



PT
DISEÑO/G
B275F
1998

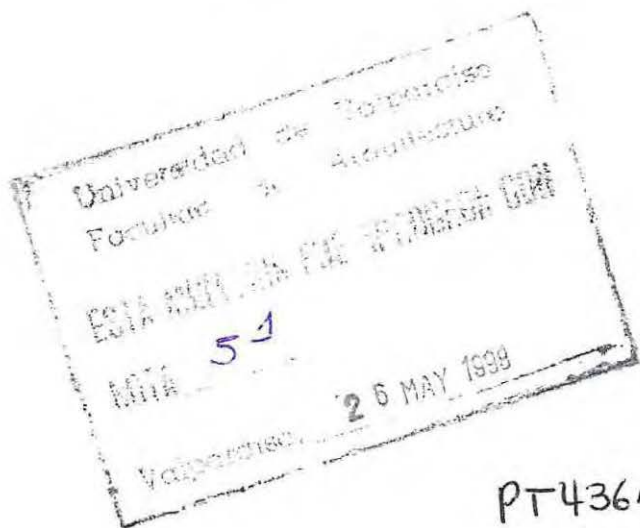


NFW 5863

Recibido de la Secretaría de Estudios el día 26 MAY 1998



27 MAR 2001
MARC 2847



PT4361



24 MAR 1998



Memoria de Título

Mauricio Hector E. Barriga Falfan.

Prof. Guía: Manuel Astudillo.

Mención: Diseño Gráfico.

Escuela de Diseño Universidad de Valparaíso.

1998.

Nóbre del Proyecto: Sistema Gráfico para **vivenciar lúdicamente**
el cosmos Mapuche





*"Pocas razas hay sobre la tierra más dignas que la raza araucana.
Alguna vez veremos universidades araucanas, libros impresos en
araucano y nos daremos cuenta de todo lo que hemos perdido en
dualidad, pureza y en energía wiskínica".*

Pablo Neruda.





Introducción.

La palabra **identidad** es la que nombra a aquella **articulación** de características, elementos y manifestaciones, a través de las cuales nos **enfrentamos**, **desevolvemos** y **somos reconocidos** en el mundo. Dependiendo de su contexto, cuando éstas se repiten en distintos seres y cosas, determinan grupos que se reconocen similares, y por esa similitud, **pertenientes** al mismo género, raza, familia, pueblo, nación.

La identificación es el primer y fundamental proceso para establecer un **nexo** con algo, crear un **código** o un **lenguaje** que nos permita comunicarnos con los demás seres y cosas, y finalmente, para dar una estructura u **orden** a nuestro **universo**.
Es un elemento que otorga **unidad**.

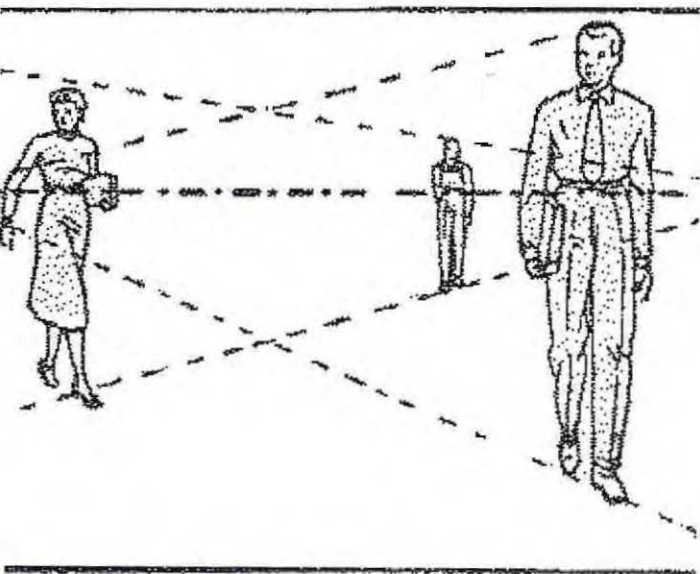
La identidad tiene un estrecho vínculo con el origen de los seres y cosas, ya que es éste el que le otorga el punto de partida y los primeros componentes que determinan la estructura, aspecto y la dirección en que se desarrollarán y evolucionarán..

En el contexto de los pueblos y naciones, la identidad define, tanto la manera como éstos se comunican con **otros** pueblos, como la manera de comunicarse con **ellos mismos**; le indica de dónde provienen y le entrega las pistas para determinar sus **destinos** y la manera más propia para cumplir con esta tarea.

Pero al mismo tiempo, para cumplirla: **valorar**, **conservar** y **reforzar** la identidad, es una actitud necesaria que los pueblos deben asumir.

El Diseño Gráfico, como disciplina que maneja y genera procesos de **comunicación**, no queda ajena a éste fenómeno, y dentro de tal contexto es que define el estudio y las respuestas en éste proyecto, asumiendo así, su condición de **protagonista** en la estructura **cultural** de un pueblo; condición destinada a ser **beneficio** tanto para la cultura, como para el propio Diseño.







Situación General.

Chile, como todos los pueblos, cuenta con su propio origen: el choque de dos culturas, Española y Aborígen. Y dentro de la última, el pueblo Mapuche se destaca tanto por el papel que cumplió en la historia de esta nación, como por el papel que cumple en la actualidad.

Desde antes de la llegada de los Españoles, el pueblo Mapuche vivió la invasión de su territorio y por consiguiente, la defensa aguerrida del mismo. Y aunque su resistencia no tuvo igual dentro de los pueblos aborígenes americanos, la insistente invasión territorial, espiritual y cultural, terminó por doblegarlos y obligarlos a adaptarse a un modo de vida con reglas y principios que le eran y le son ajenos.

Este modo particular de adaptación al que fue sometido, terminó por quitarles su territorio, transformar sus costumbres, y dejarlos olvidados en pequeños trozos de tierra conocidos como reducciones.

En la actualidad el pueblo Mapuche sigue existiendo como una minoría étnica aún significativa, pero como un grupo humano lleno de contradicciones, pugnas culturales y sociales, hermético y desconfiado de esta nación, de la cual no se sienten pertenecientes y que además, pareciera haberlos olvidado.

Curiosamente hoy, a dos años del próximo milenio, y en un momento en que los logros tecnológicos que el hombre ha alcanzado en cuanto a las comunicaciones escapan a la imaginación y las expectativas de siglos y décadas pasadas, ésta situación pareciera agravarse, más que encontrar una solución. Y debe ser porque la tecnología logró que la distancia geográfica ya no fuera un impedimento para establecer una comunicación







Antecedentes.

Datos Generales del Pueblo Mapuche.

El pueblo Mapuche se sitúa en la parte centro-sur del territorio nacional, que recibe el nombre de **Araucanía**, cuyos límites son: por el Norte el río Maule, por el Sur la isla de Chiloé, por el Este la cordillera de los Andes, y por el Oeste la cordillera de Nahuelbuta. Su lengua autóctona es el **Mapudungún**, y en ésta, la palabra Mapuche significa **gente de la tierra**. Junto con ellos coexisten otros grupos étnicos provenientes de distintas razas, pero que comparten(ían) la misma lengua, costumbres, organización social y religiosa. Ellos son: los **Moluches**- gente del Oeste- **Picunches**- gente del Norte- **Pehuenches**- gente de los Pinos- y los **Huilliches**- gente del Sur. Su población actual es de aproximadamente 250.000 habitantes, que viven organizados en pequeñas comunidaes llamadas **reducciones**, dedicados a la agricultura y la crianza de animales. La estructura social está determinada a partir del concepto de **patrilineaje**, es decir, que el **liderazgo** es asumido por los hombres del núcleo familiar y heredado de generación en generación. Dentro de sus actividades más comunes estan, por un lado, la realización de **piezas textiles** principalmente de lana, instrumentos y objetos de **madera**, de **plata**, utilizados en **rituales** y **ceremoniales** religiosos, cerámica básica destinada al su uso diario; y por otro ,la **realización** de rituales y ceremonias religiosas de culto a los **dioses**, **antepasados familiares**, relacionados con la actividad **agrícola**, **ganadera**, y la **moral** de la comunidad.





instantánea entre las personas en casi cualquier punto del globo...e incluso del espacio, y como es de suponer la **atención** y el **ojo** de las personas queda atrapado en lo nuevo que llega de **lejos**, mientras que lo **cercano** y **cotidiano** tienden a volverse **invisibles**, cuando no les han dado el **valor necesario** que los mantenga **activos** en su conciencia tanto **individual** como **colectiva**.

Ahora bien, como todas las cosas, estos logros de la tecnología de la comunicación también otorgan muchos beneficios para la **riqueza cultural** de los pueblos y a las personas, pero hay que tener presente que Chile ha sostenido por siglos un **desencuentro** con la parte indígena de su condición **mestiza** y aún no le ha dado solución...

"...esto es lo grave: este país **no tiene resuelto** ni siquiera su origen... la población **no se reconoce** en un **origen primigenio** común que le otorgue **unidad**... los **Chilenos** que surgen de éste encuentro desencantado no reconocen su **origen mestizo**, ni menos su **origen indio**..." (José Bengoa)





El Problema.

Dentro de este escenario, el pueblo Mapuche ha quedado de cierta manera **congelado**, es decir, que la **imagen** que hoy se contempla, sigue siendo aquella perteneciente a la **historia antigua**, revestida de **mitos y estereotipos** lejanos, que **no son de hoy**, y por lo tanto, no asumidos como componentes actuales y activos de **nuestra forma de ser**; agravado porque la figura actual, es la de un pueblo **pobre, decadente**, espacialmente **alejado** de nuestra realidad y el origen de nuestros **peores** y mas **irrezueltos defectos**.

No se han comprendido sus **principios** y **visiones** más profundas sobre el mundo, porque la manera de abordarlas sigue siendo como **estar parado frente a una vitrina** que expone sólo lo **externo**, una vitrina que a través de la **distancia** y el **vidrio**, no nos permite acercarnos al **contenido**, que termina por ser **juizado** y analizado en relación a visiones y **nociones** del mundo **occidental** moderno . Y así, ni siquiera se puede pretender asumirlos como algo que nos **pertenece** y nos distingue de otros pueblos; y que ante la vorágine de **referencias culturales externas**, desaparecen de nuestras expresiones culturales **cotidianas**.

Aparece entonces una imperiosa necesidad de romper tal vidrio y llevar el contenido de la vitrina a la **piel** y las **conciencias** de los **individuos** pertenecientes al llamado pueblo Chileno, como modo de evitar que este **olvido** de lo propio se acentúe cada día más, hasta el punto que las referencias acerca del origen queden **condenadas** a ser sólo **enseñadas** parcialmente en las **salas de clases**, y **vistas** desde lejos en los **museos**.





Ideas y Elementos Fundamentales de la Cosmovisión Mapuche.

Como su nombre lo indica, la **tierra** es el elemento sobre el cual el pueblo cierne todas las **creencias y concepciones** tanto míticas como religiosas. Si bien es cierto que algunas de las concepciones y creencias sufren **variaciones** en diferentes comunidades, éstas no alcanzan a romper la consistencia y coherencia de ellas.

El **Panteón** Mapuche organiza las divinidades en cuatro categorías principalmente: los **Dioses superiores**, los **espíritus benéficos**, los **espíritus ancestrales**, y los **espíritus malignos**.

A los dioses superiores se les atribuye la **creación del mundo** y del mapuche, se ubican en las esferas más **importantes** de la estructura del universo, son poseedores de un **poder** ilimitado y proveedores del poder de espíritus benéficos y ancestrales. Los espíritus benéficos son especie de **servidores** de la **voluntad** de los espíritus superiores, se manifiestan a través de los **fenómenos climáticos y geográficos** (lluvia, trueno, río, lago, etc), los **Peuma** (sueños premonitores), siendo invocados individualmente según la necesidad de la comunidad. Los espíritus **ancestrales** o **antüpaifamko** (Halcones del Sol) son la expresión de antiguos y nobles antepasados que al morir se **transformaron** en espíritus guardianes y protectores del linaje familiar y la comunidad; determinan rigurosos rituales que tienen por fin mantenerlos **agradados y protegidos** de las fuerzas del mal, ya que éstas los pueden transformar en espíritus que causan daño.





Antecedentes.

Son **invocados** en casi todas las rogativas a divinidades superiores, ya que se les atribuye la capacidad de **interceder** ante los dioses.

Los espíritus **malignos**, son un conjunto de seres que en su mayoría son creaciones de los **brujos** (kalku), y destinados a provocar **acciones malignas** específicas al hombre; se les atribuye ser causantes de las **enfermedades, accidentes** y todo hecho que represente **mala fortuna** para la comunidad o la familia. La acción de éstos puede ser **combatida** contratando los **servicios** de una **Machi** (hechicero del bien), eso sí, antes de que cause la muerte al afectado.

Finalmente, si bien es cierto que la poderosa relación que el pueblo Mapuche tiene con lo **mágico** y lo **divino** es claramente evidenciado por la estructura y variedad de seres míticos, es también necesario decir que para el mapuche, éstos, están **contenidos** y se **manifiestan** en todas y cada una de las cosas, seres y acciones que componen su **vida cotidiana**. La atención que le dan a la **erupción** de un volcán no es mayor ni más **trascendental** que la prestada al **canto** de un pájaro o a la orientación y **sonido** del viento. Esta es la esencia de la visión y concepción de mundo de este pueblo, la más sencilla y la menos comprendida.

" Toda la Mapu es una sola **alma**, somos parte de ella. No podrán **morir** nuestras almas. **Cambiar** si que pueden; pero no apagarse. **Una sola alma** somos, como hay un solo **mundo**."

Cacique Abel Kurüwinka.





Estructura Espacial y Cromática del Cosmos Mapuche.

-EL COSMOS.

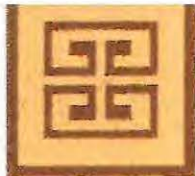
Dentro de los muchos estudios que se han realizado acerca de la concepción del **cosmos** mapuche, se han determinado dos estructuras lógicas que son predominantes. La primera, la estructura **vertical** del cosmos, en la cual éste se organiza en **siete plataformas** en las cuales se distribuyen los distintos mundos, tanto **naturales** (tierra), como las **sobrenaturales** (cielo e infierno), establecen la relación entre éstas y sus niveles de jerarquía, determinando así que lo más **importante** está **arriba** y lo **menos, abajo**.

La segunda, la estructura **horizontal** del cosmos, organiza todo a partir de las referencia espacial de los **cuatro puntos cardinales** y el punto situado al centro de ellos. A partir de **Este**, que es el punto de **mayor jerarquía**, se van generando las relaciones dinámicas entre ellos, y dentro de estas relaciones se encuentra la del bien y el mal. Cada punto representa y posiciona cuatro niveles de fuerzas: Lo **muy bueno**(E), **Lo bueno**(S), **lo Malo** (N) y lo **Muy Malo** (O). Esta concepción de cosmos aparece reflejada en la manera de realizar los rituales religiosos, de orientar sus casas, y en elementos de alcances míticos, como el **Kultrún** (instrumento de percusión de la Machi, utilizado en los actos rituales), la muestra gráfica más elocuente de la presencia de ésta visión en la conciencia ritual de la comunidad.

- LOS COLORES.

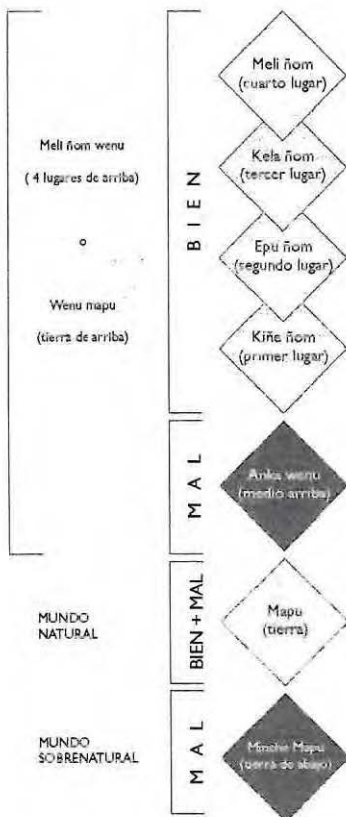
Por otra parte, la estructura cromática ha sido establecida en base a diferentes asociaciones hechas desde la experiencia **empírica** que el pueblo ha sostenido con su entorno **natural**,





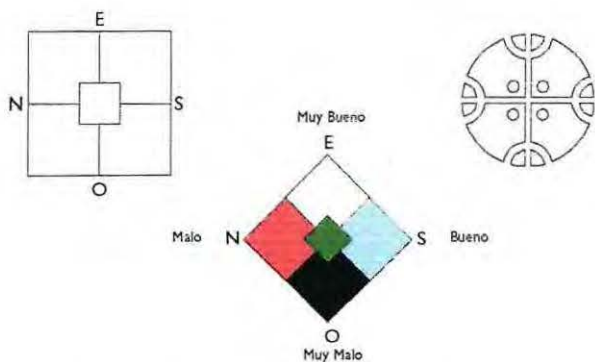
Antecedentes.

MUNDO
SOBRENATURAL



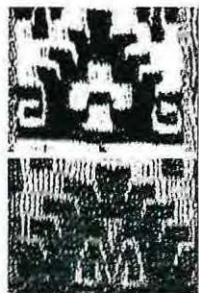
CONCEPCION VERTICAL DEL COSMOS.





CONCEPCION HORIZONTAL DEL COSMOS
ORIENTACION, DIVISION Y ASOCIACIONES ETICAS
DE LOS PUNTOS CARDINALES.

geográfico y **climático**. Junto con establecer una relación directa de cada color con un elemento del entorno, han determinado las relaciones con los valores ético del bien y el mal, y a partir de eso, se ha establecido la situación de los colores dentro de las estructuras y elementos del cosmos antes mencionados. En terminos generales, el color **blanco** y **el azul**, están asociados con elementos como el **cielo**, las **nubes**, la **luna** y las **estrellas**; todos ellos asociados a **fuerzas** y **seres benéficos**. No tienen una estructura jerárquica fija, pero están presentes en todos los ceremoniales y rituales consagrados a los espíritus benéficos y dioses.



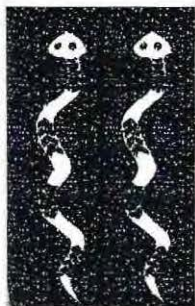


Antecedentes.

El color negro está asociado a la noche, la oscuridad y las tinieblas, enfermedades, muerte, espíritus malignos, y todo aquello que determine un mal para la comunidad. Este color representa el nivel más alto de maldad dentro del orden cósmico mapuche.

Seguido a éste, el color rojo es el segundo nivel de maldad, y sus asociaciones específicas son con la guerra, los sentimientos bélicos, la sangre, pero a excepción del negro, en ciertos contextos adopta significados benéficos, tales como la que se hace entre el color y el copihue, flor de gran importancia para el pueblo. Cerrando el abanico de colores, está el verde, asociado al concepto de tierra y naturaleza, aunque no adopta ningún valor ético absoluto (ni bien, ni mal), se le atribuye éste color a la mapu, estrato cósmico donde residen los mortales.

A pesar de que esta es la estructuración más común y estable dentro del mundo mapuche, la participación de otros colores en los diferentes ámbitos de la vida no está descartado, pero su aparición depende de las diferentes relaciones empíricas que establece cada localidad regional con su entorno.





Antecedentes de la enseñanza de Historia y Geografía en la Educación Media.

La asignatura de **Historia** y Geografía generalmente representa casi la única instancia en que se **aborda** el tema de las culturas aborígenes originarias, su carácter obligatoria asegura que en algún momento entre los cursos de **1° y 4° medio**, los alumnos se enfrentarán a este tema como una materia de **estudio**, la cual deben **aprender y comprender**, lo que es medido a través de **pruebas y exámenes** que exigen cierta capacidad de **memorización de datos** específicos (**fechas, lugares, nombres**) y **relación de causas, consecuencias, y situaciones** de la historia. Junto con lo anterior, a veces, se integran otros **soportes** para apoyar la enseñanza de estos temas, lo que ayuda a complementar el perfil del aprendizaje, y aumenta los **caminos** posibles por los cuales motivar a los alumnos a aprender e ir **más allá** de lo entregado en clases.

También cabe destacar algunos **conceptos** y **objetivos** declarados en el documento de propuesta curricular **Objetivos Fundamentales** y **Contenidos Mínimos obligatorios de la Educación Media** del Ministerio de Educación para el año 1997. **Comprensión del entorno social, reflexión crítica, compromiso con la resolución de problemas, entendimiento de la Historia y las Ciencias Sociales como fuente de saber vinculado y cercano a la realidad**, son algunos de las principales ideas y objetivos que revelan la creciente importancia que los **procesos de comprensión** tienen por sobre la de **acumulación de información**, como forma también de que el **atención** que se le presta a las materias no termina al momento de que el alumno ha aprobado la asignatura, y no tenga **objetivo** continuar **profundizándolas o recordarla**s.





Modelos de Identidad y juegos de Rol.

Una reflexión al respecto del tema de **juegos de Video y Realidad Virtual**, se refería a ellos como fenómenos que estaban situando **nuevos códigos** y maneras de **entablar** procesos de comunicación en esta época y que **influirían** en la manera de hacerlo en el **futuro** cercano. Junto con esto, se aparece una curiosa coincidencia: éstos **fenómenos** son mayormente **significativos** en los mismos **jóvenes** que **protagonizan** la situación **educacional** señalada anteriormente. Y debe ser porque es en este lapso de tiempo en el cual el **hombre** experimenta los más notorios **cambios** y fenómenos tendientes a prepararlo para **enfrentar** la vida en forma independiente. Si bien es cierto que es sólo la primera de varias etapas antes de llegar a ser adulto, la **pubertad** es quizá la más **violenta** y **traumática** toma de conciencia de que **nada volverá a ser igual**. Cambios **fisiológicos** y **psicológicos** se suceden intensa e irregularmente, y debe ser esa sensación de **ser distinto todos los días** la que hace que el fenómeno de **búsqueda** y **asimilación** de **modelos** que den **identidad** se exprese con singular **fuerza** y **frecuencia**.

Dentro de este panorama ha aparecido en los últimos años un nuevo fenómeno de **entretención** que junto a los juegos de video, series de televisión, dibujos animados, revistas de cómic, ha encontrado un espacio donde situarse. Los llamados **juegos de Rol** han abordado de manera particular la misma **paradoja** que la llamativa Realidad Virtual: **poder experimentar situaciones que se nos están negadas por impedimento tanto físico, circunstancial y/o temporal**. Pero...¿Qué es un juego de Rol?

En términos sencillos, un juego de rol es una **actividad lúdica** en que un grupo de personas **adoptan roles de personajes pertenecientes a un universo pre-establecido**, y con la dirección de un guía (master) de juego, realizan una **aventura ficticia** dentro de éste mundo.





Iniciado **comercialmente** en la década de los setenta, los juegos de rol se basan en el **método de interpretación de papeles**, trabajado por las escuelas de **Arte dramático** de los **U.S.A.**, siendo en un principio un **juego de tablero** con **fichas y dados**, el juego se ha ido complejizando en su estructura y simplificando en los accesorios, ya que el **objetivo** final del juego es que los **hechos** que se sucedan dependan principalmente de la **interpretación** de los **roles**, por sobre el **azar** que los dados determinan. Y es ése el atractivo del juego, llegar a **sentir emociones y sensaciones** tan reales como serían en la situación donde se encuentran los jugadores. Así, el **entendimiento** que cada participante tiene del **mundo** en el que se encuentra, se va acentuando con cada juego, ya que ésta **comprensión** es absolutamente necesaria para jugar bien, y al mismo tiempo permite disfrutar el juego en su máxima expresión.

Como resultado de la experiencia de los éstos juegos, en la década de los ochenta, se crea una nueva manera de jugar rol: **los Naipes de rol**. Aunque en el estricto sentido del concepto, los naipes de rol **no** son un juego de rol, su **estructura y forma** de juego recoge la **gráfica y referencias** más comunes del mismo.

Fuera del cambio de soporte, lo que diferencia al juego de naipes de rol son básicamente dos aspectos:

I- El objetivo deja de ser únicamente el de realizar una aventura junto a otros participantes, y aparece el de **enfrentarse** contra **uno o más contrincantes**, y así como el juego termina cuando se





Antecedentes.

completa la aventura o todos mueren, en este otro, el juego concluye cuando uno de los jugadores logra vencer al otro. Esto hace que la duración del juego de naipes sea mucho menor que la del rol tradicional, que puede durar varios días o varios meses.

2- El juego de naipes no requiere un nivel de entendimiento tan acabado al respecto del mundo en el que se sitúa, pero al mismo tiempo cuenta con un conjunto de reglas e información visual que sí deben conocerse a cabalidad, de lo contrario, o el juego se hace muy lento o simplemente no se puede realizar. Estas reglas tiene directa relación con los principios y las dinámicas propias del mundo en el que se está.

Con respecto a esto, es en la manera y dinámica de juego, donde es posible dar cuenta de los principios básicos y fundamentales que distinguen a tal o cual mundo.

Cada mundo retratado define sus propios códigos gráficos de representación, pero la ilustración es el más recurrente de todos ellos. De este modo, al mismo tiempo que el jugador colecciona una cantidad de cartas que le permita ganar, se hace de una especie de galería visual del mundo en el que supuestamente juega.

Ambos tipos de juego cuentan así, con una manera particular de introducir activamente a cada jugador en los variados mundos y realidades que están retratadas en ellos.





Orbe invernal 2



Artefacto

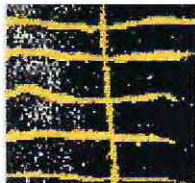
Los jugadores no pueden enderezar más de una tierra durante sus fases de enderezar.

*«Una vez el invierno ha llegado,
no se retira de buena voluntad.
Tóque gélido, melancólica caricia...
El aire duerme, profundo su frío.»*
Aline Corralum, «Deshielo tardío»

Ilust. Mark Tedin

© 1997 Wizards of the Coast, Inc. Todos los derechos reservados.





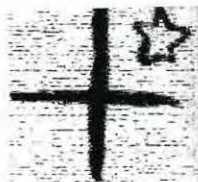
Objetivos del Proyecto.

- Lograr en el usuario un nivel mínimo de **entendimiento**, **sensibilización** e **interés** al respecto de principios básicos de la cosmovisión Mapuche.
- Determinar un **manera** de internar tanto **física** como **conceptualmente** al usuario dentro del mundo Mapuche.
- Determinar un sistema de comunicación que **manifieste** ya desde su **estructura**, los principios básicos de la cosmovisión Mapuche.



Propuesta Conceptual.

Propongo la - **encarnación** - como concepto generador de una manera que permite al usuario **visualizar** y **entender** el cosmos Mapuche como una **totalidad** integrada, dinámica y variada; concibiendo a éste como un **protagonista vivencial** de la manera de dar forma a ésta visión. Vivencia que involucra sus mecanismos tanto **intelectuales** como **sensoriales** y **emocionales**, en un proceso de recepción de información que genera una **comprensión** más rica y vital del pueblo Mapuche.





Propuesta Formal.

Propongo como respuesta de Diseño un **-juego de representación-** que **recrea** el mundo Mapuche, dentro del cual los jugadores adoptan las características de un **personaje** perteneciente a este mundo, a través del cual intentan lograr un objetivo determinado.

Que a través de sus **reglas y leyes**, el juego le otorga al usuario la condición de **protagonista**, y un nivel de **libertad** para establecer sus propias estrategias y tipo de elementos de juego. Así define su particular manera de jugar, su identidad en el juego.

Un juego que determina distintos de niveles de **atención e identificación** del usuario con la variada **gama** de personajes y elementos puestos en juegos, todos ellos pertenecientes a la tradición mágica y ritual del pueblo Mapuche.

Un juego que recoge la **esencia** estructural de los juegos de rol y naipes de rol tradicionales, pero se arma a partir de la **graficación** de los elementos, estructuras y principios **propios** del mundo **Mapuche**, **revitalizándolos** y determinando una identidad que **distingue** al juego de los demás.



Desarrollo Formal.



El **cuadrado** y el número **cuatro**, son los elementos más significativos de la estructura del cosmos Mapuche. Por lo que me es sencillo determinarlos como **protagonistas** en la manera de darle una **forma propia** al juego; el cual se articula a partir de tres elementos básicos: el escenario, las piezas y las reglas de juego.

El **escenario** cumple una doble función: la primera, es definir el **orden** a las piezas en juego y el lugar que ocupan según su tipo, y la segunda, la de **ambientar** el juego a través de una **simbolización** del mundo dentro del cual se está.

Las **piezas** contienen la **imagen** del personaje o elemento que participa, la información necesaria que permite **entender** su naturaleza y su **función** específica dentro del juego.

Las **reglas de juego**, determinan el **objetivo primordial** y la estructura **funcional** básica del juego, determinan el **inicio**, las libertades y restricciones del desarrollo, y el **fin** del juego. Relacionan las distintas piezas, de manera **coherente**, y transmiten ésta coherencia a la totalidad del juego.

Gran parte de la tradición mítica y ritual Mapuche, se basa en relatos **orales** y en **descripciones** de seres y eventos, los cuales no tienen una **imagen determinada**, al mismo tiempo que, los símbolos tienen una clara estructura y codificación visual.





En base a esto, he determinado como **código de imagen**, una gráfica que **fluctúe** con soltura entre un carácter **simbólico** y otro más **ilustrativo**, adecuándola al carisma, los ambientes y naturaleza de cada personaje y elemento, tendiendo a la **coherencia visual** del total, y recogiendo la ya existente en la cultura Mapuche.

De la misma manera los **colores** a utilizar, en principio, es de carácter **variable**, pero, al igual que la imagen, esta variabilidad dependerá de su **funcionalidad**, siendo siempre **coherente** a la concepción y significados que la **estructura cromática** que el cosmos Mapuche determina.

Por último, la **materialidad**, estará definida, por una parte, en referencia a los juegos naipes de rol tradicionales, y por otra, en función a las **propias referencias** extraídas de la tradición cultural Mapuche, que se adscriban al concepto de **encarnación**.



Esquema de Comunicación.



Emisor: Editoriales, Diseñador gráfico, Ministerio de Educación, Establecimientos Educativos.

Mensaje: El cosmos Mapuche.

Medio: El juego de representación.

Receptor: Jóvenes entre los 12 y 25 años de edad, Estudiantes de Educación Media.

Distribución: Tiendas de Juegos de Rol, Librerías, Directamente en los colegios a través de lanzamientos.





Conclusión.

El Diseño sitúa su **esencia** en el **hacer** y se nutre a través del **ojo** propio y del de las demás **disciplinas**.

El diseño necesita del **materializar** las ideas **-de darle forma-** para cobrar real **existencia**, sino, se transforma en un mero **acumulador** de visiones e ideas que se pierden en el tiempo y la memoria. Por fortuna, pareciera que la **sed** por plasmar aquella idea o visión se genera en nosotros, casi al mismo tiempo que comenzamos a **percibir** el mundo de una nueva forma.

Al mismo tiempo, es ésta **nueva forma** de percibir el mundo la que impulsa tan irrefrenable deseo, y generalmente es una manera que no nos **pertenece**, sino más bien, nos la **prestan** por un rato, o simplemente la tomamos sin previo aviso.

Creo poder **concluir** que cada vez que **materializamos** una idea o damos **solución** a un problema comunicacional con éxito, gastamos una suerte de **combustible**, que sólo podemos recuperar a través de la **búsqueda** de **nuevas percepciones** de la realidad, que nos permitan dar **nuevas respuestas** a **nuevos problemas**.

Y creo también, que es en este aspecto que radica el mayor **valor** del presente proyecto, es decir, el de **vaciar** las distintas **visiones** percibidas desde el mundo Mapuche, de lo **juegos de Rol**, de la **Historia y Geografía** en la **educación Media**, en un mismo punto en el que se **articula** una **obra**, que si bien no se configura como una **nuevo soporte** o **medio**, determina una visión particular y **nunca antes propuesta** como una manera de abordar nuestra problemática Indígena.



Bibliografía.

- Antüpañamko. Moral y ritual Mapuche./ Louis C. Faron./ Ediciones Mundo, Santiago, Chile.
- Verdades Mapuches de Alta Magia para reencantar la Tierra de Chile./ Ziley Mora Penroz./ Editorial Kushe, Temuco Chile.
- Tierra de Humo, imágenes fotográficas 1882-1950./ Colección Mal de Ojo./ LOM ediciones, Santiago, Chile.
- Origami, Papel Plegado./ Irmgard Kneissler/ Ediciones CEAC, Barcelona, España.
- Objetivos Fundamentales y Contenidos Mínimos Obligatorios de la Educación Media.
Versión para la Consulta Nacional sobre el Nuevo currículum para la Educación Media./ Ministerio de Educación 1997, Santiago, Chile.
- La Palabra de España en América./ Dirección de Bibliotecas, Archivos y Museos; Ministerio de Educación Pública, Santiago, Chile.
- Diccionario Mapuche-Español, Tomo Uno./ Félix José de Augusta/ Ediciones SENECA, Santiago, Chile.
- Antiguos secretos y Rituales sagrados según el Arte de Curar Indígena./ Ziley Mora Penroz./ Editorial KUSHE, Temuco, Chile.
- Los Aborígenes Chilenos./ Horacio Zapater./
- Introducción a la Religiosidad Mapuche./ Rolf Foerster G./ Editorial UNIVERSITARIA, Santiago, Chile.
- La Imagen de las Fuerzas: Ensayo sobre un Mito Mapuche./ Pedro Mege R./ Boletín del Museo de Arte Precolombino N°5, Santiago, Chile.
- Las Culturas de América en la Época del Descubrimiento. El Mapuche en la Estructura Social Chilena./ Domingo Curaqueo Huaiquilaf./ Ediciones CULTURA HISPANICA, Madrid, España.





- Las Culturas de América en la Epoca del Descubrimiento. Cosmovisión del mundo Mapuche, aspectos Antropológico-Sociales./ María Ester Grebe Vicuña./ Ediciones CULTURA HISPANICA, Madrid, España.
- Sociedad Criolla, Sociedad Indígena y Mestizaje. Ensayo histórico acerca de los desencuentros y estereotipos de la sociedad Chilena./ José Bengoa, Profesor e Investigador.
- Los Relatos Orales Mapuches: Proyecto Literario y Educativo./ Verónica Contreras Hauser./ Actas de Lengua y Literatura Mapuche 4, Universidad de la Frontera, Temuco, Chile.
- El repertorio de funciones del Relato Mítico Mapuche./ Hugo Carrasco Muñoz./ Documento de la Universidad de la Frontera, Temuco, Chile.
- Los Símbolos Constrictores: Una Etnoestética de las Fajas Femeninas Mapuches./ Pedro Mege./ Boletín del Museo Chileno de arte Precolombino N°2, Santiago, Chile.
- Sorprendentes Raíces de nuestra Bandera./ Nicolás Irujo./ Revista del Domingo, Diario El Mercurio, Valparaíso, Chile.
- Pasión y Epopeya de " Halcón Ligero" (Lautaro)./ Benjamín Subercaseaux./ Editorial Nascimento, Santiago, Chile.
- De lo Espiritual en el Arte./ Wassily Kandinsky.
- Alfabetidad Visual./ Donis A. Dondis./ Editorial GUSTAVO GILI, Barcelona, España.
- Diseño Bi y Tri-Dimensional./ Wusius Wong.
- Ideología y Utopía del Diseño./ Gert Selle.



Agradecimientos.

Agradezco a **Mi Familia** por la fe puesta en mí; a **Cecilia** por ser mi ángel guardián; a **Javier López** por enseñarme nuevos caminos; a **Eugenio Salas** por develarme un mundo desconocido; al **Tite, Enrique, Víctor, Jaime y Patricio** por la calidez y su amistad; a **Mauricio Olgún** por el soporte técnico; a **Silvia, Julio, Otto, Loreto, Miguel**, por su buena voluntad, a **Manuel Astudillo y Allan Browne** por el tiempo invertido... y a todos quienes me apoyaron, alentaron y entusiasmaron y a los que continuarán haciéndolo...







Universidad de Valparaíso
Chile



00002648