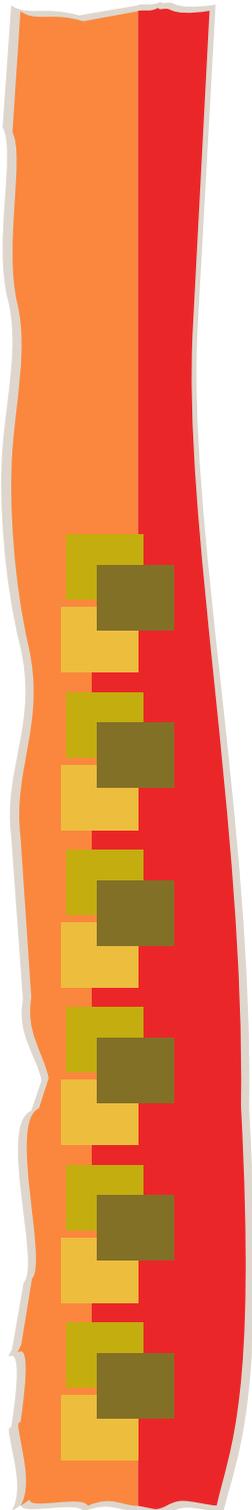


Creando con Papel



DIPLOMADO DISEÑO MULTIMEDIAL

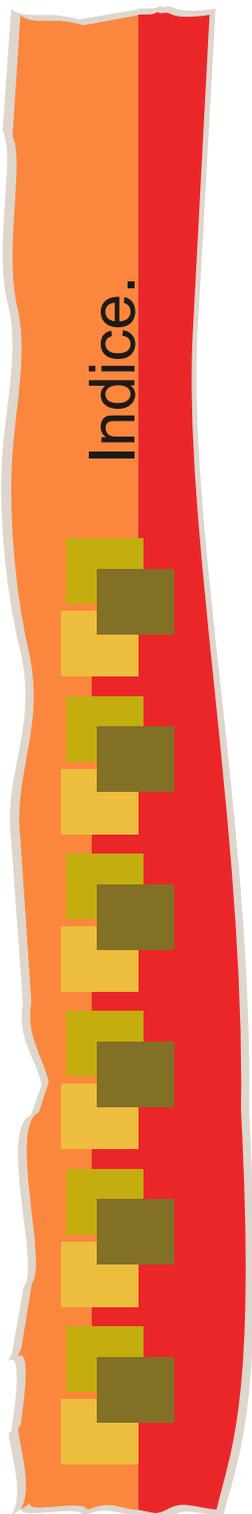
TITULO DEL PROYECTO:

CREANDO CON PAPEL

Integrantes del grupo de trabajo:

Juan Pablo Moran Maya
Cristian Arturo Polo Narv ez

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DISE O
SAN JUAN DE PASTO
2008**



	PAG
Justificación.	12
Descripción del problema.	13
Hipótesis.	14
Planteamiento.	15
Objetivos.	16
Metodológica.	17
Resultados.	18
Marco Histórico.	19
Marco Teórico.	21
Marco Contextual.	34
Story board.	35
Tipografía.	42
Mapa mental.	44
Proceso gráfico.	45
Conclusión.	52
Información técnica.	54
Anexos.	55
Bibliografía.	72

Lista de fotos.

	PAG
Foto No 1: Historia del papel maché de Walter Costa; Juguete chino de papel maché.	19
Foto No 2: Historia del papel maché de Walter Costa; Cajita de rapé.	19
Foto No 3: Historia del papel maché de Walter Costa; sillón en papel maché.	20
Foto No 4: www.sermel.com; Jirafa de papel maché.	20
Foto No 5: Modelado de manos, artesano del carnaval.	24
Foto No 6: Técnica de pellizcado, <i>La cerámica</i> ; Parramón.	25
Foto No 7: Técnica de pellizcado, <i>La cerámica</i> ; Parramón.	25
Foto No 8: Técnica prensado en molde, <i>La cerámica</i> ; Parramón.	25
Foto No 9: Técnica prensado en molde, <i>La cerámica</i> ; Parramón.	25
Foto No 10: Técnica de placas, <i>La cerámica</i> ; Parramón.	26
Foto No 11: Técnica de placas, <i>La cerámica</i> ; Parramón.	26
Foto No 12: Armazón en alambre; utilizado por los artesanos del carnaval.	27
Foto No 13: Espiral estructura en malla; Registro fotográfico proceso investigativo.	27
Foto No 14: Preparación de Caseína; Registro fotográfico proceso investigativo.	28
Foto No 15: Preparación de Caseína; Registro fotográfico proceso investigativo.	28
Foto No 16: Herramientas de alfarería, <i>La cerámica</i> ; Parramón.	29
Foto No 17: Texturas aplicada a la caseína; Registro fotográfico proceso investigativo.	30
Foto No 18: Texturas aplicada a la caseína; Registro fotográfico proceso investigativo.	30
Foto No 19: Texturas y color aplicada a la caseína; Registro fotográfico proceso investigativo.	30
Foto No 20: Texturas y color aplicada a la caseína; Registro fotográfico proceso investigativo.	30
Foto No 21: Texturas y color aplicada a la caseína; Registro fotográfico proceso investigativo.	30
Foto No 22: Picado de papel; Registro fotográfico proceso investigativo.	45
Foto No 23: Candelabros - Fervor papel maché; Galería multimedia; Registro fotográfico proceso investigativo.	57
Foto No 24: Frutero - Serpenti-naz, papel maché; Galería multimedia; Registro fotográfico proceso investigativo.	59
Foto No 25: Espejo de pared - Retazos, papel maché; Galería multimedia; Registro fotográfico proceso investigativo.	61
Foto No 26: Frutero - Huellas papel maché; Galería multimedia; Registro fotográfico proceso investigativo.	64
Foto No 27: Bandeja panera - Surcos papel maché; Galería multimedia; Registro fotográfico proceso investigativo.	66
Foto No 28: Bandeja - Hojarasca papel maché; Galería multimedia; Registro fotográfico proceso investigativo.	68
Foto No 29: Panera - Trama papel maché; Galería multimedia; Registro fotográfico proceso investigativo.	70

Lista de Imágenes.

	PAG
Imagen No 1: Esquema proceso de corte de papel periódico; Story board.	35
Imagen No 2: Esquema proceso de humedecido; Story board.	36
Imagen No 3: Esquema proceso de escurrido; Story board.	36
Imagen No 4: Esquema proceso de molido o licuado; Story board.	37
Imagen No 5: Esquema preparación del papel maché; Story board.	38
Imagen No 6: Esquema modelado; Story board.	39
Imagen No 7: Esquema prensado en molde; Story board.	39
Imagen No 8: Esquema aplicación de papel maché sobre malla; Story board.	40
Imagen No 9: Esquema aplicación de texturas; Story board.	41
Imagen No 10: Mapa mental; Story board.	44
Imagen No 11: Boceto de fondo multimedia; papel picado.	45
Imagen No 12: Boceto plataforma del texto y imágenes de la multimedia primera animación; hoja de papel envejecido.	45
Imagen No 13: Boceto plataforma del texto y imágenes de la multimedia; hoja de papel envejecido.	46
Imagen No 14: Boceto botones de la multimedia; retazos de papel picado.	46
Imagen No 15: Uso de segmento fotográfico del papel picado, se trato la fotografía dándole la apariencia de desgaste.	47
Imagen No 16: Concepto de papel envejecido que será la plataforma de la multimedia; se trabajo en adobe illustrator.	47
Imagen No 17: Concepto de papel envejecido animación plataforma de texto y imágenes; se trabajo en adobe illustrator.	47
Imagen No 18: Botones de los distintos departamentos de la multimedia.	48
Imagen No 19: Pantallaso inicial nombre de la multimedia, presentación.	49
Imagen No 20: Pantallaso distribución de la multimedia, video descriptivo procesos obvención del papel maché y técnicas.	50
Imagen No 21: Pantallaso galería de productos elaborados en papel maché, ficha descripción del producto.	21
Imagen No 22: Propuesta diseño de empaque para multimedia.	55
Imagen No 23: Propuesta de carátula; Diseño de empaque para multimedia.	56
Imagen No 24: Propuesta carátula cd.	56
Imagen No 25: Boceto de candelabros línea Fervor; Galería multimedia.	57
Imagen No 26: Boceto de frutero línea Serpenti - naz; Galería multimedia.	59
Imagen No 27: Boceto de espejo línea retazos; Galería multimedia.	61
Imagen No 28: Boceto de frutero línea Huellas; Galería multimedia.	64

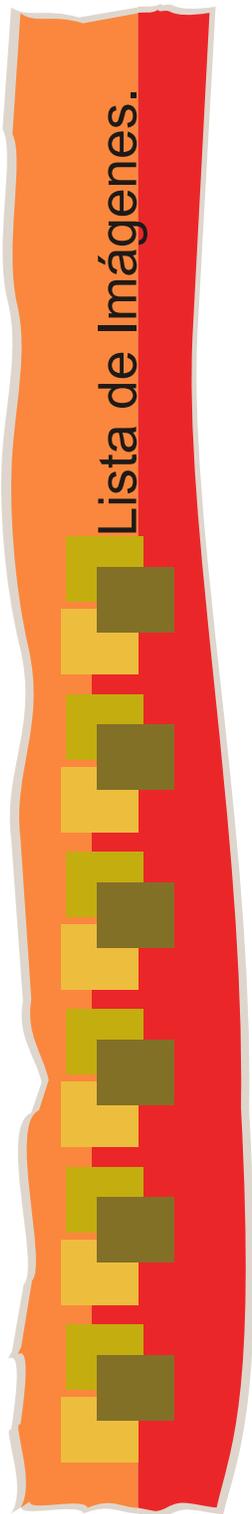


Imagen No 29: Boceto de panera línea Surcos; Galería multimedia.

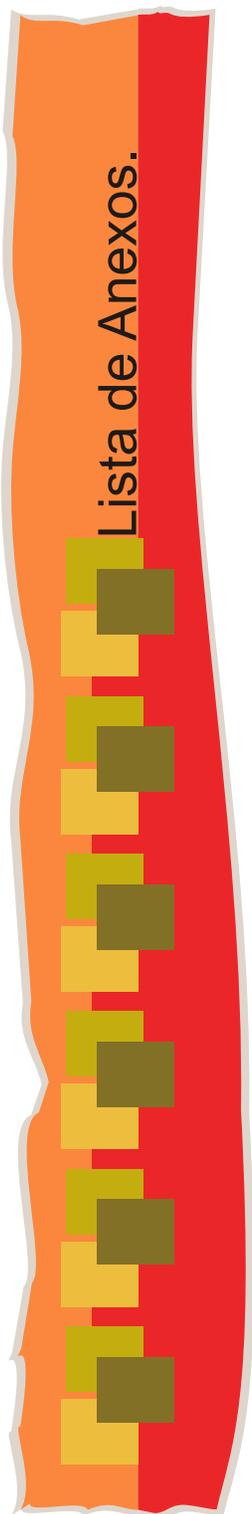
Imagen No 30: Boceto de bandeja línea hojarasca; Galería multimedia.

Imagen No 31: Boceto de panera línea trama; Galería multimedia.

PAG
66

68

70



Lista de Anexos.

Bocetos de empaque cd.

- Propuesta diseño de empaque para multimedia.
- Propuesta de carátula.
- Propuesta carátula cd.

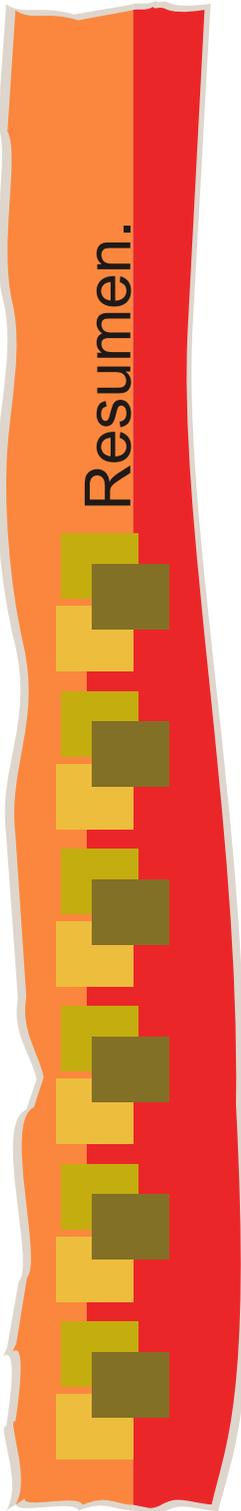
PAG

55
56
56

Bocetos de productos.

- Boceto de candelabros línea Fervor.
- Boceto de frutero línea Serpenti naz.
- Boceto de espejo línea retazos.
- Boceto de frutero línea Huellas.
- Boceto de panera línea Surcos.
- Boceto de bandeja línea hojarasca.
- Boceto de panera línea trama.

57
59
61
64
66
68
70



Resumen.



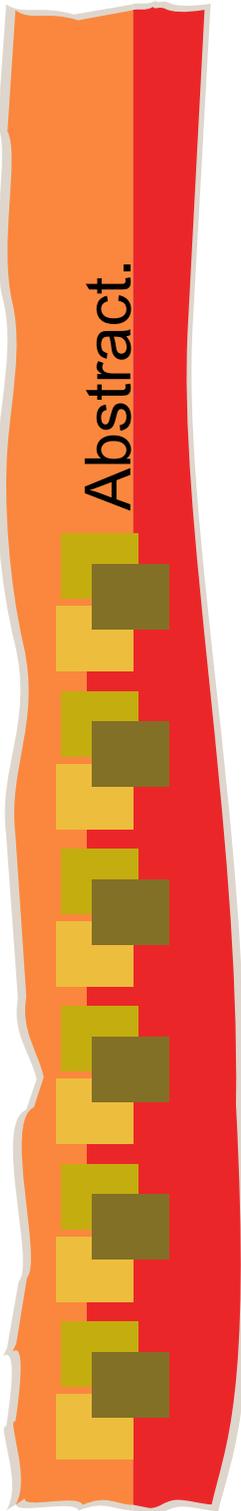
RESUMEN

El proyecto creando con papel pretende llevar al alcance de instituciones y público interesado en el manejo del papel maché algunas técnicas útiles para el desarrollo de objetos neoartesanales.

La intención de este proyecto es desarrollar una herramienta que le permita a los usuarios interesados en la técnica del papel maché documentarse de manera interactiva y practica en los procesos de obtención de esta materia prima; Además poner en su conocimiento algunas de las aplicaciones relacionadas con la elaboración de objetos, mediante el análisis de algunas técnicas tomadas de procesos artesanales afines, las cuales pueden constituirse como alternativas productivas para la comercialización de elementos utilitarios.

La multimedia permite apreciar la información del proyecto en un medio de aprendizaje virtual, con la facilidad de que el usuario pueda acceder a su elección dentro de las temáticas incluidas en las distintas secciones de la plataforma de la multimedia, de esta manera se facilita el aprendizaje de la información de los distintos temas gracias a la claridad expuesta en ellos, soportada en el material grafico de video y textual extraído de la información obtenida en las experiencias previas con la materia prima.

El proyecto pretende dirigirse a instituciones que tengan como objetivo la enseñanza de oficios a grupos poblacionales afectados por condiciones sociales desfavorables tales como población desplazada o afectada por problemas de alcoholismo o drogadicción: En todos los casos asesorados por personal conocedor del manejo del papel maché, también busca mostrar esta materia prima como un recurso gestor de oficios didácticos o productivos en los cuales sea tomada como medio de esparcimiento o como una alternativa de producción de objetos neoartesanales.



Abstract.



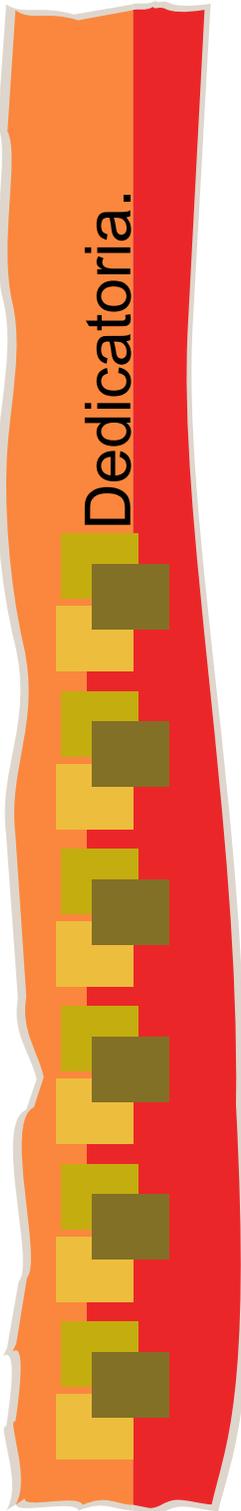
ABSTRACT.

The aim of the project “Creando con papel” is to provide education institutions and people interested in the papier mâché as raw material with some techniques for the development of neo artisanal objects.

The intention of the project is to develop a tool which will allow the user to find information in relation to the obtaintion of papier mâché as raw material in a practical and interactive way, it will also provides the user with some knowledge about the making of useful objects, through the analysis of some techniques taken from similar artisanal processes, which can be used as an alternative for the commercialization of useful products.

The multimedia presents the project information in a virtual learning environment, in which the user can easily access to any of the multimedia, this way it is easier to learn about the topics thanks to the clarity in which they are presented, backed up with video and text material taken from the information obtained in previous experiences with the raw material.

The project aims to institutions which have the teaching of jobs to groups of people affected by unfavorable social conditions such as refugees or people with problems of alcoholism and drugaddiction; In all cases managed by people who knows about the handling of papier mâché, it also tries to show this raw material as a means of entertainment or as an alternative for the production of neo artisanal objects.



Dedicatoria.

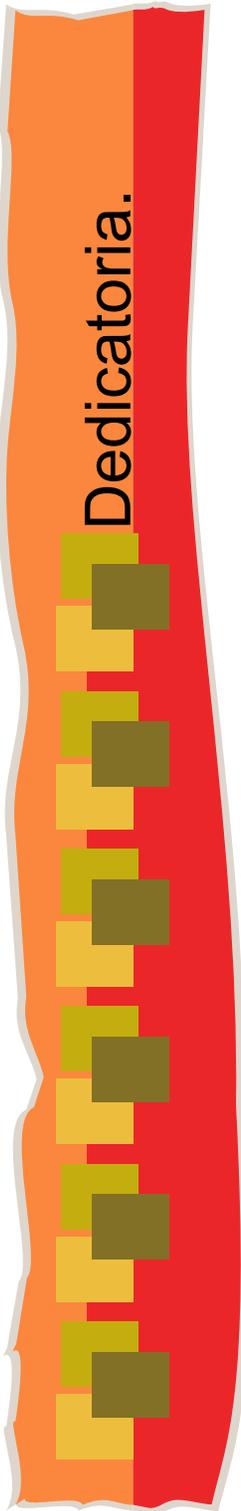


DEDICATORIA.

Juan Pablo Morán Maya desea extender los agradecimientos al cuerpo docente del programa de Diseño Industrial, por a ver brindado los conocimientos de una de las mejores enseñanzas que se pueda transmitir a un estudiante, dándome las bases y herramientas necesarias para ser un excelente profesional.

Deseo agradecer a mi familia especialmente a mi madre Cecilia Maya Guerrero quien me apoyo incondicionalmente, para lograr alcanzar la meta de ser un Diseñador Industrial, por lo cual dedico este titulo a su nombre y extenderlo a mis tíos, quienes me estimularon durante todo el proyecto de mis estudios universitarios.

Este proyecto representa el reto de culminar la carrera con lo que mejor sabemos !Diseñar!.



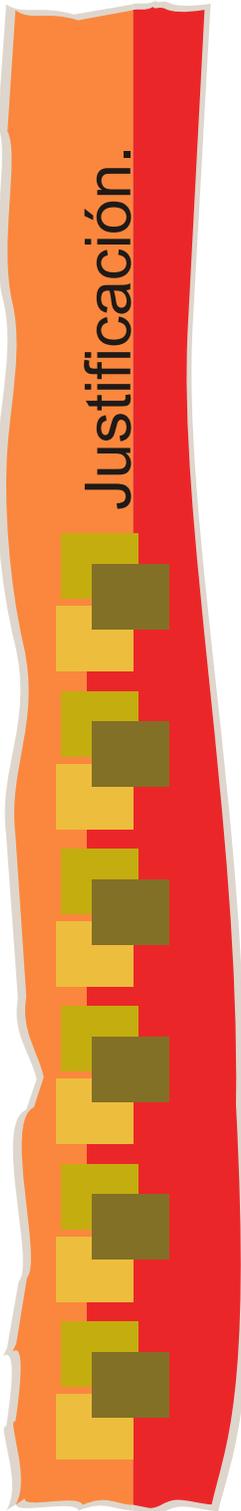
Dedicatoria.



DEDICATORIA.

Cristian Polo Narváz presenta sus más sinceros agradecimientos a la providencia por poseer la capacidad de la causa y el efecto, a mis padres: Jairo Alfredo Polo y Ana Lucia Narváz por su infinito apoyo, a mis hermanos y amigos por su incondicional compañía y al cuerpo docente del programa de Diseño Industrial por facilitar a través de su conocimiento, el aprendizaje que me a forjado como un profesional.

Los autores desean extender agradecimiento a Francisco Ayala quien nos brindo su accesoria en el desarrollo del proyecto.



Justificación.



JUSTIFICACIÓN.

En una creciente sociedad polucionada por la acumulación de desechos resultantes de distintos procesos industriales, se muestra como indispensable la implementación de métodos alternativos de producción en procura de aplacar el deterioro evidenciado en el medio ambiente.

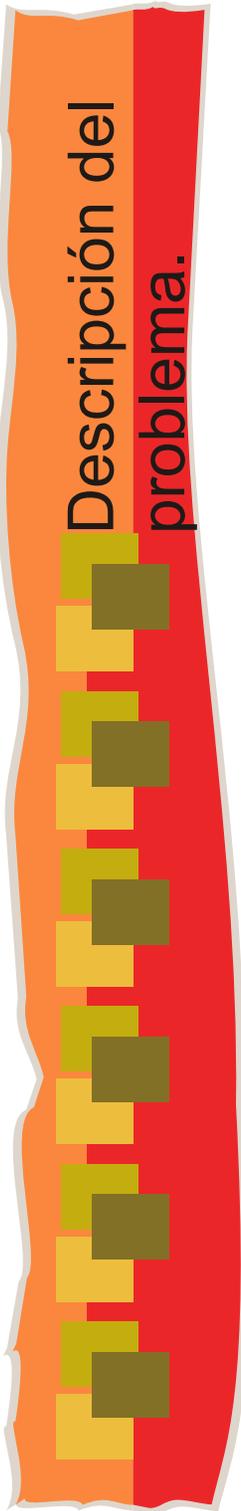
Una de las alternativas que actualmente cobra mas fuerza esta relacionada con la reutilización de materiales valorados como desecho para de ellos obtener materia prima base en el desarrollo de otros objetos.

El papel maché dentro de los materiales que se encuentran como materia prima obtenida de desechos; es un recurso con muchas cualidades para la elaboración de innumerables objetos gracias a sus características físico mecánicas que remplazan con facilidad otros materiales no reciclables.

Teniendo en cuenta la magnitud de la problemática ambiental, y las ventajas que un material como el papel maché brinda en la elaboración de elementos utilitarios, se plantea como opción el difundir algunas de las técnicas que facilitan la utilización de este material.

La tecnología en la actualidad nos brinda medios que facilitan la comunicación de estas técnicas. Por medio de este proyecto se pretende usar las herramientas que nos brindan los sistemas y la multimedia para lograr una difusión eficaz y dinámica, en la cual la interacción de el usuario y la técnica se involucren mediante un modulo pedagógico virtual.

Se plantea como recurso eficiente para lograr solventar el objetivo propuesto el desarrollo de una interfas interactiva que permita poner de manifiesto las cualidades de la materia prima.



Descripción del problema.



DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.

La problemática ambiental que representa la acumulación de desechos, trajo como respuesta la mirada hacia la utilización de estos, lo que conduce a buscar alternativas que les concedan un nuevo carácter funcional.

A pesar de las múltiples utilidades que se le han encontrado a materiales como el papel de prensa escrita, este sigue desperdiándose por la falta de elementos que de manera eficiente difundan las utilidades de este papel como materia prima, desestimando el potencial que el papel maché brinda en la elaboración de distintos tipos objetos que incrementan la utilidad y el valor del material original.

Encontrar un escenario que comunique eficientemente el proceso de obtención del papel maché requiere identificar los elementos esenciales que constituyan la esencia de la obtención de este material y que de manera eficiente se transmitan al usuario interesado en el aprendizaje de esta técnica.

La conjugación de elementos que nos permitan poner en conocimiento de un público objetivo las cualidades de este material considerando la disposición de los medios actuales de difusión pueden verse representadas por un recurso de tipo interfase siempre y cuando se logre integrar la información esencial y reflejarla utilizando los elementos disponibles en una multimedia (textuales, gráficos, videográficos, sonidos).

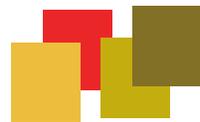
Hipótesis.



HIPÓTESIS.

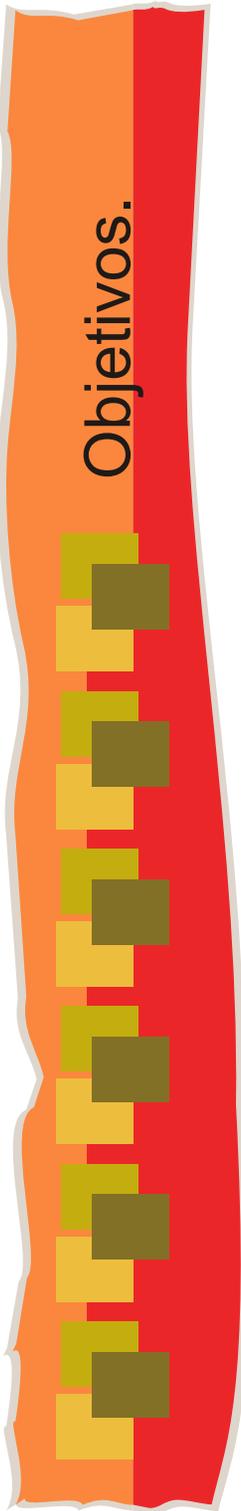
Creemos que los recursos gráficos que nos brinda una herramienta multimedia puede generar unas condiciones eficientes de difusión que muestren el manejo del papel maché como una alternativa productiva de uso domestico o empresarial en la generación de elementos utilitarios neoartesanales.

Planteamiento.



PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

¿Cómo difundir de manera dinámica mediante un sistema multimedial, las técnicas y ventajas que brinda el papel maché, utilizando como materia prima para el desarrollo de objetos?



Objetivos.



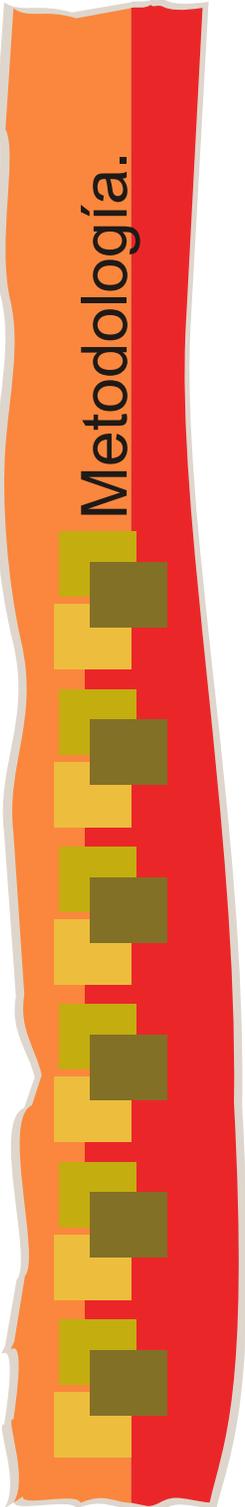
OBJETIVO GENERAL:

Creación de un sistema multimedia dirigido a difundir algunos de los procesos relacionados con la producción del papel maché y la elaboración de productos como actividad productiva alternativa.



OBJETIVOS ESPECIFICOS:

1. Lograr conjugar los elementos que nos brinda un sistema de tipo "interfase" para generar un medio, el cual nos permita difundir los procesos relacionados con el papel maché tanto en técnicas de producción como en diseños alternativos.
2. Mostrar de manera interactiva los procesos de obtención del papel maché dirigido a la elaboración de objetos con características neo-artesanales.
3. Mostrar las posibilidades creativas del papel maché por medio de los recursos que nos brindan un entorno multimedial (texto, gráficos, fotografías, videos, sonidos).



Metodología.



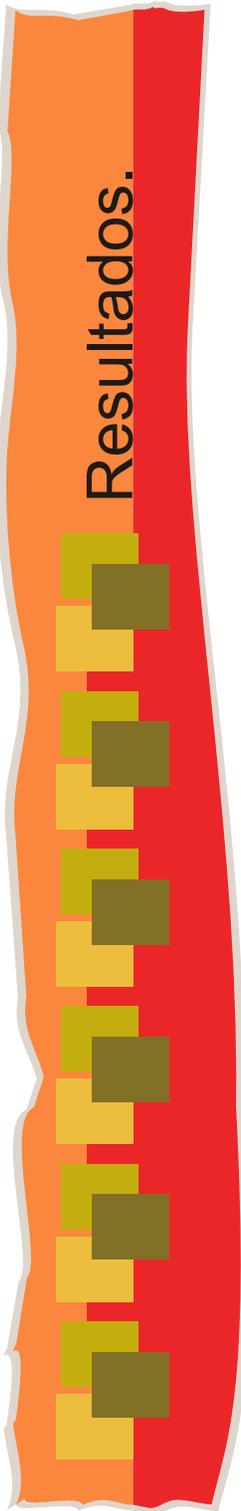
METODOLOGÍA.

Planteamos el método deductivo como elemento de razonamiento; partiendo del conocimiento de procesos generales resultantes de la investigación previa que se involucran en el manejo del papel maché.

Mostrando sintéticamente y de manera interactiva los elementos particulares de este material: evidenciar paso a paso cada una de los periodos para su obtención como materia prima y su aplicación relacionada con unas técnicas prácticas para la obtención de objetos.

También basándonos en la teoría propuesta por GuiBonsiepe¹, lograr una adecuada contextualización entre los conceptos esenciales del proyecto y los elementos que constituyen la interfase.

¹ GUI BONSIEPE, *Del objeto a la Interfase*. ediciones infinito Buenos Aires Argentina.



Resultados.



RESULTADOS ESPERADOS.

La intención de este proyecto es desarrollar una herramienta que le permita a los usuarios interesados en la técnica del papel maché documentarse de manera interactiva y practica en los procesos de obtención de esta materia prima además poner en su conocimiento algunas de las aplicaciones relacionadas con la elaboración de objetos, las cuales pueden constituirse como alternativas productivas para la comercialización de elementos utilitarios.

Lograr una coherente estructura visual interactiva que les permita tener a los potenciales usuarios de la multimedia un desempeño fluido con el sistema, que se deberá evidenciar en la compenetración con el medio y el aprendizaje de la información.

Obtener un sistema que pueda constituirse como una herramienta pedagógica facilitadora en la difusión y aprendizaje de las utilidades del papel maché, practica en la capacitación de grupos o usuarios interesados en la técnica del papel maché.



HISTORIA DEL PAPEL MACHÉ O CARTA PESTA

El arte de trabajar la pasta de papel se comienza a usar en China en el siglo II DC, cuando se logra hacer pulpa de madera y todos sus derivados, entre ellos, el "Papel Maché". No fue hasta el siglo X, que el papel reemplazó al papiro, usado desde el antiguo Egipto.



Foto No 1: Juguete chino de papel maché.

En la guerra con los persas en el siglo VII, éstos se apropiaron de estas técnicas, que recorren la costa norte de África. Con la pasta de papel se hacían objetos útiles, como bandejas, juguetes, etc. Muchos de estos objetos se conservan todavía.

Esta técnica entra por primera vez a Europa gracias a los comerciantes venecianos. Durante el siglo XVII, donde surgió una auténtica industria de cajas de papel. Estas cajas fueron las famosas "cajitas de rapé".

La técnica de esta época era demasiado lenta y costosa. El papel rasgado se ablandaba al calor, se remojava en agua, y luego se moldeaba en formas de madera y se saturaba de aceite de linaza. Se añadían capas de pasta, mezclada con arcilla roja, con hollín y con aceite. Después del secado, el objeto se pulía y laqueaba.



Foto No 2: Cajita de rapé.

A mediados del siglo XIX, el papel maché se utilizó mucho en Inglaterra y en Francia. La idea de vaciar la pasta de papel con pegamento en moldes es una idea inglesa y data más o menos de 1820. Joshua Bettridge de Birmingham fue el más famoso fabricante de muebles en papel maché, exportó sus muebles al mundo entero.

En la misma época, en Francia, Pierre Adt abre una fábrica. Se especializa en la fabricación de objetos de arte para la mesa, (cestas para el pan, bandejas, cajitas, etc.)



Foto No 3: Historia del papel mache de Walter Costa; sillón en papel maché.



Foto No 4: www.sermel.com; Jirafa de papel mache.

De esta época viene la expresión "papier-mache" Es una palabra francesa. Las francesas solían comprar papel de desecho a editores y encuadernadores y lo procesaban masticándolo. De allí su nombre: papier-mache. Eso fue antes de que se inventaran máquinas que pudieran moler el papel.

El papel maché fue también popular como imitación de trabajos de estuco y ornamentos de yeso. Los ingleses importaban grandes cantidades de trabajos de laqueado, de China y Japón, que inspiraron a los manufactureros a producir papel maché laqueado.

El laqueado japonés se impuso con furor. Todo era hecho y laqueado en papel maché, barnizado, dorado, incrustado de piedras preciosas, marmolados, o pintados con flores, helechos, animales, etc. Desde escenarios, techos para coches, asientos, cabinas de barcos de lujo, hasta puertas y escritorios.

En algunas regiones de los Estados Unidos, la pasta de papel fue hasta 1900 objeto de un artesanado familiar.

Ahora la pasta de papel tiene un sitio relevante en el Arte y está al alcance de cualquier persona que tenga la inquietud de crear algún objeto con sus manos.

Aunque muy simplificadas las técnicas modernas requieren paciencia. La pasta de papel puede adaptarse a las formas más caprichosas y más sorprendentes.

En todos los continentes se conoce el uso tradicional del papel maché en sus numerosas variedades: títeres, muñecas, máscaras, juguetes, decoración, etc.

Es porque es un material barato, versátil y de fácil obtención y procesamiento.



Experiencias con el Papel Maché.

Conociendo las cualidades que brinda el papel maché en sus alternativas productivas tanto en fines decorativos como utilitarios, se planteó la posibilidad de utilizar este material, como una alternativa en la elaboración de elementos utilitarios neo-artesanales.

En el desarrollo de este propósito se, comenzó dando paso a una etapa básica de conocimiento del material un proceso experimentación, su manejo a través de la historia, sus cualidades físico mecánicas sus referentes en distintos campos de uso.

En una etapa siguiente se experimentó con técnicas puntuales presentes en procesos artesanales como las usadas en el desarrollo de piezas de alfarería y técnicas relacionadas con la creación de motivos alegóricos del carnaval de negros y blancos (murgas y carrozas).

Estas técnicas fueron valoradas por la afinidad que tenían con relación al papel maché y por su potencial aplicación y aporte que le darían al manejo de esta materia prima.

De las técnicas de la alfarería se tomaron puntualmente, el modelado, pellizado, embutido y molde (conjuntamente con las herramientas que acompañan a estos procesos)² mientras que de los procesos del carnaval se tomó a manera experimental, la malla que es usada como estructura de figuras del desfile.

Dentro de las técnicas de acabados se experimentó con el acabado natural y/o lijado, también el aplicando de caseína con distintos tratamientos para aprovechar las distintas texturas que esta aplicación pueda brindar.

² MICHAEL CASSON *Alfarería Artesanal*, Ediciones CEAC

Marco teórico.

La etapa correspondiente al color en la cual se hizo uso de vinilos, patinas, envejecido, procurando ver el efecto resultante de estas aplicaciones.

Finalmente luego de este proceso de prueba y de un análisis en el que se incluyó diseño y bocetación, se prosiguió a la aplicación de las experiencias sobre objetos puntuales.

Los resultados de estas pruebas permitieron confirmar las capacidades de esta materia prima que ya quedaban expuestas en el conocimiento de su historia y su capacidad practica como base de un estructurado proceso de diseño, en la aplicación hacia elementos utilitarios enfocados en el campo neo-artesanal.



Papel maché

La expresión papel maché proviene de la palabra francesa “papier - mache” que traduce textualmente papel mascado, recibe este nombre debido a que las mujeres francesas solían comprar papel de desecho a editores y encuadernadores y lo procesaban masticándolo.

Esta materia prima es obtenida apartir del la reutilización de papel de desecho que en el caso particular de nuestro proyecto se centra en el uso especifico de papel de prensa escrita.

El proceso de obtención del papel maché consiste en someter al papel de prensa escrita a distintos tratamientos de molido y humedecido que esencialmente lo que buscan es fragmentar el material y reactivan la celulosa (presente en la estructura del papel por su origen vegetal) para conferirle al papel cualidades plásticas, una vez estas son reactivadas la utilidad de este material nos permitirán desarrollar distintos elementos de tipo decorativo como utilitario.

Marco teórico.

Desde que el hombre logra obtener pulpa de madera para la fabricación de papel; se conoce el uso que se le a dado al papel maché caracterizado por las cualidades que este material posee, cualidades que le permiten una respuesta positiva a procesos de modelado manual o con herramienta, la rigidez que muestra posterior al secado y su bajo peso en relación al tamaño.

Históricamente el papel maché se conoce por su uso dirigido a la elaboración de objetos; A mediados del siglo XVIII, este material comienza a ser usado a gran escala en la realización de muebles y objetos de arte como las famosas cajas francesas de rapé. El papel maché fue también popular como imitación de trabajos de estuco y ornamentos de yeso.

La técnica del papel maché a evolucionado a través de los años y se ha visto afectada por variantes que han influido directamente sobre sus aplicaciones, el desarrollo de nuevos materiales y nuevos procesos productivos, son principalmente los gestores de esos cambios en el desarrollo productivo del material y han conllevando a que la pasta de papel tenga sitio relevante en el arte³.



Artesanía: Es el trabajo resultante de la fusión de las culturas americanas y europeas, elaborado por artesanos de forma anónima con conocimientos transmitidos de generación en generación. Para su desarrollo se utilizan herramientas y maquinas simples además se emplea materias primas naturales del medio geográfico en el cual se desarrolla. Caracterizando la identidad cultural de una región⁴.



Neo-artesanía: Son objetos de elaboración manual en los cuales se conjugan elementos de distintas culturas, así como nuevos materiales, técnicas y factores de diseño enfocados a las necesidades y funciones de la vida actual⁴.

³ WALTER COSTA y RUBEN ROMERO *arte, objeto y contexto*.
www.waltercostas.com.ar

⁴ ARTESANIAS DE COLOMBIA; Manual de diseño 2002.



TÉCNICAS REFERENTES

Técnicas de alfarería.



Modelado: Técnica que consiste en elaborar una forma detallada en arcilla teniendo como base el desarrollo manual. También para aumentar el manejo de detalles se hace uso de herramientas de madera, plástico y metal con las cuales se puede obtener texturas que den la sensación de rayado, bajo y altos relieves, grabados etc.



Foto No 5: Modelado de manos, artesano del carnaval.

Marco teórico.



Pellizado: Técnica que utiliza los dedos y la palma de las manos para dar forma pellizando la masa, utilizada en alfarería para hacer jarrones, vasijas, platos, etc.



Foto No 6: Técnica de pellizado, *La cerámica*; Parramón.



Foto No 7: Técnica de pellizado, *La cerámica*; Parramón.



Prensado en moldes: Técnica utilizada en la alfarería en la que se utiliza moldes con formas establecidas, en la cual se aplica la arcilla presionando con las manos para que esta adquiera la forma o relieve prediseñados.



Foto No 8: Técnica prensado en molde, *La cerámica*; Parramón.



Foto No 9: Técnica prensado en molde, *La cerámica*; Parramón.

Marco teórico.



Placas: Técnica utilizada en alfarería, en que se trabaja aplanando la arcilla utilizando la mano o rodillo, se usan también marcos de madera para obtener formas definidas (placas rectangulares y cuadradas).



Foto No 10: Técnica de placas, *La cerámica*; Parramón.



Foto No 11: Técnica de placas, *La cerámica*; Parramón.



TECNICA DEL CARNAVAL

Malla: A partir de nuestra investigación dentro del análisis de técnicas que nos pueda servir en el desarrollo de objetos se encontró en el manejo de estructuras que es usado por los artesanos del carnaval de Negros y Blancos una aplicación para dar fortaleza y forma al papel encolado, haciendo esta comparación se aplico, esta técnica que permite generar una estructura rígida limitada por las formas que podamos obtener a partir del maleado previo de la malla.

Doblando la malla y sujetándola con alambres se obtienen figuras curvas y orgánicas; una vez constituida la forma se aplica el papel maché presionando sobre la malla por los dos lados de la malla que dependiendo de la creatividad pueden derivar en objetos utilitarios.



Foto No 12: Armazón en alambre; utilizado por los artesanos del carnaval.



Foto No 13: Espiral estructura en malla; Registro fotográfico proceso investigativo.



ACABADOS Y TEXTURAS

Dentro de el proceso del manejo del papel maché y mas específicamente en su fase plástica se experimento con la capacidad maleable de este material con el propósito de obtener relieves y texturas apartir de la aplicación de presión con la mano o haciendo uso de herramientas de distintas características.

Cuando se hace una incisión en el papel o cuando se deja secar el papel en su estado natural estamos hablando de acabados y texturas que se pueden aprovechar a través del comportamiento natural del papel.

También con la ayuda de la caseína y herramientas que se suelen utilizar en la alfarería y otras que hemos aprovechado con cepillos, palos de chuzo, entre otros que estén a la mano, se desarrollaron algunas de las texturas logradas para la aplicación a objetos.



Foto No 14: Preparación de Caseína; Registro fotográfico proceso investigativo.



Caseína: Mezcla que se realiza utilizando carbonato de calcio, colbón industrial, vinilo (de cualquier color dependiendo de lo que se quiera lograr) y agua, esta pasta se la usa para realizar distintas texturas y acabados. Consisten en aplicar esta pasta sobre la forma desarrollada para luego aplicar con herramientas la textura deseada como rugosidad, relieves irregulares, acabado liso, esta pasta permite ser lijada para dar un acabado mas pulido y ala vez protege al papel de factores ambientales tales como la luz solar, la humedad del ambiente, las ralladura etc.



Foto No 15: Preparación de Caseína; Registro fotográfico proceso investigativo.

Marco teórico.



Herramientas: Son de gran utilidad las herramientas empleadas en el modelado de cerámica (herramientas de madera con filo biselado, peines de madera, trozos de bambú o madera, rodillos para lograr superficies lisas, alambres para rayar la superficie de caseína, etc.) el propósito de las herramientas es imprimirle a la figura una textura definida ya sea en su etapa plástica como también en el momento de dar acabados sobre la caseína.



Foto No 16: Herramientas de alfarería, *La cerámica*; Parramón.



Decoración y pintado : Gracias a que el papel es un material muy versátil se presta para darle cromaticidad con distintos tintes que existen en el mercado como pinturas a base de agua o aceite, estas se aplican ya sea sobre su acabado natural como tratado con caseína. Se puede proyectar innumerables aplicaciones dependiendo de la creatividad, la técnica y la intención del terminado que se le quiera dar al objeto.



Foto No 17: Texturas aplicada a la caseína; Registro fotográfico proceso investigativo.



Foto No 18: Texturas aplicada a la caseína; Registro fotográfico proceso investigativo.



Foto No 19: Texturas y color aplicada a la caseína; Registro fotográfico proceso investigativo.



Foto No 20: Texturas y color aplicada a la caseína; Registro fotográfico proceso investigativo.



Foto No 21: Texturas y color aplicada a la caseína; Registro fotográfico proceso investigativo.



CONJUGAR LA INFORMACION HACIA EL DESARROLLO DE LA INTERFASE.

Interfase: Es la conexión en la cual la interacción de el usuario y la técnica se involucran mediante un modulo pedagógico virtual.

Es un espacio en que se articula la interacción entre el cuerpo humano, la herramienta, y el objeto de acción. La interfase vuelve accesible el contenido comunicativo de la información a través del carácter instrumental interactivo y dinámico de los objetos multimedia⁵.



SINTESIS DE LA INFORMACIÓN

En primera instancia se reconoce toda la información de tipo visual y textual que se consigna dentro del proyecto del papel maché, de esta información se sintetiza los elementos que pueden compenetrarse en un entorno virtual.

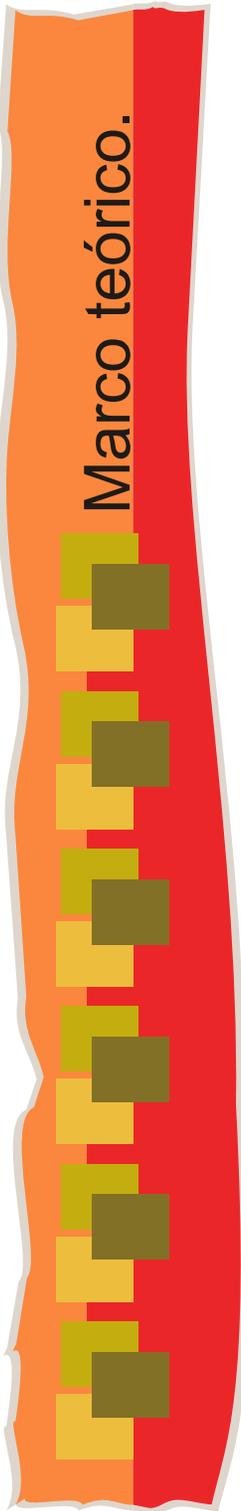
De manera esquemática se realiza un mapa mental de la disposición de los departamentos y secciones de las que se compone la multimedia

Se obtiene las descripciones puntuales que constituyen el proceso completo del proyecto del papel maché, con todos sus pasos claramente descritos.

Se dispone de la información grafica que complementa las descripciones puntuales y se realiza el ordenamiento considerando el orden genealógico y jerárquico de los procesos del papel maché, seguido de esto se divide por departamentos las acciones respectivas de la producción: de la materia prima al acabado final (... estructuración de los conjuntos de datos...)⁶.

⁵ GUI BONSIPE; *Del objeto a la interfase*. ediciones infinito Buenos Aires Pág. 17.

⁶ GUI BONSIPE; *Del objeto a la interfase*. ediciones infinito buenos aires Pág. 53.



Marco teórico.



HACIA LA ESENCIA VISUAL

Para conformar una estructura coherente entre la información del proyecto y el desarrollo de la interfase, se hace necesario rescatar ciertos elementos simbólicos que permitan conservar la esencia del material sin olvidar el carácter difusivo del producto esperado.



CONCEPTOS BASE

Parte de las intenciones del proyecto se fundamentan en el carácter *ecología* y de *reciclaje* del material, partiendo de estos conceptos comenzamos a derivar en otros términos complementarios que eventualmente constituirían una imagen global y coherente del entorno virtual.

Se realizó un análisis de los criterios complementarios a partir de los conceptos base, pretendiendo ante todo que sus eventuales propósitos nos permitieran fundamentar una estructura gráfica, obteniendo como resultado los siguientes términos:

-Ecología: naturaleza, flora, fauna, equilibrio, armonía, convivencia, medio ambiente.

-Reciclaje: Rusticidad, reutilizable, envejecido, urbano, polución, materiales, texturas.

También consideramos que el material y el concepto *papel maché* podía brindarnos una gran gama de criterios los cuales podían ser evidenciados en la síntesis fotográfica de su proceso; poniendo en consideración obtuvimos otra serie de criterios como: texturas, irregularidad, urbano, rugoso, maleable, papel picado, masa, multicolor, mezcla, decoración, hoja de papel, papiro.



SINTESIS GRAFICA.

Teniendo presente los conceptos que nos aproximan a la caracterización fundamental del proyecto, se prosigue a formular un esquema general de lo que sería la imagen de la interfase.

Sistemáticamente consideramos que el uso del material fotográfico que hace parte del proyecto base, caracteriza en gran parte la suma de criterios resultantes de los conceptos.

También se pone en consideración el uso de videos con los cuales se pretende dar puntualidad a ciertos procesos específicos concernientes al desarrollo de las técnicas.

El papel tomado como concepto puede brindarnos distintos elementos para la caracterización de la interfase, en el se conjugan el reciclaje y la ecología; en su infinidad de clases también se pueden encontrar colores y texturas que sin perder la esencia nos pueden ayudar a construir una imagen coherente del proyecto multimedia.

Finalmente se considera que la limpieza de imagen es fundamental en la exposición de los conceptos puntuales de los procesos relacionados con la elaboración del papel maché y el uso de este en la elaboración de objetos.



Micro contexto

Grupo objetivo:

La multimedia esta dirigida para el uso de carácter institucional como un recurso complementario en la enseñanza de procesos y técnicas relacionadas al manejo del papel maché; busca mostrar esta materia prima como un recurso gestor de oficios tanto didácticos como productivos dirigidos hacia distintos grupos poblacionales en los cuales sea tomada como medio de esparcimiento o como una alternativa de producción de objetos neoartesanales.

Puede funcionar como un oficio de labor social dentro de instituciones dedicadas al rescate de valores en grupos poblacionales menos favorecidos tales como comunidades desplazadas por la violencia, población carcelaria, rehabilitación de drogadictos, Etc.

Story Board. Etapa proyectual



CONJUNTOS DE DATOS

CORTE DEL PAPEL.

Para comenzar con el proceso de corte del papel, se debe tener en cuenta que el papel utilizado es el de los diarios de prensa escrita.

Se selecciona una cantidad aproximada de 500 grms de papel. Se toman unas cuantas páginas ordenadas y ayudándonos de una regla se realizan cortes para obtener tiras de papel. Teniendo el papel en tiras se prosigue a cortar estas en pequeños cuadros

Recurso multimedia: Video y fotografía

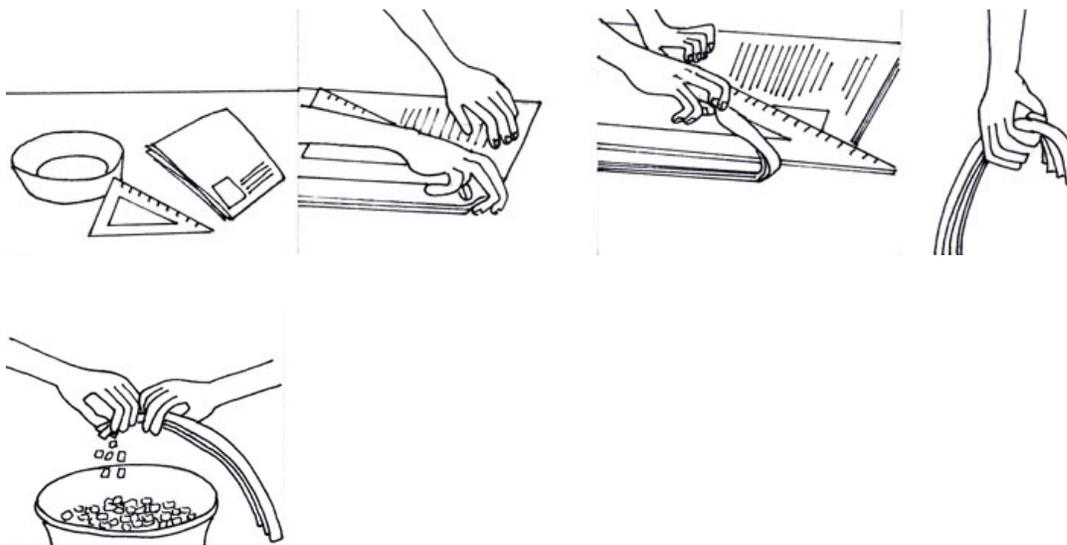


Imagen No 1: Esquema proceso de corte de papel periódico; Story board.

Story Board. Etapa proyectual



HUMEDECIDO.

Se toma el papel picado y habiéndolo depositado en un recipiente profundo se vierte sobre él, suficiente agua de tal manera que esta cubra todo el papel, al hacer esto hay que cerciorarse de que todo el papel quede humedecido uniformemente para lo cual lo revolvemos usando las manos.

Para lograr una adecuada absorción de humedad por parte del papel hay que dejarlo reposar aproximadamente 3 días, esto permitirá que la celulosa se libere y su adherencia sea optima una vez el papel sea convertido en masa.

Recurso multimedia: Video y fotografía

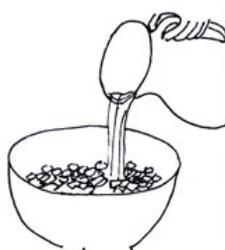


Imagen No 2: Esquema proceso de humedecido; Story board.



ESCURRIDO

Habiendo pasado 3 días de remojo se toma el papel con las manos y se lo aprieta con la finalidad de eliminar el exceso de agua, seguido de esto se lo ubica en un nuevo recipiente seco.

Recurso multimedia: Video y fotografía

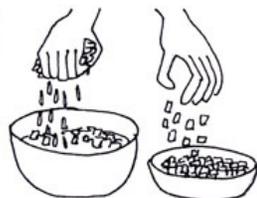


Imagen No 3: Esquema proceso de escurrido; Story board.



LICUADO Y MOLIDO.

Se toma el papel húmedo y dependiendo de la disponibilidad se usa licuadora o molino para reducir aun mas la densidad del papel esto permitirá que la celulosa sea mas fina lo que mejorara las características del la masa en su adherencia y uniformidad una vez se haya secado.

Recurso multimedia: Video y fotografía

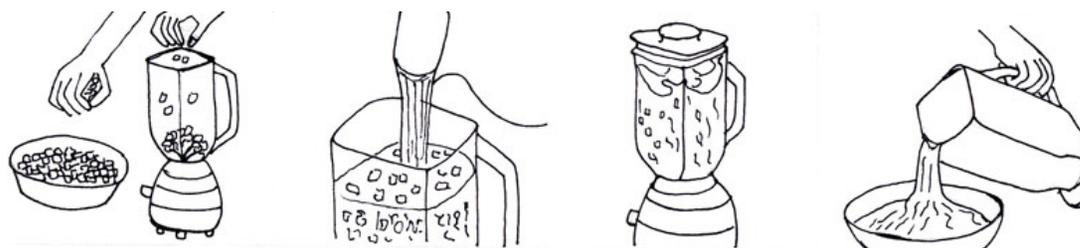


Imagen No 4: Esquema proceso de molido o licuado; Story board.



PREPARACIÓN DEL PAPEL MACHÉ (insumos).

Teniendo la masa reducida por el proceso de molido o licuado, se prosigue a amasarla constantemente con las manos, mientras hacemos esto agregamos primeramente 150 gramos de colbón que garantizaran el acople de la masa una vez seca, seguidamente agregamos 250 grs. de carga (podemos usar tierra, arena, carbonato de calcio, polvo de madera) teniendo presente de que la textura del papel maché seco estará determinada por el tipo de carga del cual dispongamos.

Agregamos 5 gramos de benzoato de sodio (una cucharadita) para que la masa una vez mezclada se preserve a la descomposición estando húmeda.

Sin detener el amasado agregamos CMC que le dará características plásticas a la masa húmeda asemejándola a la plastilina, se recomienda agregar 5 gramos de CMC por kilo de masa neta (una cucharadita).

Recurso multimedia: Video y fotografía

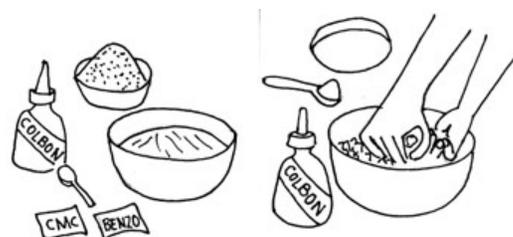


Imagen No 5: Esquema preparación del papel maché; Story board.



MODELADO.

El modelado consiste en elaborar una forma detallada teniendo como base el desarrollo manual (similar a como se haría con arcilla) para esto es importante apoyarse en el uso de herramientas de madera plástico o metal para facilitar la impresión de detalles sobre la pieza que estemos elaborando.

Recurso multimedia: Video y fotografía



Imagen No 6: Esquema modelado; Story board.



PRENSADO EN MOLDE.

Se tiene la posibilidad de aplicar el papel maché sobre formas rígidas lo que nos da la oportunidad de copiarlas siempre y cuando tengamos en cuenta la factibilidad del desmoldado. Antes de aplicar el papel sobre la superficie hay que aislarla con plástico para evitar que la masa se pegue al molde.

Recurso multimedia: Video y fotografía



Imagen No 7: Esquema prensado en molde; Story



APLICACIÓN DE PAPEL MACHÉ SOBRE MALLA.

Esta técnica permite generar una estructura rígida limitada por las formas que podamos obtener a partir del maleado previo de la malla.

Doblando la malla y sujetándola con alambres se pueden obtener figuras curvas y orgánicas; una vez constituida la forma se aplica el papel maché presionando sobre la malla por los dos lados de la malla que dependiendo de la creatividad pueden derivar en objetos utilitarios.

Recurso multimedia: video y fotografía

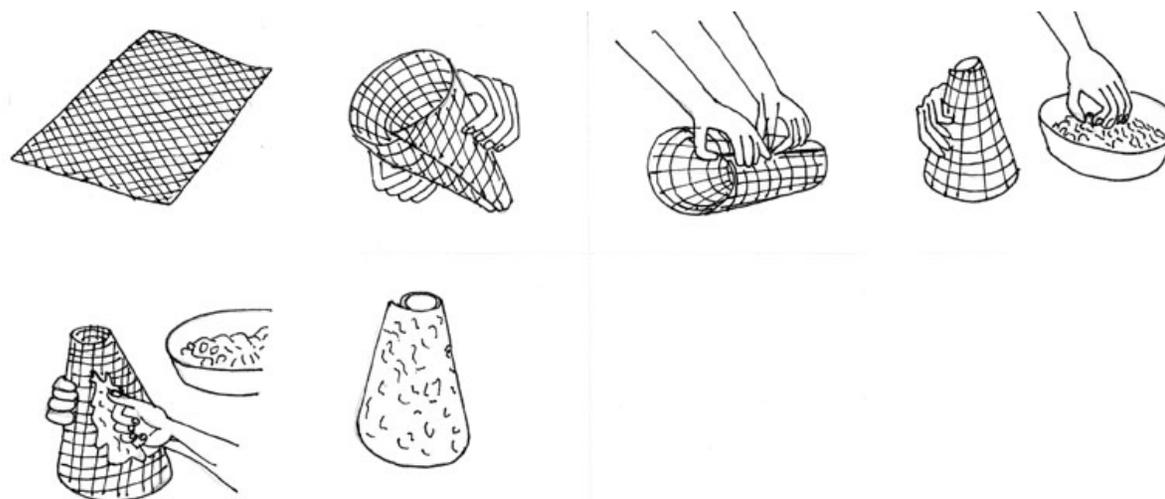


Imagen No 8: Esquema aplicación de papel maché sobre malla; Story board.



TEXTURAS.

El terminado final de la superficie queda determinado por el manejo que le demos a la caseína antes de secar, también depende de la herramienta de aplicación.

Se puede dar color con distintas técnica dependiendo de la intención, usando vinilos con carbonato se obtienen inmediatamente texturas coloridas que dependiendo de el uso pueden resaltarse con lacas, también se puede usar patinas de colores que dan un efecto brillante y terrenal, se puede recurrir al envejecido, todo depende de el destino de la pieza diseñada.

Otra alternativa se la encuentra en dejar sin tratamiento alguno la textura del papel maché, se puede aplicar simplemente colbón sobre él, si se quiere una superficie mas lisa se recurre al lijado, o también se puede aprovechar que la carga que se use en el proceso de preparación del papel maché nos de una textura y coloración conforme a la intención del producto a elaborar, eso evitara el tratamiento posterior al secado.

Recurso multimedia: Video y fotografía

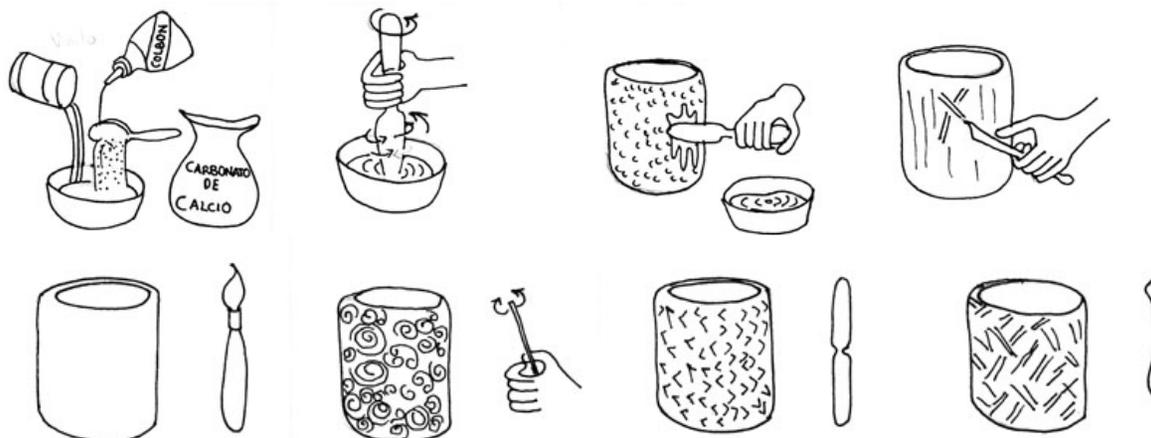
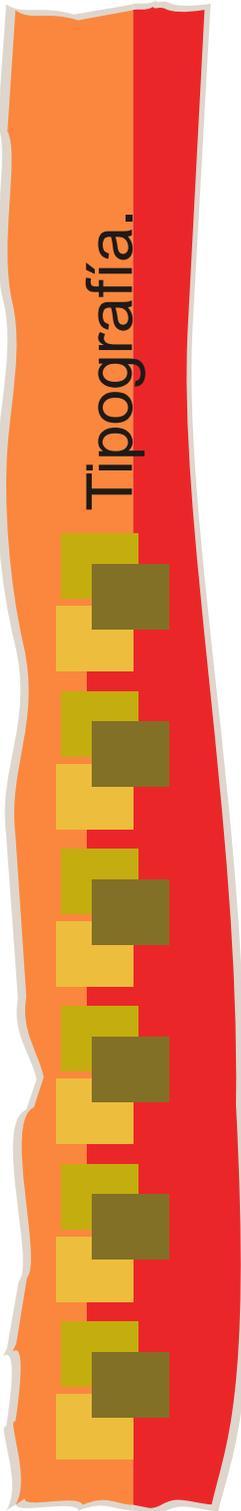


Imagen No 9: Esquema aplicación de texturas; Story board.



Tipografía.



Arial Narrow.

Para el texto de la multimedia se usa la fuente: Arial Narrow; teniendo en cuenta las características de la letra y la “lecturabilidad” que esta ofrece por su cuerpo, permite una lectura fluida gracias a la armonía entre ellas y el entorno.

Considerando que esta le imprime carácter y expresividad a nuestro diseño. Este tipo de letra es utilizado en las partes explicativas de los procesos relacionados con la obtención y manufactura del papel maché.

Arial Narrow

24

Arial Narrow

36

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnnopqrstuvwxyz

12345678910



Berlin Sans FB Demi Bold.

Para el texto de los botones de la multimedia se escogió la fuente: Berlin Sans FB Demi Bold, que tiene un buen cuerpo de letra, es legible y resalta los botones como un elemento más del diseño de la multimedia.

Berlin Sans FB Demi Bold

24

Berlin Sans FB Demi Bold

36

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

12345678910

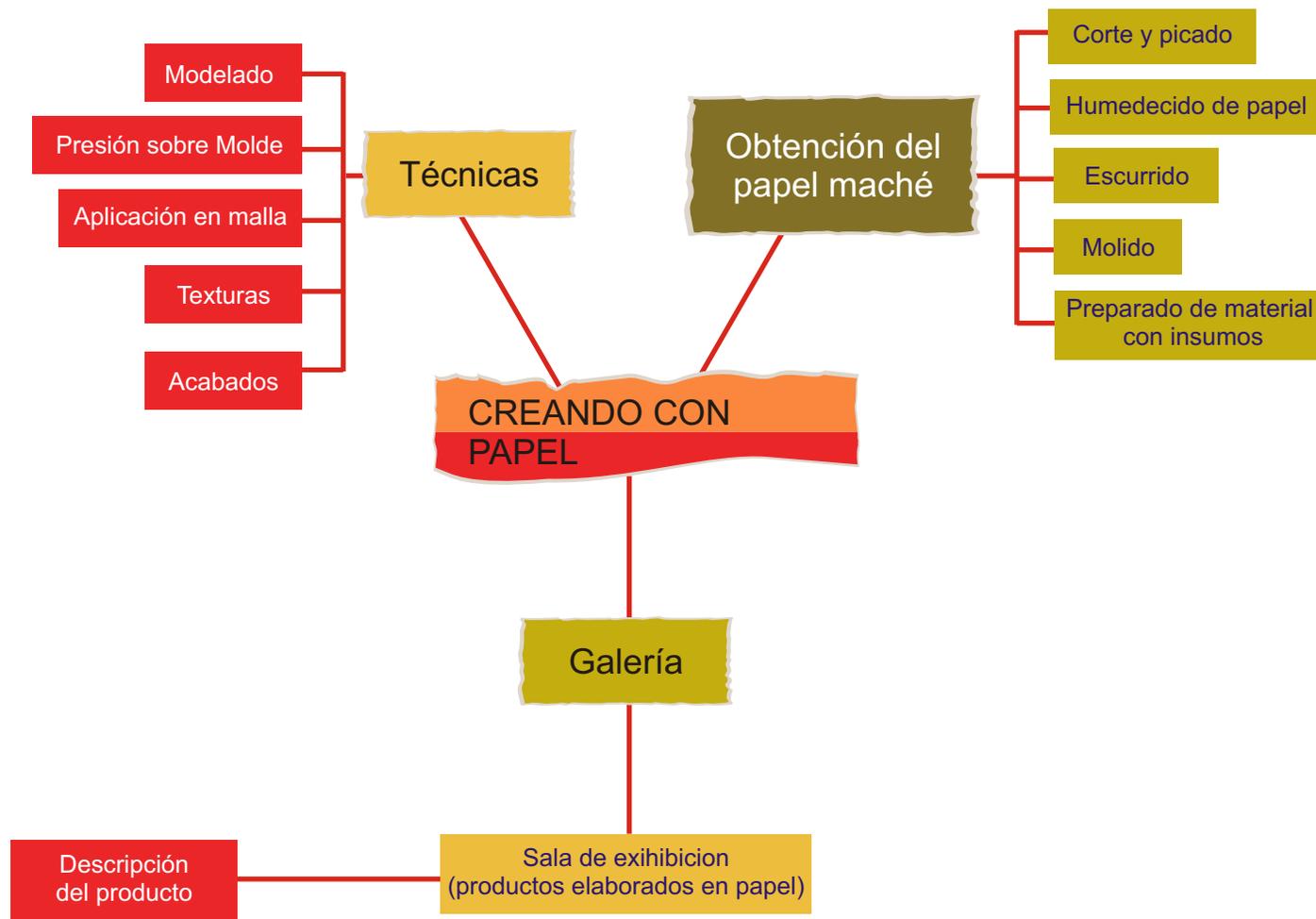
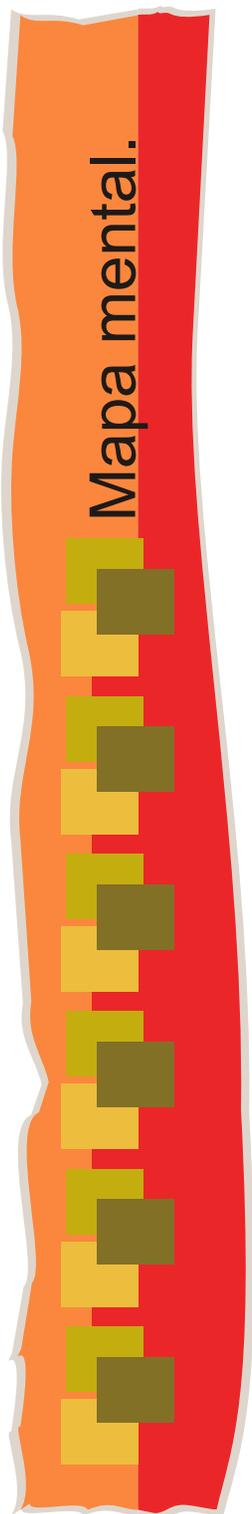


Imagen No 10: Mapa mental; Story board.



Ilustración número 1.

Este primer boceto, muestra la idea inicial como fondo de la multimedia; Se tomo como concepto el papel en el estado inicial de corte.



Foto No 22: Picado de papel; Registro fotográfico proceso investigativo.

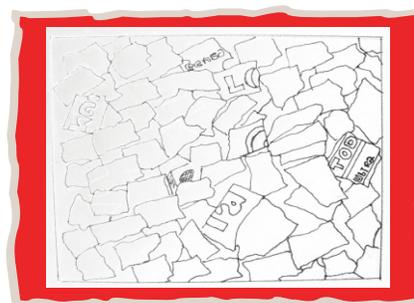


Imagen No 11: Boceto de fondo multimedia; papel picado.

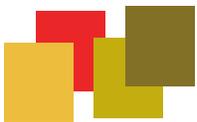


Ilustración número 2.

Este primer boceto, muestra la entrada inicial primera animación, apareciendo una hoja de papel envejecido recortado siguiendo con el mismo concepto , que va a ser la plataforma donde se montaran las fotos, botones y texto.

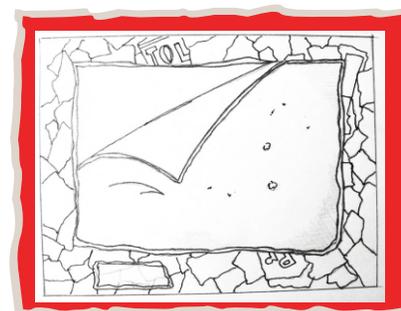


Imagen No 12: Boceto plataforma del texto y imágenes de la multimedia primera animación; hoja de papel envejecido.



Ilustración numero3.

Este primer boceto, muestra la plataforma que es una hoja de papel envejecido siguiendo el mismo concepto donde aparecera el nombre de la multimedia Creando con papel.

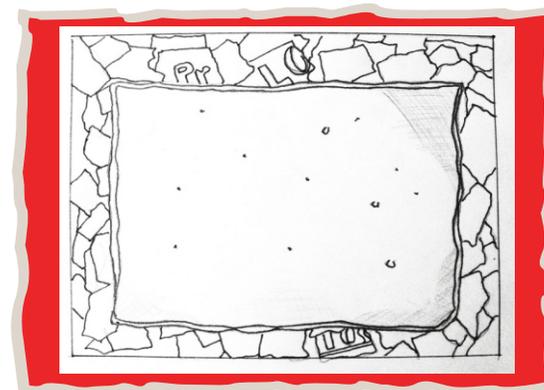


Imagen No 13: Boceto plataforma del texto e imágenes de la multimedia; hoja de papel envejecido.

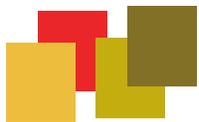


Ilustración numero 4.

Este primer boceto, muestra la idea inicial de los botones principales, siguiendo con el concepto del papel recortado, utilizando una tipografía que le imprima carácter y expresividad al diseño.



Imagen No 14: Boceto botones de la multimedia; retazos de papel picado.



MANEJO DE FONDO.

Uso de segmento fotográfico del papel picado, la sensación obtenida permite manejar una textura dirigida hacia lo rustico y urbano. Se trato la imagen en adobe illustrator por capas para dar el desgaste al a imagen.



Imagen No 15: Uso de segmento fotográfico del papel picado, se trato la fotografía dándole la apariencia de desgaste.



PLATAFORMA.

Apariencia de papel desgastado, envejecido, afectado por el tiempo. Se trabajo en adobe illustrator manejando gradaciones de color por capas aplicando transparencias.



Imagen No 16: Concepto de papel envejecido que será la plataforma de la multimedia; se trabajo en adobe illustrator.

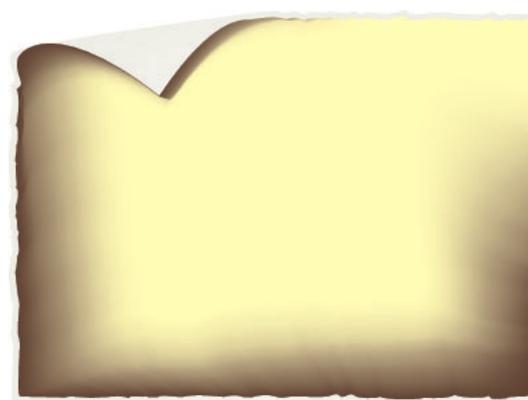


Imagen No 17: Concepto de papel envejecido animación plataforma de texto y imágenes; se trabajo en adobe illustrator.

Proceso Gráfico.
Etapa proyectual



BOTONES.

Sensación de retazos de papel, manejo tipográfico relacionando con claridad visual y legibilidad, continuidad hacia lo urbano. Se trabajaron los botones en adobe illustrator, manejando gradación de color por capas aplicando transparencias.

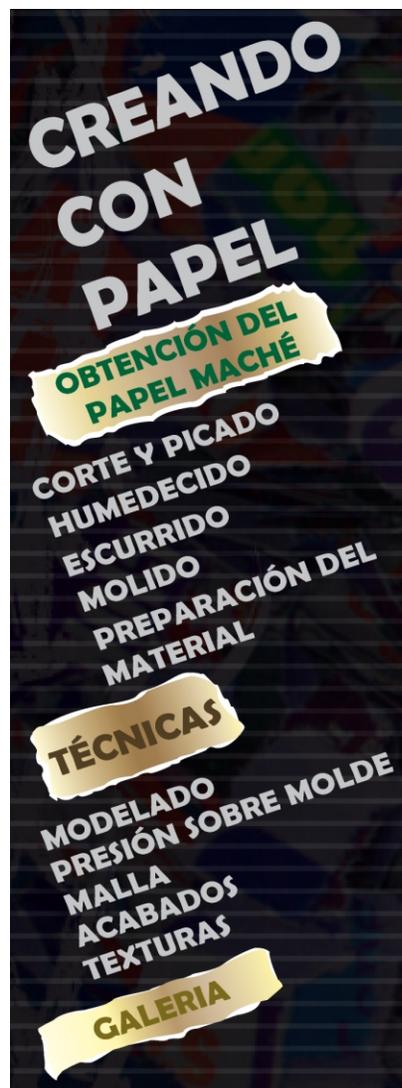


Imagen No 18: Botones de los distintos departamentos de la multimedia.



PANTALLA INICIAL

En la pantalla inicial a manera de presentación se realiza una animación del título del proyecto en el cual por medio de movimiento y transparencias se consolida el título dentro de un marco.

Se utiliza el marco por la referencia que este nos hace al carácter de curso de enseñanza que el modulo multimedia representa.



Imagen No 19: Pantallaso inicial nombre de la multimedia, presentación.

Proceso Gráfico. Etapa proyectual



PLATAFORMA DE VIDEO.

En los procesos que se utiliza el recurso de video, se da prioridad a la plataforma de reproducción de video la cual incluye los iconos respectivos de adelanto retroceso reproducción y pausado.

En la parte inferior adyacente a la plataforma de video se hace uso de un scroll la cual contiene la explicación textual del proceso respectivo.

En el manejo de los displays se procura conjugar lo explicito y elemental de tal manera que la lectura de uso permita un fácil acceso a los medios interactivos (uso de flechas de dirección; arriba abajo, stop, play, adelanto retroceso, pausa).



Imagen No 20: Pantallaso distribución de la multimedia, video descriptivo procesos obtención del papel maché y técnicas.



PANTALLA GALERIA.

Para el manejo de la pantalla dedicada a la exposición de los productos, se uso los recursos fotográficos que muestran la imagen fotográfica general de cada uno de los productos, cada imagen responde al clic del cursor con lo que se maximiza la imagen y paralelamente se le acompaña con la descripción textual de la constitución del producto.



Pieza: Candelabros 3 piezas

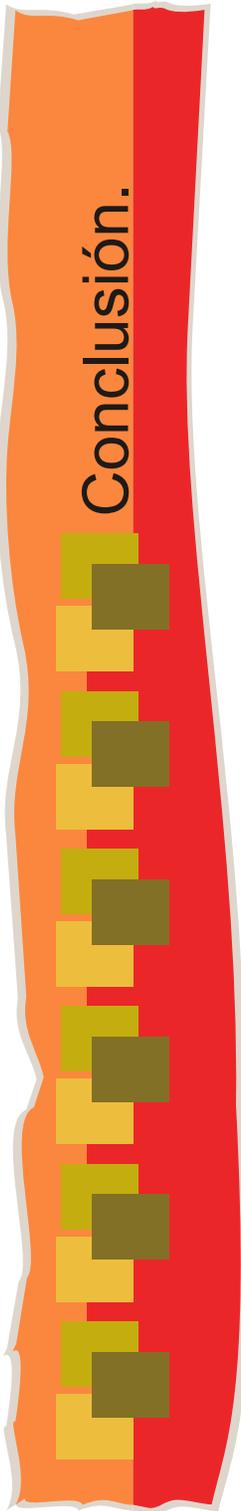
Línea: Fervor

Técnica: Presión sobre Molde

Materia prima: Papel maché polvo de madera

Acabados: texturizado rugoso, vinilo perlado plateado, combinación de materiales en metal negro, cubierto con

Imagen No 21: Pantallaso galería de productos elaborados en papel maché, ficha descripción del producto.



Conclusión.



CONCLUSIONES.

Podemos concluir que un manejo estructurado de los conceptos ecológico, reciclable y papel; planteados en las bases de la conformación grafica permitieron desarrollar una interfaz que se integra como una imagen coherente y dinámica, mediadora entre un publico potencial y el proyecto que dió fundamento a la multimedia.

El resultado final del proceso analítico que se centro en la síntesis de los procesos técnicos del papel maché y sus elementos esenciales permitió compilar la información sintética que determina la identidad del proyecto, esta etapa se ve reflejada en al impresión sutil de los elementos visuales y la efectividad practica del orden conformacional como utilitario de la interfase.

La impresión explicita de elementos fotográficos logran reflejar textualmente elementos de identidad relacionados con el proyecto, permiten capturar una primera impresión sobre la atención del usuario, anunciándole a este sin necesidad previa de introducción ni manuales, la temática de la multimedia.

Uno de los elementos esenciales que garantiza la exposición de los criterios de este proyecto de carácter difusivo consiste en la sincronización de conceptos claros y sintéticos (visuales, táctiles, sonoros) sobre el manejo de los procesos relacionados con el papel maché, sumado al manejo ordenado paso a paso de la metodología de constitución de la materia prima, acabados, galería además de las posibilidades de retornar en el tiempo sobre el desarrollo de las funciones gracias a los recursos hipermedia, permiten generar un entorno virtual que facilita la captación del conocimiento consignado; un entorno abierto a las capacidades de los distintos usuarios que gracias a las facilidades que genera el medio virtual se convierten en sus propios tutores del aprendizaje.

Conclusión.

Este producto multimedia se puede constituir como una herramienta alternativa útil para la difusión de la técnica del papel maché en escenarios de tipo institucional como de tipo particular, además la información consignada en este proyecto puede servir como base para el desarrollo de actividades productivas.



Recursos Manuales.

Ilustración

Lápiz numero 6B - 2
Micro punta negro
Block tamaño carta
Colores

Procesos Digitales

Programas

CorelDraw 12
Adobe Illustrator CS2
Adobe photoshop Cs3
Adobe premier pro
Macromedia Flash 8
Microsoft Office Word 2003
Sony Vegas 7.0

Medios Técnicos

Camara digital canon

Anexos.

Boceto empaque cd.



Empaque para cd multimedia.

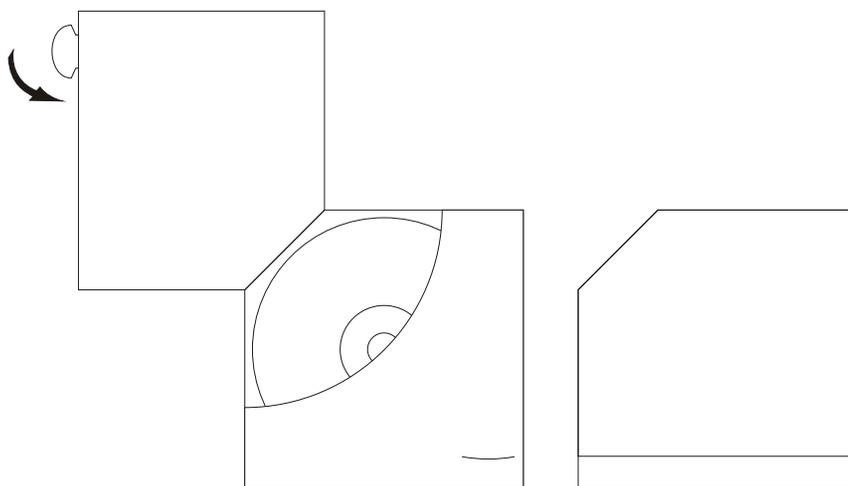
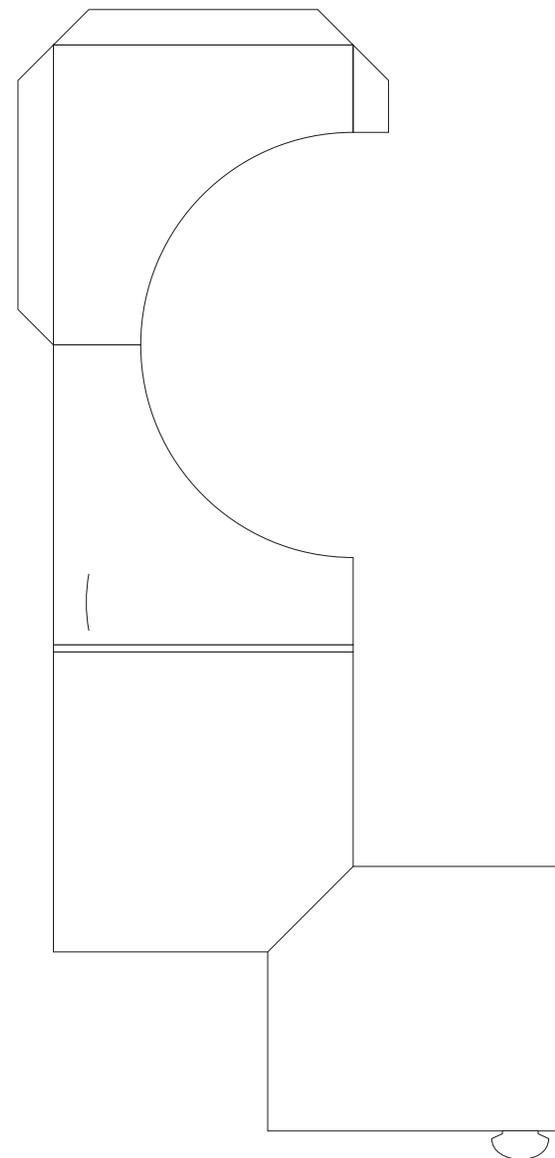


Imagen No 22: Propuesta diseño de empaque para multimedia.



Anexos.

Boceto empaque cd.



Empaque para cd multimedia.



Imagen No 23: Propuesta de carátula; Diseño de empaque para multimedia.

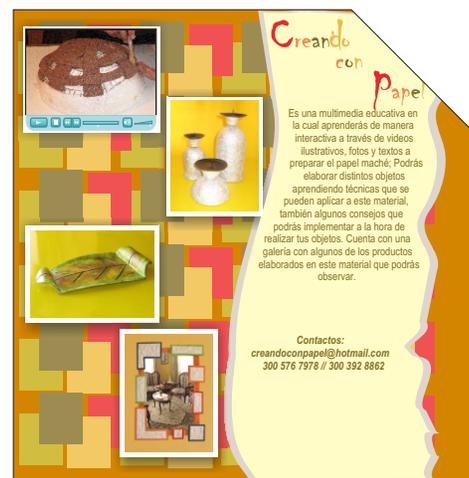


Imagen No 24: Propuesta carátula cd.

Anexos.

Bocetos de productos

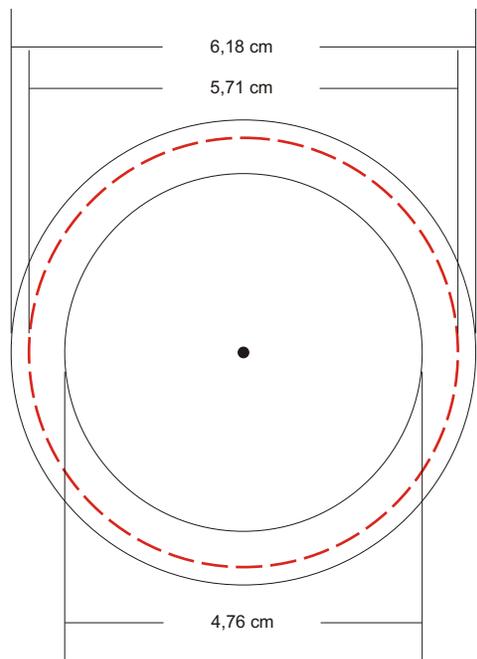
Candelabros - tres piezas.



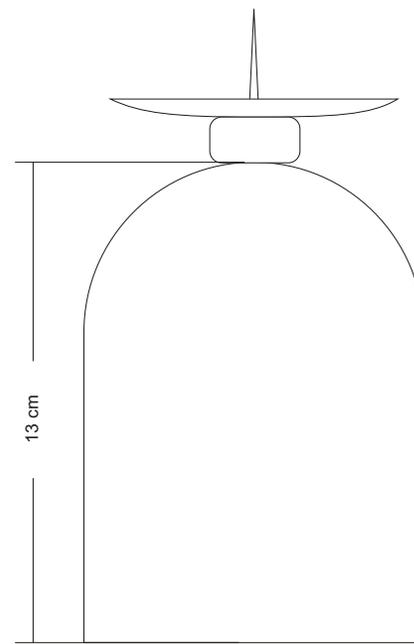
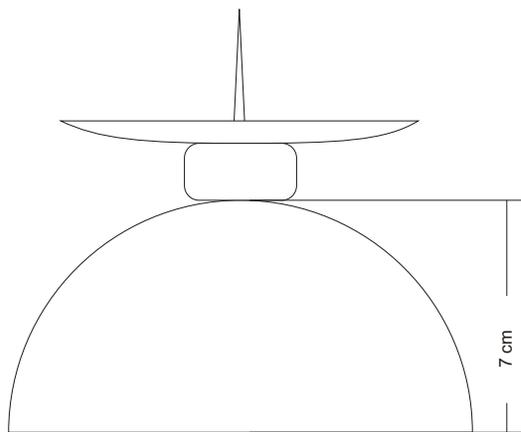
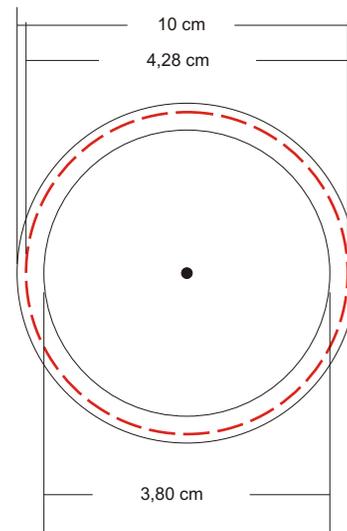
Imagen No 25: Boceto de candelabros línea Fervor; Galería multimedia.



Foto No 23: Candelabros - Fervor papel maché. Galería multimedia; Registro fotográfico proceso investigativo.



FORMATO	Ficha de Dibujo y Planos Técnicos
----------------	--



Pieza: Candelabros - 3 piezas	Línea: Fervor	ESC. (Cm):	PL.
Técnica: Presión sobre Molde	Materia Prima: Papel maché - polvo de madera (carga)		
Acabados: Texturizado rugoso, vinilo perlado plateado, combinación de materiales en metal negro, cubierto con fique.			
Diseñadores: Juan Pablo Moran Maya - Cristian Arturo Polo Narváez.			Fecha: 09 / 10 / 2007

Anexos.

Bocetos de productos

Frutero.

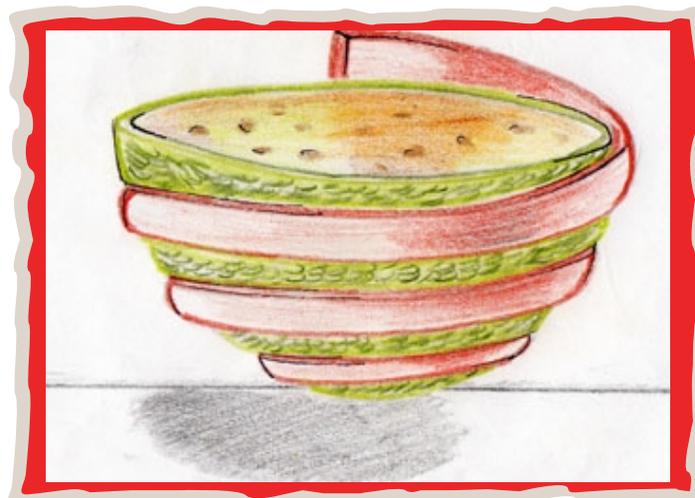
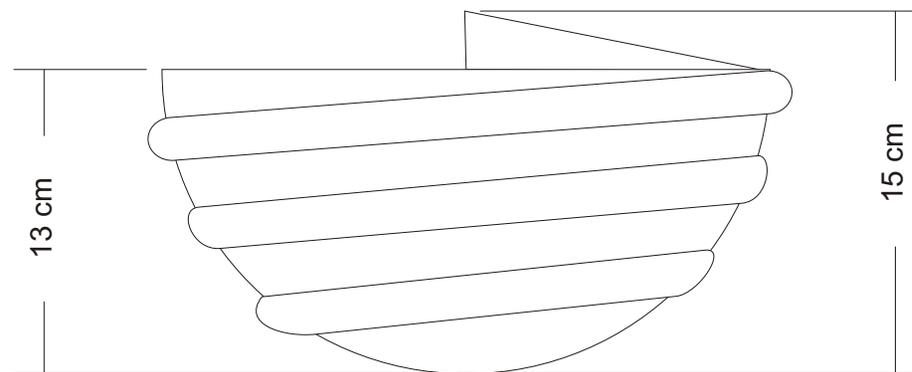
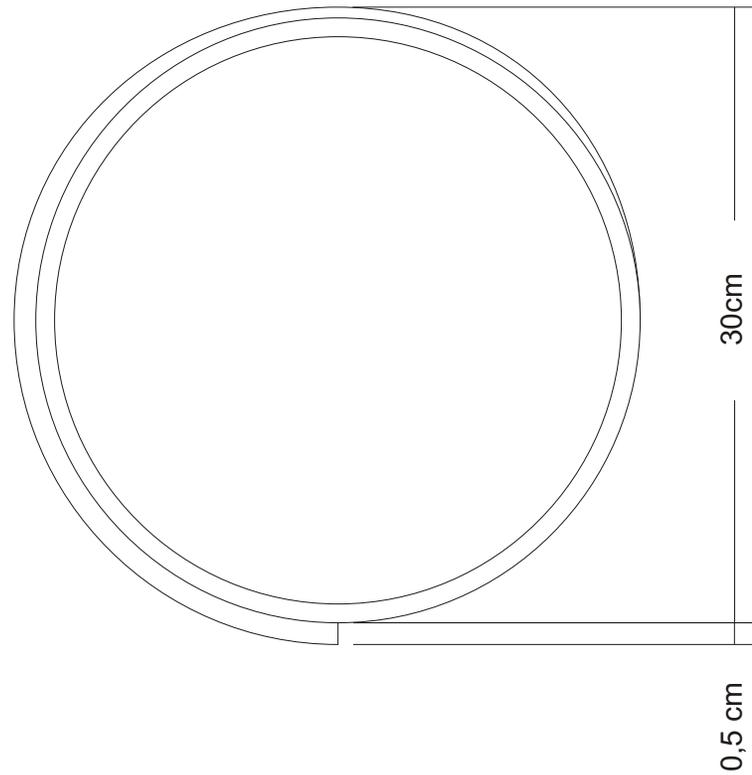


Imagen No 26: Boceto de frutero línea Serpenti - naz; Galería multimedia.



Foto No 24: Frutero - Serpenti-naz, papel maché. Galería multimedia; Registro fotográfico proceso investigativo.



Pieza: Frutero	Línea: Serpenti - naz	ESC. (Cm):	PL.
Técnica: Presión sobre molde y modelado.		Materia Prima: Papel maché polvo de madera (carga)	
Acabados: Texturizado rallado aplicación patina verde limón, espiral en relieve con patina rojo infierno perlado, interior sensación de talla pigmentado con patina verde ocre.			
Diseñadores: Juan Pablo Moran Maya - Cristian Arturo Polo Narváez.			Fecha:09 / 10 / 2007

Anexos.

Bocetos de productos



Espejo de pared.

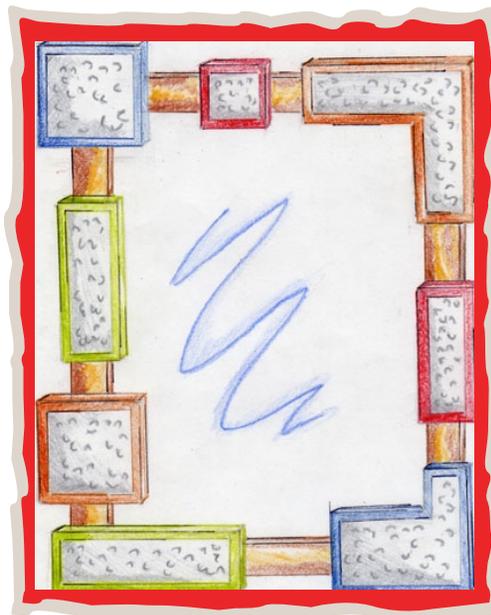


Imagen No 27: Boceto de espejo línea retazos; Galería multimedia.

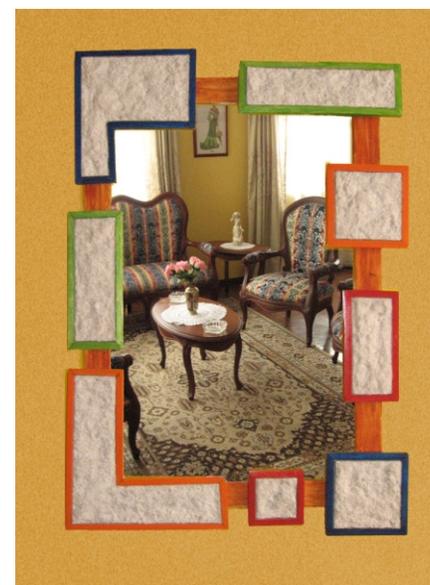
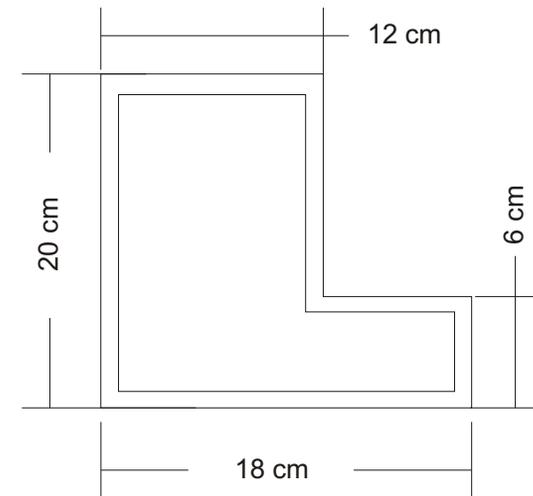
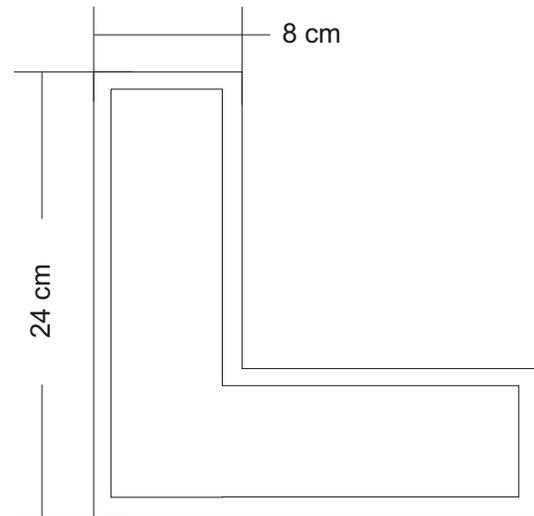
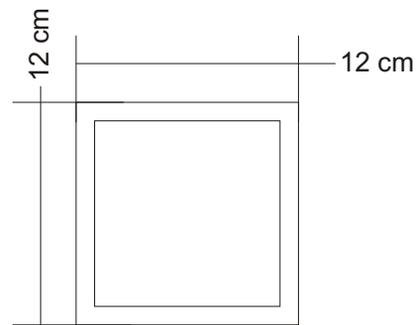
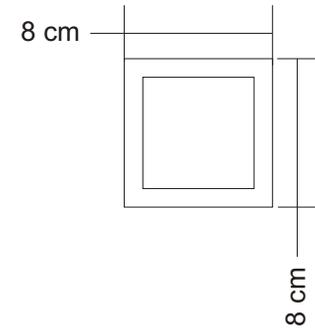
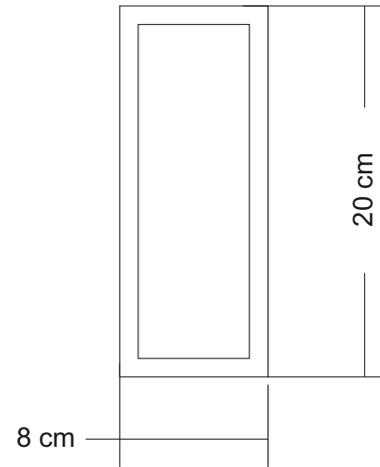
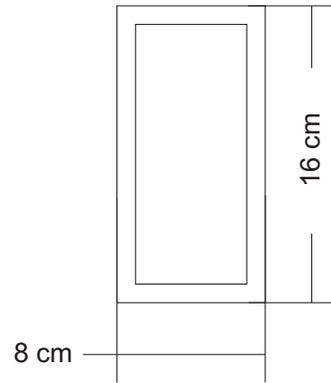
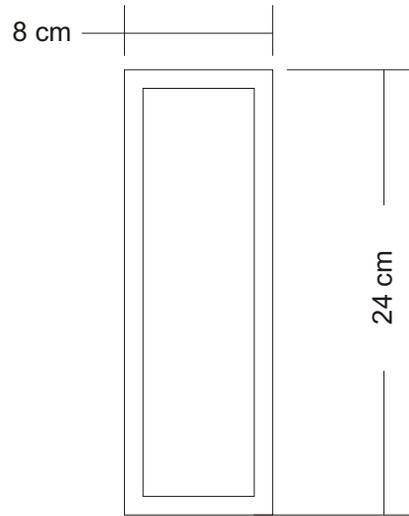
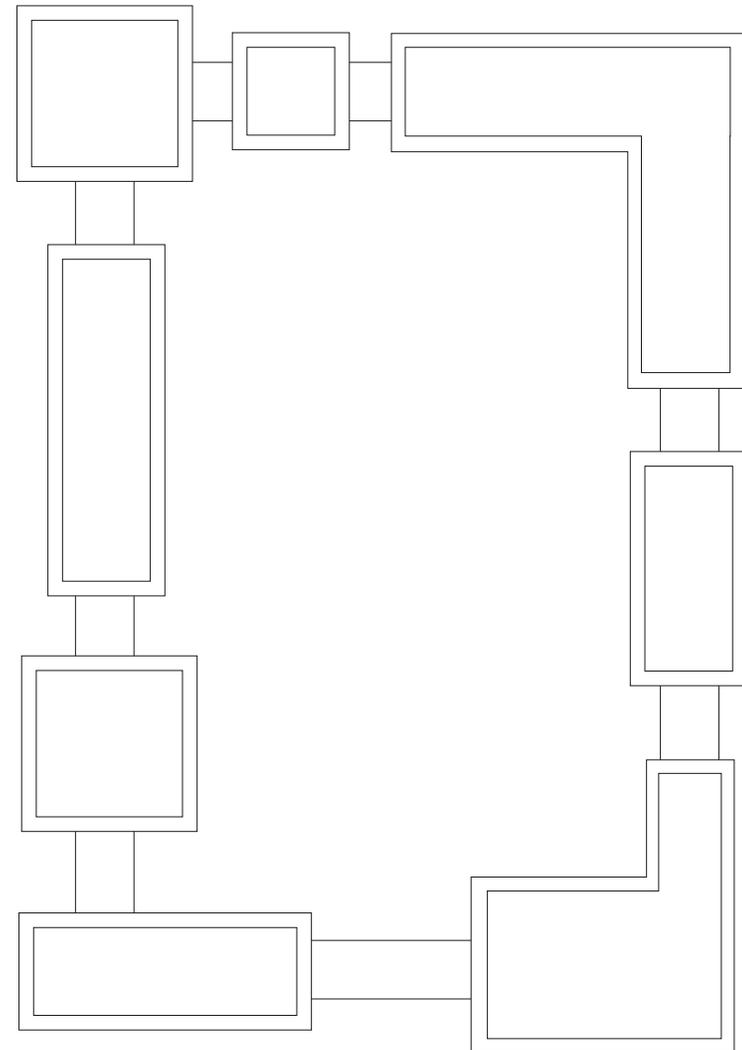
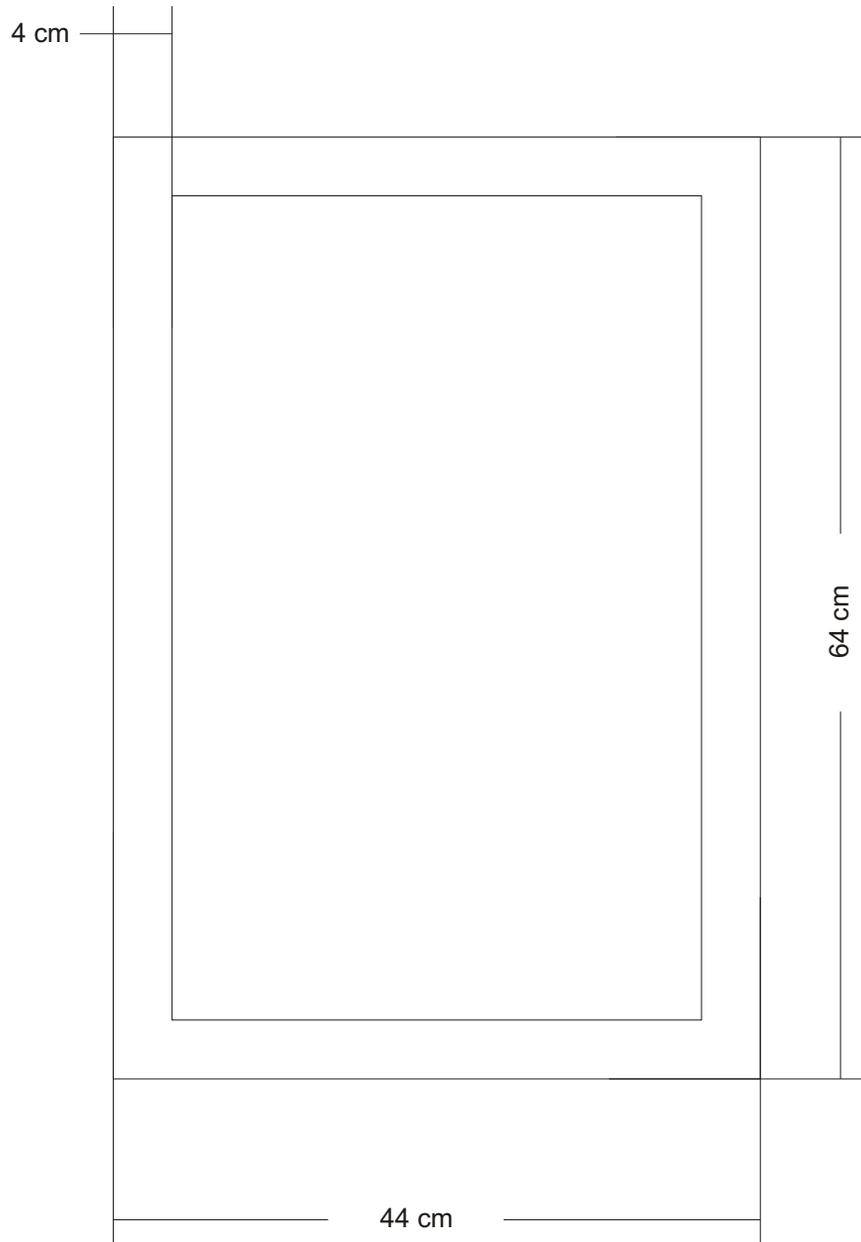


Foto No 21: Espejo de pared - Retazos, papel maché. Galería multimedia; Registro fotográfico proceso investigativo.



Pieza: Espejo de pared - piezas que componen el espejo	Línea: Retazos	ESC. (Cm):	PL.
Técnica: Placas	Materia Prima: Papel maché - carbonato de calcio - listones de Madera(marcos).		
Acabados: • Técnica de placas, acabado natural del papel, patina de colores sobre marcos de madera, marco principal apariencia de beta natural de madera con patina color café y laca.			
Diseñadores: Juan Pablo Moran Maya - Cristian Arturo Polo Narváez.			Fecha:09 / 10 / 2007



Pieza: Espejo de pared - piezas que componen el espejo	Línea: Retazos	ESC. (Cm):	PL.
Técnica: Placas	Materia Prima: Papel maché- carbonato de calcio(carga) - listones de Madera(marcos).		
Acabados: • Técnica de placas, acabado natural del papel, patina de colores sobre marcos de madera, marco principal apariencia de beta natural de madera con patina color café y laca.			
Diseñadores: Juan Pablo Moran Maya - Cristian Arturo Polo Narváez.			Fecha:09 / 10 / 2007

Anexos.

Bocetos de productos

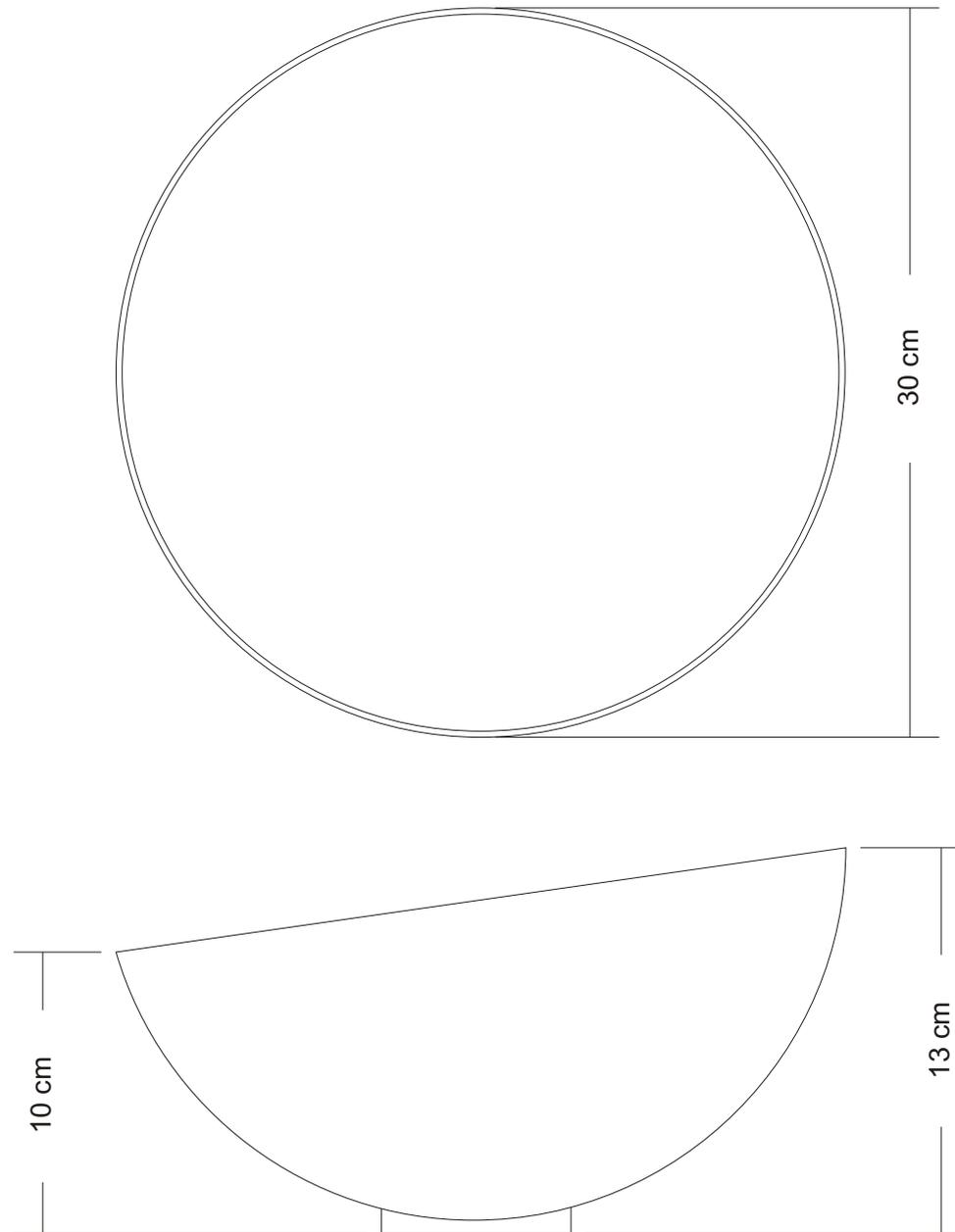
Frutero.



Imagen No 28: Boceto de frutero línea Huellas; Galería multimedia.



Foto No 26: Frutero - Huellas papel maché. Galería multimedia; Registro fotográfico proceso investigativo.



Pieza: Frutero	Línea: Huellas	ESC. (Cm):	PL.
Técnica: Presión sobre Molde	Materia Prima: Papel maché - polvo de madera(carga)		
Acabados: Textura de talla aplicación de patina naranja y café quiteño. Se aplico por pincel para lograr el acabado de madera.			
Diseñadores: Juan Pablo Moran Maya - Cristian Arturo Polo Narváez.			Fecha:09 / 10 / 2007

Anexos.

Bocetos de productos



Bandeja panera.

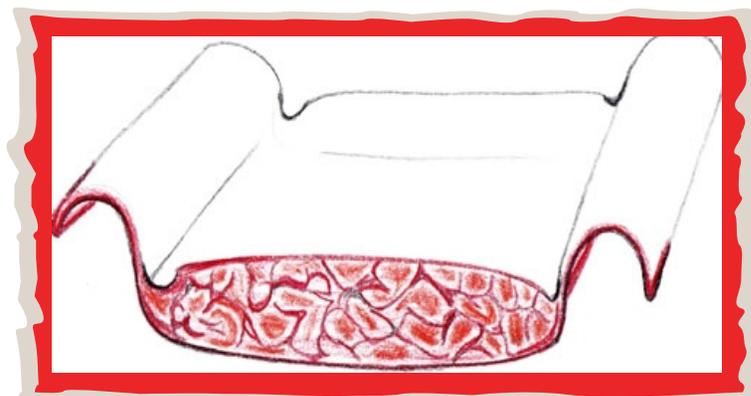
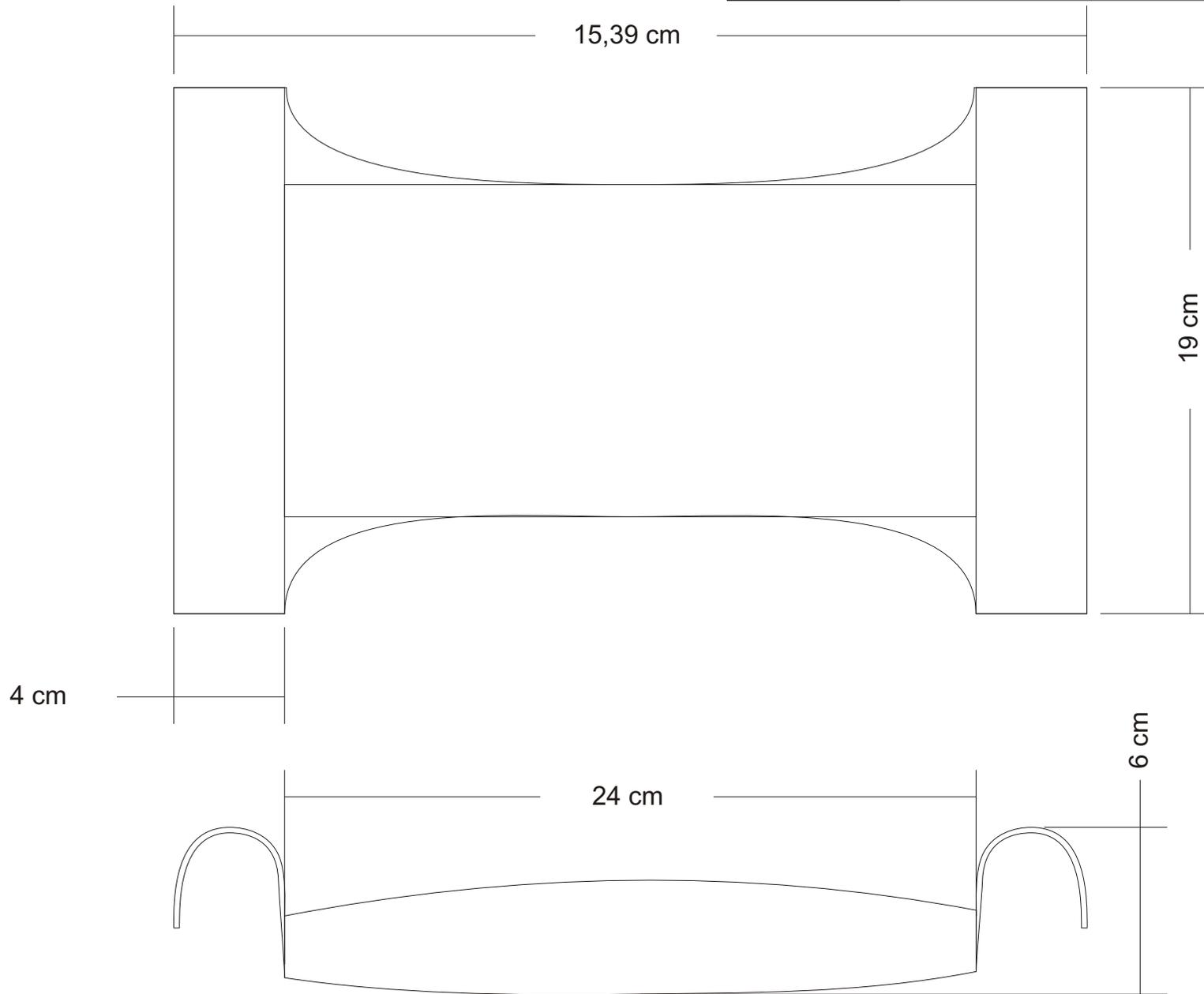


Imagen No 29: Boceto de panera línea Surcos; Galería multimedia.



Foto No 27: Bandeja panera - Surcos papel maché. Galería multimedia; Registro fotográfico proceso investigativo.



Pieza: Bandeja panera

Línea: Surcos

ESC. (Cm):

PL.

Técnica: Malla

Materia Prima: Papel maché - Malla metálica - Carbonato de calcio(carga).

Acabados: Texturizado inferior rugoso, aplicación patina rojo inferno, terminación superior lisa en blanco.

Diseñadores: Juan Pablo Moran Maya - Cristian Arturo Polo Narváez.

Fecha:09 / 10 / 2007

Anexos.

Bocetos de productos



Bandeja Hojarasca.

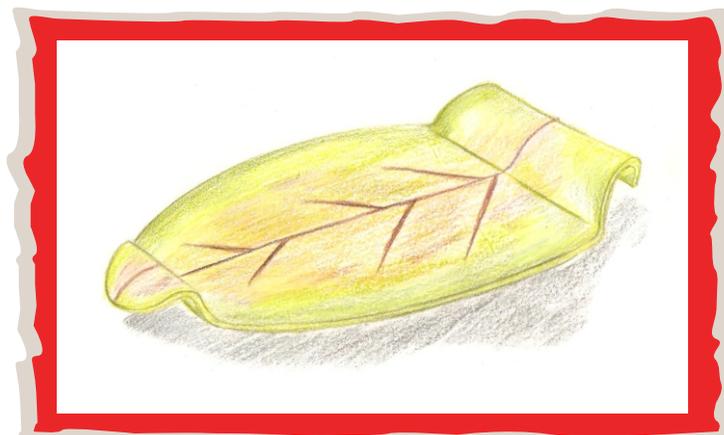
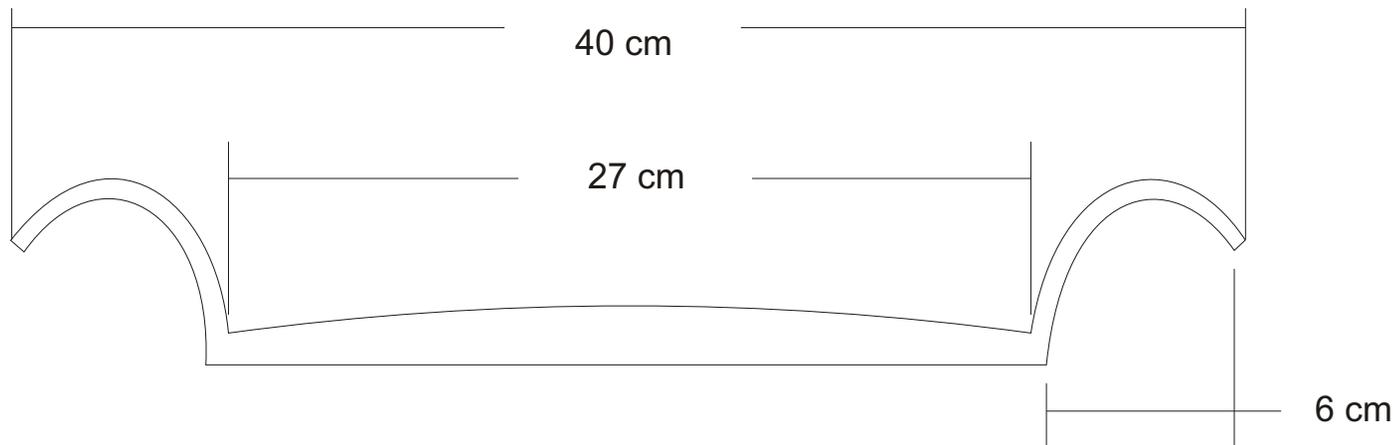
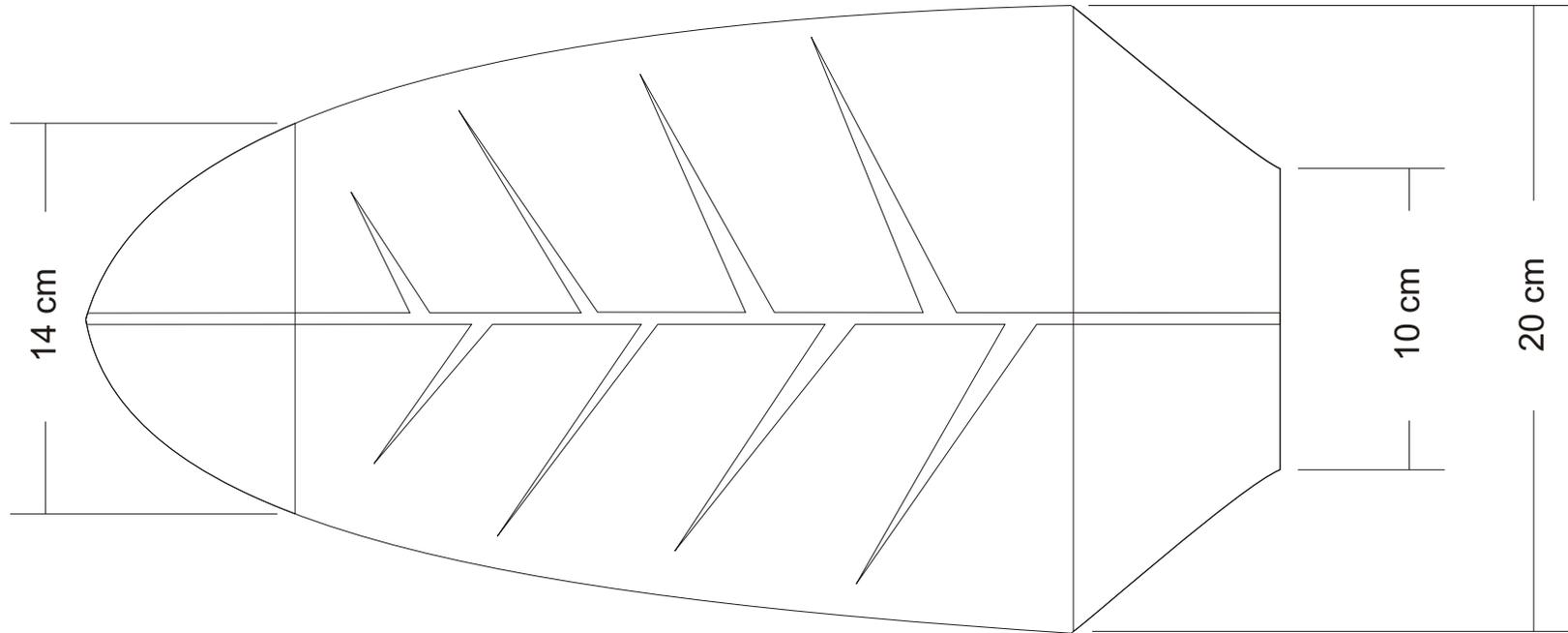


Imagen No 30: Boceto de bandeja línea hojarasca; Galería multimedia.



Foto No 28: Bandeja - Hojarasca papel maché. Galería multimedia; Registro fotográfico proceso investigativo.



Pieza: Bandeja	Línea: Hojarasca	ESC. (Cm):	PL.
Técnica: Malla	Materia Prima: Papel maché - Malla metálica - Polvo de madera(carga).		
Acabados: Textura hoja seca, lograda por aplicaron de patina por esponja clores verde linch, verde limón, ocre y café raumber.			
Diseñadores: Juan Pablo Moran Maya - Cristian Arturo Polo Narváez.			Fecha:04 / 12 / 2007

Anexos.

Bocetos de productos



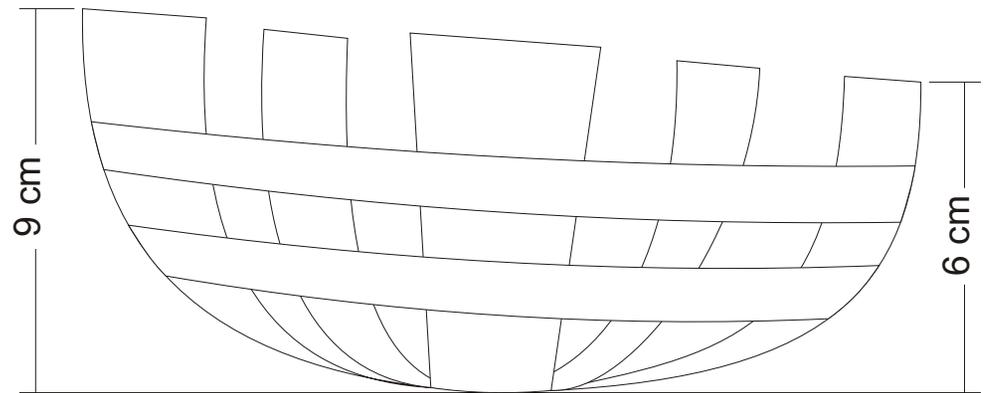
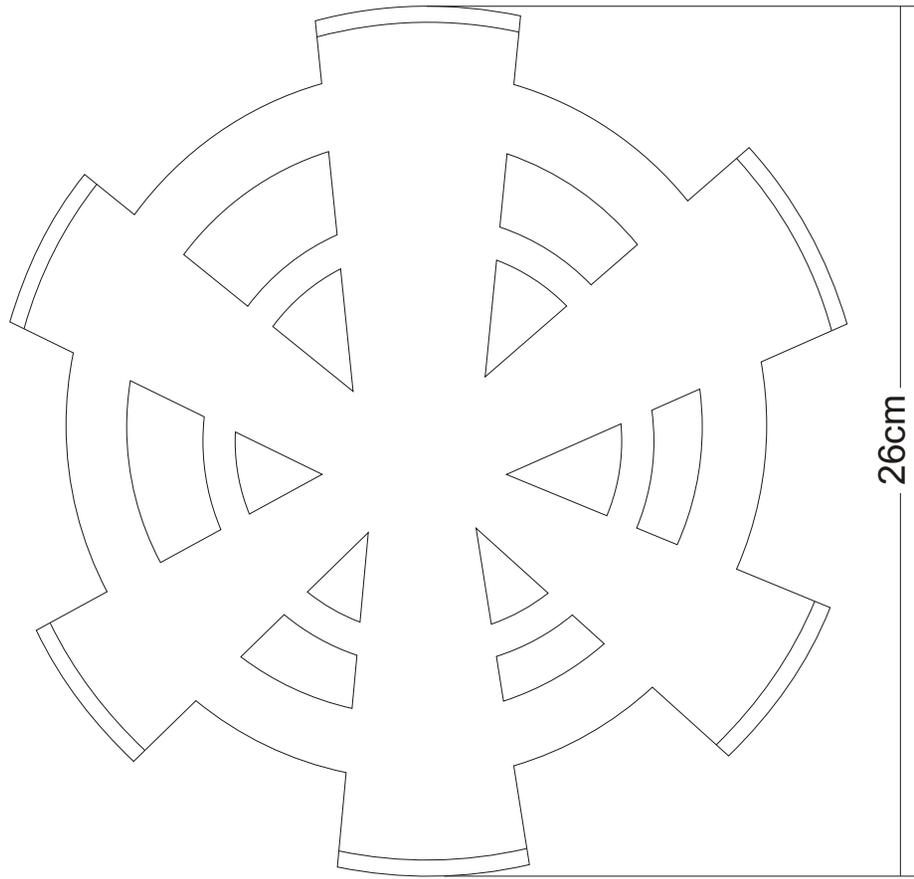
Bandeja Trama.



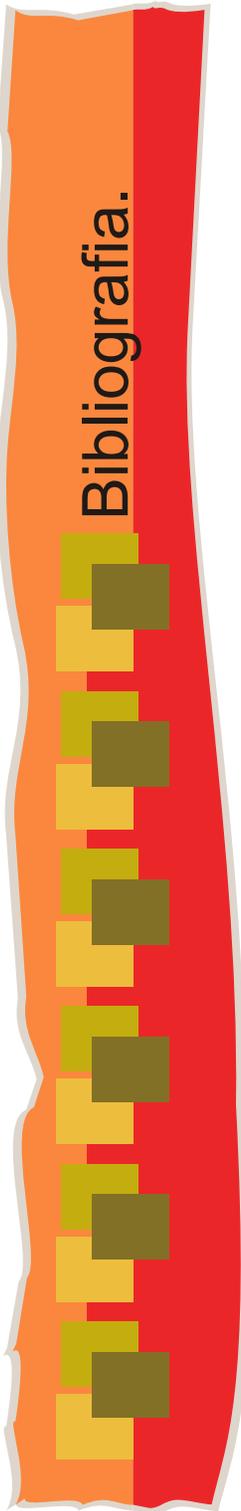
Imagen No 31: Boceto de panera línea trama; Galería multimedia.



Foto No 29: Panera - Trama papel maché. Galería multimedia; Registro fotográfico proceso investigativo.



Pieza: Panera	Línea: Trama	ESC. (Cm):	PL.
Técnica: Presión sobre Molde	Materia Prima: Papel maché polvo de madera		
Acabados: Textura de corteza de árbol (rallada) aplicación de patina café raumber y interior patina ocre. Se aplico por pincel para lograr el acabado uniforme.			
Diseñadores: Juan Pablo Moran Maya - Cristian Arturo Polo Narváez.			Fecha:04 / 12 / 2007



Bibliografía.



Bibliografía.

MICHAEL CASSON *Alfarería Artesanal*. Ediciones ceac
Barcelona España.

GUI BONSIPE , *Del objeto a la Interfase*. ediciones infinito
Buenos Aires Argentina.

PARRAMÓN, *La cerámica*. Ediciones S.A. Coleccion artes y
oficios.

ARTESANIAS DE COLOMBIA, *Manual de diseño* 2002

WALTER COSTA y RUBEN ROMERO *arte, objeto y contexto*.
www.waltercostas.com.ar

Proyectos modelado con papel maché
www.artisticamonitor.com.ar/proyectospapmache

El encanto del papel www.rionegro.com.ar

Utilisma manualidades
www.utilisima.com/manualidades/index