



UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO
ESCUELA DE DISEÑO

TANGATA MANU RAPA NUI

DISEÑO DE UNA MEDALLA PARA LA INTERNATIONAL
COIN DESIGN COMPETITION

PROYECTO PARA OPTAR AL TÍTULO DE DISEÑADOR

MENCIÓN DISEÑO GRÁFICO

Estudiante: Álvaro Fuentes Campos

Profesor: Juan Carlos Lepe



INDICE

RESUMEN

INTRODUCCIÓN

Introducción	6
Motivaciones personales	6

REQUERIMIENTO

International Coin Design Competition (ICDC)	9
La Competencia	9
El Encargo	9
Objetivo General	10
Objetivos Específicos	10

MARCO REFERENCIAL

la medalla	11
Definición	11
Partes de una Medalla	12
Etapas en la Fabricación de una Medalla	13
Rapa Nui	14
Tradición e Historia	14
Tangata Manu, el Culto al Hombre Pájaro	15
Rongo Rongo	16
El Tatuaje en Rapa Nui	16

METODOLOGÍA DE TRABAJO

Etapas del Proyecto	18
Primera Etapa	19
Definición del tema	19
Búsqueda de antecedentes y definición del motivo	19



Referentes Gráficos	20
Tangata Manu	20
Rongo Rongo	21
Tatuajes	21
Diseño	22
Boceto Anverso	22
Diseño Final Anverso	23
Boceto Reverso	24
Diseño Final Reverso	25
Segunda Etapa	26
Modelado	26
Modelado Final Anverso	26
Modelado Final Reverso	27
COSTOS	
Cálculo de Costos	28
CONCLUSIÓN	
Conclusiones Generales	29
BIBLIOGRAFÍA	



RESUMEN

Este documento registra el proceso de diseño de una medalla que compita en la International Coin Design Competition organizada por la Japan Mint.

El Objetivo General de este Proyecto consiste en lograr un diseño que permita competir y lograr un puesto destacado en este concurso.

El diseño se basará en los elementos artísticos de la cultura Rapanui, más específicamente del personaje del Tangata Manu u Hombre Pájaro.

Se buscará una estética que siga los patrones presentes en el tatuaje rapanui, así como de las representaciones que estos hicieron tanto en petroglifos como pinturas rupestres.

Al utilizar la iconografía presente en el lenguaje de las tablillas rongo-rongo, se pretende apoyar el carácter de misterio que se le quiere otorgar al diseño de la medalla.

En lo particular se utilizarán las mismas técnicas utilizadas en cualquier otro proyecto de medallas realizadas en Casa de Moneda de Chile.

Palabras Clave: Diseño de Medallas, misterio, tatuajes, Tangata Manu.

Gracias a mis padres por apoyarme siempre, gracias Papá por no dejar nunca de creer en mí y a ti Mamá por darme una y otra oportunidad. A mis hermanos por estar en las buenas y en las malas, Guatón gracias por todos los auspicios.

A mis compañeros de trabajo Miguel, Hans y Luis, sin sus comentarios, críticas y bromas este trabajo no habría sido posible.

Gracias también a la gente de la Universidad, amigos y académicos, Osvaldo, Bruno, Gustavo, Claudio y los que se me quedan en el tintero. Gracias *Profe Lepe* por esperarme todos estos años.

Tampoco puedo dejar de agradecer a todos aquellos que nunca creyeron en mí, sin Ustedes no habría tenido la fuerza para seguir adelante.

Y por último pero no menos importante, GRACIAS a ti Caty, mi chiquitita, por la paciencia, por el tiempo y por sobre todo, por el amor que me das cada día. Y a ti *Sopita*, eres el motorcito que me dio energías para culminar este proyecto.

Gracias.



INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN

Desde el año 1998 que la Casa de Moneda de Japón invita a los diseñadores de las distintas Casas Acuñadoras del mundo al “International Coin Design Competition”, con el fin de promover la creatividad y mejorar el arte del diseño de monedas y medallas. A través de este concurso pretenden descubrir la capacidad de innovación de cada diseñador para mejorar la calidad y la belleza de las medallas.

El año 2010 Casa de Moneda de Chile dio un importante paso en su historia al transformarse de un Servicio Público a Empresa del Estado, esto significó necesariamente un cambio en la forma que Casa de Moneda se debía plantar frente a un nuevo modo de hacer las cosas, como el presentarse a licitaciones de productos que antes ya tenía ganados por decretos de Estado. Uno de los departamentos más afectados en este proceso fue el de Diseño, el que postergado a funciones de pre prensa no fue capaz de mantener diseños tan emblemáticos como el de los billetes nacionales.

Es por este y otros motivos relacionados con la tecnología, que el Banco Central de Chile, principal cliente de la Casa de Moneda, comenzó a buscar soluciones para sus necesidades de nuevos productos, billetes y monedas, en el extranjero.

En medio de la reestructuración de Casa de Moneda de Chile, con una inversión de más de 90 millones de dólares en maquinarias con tecnología de última generación, la Gerencia Comercial le ha encargado al departamento de Diseño, también reestructurado, que participe en diversas competencias y concursos, con el fin de obtener resultados que le permitan demostrar a sus clientes que cuenta con un equipo de diseño capaz de responder a las necesidades de cualquier producto del área.

MOTIVACIONES PERSONALES

Cuando llegué a trabajar a Casa de Moneda de Chile (CdM) me quedó grabada una frase que se repite hasta hoy: “lo que se aprende aquí no se aprende en ningún otro lugar”. Y es cierto, lo que se aprende en Casa de Moneda no se ve en la Universidad, pero lo visto y aprendido allí sirve para marcar una diferencia en el resultado final de los productos finales de lo que llamamos “Diseños de Seguridad”. Este tipo de



diseño nos encasilla y nos pone a un lado del diseño al cual estamos acostumbrados, ya no se vive en ese ritmo voraz del diseño más ligado a lo comercial y el marketing. Tiene un ritmo más pausado y en varias ocasiones me he dado cuenta que es poco atractivo para diseñadores que conviven con la web, el 3D, etc., pero es un trabajo único que no tiene margen de error y en el cual se trabaja con equipos y software altamente especializados.

En Junio del año 2009 el proceso de conversión de Servicio Público a Empresa de Estado estaba finalizando, lo que significaba un cambio radical en la forma de trabajo y en la cual creía y tenía la convicción de que yo podía ser un aporte, el que se hizo evidente en el área de Acuñación de medallas. Hasta ese momento el proceso completo de la medalla pasaba íntegramente por el Escultor Medallista, el que sólo de vez en cuando solicitaba a Diseño que le ayudaran con algún dibujo o con la incorporación de textos. Fue aquí que en conjunto con el otro diseñador, contratado poco antes que yo, decidimos intervenir en el proceso, ya que veíamos la falta de innovación en los diseños con respecto a lo que desarrollaban las principales Casas de Monedas del mundo. Debido a esta intervención, que no sólo se aplicó al diseño de la medalla en sí, sino también a la forma de presentar los diseños al cliente, que las nuevas gerencias llegadas con el cambio decidieron incluir al departamento de Diseño en el proceso de acuñación, siendo ahora este el encargado de interpretar las necesidades de los clientes y entregar el diseño definitivo a los escultores medallistas para su producción.

En este contexto fue que al llegar una nueva invitación de la Casa de Moneda de Japón para participar en su competencia anual, la Gerencia General y Comercial nos haya solicitado a los dos diseñadores de Casa de Moneda que participáramos individualmente en esta. Pero no solo con el objetivo de participar, la idea era llegar hasta las instancias finales para demostrales a nuestros clientes, principalmente el Banco Central de Chile, que somos capaces de obtener resultados de diseño acorde a sus necesidades, lo cual le aportaba una presión extra al trabajo.

Ahora bien, ¿Por qué utilizar esta competencia para mi proyecto de Título? Al momento del egreso el año 2009 comencé a preparar mi proyecto relacionándolo con lo aprendido en Casa de Moneda, con la intención de diseñar una colección de medallas que sirviera a esta para ofrecer un producto con el cual le permitiera competir y abrirse



al mercado internacional, lamentablemente por motivos ajenos a lo académico no me pude titular ese año. Producto de esto cuando en este segundo semestre del año 2012 pude retomar mi proceso de titulación me replanteé el tema del proyecto, si bien la idea era seguir con el diseño de medallas sentía que necesitaba un tema más potente que con el que había partido hace tres años, que tan solo quedaba en el campo de proyecto y que no necesariamente llegaría a concretarse dentro de los plazos. Por esto es que al presentarse el requerimiento de las Gerencias, vi en esta competencia la oportunidad de presentar un proyecto que tuviera la fuerza de una competencia internacional en la que no todos pueden participar e incluso el aval de ser juzgado, para bien o para mal, por un jurado compuesto entre otros por Miembros Honorarios del Museo de Japón.

REQUERIMIENTO

INTERNATIONAL COIN DESIGN COMPETITION (ICDC)

LA COMPETENCIA

La ICDC es una competencia que la Casa de Moneda de Japón (Japan Mint) realiza desde el año 1998 entre diseñadores de casas de monedas con el fin de incrementar la creatividad y favorecer la innovación en el diseño de monedas y medallas. En su última edición los organizadores recibieron más de 120 trabajos en la Categoría General.

La competencia se divide en dos partes, la primera en la que se solicitan los diseños en papel realizados con técnica libre. De todos los trabajos recibidos el jurado selecciona cinco para la etapa final, en la cual se solicita a los participantes enviar un modelo de yeso del diseño que pasará a una nueva evaluación por parte del jurado, el cual decidirá quienes se hacen merecedores de cada categoría. Estas categorías son:

- Most Excellent Work (1 trabajo)
- Excellent Work (1 trabajo)
- Fine Work (3 trabajos)

De estos premios, solo los dos primeros serán acuñados y pasaran a ser parte de una colección que la Japan Mint comercializará posteriormente.

EL ENCARGO

En junio se nos llamó a reunión con el Gerente del área comercial de Casa de Moneda de Chile (CdM), quien nos hizo extensiva la invitación enviada por la Japan Mint. Se nos explicó en ese momento que la intención de el Directorio y la Gerencia no era tan solo participar sino que en lo posible lograr un lugar destacado que permitiera mejorar la imagen de la Empresa frente a sus más importantes clientes, en especial el Banco Central de Chile. Para esto, si bien las bases de la competencia establecían que el tema era libre, tendríamos que presentar al menos tres opciones de temas, de los cuales ellos decidirían el definitivo, además de presentaciones de avance periódicas hasta el día en que se enviara el diseño final.

OBJETIVO GENERAL

Diseñar una medalla que permita obtener un lugar destacado en el concurso de medallas organizado por la Casa de Moneda de Japón.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Lograr un diseño que represente a Rapa Nui a través de expresiones culturales que no incluyan los Moais.

Posicionar el departamento de Casa de Moneda de Chile en el ámbito internacional.

Atraer por medio del diseño a nuevos clientes para Casa de Moneda de Chile.



MARCO REFERENCIAL

A continuación se repasarán los temas que se consideraron necesarios para la comprensión de este proyecto. Quiero dejar en claro que esto no es un tratado sobre la medalla o la cultura rapa nui, por lo que en cada tema a tratar planteé solo lo que consideré trascendente para la comprensión de este proyecto, ya que profundizar más allá no cabe dentro del espíritu de este trabajo.

LA MEDALLA

DEFINICIÓN

El término medalla proviene del italiano *medaglia*, y éste a su vez del latín *metalum*, que significa metal. Si bien el origen de la medalla se puede relacionar con el de la Moneda cerca del año 650 a.C., su uso más importante fue durante el Imperio Romano, donde se le usaba para representar al emperador y miembros de su familia, desapareciendo en la época del emperador Augusto. No fue hasta el siglo XV, durante el renacimiento italiano, que se restablece su uso, como regalo entre nobles y de carácter privado. A partir del siglo XVI el arte de la medalla se propagó por toda Europa, tomando ya un uso tanto conmemorativo como de propaganda, ya sea de gobernantes o lugares, e incluso con fines comerciales.

Producto de los cambios en los procesos de acuñación resultantes de la revolución industrial, pasando de la acuñación manual con martillo a prensas acuñadoras, se pudo comenzar a producir medallas en grandes cantidades por lo que estas se pudieron abrir a nuevos mercados debido a la baja en los costos de producción, si bien su uso se mantuvo con fines de reconocimiento o conmemorativos.

En la actualidad las tecnologías han permitido tanto a artistas y diseñadores innovar en el campo de la medallística permitiéndoles hacer medallas bimetálicas, esmaltadas, etc., además de que la incorporación de software al diseño de medallas ha favorecido el desarrollo de productos con un acabado cada vez más detallado, dándole a la medalla cada vez más un carácter de objeto de consumo para todo público.

PARTES DE UNA MEDALLA

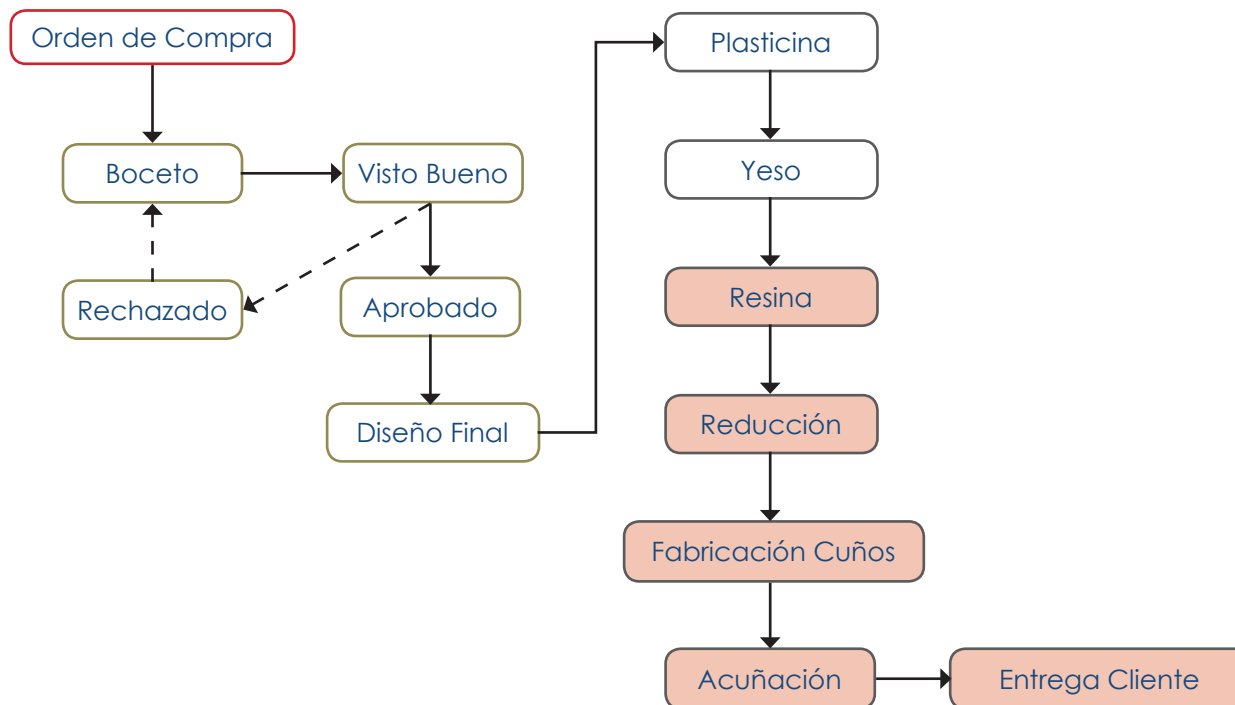
Como se dijo al principio del capítulo, a continuación solo se definirán los conceptos más característicos que componen una medalla, esto con el fin de facilitar la comprensión del vocabulario utilizado más adelante cuando se detalle el proceso de diseño de la medalla.

- Anverso o Cara: una medalla cuenta con dos lados, el anverso o cara corresponde al más importante de estos, el que destaca al personaje o el tema a tratar
- Reverso o Cruz: también llamado *envés*, es el lado secundario de la medalla, por lo general es en este lado donde se encuentra la ceca.
- Campo: es el espacio que queda sin acuñar, es decir la superficie lisa que rodea la impronta, esta puede ser pulida o mateada.
- Leyenda: es el texto que lleva la información o nombre del personaje o lugar acuñado en la medalla. Este es un elemento importantísimo ya que entrega la información necesaria para su clasificación.
- Ceca: es la marca que indica el lugar donde fue acuñada la medalla, por lo general cada Casa de Moneda del mundo posee una ceca que los identifica.
- Listel o lisa: corresponde a un borde que por lo general tiene el mayor relieve de la medalla y que se usa para protegerla del desgaste
- Canto: corresponde al borde exterior que separa al anverso del reverso, puede ser liso o estriado. En el caso de las monedas puede llevar una inscripción, ya sea una figura o un texto que sirve para prevenir la falsificación.
- Módulo o Diámetro: es el diámetro de la medalla expresado en milímetros.
- Fondo espejo: proceso de tratamiento del cuño por el cual el Campo de la medalla queda pulido de tal forma que queda tan brillante como un espejo.

- Mateado: es el proceso contrario al mencionado anteriormente, en este se trata a la medalla para que quede completamente mate.

ETAPAS EN LA FABRICACIÓN DE UNA MEDALLA

Dependiendo de cada casa acuñadora, así como de la tecnología y maquinaria que utilicen, los procedimientos de acuñación pueden variar. Para este proyecto en particular describiré los procesos que se utilizan en CdM para cualquier solicitud de medallas que realice un cliente, si bien hay que dejar en claro que dada la estructura del concurso solo se contempla hasta la etapa del modelo de yeso, siempre y cuando se pase a la etapa final.



En el caso de obtener uno de los dos primeros lugares la medalla será acuñada por la Japan Mint, por lo que si poseen una estructura similar a la nuestra comenzarían desde la fabricación de la resina.

RAPA NUI

TRADICIÓN E HISTORIA

Según la tradición ancestral que alcanzaron a transmitir los últimos sabios rapanui, el primer *Ariki* o rey fue *Hotu Matu'a*, el cual proveniente de la Isla de Hiva habría colonizado Rapa Nui. Citando a Chauvet en su obra **EASTER ISLAND AND ITS MYSTERIES**, *Hotu Matu'a* habría llegado en dos grandes canoas junto a unas 400 personas a la playa de *Anakena* comenzando la colonización de la Isla:

“As recorded by Monsignor T. Jaussen, the oral tradition of the Easter Islanders maintains that Hotu Matu'a sailed from Maroe-Orega and Maroe-Tohio, which are located to the southwest, at the helm of two large canoes that contained three or four hundred people and discovered Easter Island, landing in August at Anakena with his wife Vakai a Hiva and his companions. This happened about a thousand years ago, when the volcanoes were already extinct... The immigrants continued to recognize Hotu Matu'a and his descendants as their king for thirty generations, with the title passing from the firstborn of one generation to the firstborn of the next.”¹

Es importante este último párrafo, ya que fue durante este período en que reinaron 30 generación descendientes de *Hotu Matu'a* es que se desarrolló la etapa de la Cultura Megalítica de la isla (1000 a 1680 d.C.), es decir fue la época en que se construyeron los Moais.

En lo concerniente a occidente, la isla fue descubierta por marinos holandeses comandados por Jacob Roggeveen en abril de 1722, el segundo contacto con marinos europeos fue en 1770 por medio de una flota española, le seguirían expediciones comandadas por el inglés James Cook en 1774, así como el francés Jean-François de La Pérouse en 1786. La constante recalada de barcos que iban de Sudamérica a Oceanía trajo consigo enfermedades que terminaron mermando la población, los últimos sacerdotes o sabios desaparecieron para cuando llegaron las misiones católicas perdiéndose por ejemplo toda posibilidad de transmitir el lenguaje escrito de los antiguos rapanuis que se encontró en las tablillas *rongo-rongo*.

La anexión de Rapa Nui al territorio chileno se realizó el 9 de septiembre de 1888, en una ceremonia en que los isleños entregaron la soberanía a Chile pero no el derecho sobre la tierra.

¹ <http://www.chauvet-translation.com/easterislanders.htm>

Isleños y monumentos en Isla de Pascua. Dibujo a lápiz de la naturaleza, 9 de abril de 1786, por el artista Duché de Vancy, que acompañó a La Pérouse en su viaje alrededor del mundo



“...el 9 de Septiembre de 1888, el capitán Toro formalizó la cesión de la soberanía de la isla al Estado de Chile de los jefes rapanui, encabezados por el Ariki Atamu Tekena. En ese acuerdo de voluntades, los isleños ceden la soberanía pero manteniendo sus investiduras.”²

Desde aquella fecha hasta el año 1966, en que el presidente Eduardo Frei Montalva promulgó la ley pascua, la isla vivió un período de abandono, explotación y decadencia. Gracias a esa ley que estableció un gobierno civil en la isla y el comienzo de los viajes aéreos, la isla se abre al turismo lo que le ha permitido ir recuperándose paulatinamente hasta el día de hoy.

TANGATA MANU, EL CULTO AL HOMBRE PÁJARO

Producto del desgaste ecológico y la falta de recursos naturales, sumado a conflictos tribales el culto de los moais o etapa megalítica de Rapa Nui llegó a su fin aproximadamente en el año 1680 d.C..

“Aun cuando el abandono del megalitismo parece haber ocurrido abruptamente... debió tratarse de un proceso acumulativo que involucró distintos factores, en donde la adaptación a las nuevas y críticas condiciones requirió un tiempo relativamente prolongado. Este proceso debió desarrollarse por el siglo XVII, expresado en una serie de tensiones entre grupos vecinos, hasta llegar a las guerras que se tradujeron en la destrucción de los ahu y moai de los vencidos. En este contexto, el prestigio de la clase sacerdotal fue disminuyendo frente al predominio creciente de la clase guerrera. La crisis en la producción de alimentos hizo necesario disminuir la presión sobre el ambiente, con un sistema económico menos exigente, junto con tecnologías más conservadoras y más eficientes para la protección de las plantas. Las ceremonias se orientaron a asegurar la fertilidad y a influir con la magia del mana sobre los recursos necesarios para la subsistencia.”³

A partir de esto es que surge el culto del Hombre Pájaro, si bien no se sabe con exactitud cuando comenzó o su duración exacta. Cada primavera se celebrara en Orongo, centro ceremonial ubicado en una de las laderas del volcán Rano Kau, la competencia en que los representantes de cada clan, conocidos como Hopus, cruzaban a nado hasta el islote Motu Nui para encontrar el primer huevo de Manutara

² José Miguel Ramírez, Rapa Nui, pasado, presente, futuro. Publicado por la Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe OREALC/UNESCO. Santiago, Agosto 2007.

³ José Miguel Ramírez, Ídem.

Piedra que fue desenterrada en 1914 por S. Routledge en Orongo. Es de 36,5 centímetros de largo y está decorada con un tallado y pintado del Tangata Manu sosteniendo un huevo Manutara en la mano.



lo que permitiría proclamar a su jefe de clan como el nuevo Tangata Manu, otorgándole el gobierno de la isla por un año, además de convertirlo en una especie de divinidad.

RONGO RONGO

El Rongo Rongo es un sistema de escritura rapanui basados en jeroglíficos y que constiyuye aún un misterio debido a que no existen medios fiables que permitan su traducción. Estos jeroglíficos se grabaron principalmente en tablillas de *toromiro*, un árbol común en esa época, y en menor medida se aprecia en petroglifos grabados en cuevas y arte rupestre encontrado en las cuevas motu Nui. La mayoría posee representaciones antropomórficas, de animales y plantas.

EL TATUAJE EN RAPA NUI

El origen del tatuaje Rapa Nui se remonta a su primer Ariki Hotu Matu'a, el cual lo habría traído desde su lugar de origen en Hiva, es decir, tendría relación con el tatuaje de otros pueblos de la polinesia. A pesar de esto, se piensa que debido al aislamiento de este pueblo, el tatuaje en Rapa Nui:

*"... evolucionó a través del tiempo, hasta adquirir un carácter propio y original, ya que no hay rastros de similitud con motivos hoy conocidos de diseños de otros lugares de la polinesia, lo cual de existir habría probado una introducción tardía."*⁴

Ante la escasez de vestimentas el tatuaje tenía un carácter ornamental, era practicado tanto por hombres como mujeres, con algunas diferencias en los diseños, los que eran realzados por pinturas corporales de diferentes colores.

El origen divino del tatuaje, según la tradición rapanui, le otorgaba un carácter místico que le permitía al que lo portaba una cercanía con lo sobrenatural, además de permitir distinguir su jerarquía dentro de la sociedad rapanui. Con el tiempo el tatuaje pasó a ser utilizado para eternizar un acontecimiento importante en la vida de los habitantes de este pueblo, es así como los Tangata Manu pasaban a llevar un tatuaje

⁴ Ana María Arredondo, Rapa Nui Takona Tatu, Rapa Nui Press, 2009.

Tablilla de Isla de Pascua con el Rongo Rongo.
Actualmente se encuentra el American Museum of Natural History.



Tatuaje . Se aprecia una tortuga y dos interpretaciones del Tangata Manu



que los identificaba por sobre otros como el ganador de la competencia anual de Orongo. Este tipo de tatuaje perduró en la isla hasta la llegada de los misioneros en 1864, quienes influenciaron a los isleños para la detención de esta práctica.

Actualmente y desde la reapertura de la isla al turismo se ha vuelto a recuperar el uso del tatuaje ya sea como un adorno o como símbolo de identidad, tomando el diseño un nuevo rumbo en el cual se utilizan elementos de la cultura ancestral rapanui, como los petroglifos, signos de escritura antiguos de los rongo-rongo, o las esculturas de piedra y madera, lo que se suma a la imaginación del artista tatuador para realizar su obra.

METODOLOGÍA DE TRABAJO

ETAPAS DEL PROYECTO

El proyecto consta globalmente de dos etapas, la primera referente a la selección del tema y el diseño, y la segunda en que se realiza el modelo de yeso. Para ambas etapas hay fechas límite dispuestas por la Japan Mint, sin embargo debido a que en cada etapa los envíos deben ser por vía aérea se resolvió modificar las fechas considerando 15 días para los traslados.

PLANIFICACIÓN

La planificación se hizo siguiendo las etapas de cualquier otro proyecto de diseño de medallas la que fue registrada en la “Cronología del Proyecto” y tuvo un registro contabilizado en días o semanas, dependiendo de la complejidad de la etapa; sin perjuicio de lo anterior se llevó un control de las horas realmente dedicadas al proyecto las cuales se verán reflejadas en la parte de Costos.

Primera Etapa

- Definición del tema
- Búsqueda de antecedentes
 - referentes gráficos
- Diseño
 - Anverso
 - Bocetos
 - Diseño final
 - Reverso
 - Bocetos
 - Diseño Final
- Impresión
- Envío

Segunda Etapa

- Modelado
 - Anverso
 - Plasticina
 - Confección Modelo de Yeso
 - Reverso
 - Plasticina
 - Confección Modelo de Yeso
- Envío

PRIMERA ETAPA

DEFINICIÓN DEL TEMA

Esta es la parte que menor tiempo tuvo debido a que solamente era una presentación de ideas, no habían bocetos involucrados, sino tan sólo una breve exposición frente a los Gerentes para que se definieran por uno de los tres temas presentados. Las temáticas expuestas por mí fueron las siguientes:

- **Nicanor Parra:** se propone este tema debido a la trascendencia en los medios que tuvo el que se le hubiera otorgado el Premio Cervantes 2012
- **Manuel Rodríguez:** esta propuesta está enfocada como homenaje a este postergado Prócer de la Patria, ya que dentro de las colecciones de medallas no existe una dedicada a este personaje, no así con Bernardo O`Higgins o José Miguel Carrera.
- **Rapa Nui:** la idea de hacer una medalla de Isla de Pascua fue presentada por un gusto personal por la cultura pascuena. Eso sí planteado desde un punto de vista que utilizara referentes gráficos que no fueran tan conocidos, como por ejemplo el Moai, pero con los que se pudiera identificar a la Isla.

Finalmente el tema seleccionado por la gerencia fue el de Rapa Nui, ya que lo consideraron más representativo de Chile y como un tema más globalizado que los otros.

BÚSQUEDA DE ANTECEDENTES Y DEFINICIÓN DEL MOTIVO

Con el tema ya definido el desafío estaba en cuál iba a ser el elemento representativo de la cultura rapanui que se utilizaría en la medalla. Para esto seguí la misma metodología empleada para el diseño de cualquier otra medalla hecha en CdM, es decir hacer una búsqueda de referentes gráficos en internet y apoyarlos con información recogida de libros que contuvieran información del tema y estuvieran disponibles en la Red de Bibliotecas Públicas.

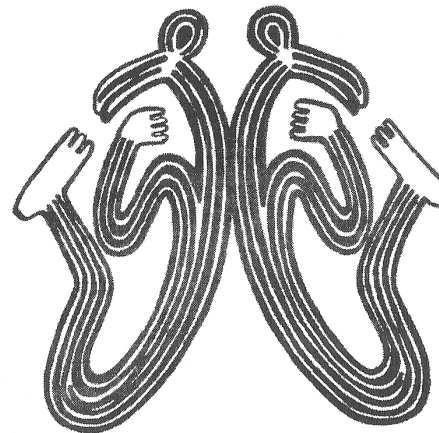
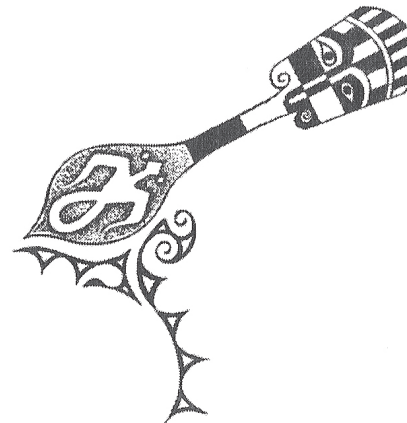
El primer paso en esta etapa fue investigar dentro de la cultura rapanui que elementos pudieran ser tan fuertemente representativos como son los Moais. A partir de esta investigación decidí basar el diseño de la medalla en el culto del Tangata Manu y el lenguaje Rongo Rongo

debido al carácter místico que involucraba la ceremonia y el misterio que aún envuelve al rongo rongo debido a la incapacidad de descifrarlo. Además debido a la gran presencia de estos elementos en el arte del tatuaje rapanui lo incorporé como apoyo gráfico al proyecto.

REFERENTES GRÁFICOS

TANGATA MANU

El Tangata Manu se encuentra presente en diversas formas de expresión en la cultura rapanui, se puede apreciar en las pinturas rupestres de las cuevas Motu Nui, presuntamente hechos por los competidores mientras esperaban la aparición del manutara. También se puede apreciar grabado en los petroglifos de Orongo, así como en la parte posterior de algunos moais. Además al Tangata Manu se le ha representado desde su aparición en los tatuajes realizados por los isleños, en un principio por asuntos ceremoniales y ahora en la actualidad como elemento decorativo. No obstante en la actualidad se pueden encontrar diversas interpretaciones gráficas



Izquierda. diversas representaciones del Tangata Manu en el arte rapanui.

Arriba. Imágenes de la película de animación Rokunga, el último Tangata Manu.

Abajo. Ilustraciones donde se representa al hombre pájaro de forma libre

del hombre pájaro las cuales han sido utilizadas incluso en películas.

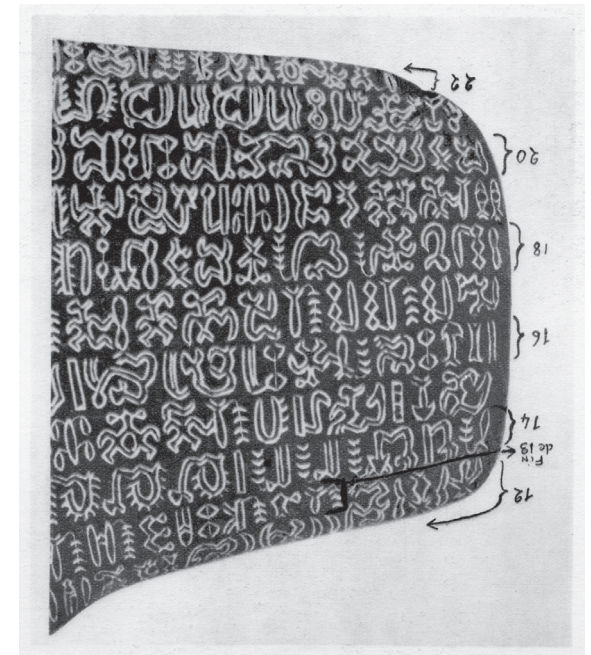
RONGO RONGO

Existen una gran cantidad de tablillas rongo rongo, las que se muestran a continuación y que serán utilizadas como referente fueron extraídas de la publicación hecha por el Dr. Stéphen Chauvet y cuya traducción al inglés se encuentra de forma íntegra en la web.

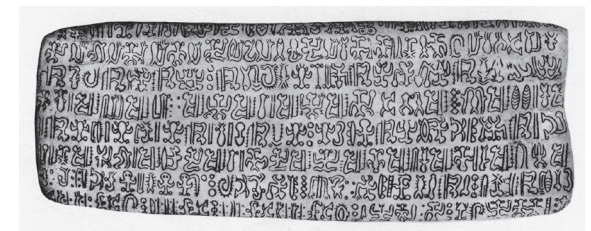
TATUAJES

Para la búsqueda de referentes gráficos se utilizó de forma íntegra la obra de la Profesora e Investigadora Ana María Arredondo "Rapa Nui Takona Tatu", en la que hace un estudio profundo y detallado del arte del tatuaje en la isla desde sus orígenes hasta la actualidad. Hay numerosos ejemplos de los tatuajes de los antiguos rapanuis y además una amplia galería de imágenes con el trabajo de los actuales tatuadores de la Isla.

Tablilla conocida como Aroukou-Kourenga o Arukukurega



Tablilla bien preservada que fue sacada de la isla en el barco Topaze, actualmente en el Washington Museum.



DISEÑO

BOCETO ANVERSO

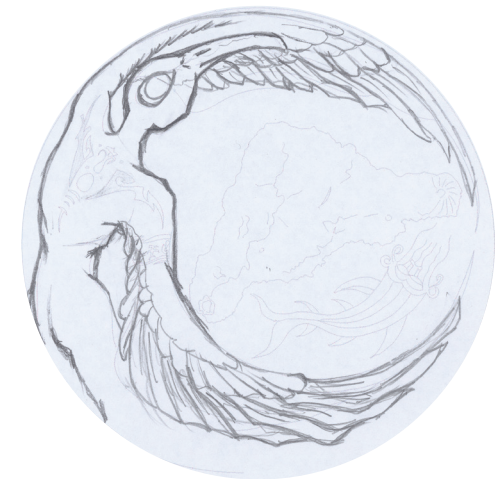
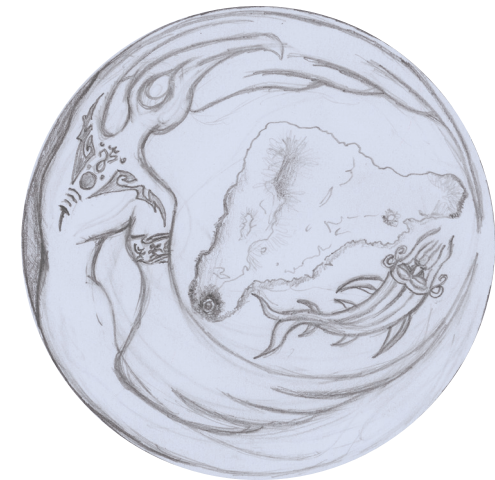
En esta etapa tenía como punto de partida las indicaciones de los organizadores del concurso, dos dibujos hechos con técnica libre, los cuales tenían que estar circunscritos en una circunferencia de 120 mm. de diámetro.

Al comenzar esta etapa lo que busqué era lograr un diseño 2D que se asemejara y siguiera los códigos gráficos que se encuentran en la mayoría de los tatuajes rapanui, lo que buscaba era lograr traspasar un diseño que utiliza un soporte bidimensional como la piel a uno con relieve como lo es la medalla, para esto necesitaba construir con trazos bien definidos, con el grosor y curvaturas característicos de lo visto en el análisis previo, un personaje que mantuviera los rasgos del Tangata Manu, con sus grandes ojos y largo pico semicurvo, y que fuera fácilmente reconocible como el Hombre Pájaro. Además este lado de la medalla debía cumplir con el objetivo de dar la sensación de divinidad del Tangata Manu, además del misterio que rodea al lenguaje de las tablillas rongo-rongo.

En su estructura final el anverso se construyó con un campo irregular que sirviera de soporte a los demás elementos y sin lisa, todo esto con el fin de darle un aspecto de petroglifo a la medalla. A continuación se puede ver al Tangata Manu naciendo desde el borde izquierdo de la medalla y rodeando con sus alas a Rapa Nui. De fondo y grabado en el campo irregular que simula piedra se aprecia un fragmento de las líneas de escritura de una tablilla rongo-rongo.

El primer boceto fue realizado con grafito sobre un soporte de papel, luego el resultado fue escaneado y dibujado vectorialmente con la ayuda de una pantalla digitalizadora Cintiq. El siguiente paso fue darle el aspecto de relieve a los vectores, por lo cual se procedió a “pintar” en photoshop, y así darle las características necesarias para simular una medalla.

En cuanto a la leyenda, lo que busqué fue una tipografía que pareciera grabada en piedra pero que cumpliera con las restricciones propias del modelado de medallas, por lo que si bien podía utilizar una tipografía irregular, esta tenía que ser lo suficientemente clara y legible en una



Arriba se puede ver el resultado del primer boceto, el resultado de las alas no me dejó conforme por lo que realicé un nuevo estudio, así obtuve el resultado que se observa en la imagen inferior

reducción de 30 milímetros, que sería el tamaño en el que se acuñara la medalla, después de probar distintas tipografías me decidí por la **JOHN HANDY LET PLAIN**, fuente disponible de forma gratuita en la red. Con la leyenda "The Mystery still lives on Easter Island" busqué reforzar el concepto de la divinidad del Tangata Manu envolviéndolo en su misterio a Rapa Nui. El resultado final del anverso de la medalla es el que se muestra a continuación:

DISEÑO FINAL ANVERSO



Arriba se observa el diseño final vectorizado incorporando la leyenda.

Abajo el primer estudio de tonos y sombras. A la izquierda el resultado final luego de aplicar texturas, trabajar luces y sombras en Photoshop para lograr la idea de relieve.

BOCETO REVERSO

El proceso para el diseño del reverso de la medalla fue prácticamente el mismo que para el anverso, sin embargo el diseño que propuse en un principio cambió completamente con respecto al diseño final. En un principio me planteé que para el reverso diseñaría una escena que representara de alguna forma la competencia del Tangata Manu, por lo que escogí como motivos los islotes Motu Nui, Motu Iti y Motu Kau Kau para el fondo, el campo de la medalla parecería mar, en la parte inferior hacia la izquierda una imagen de los petroglifos de Orongo enfrentándose a la imagen de un competidor. Este diseño llegó hasta la etapa en que lo estaba pintando digitalmente, sin embargo no me sentía satisfecho con el resultado, en primer lugar porque no veía una representación de ninguno de los conceptos que había planteado en un comienzo y en segundo lugar porque los pesos visuales de ambas caras de la medalla estaban compitiendo entre sí, por lo que no había una definición entre lo que era anverso y reverso.



Arriba el dibujo vectorial del diseño descartado para el reverso.
 Abajo en la primera etapa de digitalización y aplicación de texturas en Photoshop.
 A la izquierda el último estado de avance antes de ser descartado.

Por estos motivos decidí comenzar nuevamente con el diseño del reverso, eso sí esta vez dedicándolo por completo al Tangata Manu y las distintas formas en que se ha representado en el arte rapanui. Además nuevamente incorporé los elementos de la escritura de las tabillas rongo-rongo pero esta vez dándoles mayor importancia al aparecer como si fuera una leyenda que rodea toda la medalla.

Se incorpora la leyenda central "Tangata Manu Rapa Nui" en el idioma rapanui, evitando por textos en cualquier lengua occidental.

El resultado final del reverso es el siguiente

DISEÑO FINAL REVERSO



Arriba, los motivos utilizados fueron extraídos de diversas representaciones del Tangata Manu en el arte rapanui.

Abajo aplicación de tonos y sombras.
A la izquierda el resultado final enviado a Japón.

SEGUNDA ETAPA

MODELADO

Al recibir la noticia de que mi diseño había sido seleccionado entre los 5 finalistas del concurso se dió inicio a esta etapa en la cual mi rol fue de supervisión y guía del escultor medallista para que plasmara fielmente los diseños enviados en yeso.

Según los requerimientos de los organizadores había que fabricar dos modelos de yeso según un original que enviarían ellos, sin embargo debido al retraso en la recepción de este, y para no retrasar el inicio del modelado se decidió fabricar el molde inicial según las indicaciones enviadas por los organizadores, lo que no significó ningún problema para el resultado final.

El proceso así como el resultado final del modelado de anverso y reverso de la medalla se muestra en las siguientes imágenes.

MODELADO FINAL ANVERSO



Arriba modelo inicial de plastilina.
Abajo el vaciado en negativo de yeso.
A la izquierda el modelo de yeso resultante según las especificaciones de la Japan Mint.

MODELADO FINAL REVERSO



Arriba modelo de plastilina para el reverso.
A la izquierda el modelo del reverso finalizado en
proceso de secado.

COSTOS

CÁLCULO DE COSTOS

El siguiente es el costo asociado al desarrollo de todo el proceso contemplado en diseño, modelado en yeso y gastos de envío a Japón a través de la empresa DHL.

COSTOS POR HORAS TRABAJADAS

Horas Diseñador: 151

Valor hora diseño: \$2780

Horas Escultor: 103

Valor hora modelado: \$5000

Costo Diseño: \$419780

Costo Modelado: \$515000

Costo de Envío: \$22500

Costo Total:\$957280

CONCLUSIÓN

CONCLUSIONES GENERALES

Utilizar el diseño enviado a la International Coin Design Competición fue desde un principio una jugada arriesgada, ya que de no ser seleccionado para la segunda etapa no se cumplirían los objetivos planteados y que eran fundamentales para este proyecto.

Hoy mirando hacia atrás tengo la certeza de que fue la decisión correcta, si bien no logré el primer lugar de esta competencia, el segundo puesto no deja de ser importante, sobre todo por tratarse de una competencia internacional. Además los objetivos planteados ya se están cumpliendo, con notas de prensa en los diarios, y reconocimientos a nivel interno, el departamento de Diseño de Casa de Moneda ha estar en una posición respetada dentro de la Empresa.

La imagen de Casa de Moneda también se ha visto favorecida a nivel internacional, siendo reconocido este logro durante la Banknote Conference realizada en Washington.

Finalmente este premio será utilizado en el corto plazo por la Gerencia Comercial como motivo para acercarse una vez más al Banco Central de Chile y otros clientes con el fin de ofrecer nuestro Diseño como un Producto de Nivel Mundial.

BIBLIOGRAFÍA

- ARREDONDO Ana María, Rapa Nui Takona Tatu, Tercera Edición, Rapanui Press, 2009.
- ENGLERT Sebastián, La Tierra de Hotu Matu'a, Primera Edición facsimilar, Rapanui Press, 2006.
- Varios autores, Easter Island - Its People, Legends, And Customs, Kindle Edition, Read Books Ltd., 2011
- Varios autores, Rapa Nui, Pasado - Presente - Futuro. Publicado por la Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe OREALC/UNESCO, Santiago, 2007
- ROUTLEDGE Scoresby, The Mystery of Easter Island, The Story of an Expedition; Sifton, Praed and Col; Kindle Edition.
- Web: <http://www.chauvet-translation.com/>
- Web: http://es.wikipedia.org/wiki/Isla_de_Pascua
- Web: <http://www.elartedelamedalla.com/arsnumismatis.htm>
- Web: <http://simbologiacubana.blogspot.com/2009/01/medallas-condecoraciones-y-derecho.html>
- Web: <http://coleccionistademonedas.blogspot.com/p/guia-de-numismatica.html>

