

Proyecto "Tienda de Mascotas"

En la Exposición Académica de la Facultad de Arte 2006 se inicia el funcionamiento de la Tienda de Mascotas, simulacro comercial creado y administrado por los estudiantes de Diseño Gráfico. Se expusieron personajes - mascota en diferentes modalidades de realización: objetos e impresos.

El proyecto tuvo como objetivo valorar el rol creciente de la mascota en el comercio y los hábitos actuales de consumo, desarrollando los componentes afectivos de su capacidad de comunicación e interacción con el usuario. Se exploró el terreno de la interculturalidad, estableciéndose vínculos con el mundo internacional de la animación, hacia el cual se proyectaron personajes - mascota peruanos, como el Cuchimilco, de Romina Roggero, o personajes híbridos, creados a partir de un encuentro entre el Perú y el Japón, como los de Leandra Cuba y Claudia Valenzuela.

Otro objetivo fue la construcción gráfica de un espacio de comercialización, afín al carácter de implicación afectiva del personaje - mascota y su difusión entre los visitantes de la exposición.

