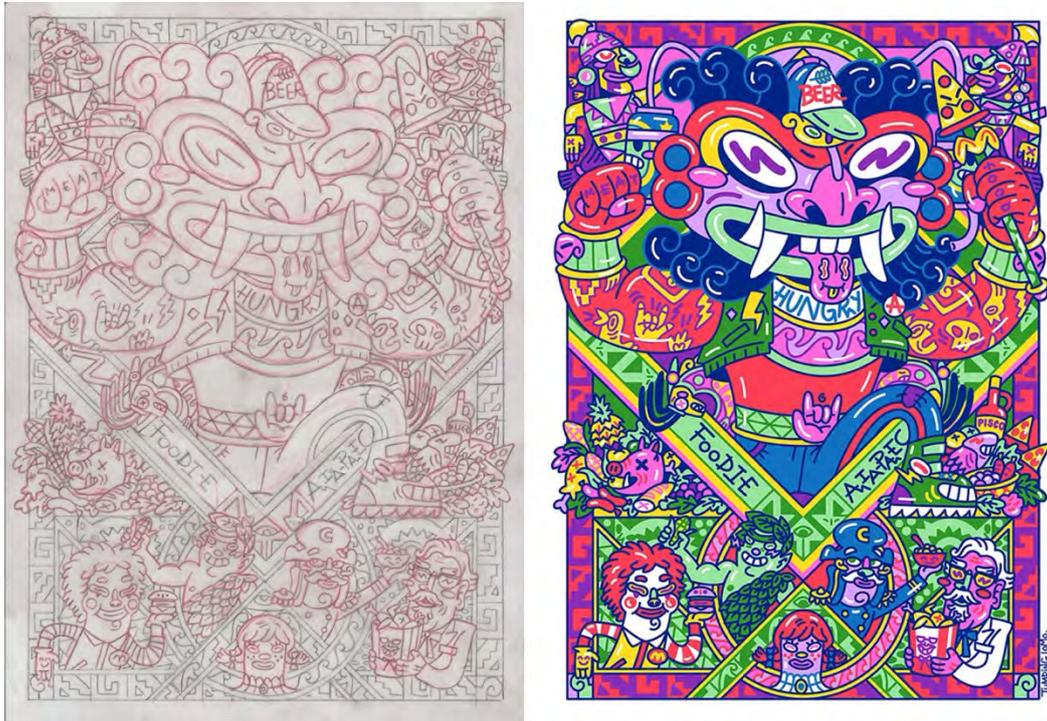


Figura 31.

Boceto y versión final del altar en homenaje al personaje Long, the eco-king para Wacky Shrines, del proyecto digital Wacky Gods.



Figura 32.

Boceto y versión final del altar en homenaje al personaje PHEME, la influencer, para Wacky Shrines, del proyecto digital Wacky Gods.

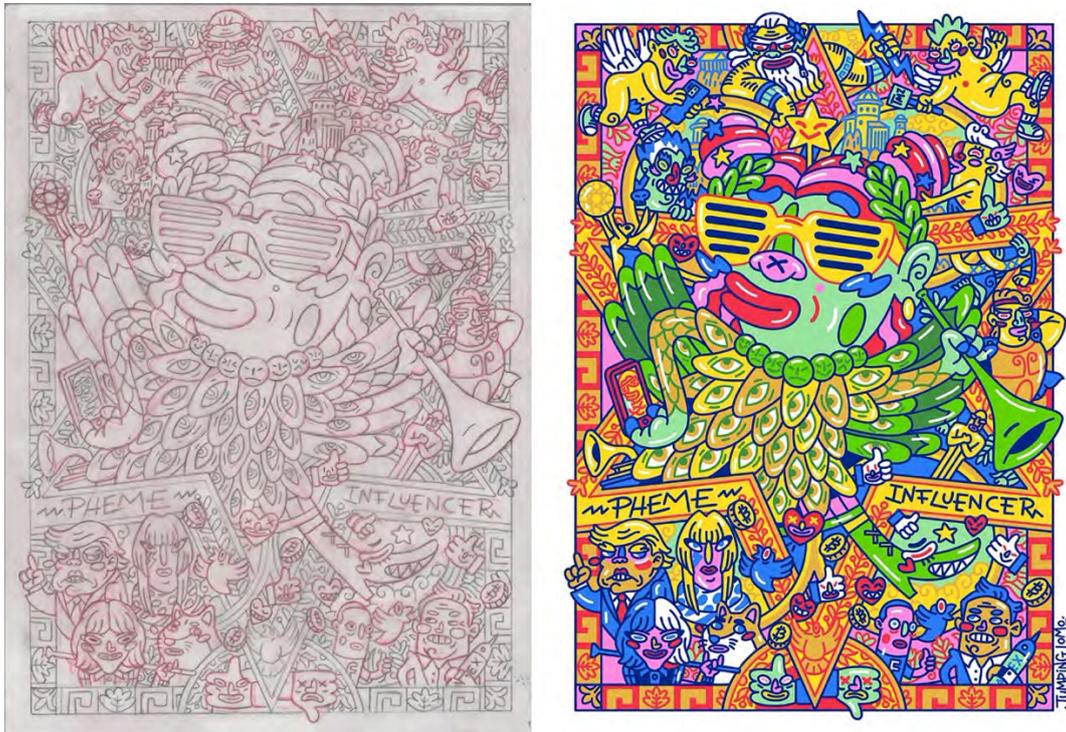


Figura 33.

Boceto y versión final del altar en homenaje al personaje Cat Lady Bastet para Wacky Shrines, del proyecto digital Wacky Gods.



Figura 34.

Boceto y versión final del altar en homenaje al personaje Lil' Shiva para Wacky Shrines, del proyecto digital Wacky Gods.

