

## **SOUVENIR DE PEREIRA PARA LA TRIBU URBANA OTAKU**

### **Pereira's souvenirs for the urban tribe Otaku**

Susana Bermúdez Gutiérrez<sup>1</sup>  
Asesor: DI. Félix Cardona Olaya

#### **SÍNTESIS:**

Como trabajo de colectivo en el ejercicio investigativo del programa denominado Diseño y teoría, se presenta el desarrollo de uno de los proyectos hechos durante el taller de diseño social. Se pretende indagar referentes culturales para la creación de objetos de consumo masivo, como es el caso de los souvenirs turísticos de Pereira, a través de la aplicación de técnicas etnográficas, donde se identifica, investiga y se toma como referencia una tribu urbana activa, para que a partir de sus requerimientos se establezca un producto de diseño que represente a la ciudad. Se establece, así, uno de los principios del diseño social: Reconocer la multiculturalidad de los contextos para lograr proyectos de diseño aceptados por el mercado.

**DESCRIPTORES:** Diseño social, técnicas etnográficas, turismo, *anime*.

#### **ABSTRACT:**

As a collective work presents the development of one of the projects done during the workshop of social design, which aims to explore cultural references to create objects of mass consumption such as tourist souvenirs in the city of Pereira, through application of ethnographic techniques which identifies, investigates and is taken as reference an active urban tribe, for their requirements from a product design representing the city is established, establishing one of social design principles: Recognize the multicultural contexts to achieve design projects accepted by the market.

**DESCRIPTORS:** Social design, Ethnographic techniques, Urban Tribes, Pereira, Souvenir, Tourism.

El proyecto *Ssouvenir*, para la ciudad de Pereira, buscaba realizar un objeto que creara un vínculo emotivo entre él y con las personas de una tribu urbana establecida, t. Teniendo en cuenta los referentes y determinantes aportados por dichas personas en un proceso de investigación previo a la construcción del mismo.

Inicialmente, se investigaron qué son las tribus urbanas:, dejando claro que son todos aquellos grupos de personas que se reúnen en torno a intereses, gustos, filosofías o lugares comunes y que buscan ser aceptados por la sociedad sin recriminaciones o cuestionamientos acerca del porqué de sus gustos (Papalini, 2006; Goldenstein y Meo,

1 Estudiante del colectivo del sexto semestre de diseño industrial 2011-1.

2010). Luego, de esto se indagó acerca de cuáles tribus hay vigentes en la ciudad; y por último se definió una con la cual trabajar, teniendo en cuenta diferentes factores, como la accesibilidad a este grupo y la aceptación por parte de ellos para hacer el realizar un trabajo haciendo uso de sus gustos y preferencias a realizar.

A partir de lo anterior, se eligió la tribu urbana de los *Otakus*, quienes son personas con gustos marcados en torno a la animación japonesa, más conocido como *anime* y *manga*, en todas sus expresiones y formatos, como los de los videojuegos, series de televisión, libros y hasta la música que acompaña este tipo de creación artística.

Luego de conocer algo referente a lo que es esta tribu o subcultura urbana, se realizó una entrevista básica acerca de los imaginarios de estas personas, de cómo ellos perciben la ciudad, cómo viven como sus ciudadanos y

cuáles son sus preferencias y rechazos respecto a las ciudades cercanas de Colombia y respecto a las grandes ciudades del mundo.

Se entrevistó a tres personas. Para la entrevista con dos de ellos, se planeó una salida a uno de sus lugares preferidos por ellos: como lo es el *Keki Café*, lugar situado en la Cra. 6 N° 23 -55 de la ciudad de Pereira, donde en un entorno muy japonés, se hicieron las preguntas y se habló acerca de otros de sus gustos, música, ocio y estilo de vida. La entrevista con el tercer miembro de la tribu, arrojó datos similares a los ya aportados, razón por la cual se pudo realizar sin complicaciones el siguiente ejercicio trazado en la metodología de investigación de la tribu, que buscaba plasmar en un *moodboard* (ver imagen Figura 1) sus imaginarios de ciudad, de ellos como ciudadanos y sus preferencias o rechazos sobre lo que son las distintas ciudades de Colombia y del mundo.



Figura 1. Moodboard presentado como ejercicio de taller de diseño social (Cardona, 2011)

En estos talleres se pretendió dar una muestra de la rutina y las prácticas que normalmente sigue esta tribu en Pereira, y se trató de representar los lugares que frecuentan, las ciudades del país y del mundo que miran como la más tolerantes hacia ellos y las que no, para establecer entre otras cosas gamas cromáticas, morfologías y espacios de

aceptación por parte de ellos en la ciudad en la que son ciudadanos.

El paso a seguir fue realizar una encuesta siguiendo la metodología de imaginarios urbanos (Silva, 2001), a por lo menos cuatro integrantes de la tribu. Con esto se pretendió conocer más a fondo sus imaginarios, rutinas,

recorridos y hábitos de la ciudad, así como también sus gustos, lugares que frecuentan, el porqué y que es lo que encuentran en ellos. De allí se llegó a la conclusión de que disfrutaban salir con sus amigos a lugares como la circunvalar y principalmente a la sexta, en Pereira, a tomar cerveza, conversar y disfrutar tranquilamente sobre los últimos acontecimientos en el mundo del *anime* y *manga*.

Con estos datos se construyeron determinantes y requerimientos de diseño, a partir de conceptos claves:

- Letra japonesa
- Identificación con personajes de ciudad
- Exageración en los ojos y colores al representar figuras humanas
- Series de mujeres como las más exitosas y comentadas
- *Chibi anime*
- Diversión como búsqueda en la vida
- Amabilidad ante todo y todos. Cero violencia

Con estos parámetros se empezó a buscar una forma de combinar los gustos de ellos con algo referente a la ciudad de Pereira; se pensó en diferentes lugares y personajes reconocidos de la ciudad. Fue así como se llegó a la idea de tomar un personaje que es símbolo de la rumba en Pereira, ya que es una mujer amable y su vestimenta es una exageración de colores. Ella es reconocida en la rumba pereirana como la “Pechochula Gochelia” (Figura 2), por casi todos los que frecuentan estos sitios desde aproximadamente 10 años.

Con este personaje como aglutinador de lo simbólico para esta tribu y con posibilidades de volverlo un souvenir se establecen Requerimientos de Diseño así:



Figura 2. Proceso de composición de la figura

- Manejar formas representativas de los comics manga que representen a Pereira con sus personajes
- Manejar exageración en las figuras antropomorfas
- Utilizar saturación en colores contrastantes
- Utilizar letra japonesa respectiva a Pereira para los Otaku.

De manera que se empezó a dibujar para aprender la técnica, tratando de involucrar en este tipo de dibujo características del personaje elegido, tales como el cabello, las líneas de expresión, el vestuario, los lentes, entre otros detalles. Para convertir el dibujo un poco más caricaturesco se tuvieron en cuenta rasgos del *chibi anime* o “super deforme”, que plantea que el tamaño de la cabeza debe ser igual al del cuerpo (Figura 2).

De allí la caricatura empezó a tomar formas interesantes que se asemejaban al personaje, por lo que se precisaron proporciones y se elaboraron algunas vistas tanto del rostro como del cuerpo, para tener una clara idea de cómo quedaría el personaje a manera de *souvenir* y que representara todo lo que la tribu urbana acoge de la ciudad de Pereira. Se definió la gama cromática en amarillos, rojos y violetas, tanto para el cuerpo del personaje como para el empaque que lo contiene, todo bajo la estética *Otaku*.

Luego de este proceso de bocetación y proporción de todo el producto, se inició la elaboración de modelado con plastilina, con lo cual ya se obtuvo una idea general del producto final, tal y como se puede apreciar en el marco de imágenes de este texto.

Ya aprobado el diseño final por el docente a cargo y con los detalles morfológicos claros y el cumplimiento de requerimientos como ejercicio académico de aplicación de técnicas etnográficas para la comprensión de imaginarios urbanos, el producto final se modeló en *icopor*, con la técnica de planos seriados, para luego ser recubierto con *porcelanacrom* y a este se le dieron los detalles de colores, texturas y accesorios.

Más que el problema de producción del producto, lo que se pretende es la elaboración de un objeto semiótico que represente imaginarios. De allí, el detalle de la viñeta con el mensaje “Pereira es una Pechochula”, en letra con rasgos japoneses (Figura 3), que fue el prototipo final presentado como entrega del ejercicio académico.

Este proyecto representó un ejercicio académico interesante, pues se puede seguir evolucionando en la medida que se produzca en serie (Figura 3) y lograr un consumo

masivo, por la configuración misma del producto, bien sea con materiales cerámicos o poliméricos. Igualmente, da pie para el desarrollo de colecciones de personajes de Pereira que pueden ir creando identidad urbana a través de visiones de multicultural e inclusión social.



Figura 3.

Modelo final presentado como *souvenir* de Pereira para su tribu *Otaku*.

## Referencias

- Cardona, F. (2011). *Plan de curso de taller de diseño social*. Pereira: UCP.
- Goldenstein, B. y Meo, A. (2010). Representación de la sociedad actual desde la animación japonesa. *Primer Congreso Internacional de Historietas*, septiembre 23-25. Biblioteca Nacional, Buenos Aires, Argentina. Disponible en <http://www.vinetas-sueltas.com.ar/congreso/pdf/Historieta,MangayAnimacion/goldensteinymeo.pdf>
- Papalini, V. A. (2006) *Anime: Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social. Colección aperturas*. Buenos Aires: La Crujía Ediciones.
- Silva, A. (2006). *Imaginarios Urbanos* (5ª Ed.). Medellín: Editorial Arango.