



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
POSGRADO EN ARTES VISUALES
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS**

Art Toy en México
Otra Forma de Ver y Hacer Diseño

Tesis que para optar por el grado
de Maestra en Artes Visuales

PRESENTA
Elva Ameyali Magaña Moreno

DIRECTOR DE TESIS
Mtro. Juan Antonio Madrid Vargas
(ENAP)

SINODALES
Mtro. Juan Carlos Miranda Romero
(ENAP)
Mtro. Omar Lezama Galindo
(ENAP)
Dra. Maria Tania de León Yong
(ENAP)
Lic. Sabino Ignacio Gainza Kawano
(ENAP)

México, D.F. Marzo de 2014

UNAM
POSGRADO
Artes y Diseño



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Art Toy en México

Otra Forma de Ver y Hacer Diseño



ENAP
ACADEMIA
ESCUELA
NACIONAL
DE ARTES
PLÁSTICAS

Tesis que presenta: Elva Ameyali Magaña Moreno
para para Obtener el Grado de Maestro en Artes Visuales
DIRECTOR DE TESIS: MTRO. Juan Antonio Madrid Vargas

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
POSGRADO EN ARTES VISUALES

UNAM
POSGRADO
Artes Visuales





**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
POSGRADO EN ARTES VISUALES**

Art Toy en México
Otra Forma de Ver y Hacer Diseño

Tesis que para optar por el grado
de Maestra en Artes Visuales

PRESENTA
Elva Ameyali Magaña Moreno

DIRECTOR DE TESIS
Mtro. Juan Antonio Madrid Vargas
(ENAP)

SINODALES
Mtro. Juan Carlos Miranda Romero
(ENAP)
Mtro. Omar Lezama Galindo
(ENAP)
Dra. María Tania de León Yong
(ENAP)
Lic. Sabino Ignacio Gainza Kawano
(ENAP)

México, D.F. Marzo de 2014

UNAM
POSGRADO
Artes y Diseño

Índice

INTRODUCCIÓN	
Del juguete al <i>art toy</i>	8

Capítulo 1. Breve Recorrido por la Historia de los Art Toys

1.1 Antecedentes del <i>art toy</i> , modelismo.....	14
1.2 ¿Que es un <i>art toy</i> ?	15
1.2.1 El Lienzo en Blanco	16
1.2.2 Personalizar (<i>Customize</i>)	16
1.2.3 Hazlo Tu Mismo, <i>DIY (Do It Your Self)</i>	17
1.2.4 Clasificación de un <i>art Toy</i>	18
1.2.5 Esquema de un <i>art toy</i>	19
1.2.6 Proporciones de un <i>art toy</i>	20
1.2.7 Envase del <i>art toy</i>	20
1.2.7.1 Bolsa de Plástico Transparente.....	20
1.2.7.2 Caja Ciega (<i>Blind Box</i>).....	21
1.2.7.3 Embalaje de Aluminio.....	21
1.2.8 Tendencias en el <i>art Toy</i>	22
1.2.9 Influencias en el <i>art Toy</i>	22
1.2.10 Corrientes Artísticas	24
1.2.11 <i>Toys</i> como arte	25
1.2.12 Takashi Murakami / Yoshitomo Nara	25
1.3 Principales representantes de diseño de <i>art toy</i>	26
1.3.1 Kid Hunter	26
1.3.2 Michael Lau	27
1.3.3 Eric So	28
1.3.4 Kidrobot	29
1.4 Tipos de <i>art Toy</i>	31
1.4.1 Plástico (<i>Vinyl Toys</i>)	31
1.4.2 Felpa (<i>Plush</i>).....	33
1.4.3 Peluche Tejido (<i>Amigurumi</i>).....	34
1.4.4 Juguetes de Papel (<i>Paper Toy</i>).....	35
1.4.5 Juguetes de Madera (<i>Wooden Art Toys</i>)	36
1.4.6 Construcción de juguetes a partir de piezas, Pitarquerobots.....	37
1.5 <i>Art toy</i> internacional.....	40
1.5.1 El <i>art toy</i> internacional llega a México.....	41

Agradecimientos:

Deseo agradecer a la Universidad Nacional Autónoma de México, por permitirme la oportunidad de realizar este avance en mi trayectoria profesional, a todas las personas que de alguna manera u otra hicieron posible este proyecto de investigación, a mi tutor de la maestría, Mtro. Juan Antonio Madrid Vargas por su innegable conocimiento y paciencia, a todos los profesores que se involucraron en este trabajo, a mi tutora en España, Almudena Armenta Deu por haberme recibido y dado la oportunidad de realizar una estancia de investigación en la Universidad Complutense de Madrid, a los profesores que accedieron ser mi sinodales, y con los que tuve la oportunidad de tomar clases y seguir aprendiendo, a mi padres: Martha Moreno, Jesús Magaña y a mi hermano, por su amor, compañía y apoyo incansable en los proyectos de mi vida, a mis amigos que me acompañaron durante todo este tiempo y lo hicieron agradable, divertido y por su apoyo en los momentos difíciles, a las personas que conocí en el trayecto y se volvieron importantes, a quienes me cedieron amablemente una entrevista, y a todos aquellos que me apoyaron con información y aportaciones. Un afectivo agradecimiento a: Dra. Tania de León, Lic. Sabino Gainza, Hardin Zamora, Rodrigo Vargas, Christian Trujillo, Luis Cedillo, Héctor Montiel, Andrea L. Toache. Gracias a todas las personas importantes de mi vida, que siempre estuvieron listas para brindarme toda su ayuda, alegría y compañía, con todo mi cariño les dedico esta tesis a todos ustedes. Ameyali

Capítulo 2. Recorrido por los Art Toys mexicanos contemporáneos

2.1 Del juguete popular mexicano al <i>art toy</i>	44
2.2 Interpretación internacional de elementos formales	
propios de México (folklorismo).....	46
2.2.1 Muttpop, <i>art toys</i> internacionales con sabor a México	47
2.2.2 Tamo.....	48
2.2.3 Deego Urbano México	49
2.2.4 Parodiakids	51
2.2.5 Elementos y simbolismos mexicanos (folklorismo).....	52
2.2.6 Ricardo Campa	54
2.2.7 Saner (<i>Custom Toys</i>).....	55
2.2.8 El Juguete del Dr. Alderete	57
2.2.9 Alimaña Toys	59
2.2.10 Xico	61
2.2.11 El Molote / Eduardo Escobar “El Escobas”	62
2.2.12 Toloache Toys	63
2.2.13 Chakal Tois / Avatar – Boris	64
2.2.14 Roco Pachukote (músicos de juguete).....	65
2.2.15 Mr. Mitote (<i>Custom Toys</i>)	66
2.2.16 Rabia	67
2.2.16.1 Cortos de <i>Disney</i> , (<i>Disney Shorts</i>)	68
2.2.17 <i>Bugs And Plush</i>	69
2.2.18 Tixinda	70
2.2.18.1 Pitixindos	70
2.2.18.2 Piti Piti <i>Plush Art</i>	70
2.2.19 Juguete Arte Capulálpam.....	71
2.3 Procesos de Producción y Materiales	72
2.3.1 Industrias Rosman / Marco Antonio Vergara	72
2.3.2 Rotomoldeo	73
2.3.3 Técnicas y Materiales.....	73
2.4 Medios de Difusión y Eventos	
Impulsores de <i>art toy</i> en México	76
2.4.1 Vinyles Chiles	76
2.4.1.1 Domingo Pérez / Oscar Uzziel Martínez	76
2.4.2 Tienda SK <i>Sarukaku</i>	77
2.4.3 Evento, Vinyl Tapatío	78
2.4.4 Talleres de técnicas y materiales para <i>art toy</i>	78
2.4.5 Concurso internacional “Acáestoy”, revista <i>aj Diseño</i>	78
2.4.6 <i>Toy Boom</i> , Por <i>Big City Life</i> (documental)	79
2.5 De la investigación a la producción.....	80
2.5.1 ¿Qué necesito para producir un <i>art toy</i> ?.....	81

Capítulo 3. Propuesta de Diseño de Art Toy

3.1 Diseño de personaje para un juguete	84
3.2 Propuesta de diseño de personaje para el <i>art Toy</i>	86
3.2.2 Diseño del Personaje:	86
3.2.2.1 Bocetos	86
3.2.2.2 Bocetos comprensivos	87
3.2.2.3 Solución bidimensional del personaje	88
3.2.2.4 Referencias del personaje	
Solución bidimensional y proyección tridimensional.....	89
3.2.2.5 Proyección del personaje	91
3.2.2.6 Pruebas de color	92
3.2.2.7 Características del personaje	93
3.2.2.8 Historia del personaje	93
3.2.2.9 Elementos escénicos (<i>background</i>).....	93
3.2.2.10 Bocetos Finales (<i>Render</i>).	93
3.2.3 Esquema para la producción del <i>art toy</i>	96
3.2.3.1 Proceso de producción	97
3.2.3.2 Juguetes de Resina.....	97
3.2.3.3 Registro de Obra	97
3.2.3.4 Elaboración y producción del Personaje.....	98
3.3 Pieza de <i>art toy</i> Final: Monoscopio <i>art toy</i>	101
3.3.1 Personajes relacionados: Monoscopio RGB	105
3.3.2 Monoscopio Vinilo	108
3.3.3 Familia de productos Monoscopios	110
3.3.4 Empaque del producto	111
3.4. ¿Cuál será el futuro de los <i>art toys</i> en México?.....	112
Conclusiones	113
Anexo	
Línea de tiempo 1995-2012	116
Bibliografía	122

Introducción



Fig.1. Creación de objetos 3D a partir de fotografías y su aplicación a un producto comercial.

Hoy en día el mundo en el que vivimos se rige por una cultura de la imagen, la mayor parte de las imágenes que recibimos, ya sea fijas o en movimiento nos brindan una educación visual y social. En la actualidad nuestra educación visual nos acerca en gran medida al desarrollo, entendimiento y requerimiento de la imagen y el diseño de objetos tridimensionales. Objetos reales que puedan ser tocados girados y vistos desde diversas perspectivas. Los programas de diseño asistidos por computadora y animación tridimensional permiten crear objetos con enorme precisión y extraordinarias características, el problema es “sacarlos de la pantalla” y convertirlos en objetos reales y tangibles.

El objetivo general es que a través de un trabajo de investigación se podrá realizar un estudio acerca los antecedentes históricos de la cultura de los *art toys*, su desarrollo, enfoque e impacto social en México en la actualidad. Planteando ¿si, es una actividad producto de una nueva plataforma de diseño?, ¿si, es una actividad asequible, sustentable y redituable para las condiciones en el país?. Para lo cual será necesario realizar un breve recorrido por

la historia de los *art toys*, sus principales representantes, sus diseños y lugares (países) en los que se han fabricado, así como, características y aspectos fundamentales que constituyen el mundo de los *art toys*. Partiendo de un panorama internacional para llegar a su abordaje en México, que nos permita saber cuales han sido las experiencias en esta área, los resultados y alcances en nuestro país.

Como objetivo particular es el de plantear y realizar un proyecto práctico de la producción de un *art toy* y el estudio acerca de la interpretación de diseño de un personaje bidimensional a su proyección tridimensional, para también identificar las disciplinas de apoyo para el logro de este propósito. Y de la misma manera para obtener un enriquecimiento y conocimiento en las diversificaciones, opciones e ilimitadas posibilidades de proyección, expansión y creación en el campo del diseño.

La tesis se compone de una primera parte de investigación teórica-descriptiva, que consiste en reunir datos teóricos y la descripción de las características más importantes del objeto de estudio (*art toy*), con respecto a su aparición, comportamiento y la manera en que éste aparece en escena, y como se desarrolla, si se parece o diferencia o que lo distingue en una situación o contexto dado. La segunda parte se compone de una parte de investigación descriptiva, se describe el desarrollo de los hechos sucedidos. La otra parte, es por medio de investigación de campo, trabajando en el ambiente natural en el que conviven las personas y fuentes consultadas, para obtener un punto de vista educativo, social, real y cotidiano recopilado generalmente por medio de entrevistas.

La tercera parte de la tesis esta conformada por una parte práctica y de investigación experimental (materiales y métodos de producción), para realizar una pieza de *art toy*, tomando en cuenta los conocimientos previamente adquiridos.

Del Juguete al Art Toy

Desde los principios de la humanidad han existido los juguetes principalmente para los niños, resulta difícil saber con exactitud el origen del juguete, pero las referencias arqueológicas que se han obtenido develan que su historia es intrínseca a la de la propia humanidad, pues si algo no ha cambiado a lo largo de los tiempos es que el juguete que ha sido un fiel reflejo de la realidad de cada época y de cada civilización.

El juego es parte de la cultura humana y el juguete es la materialización de la actividad lúdica en diferentes etapas de la vida. En la niñez los juguetes son un factor importante de conocimiento, formación, entrenamiento, interacción y experiencia sobre el mundo, el niño practica y crea su propio mundo con un juguete a su lado. Aparentemente en la etapa adolescente los juguetes son marginados en su uso, evidencia de la incorporación del hombre al “mundo real”. “En la fase adulta los juguetes adquieren un valor simbólico, son admirados y conservados porque absorben atributos psicológicos y complejidad.” (Caillois, 1986).

Los juguetes son objetos, instrumentos materiales que van más allá de ser simplemente formas animadas o estáticas, éstos han sido diseñados desde los albores de la humanidad con diferentes significados y simbolismos; objetivos, reglas, características y fines dentro de las categorías fundamentales del juego.

Los juguetes son objeto de intercambio y consumo constante; transmiten, crean emociones e imaginarios individuales y colectivos, son muestra de virtudes y defectos, hábitos y preferencias como reflejo de una cultura. El juguete es el instrumento del juego, en el cual

la metáfora de los valores colectivos de la sociedad en un contexto determinado.” (Bejamin: 1989).

Los juguetes como objetos son representaciones de las creencias y arquetipos de una comunidad, de la misma manera que las niñas juegan con muñecas y los niños con carritos, los estereotipos funcionan como metáfora de un dictamen cultural y que por naturaleza se ha determinado. Si observamos juguetes de distintos periodos podemos llegar a entender una parte de la historia, cultura y sociología de cada época: desde los juguetes de madera a los de plástico, pasando por el papel o el cartón, existe un cambio de mentalidad que determina la forma y el fondo en cada pieza dentro de un contexto social; sin embargo existen elementos estéticos que podemos admirar a la distancia entre estos objetos que alguna vez trajeron ilusión consigo; hubo un tiempo en el que los juguetes cumplían una función determinada, divertir a los niños, eran concebidos para jugar y tenían un ciclo de vida específico; luego con el paso del tiempo han adquirido



Fig.2. Figura zoomorfa sobre ruedas, utilizado como juguete en la época prehispánica.

nuevos valores, algunos se crearon para ser objetos de colección o exhibición y otros adquirieron este valor por el paso del tiempo, en el caso de los juguetes antiguos.

El juguete puede ser susceptible del coleccionismo, como una forma de pensar y concebir relaciones significativas entre objetos, y de éstos con el mundo o el contexto social al cual pertenecen.

Independientemente de que mencione aspectos o características acerca de los juguetes de manera general, es decir los juguetes que están relacionados al juego, la educación, la cultura y la sociedad, mi objetivo a tratar, esta enfocado primordialmente a los juguetes de autor, o juguetes de diseño, es decir, los llamados o



Fig. 3. Mickey Mouse Tin Wind Up, 1950's / American Antiques

conocidos como *art toy*, mediante un breve recorrido por sus antecedentes, que nos servirá en primer lugar para establecer que calificamos como juguete dentro de el contexto de juguete de diseño, y así poder plantear algunos conceptos y definiciones de este movimiento como un híbrido entre el arte y el diseño, y así poder visualizar los avances, las tendencias y las influencias culturales, artísticas y de diseño, pues considero que el tema en la actualidad no es tan claro, por esta razón no voy a tratar los juguetes para niños, ni tampoco pretendo tratar el tema de los juguetes en toda su extensión, sino que trataré el concepto de juguete como otra forma de ver o hacer diseño.

Muchos adultos seguimos teniendo el capricho por los objetos, podríamos decir que la influencia de los juguetes es grande, por eso estamos cargados de marcas y elementos simbólicos que representan al juguete y se reflejan en las obras de los diseñadores y los artistas.

El tema del juguete en el arte empezó a aparecer con los artistas vanguardistas, debido al avance de la sociedad industrial y el capitalismo, a lo largo del siglo XX fue cambiando en cierta medida la concepción de los juguetes, cambiaron los materiales, las técnicas y la influencia de la moda de cada época.

“Conocí algunos artistas que hacían sus propios juguetes (para sus hijos o para ellos mismos) al final de los años 90, cuando yo estudiaba en la universidad de Japón. En esa época, parece que empezaron a aparecer investigaciones sobre los juguetes de los artistas, en mi caso, en la universidad hubo una conferencia sobre ese tema, la invitada era una persona japonesa que estudió en Alemania y en Europa. Recuerdo que nos presentaron las

imágenes de algunos juguetes de Picasso, de Feininger, y de Klee, quizás de algunos más.”¹

Es decir si bien por un lado el arte es un detonante de la explosión de diversas manifestaciones de vanguardia, por otro lado el diseño ha ido retomando o requiriendo expresiones artísticas, pero de nuevo aclaro que tampoco me compete abarcar en su totalidad la parte artística, sino plantear la posibilidad de el *art toy* como una conjunción de arte con diseño, de una necesidad y conceptualización artística combinada a los procesos de concepción de los diseños.

Por otro lado se encuentran los juguetes que se incluyen en la categoría de juguetes antiguos que ya se han publicado mucho en los libros desde la segunda mitad del siglo XX, con los que darnos cuenta que desde que existieron los juguetes siempre han existido los mismos tipos de juguetes, lo que ha ido cambiando claramente con las épocas es la producción, fabricación, técnicas y materiales, el desarrollo de mecanismos e innovaciones debidos al avance de la tecnología.

De hecho cuando vemos los juguetes de cada época vemos las diferencias de materiales y de estilo que reflejan los juguetes. Según García – Hoz, “Se puede encontrar una conexión directa entre el juego y los juguetes, el interés en esta tesis son los llamados *art toys* o Juguetes de vinil, juguetes de diseñador, entre los nombres más comunes en español.

1 Hashimoto, Akiko. *Los juguetes de artistas y cultura juvenil [manuscrito]*. Tesis doctoral, Dr. José de las Casas Gómez. Universidad Complutense de Madrid, facultad de Bellas Artes, España, 2010.

Por eso en esta tesis nos planteamos hacer una historia y categoría de los juguetes como actualmente se están manejando, posiblemente estamos hablando del mundo actual para acercarnos mas al juguete como materia de diseño y aclarar el interés por los autores de juguetes. Sin embargo esta tipología de juguetes tiene bastante complejidad, igual que la definición del juego y el juguete, porque el juguete tiene varios factores importantes, como el material, la forma, la función, la autoría, etc. Dependiendo del juguete se emplean varios factores.

Los juguetes a tratar específicamente en esta tesis son los llamados *art toys* o Juguetes de vinil, juguetes de diseñador, entre los nombres más comunes en español. Algunos movimientos urbanos intentaron fabricar y diseñar juguetes, es decir el arte y el diseño intentó entrar en el mercado del juguete, de allí llegaremos a analizar las corrientes del arte actual que tienen influencia en este tipo de juguetes.



Fig. 4. Automóviles fabricados en Inglaterra por Dinky Toys / 1938. Museo del Juguete de Portugal -Sintra



Kodak Brownie Hawkeye Munny
por EmaStudio

UN BREVE RECORRIDO
POR LA HISTORIA
DE LOS

Art Toys

1

1.1 Antecedentes del Art Toy, Modelismo.

Los juguetes cumplen con una función determinada, se hicieron para jugar, divertir y educar a los niños, luego con el paso del tiempo a lo largo de la historia, la concepción y uso de los juguetes se va transformando; por parte del hombre que los modifica, es decir, que la evolución, el desarrollo y la suma de posibilidades de apreciar, adquirir, usar o elaborar un objeto determinado (el juguete), es derivada de una época o de épocas anteriores, que anteceden el devenir de nuevas formas de concebir y apreciar este mismo tipo de objetos (los juguetes), en la actualidad.

Es por ello que una de las actividades antecedentes al *art toy*, podría ser el modelismo. Se le llama modelismo a la actividad artesanal consistente en crear maquetas o prototipos en tres dimensiones, usando diversos materiales y manuales, que pueden ser usados con fines publicitarios, industriales o recreativos. Estos modelos suelen ser usados para posteriormente obtener un molde que servirá para la reproducción de la pieza. De manera más común el modelismo se destaca como una afición, utilizada con fines recreativos, para construir pequeños modelos a escala de autos, trenes, personajes, edificios, etc. Esta labor constituía un pasatiempo (*hobby*) de gran aceptación entre personas de distintas edades. Entonces esta actividad sugiere que “Los adultos también juegan”, pues encuentran en el modelismo un oficio, *hobby* o bien una actividad profesional, influido por las reminiscencias de la niñez en un mundo de juego a escala.

Los inicios del modelismo en general se remontan a muchos miles de años atrás, desde que el hombre primitivo empezó a crear réplicas de animales de su entorno. Las maquetas de barco se consideran como los posibles primeros tipos de modelos, los barcos eran las máquinas más sofisticadas de la época, algunos modelos de barco se descubrieron en tumbas egipcias que datan del 2000 AC. Ya en el siglo XIX, en Europa los marinos hacían sus barcos embotellados, durante sus largos viajes. En 1851, en Inglaterra hubo una exposición donde se

exhibieron piezas de modelismo ante las masas obteniendo popularidad instantánea. Entre 1790 y 1880, Estados Unidos era el único país del mundo que requería una maqueta para adquirir una patente, los modeladores trataban de convencer a los inventores que entregaran modelos muy elaborados porque si parecían caros entonces eran más atractivos y eso podía influir en el examinador para que expidiera la patente. Pronto los modelos saldrían de los talleres de los inventores a los patios de juego en el mundo, los trenes, aviones y coches formaron la edad dorada del modelismo. En los años 30, surge una nueva moda con los aviones, luego durante la segunda guerra mundial, se enviaban maquetas de barcos a la guerra que se usaban para entrenar a las tropas.

Tras estas décadas, surgen procedimientos como el moldeado de plástico inyectado. Para los años 80, se habían desarrollado increíbles avances en la tecnología computacional y con ello una nueva generación de fans. A partir del modelismo “tradicional” se extiende hasta el modelismo “moderno” con maquetas de diseño o los modelos personalizados por aficionados.



Fig. 5. Modelado para un soldadito de plomo.

Así mismo a la par del primer cohete teledirigido al espacio, los maquetistas de cine de la guerra de las galaxias revolucionan con *Industrial Light & Magic*, en Hollywood las maquetas o miniaturas se han usado para recrear la realidad o para convertir fantasías en realidad.² Es por ello que las maquetas o miniaturas de diseño son el producto de ingenieros, arquitectos, diseñadores y artistas. Los revolucionarios avances tecnológicos se conjuntan con las técnicas de modelismo tradicionales para dar paso a las nuevas tendencias de diseño y de modelismo de nuestros días.

² *Maravillas Modernas*. History Chanel, 2008, <http://www.planetadeaficiones.com/maquetas/maravillas-modernas-documental-sobre-modelismo/>, (Documental sobre la historia del modelismo). Consultado el 14 de agosto de 2013.

Un juguete siempre va a ser un juguete, pero existen diferencias que han transformado este concepto en la actualidad, nuevas formas de hacer, mirar, adquirir, producir, apropiarse y de coleccionar un juguete, ofrecen otro sentido a la concepción de un objeto como juguete.



Fig. 6. Barbatonics 2011 / Elisa Sass

1.2 ¿Que es un art toy?

SURGE UN NUEVO MOVIMIENTO CON NUEVAS ALTERNATIVAS, UN NUEVO LIENZO PARA PINTAR, DISEÑAR, CREAR...

Juguetes Artísticos (*art toys*), Juguetes de diseñador (*Designer Toys*), Juguetes de vinil (*Vinyl Toys*) o Juguetes de Autor, son aproximaciones para tratar de establecer una idea que abarque las muchas expresiones de esta corriente que surgió dentro de un movimiento urbano llamado *Street Art* que describe juguetes creados o intervenidos en su mayoría por artistas, diseñadores y en algunos casos, por autodidactas; estas piezas están basadas en el diseño, ilustración, cómic, moda, grafiti, etc. Debido al impacto del producto por su diseño y calidad, los juguetes dejan de ser objetos infantiles, adquiriendo otros valores funcionales, estéticos, de exhibición y colección dirigidos al público adulto; de esta manera los

art Toys empiezan a ser considerados como piezas de arte, o inclusive llegan a convertirse en objetos de culto; se elaboran en diferentes materiales generalmente plásticos, el tamaño puede variar desde los 5 hasta los 20 centímetros, sin embargo, se crean piezas a gran escala para exposiciones o coleccionistas, se producen en serie y en ediciones limitadas que pueden ir desde 10 hasta 2000 piezas, al ser limitado este número, se le atribuye un efecto de singularidad e individualismo dotándolos de una sensación de pertenencia entre los propios creadores y coleccionistas, debido a esto los costos de producción, distribución y venta se elevan generando un mercado específico, la mayoría de las veces, entre diseñadores y artistas.



Fig. 7. Do-It-Yourself Toys / Kidrobot



Fig. 8. Munnyworld mini Munny 4-Inch Multicolor Edition / Kidrobot

1.2.1 El Lienzo en Blanco

A mediados de la década de 1990, la firma japonesa *Medicom Toy*, establece una nueva plataforma estándar para la individualización de los juguetes basados en la producción en serie. Narue Oka, puso especial énfasis en las figuras en serie todas basadas en la misma forma básica, sin embargo, fácilmente modificable a través de varios colores y accesorios acoplables, llegando rápidamente a un público en particular, y el “juguete plataforma” nació.³

Fue entonces el surgimiento de una especie de lienzo en blanco tridimensional, siendo una de las principales características de este tipo de figuras, y que surgió también como un recurso para optimizar costos de producción. Se empezaron a producir figuras de vinil en blanco o negro, pensadas en un inicio para usarse como lienzo en donde cada artista pudiera expresar, plasmar libremente sus ideas y personalizar a su gusto; esta iniciativa fue rápidamente aceptada y empleada cada vez mas, hasta extenderse por más países, innovando con el paso del tiempo en tamaños, formas, materiales, colores y tendencias como los denominados hoy en día “*Custom toys*” (figuras personalizadas por artistas creando de una pieza existente, piezas únicas).

1.2.2 Personalizar (Customize)

La **intervención**, es la acción de completar o bien de modificar algo con un nuevo criterio, o modifica alguna o varias de las propiedades de un objeto o espacio, por el simple hecho de que un artista decida desarrollar sobre él su actividad.

³ Klanten, Robert y Hübner Matthias. *Dot Dot Dash Designer Toys, Action Figure and Character Art, “Plastic”*. Editorial Die Gestalten Verlag, Berlín, 2ª Edición, 2007, pp 178



Personalizar, dar carácter personal a algo, como se define el término en el Diccionario de la Real Academia Española. La aproximación a una definición de éste término en este tema, es la de modificar un objeto para adaptarlo a las preferencias de su usuario o propietario, en especial de tal manera que se distinga de cualquier otro.

De esta manera, intervenir o personalizar (*customize*) una pieza, muñecos o juguetes, es modificar un objeto a partir de elementos externos como vestimenta, colores, prótesis o modificaciones con una finalidad artística o estética. Muchas veces se realizan estas modificaciones retomando personajes de comic, cine, novelas gráficas, personajes históricos, la mayoría de dominio popular o reconocidos por una buena parte de la población. Ésta característica, de hacerse de otros elementos de la vida cotidiana para adaptarlos a las formas y volúmenes, constituye un elemento clave para la comprensión de esta cultura urbana; a veces, el artista o diseñador necesita incorporar elementos del entorno; puede utilizar cierto material en la vestimenta de la pieza, o un color particular, e incluso montar en su pieza algún elemento físico externo para apoyar su discurso. Conforme se fue haciendo popular, se hizo también comercial, es por ello que en la

actualidad, existen empresas que se dedican a la venta de estos juguetes, a los cuales se les han empezado a agregar accesorios tecnológicos como altavoces, luces de colores, rayos láser, memorias USB, discos duros, etc., como en la compañía española *Deego Toys*. Algunas compañías como su principal recurso hacen uso de algunas de estas tendencias urbanas como con la moda, el diseño, el arte pop y la música, a través de colaboraciones con artistas para la producción de juguetes de ediciones limitadas.

1.2.3 Hazlo Tu Mismo, DIY (Do It Your Self)

Siguiendo con la idea de obtener satisfacción personal al realizar “algo”, el *art toy*, atiende a la filosofía de “*hazlo tú mismo*” o *DIY (Do It Yourself)*, que se refiere a esta práctica de la fabricación o reparación de cosas por uno mismo. Es una forma de autoproducción sin esperar la voluntad de otros para realizar las convicciones propias. Se trata de un movimiento contracultural trasladable a cualquier ámbito de la vida cotidiana. El movimiento *punk* se ha caracterizado por hacer parte de él esta filosofía, al reparar prendas, o al fabricarlas ellos mismos, así como para decorar pantalones, playeras, chamarras de piel y demás. También se organizan sus propios sistemas de trabajo, comunicación, edición y distribución. Esto ha

sido heredado a otros movimientos contraculturales, tales como el hardcore punk, el indie y contraculturas denominadas alternativas.

El aspecto importante de estas figuras se encuentra en su potencial como salida creativa de cada individuo. La mentalidad DIY ha proliferado en todo el mundo como un contramodelo a las estructuras sociales autoritarias: abrir su propia empresa, hacer su propia música, adquirir capacidades que nunca has soñado poseer.⁴

1.2.4 Clasificación de un Art Toy

Me es indispensable proponer la clasificación de un *art toy*, para hablar acerca de las características de su apariencia estética y de como están producidos y designados los juguetes en la actualidad dentro de los parámetros de un *art toy* y su proceso cultural postmoderno, aclarando que el interés es por los juguetes de diseño, ya que con ello va el reflejo de sus propósitos, avances, alcances y proyecciones a futuro; y que es parte de la importancia social de estos diseños.

Sin embargo hay que mencionar que establecer esta clasificación puede resultar ser bastante complejo, puesto que el juguete tiene varios factores para catalogarse, como el material, la forma, la función, la autoría, etc.

Esta clasificación dependerá del tipo de juguete y de sus factores:

- **Juguete diseñado y/o creado por el autor.**
 - a. Juguete de diseño
 - b. Juguetes Artísticos

⁴ Klanten, Robert y Hübner Matthias. *Dot Dot Dash Designer Toys, Action Figure and Character Art, "Plastic"*. Editorial Die Gestalten Verlag, Berlín, 2ª Edición, 2007, pp 179.

- **Juguete fabricado y/o producido por el autor:**
 - a. Producción industrial en serie
 - b. Acabados o manufactura artesanal.
- **Juguete intervenido y/o personalizado por el autor:**
 - a. Intervención de juguetes antiguos o comerciales
 - b. Intervención de plataformas DIY *

Estos tres puntos nos indican, que un *art toy* se puede determinar por ciertos parámetros que parten de aspectos específicos que lo definen, en primer lugar el origen, el cual es importante por la previa conciencia del porque de la concepción, y el porque del diseño y la función del juguete, pues estos objetos poseen valores generalmente de funcionalidad estética, que pueden ser de exhibición o colección, etc., pero que van dirigidos al público adulto.

En segundo lugar viene la importancia a los procesos de producción y materiales, que sean los más adecuados y sean factibles, puesto que algunos juguetes dentro de los parámetros de la misma función pueden tener otro sentido debido al material y este puede modificar su carácter, donde la importancia de esas modificaciones tienen sentido para el diseñador o artista.

1.2.5 Esquema de un Art Toy

El proceso de desarrollo de un *art toy* puede ser a partir de uno de estos tipos o de la combinación entre ellos, el autor de un *art toy* puede ser aquel que únicamente desarrolla el concepto, estudio y diseño de un personaje para el juguete, y posteriormente y dependiendo de los resultados que se quieran obtener, se puede recurrir a procesos de producción industrial o bien, el mismo autor puede llevar a cabo la producción del juguete de manera manual o utilizar otros procesos alternativos, por medio de distintos materiales. También se pueden

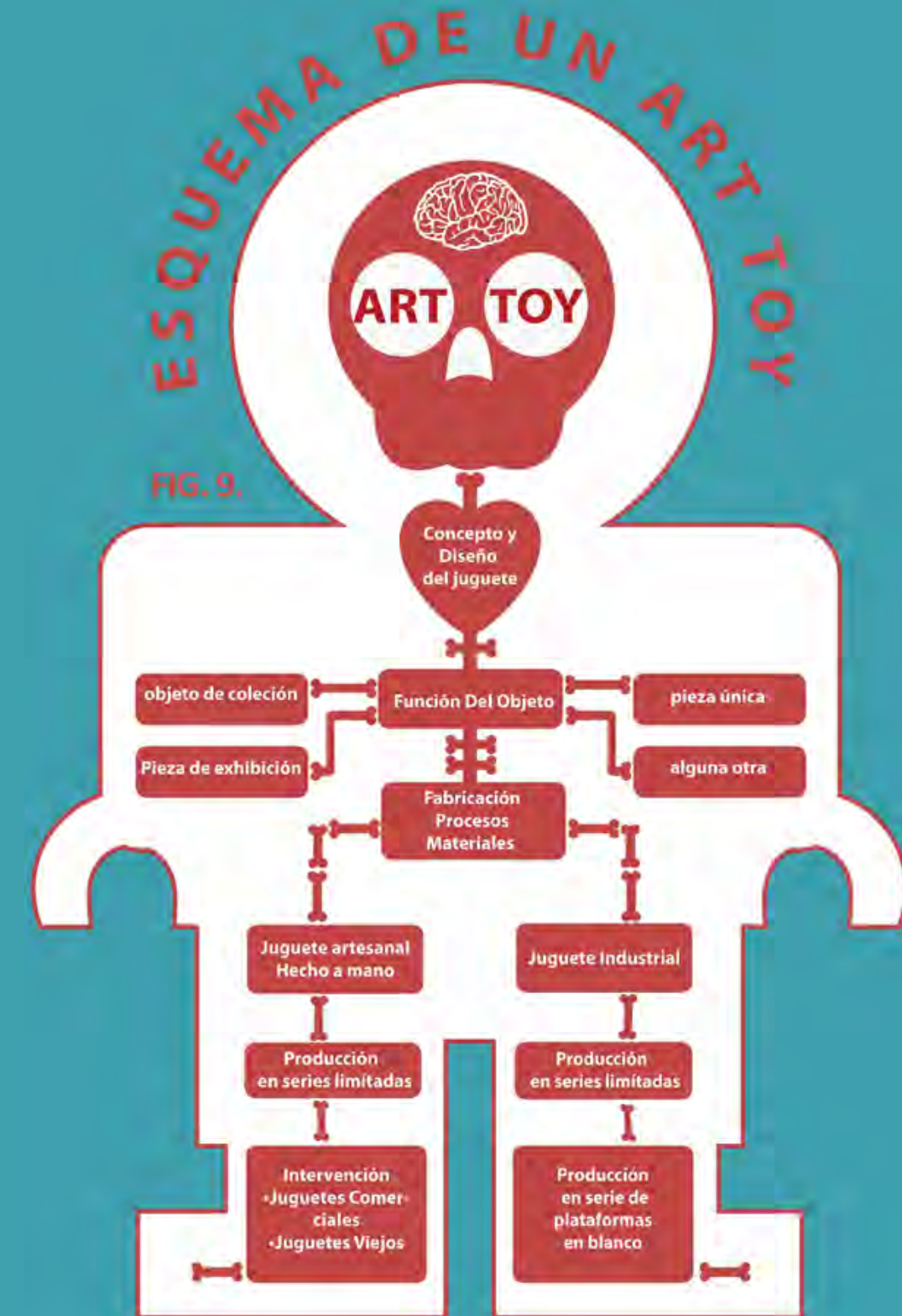


FIG. 9.



Fig.10. Sketchbot!, 2010 / Steve Talkowski's



Fig. 11. Official BxH, 1997 / The Bounty Hunter

tomar como base las derivadas plataformas "hazlo tu mismo, DIY (*do it your self*), en donde el autor retoma figuras prestables y hechas con la finalidad de ser intervenidas y/o personalizadas (*customize*), es por ello que con una o la combinación de estos tipos se puede generar un *art toy*.

1.2.6 Proporciones de un Art Toy

Generalmente podemos distinguir un *art toy* por sus proporciones, la mayoría de estas piezas se identifican por el tamaño de la cabeza que suele ser mucho mas grande que el cuerpo esto les dota de un rasgo distintivo, pero no es una regla, ni hay un límite, cada *art toy* puede tener el estilo y proporción requerido por su diseño.

1.2.7 Envase del Art Toy

En otro aspecto y sin dejarlo de lado como final en el proceso de desarrollo de un juguete hay que mencionar o añadir su derivada incorporación al mercado juguetero; el algún tiempo el mercado se tomaba la iniciativa de descubrir un nuevo material o una nueva técnica, pero hoy en día por otro lado el mundo del arte y diseño se acerca más al mercado de manera independiente y/o comercial, en el desarrollo de un producto propio, fabricado por el autor o por encargo o bien en la búsqueda de producciones limitadas. Es por ello que es importante desarrollar el envase en el que estará contenido el juguete, las cualidades y características que este debe cubrir, para proyectar la imagen que se desea por un lado y por otro para el movimiento del producto, ya sea para trasladarlo y/o protegerlo de algún daño mientras este llega a su destino.

1.2.7.1 Bolsa de Plástico Transparente

Algunos *art toys* no vienen en ningún envase diseñado previamente ni de ningún tipo, hay algunos que se encuentran en una bolsa de plástico transparente con el logotipo impreso y algunos con alguna etiqueta.



Fig.12. Blankie blind box series, 2010 / Aarting design



Fig.13. Blindly Boxed Living Dead Dolls, 2011 / Mezco Toyz



Fig. 14. blind box MIMOBOT USB, 2011 / Mimoco

Tal es el caso y desde los inicios de *Kid Hunter* que viene en una bolsa de plástico transparente con su logotipo *BXH* en grande y una etiqueta engrapada en la parte superior.⁵

1.2.7.2 Caja Ciega (Blind Box)

Dentro del *art toy* se han hecho muy populares las llamadas Blind Box, que en una traducción al español podría ser empaques ciegos (cerrados) o Caja Sorpresa (*Blind Box*), que no son otra cosa que un juguete sorpresa dentro de una caja cellada que por lo general tiene impresa las posibilidades de obtener un *art toy* determinado.

Una caja sorpresa es un tipo de envase que mantiene su contenido oculto. Son idénticos en todos los sentidos y no se puede saber cuál es el juguete que hay dentro.

Los fabricantes acostumbran a sacar colecciones de "x" número de *art toys* distintos. Si alguien desea poseer una colección completa, deberá comprar tantas cajas sorpresas (*blind box*) como hagan falta para intentar conseguirlos todos, lo que hará no sólo que los fabricantes hagan un negocio seguro, sino que el comprador tenga

⁵ Pickleloaf. *Kid Hunter by Bounty Hunter*, sábado 22 de septiembre de 2007, Estados Unidos. <http://pickleloaf.blogspot.mx/2007/09/kid-hunter-by-bounty-hunter.html?zx=2d7bfc2c45b5b92b> (Acerca de *Kid Hunter*). Consultado el 09 de noviembre de 2011.

algunas figuras repetidas. Así pues, es muy habitual el intercambio y/o ventas de *art toys*, tal y como hacen los niños que se intercambian estampas o calcomanías de sus series o películas favoritas. Sin embargo existen personas que prefieren comprar una caja completa (caja con "x" número de *blind box*) para obtener la serie completa sin riesgo a tener figuras duplicadas.

El origen de las blind box se dice que vienen de las populares Gashapon, que son maquinas expendedoras de bolitas de plástico con juguetes sorpresa, la primer compañía en lanzar una de estas maquinas fue la mundialmente popular Bandai en el año de 1977.⁶

1.2.7.3 Embalaje de Aluminio

Dentro de la caja sellada se encuentra la figura dentro de una bolsa de aluminio sellada. "Utilizamos papel de aluminio para envolver la figura así nadie puede abrir la caja y ver un adelanto. Además, impide que las personas usen dispositivos de alta tecnología para escanear la caja. Oh, sí ... eso ha sucedido."⁷

⁶ Desierto Robot. *Hablemos de las Blind Box...*(15/junio/2011), México. <https://www.facebook.com/notes/desierto-robot-colecci%C3%B3narte/hablemos-de-las-blind-box/10150200120605563> (acerca de Blind Box). Consultado el 20 de Agosto de 2011.

⁷ Kidrobot. *Blind Box*, 2009, Estados Unidos. <http://www.kidrobot.com/overlaycontents/blind-box.html> (acerca de el empaque y embalaje de sus productos). Consultado el 20 de agosto de 2011.



Fig. 15. Aguayo, 2013 /Art Toys + Artesanía:
The Crin Collection! (Diseño Social).

1.2.8 Tendencias en el Art Toy

Contar historias, proclamar ideas o tomar posición política mediante piezas tridimensionales es una actividad bien conocida por la humanidad, desde las vasijas griegas o los platos romanos, la característica principal es volver cotidiano, funcional y artístico un objeto. Se trata de utilizar nuevos lienzos y crear nuevas conexiones entre disciplinas. El significado de una pieza cambia completamente dependiendo del contexto; un grupo de figuras de animales podría representar un zoológico para el usuario, pero si estas piezas tienen un diseño característico o algún elemento externo pero cotidiano, el significado, o el propósito de la pieza cambia; desde una propuesta estética hasta una denuncia ciudadana

estas piezas terminan formando “familias”. El término “familias” refiere a las piezas que comparten un mensaje, diseño o propuesta estética.

Los artistas han aprovechado los alcances de los *art toys* para exponer en ellos, literalmente, sus creencias o discursos políticos; como la serie de juguetes de Patrick York Ma, que presenta con el nombre de IWG (I.surgents W.ilderness G.roup), consideradas como las primeras figuras con tendencia ecológica y políticamente correctas en pro del ambiente. Bajo un estilo militante estas figuras fueron creadas con un discurso irreverente de cómo nuestro patrimonio natural está siendo diezmado, maltratado y desperdiciado. Parte de las ganancias de las compras realizadas en The Rocket World, son donados a una variedad de grupos no lucrativos como fundaciones y organizaciones.

Más allá de una simple forma divertida, los diseñadores, artistas o el público aficionado empezó a utilizar estas figuras como una forma de exponer o proclamar su manera de pensar. Discursos ecológicos, anti-sistémicos, creaciones libres o intervenciones más complejas fueron evolucionando a la par de los diseños.⁸

1.2.9 Influencias en el Art Toy

“Al infinito y más allá” pronunciaba en 1995 el personaje “Buzz Lightyear” un astronauta que apareció en la primera película tridimensional animada *Toy Story*, frase que en retrospectiva casi podía emblematicar una nueva generación de artistas que ya no deseaba expresarse exclusivamente mediante obras bidimensionales.

⁸ Klanten, Robert y Hübner Matthias. *Dot Dot Dash Designer Toys, Action Figure and Character Art, "Plastic"*. Editorial Die Gestalten Verlag, Berlín, 2ª Edición, 2007, pp 006.

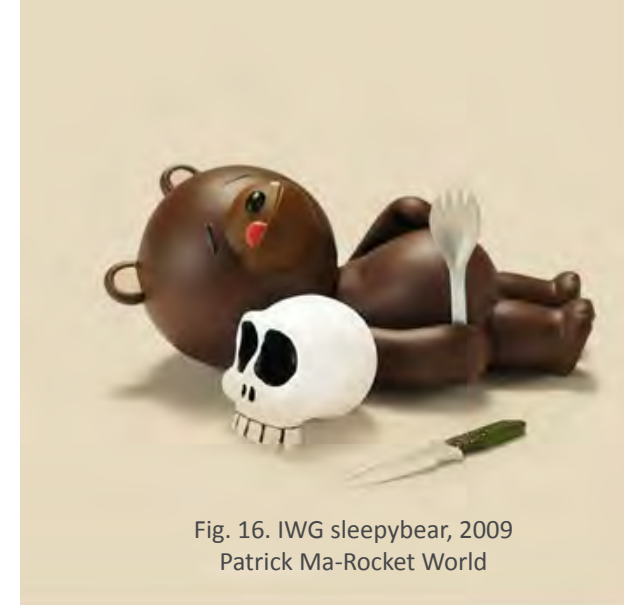


Fig. 16. IWG sleepybear, 2009
Patrick Ma-Rocket World



Fig. 17. Fast Pack, 2009
Patrick Ma-Rocket World



Fig. 18. IWG Sasquatch, 2009
Patrick Ma-Rocket World

La animación genera una nueva cultura visual en 3 dimensiones, y en consecuencia surge una generación de artistas en busca de otras formas de expresión provocando el interés por dejar atrás el modelo en dos dimensiones.

Un paso importante en la conformación de esta nueva subcultura de los *art toys* fueron los niveles de interés, nunca se habrían desatado solo por un par de figuras aisladas apareciendo en estanterías o mesas de trabajo, pero la demanda comenzó a incrementarse, requirió de un proceso que al principio era impensable, lo que parecía muy difícil de producir, por las características propias del diseño, desarrollo y producción, pero fue bien recibido por una gran cantidad de entusiastas generando una comunidad muy participativa alrededor del mundo, lo que ha hecho que cientos de artistas y empresas, con diversos panoramas y circunstancias, estén trabajando de forma simultánea en personajes tridimensionales, la multiplicidad del potencial de esta influencia parte de los ambientes culturales de quienes lo producen, nos encontramos por ejemplo con estudiantes de arte en Argentina, artistas de graffiti en Alemania, diseñadores de carteles de rock americanos, y los japoneses amantes de la música punk.

Este mismo fenómeno ha dado pie a diversos niveles de influencia entre los diseñadores, artistas y coleccionistas, quienes en gran medida han podido difundirse a través de Internet como medio de intercambio de información, sin embargo, el término “influencia” no sólo se limita al intercambio de información, este término abarca un espectro mucho más amplio de la cultura del *art toy*. Valoradas como piezas únicas, estas figuras alcanzaron nuevas influencias entre países haciendo más difícil delimitar las fronteras entre los materiales, artistas o estilos.

Hablar hoy en día de *art toys* es hablar no sólo de artistas y diseñadores sino también de miles de fanáticos, seguidores y coleccionistas capaces de pagar cantidades estratosféricas por ediciones limitadas que se agotan en cuestión de horas en las tiendas, y que son subastados y vendidos posteriormente en sitios web especializados.⁹

⁹ Klanten, Robert y Hübner Matthias. *Dot Dot Dash Designer Toys, Action Figure and Character Art, "Plastic"*. Editorial Die Gestalten Verlag, Berlín, 2ª Edición, 2007, pp 006.

1.2.10 Corrientes Artísticas

De las calles, a un sitio web, de un sitio web a una corriente musical, de una corriente musical a un tipo distintivo de vestimenta, de vestimenta a ilustración y de ilustración a *art toy*, el orden no importa, sin embargo lo que importa es la gran gama de posibilidades que se presentan delante de los artistas.

Otros aspectos influyentes, vienen de la cultura popular (*Pop Culture*); en donde los artistas o diseñadores de *art toys* son libres de exponer su propia visión de la realidad partiendo de la distinción de algunas corrientes artísticas como lo son:



Arte Pop (*Pop Art*), siendo un importante movimiento artístico del siglo XX que se caracteriza por el empleo de imágenes de la cultura popular, muchas tomadas de los medios de comunicación, como anuncios publicitarios, tiras cómicas, objetos culturales (mundanos), el cine, radio, periódicos sensacionalistas, artículos de consumo como neveras y automóviles, alimentos como hot dogs, helados y dinero, etc. El arte pop, como la música pop, buscaba utilizar imágenes populares en oposición a la elitista cultura existente en las Bellas Artes, separándolas de su contexto y aislándolas o combinándolas con otras, además de resaltar el aspecto banal o “kitsch” (término que se usa en un sentido libre para referirse a cualquier arte pasado de moda o de muy mal gusto) a menudo a través del uso de la ironía. “Esta idea vitalmente importante de que el artista debe tratar tanto su mundo contemporáneo como la vida en su arte también es la base del arte pop”, “El Pop esta enraizado en el medio ambiente urbano.”¹⁰

Surrealismo Pop (Lowbrow), es un término utilizado para describir un movimiento underground de arte visual que surgió en la zona de Los Angeles, California, a finales de la década de 1970. El Lowbrow es un movimiento artístico popular muy difundido, con orígenes en el mundo comic, la música punk, la cultura callejera y otras subculturas de California. El Lowbrow tiene un cierto sentido del humor. A veces este humor es alegre, o también lleno de picardía o sarcasmo. El Lowbrow también es conocido como surrealismo pop. Kirsten Anderson¹¹, considera relacionados el Lowbrow y el surrealismo pop, pero como movimientos distintos. La mayoría de las obras de arte Lowbrow son pinturas, pero también existen juguetes, arte digital y escultura.

¹⁰ Wilson, Simon. *El Arte Pop*. Editorial Labor, S.A. Impreso en España, Barcelona, 1975. pp 04.

¹¹ Anderson, Kirsten. *Pop Surrealism*. Primera edición, september 1, 2004.



Fig. 19. Kaikai y Kiki Toy de “Superflat Museum” Takashi Murakami series, 2003.

1.2.11 Toys como arte

El *art toy* puede ser visto como un fenómeno por el cual el juguete que originalmente es un objeto comercial, se transforma en arte. Si bien el artista también está transformando su arte en objetos comerciales, como *art toys*, una tendencia que puede ser interpretada tanto como una nueva y válida categoría de expresiones artísticas, o como una estrategia comercial para el artista para ampliar su base de clientes e introducir a más personas a su galería de trabajo. Así mismo como el diseñador puede exhibir en los museos este tipo de objetos como piezas de arte.

“Museos y galerías están dedicando cada vez más recursos y espacio para una tienda al final de la exposición, convirtiendo “el souvenir” en un objeto de arte, es el último paso en esta progresión. Muchas personas nunca visitan galerías, pero las tiendas, como las galerías, son lugares donde podemos ver objetos fabulosos que nunca consideraríamos comprar. Para localizar el arte en un espacio comercial significa la integración con una transacción del consumidor.”¹²

¹² Phoenix, Woodrow, Phoenix. *Plastic Culture: How Japanese Toys Conquered the World*. Publisher Kodansha International, Japón, 1 edición 2006. pp.79



Fig. 20. Yoshitomo Nara's Puff Marshie/Kanazawa Version (2006). Courtesy of Cheim & Read Gallery

1.2.12 Takashi Murakami / Yoshitomo Nara

Artistas plásticos japoneses como Takashi Murakami y Yoshitomo Nara, estuvieron entre los primeros en producir una amplia gama de juguetes de arte basados en sus pinturas y esculturas. Tal vez este es un fenómeno que sólo puede tener su origen en Japón, ya que, como se ha observado en Murakami, hay mucha más flexibilidad en las actitudes japonesas a la naturaleza del arte y el objeto artístico, una voluntad de ver el arte como algo que no tiene que existir exclusivamente en una galería.

Aunque Murakami y Nara tienen diferentes relaciones con los juguetes que producen, ambos artistas comparten el deseo de hacer su arte relevante para un público más amplio en uno no académico y de manera inclusiva.

No pretendo introducirme demasiado en el concepto de “arte”, pero sin embargo hay que mencionar que algunos *art toys* pueden tener la calidad estética y/o características escultóricas adecuadas para ser considerados piezas de arte y ser exhibidos en un museo o galería, y si bien podemos satisfacernos con ir a observar y apreciar una exhibición de *toys*, igual que con la pintura, escultura, etc.

1.3 PRINCIPALES REPRESENTANTES DE DISEÑO DE ART TOY

En la década de los años 90, una nueva corriente de arte urbano empezó a adueñarse de espacios propios, juguetes con los que nadie jugaba, y que se convertían en iconos de una misma subcultura; juguetes que rompían con los esquemas de figuras comerciales como *GI Joe* y *Barbie*. Este movimiento se daba en formas simultáneas, en *Tokyo*, *Hong Kong*, y más tarde en *Nueva York*, *Melbourne*



Fig. 21. Kid Hunter, 1997 / por The Bounty Hunter

1.3.1 Kid Hunter

Kid Hunter fue considerada una de las primeras figuras de vinilo dentro del movimiento de juguetes de diseñador, basada en una playera creada en 1995, por *Bounty Hunter*. Era una figura de 21 cm de alto, realizada por *Iwanaga* un artista japonés en 1997, que buscaba romper con los esquemas y proclamaba una nueva forma de espacio propio con un objeto accesible y único.

Bounty Hunter inició en *Tokyo* como una tienda con sensibilidad *Punk*, que tenía a la venta desde ropa hasta juguetes viejos de *Star Wars*, *Spawn*, mascotas viejas de los cereales, etc.. El nombre de *Bounty Hunter* rinde homenaje al personaje de *Star Wars*, *Boba Fett*, además, el significado del nombre "cazarecompensas" hace referencia a la actividad realizada en *Bounty Hunter* de "cazar", al ir recolectando varios objetos, entre ellos juguetes, por distintas partes del mundo.

Aún hoy en día, *Kid Hunter* define algunas de las características que esta subcultura urbana ha adoptado; las figuras de vinil, no son producidas por grandes empresas jugueteras, su fabricación es limitada, casi exclusiva y no depende de campañas publicitarias apoyadas de un gran aparato comercial o necesariamente de diseños preexistentes, si no más bien de la necesidad de expresión de un artista o diseñador.¹³

Si bien se reconoce el trabajo realizado por *Bounty Hunter*, no se puede definir un origen como tal para la escena de los *art toys*, ya que es el resultado de muchos factores entrelazados.

¹³ Klanten, Robert y Hübner Matthias. *Dot Dot Dash Designer Toys, Action Figure and Character Art, "Plastic"*. Editorial Die Gestalten Verlag, Berlín, 2ª Edición, 2007, pp 006.



Fig. 22. Since Michael Lau, 2013 / Exhibición

1.3.2 Michael Lau

En la ciudad de *Hong Kong*, el artista, *Michael Lau*, empezó a utilizar figuras viejas de *GI Joe* para realizar sus primeros modelos, creaba sus propias versiones a partir de elementos que él mismo diseñaba, como ropa y accesorios que se adaptaban a las figuras. A partir de esta actividad de apropiación del objeto, se deriva una de las características más importantes que llegaría a definir más tarde parte del concepto de *art toy*, lo que hoy en día se conoce como intervención o personalización (*Customize*).



Fig. 23. "Gardener" series, 1999 / Michael Lau

En 1997 hizo su primer trabajo en 3D para la portada del disco *Anodize* y en 1998 comenzó a dibujar la tira cómica *Gardener* para la revista *East Touch*, los personajes que aparecen en esta historieta fueron la base para su primer serie de figuras de vinilo coleccionables. Hoy en día sigue trabajando con estas figuras, algunos de sus personajes son retratos en miniatura de amigos e ídolos, los personajes y accesorios siguen siendo hechos a mano por él mismo, la ropa suele ser representante de algunas de las mejores marcas en la industria.

Michael Lau es ampliamente reconocido como uno de los fundadores del estilo de vinilo urbano, capturando la atención de creadores, músicos y fabricantes de juguetes, su obra ha tenido influencias del *hip hop* y *skate culture*, lo cual ha tenido un efecto significativo dentro del *Street Art*. "Sus figuras juegan al *skateboard*, a ser *discjockeys*, al *snowboard*, al baloncesto o simplemente se lo pasan bien, son la recreación de gente que todos podemos conocer y según *Michael* esto es parte fundamental de su objetivo original: rostros, miradas y actitudes tan reales como la vida misma".¹⁴

¹⁴ Selected by Louis Bou. *Toys. Limited Edition*. Instituto Monsa, España, 2011, pp 28.



Fig. 24. Serie Sprite, 2001 / Eric So



Fig. 25. Horny Girl, 2009 / Eric So X Yone

1.3.3 Eric So

Contemporáneo a *Michael Lau* se encuentra *Eric So*, quien en un principio solía recolectar juguetes y figuras de acción para retocar o volver a pintar pero fue para 1998 cuando inició haciendo sus propias figuras.

Su primer trabajo en el mundo de los juguetes fue una línea de 70 figuras de *Bruce Lee*. Poco a poco comenzó a estilizar sus figuras inspirado en el estilo de *Michael Lau*, para posteriormente adquirir su propio estilo que puede ser muy comercial por lo que ha desarrollado personajes para distintas marcas.

Eric creó para una campaña de *Sprite* (Coca Cola) un grupo de personajes coloridos de seis pulgadas dirigidos a los niños como representativos de la cultura juvenil, también ha diseñado figuras para *Bearbrick*, *Hot Toys* (fabricantes de juguetes en Hong Kong que son altamente de colección), *Hot Toy Halo* (figuras militares), para *Nike* creó una figura de *Michael Jordan* para la promoción de su gira por *Hong Kong*.¹⁵

¹⁵ Eric So. *About Me*, 2013, Hong Kong. http://www.alivenotdead.com/eric_so/details.html (Información biográfica y de su trabajo). Consultado el 25 de mayo de 2013.



1.3.4 KidRobot

Es una marca fundada por el diseñador *Paul Budnitz*, *Kidrobot* es el creador de ediciones limitadas de *art toy*, mas importante en el mundo, crea juguetes, ropa, accesorios y otros productos en colaboración con los artistas y diseñadores mas reconocidos en el medio. Los productos que se venden en *Kidrobot* son piezas centrales de este movimiento en el mundo, el cual es un ejemplo de la vanguardia tanto del arte pop y la cultura.

Los personajes mas importantes de *Kidrobot* son “*Dunny*”, “*Munny*” y “*Frank Kozik’s Labbits*” y “*Mongers*”, y son los que atraen más seguidores. Los artistas que han trabajado para *Kidrobot* han ganado fama en E.U., artistas como: *Frank Kozik*, *Biskup Tim Gee Huck*, *Ledbetter Joe*, *Eaton Tristán*, *Budnitz Pablo* y *Tara McPherson*, en el diseño alemán colectivo se encuentra *eBoy*, en Japón *Devilrobots & Mad Barbarians*, en Francia los artistas del *street culture*, *Tilt & Mist*; the UK’s *TADO and ilovedust*, el australiano *Nathan Jurevicuius*, en Argentina *Doma*, entre muchos otros. *Kidrobot* también colabora regularmente con muchas de las marcas más importantes del mundo para crear productos únicos de ediciones limitadas, en algunas colaboraciones incluyen a *Marc Jacobs*, la revista

kidrobot®

Visionaire, *Barneys New York*, *Playboy*, *Burton*, *Nike*, *Lacoste*, *Nooka*, *Matt Groening*, entre otros.

Una mezcla de escultura y arte popular hacen que los juguetes de *Kidrobot* sean exclusivos, raros y de colección. Los artistas suelen crear series limitadas de tan sólo cientos o miles de piezas, por lo que una vez que un juguete está agotado, se vende para siempre, su valor va entre los \$5 a \$25.000, por lo cual muchos aprecian su valor con el tiempo.¹⁶

La mayoría de los juguetes se hacen en China. Cuando empezaron a producir juguetes, *Paul Budnitz*, visitó muchas de las fábricas que hacían los juguetes en ese momento. Quedaron encantados de encontrar la calidad de estos juguetes y que estaba correlacionado a las condiciones de trabajo en la fábrica. Esto hizo que fuera una decisión fácil de tomar, los mejores juguetes de las mejores fábricas en China.

Kidrobot produce la mayoría de sus juguetes en plásticos *ABS* y *vinilo*, ¿Cuál es la diferencia entre plástico *ABS* y el

¹⁶ Kidrobot. *Página Oficial*, 2009, Estados Unidos. <http://www.kidrobot.com/AboutUs.html> (Información acerca de la empresa). Consultado el 20 de agosto de 2011.



Fig. 26. Munny Blanco DIY, / Kidrobot



Fig. 27. Dunny Blanco DIY, / Kidrobot

vinil? ¿Por qué se ven diferentes? ABS y vinil se sienten y se ven diferentes, debido a el material con que están hechos, hay pros y contras de cada uno, la decisión de que material utilizar siempre se decide entre el artista y el equipo de producción. Se balancea entre el diseño y lo práctico para una mejor resultado del juguete.

El vinilo es realmente muy maleable, lo que lo hace ideal para formas asimétricas y único. Dado que el material es tan suave, es muy susceptible al calor y se puede cambiar de forma fácilmente cuando se exponen a determinados elementos. Debido a que es tan maleable, cada figura es ligeramente diferente en la producción. Por esta razón, a veces se verá como que hay un error de impresión en una figura, cuando, de hecho, es la forma que está ligeramente alterada, se distorsiona la impresión. Cuando se requiere un diseño de impresión muy fino y complicado, utilizamos moldes por inyección ABS, que es duro, rígido, y más consistente. Como resultado, la impresión y el registro se puede hacer con menos variación de pieza a pieza.¹⁷

El Museo de Arte Moderno de Nueva York (*MoMA*) adquirió 13 juguetes *Kidrobot* a finales de 2007, estas piezas icónicas fueron agregadas a la colección del museo.

En 2006, *Kidrobot* lanzó su línea de ropa exclusiva. Con un vibrante y distintivo estilo, caracterizada por su estética única del arte pop de la compañía, fue producida en series limitadas. Las tiendas de *Kidrobot* se encuentran en Nueva York, San Francisco, Los Ángeles, Miami y Londres, también hay tiendas temporales (*pop-up*) que aparecen de vez en cuando en otros países.

¹⁷ Kidrobot. *About Our Toys*, 2009, Estados Unidos. <http://www.kidrobot.com/AboutUs.html> (Información acerca de la empresa). Consultado el 20 de agosto de 2011.



Fig. 28. Tofu Oyako, 2009 / Devilrobots



Fig. 29. Caspito, Barbatonics 2011 / Elisa Sass



Fig. 30. Lunartik en taza de té, 2011 / Matt Jones

1.4 Tipos de Art Toy

Los *art toys* empezaron a ser reconocidos inicialmente por ser juguetes hechos de vinyl, es por ello que también son conocidos como “vinyl toys”, material que se ha convertido en el “ideal” para la producción de un juguete de diseño, sin embargo este requiere de una producción industrial que no siempre es posible. Pero si bien las materias más comunes son el plástico y el vinilo, también nos encontramos con piezas diseñadas en papel, metal, madera, resina, tejidos o peluche. En donde cada diseño parte de las propiedades de cada material para generar su propio estilo a partir de su estética y característica.

1.4.1 Plástico (*Vinyl Toys*)

El material más común y representativo dentro de los juguetes artísticos o de diseñador (*art toys*, *Designer toys*), es el plástico.

El plástico fue inventado en el siglo XIX, pero tomó dos guerras mundiales y cincuenta años de mejoras en la tecnología química antes de que fuera capaz de evolucionar en el material del futuro.

La palabra “plástico” se usó originalmente como adjetivo para referirse a la facilidad para adquirir cierta forma, sentido que se conserva en el término “plasticidad”, y se refiere a una gran variedad casi ilimitada de posibilidades en su dimensión, las propiedades de este material le permiten moldearse fácilmente, ya que tiene una fuerza elástica para asumir cualquier tamaño o forma, posee baja densidad, y por lo tanto su bajo costo y maleabilidad generó un tipo de relación fluida posible entre el diseño y la producción. Hoy en día, existe una gran variedad de plásticos y tiene tantos usos que se ha convertido en una víctima de su propio éxito. La mayoría de los juguetes modernos no existirían sin el plástico, que no se limita a bloques y cilindros, por lo que un juguete de plástico puede expandirse de las limitaciones de otros materiales al asumir formas complejas; se puede reproducir fielmente un objeto dibujado que pudiera no tener cabida como objeto tridimensional en la realidad, se puede lograr esto con una máxima fidelidad a la forma, calidad y colores, que pudieran parecer irreales y que pueden ser permanentes, resistentes a rayaduras, agua o a la luz solar.



Fig. 31. Cowly and Carmi, 2011 / Charuca Vargas



Fig. 32. Crappy Cat, 2008 / Van Beater

“Tal vez de plástico estaban destinados a ser convertidos la mayoría de los juguetes, ya que, por encima de todo, el plástico es el material mutable de la imaginación. Un juguete es la encarnación de la plasticidad y ahora los *art toys* colonizan el mundo de la llamada cultura de plástico (plastic culture). El juguete de plástico no solo puede ser desechable o de colección, sino que puede adaptarse a cualquier contexto.”¹⁸

Plasticidad, es la habilidad o capacidad de estirarse y adaptarse para asumir nuevas formas, es una buena metáfora de las cualidades que necesitamos para vivir en el mundo moderno.

El plástico es uno de los materiales más representativo de los *art toys*, puesto que sus características hacen que un objeto de plástico, pueda ser un buen producto de consumo y de querer ser adquirido, pues ofrecen durabilidad, estabilidad, pueden ser manipulados, suelen ser ligeros, y ofrecen una gran variedad de formas, tamaños y colores.

Los Juguetes de plástico han sido basados principalmente en los cómics japoneses, películas y programas de televisión, etc., han tenido un gran efecto en la imaginación y los mercados, y han determinado la salida de tendencias en el diseño y la cultura pop, que ha mutado de manera sorprendente. Son productos de consumo de todo tipo en donde se crean formas cada vez más lúdicas y escultóricas, que nos hacen querer tocar y manipular estos objetos como si fueran juguetes, como aplicaciones de la cultura plástica estética a la vida cotidiana.

¹⁸ Phoenix, Woodrow, Phoenix Plastic Culture: How Japanese Toys Conquered the World, publisher Kodansha International, Japón, 1st 2006, pp 7.



Fig. 33. Stache Labbit Plush, 2012 / Frank Kozik



Fig. 34. Dolls, 2005 / Cody Thompson.



Fig. 35. Taylored Curiosities, 2012 / Penny Taylor

1.4.2 Felpa (Plush)

Mientras que a las figuras de plástico les gusta estar en tierra firme, los personajes de tela o peluche parecen preferir un hábitat más suave, es como buscar el entorno más apropiado para cada uno de los materiales. Son otra forma de expresión, que en lugar de ocupar armarios o escritorios, estos están destinados a descansar en sofás, camas, dormitorios, etc., son los denominados “*Plush*” (peluches)¹⁹, figuras de diseñador tejidas o elaboradas a partir de telas o elementos de costura. Los textiles son comúnmente usados y es uno de los principales materiales para la construcción de juguetes de diseño. Estas figuras ofrecen otro tipo de experiencia para los usuarios al utilizar texturas y tamaños que normalmente se utiliza al fabricar estos muñecos de peluche; además, la idea de romper con los estereotipos de figuras basadas en animales como elefantes, osos, o muñecas proporciona a los usuarios y diseñadores una gama de posibilidades creativas más amplia, alejados de la anatomía casi perfecta de Ken y Barbie. Una vez fuera de estas formas sencillas basadas en cosas cotidianas,

¹⁹ Klanten, Robert y Hübner Matthias. *Dot Dot Dash Designer Toys, Action Figure and Character Art, “Plastic”*. Editorial Die Gestalten Verlag, Berlín, 2ª Edición, 2007, pp 216.

se pueden identificar con alguna línea o diseño que les permita personalizar su ambiente de trabajo o áreas comunes en sus habitaciones.

La Felpa (*Plush*), es un tejido que consta de un fondo y un pelo, conocido como la tela de peluche, un personaje de peluche o tela, surge a partir de una costura, rellena con un material blando, de lo cual resulta una figura confortable. Estos muñecos tienen una cualidad distinta a los demás juguetes de diseñador, si bien los juguetes de vinil están pensados como lienzos o expresiones individuales, necesitan un lugar específico y algunos cuidados para mantenerlos íntegros, (para el caso de los que tengan en su estructura algún elemento que se pueda trozar); los “*Plush*” tienen la capacidad de transmitir emociones tangibles al establecer un contacto (literal) entre el objeto y el usuario.

Además han permitido modificar la existencia de roles entre los coleccionistas al introducir una forma más amplia de figuras que resultan interesantes por su diseño sin importar el sexo del coleccionista, logrando que el diseño, la forma o la textura hablen por sí mismas a todos los públicos y edades.



Fig. 36. Mr. Coffee and Miss Cupcake, 2013 / Pepika



Fig. 37. Jellyfish, 2009 / Posi Plush



34 Fig. 38. Bunny Barry, 2013/ Toys Dolly Oblong

1.4.3 Peluche Tejido (Amigurumi)

El peluche tejido conocido como “Amigurumi”²⁰, es una técnica de origen japonés que consiste en tejer pequeños muñecos mediante técnicas de crochet o ganchillo (medio punto con gancho). Por lo general se tejen con lana o hilo de algodón, estos materiales varían de grosor, color, textura, lo ideal es que el tejido quede lo suficientemente ajustado para que el relleno no sea visible y lo bastante holgado como para que quede suave y siga manteniendo su forma característica de felpa o peluche (*plush*), se utiliza un relleno de espuma o fibra siliconada (algodón o pluma sintética), como la de cualquier peluche relleno.

La forma básica y más difundida de los amigurumis es la esfera. Sin embargo, la versatilidad de esta técnica permite crear una infinidad de formas tanto en plano como en volumen permitiendo así, que la variedad de diseños sea prácticamente infinita. Sin embargo, hay un movimiento llamado “ganchillo freestyle”, que mueve a más y más gente cada vez a realizar sus propios muñecos. Forman parte de la cultura de lo kawaii²¹, término que podría traducirse como bonito, tierno, adorable.

Desde que la idea de “hazlo tú mismo” o DIY (Do It Yourself), se convirtió en una posibilidad “mundialmente”

20 Pailloux, Nelly. *Amigurumis: 20 Robots para hacer a Ganchillo*. Editorial Océano, S.L., Barcelona, España, 2009.

21 *Kawaii* es un adjetivo del idioma japonés que puede ser traducido al español como “bonito”, “mono”, “precioso” o “encantador”. Este término ha tenido cabida dentro de la cultura popular japonesa, en el entretenimiento, en la moda, en la comida, juguetes, apariencia, conducta y hábitos personales. Los japoneses utilizan la ternura en una gran variedad de casos y situaciones en donde, en otras culturas, pueden ser considerados incongruentemente infantiles o frívolos (por ejemplo, en publicaciones gubernamentales, en un ambiente de negocios, en la publicidad, en medios de transporte, entre otros). Los productos y mercancía kawaii también se han vuelto populares en algunas partes de Asia Oriental, como en China, Hong Kong, Taiwán y Singapur. 20 Los productos de la marca Sanrio (en especial Hello Kitty) también se han vuelto muy populares a nivel mundial.



Fig. 39. Paper Indigo, 2009 / Dolly Oblong



Fig. 40. Tucky!, 2011 / Dolly Oblong



Fig. 41. T-DANKE-BOY, 2010 / Shin Tanaka

aceptada, y lo “craft”²² está de moda, el uso de otros materiales, como hilo para bordar o fibras sintéticas como el fieltro se ha extendido notablemente.

El amigurumi ha impulsado la creación y venta de insumos para esta artesanía, se dedican no solo a fabricar peluches de todo tipo, sino que han incursionado con accesorios, tales como los broches, collares, pulseras, llaveros y una amplia variedad de objetos y elementos decorativos fabricados con la técnica del peluche tejido.

1.4.4 Juguetes de Papel (Paper Toy)

Los “juguetes de papel” (*Paper Toys*²³), han conquistado el corazón de millones de usuarios de internet en todo el mundo; nunca antes un diseño fue tan fácil de hacerse; diseñadores y artistas crean sorprendentes plantillas

22 *Craft* es un término que se aplica generalmente a la producción en pequeña escala de productos hechos a mano, artesanías elaboradas por artistas independientes que trabajan solos o en pequeños grupos, pueden incluir materiales como la cerámica, el trabajo del metal, tejidos y textiles, madera, arte en vidrio, etc. El movimiento Arts and Crafts (literalmente, Artes y oficios), fue el movimiento que surgió en Inglaterra durante las últimas décadas del Siglo XIX. Defendió el diseño y la destreza manual, rechazando los artículos en masa de la era victoriana, resultado de la Revolución Industrial. El movimiento Arts and Crafts comenzó como una búsqueda de la estética y la decoración como reacción en contra de los estilos que fueron desarrollados por máquinas de producción.

23 Bou Louis. *We Are Paper Toys!*. Collins Design and Monsa Publications, New York, Second printed, 2011.

de papel (*Paper Toys*) los cuales, después se comparten de forma gratuita en sus sitios web o blogs personales. Los seguidores descargan estas plantillas y usando herramientas básicas como -papel, conexión a internet, impresora, tijeras, pegamento y un poco de paciencia- ensamblan las partes de estos juguetes.

La parte emocionante en este proceso es observar cómo una hoja de papel se transforma en un objeto tridimensional tan creativo como quieres que sea. El costo de producirlos es muy económico y la idea principal es muy sencilla, una característica constante, como ya hemos mencionado anteriormente, “hazlo tú mismo” o DIY (Do It Yourself), es una dinámica que alienta a los seguidores, a cualquier persona y en cualquier lugar, a ser parte de estas creaciones en papel, desde artistas que los diseñen hasta fanáticos que los armen.

Los creadores de estos juguetes de papel (*Paper Toys*) tienen comúnmente conocimientos sobre diseño gráfico, graffiti e ilustración, como ya anteriormente lo hemos mencionado, uno de los aspectos más interesantes de este estilo, es la colaboración entre artistas de todas partes de mundo. Los artistas comparten sus plantillas en blanco



Fig. 42. NEIGHBORWOOD D.I.Y.
Juguete de madera en blanco, 2006 / Mike Burnett



Fig. 43. Misko Mini Series, 2012 / Nathan Jurevicius



Fig. 44. Lucha libres desenmascarados, 2006 / Mike Burnett

con otros artistas, quienes las personalizan agregando su estilo propio. Matthew Hawkings, uno de los creadores más reconocidos, resume la filosofía del diseño de los juguetes de papel (*Paper Toys*) en una simple y directa sentencia: “Es muy democrático, cualquiera y en donde sea en el mundo con un poco de ociosidad, puede tener uno de mis juguetes”.

Paper Toys (juguetes de papel) están de moda, lo mejor de todo, es que son otra forma que tienen los artistas para promover sus creaciones. muy parecido a una campaña de publicidad hecha en casa, sus creaciones, son distribuidas libremente y sin barreras a través de internet con los alcances y magnitud que éste tiene.

1.4.5 Juguetes de Madera (*Wooden Art Toys*)

Los entrañables juguetes de madera (*wood Toys*) vuelven poco a poco a adquirir parte del protagonismo que tenían de antaño, cada vez podemos encontrar más juguetes artísticos o de diseñador (*art toys, Designer toys*), elaborados con madera, pues su popularidad ha incrementado la demanda en el uso y el consumo de este material.

Hasta no hace mucho tiempo parecía que los juguetes de madera (*wood Toys*) estaban condenados a extinguirse en una sociedad de consumo y tecnología avanzada, pero no es así, la madera es un material accesible, económico y con características que permiten a los creadores a seguir con la dinámica de “hazlo tú mismo” o DIY (Do It Yourself).

La madera brinda distintas cualidades dependiendo de sus acabados, como el aspecto fino o artesanal, y por lo tanto transmite diferentes expresiones, se pueden manejar diferentes técnicas de creación y modelado en madera. La madera es uno de los materiales más comúnmente usados y aplicados a distintos tipos de objetos. Proviene

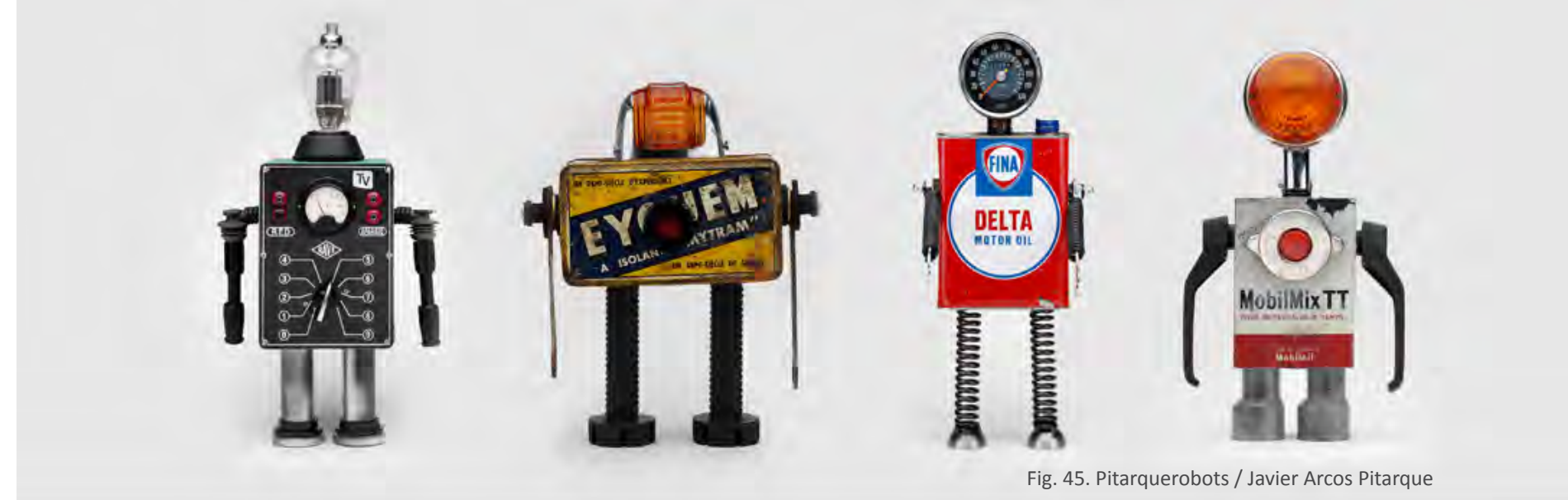


Fig. 45. Pitarquerobots / Javier Arcos Pitarque

de los árboles de caucho, y es un producto 100% amigable con el medio ambiente, por lo tanto el uso de la madera promueve la producción de juguetes ecológicos y fomenta el consumo de productos orgánicos y ambientales, Mike Burnett hace sorprendentes juguetes de madera hechos a mano, y creó una escultura de madera real, una figura DIY, un juguete de madera en blanco para que se pueda personalizar (*customize*), con una producción limitada a 500 piezas y se viene empacado en una caja de madera.

1.4.6 Construcción de juguetes a partir de piezas Pitarquerobots, Javier Arcos Pitarque

Visitando algunas librerías como Graphicbook o la librería de CaixaForum, en Madrid, España, me encontré con la exhibición y venta de unos interesantes robots, eran evidentemente piezas de diseños exclusivos, así que tome una tarjeta de presentación de alguna librería y me contacté con Javier Arcos Pitarque autor de estos robots”, me invitó a visitar su taller y me concedió una entrevista.

Se llama Javier Arcos Pitarque es publicista y desde pequeño le gustan los robots, “creo que esta afición me viene desde que veía una serie de TV: que se llamaba “Perdidos en el espacio” allí el personaje llamado Will Robinson tenía

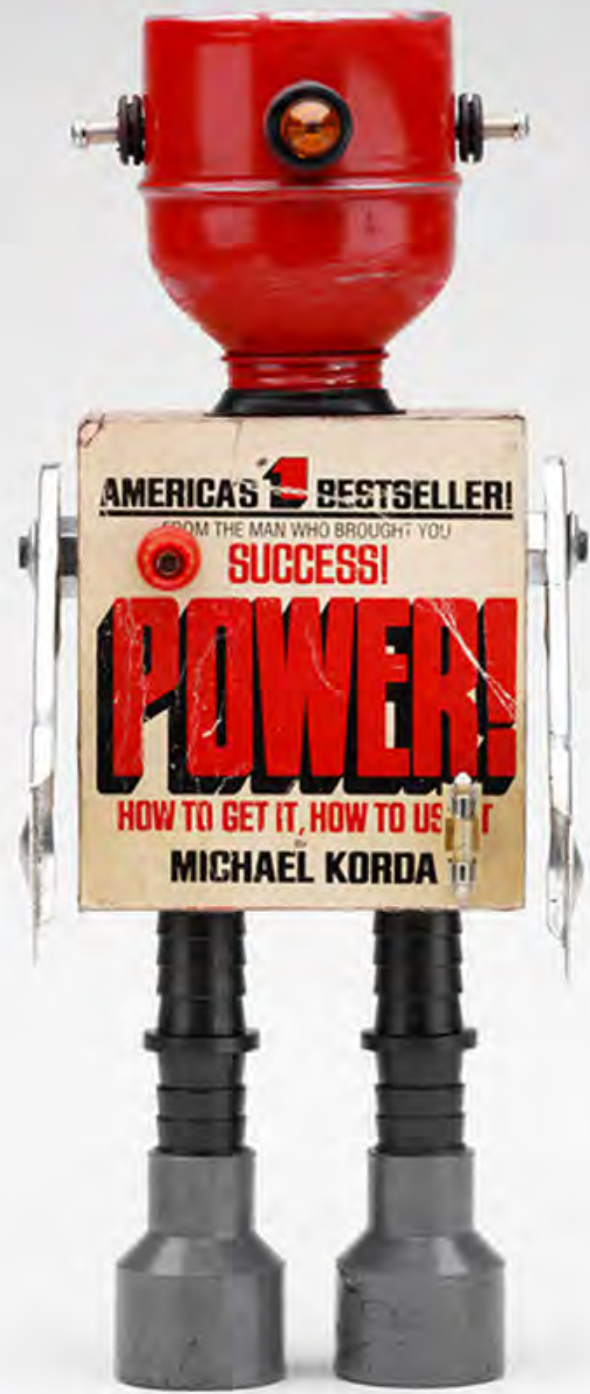
un amigo robot, ahora después de coleccionar robots de hojalata he empezado a fabricarlos yo mismo”.²⁴

Javier: “Lo que hago es con objetos reciclados que encuentro en todo tipo de tiendas o incluso en la basura son estas esculturas en forma de robots, siempre parto de un pack y a partir de ahí hago el robot, esa es mi parte publicitaria, me encantan los packs, si veis siempre hay una caja de un magnetófono antiguo, una caja de bujías, una lata de atún, cualquier cosa es factible de convertirse en un robot, ahora mismo hago robots, hay empresas que me encargan con su marca, hay gente que me ha encargado para una pareja de casados y han hecho un regalo con una pareja de robots, creo que llevo unos 100 robots ahora mismo, algunos son míos esos no los vendo, y algunos si, para ir manteniendo lo que es el taller, es un pasatiempo que se esta convirtiendo en “algo más”.²⁵

Robots Hechos a Mano. Javier realiza el diseño de un robot mediante la construcción a partir de piezas, piezas

²⁴ Pitarque, Arcos Javier. *Veo Robots por todas partes*, 2010, Madrid, España. <http://pitarquerobots.tumblr.com> (acerca de sus piezas e imágenes). Consultado el 08 de noviembre de 2012.

²⁵ Pitarque Arcos, Javier, “Pitarquerobots”. Entrevistado por Ameyali Magaña, en su estudio ubicado en Madrid, España. 06/Noviembre/2012.



La parte de la búsqueda es esencial en su proceso de diseño
Fig. 46. POWER Korda, 2013 / Javier Arcos Pitarque

que va recolectando de los lugares a donde viaja, o que encuentra en algunos mercadillos como en el Rastro de Madrid, siempre parte de cajas o latas antiguas, y de piezas de los años 40, 50, 60, etc., como: cámaras, partes de las cámaras como el flash, walkie talkies, linternas, radios, medidores de luz, discos duros, etc., Todas esas piezas son factibles de terminar en un robot, esas piezas pueden convertirse en los brazos, los pies, la cabeza o el cuello de ese robot, y por lo tanto cada robot es único, no suele y no quiere repetirlos, pues cada pieza suele ser única y distinta, Javier busca que los materiales tengan su historia y un cierto encanto.

Javier se dedica a la publicidad y espera poder seguir viviendo de ello, construir sus robots para él es un pasatiempo, que ha ido teniendo mucho éxito, pues la gente se lo ha ido pidiendo, por lo que en el 2012 instala su taller "Pitarquerobots", con expectativas para el futuro, donde espera que haya gente que quiera distribuir sus piezas en otras lugares, ciudades o países, pues actualmente difunde sus robots por medio de Internet, pero comenta que, "la gente que los ha comprado más, es por que los ha visto físicamente y cuando ve varios juntos es cuando entiende el concepto."

Actualmente se encuentra trabajando en piezas más grandes, robots de 2 metros, pues comenta que las piezas por su tamaño son consideradas un juguete y aunque sea un juguete de diseño, de autor, están a medio camino de la escultura, pues consideran que son como el juguete de un adulto; pero una pieza más grande puede ser ya considerada una escultura.

"Me lo ha dicho mucha gente, que un robot de 2 metros ya sería una escultura", investigando por ahí, llegó a la idea de que debe multiplicar por 6 el tamaño de uno de sus



robots, lo cual se convierte en una labor complicada pues por lo regular las piezas con las que trabaja son pequeñas, por ejemplo un reloj que le pone en el pecho a un robot, al multiplicarlo por 6 tendría que ser un reloj mucho más grande como un medidor de revoluciones por minuto, o un reloj antiguo de fotógrafo y ya son piezas más difíciles de conseguir o mucho más caras.

Es importante mencionar que la producción de sus juguetes ha derivado en muchas otras aplicaciones, como en carteles publicitarios, ilustraciones o pinturas, fotografías, animaciones, collage, etc. "Hay una parte artística y es que muchos artistas, pintores, ilustradores, etc., comienzan a dibujar mis robots, son robots que existen y los ilustran", "Voy documentando todos los robots, con fotos profesionales, mi fotógrafo se llama Fernando Casarrubias, como ves las fotos son preciosas y en un futuro voy a hacer un libro, tengo 60 robots fotografiados y voy a combinar el robot con la parte de gráfica que hacen los artistas, por ejemplo poner la foto del robot y al lado la interpretación que ha hecho cada artista."²⁶

²⁶ Pitarque Arcos, Javier, "Pitarquerobots". Entrevistado por Ameyali Magaña, en su estudio ubicado en Madrid, España. 06/Noviembre/2012.



Uno de los robots de mayor tamaño, mide 2 m de alto, aproximadamente con ruedas para desplazarse.
Fig. 47. Wayra, 2013 / Javier Arcos Pitarque



Fig. 48. 1) Tofu Oyako, 2009/Devilrobots, 2) "Tequila", 2005/ Muttpop

1.5 Art toy internacional

La escena del *art toy* como lo hemos visto y de la manera que lo hemos abordado desde el inicio en esta tesis, parece conformar un nuevo concepto desde 1997 con la figura de *Kid Hunter* (figura de 21 cm de alto, con un diseño muy particular, hecha completamente de vinil) realizada por Iwanaga, un artista japonés, que como lo hemos visto anteriormente proclamaba una nueva forma de espacio propio, una forma de discurso en la cual ya no bastaba con expresar el individualismo a través de una pintura, un graffiti o un estampado en una playera, había llevado la expresión a otra plataforma, por medio de un objeto único.

Aún hoy en día, *Kid Hunter* define algunas de las características que esta subcultura urbana ha generado; pero si bien se conoce el trabajo realizado por *Bonty Hunter* y como también ya lo hemos mencionado, no se puede definir un origen como tal para la escena de los *art toys* ya que es el resultado de muchos factores entrelazados. Hablamos de estas figuras que generalmente están hechas de vinil que no son producidas por grandes empresas jugueteras y que no van acompañadas de grandes campañas publicitarias, su fabricación es limitada, casi

exclusiva y es derivada más bien de la necesidad de expresión de el artista o diseñador. Como suele pasar en estos casos, uno de los aspectos que catapultó el origen de estos nuevos juguetes fue la sobreexposición y sobreproducción de las compañías asiáticas en el mundo; en su mayoría diseñadores que tuvieron que encontrar un nuevo nicho que les permitiera realizar su actividad y ofrecer productos o juguetes distintos a los que el mercado ofrecía; logrando con esto persuadir a las nuevas generaciones de artistas o diseñadores a implementar nuevas formas de producción de sus piezas.

Actualmente en esta era todos los objetos están sufriendo cambios constantemente, por parte del hombre que los modifica cada vez más para obtener mejores beneficios y así satisfacer sus necesidades. Dentro de ese gran universo de objetos se encuentran los juguetes llamados juguetes artísticos (*art toys*), Juguetes de diseñador (Designer toys), Juguetes de vinil (Vynil toys), etc., son aproximaciones para tratar de establecer una idea que abarque las muchas expresiones de esta corriente, que surge a partir de la necesidad de una nueva generación de artistas, que en busca de formas propias de expresión, generó el interés por dejar atrás el modelo en dos dimensiones. Este paso importante en la conformación de la nueva subcultura de los *art toys*, requirió un proceso que al principio parecía impensable, lo que parecía muy difícil producir, por las características propias del diseño, modelado y producción, fue bien recibido por una gran cantidad de entusiastas generando una comunidad muy participativa alrededor del mundo, fenómeno que muy pocas corrientes han observado.

"La madurez del hombre es haber vuelto a encontrar la seriedad con que jugaba cuando era niño", Nietzsche

Aunque el término "juguete" (*toy*) está involucrado en estas figuras, rara vez se le da una utilidad lúdica como podría hacerlo un niño; normalmente se piensa en la finalidad de un juguete

como un objeto que aporta diversión o entretenimiento a cierta edad, y en algún momento se pierde esa conexión entre el juguete y la diversión por factores de crecimiento o desarrollo mental. Sin embargo estas nuevas figuras, que permanecen exhibidas en lugares específicos, que son valoradas y resguardadas por sus propietarios, tienen una cualidad que comparten con la vieja concepción de los juguetes, para el coleccionista o comprador resulta placentero y hasta en muchos casos divertido conseguir estas piezas y adaptarlas a su entorno, llegando incluso a transformar otras actividades propias de los coleccionistas, como puede ser el caso de aquellos que llegan a personalizar algunas otras de sus creaciones a partir de una de estas figuras. La posibilidad de personalizar estas figuras, acerca a los usuarios con nuevos planteamientos estéticos que le permitan utilizar estos juguetes como lienzos para plasmar en ellos algún tipo de mensaje, preferencia, actitud o aspiración, ya sea en ellos mismos, a través de un diseño, intervención o instalación. Estos objetos son apreciados por su dimensión estética, permitiendo una expresión clara que manifiesta los gustos o ideas del coleccionista/comprador.

Sin duda la vida cotidiana cambió, los lugares y horarios de trabajo han modificado las relaciones humanas y los sitios donde la interacción social es más fluida; "La meta principal de los diseños estriba en el lograr el embellecimiento de la cotidianidad del hombre común".²⁷ Decorar o llevar elementos personales a los centros de trabajo o de convivencia juega un papel importante para lograr recrear condiciones de trabajo o creatividad más efectivas; además, la interacción con otros usuarios mediante redes sociales o internet favorece el intercambio de trabajo y genera un mercado más amplio.

Sin embargo es importante mencionar que en la actualidad es muy difícil señalar características definidas por país o autor; además la

²⁷ Acha, Juan. "Introducción a la teoría de los diseños". México: Editorial Trillas, 2009, pág. 94.

amplitud que tiene Internet ha permitido construir nuevas formas de acceder a la información, diseños, técnicas y materiales que engrandecen la escena *art toy* en el mundo. Tanto para artistas como para coleccionadores, es la multiplicidad de formas, colores y formatos es lo que mantiene vivo este movimiento en la actualidad.

1.5.1 El Art Toy internacional llega a México.

Poco a poco se difunde la escena del *art toy* y llega a México. Las primeras manifestaciones mexicanas dentro del *art toy* internacional, es por medio de mexicanos que radican principalmente en Estados Unidos, que influenciados por las tendencias que se podría decir de "moda", hacen uso de la apropiación de elementos simbólicos y retoman elementos de la cultura popular mexicana que se folklorizan y se vuelven reconocidos en otros países y que pueden llegar a tener una expansión masiva, pero que principalmente nos liga al "hacernos formar parte" de lo que se produce en otros países, aunque no necesariamente sea nuestra "verdadera" esencia. De esta manera el *art toy* llega a México apoyado de el intercambio de información a través de internet.

En México, también hay un gran interés por los *art toys* o juguetes de diseño, existe una notable y creciente gama de posibilidades, por un lado se difunden, se consumen, se importan, por otro lado se diseñan, se crean y se generan producciones 100% hechas en México.

Por lo tanto para poder llegar a una mejor comprensión del panorama de los *art toys* en México, y una mejor comprensión de los factores que influyen en la creación de este tipo de juguetes, y para dar paso al siguiente capítulo, fue necesario recopilar y basarme en algunas opiniones, comentarios, situaciones, y problemáticas a las cuales se han enfrentado y dedicado algunos de los autores, creadores o productores de *art toys* en el país.



UN RECORRIDO POR
LOS *Art Toys*
MEXICANOS

2



Fig. 49. Jinete de Palma; Lerma, Estado de México o Chigmecatitlan, Puebla; Colección del Museo Ruth D. Lechuga de arte popular.

2.1 DEL JUGUETE POPULAR MEXICANO AL ART TOY

Considero primordialmente importante aclarar que me referiré al *art toy* como una expresión que no sólo se deriva de la técnica o de la simple habilidad manual. Sin embargo, es verdad que la apariencia y conciencia estética del juguete artesanal hecho por manos del pueblo mexicano sí constituye una raíz importante del tema que estudio.

En México el interés por el juguete y su valoración siempre han estado relacionados con las tradiciones y las artes populares, pues el mexicano es poseedor por herencia de la tradición artesanal, y son esas raíces parte de la

identidad del alma mexicana. Las artesanías y el juguete popular es una muestra de la belleza mexicana, estos objetos coloridos que muestran parte de la cultura.

Por una parte esta este tipo de juguete, el objeto con el que se juega, animado o inanimado, los juguetes que son hechos por el arte de la imaginación y la habilidad manual son creaciones artificiales cuya historia esta vinculada al progresivo dominio de los materiales, como la cerámica, el tejido, la madera, la cera, el latón, el vidrio, la porcelana, el plomo, la pasta, la reproducción sonora de la música, los autómatas movidos por artificios mecánicos, etc., los materiales con los que se hace el juguete son muy variados y por eso su historia corre paralela al desarrollo de las artes manuales y la tecnología, pero su historia más íntima tiene que ver con la sociedad que los produce, con las costumbres de distintos tiempos y lugares del desarrollo humano, por eso se puede hablar del juguete Chino, Ruso, Francés, o del juguete mexicano o más regional el juguete michoacano por ejemplo; es decir, en primer lugar son producto de las tradiciones de los diferentes países, pueblos o regiones y son estos los que le dieron origen y en segundo porque en su manufactura intervienen distintos materiales, acabados o su propia funcionalidad, como el fin lúdico.²⁸

El dominio de las técnicas tradicionales permite al artesano crear diferentes objetos de variada calidad y maestría, imprimiéndoles, además, valores simbólicos e ideológicos de la cultura local. La artesanía se crea como producto duradero o efímero, y su función original está determinada en el nivel social y cultural; en este sentido, puede destinarse para el uso doméstico, ceremonial, ornato, vestuario, o bien, como implemento de trabajo.

²⁸ Florescano, Enrique y otros. *El juguete Mexicano*. Editorial Taurus. México, primera edición, noviembre de 2006. pp 11, 12.

En la actualidad, la producción de artesanía se encamina cada vez más hacia la comercialización. La apropiación y dominio de las materias primas nativas hace que los productos artesanales tengan una identidad comunitaria o regional muy propia, misma que permite crear una línea de productos con formas y diseños decorativos particulares que los distingue de otros. “los productos elaborados ostentan siempre una huella localista, peculiar, regional; de tal modo que, por las características propias del ejemplar (material con que está hecho, forma, color, ornamentación), podemos deducir a qué grupo humano pertenece, a qué región, a qué tipo o complejo cultural”.²⁹

Pero las raíces pueden experimentar modificaciones estructurales, que pueden ser consideradas como adaptaciones al medio, al entorno y al contexto, como consecuencia de la propia evolución de las épocas, de la influencia de las corrientes artísticas, de la industria y de la comercialización global; a partir de la década de los noventas se han presentado cambios que han ido modificando el enfoque tradicionalista añadiendo nuevas perspectivas sobre la producción de un mismo objeto, es decir, el juguete popular mexicano es parte de la tradición e historia del pueblo, pero en trasfondo es la raíz, como anclaje antecedente que dota al mexicano de acervo cultural, de habilidad manual, de conocimiento y uso de materiales que en mi consideración es el bagaje cultural referente que da pie al surgimiento de nuevas alternativas para mirar un objeto, por un lado tenemos el desarrollo del juguete popular y por otro lado tenemos en la actualidad el desarrollo del juguete de diseño en México. Era necesario establecer una comparación entre la producción de un juguete popular artesanal convencional, y su paso a una pieza de *art toy*.

²⁹ Hernández Francisco Javier, “*El juguete popular en México*”. Ediciones Mexicanas S.A., México, D.F. 1950, pp 64.



Fig. 50. XAMANI, 2010 / Tixinda

En México, la producción de juguetes a la cual hago referencia, como ya lo he mencionado anteriormente, son los que se integran dentro del movimiento de juguete artístico o de diseñador, los que dejan de ser objetos infantiles, adquiriendo otros valores funcionales, estéticos, de exhibición y colección dirigidos al público adulto, que son basados en el diseño y creados por diseñadores o artistas principalmente, y se producen en series limitadas, lo cual les atribuye un efecto de singularidad e individualismo que los dota de una sensación de pertenencia entre los creadores o coleccionistas, y que, por lo tanto se determinan por ciertos parámetros que parten de aspectos específicos que los definen, como su previa concepción, origen, producción, materiales y estilos o tendencias.



Fig. 51. "Tequila y Diablo Rojo", 2005 / Muttpop

2.2 INTERPRETACIÓN INTERNACIONAL DE ELEMENTOS FORMALES PROPIOS DE MÉXICO (FOLKLORISMO).

¿Cómo es que el *art toy* llega a México?, mientras el movimiento de *art toys* sigue sucediendo principalmente en Estados Unidos y Asia, por un lado y en gran medida pudo difundirse a través de Internet, que con su gran alcance podías enterarte que sucedía en otros países, empezaba la llegada y el intercambio de la información de manera rápida y accesible; y por el otro lado empiezan a surgir las primeras líneas de juguetes o figuras con interpretaciones internacionales ligadas ya específicamente con México, mediante la apropiación y el traslado de algunos elementos simbólicos y del folklore³⁰ propio de México. El folklore esta ligado a la cultura de una sociedad, y por

30 El término Folklore, compuesto por "Folk" (pueblo) y "Lore" (saber tradicional), abarca un conjunto de tradiciones, creencias, costumbres y conocimientos populares de cualquier cultura transmitidos por vía oral, por observación, o por imitación, el cual se conserva y se transmite de generación en generación con constantes cambios según la memoria, la necesidad inmediata o el propósito del transmisor.

lo tanto se derivan transformaciones o apropiaciones culturales que se manifiestan y se presentan en la actualidad. Es por ello que en este tema se presenta un escenario de interacción cultural mediante la transculturización, que implica la influencia cultural, que una sociedad ejerce sobre otra y que generalmente se logra cuando hay contacto entre ambas.

Con la modernización suele suceder que las culturas se mezclan, e incorporan elementos de la cultura popular, "Cultura popular es todo entretenimiento que se produce masivamente o resulta accesible para un número de personas, define John Street"³¹

El resultado de algunas de estas figuras que como principal finalidad tienen un uso decorativo, es simbólico, y en términos de Canclini, estético-folclórico. "Se resemantiza los objetos al cambiarlos de entorno y de clase; también va modificando, como vemos, a las comunidades tradicionales y a los consumidores urbanos para sintonizarlos en una estructura global."³² "Lo popular es el otro nombre de lo primitivo: un obstáculo a suprimir o un nuevo rubro de mercancías capaces de ampliar las ventas a consumidores descontentos con la producción en serie."³³, es quizá este el uso que deciden darle algunos de los autores de *toys* a sus piezas, retomar los elementos de las culturas populares, como la lucha libre mexicana, el tequila, formas o figuras y autóctonas, o personajes emblemáticos de México, etc., que sacan de su contexto tradicional primitivo para volverlos exóticos, estético-folclórico y masivos.

Canclini nos habla de el arte popular como gusto estético

31 García Canclini, Néstor. *Las culturas Populares en el capitalismo*. México, Editorial Nueva Imagen, Sexta Edición 2002. pp 24.

32 ibídem, pp.167

33 ibídem, pp.49



Fig. 52. Panda
Diablo Rojo
"Tequila"
Mini Gobi
Dr. Destruction

burgués, algunos objetos apelan a consumidores interesados en el sentido estético y la distinción social. Prefieren las piezas "auténticas", aquellas cuyas innovaciones las vuelven "exclusivas". Desde su origen "el folklorismo" nacido en una sociedad industrial refleja los intereses capitalistas y transnacionales, de ahí la necesidad de que el discurso publicitario instaure nuevos significados, y elabore un imaginario social.

2.2.1 MUTTPOP

Art toys internacionales con sabor a México

Muttpop inc. Es una compañía fundada en 2005 en los Ángeles, Estados Unidos, con el objetivo de desarrollar juguetes de diseñador inspirados en el concepto de la lucha libre mexicana. Muttpop está integrada por Jerry T. Frissen y Robert Silva ("Bob Muttpop"). Jerry desarrolló el concepto de lucha libre utilizando sus habilidades de escritor y diseñador gráfico. Muttpop en 2005 creó un *art toy* llamado "Tequila", Desde el Debut de Tequila, su primer juguete, Muttpop han expandido su línea con otros personajes como Panda, Diablo Rojo y Mini Gobi (www.Muttpop.com). Jerry comenta en una entrevista, que nació su interés por la lucha libre mexicana debido a que tiene un amigo que es un gran coleccionista, su casa es como su propio museo de lucha libre, pues

cuenta con una gran colección. "Un día, 15 años atrás, me dio una máscara de Blue Demon. Amé esa máscara inmediatamente, más todo lo que esta alrededor de la lucha libre, incluso más que la lucha misma. Me gustan los trajes, las películas pero sobre todo me gustan los fans de la lucha."³⁴

El tema principal de su trabajo esta relacionado con la lucha libre, pues la idea principal de sus comics fue mezclar lo "inmezclable" de las culturas populares. Esta idea proviene de la ciudad donde vivo, Los Ángeles. "Bob: El comic surgió de una idea que Jerry tuvo acerca de luchadores peleando con hombres-lobos en Los Ángeles. El comic estaba tomando mucho más tiempo del que nosotros esperábamos, pero teníamos a mucha gente emocionada por el proyecto. Decidimos tomar esa energía para desarrollar una línea de vinyles. Nosotros podíamos sentir que la lucha libre era un fenómeno creciente y queríamos dejar nuestro sello primero que nadie."³⁵

Continuarán expandiendo su línea de comics y vinyles. Y nuevas versiones de su personaje tequila y una línea de minis.

34 Revista a! Diseño. *Muttpop*. Impreso en México, julio 2008, No. 90. pp 103.

35 ibídem, pp.103



Fig. 53. Tamo, 2006 / Alfredo Mejía

2.2.2 Tamo

Alfredo Mejía, es un diseñador multidisciplinario, nacido en la Ciudad de México. En 2004 se mudó a los EEUU. Su trabajo está influenciado por el arte pop contemporáneo y la cultura urbana. Ha trabajado con clientes como CrazyLabel Hong Kong, Coca-Cola, NBC, Nike y Terminal Illest Clothing, entre otros.

“Tamo” es su primer juguete y fue realizado para la compañía CrazyLabel.³⁶ Tamo es una figura DIY, es decir, es un *toy* de vinil para ser intervenida por diseñadores y artistas, es una figura con la esencia del Munny, pero con una forma femenina muy estilizada y con un toque particular, que debutó en la Feria del Juguete de Taipei, taiwan (*Taipei Toy Fair*) en 2006.

³⁶ Mejía, Alfredo. *Work, all Projects*, 2011, Huston. www.alfredomejia.com (información acerca de su trabajo, proyectos específicos y su trayectoria). Consultado el 22 de agosto de 2011.

“¿Qué dificultades has encontrado al llevar tus creaciones a 3D? Cuéntanos más detalles sobre la figura Tamo.

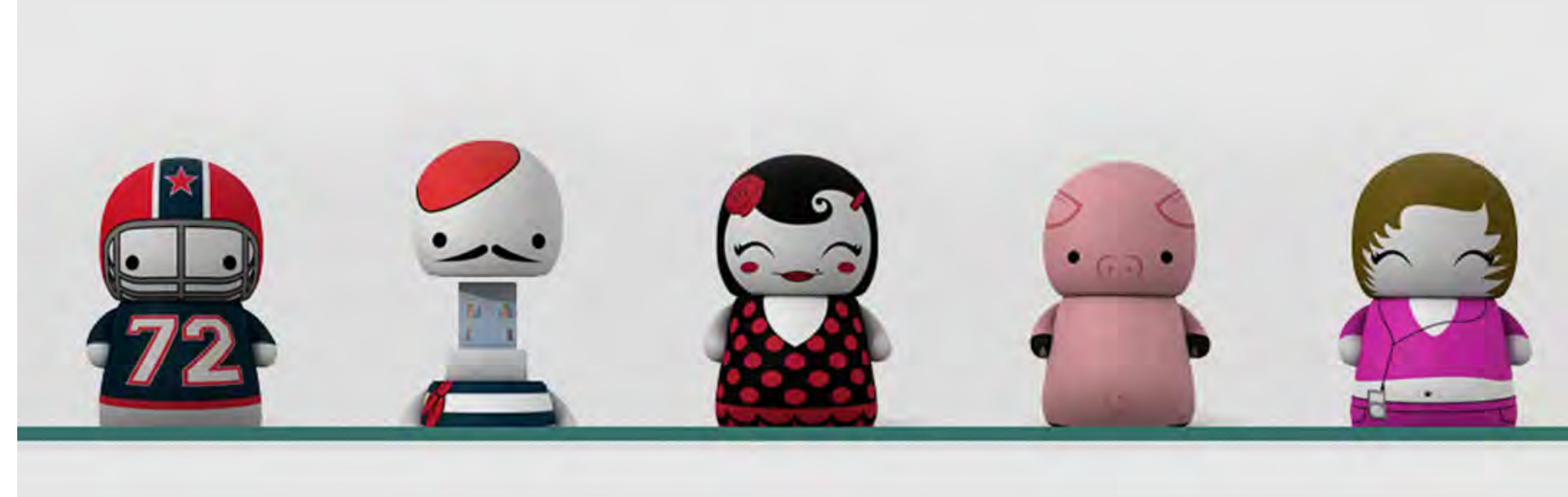
Bien, Tamo es mi primera figura de vinilo. Andy de Crazy Label se puso en contacto conmigo y empezamos a barajar algunas ideas. En aquél momento acaba de acabar una pintura para mi novia en la que quise representar su feminidad y belleza a la vez. Entonces, envié un dibujo a Andy con la idea básica.

Andy hizo un trabajo increíble. Entendió perfectamente cada aspecto del personaje. El fue el que hizo el modelado de Tamo en 3D. Uno de los problemas que encontramos al principio fue el cuello. Era demasiado fino y tuvimos que aumentarlo un poco para que no rompiera.”³⁷



Fig. 54. Tamo, Blind Box, 2006 / Alfredo Mejía

³⁷ Letoy. Entrevista: Alfredo Mejía, Septiembre 17, 2006. <http://letoy.blogspot.mx/2006/09/entrevista-alfredo-meja.html> (Entrevista realizada a Alfredo Mejía). Consultado en septiembre de 2011.



2.2.3 Deego Urbano México

Con la idea de una nueva forma de ver la tecnología y el diseño surge en el 2008, *Deego Toys* en España, cuyo propósito es crear y producir *art toy* tecnológico, sus productos son producidos en España con tintas y materiales ecológicos .

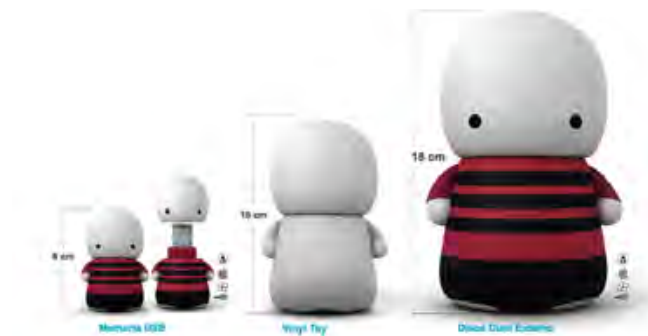


Fig. 55. Nyck USB, 2008 / Deego Toys

Deego es un juguete de diseño pero que tiene la peculiaridad de combinar la tecnología y generar así un objeto funcional, al integrar en su interior memorias USB o un disco duro. Deego pretende así, conciliar arte, diseño y tecnología al generar una línea de productos que permitan hacer más agradable nuestro entorno o bien que los artistas independientes puedan, a su manera,

personalizarlos y que no existan en el mundo dos piezas iguales. Ya que gracias a las series personalizadas por esta comunidad artística subterránea, llegan a considerarse dentro de la categoría de objeto de culto, editando series limitadas numeradas.

En el año 2010 se abrieron oficinas en México, creándose Deego México inicialmente para distribuir a toda Latinoamérica, USA y Canadá. Deego México también realizó personalizaciones para empresas privadas, e instituciones públicas, un ejemplo son los trabajos realizados para Loreal México y un Deego realizado para la cantante mexicana Ely guerra.

Debido al éxito de los proyectos urbanos y a la comercialización de otros productos y accesorios, Deego México pasa a ser llamado Deego Urbano, dejando de comercializar por tiempo indefinido los llamados Deegos en México. El objetivo de Deego Urbano México es difundir y crear proyectos urbanos a través de diversas plataformas y apoyar nuevas marcas emergentes de *art toy* en conjunto con varios artistas nacionales y extranjeros, para divulgar al público mexicano el arte generado en *art toy*.



Fig. 56. “El nombre de la marca Quetzi proviene de la palabra Quetzacoalt, que significa serpiente emplumada, y es uno de los dioses más importantes de la cultura azteca”.

La nueva línea de Deego Urbano incorpora los toys “Nahualli”, un toy de 7” y el primer art toy mexicano que lance Deego Urbano es creado por Daniel Sánchez, llamado “Quetzi” una figura de 45 cm, hecha de fibra de vidrio y gleamingly brillante en tres colores: negro, blanco y rojo, es 100% hecho en México, esta nueva línea surge debido al interés que se ha incrementado por los art toys en México. El primer Deego Urbano fue realizado para el Polyforum Siqueiros, donde actualmente se encuentra en sus instalaciones, también han organizado eventos de art toy fusionado con el arte público, donde presentan Deegos de varios tamaños, elaborados con fibra de vidrio y expuestos en diferentes calles y parques de la ciudad de México y en otros estados de la República, que han sido patrocinados por amantes del arte como por empresas, gobierno e instituciones públicas y privadas.

Deego Urbano se une con varias marcas de art toys de varios países como la marca BITBOTS (Inglaterra), la marca NAHUALLI (Mexico), la marca KINNY (Argentina), la marca T.H.U.G (Chile), la marca CHEBAKA (Rusia), la marca KEYBOTZ (Suecia), la marca ROSH KIDULTS (China), la marca DWEEY (Malasia), la marca YEY (Chile), la marca Ensamble (Chile), la marca LOFING (Malasia) y la marca CE PLANET (Tailandia).³⁸



Fig. 57. “Ely Cocinera”, 2010 / Deego Toy

En 2010, Ely Guerra presentó su “Ely Cocinera” en USB, que incluía un recetario de cocina. Ely Cocinera fue producida por la empresa Deego Toy que mandó facturar 700 piezas y se distribuyó en el portal de la cantante.³⁹

³⁸ Deego Urbano. *Página oficial*, 2009, España. <http://www.deegourbano.com> (información acerca de la empresa y sus productos). Consultado el 4 de Septiembre de 2011.

³⁹ García, Juan Carlos. *Músicos de Juguete*, publicado por Periódico Reforma, lunes 19 de diciembre de 2011, México.



Fig. 58. Parodiakis, 2009. Primera edición (8 personajes) / Corintian Latinoamérica®

2.2.4 Parodiakids

Entre el 2009 y 2010 aparecieron los Parodiakis, una serie de 8 figuras de 3 pulgadas que vienen en formato de Blind Box, se supone que la colección completa se componía de cuatro series de ocho figuras cada una con personajes históricos distintos, apareciendo en la primera edición: “El Che”, John Lennon, Bruce Lee y Gene Simmons (Kiss), acompañados de 4 personajes mexicanos: El Chapulin Colorado, Cepillín, Frida Kahlo y Luis Miguel.

Los personajes fueron diseñados por “El Monero” Aka Arturo, nacido en Mexicali pero residente en San Diego.

“Por cómo todos nos comportamos, desde que vimos el primero de los muñequitos hasta que se terminaron, me quedó claro que por muy lindos y cool que sean los muñecos de *KidRobot*, no hay nada mejor que tener héroes locales a mano para adornar un escritorio. O héroes mundiales, pero héroes de verdad. Pensé entonces en todas esas veces en que a México llegan campañas que se hacen en otros sitios de América Latina (por lo general, Argentina o Brasil), con actores o actrices de otros sitios, y con contexto de otros sitios, listas para ser adaptadas en un país diferente, con costumbres diferentes, un contexto diferente.”

“El dinero que la marca se ahorra enviando una versión regionalizada de un lugar, nunca se podrá comprar a la reacción genuina que uno siente ante la presencia de sus auténticos héroes, los cercanos que inspiran y los que inspiran desde cualquier sitio, nunca los intermedios. Y quizá en la reacción de compra a unos muñequitos de vinilo podría residir una buena explicación de por qué las campañas que se adaptan tal cual suelen no funcionar.”⁴⁰

En Enero 06 del 2013 los parodiakis se podían encontrar en los puestos de periódicos: “Hoy domingo de Reyes, descubrí en un puesto de periódicos algo que se me hizo muy novedoso, de hecho mi primera impresión es que eran figurines como las series de Marvel que se pueden encontrar en los dispensadores de algunas tiendas de autoservicio, no podía estar más equivocado, ya que ésta serie de figuras, llamadas Parodiakis, son de otro material más duro y con un mejor acabado.”⁴¹

⁴⁰ Granatta, Daniel. *Regiones y Muñequitos de Vinilo*, 06 de marzo de 2010, México, Saltillo. <http://www.gorditosybonitos.com/?p=1487#comments> (acerca de la situación de los parodiakis). Consultado el 14 de abril de 2013.
⁴¹ Méndez, José David. *Parodiakis en puestos de periódico*, 1 de enero de 2013, México. <http://vineta33.blogspot.mx/2013/01/parodiakis-en-puestos-de-periodicos.html> (acerca de la venta de los parodiakis en puestos de periódico). Consultado el 15 de marzo de 2013.



Fig. 59. Pin Parodiakis Los Grandes En Chiquito
Clasf picture to pinterest.

“Obviamente adquiriré una para checarlos, pues de entrada lo que llamó mi atención, fue que vinieran personajes como El Chapulín Colorado y Cepillín.

Lo más extraño es que, investigando en Internet para ésta nota, me encontré con que no son tan nuevos, de hecho su Copyright en el empaque es del 2009 y en la red existen sitios que ya hablan de ellos desde el 2010... pero lo más interesante fue el precio, ya que mientras en el ciberespacio y sitios de venta aparecen con precios que van de \$70.00 a \$250.00 cada uno, en el mencionado puesto de revistas pagué tan sólo \$25.00 por una figura, ¿porque ese drástico cambio de precio?... no lo se, pero hay que aprovecharlo, además de que vienen anunciadas la serie 2 y otra serie de mascotas de futbol.”⁴²

42 Méndez, José David. *Parodiakis en puestos de periódico*, 1 de enero de 2013, México. <http://vineta33.blogspot.mx/2013/01/parodiakis-en-puestos-de-periodicos.html> (acerca de la venta de los parodiakis en puestos de periódico). Consultado el 15 de marzo de 2013.

Originalmente fueron lanzados con la propuesta de ser juguetes de colección, se suponía que la colección sería de cuatro series, pero ya no fueron producidas, actualmente si sitio de internet ya no existe. En una entrevista realizada vía internet, Arturo Torres me comento:

Arturo Torres: “Así es, soy mexicano y también hice los diseños y conceptos.” Pues los Parodiakis es un proyecto que murió hace aproximadamente tres años. La empresa que los producía tronó. El precio original era 80 pesos y los vendían en Oxxo. No se vendieron como se esperaba, yo opino que fue por la falta de publicidad. Se fabricaron en la misma fabrica que le produce los juguetes a Kid Robot.

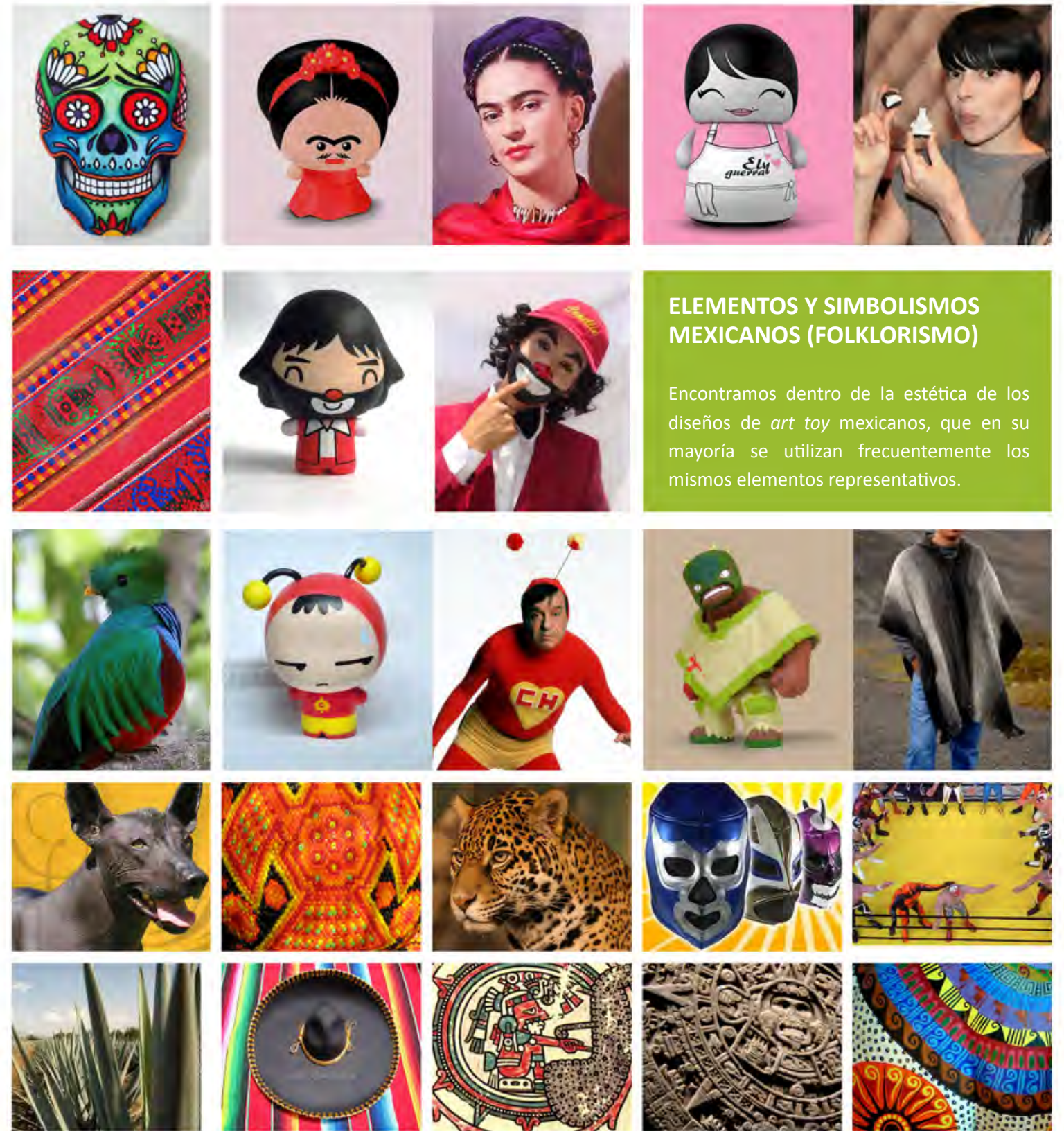
Esta es la fábrica donde se produjeron los Parodiakis y donde Kid Robot hace sus figuras: <http://heroine.com.hk/>⁴³

2.2.5 Elementos y simbolismos mexicanos (Folklorismos)

Como ya lo hemos mencionado algunas de las primeras manifestaciones mexicanas dentro del *art toy* internacional, es por medio de mexicanos que radican principalmente en Estados Unidos, y que por influencia de algunas de las tendencias de “moda”, hacen uso de la apropiación de elementos simbólicos y retoman elementos de la cultura popular mexicana que se folklorizan y se vuelven reconocidos en otros países; y de la misma manera los diseñadores y artistas mexicanos que radican en México suelen utilizar los mismos elementos, con la finalidad de transmitir la cultura mexicana.

Elementos muy representativos, tales como: personajes históricos, personajes y elementos prehispánicos músicos o cantantes, animales, vestimentas, textiles, texturas, colores, calaveras, luchadores, plantas, etc.

43 Torres, Arturo. Entrevistado por Ameyali Magaña vía internet, facebook, México/California, el 05 de marzo de 2013.



ELEMENTOS Y SIMBOLISMOS MEXICANOS (FOLKLORISMO)

Encontramos dentro de la estética de los diseños de *art toy* mexicanos, que en su mayoría se utilizan frecuentemente los mismos elementos representativos.



Fig. 60. Dunny Azteca, 2004 / Ricardo Campa

UN RECORRIDO POR LOS ART TOYS MEXICANOS

2.2.6 Ricardo Campa

Ricardo Campa es uno de los principales iniciadores del movimiento de *art toy* en México, promoviendo este arte que toma como lienzo los juguetes, de tal forma que el juguete deja de ser un objeto dedicado al juego y se transforma en una pieza de arte.

Ricardo Campa fundó Headquarter aproximadamente

vendió toys en México. Su primer tienda la abrió en la colonia Roma con el nombre de 88 Rage, después de un tiempo abrió más tiendas, entre ellas una que se llamaba Kulte, en la colonia Condesa. Luego se fue a vivir a Vancouver donde inauguró una tienda con un nuevo nombre: *Headquarter*, y poco tiempo después transformó a *Kulte* en *Headquarter México*, donde comenzó a vender *art toys*.

En 2004, Ricardo Campa, realizó una propuesta con la colaboración de artesanos huicholes, hizo un Dunny de 8 pulgadas cubierto con chaquira que venía dentro de una caja de madera con aserrín y una cubierta corrediza como estuche de dominó, grabada con láser y agarradera de mecate; del cual envió una fotografía a la gente de Kidrobot a quienes les interesó mucho el proyecto y le pidieron una serie de 24 piezas.

Y para enero del 2007 Kidrobot, presentó a nivel mundial la serie *Dunny's Azteca*, la cual promovida y "curada" por Ricardo Campa, quién había presentado la propuesta para realizarla con el trabajo de varios artistas mexicanos, serie que ha sido una de las vendidas en el mundo, con algunas piezas muy bien cotizadas como el Dunny Catrino que llegó a venderse en 300 dólares cuando el precio normal de cada pieza era en promedio de 8 dólares.⁴⁴

Ricardo Campa: "Sinceramente si creo que los Dunnys Aztecas si tienen que ver con esto por un lado, pero también creo que ya había mucha gente que buscaba como hacer sus juguetes de tiempo atrás, las cosas que pasan no importa si son con una compañía extranjera o no, son valiosas mientras al menos el lema de hacer algo,

⁴⁴ Revista a! Diseño. *Headquarter, Pioneros de Art Toys en México*. Impreso en México, julio 2008, No. 90. pp 82 y 83.



Fig. 61. Dunny Azteca Series 2, 2011/ Marka27



Fig. 62. Dunny Azteca Series 2, 2011/ Tepetonga



Fig.63. Dunny Azteca Series 2, 2011 / The Beast Brothers

es que lo hagas con calidad hay muchos juguetes que han hecho los mexicanos y que están bien chafas y hay otros que están bien padres, no es nada mas hacerlos no solo por que están de moda sino en mi caso de presentarlos afuera."⁴⁵

En 2011 se dio a conocer la serie *Dunny Azteca II*, de Kidrobot. La colección de 14 piezas le sigue a la primera, presentada en el 2007. Entre los participantes que contribuyeron con su diseño para esta serie estuvieron: anaís e3, Oscar Mar, OCHÖstore, The Beast Brothers, MARKA27 y Saner. Con un precio de 9 dólares, se podían conseguir estos objetos en la página de Kidrobot, en un formato de empaque de cada blind box.⁴⁶

Aunque en México se conoce el movimiento de *art toys* desde hace varios años, fue aproximadamente hasta el 2007 cuando comenzaron a surgir las primeras marcas de *toys mexicanos*, como plan B, Toloache *Toys* o Ledy Ledy.

⁴⁵ Big City Life. *Toy Boom (documental)*, (28:47 min), 2010, México. http://bigcitylife.tv/index.php?option=com_hwdvideoshare&task=viewvideo&Itemid=6&video_id=17 (entrevista a Ricardo Campa). Consultado el 20 de mayo de 2013.

⁴⁶ Sopitas. Y con ustedes la Serie Dunny Azteca II, viernes 7 de enero de 2011, México. <http://www.sopitas.com/site/95416-y-con-ustedes-dunny-azteca-ii/> (acerca de la serie Dunny Azteca). Consultado el 20 de mayo de 2013.

2.2.7 Saner (*Custom Toys*)

Edgar "Saner" Flores, nacido en la ciudad de México, es un artista visual, ilustrador y diseñador gráfico cuya obra ha sido exhibida y reconocida internacionalmente.

Su trabajo está fuertemente influenciado por el folklor, las tradiciones mexicanas y la cultura pop. En su obra utiliza elementos iconográficos y simbólicos de la tradición popular mexicana, plagada de ficciones, emblemas, héroes y demonios locales. "Saner logra contemporizarlos tras conferirles un intenso toque de misterio, una sutil perversión y un extraño y estimulante humor." (Alfredo Matus, México, Tenochtitlán, Enero 2009).

Saner en cuanto a su participación en el *art toy*, se ha enfocado al diseño sobre plataformas tridimensionales ya establecidas a través de la intervención o custom; lo cual le abrió las puertas con Kidrobot.

Saner: "¿Qué facilidades hay?, No muchas, la marca con la que mas he colaborado es kidrobot, también con la marca play que hace los *trixies*, las propuestas que hice les gustaron, por supuesto la serie dunny azteca vino a revolucionar lo que era el *art toy* mexicano y abrir puertas



Fig.64. Sicario / Saner



Fig.65. Dunnys Azteca Series I



Fig.66. Sicario / Saner



Fig.67. El Mariachi / OCHOStore



Fig.68. Dunnys Azteca Series II



Fig.69. Ahuacatl / Michelle Prats



Fig.70. Adelita / Oscar Mar



Fig.71. Caja Ciega (Blind Box) / Dunnys Azteca Series II



Fig.72. Chato / J. Leandro Cordova



Fig.73. dunny 8 inches, (2009) / Saner & Kidrobot



Fig.74. Katrino, Dunny Azteca, (2007) / Saner & Kidrobot

para todos, en lo que son customs y propuestas de diseño, ya sea para impresión a gran escala, y el haber colaborado con una marca tan importante puso la atención de todos, afuera en un país como este. La gente que hace *art toy* es gente que de escuela viene haciendo grafiti o diseño y encontraron como un soporte nuevo para reflejar su trabajo.”

“Los diseños nacionales tienen aceptación, hablando en cuanto a juguetes, yo creo que a nivel histórico. Tienen gran aceptación en el extranjero todo lo que son diseños desde juguetes tradicionales hasta ahora el *art toy*, el público de afuera esta como ansioso de lo que pueda salir de este país. México esta en proceso de experimentación de materiales para la producción.”⁴⁷

El trabajo de Saner ha sido publicado en varios libros entre ellos en el libro: *I Am Plastic, Too: The Next Generation of Designer Toys*, de Paul Budnitz.

47 Big City Life. *Toy Boom (documental)*, (28:47 min), 2010, México. http://bigcitylife.tv/index.php?option=com_hwdvideoshare&task=viewvideo&Itemid=6&video_id=17 (entrevista a Saner). Consultado el 20 de mayo de 2013.

2.2.8 El Juguete del Dr. Alderete

Dr. Alderete, diseñador e ilustrador argentino y Andrés Amaya, diseñador industrial mexicano, lanzan en 2007, Plan B, Con la firme convicción de que todos los sueños son posibles y sabiendo que cuando las cosas no salen a la primera siempre hay que tener a la mano un plan B, nace la primera productora de juguetes de vinyl 100% hecho por mexicanos.

Es una coproducción México-Argentina y surge con la idea de diseñar, producir y maquilar en México, pero las cosas no serían fáciles, encontrar quien garantizara calidad, tiempo y compromiso y resolver todas las necesidades que la producción podría requerir, sobre todo tomando en cuenta que es algo que ya casi no se produce en el país, los juguetes. “Convencer a los pequeños fabricantes de que es posible, de que hay un mercado y entusiasmarlos tanto como ellos mismos. De pruebas y errores, de reuniones interminables, de dolores de cabezas y de un entusiasmo casi infantil es que Plan B ve la luz después de muchos meses de trabajo.”⁴⁸

48 Sopitas. *El Juguete del Dr. Alderete*, jueves 28 de junio de 2007. <http://www.sopitas.com/site/657-el-juguete-del-dr-alderete/> (acerca del juguete de vinyl de Alderete). Consultado el 20 de mayo de 2013.



Fig.75. Perro Muerto, 2007 / Dr. Alderete

El trabajo conjunto México-Argentina, ve la luz en julio de 2007 con el lanzamiento de su primer y el que sería el único juguete de la productora. Perro Muerto, se presentó en la galería Kong México D.F., diseñado por el Dr. Alderete, Figura de vinyl de 15cm de altura, de edición limitada a 400 piezas, firmadas y numeradas, su costo era alrededor de \$350.

El interés por esta actividad surge por aburrimiento, por una necesidad de divertirse al diseñar, por la inquietud de trasladar a la adultez una añoranza infantil, que parte de una fascinación derivada de hacer de una imagen algo real y de la realidad un objeto que puede ser de placer visual y de adquisición. Unido a esto deviene también la necesidad de manera individual o colectiva de poder hacer las cosas por uno mismo, de poder expresarse con objetos, y que estos interactúen con el entorno; y que a pesar de la influencia de los objetos y productos que llegan a nuestro país, se refleje una identidad propia,

carácter y esencia. En un principio no se tenía mucha idea de ¿que era? o ¿cómo funcionaba? realmente:

Alderete: “Antes de pensarlo como un *art toy*, era por aburrimiento, y por otro lado aprender, investigar y conocer una nueva forma que en ese momento estaba surgiendo o había surgido hacia muy poco y en ese sentido se me hacía atractivo como un nuevo medio sin pensar demasiado si era un *art toy* o cualquier otra cosa, pues básicamente era eso, el haber descubierto un nuevo medio y ver como podía usarlo, como podía acercarme y si era posible o no y con esa intención.”⁴⁹

En 2010, Jorge Alderete opinaba que era muy temprano para considerar el *art toy* como parte de una cultura de diseño en México, pues aún se podía decir que había muy pocos productos y que aun parecía ser una actividad un poco incipiente, todavía no se ha desarrollado del todo como debiera ser y hay que entender que es muy complicado que esto se logre, pues no se va a desarrollar en poco tiempo, si es que se da, por que por un lado se tiene que desarrollar la industria como tal, hablando concretamente de la industria producción de juguetes de este tipo, y por otro lado se tiene que desarrollar una postura ideológica. Sin embargo, esta ahí, si esta presente la actividad de producción de juguetes de diseño en México y están surgiendo cada vez mas proyectos, y producciones, han surgido empresas que han tenido la iniciativa de buscar la manera de desarrollar y llevar a cabo todo el proceso de producción en México de juguetes de diseño. Tal es el caso de Alimaña Toys, quienes también opinan que hay empresas que siguen haciendo algunos juguetes en distintos materiales, pero que no existe la industria como tal, que somos un país maquilador donde llegan industrias extranjeras y estamos trabajando para

49 Big City Life. *Toy Boom (documental)*, (28:47 min), 2010, México. http://bigcitylife.tv/index.php?option=com_hwdvideoshare&task=viewvideo&Itemid=6&video_id=17 (entrevista a Jorge Alderete). Consultado el 20 de mayo de 2013.



Fig.76. Groucho

Fig.77. Cata-Cat

Fig.78. Spore trooper

Fig.79. Bacteria

Fig.80. Xagu

ellos, “Todavía me acuerdo que en entre los 60 y 80’s todavía podías encontrar productos mexicanos, y la única manera de revivir la industria juguetera en México es competir con Matel, Hazbro, etc. Pero creo que es algo que nunca va a pasar.”⁵⁰

2.2.9 Alimaña Toys

Formada en 2007, por Beto Matalí, Bela Álvarez, Emmy Hernández, Víctor Hernández y Carlos Moreno, Alimaña Toys, es una de las primeras empresas en México dedicadas al diseño, desarrollo y producción de *Vinyl Toys*, realizando productos 100 % nacionales y ofreciendo este mismo servicio a todo aquel que quiera ver su juguete de vinil hecho realidad.

Alimaña presenta su primer juguete de vinil en el verano del 2008, llamado “*Spore Trooper*”, de la colección “Invasión de las esporas malignas del espacio exterior, un homenaje a la ciencia ficción de los años 50, con un toque de H.G. Wells, sazonado con una pizca humor negro.”⁵¹ Es una figura de 8 pulgadas, tiene una espora que brilla

50 Big City Life. *Toy Boom (documental)*, (28:47 min), 2010, México. http://bigcitylife.tv/index.php?option=com_hwdvideoshare&task=viewvideo&Itemid=6&video_id=17 (entrevista a Beto Matalí). Consultado el 20 de mayo de 2013.
51 Revista a! Diseño. *Art Toys a la Mexicana*. Julio 2008, Impreso en México. No. 90.pp 85.

en la oscuridad (*glow in the dark*), y tiene 4 puntos de articulación, actualmente se encuentra disponible en 4 versiones diferentes: *SPORE TROOPER* (verde), *SPORE TROOPER COMMANDER* (roja), *SPORE TROOPER KAISER* (negra), *ATOMIC SPORE TROOPER (glow in the dark)*.⁵²



Fig.81. Spore Trooper, 2008 / Alimaña Toys

Es importante destacar que esta actividad promueva que no solo sean diseños, sino que se generen producciones mexicanas, pues la mayoría de las producciones de los artistas internacionales son hechas en China.

Bella Álvarez: “es el plus que intentamos siempre que la producción sea mexicana, el impacto de esto es que sean cosas muy diferentes a cualquier otra cosa, el hecho de

52 Alimaña Toys. *Vinyl Toys*, 2008, México. <http://www.alimana.com.mx> (acerca de los juguetes y el equipo de de Alimaña Toys). Consultado en Febrero de 2013.



Fig.82. GROUCHO / Extraído de las páginas del comic "EL MUERTITO SABROSON" obra de Producciones Balazo ALIMAÑA hace su interpretación a este pingüino zombie. Zombie de vinyl de 6" de altura, Cerebro jugosito y removible, Edición limitada a 250 piezas.

que sean cosas Hechas en México si llama la atención, les motivan mucho los juguetes, aunque nuestro principal mercado son extranjeros, es donde hay mas aceptación, empuje y apoyo que hemos tenido, no entienden como es posible que en México puedan estar fabricando, la pregunta de cajón es ¿Lo hiciste en China?, No, se hizo en México."

Los integrantes de Alimaña Toys quienes se han dedicado al diseño, desarrollo y producción de *Vinyl Toys* en México, opinan que existen factores fundamentales que pueden obstruir un proceso de diseño exitoso para la producción de un juguete a nivel industrial, pues en su opinión basada en la elaboración de los trabajos que han realizado en su empresa, comentan que los diseñadores o artistas mexicanos pueden llegar a tener una mentalidad inmadura que puede resultar contraproducente tanto en el proceso de elaboración del producto como en los

resultados de este, pues mucha gente se casa con su diseño, y se tiene el miedo de que se tenga que cambiar el diseño, o que se pirateen los diseños, son muy celosos de su trabajo.

Bella Álvarez: "Avientan ideas y propuestas pero nunca las avientan con una visión de producción, una visión comercial, entonces a la hora de que llegan con el fabricante, en este caso nosotros, que vamos a encargarnos de coordinar el desarrollo del juguete, se empiezan a dar de topes con nosotros, porque se les aclaran factores muy importantes, incluyendo el costo, que es lo primero que les espanta, y las limitaciones que puedan tener en base a la producción, a veces quieren algo demasiado complejo que debido a su presupuesto o las características de producción del juguete no se pueden realizar, y muchos se ponen de necios y no aceptan una negativa, y luego por eso las cosas no funcionan, Y piensan que no queremos realizar su producción, porque les estropeamos su visión artística"⁵³

Me es importante mencionar estos aspectos pues son las problemáticas que se pueden enfrentar para el fallido intento de producciones en el país, pues la principal característica de una pieza como esta, es que es un objeto tridimensional, puesto que plasmar una idea que se trae en la mente o en un gráfico en dos dimensiones es distinto a llevarlo a físicamente a un objeto tridimensional y es algo que no siempre se logra visualizar fácilmente, sobre todo la importancia de esto radica en que pueda ser factible de producirse, pues lo que puede ser muy viable en un papel, no significa que pueda ser viable o posible de producirse en un objeto tridimensional.

⁵³ Big City Life. *Toy Boom (documental)*, (28:47 min), 2010, México. http://bigcitylife.tv/index.php?option=com_hwdvideoshare&task=viewvideo&Itemid=6&video_id=17 (entrevista a Bella Álvarez). Consultado el 20 de mayo de 2013.



Fig.83. Xico
Cristina Pineda

2.2.10 Xico

"Tal como está el mundo necesitamos objetos con identidad, que nos recuerden a nuestro país, a nuestras raíces y con los que la gente se identifique", comentó Cristina Pineda.⁵⁴

En 2008, la diseñadora Cristina Pineda creó a Xico, un personaje inspirado en un perro Xoloitzcuintle, que de acuerdo a la mitología Azteca, era el encargado de guiar a las almas al momento de morir. El nombre de Xico hace alusión al origen de la palabra México, por los vocablos xi (fuego) y co (corazón). Xico se ha presentado en esculturas de gran tamaño, figuras de cerámica, figuras de vinyl, el personaje también será incluido en cuadernos, mochilas, joyería y en estampados para prendas, de Pineda Covalín.⁵⁵

Con el objetivo de que Xico integrara tradición y contemporaneidad, fue concebido como un *art toy* que

⁵⁴ Martínez, Fernanda. *Xico, la mascota de México*, 2009 Univision, México. <http://archivo.univision.com/content/content.jhtml?cid=1942771> (acerca de Xico). Consultado el 20 de mayo de 2013.

⁵⁵ Pineda Covalín, es una casa mexicana de moda que se caracteriza por utilizar los patrones tradicionales, figuras e imágenes de las culturas nativas mexicanas como mayas y aztecas. Esta empresa fue creada por dos diseñadores, Cristina Pineda y Ricardo Covalín. La marca se ha expandido por muchos países del continente americano y algunos de Asia, así como Japón.

ha sido intervenido por la española Agatha Ruiz de la Prada, los artesanos Leticia Gutiérrez y Juventino Díaz, el postgrafitero Saner y Cristina Pineda.

En febrero de 2012 se llevó a cabo el evento "Colección de Xico por ilustradores" en el cual se presentaron varias piezas que fueron hechas por diferentes artistas con el objetivo de promover los nuevos talentos, todo eso tuvo lugar en Casa Palacio que organizó esta presentación junto con Cristina Pineda, curada por Vinyles Chiles, un grupo de promotores de *art toy*. A través de estas identidades diversas, Xico ofrece un recorrido por la cultura mexicana que va desde el ámbito artesanal hasta el street art.

Xico se ha convertido en una especie de mascota para México, Xico se ha expandido y por lo tanto ha funcionado como promotor cultural en distintos lugares del mundo. Además de las esculturas que están ubicadas en distintas plazas públicas del país, figuras de Xico de más de dos metros de alto han sido donadas a La Habana, Santiago de Chile, y a la escuela de música Juilliard de Nueva York. En 2010, recibía a los visitantes del Pabellón de México en la Exposición Universal de Shangai y narraba la historia del país desde la época prehispánica hasta la contemporánea. Xico se presentará en un cuento gráfico, donde Xico es una



Fig.84.El Molote (2008) / “El Escobas”

especie de perro-héroe que acompañado del hijo del santo salva al mundo de momias invasoras y extraterrestres malévolos, novela que será traducida a seis idiomas y presentada en el Museo del Cómic en Bruselas, Bélgica, en donde actualmente también esta pieza comparte lugar con Tintín y los Pitufos en el Museo del Figurín y del Comic en Bruselas, Bélgica.

2.2.11 El Molote / Eduardo Escobar “El Escobas”

“Escobas”, Diseñador Gráfico que en el año de 1998, entró en contacto con la revista Fakir, un colectivo subterráneo que ha marcado innegable influencia en el underground creativo mexicano de los noventa y principios del siglo XX. Escobas colabora desde hace unos años en la concepción y la creación de juguetes de autor.

Inscrito en el universo de los llamados *art toys* o juguetes de autor, de reciente furor en México, a raíz de distintas

exposiciones en el año de 2007, el Escobas presenta en 2008 su figura “El Molote” un *art toy* inspirado en la lucha y la cultura oaxaqueña, “resultado de un fructífero proceso de creación, nace como una propuesta de su autor para rendir homenaje a las fisonomías características de los guerreros de la lucha libre.”⁵⁶



Fig.85. El Molote y su empaque(2008) / “El Escobas”

El Molote tiene toda una historia detrás, a diferencia de la mayor parte de los juguetes de autor, cuyas producciones se enfocan en el aspecto de la colección, pero no le dan importancia a la creación de un universo ficticio donde los personajes viven. No es el caso de Bulmaro Espinosa Tochtli, nombre “real” del Molote, originario de Oaxaca, y que es demoledor con sus adversarios gracias a sus características físicas, que lo dotan de una inigualable fuerza.⁵⁷

Es un juguete 100% hecho en México, es fabricado por Plasticpop (Ciudad de México), con una producción de 400 piezas en una edición limitada en 6 diferentes colores, y un tamaño de 8 pulgadas. Fue presentado el 25 de febrero de 2009, en Headquarter para los medios y algunos amigos y más tarde en el Pasaje América, para todo el público.

56 Inkult Magazine, *Molote Art Toy*, 29 de septiembre de 2010, México. pp 135. <http://elescobas.blogspot.mx/2010/09/moloteinkult-magazine.html> (acerca de la figura el molote). Consultado el 12 de agosto de 2012.

57 Escobar, Eduardo. *Molote Art Toy*, 21 de marzo de 2008, México, D.F. <https://www.facebook.com/pages/Molote-Art-Toy/126778867375866?id=126778867375866&sk=info> (información del molote). Consultado el 12 de agosto de 2013.



Fig.86. KoKo (2011)/ Toloache Toys



Fig.87. Lord Kong (2009) / Toloache Toys



Fig.88. Hanna (2010)/ Toloache Toys y Mr.

La figura ha sido intervenida por diferentes artistas y han lanzado varias ediciones.⁵⁸ El lanzamiento oficial tuvo lugar en Munky King el 3 de octubre de 2009 (www.tiendasuperluchas.com). Después de su presentación, el Molote a seguido su curso, se fue a una gira por Europa promocionándose y logró que estuviera a la venta en la prestigiosa tienda Vallery en Barcelona.⁵⁹

2.2.12 Toloache Toys

Hace siete años, en el boom de los *art toys* en México, cuando para muchos diseñadores era un sueño realizar su propia pieza en vinyl, Bern Baños decidió participar en este movimiento. Pero no en vinyl y lejos de las complicaciones industriales que implicaba su producción. Y si con una marca que remite a México en su nombre y en su propuesta: Toloache.⁶⁰

Es una línea de juguetes de tela que reflejan momentos urbanos, son piezas de autor en series limitadas, y son

58 El Escobas. *PlasticPop... nace y da a luz*, 25 de febrero de 2009, México. <http://elescobas.blogspot.mx/2009/09/molote-continua.html> (acerca de como surge “El Molote”). Consultado el 12 de agosto de 2012.

59 El Escobas. *Molote Continua*, 15 de septiembre de 2009, México. <http://elescobas.blogspot.mx/2009/09/molote-continua.html> (acerca de el seguimiento de “El Molote”). Consultado el 12 de agosto de 2012.

60 Revista a! Diseño. Revista bimestral. N° 90. Mayo - Junio, 2008. 96 páginas. *Art Toys a la mexicana*. Impreso en México, julio 2008, pp 98.

piezas de colección, son una juguetera comprometida con las buenas prácticas de comercio y con el diseño sostenible.

Bern Baños: “La mano de obra de nuestra línea de *plushes* es manufacturada por mujeres, la mayoría amas de casa, dándoles una oportunidad para trabajar desde el hogar, recibiendo además un pago justo por su trabajo, beneficiando así a la economía familiar. A la vez buscamos optimizar nuestros procesos evitando desperdicios innecesarios a lo largo de las etapas de producción, colaborando así con el medio ambiente.

“...los juguetes para niños siempre tienen un motivo comercial, más que una expresión artística tal cual. Sin embargo -y a pesar de que la mayoría de los juguetes de diseño o *art toys* no son para jugar - los míos han sido creados para que se juegue con ellos...”

Los *art toys* son objetos de diseño, y está muy bien que la gente pueda apreciar el trabajo y admirarlo desde el punto de vista estético. Así que tenemos juguetes para coleccionistas y galerías, etc. pero también esta el otro tipo cuyo lugar ideal es en la recámara de una persona que juegue con él. son dos tipos de juguetes completamente distintos.”⁶¹

61 Revista Marvin. Revista mensual. N° 94. Abril/mayo de 2011. 80 páginas. *Toloache Toys, Bern Baños*. Impreso en México, pp 80.



Fig.89. Chakal Tois CHTM, (2010) / (Chakal Házlo tu Mismo).

2.2.13 Chakal Tois / Avatar – Boris

Chakal Tois fue inicialmente planeado para producir juguetes de diseñador, bajo ese concepto en 2010 lanzaron el Chakal CHTM (Chakal Hazlo Tu Mismo), otro proyecto mexicano, desde el diseño hasta su producción. Es una figura de aproximadamente 3 pulgadas y tenía un costo de \$150.

Pero la producción de estas piezas tiene algunas complicaciones propias de la falta de industria manufacturera.

Entrevista: “Es muy complicado aquí en México, sobretodo porque no hay mucho apoyo, y luego también, por que no encontrábamos la industria juguetera que pudiera reproducir nuestro juguete, pues prácticamente el juguete en México esta prácticamente perdido, quienes pudieron ayudarnos fueron personas que no necesariamente se dedicaban a la creación de juguetes, sino haciendo otras

piezas como juguetes para perros, pelotas anti estrés, o productos promocionales que no tiene que ver con el juguete de diseñador, pero que utilizan el mismo proceso para llegar a este tipo de piezas.

Con su labor de producir estos juguetes ellos mismos buscan promover que haya mas productos independientes. “No nos apoya ninguna empresa, ni algo parecido, nos movemos por nuestra cuenta y la gente puede hacer sus propios juguetes.

Por otra parte como desarrolladores de este tipo de juguetes, han ido generando una visión, puntos de vista y perspectivas acerca de cómo se ven y se manejan estos objetos, como se desenvuelven, si son vistos como un objeto de diseño o como una pieza de arte: “La gente ubica el juguete de diseñador como arte, por el estilo que cada diseñador pueda poner en el, finalmente cada quien elige que es lo que va a hacer si lo quiere pintar o si lo quiere modelar, o si lo quiere dejar como esta, igual lo reconocen por que es una pieza normalmente que es muy limitada, en este caso nosotros buscamos que se reconozca más como un juguete de diseñador, que se vea que su diseño tiene un sustento por eso buscamos a diseñadores para que nos apoyen con nuestros diseños, precisamente un juguete como tal puede ser una plataforma como un lienzo en blanco, que tiene forma tridimensional, la cual puede ser intervenida por diversos artistas y hasta ese momento se podría convertir en arte.”⁶²

Actualmente se han enfocado más a promover y fomentar el diseño sobre plataformas tridimensionales a través del custom.

62 Big City Life. *Toy Boom (documental)*, (28:47 min), 2010, México. http://bigcitylife.tv/index.php?option=com_hwdvideoshare&task=viewvideo&Itemid=6&video_id=17 (entrevista a Avatar-Boris). Consultado el 20 de mayo de 2013.



Fig.90. Roco Pachukote, 2011 / Rockactivist

**ROCO
PACHUKOTE
PAZ Y BAILE**



Fig.91. Empaque Roco / Rockactivist

2.2.14 Roco Pachukote (músicos de juguete)

Poco a poco el culto por los llamados *art toy* nacionales comienza a despuntar en México, es así como llegan también al mundo de la música.

La empresa Rockactivist, lleva a cabo la producción de un muñeco en serie, un muñeco que representa la versión caricaturizada de Roco, el líder del grupo temporalmente disuelto “Maldita Vecindad”.

El músico cuenta que la idea surgió hace años, sólo que se logró concretar a principios de 2011, porque pudieron encontrar la forma de fabricarlos en serie y distribuirlos en México. “Roco Pachukote” estaba a la venta en Gandhi, El Plaza Condesa y Sarukaku o SK (En el centro histórico). El precio del personaje de Roco promedia 360 pesos.

Roco: “A mí siempre me ha gustado toda esta cultura de los monitos, de todos tipos, desde chavito me causaban mucha fascinación. No fue sino hasta este año cuando llegó la idea fija, y todo el proceso de elaboración tardó como 8 meses, entre sacar el molde y mandarlo a producir. Cuando lo vi terminado me pareció simpatiquísimo, porque esperaba verme onda caricaturizado, y no, se ve hiperrealista, bien chido”, relata el artista.”

Alejandro J. Garza, ejecutivo de Rockactivist, así como otros colegas suyos, encontraron la oportunidad de reproducir efigies de distintos personajes nacionales y en distintas presentaciones, como una producción en serie y que pudiera resultar negocio. En entrevista, para el periódico Reforma, Garza explicó que el público suele consumir materiales exportados y hechos en serie, como los muñecos de crepúsculo, o de algunas series de TV o Barbie.

Alejandro J. Garza: “En México no hay una empresa que manufacture muñecos de este tipo en serie, se hacen uno o dos, pero por encargo y con escultores especializados. Ya con una producción en grande, como la de Roco, fue en China donde encontré la posibilidad de hacerlos, y se mando a hacer 700, para que fuera costearable”.

En su empresa detallo, hay escultores que hacen efigies a escala, sin embargo, el del músico de la agrupación de rock es el primero que lo hacemos en serie, “Lo hacemos solo con base en fotografías, nos dan una foto del personaje, la vestimenta que debe llevar, y así hacemos el molde, el cual se manda para que se produzca.”⁶³

63 García, Juan Carlos. *Músicos de Juguete*, publicado por Periódico Reforma, lunes 19 de diciembre de 2011, México



Fig.92. Diego El León, (2012) / pieza: Yoka, Mr. Mitote

2.2.15 MR. Mitote (Custom Toys)

Heriberto Rodela, mejor conocido como Mr.Mitote. es un gran amante de la naturaleza, defensor de animales, y crítico feroz del acontecer cotidiano que atañe a la sociedad, pero sobre todo es un apasionado del diseño y la ilustración, donde, cabe señalar, se caracteriza por estar lleno de mundos para niños, abundancia de colores y animales. Desde el 2005 Mr.Mitote empezó a realizar ilustración y custom Art, plasmando una técnica especial llena de texturas, pelajes y conceptos basados en la naturaleza; para él, la escultura es un medio donde encuentra la posibilidad de darle a su trabajo un aspecto más realista. (<http://mrmitote.com.mx/>).

¿Cómo pasaste de la ilustración a customizar Toys? Fue por coincidencia. Hace 4 años conocí a Agustín de Anda, quien tiene una tienda llamada *art toys* y me regaló un muñeco de vinil para que lo pintara. No sabía qué hacer realmente con la pieza y pinte lo que pude fue una especie de pulpo raro, que

no tiene nada que ver con lo que hago ahora, pero fue muy importante para mi, pues fue el primer trabajo que hice con formato 3D con técnicas de ilustración tradicional.⁶⁴

Heriberto Rodela (entrevista): “Ya llevo 6 años haciendo eso, realmente para mi es un *hobbie*, es hacer algo que te gusta, pero realmente a veces vendo las piezas, es por ello que ahorita ya lo estoy viendo como un negocio, es por eso que ya hay un momento en el que te tienes que desprender, por ejemplo el *art toy* ya lo hace mucha gente, yo ya quiero desprenderme de depender de una plataforma ya hecha, y hacer mis piezas desde cero, pues ya es como aburrido, muchas veces ya no puedes decir que es una pieza única, he tenido clientes de otros países que me piden piezas y ellos las venden como piezas únicas, pero para mí no son piezas únicas porque tienen una plataforma abajo que no es mía, y aparte es gringa, entonces ya no es una “artesanía”, como que pierde un poco de profesionalismo, como de autenticidad porque aparte no es una pieza totalmente mexicana, es por eso que quiero desprenderme un poco y empezar mis piezas desde cero, a parte es mejor porque puedes darla a un mejor costo, y no tienes que invertir 700 pesos en una pieza para tu aumentarle más para poderle ganar.”

¿Los *art toys* son un negocio? “Sí es negocio, pero en Estados Unidos, aquí si está como mal pagado. En Estados Unidos es una industria, y la gente que esta patrocinada por esa industria gana millones, pero aquí en México nada mas te invitan a colaborar las otras empresas, te dicen cuanto te dan por hacer un muñeco contigo, y generalmente te pagan con cajas de muñecos, ni siquiera te dan dinero, pero este año, México se quedó en un nivel muy bueno, gente de la industria, si reconoce al país, el mundo ya volteo a ver a México”.⁶⁵

64 Revista CKA. Chakota Magazine. Revista bimestral. Nº 35 mayo/junio de 2011. Año 5. *Mr. Mitote*. Impreso en México, pp 62.

65 Rodela, Heriberto, “Mr. Mitote”. Entrevistado por Ameyali Magaña en su estudio ubicado en D.F., Ciudad de México, el 07 de junio de 2013.



Fig.93. Calavera, 2008 / Rabia



Fig.94. Bubble Pink, 2008 / Rabia

2.2.16 Rabia

Una empresa 100% mexicana fundada por Francisco Herrera y Humberto Ramos, creada a partir del sueño de satisfacer el vacío que existía en el campo de los coleccionables en México y Latinoamérica.

Rabia: “Todo comenzó con una sola intención: fabricar esculturas con la más alta calidad tanto creativa, conceptual y tridimensional. Fue así que decidimos forjar un equipo sólido, para marcar una nueva tendencia en México que responda a las exigencias de las empresas y consumidores. Del 2007 a la fecha, la empresa ha tenido una gran transformación, ahora hemos superado todas las expectativas que alguna vez nos planteamos”.⁶⁶

Rabia cuenta con un equipo creativo que lleva a cabo en su totalidad la elaboración de un producto, asiste todo lo que el cliente desee, de la A a la Z, comenzando desde el punto que éste decida, desarrollando nuevas ideas, hasta dejar el producto en la puerta de su casa, y abriendo campo en la realización y producción de figuras que van desde miniaturas hasta figuras de gran formato, utilizando diferentes técnicas

66 Rabia, Página oficial. *About*, 2012, México. <http://www.rabia.com.mx/#services> (información acerca de la empresa). Consultado en julio de 2013.

y materiales como vinil, inyección de plástico, silicón, fibra de vidrio y resina. Las esculturas coleccionables de edición limitada, loa promocionales de gran formato y la tematización de espacios, han servido para que la empresa poco a poco fuera forjando una sólida cartera de clientes que incluyen nombres como Disney, WB, Nickelodeon, Sony Playstation y Televisa, entre otros; así como diferentes producciones de renombrados artistas de cómic tales como Humberto Ramos y Francisco Herrera.

La empresa Rabia esta consciente de que la competencia es global por lo tanto parte de su filosofía de trabajo es mantener la calidad de sus productos al nivel de cualquier otro en el mundo, puesto que la producción de estas piezas implica un proceso de diseño y producción indispensable, es por ello que dividen su proceso de trabajo en dos rubros que responden a sus necesidades. Pre-producción: Dirección de arte, desarrollo de conceptos, creación y diseño de personajes, construcción de esculturas, prototipos, moldes, vaciado de masters y decorados. Producción: Diseño de empaque, fabricación, control de calidad a pie de máquina, transportación, control de aduana, importación y exportación, entrega y distribución del producto.



Fig. 95. Iconic, (2012) / Disney Shorts

2.2.16.1 Cortos de Disney, (Disney Shorts).

Se presenta en México la nueva colección de *Disney* llamada "Cortos de Disney" (*Disney Shorts*). Francisco Herrera y el Publicista Federico Ponce desarrollaron la primera línea de juguetes de colección,, producida por mexicanos, la serie consta de 6 mil piezas de edición limitada con 6 diseños diferentes (*Iconic, Streamboat, Club, Sun Wheel, Classic y Bubble Head*), se trabajó en estos diseños por más de dos años y fueron liberados finalmente en diciembre de 2012.

Entrevista, F. Herrera: "Todo tiene que pasar por aprobación desde el diseño a lápiz que yo hago en una hoja de papel, lo escaneo y se lo mando a *Disney*. De ahí, hasta que hacemos la escultura, el 3D, fue un proceso de dos años (de 2010 a 2012)", y fueron liberados finalmente en diciembre de 2012.

F. Ponce: "Era más la pasión que la tirada financiera".

Cada figura de esta primera colección, fue producida por Rabia, el estudio de Herrera en conjunto con Bunker



Fig. 96. Serie Completa (2012) / Disney Shorts

producciones, y esta basada en las figuras de *Vinylmation de Disney*⁶⁷, y los diseños que adornan la pieza se inspiran en los diferentes estilos del icónico ratón desde su primera aparición animada.

F. Herrera: "Es arte urbano que es una corriente famosa y que realmente es una figura genérica que funge como un "canvas" con decorados completamente diferentes".

"Empezamos desde cero en crear el nombre, el prototipo, la tendencia gráfica, las colecciones, y *Disney* aceptó por primera vez a hacer en México un producto desde la A, a la Z, toda la preproducción está hecha por mexicanos"⁶⁸

Disney Shorts se vende desde diciembre de 2012, en tiendas departamentales y de coleccionistas, y el costo de cada pieza va de \$250 a \$300 pesos, se pueden comprar por separado, o la colección completa. De este proyecto, se espera que salgan varias "series" de colección, conforme pase el tiempo. Las figuras, se basarán en los personajes favoritos de las películas de *Disney*.

67 Los *vinylmation*, son figuras que solo se comercializan en Estado Unidos.
68 Mangas, Mariano. *Diseñan Mexicanos Figuras de Disney*. Publicado por Periódico Reforma, miércoles 16 de enero de 2013, México.



2.2.17 Bugs and Plush

"Este proyecto está dedicado a aquellos que siguen siendo un niño en el corazón y se expresan a través de juguetes de arte."⁶⁹

En 2011 surge *Bugs and Plush* una empresa mexicana formada por Carlos Morales, diseñador gráfico y Raymundo Rincón, diseñador industrial, quienes uniendo los conocimientos del diseño gráfico e industrial desarrollan esta marca y en 2011 lanzan su primera línea de *toys* mexicanos. La primera pieza que realizaron fue *Happig*, en México la figura del cochinito de alcancía es muy tradicional así que decidieron modernizar y estilizar sus formas, y le colocaron en lugar de orejas, antenas de insecto y así fue como se conformó el nombre *Bugs & Plush* (Bichos y Peluches).⁷⁰

Una de las características más relevantes en sus piezas son los materiales y la calidad de estos, en este caso ya nos referimos a un desarrollo de producción industrial en serie, realizado en México con la intención de que cada vez se pueda producir y consumir todo o más los productos nacionales. Sus principales materiales son el vinil, papel,

69 *Bugs and Plush*. Página oficial, 2011, México. <http://bugsandplush.com/> (acerca de sus toys). Consultado el 20 de octubre de 2011.
70 Sarukaku. *Bugs & Plush, Art Toys 100% mexicanos*. 19 de diciembre de 2011, México. <http://www.sarukaku.com.mx/bugs-plush-art-toys-100-mexicanos/> (acerca los creadores de la marca). Consultado el 20 de marzo de 2012.



Fig. 97. Personajes y Materiales / Bugs and Plush

Su objetivo principal es mantener la simpleza en sus diseños para que puedan ser utilizados como lienzo en blanco para artistas, diseñadores y cualquier persona que quiera intervenirlos, otra característica es que todos los diseños vienen con *stickers* para ser agregados a las piezas. El personaje *Doodle toy*, es un *art toy* funcional, ya que a la vez puedes remover la cabeza y utilizarlo como pluma, viene en 4 presentaciones, un lápiz, un bolígrafo, una estilógrafo y un pincel y puedes intercambiarlos entre todos los demás diseños.

Bugs & Plush: "Juguetes de diseño, juguetes de papel y peluches son un pequeño espacio en el que transmitimos lo que sentimos, son una pequeña obra de arte que forman parte de ti. Son pequeños lienzos para pintar o simplemente, los amigos que están contigo para que le haga compañía, te recuerden algo o simplemente te haga feliz verlos."⁷¹

71 *Bugs and Plush*. Página oficial, 2011, México. <http://bugsandplush.com/> (acerca de sus toys). Consultado el 20 de octubre de 2011.



Fig. 98. LLuvix,(2011) / Pitixindos

2.2.18 Tixinda

Tixinda es un Estudio de Arte y Diseño mexicano, creado en el año 2006 por los artistas visuales y diseñadores: Anabel Vanoni y Eric Morales “Morbido”, un espacio fundamentalmente comprometido con el rescate de los valores de su identidad cultural.⁷²

Tixinda es una compañía mexicana que comenzó como una firma dedicada de *art toys*, pero que hoy, se ha convertido en uno de los mejores ejemplos de como un proyecto que tiene como tema central la cultura mexicana, puede innovar, descubrir y desarrollar todo un mundo de fantasía, a través de la inspiración y la creatividad de sus creadores; de cómo,

⁷² Tixinda. *Somos*, 2013, México. <http://www.tixinda.com/somos-2/> (Acerca de Tixinda). Consultado el octubre de 2013.

comenzar a virar la atención en lo que México tienen que ofrecer como país de diseño.

La Marca Tixinda, llega al rescate de lo étnico mágico y es mucho más de lo que nos muestra a primera vista; es un mundo de mil colores que se propone mediar entre las culturas prehispánicas y nuestro hoy, para acercarlos de una manera sencilla, profunda y respetuosa.



Fig. 99. Calatix,(2013) / Pitixindos

2.2.18.1 Pitixindos

“PITIXINDOS” es un proyecto creativo entre Tixinda & Piti Piti. Trabajan en conjunto con Omar Chávez de Piti Piti desde 2009, creando diferentes series de personajes en series limitadas de 30 piezas numeradas, diseñadas por Tixinda y creados por las maravillosas manos del equipo de Piti Piti. Sus personajes se inspiran y se basan en el colorido de los textiles, gráficos y las artesanías de México.

2.2.18.2 Piti Piti Plush Art

Es una empresa mexicana dedicada al *plush art* y creación de objetos. Además de contar con su propia línea de productos, ofrecen soluciones volumétricas en tela a diseños exclusivos de autor.⁷³

⁷³ Piti Piti *Plush Art* Mexicano. Blogspot, 2010, México. <http://pitipitiplush.blogspot.mx/> (acerca de la marca). Consultado en diciembre de 2012.



Fig.100. Tecolote, 2012 / Capulálpam
...dicen que “cuando el Tecolote canta el indio muere”

2.2.19 Juguete Arte Capulálpam

Proyecto de *juguete de arte* de madera en la comunidad de Capulálpam de Méndez, Oaxaca.

Capulálpam de Méndez es un municipio que se encuentra ubicado en la sierra norte de Oaxaca, un lugar en donde se ha iniciado un proyecto productivo conformado con algunas mujeres de la comunidad para desarrollar un negocio auto gestionable de Juguete Arte, empezado a crear una colección de *art toys* hechos de madera.

Son personajes tradicionales inspirados en el imaginario cultural y popular mundo de este lugar, todos fueron diseñados y producidos en la comunidad de Capulálpam. Algunos de los personajes son “Matlazihuatl” que se dedica seducir a los hombres descarriados, “Diablo de la tienda” existe en lo alto del peñasco del pueblo una tienda encantada que el diablo abre sólo el 24 de junio, “Duende” unos buenos, otros malos, unos espantan, otros encantan, el “Tecolote” dice la leyenda que cuando el tecolote canta el indio muere.

El trabajo consta de 10 personajes diferentes realizados en madera, esta serie tiene un número limitado de 100 piezas, por lo que cada personaje solo se reprodujo 10 veces. El

costo de cada pieza es diferente pero entre todas el rango de precios sólo es de \$450 y \$750, y la altura lo personajes varia de los 22cm de altura hasta los 11cm.

Estos juguetes promueven cuatro valores importantes, el antropológico que contribuye al rescate del patrimonio cultural de Capulálpam, el ecológico al utilizar madera que proviene de los bosques y el buen uso de los recursos naturales, el social pues promueve que participen mujeres artesanas, carpinteros de la comunidad y el valor artístico ya que cada pieza tiene una concepción, un trasfondo y una historia, el trabajo artesanal hace que cada pieza sea única.

Es un proyecto artístico, de diseño y de artesanía, pero también es un proyecto social y ecológico, en donde se busca que no solo te lleves un personaje sino parte de su cultura en ello.⁷⁴

⁷⁴ Rodríguez, Paola. *Capulálpam Toys*, 6 de febrero de 2012, México. <http://vinyleschiles.com/2012/02/capulalpam-toys/> (acerca de los juguetes de madera de Capulálpam). Consultado el 24 de febrero de 2012.



Fig. 101. Juguetes de Vinil para mascotas DOG-Y
Industrias Rosman

2.3 Procesos de Producción y Materiales

Se encuentran los juguetes con acabado artesanal, en donde su característica estética es propia de una artesanía, o bien los juguetes derivados de materiales y procesos más elaborados y complejos como los de una producción industrial en serie, de los cuales se obtienen resultados y características estéticas diferentes, como el aspecto modernizado y estilizado, si bien hay que mencionar que los procesos de producción industrial para estos propósitos en México son costosos, hay algunos procesos que son difíciles de realizar y lograr con buenos resultados de calidad en el país, tomando en cuenta que la mayoría de las producciones de *art toy* en el país son de diseñadores, artistas, grupos o personas independientes y que trabajan con sus propios recursos.

2.3.1 Industrias Rosman / Marco Antonio Vergara

Industrias Rosman, que es de las pocas empresas que se dedican a la fabricación de juguetes en México actualmente,

son fabricantes de productos rotomoldeados en vinil, maquila de rotomoldeo de piezas de vinil o plastisol, moldes electroformados, *art toys*, juguetes de vinil para perros, juguetes de vinil en general, partes de vinil para muñecas.

Se dedica a fabricar partes de vinil para el armado de muñecas, estas partes son cabezas, brazos, piernas y en algunos modelos el cuerpo completo de vinil, las cabezas tienen incrustado el cabello de nylon, ya están decoradas y con los ojos móviles. También proporcionan los accesorios básicos para el armado de las muñecas, como zapatos, calcetas y base metálicas, etc. También se dedica a fabricar juguetes de vinyl para mascotas *DOG-Y*, están fabricados con materiales plásticos mexicanos de alta calidad, no son tóxicos y las pinturas cumplen con la Norma Oficial Mexicana, donde se establecen los límites de biodisponibilidad de metales en artículos recubiertos con pinturas y tintas, la empresa fabrica los productos que vende, y también puede fabricar productos de acuerdo a las necesidades de cada cliente, y cuentan con la maquinaria y equipo necesario.

Marco Antonio Vergara inició su negocio desde 1986, y que como sus ventas a veces bajan por la introducción de productos chinos, actualmente se ha involucrado en la producción de otros productos como en la fabricación de algunos *art toys*, y comenta en una entrevista:

M. Antonio Vergara: “La limitante principal sobre todo al ser jóvenes y que quieren realizar algo, es la cuestión económica tienen muchas ideas en la cabeza y las expresan en una figura o en un modelo pero no cuentan con el dinero para que las cosas se hagan.”

“¿Cómo se hacen actualmente los modelos? Se pueden hacer de la manera tradicional, y es que un escultor va a esculpir la figura en cera y con esa cera se va a elaborar



Fig. 102. Moldes de cobre / Industrias Rosman



Fig. 103. Art Toys / Marco A. Vergara / Industrias Rosman

un molde de cobre por el proceso de electroformado. Actualmente ya se utiliza la tecnología, se elaboran las figuras en computadora se utilizan programas para hacer en 3 dimensiones y luego a través de un proceso llamado estereolitografía se imprime la pieza automáticamente se hace la impresión en 3 dimensiones, ya con esta pieza se va a elaborar un molde de silicón con el prototipo se hace un vaciado en cera, se afina se saca del molde ya la cera rígida ya que esta fría y con esa cera se prepara y se hace el molde de cobre por electroformado ya una vez que se tiene el molde ya sale la pieza a en plástico.”⁷⁵

2.3.2 Rotomoldeo

El Rotomoldeo es uno de los procesos más comunes para la producción de figuras de plástico (vinyl, Plástico ABS, etc), es de los más recurrentes por sus óptimos resultados pero también es un proceso costoso.

El rotomoldeo, conocido también como moldeo rotacional o rotocasting, es un proceso utilizado para la fabricación de productos plásticos huecos. Aunque compite con el moldeo

⁷⁵ Big City Life. *Toy Boom (documental)*, (28:47 min), 2010, México. http://bigcitylife.tv/index.php?option=com_hwdvideoshare&task=viewvideo&Itemid=6&video_id=17 (entrevista a Marco Antonio Vergara). Consultado el 20 de mayo de 2013.

por soplado, termoconformado, y moldeo por inyección para la fabricación también de productos huecos, el moldeo rotacional tiene ventajas particulares en términos de niveles relativamente bajos de tensiones residuales y moldes de bajo costo. El rotomoldeo también tiene pocos competidores para la producción de grandes objetos huecos (más de 2 metros cúbicos) en una sola pieza.

El moldeo rotacional es principalmente conocido por su utilización en la fabricación de tanques, pero también puede ser utilizado para hacer productos médicos complejos, juguetes, embarcaciones recreacionales, y productos altamente estéticos.⁷⁶

2.3.3 Técnicas y Materiales

El necesario el conocimiento de las técnicas y materiales más comunes para, ya sea producciones de piezas con acabados artesanales, o bien para producciones industriales de piezas en serie, a continuación se presenta en una tabla algunos de los materiales y procesos básicos para la manufactura y desarrollo de producciones de *art toy*.

⁷⁶ Textos Científicos. Rotomoldeo, 15 de mayo de 2012, México. <http://www.textoscientificos.com/polimeros/rotomoldeo> (acerca de procesos de producción y plásticos). Consultado el 20 de mayo de 2013.

Fig. 104. Técnicas y materiales más comunes para la producción y reproducción de piezas artesanales

TÉCNICAS	MATERIALES	APLICACIONES
Textiles: <ul style="list-style-type: none"> Soluciones volumétricas en Tela Solución tipo almohadilla Impresión digital en tela Peluche Tejido (Amigurumi) Técnicas Mixtas 	Textiles: <ul style="list-style-type: none"> Telas Fieltro Peluche Estambre 	
Modelado <ul style="list-style-type: none"> Plastilinas Cerámica: <ul style="list-style-type: none"> -Construcción -Incrustación 	Modelado: <ul style="list-style-type: none"> Plastilina o arcilla de polímero: <ul style="list-style-type: none"> -Sculpey, Fimo, Premo! Plastilina epóxica Merlín Espuma de Estireno 	
Reproducción de piezas: <ul style="list-style-type: none"> Moldes de Silicón: El Caucho de Silicón, esta diseñado para la fabricación de moldes flexibles para vaciados de resinas, yeso, ceras y demas materiales. Vaciado en Resina: Los vaciados se hacen comunmente con resinas. 	Moldes: <ul style="list-style-type: none"> Silicón de caucho Fibra de Vidrio Resinas: <ul style="list-style-type: none"> Resinas Poliéster <ul style="list-style-type: none"> -Poliformas Resinas de Uretano <ul style="list-style-type: none"> -Smooth on Espuma de poliuretano 	
Papel <ul style="list-style-type: none"> Plantillas para recortar y armar 	Tipos de Papel: <ul style="list-style-type: none"> Cartulinas o cartón Impresión en Papel 	
Madera	<ul style="list-style-type: none"> material que se adapta a una gran cantidad formas y figuras. 	
Reciclaje <ul style="list-style-type: none"> Construcción a partir de piezas 	Piezas: <ul style="list-style-type: none"> piezas o partes de otros objetos, piezas antiguas, utensilios, envases desechables, etc. Cualquier pieza u objeto que funcione. 	
Impresión 3D: <p>Una impresora 3D es una máquina capaz de realizar "impresiones" de diseños en 3D, creando piezas o maquetas volumétricas a partir de un diseño hecho por computadora. Ofrecen modelos que sirven como prototipos del producto.</p>	Impresoras 3D: <ul style="list-style-type: none"> Impresoras 3D de tinta: El uso de una tinta permite la impresión en diferentes colores. Impresoras 3D láser: Un láser transfiere energía al polvo haciendo que se polimerice. Impresoras que inyectan polímeros: Funcionan inyectando resinas en estado líquido. 	

Fig. 105. Procedimientos Industriales más comunes para producciones en serie

MÉTODO	MATERIALES	APLICACIONES
Inyección de plástico o moldeo por inyección. Es un proceso que consiste en inyectar un polímero, cerámico o un metal en estado fundido (o ahulado) en un molde cerrado a presión y frío, a través de un orificio pequeño llamado compuerta. En ese molde el material se solidifica y la pieza o parte final se obtiene al abrir el molde y sacar de la cavidad la pieza moldeada.	Plásticos: <ul style="list-style-type: none"> Policloruro de vinilo (PVC) (VINILO): Es uno de los polímeros más utilizados por el hombre para su desarrollo y confort, por su amplia versatilidad es utilizado en áreas tan diversas como la construcción, energía, salud, preservación de alimentos y artículos de uso diario, entre otros. Su versatilidad le permite obtener productos de variadas propiedades : es liviano, resistente a la interperie y a la corrosión, no es tóxico, resistencia al impacto, buena relación costo/beneficio y no es atacado por bacterias, insectos u hongos. 	Policloruro de vinilo (PVC) (VINILO): <ul style="list-style-type: none"> -Envases para: botellas para agua, jugos y popotes. -Aplicaciones médicas: bolsas para sangre y diálisis, catéteres, válvulas, etc. -Vestimenta y anexos: Calzado (botas, zapatillas), ropa de seguridad, ropa impermeable, guantes, etc. -Varios: Tarjetas de crédito, artículos de librería, juguetes, mangueras, etc.
Rotomoldeo o moldeo rotacional. Es el método de transformación de plásticos por medio del cual se pueden fabricar cuerpos huecos de gran variedad de tamaños, formas y texturas. Es un proceso de conformado de productos plásticos en el cual se introduce un polímero en estado líquido o polvo dentro de un molde y éste, al girar en dos ejes perpendiculares entre sí, se adhiere a la superficie del molde, creando piezas huecas.	<ul style="list-style-type: none"> Plástico ABS (termoplásticos): El Acrilonitrilo Butadieno Estireno o ABS es un plástico muy resistente al impacto (golpes), proporciona rigidez, dureza, estabilidad, alta resistencia a deformación por calor, resistente al agua y al ataque de algunos químicos. 	
Moldes electroformados. Estos moldes se usan para la fabricación de cuerpos huecos en procesos rotativos. La electroformación es un proceso de electrodeposición de metal, que suele utilizarse para construir moldes para la fabricación de piezas de plástico de morfología compleja, ya que permite reproducir con exactitud formas y texturas difíciles de copiar por otros métodos.	<ul style="list-style-type: none"> Plastisol: El plastisol es la mezcla de una resina (PVC), de un plastificante y otros aditivos que se encuentra en estado líquido a temperatura ambiente con propiedades visco-elásticas, y se puede verter en un molde calentado. El plastisol se utiliza como recubrimiento superficial: puede colorearse, y tener texturas, y es resistente a la abrasión, la corrosión y la electricidad . 	Plástico ABS (termoplásticos): <ul style="list-style-type: none"> -Automotriz: (ductos, paneles, tapas de rines, parrillas, espejos, etc.). -Equipo industrial: de oficina, del hogar (refrigeradores, hieleras, carcazas para TV, computadoras, electrodomesticos, herramientas, jardinería), muebles. -Juguetes: Como bloques de LEGO y las piezas plásticas de casi todas las figuras de acción de BANDAI.
		Plastisol: También se utiliza para la creación de equipo médico (por ejemplo bolsas de venoclisis), mangueras, juguetes, pieles sintéticas, suelas de zapatos, compuesto selladores en tapas plásticas y metálicas, estampados y pinturas.

Vinyles Chiles



Fig. 106. Tienda Vinyles Chiles / Regina No. 87, Local E, Col. Centro

2.4 Medios de Difusión y Eventos Impulsores de Art Toy en México

La importancia de los medios de difusión son imprescindibles para el fomento y crecimiento de este movimiento, de hecho han sido parte fundamental para que en los últimos años se haya incrementado esta actividad. La mayoría de los espacios que presentan estos productos, son tiendas-galerías, algunas ya reconocidas y en su mayoría totalmente dedicadas al *art toy*, son espacios conformados por artistas, diseñadores y/o seguidores o coleccionistas de juguetes de diseño, quienes no solo están preocupados por las ventas de estos productos, que en su mayoría son de origen extranjero, comúnmente provienen de Hong Kong o Estados Unidos, sino que ya se exhiben piezas de gran calidad de marcas, producciones o intervenciones mexicanas, organizan eventos e imparten talleres para el conocimiento y uso de algunas técnicas y materiales, para promover la producción mexicana en este

ámbito, pues no solo hablamos de diseño de juguetes, sino de un espacio creativo, que da lugar a la ilustración, diseño de carteles, playeras, etc.

2.4.1 Vinyles Chiles

Vinyles Chiles es un medio de difusión impulsor del *art toy* y todo lo relacionado a esta actividad artística del arte pop. La presencia del *art toy* en México se ha incrementado al sumar adeptos, marcas, coleccionistas, creadores, etc. VinylesChiles es un escaparate de lo que está sucediendo en México y el mundo en éste ámbito. Actualmente está conformado por un sitio virtual y uno físico; el sitio virtual: vinyleschiles.com está conformado por dos partes importantes: Blog y Foro; el sitio físico: VinylesChiles funciona como Tienda y Galería. La presencia de VinylesChiles aumenta día a día y es reconocida por el movimiento al comunicar de forma masiva las actividades, exponer las obras, vender piezas únicas y ser el punto de encuentro entre los artistas del *art toy* y el público a través del medio más rápido de comunicación actual: el Internet.

2.4.1.1 Domingo Pérez / Oscar Uzziel Martínez

Domingo Pérez y Oscar Uzziel de Vinyles Chiles, opinan que están creciendo las formas de expresión mediante una superficie tridimensional, que le da otro carácter a un diseño. "Sirve de mucho el internet, pues tuvo que ver para que supiéramos como estaba la onda y para que llegara a nuestro país, de que nos gustara, y para ver que podríamos hacerlo también en México. Encontrar como lo vas a hacer, con que materiales, quien te lo va a hacer en México es muy difícil y ahorita es experimentar todo eso, tanto con diseños, y que es lo que funciona en México, que le gusta a la banda, ver precios ver diseños, todo esto lo que están produciendo, a penas se están dando cuenta de mucho de eso, el movimiento es nuevo y se esta introduciendo en México, e ir abriendo camino y ver como lo vas a hacer con que recursos y que necesitas para poder colocar un juguete y que la banda lo



Fig. 107. SK Sarukaku, Isabel la Católica #87, local 101, 1er piso, Regina, Col. Centro

quiera tener en su repisa. Ha tenido buena aceptación, pero le ha faltado un poco mas de difusión es un movimiento que apenas empieza en México, hay posibilidades de explorar más mercado, mas áreas y que no siempre sean los mismos artistas, depende de como se vea, si es artista, si es diseñador si es ilustrador o grafitero, por que si es importante por que tiene que ver el contexto en el que sale y la gente lo recibe, por que si es muy subjetivo es decir para mi un munny es arte y para otro es un juguete. Tienen buena aceptación, lo que creo es que por fuera nos ven como que siempre quieren el típico muñequito con sombrero de charro, es difícil salir al mercado internacional y decirle que no nada mas es eso, la mascara de Quetzalcóatl, los luchadores o las calaveras sino demostrar que hay mas cosas es un poco lo difícil, pero de los pocos que han salido han tenido buena aceptación."⁷⁷

2.4.2 Tienda SK Sarukaku

Es un espacio dedicado al *art toy* y al diseño, SK es un proyecto que fue iniciado por los diseñadores gráficos Ericka Cortes (Lady Micka), Israel Isidro (Dr. Nel) y Jennifer Albornoz. En diciembre de 2008 se encontraron con un

⁷⁷ Big City Life. *Toy Boom (documental)*, (28:47 min), 2010, México. http://bigcitylife.tv/index.php?option=com_hwdvideoshare&task=viewvideo&Itemid=6&video_id=17 (entrevista a Domingo Pérez y Oscar Uzziel). Consultado el 20 de mayo de 2013.

juguete de vinyl llamado Munny, que era una figura en blanco y que se podía personalizar (customize), actividad a la cual se le llamaba "*art toy*", y buscando más información acerca de este movimiento descubrieron que había más de estas figuras tridimensionales de varias formas y de varios diseñadores, y así comenzaron en enero de 2009 un blog llamado *Sarukaku art toy* en donde informaban sobre lo que sucedía en el movimiento de *art toy* en el mundo, al mismo tiempo comenzaron a contactarse con otros toyeros en México por medio de foros y redes sociales; por otra parte en este mismo año inician con sus primeras piezas (Melina y Guerrero Demonio).

Israel: "¿En qué año surgió la tienda y cuáles han sido sus avances y/o alcances?, En mayo de 2010 presentamos en Tixinda una serie de 5 dioses de la vida en donde conocemos a Jennifer Albornoz quien nos compro dos figuras y platicando con ella nace el proyecto de poner una tienda la cual se concreta en diciembre de 2010 en un pequeño espacio, es tal el éxito de la tienda que en febrero de 2011 surge la oportunidad de crecer a un local mas grande, y en agosto del mismo año vuelve a crecer para poder tener un pequeño espacio para la exhibición de pequeñas exposiciones, talleres y presentaciones de artistas nacionales e internacionales."⁷⁸

⁷⁸ Tienda, SK Sarukaku. Entrevista realizada por Ameyali Magaña, vía internet, Facebook, México, el 07 de noviembre de 2012, México, D.F.

Es un espacio dedicado a diseñadores gráficos, diseñadores industriales, artistas plásticos, grafiteros, estudiantes y todo publico amante del *art toy* o juguete de diseñador, puedes encontrar *art toys* de diferentes países, marcas y materiales como: *Kidrobot*, *Toy2R*, *Muttpop*, *ToyQube*, *Deego Toys*, *Uglydoll*, *MAD*, *Sketchbot*, *Lunkartik*, *Rabia*, entre otras, también contamos con libros, playeras, serigrafías, bolsas, cuadernos, stickers, etc.

De los eventos mas importantes en la tienda: Presentación de la línea de *art toys* *Bugs and Plush*, Serie *Dunny custom* día de muertos 2011, presentándose 15 artistas toyeros, Concurso android 2011 (participantes 60), *Animal toys* Arca con customs de animalitos para recaudación de fondos para albergue de perros San Cristobal, The avengers art show Heroes Reborn, presentación y firma de autógrafos de la tojera e ilustradora japonesa Aya Kakeda artista de *Kidrobot*, concurso de *custom toy* día de muertos Pélame los dientes (participantes 94), Presentación y firmas de autógrafos del artista tojero e ilustrador estadounidense Jesse Hernandez, artista de *Kidrobot*, próximamente (2013), batallas épicas presentándose en exposiciones individuales 10 toyeros mexicanos.

Otras Tiendas

Existen otras tiendas como Hedquarter, Colima 244 Col. Roma Norte, 06700 México, D. F., (www.headquarterstore.com). Rojo Bermelo, tienda Monterrey: Río Orinoco #338 L.2 entre Río Moctezuma y Río Rosas, (81), tienda D.F. Amatlán 105, Col. Condesa, entre Campeche y Michoacán. (<http://www.rojobermelo.com>). Guru, Colima 143 esq. Córdoba, Col. Roma, (www.gurugalleryshop.com).

2.4.3 Vinyl Tapatío, el mundo del Art Toy en la Universidad de Artes Digitales

La Universidad organizó un evento el 26 de noviembre de 2011, reuniendo a artistas y creadores del mundo del *art toy*,

en donde hubo exposiciones de customs y originales, venta, talleres, conferencias, proyecciones únicas, etc. El evento de Vinyl Tapatío se llevó a cabo en las instalaciones de la Universidad de Artes Digitales (UAD), ubicada en Guadalajara, Jalisco. El evento incluía talleres de reproducción de objetos con silicón y resinas, y el taller de producción de prototipos con plastilina de Polímero. Así como la presentación de los documentales *The vinyl frontier* – Documental de Daniel Zana y *Documental Toy boom* – de “*Big City life*”.

2.4.4 Talleres de Técnicas y Materiales para Art toy

En la actualidad se ofrecen diversos talleres que pueden ser utilizados para adquirir conocimientos sobre procesos y usos de materiales, herramientas y alternativas para la construcción de *art toys*, empleando diversas técnicas, y tecnologías, para la reproducción de objetos. De lo más común son talleres para la elaboración de moldes de silicón y vaciados en resinas, talleres de modelado con plastilina de polímero, talleres de jugues elaborados con telas, y algunas opciones digitales como el 3D print. Aún algunas de esas técnicas ofrecidas en talleres que pocas horas de duración, no son 100% factibles, funcionales o redituables, puesto que no todas ofrecen objetos con una buena calidad en sus resultados, o bien se necesita mucho tiempo de experimentación para el dominio de la técnica y el material, para llegar a obtener los resultados deseados, pero si bien, ofrecen las posibilidades de experimentación y exploración de otros de materiales.

2.4.5 “Acaestoy” (concurso), revista a! Diseño.

La revista a! Diseño y el Dr. Morbito lanzaron un concurso con mucha ilusión de generar un espacio donde generosamente se abriera la posibilidad de acercar talentos lúdicos, para los amantes de los juguetes de diseñador o *art toys*; se llevaría a cabo uno de los eventos más importantes de *toys*, el concurso “Acaestoy”, el cual consistía en crear un juguete original siguiendo los requisitos de la convocatoria



Fig. 108. Convocatoria (anuncio), “Acaestoy” / a! Diseño.

que salió publicada en a! diseño. Los primeros diez serían premiados con uno de sus juguetes y los primeros 5 serán producidos en serie y un porcentaje de la venta será para los ganadores. La fecha límite de entrega, sería para el 27 de Febrero de 2009, pero por razones que se sumaron en peso y forma, decidieron tomar la determinación de cancelarlo, principalmente para no correr riesgos de que se pudiera malinterpretar la intencionalidad con que fue gestado el proyecto, la intervención de fines lucrativos y por sobre todo la honestidad moral de la revista a! diseño y el Dr. Morbito. Con cierta tristeza se perdió este proyecto que pretendía brindar un espacio pensado para posibilitar la evolución del diseño y el juguete de autor en México.



Fig. 109. Toy Boom (documental) / Big City Life

2.4.6 TOY BOOM, Por Big City Life

En 2011 se presenta el primer documental realizado por Big City Life, que trata sobre el boom en México de los *art toys* o juguetes de diseñador, viendo los diversos puntos de vista de aquellas personas que están constantes en este movimiento contando un poco de lo que han hecho dentro de este movimiento como son Jorge Alderete y Andres Amaya, Saner, Vinyeschiles, Chakal Tois, Alimaña Toys, Ricardo Campa e Industrias Rosman, contando un poco de lo que han hecho dentro de este movimiento. Por el momento el documental solo se puede ver en línea en la página de Vimeo.⁷⁹

⁷⁹ Big City Life. *Toy Boom*, (28:47 min), 2010, México. http://bigcitylife.tv/index.php?option=com_hwdvideoshare&task=viewvideo&Itemid=6&video_id=17 documental sobre art toys mexicanos). Consultado el 20 de mayo de 2013.



Fig. 110. Producción y economía de un *art toy*

2.5 De la investigación a la Producción

Para muchos iniciarse en esta labor de crear, producir y vender juguetes de diseño en México, ha resultado y puede seguir siendo una tarea complicada, un largo camino por recorrer, debido a la situación económica y la poca producción juguetera en México.

Pero como lo hemos podido ver no es una tarea imposible, se han logrado hacer producciones 100% hechas en México, y de las cosas más importantes que podemos enfatizar, es que hay principalmente profesionistas capacitados, con conocimientos de diseño como detonante y punto de partida y llevados a la práctica para poder desarrollar con grandes resultados esta actividad, con investigación y experimentación llegan a tener conocimientos y dominio de materiales y métodos de producción así como la búsqueda de quien pueda manufacturar y contribuir haciendo el intento de crear industria, aunque sea pequeña o de manera independiente en el país, es decir el interés no solo

es de manera creativa, sino de interés económico, nacional, y de un poco “demostrar que se pueden hacer producciones en México”, y que hay esa capacidad de generar productos propios e independientes, a veces tratando de desligarse un tanto del consumismo de los productos de importación.

Los productos realizados bajo la idea de *art toys* son elaborados por quienes se preocupan por generar productos de gran calidad en donde se pueda apreciar los resultados producto de un trabajo de diseño y un método de producción, aunque sean de manufactura propia, hechos a mano, pues en México aun la producción artesanal es muy fuerte y es la opción muchas veces a falta de recursos de producción y sobre todo de las producciones industriales, muchos diseñadores de *art toys* hechos con telas o tejidos, han escogido esta opción por su escasez en recursos de producción, que son mucho más sencillos de realizar, pero que no sean productos mal hechos, pues tienen que competir en el mercado de los productos de diseño. La artesanía sigue siendo negocio, y en algunos casos muy lucrativo y adaptándose a los tiempos, se busca ofrecer un producto cada vez más personalizado y exclusivo. Precisamente este último factor, la exclusividad, es uno de los puntos fuertes del producto artesano ante un mundo de macro-superficies llenas de productos “made in china - todo a (un solo precio)”.

Pero aún con la falta de la industria juguetera nacional, se han realizado *art toys* mediante procesos de producción industrial, que se han podido llevar a cabo, quizás puedan ser procesos mas complicados, un poco de experimentación todavía y costosos, pero poco a poco se establecen rutas y medios para lograrlo.

En otro aspecto también se encuentra la necesidad de tener opciones y escoger personajes creados en México con historias y contextos que conocemos y podemos reflejarnos e identificarnos, o bien que sabes son producidos por otros mexicanos y en este sector puede haber una valoración de ello.

Producción de un Art Toy. Después de realizar un recorrido por el panorama general del *art toy* internacional y el *art toy* en México, hemos adquirido bases para establecer el diseño y poder desarrollar un proceso de producción de una pieza de *art toy*.

2.5.1 ¿Qué necesito para producir un Art Toy?

En algún momento deviene para el interesado la curiosidad de producción y las posibilidades reales o no para producir *art toy* en el país. Si te haz preguntado ¿Cómo produzco mi propio *art toy*?. Como ya lo he mencionado, muchos diseñadores de “*plush*” han escogido este material por su escasez en recursos de producción, que son mucho más sencillos de realizar.

Cualquiera que considere diseñar un juguete, tiene que tomar en cuenta muchos factores que intervienen en la elaboración de una de estas piezas: ¿Cuántas piezas se producen?, ¿Qué material o método de producción debo seleccionar? Un factor importante en una de estas figuras es el hecho de que los materiales y/o el proceso de producción influencia al diseño, por eso hay que decidir el más adecuado. ¿Cuál es el número de piezas individuales que se producen y cuántos pasos se requieren?. Es por ello que en otro aspecto y sin dejarlo de lado como final en el proceso de desarrollo de un juguete hay que mencionar o añadir su derivada incorporación al mercado juguetero; el algún tiempo el mercado se tomaba la iniciativa de descubrir un nuevo material o una nueva técnica, pero hoy en día por otro lado el mundo del arte y diseño se acerca más al mercado de manera independiente en la fabricación de un producto propio, fabricado por el autor, en la fabricación por encargo o e la búsqueda de producciones limitadas. ¿Si llevará o no un empaque?, ¿Qué tipo de apariencia deberá tener el empaque o quién deberá encargarse de las ventas? y tal vez, la pregunta más importante de todas: ¿Qué tan caro será producir mi juguete?, los números oficiales por los costos de producir figuras están rara vez disponibles, pero parece que solo algunos podrían cubrir los gastos de sus diseños, ya que con una producción de 1000 piezas con un

empaque de alta calidad el total de producción puede alcanzar el costo de un auto pequeño.

Es importante mencionar la motivación que lleva a los autores a la elaboración de estas piezas, casi todos los diseñadores y artistas, refieren a su niñez como motor creativo para elaborar sus piezas y diseños, de esta forma aquellos, juguetes, series animadas, historias y experiencias son parte fundamental para la concepción de nuevas propuestas. Cada vez más, los límites creativos se borran, a partir de las múltiples posibilidades, creando medios de expresión personales para los diseñadores sobretodo, y se hace cada vez más difícil de delimitar las formas estilísticas, o la expansión de las expresiones.

Es por ello que damos paso al siguiente capítulo en donde se llevará a cabo el desglose del desarrollo de un método de diseño para realizar una pieza de *art toy*, derivada de una madurez adquirida por medio de la investigación, en cuanto a la concepción de este tipo de objetos.

Si bien es cierto que conocer la problemática, las ventajas y desventajas del tema, no brinda la solución específica de un método de producción, por lo que probablemente estará sujeto a un proceso de experimentación; pero es importante aclarar que antes de que lleguemos al punto de la producción de una pieza, hayamos comprendido ciertos factores determinantes y que son necesarios para poder iniciar y finalizar con éxito obteniendo los resultados deseados para dicha producción.



Fig. 111. Toná, Cerámica, 2012
Amejali Magaña

PROPUESTA
DE DISEÑO DE
Art Toy





Fig. 112. Taller *Plush*, Tienda SK, 2012
Omar Chavez / Piti Piti *Plush Art*

3.1 DISEÑO DE PERSONAJE PARA UN JUGUETE

Actualmente los objetos han adquirido nuevas interpretaciones o conceptos que los conforman, no siempre son contemplados como un simple objeto, sino como un objeto que te identifica, satisfacen necesidades propias de la actualidad. Hay un universo de objetos y dentro de ese gran universo se encuentran los juguetes de autor.

¿En qué se basa el hombre para crear estos juguetes?, pues principalmente en las necesidades que surgen a lo largo de su existencia y de esto se encarga el diseño, en donde todas las ideas del hombre se mezclan para crear algo que sea ergonómico, original y funcional. De todo esto surge un juguete muy especial que puede llegar a trascender y de la misma manera ser modificado a través del tiempo.

El diseño del juguete siempre está en constante cambio y trasciende en todo el mundo, haciendo de cada juguete un objeto único. Entonces ¿Por qué hay juguetes que son tan exitosos y son vendidos en todo el mundo?,

la respuesta es simple, porque son juguetes en los que para su creación se analizaron las necesidades, el sector a quien van dirigidos y demás características, que con un diseño original y exclusivo desempeñan sus funciones, por eso son juguetes que hacen historia. La gente es siempre más exigente y demanda cada vez más juguetes con nuevas características, que satisfagan necesidades existentes y futuras. Por eso, el diseño jamás va terminar porque la innovación está a la orden del día y la creatividad se explota continuamente, porque el hombre siempre está imaginando, analizando y creando.

Para diseñar correctamente un juguete hay que tener en cuenta muchos aspectos (materiales, finalidad, requisitos, método de producción...etc), por ejemplo considerar las características del material con el que se va a realizar, si es duro si es blando, su durabilidad, es decir las cualidades que brinda el material, con el objetivo de saber que es lo que se va a ofrecer, determinar las dimensiones del juguete, teniendo en cuenta su funcionalidad, la estética del juguete tiene un papel decisivo a la hora de captar la atención del consumidor, que ejerce un papel muy importante en el juguete, los colores y las formas dinámicas, y de todo ello, surge la creación de un juguete que puede llegar a trascender o no, siendo cada juguete un elemento único.

Proceso creativo: La creación de un buen personaje resulta esencial para el éxito de su desempeño; sin personaje no hay historia, sin historia el personaje no cobra vida, sin vida no hay acción, sin acción no hay conflicto, sin conflicto no hay historia.

Un personaje es un ente que cobra vida, y que puede ser capaz de ejecutar acciones dentro de una historia; esta historia puede ser lo suficientemente compacta para definir al personaje, pero aun así hay que desglosarla en determinados aspectos fundamentales para poder comprender al personaje por medio de la historia o la historia por medio del personaje; desarrollar estos elementos son importantes para poder lograr diferentes situaciones como que los personajes puedan llegar a transmitir al espectador pensamientos, emociones o



Fig. 113. Taller Creación de Personajes, MUJAM, 2013
Bela Álvarez - Alimaña Toys

sentimientos. ¿Quién es este personaje? ¿De donde proviene?, ¿Qué hace?, ¿Para que propósito será hecho?, ¿En qué medios será visto? ¿A que público esta dirigido? ¿Cuáles son las características de ese público? ¿Qué mensaje quieres dar mediante él?. Es básico crear un historia detrás de el personaje, crear un concepto y desarrollarlo con base a las respuestas de estas preguntas, para poder vivir los personajes, los momentos en que actúan y suceden los hechos en un contexto de espacio y tiempo determinado.

a) Propuesta personal con un *target* definido:

Creación de un personaje a partir de un mercado y un público objetivo, es decir designar el producto a un destinatario ideal.

- A partir de 1 *target* definido (que tipo de juguete).
- A partir de una propuesta personal.

Es necesario tomar en cuenta si se va a poder producir en un futuro, a quien lo queremos enfocar, detectar si se trata de diseñar por diseñar o esta estructurado y planeado, tomando en cuenta al posible comprador.

b) Diseño del Personaje:

- Bocetaje con formas básicas.
- Referencias o estilos.
- Formas dinámicas
- Diseño ergonómico y estable.

c) Características:

- **Historia:** es importante, crear la historia del personaje, ver al personaje en movimiento, desarrollándose dentro de un entorno, para ver sus alcances, a pesar de que al final termine en una pieza fija.
- **Estados emocionales:** expresiones y colores.
- **Pruebas de color:** El mismo producto con diferentes colores.
- Relacionarlo con otros personajes.
- Elementos escenicos y *background*.
- **Accesorios:** implícitos o de uso.
- Accesorios de regalo para época especial.
- Familia de productos.
- Propuestas alternas.
- Empaque.

d) Procesos de producción:

Establecer y definir un proceso de producción y materiales viables para la construcción de la pieza en un objeto tridimensional y establecer cuales serán los parámetros para lograr que un producto de la calidad y en la cantidad deseada y que sea terminado en la fecha establecida a un costo mínimo.

En muchos casos, los problemas relacionados con la calidad del producto pueden deberse a la aplicación de métodos erróneos de trabajo o a una mala desición en cuanto a los materiales, o condiciones tomadas para la realización del trabajo.

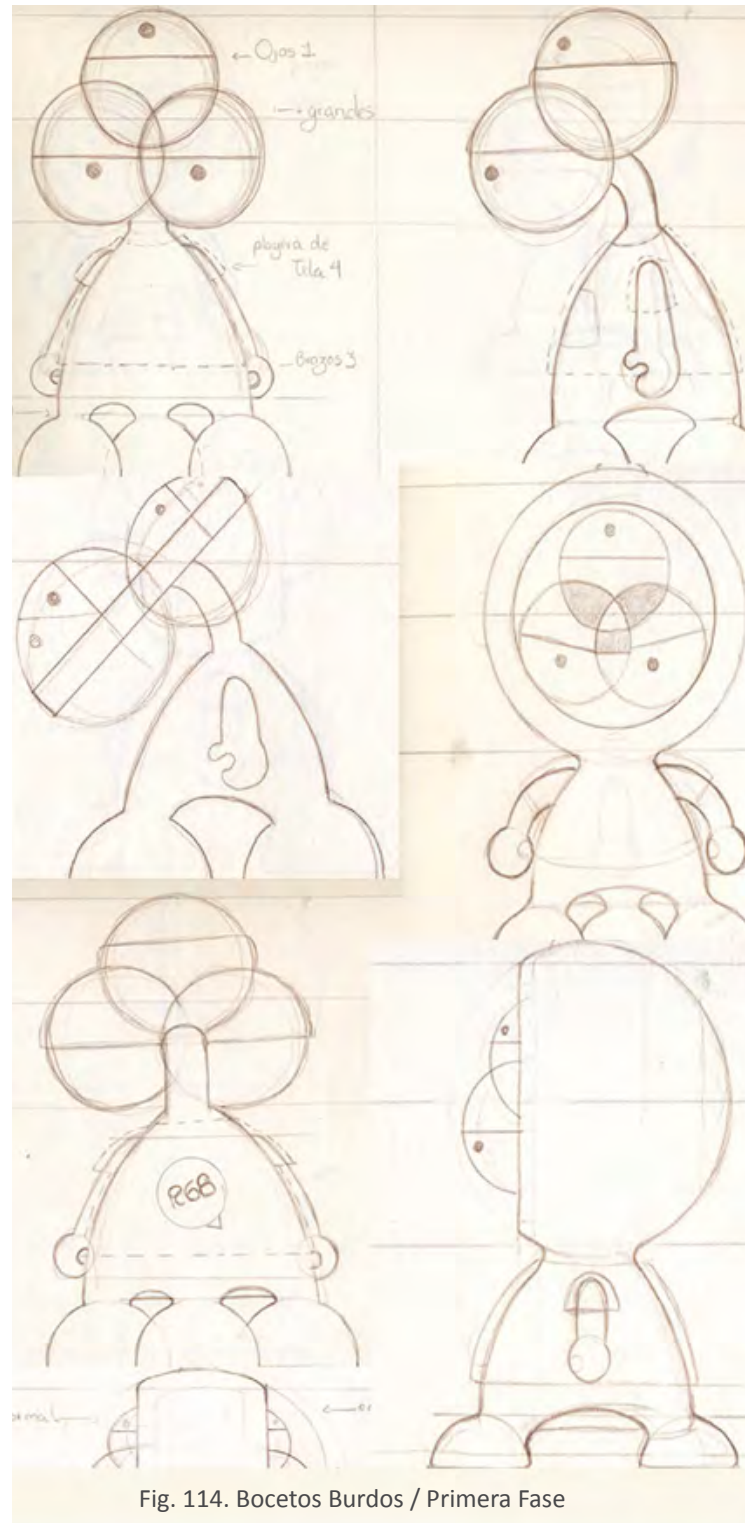


Fig. 114. Bocetos Burdos / Primera Fase

3.2 Propuesta de Diseño de Personaje para el Art Toy

Es una propuesta independiente, para desarrollar y mostrar un proceso de diseño para la creación de un *art toy*, que será una pieza enfocada a un producto de diseño y dirigida al público adulto, la pieza medirá entre los 15 y 20 cm de altura, que será realizada con procesos básicos de escultura y reproducción de piezas en resina, pintadas a mano y con el objetivo de producir piezas únicas debido a las limitantes y los costos de los procesos de producción, tratando así de generar la mejor calidad en los resultados de la pieza.

3.2.2 Diseño del Personaje:

Para llevar a cabo el proceso para realizar y definir el diseño del personaje se desarrollaran una serie de bocetos en distintas etapas:

3.2.2.1 Bocetos

EL Proceso creativo se inicio con bocetos⁸⁰ hechos a lápiz como primer apunte del objeto ideado, aunque no estuviera totalmente definido, posteriormente se realizó una serie de bocetos digitales y con la forma más definida, a partir de los primeros trazos en los bocetos a lápiz, es decir siguiendo esta clasificación de tres pasos:

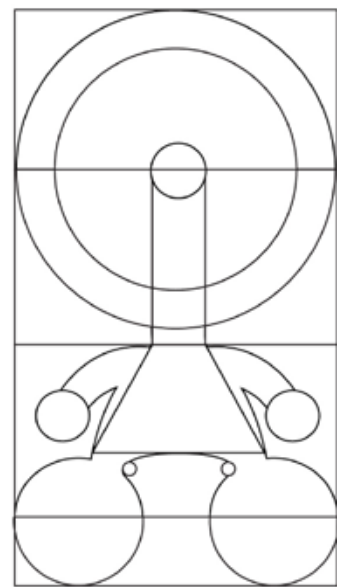
- **Boceto Burdo:** Es la primera idea que se visualiza en la mente y se dibuja a mano sobre el papel y sin ningún contenido técnico, con formas básicas y con la finalidad de plasmar las ideas que se tienen acerca del trabajo a desarrollar.
- **Comprensivo:** Aquí se ajustan las ideas para hacerlas más comprensibles y de mayor vista, para establecer otros aspectos y delimitar características.
- **Render:** Aquí se genera un Boceto final, que alcance una mejor visualización de como quedaría el objeto finalmente, así como la composición de todos los elementos que se usarán en la reproducción final.

⁸⁰ Un **boceto**, también llamado esbozo o borrador, es un dibujo realizado de forma esquemática y sin preocuparse de los detalles o terminaciones para representar ideas, lugares, personas u objetos.

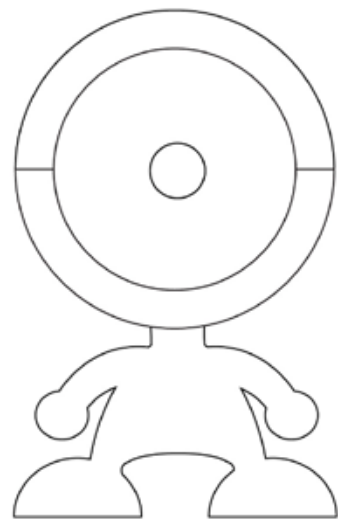
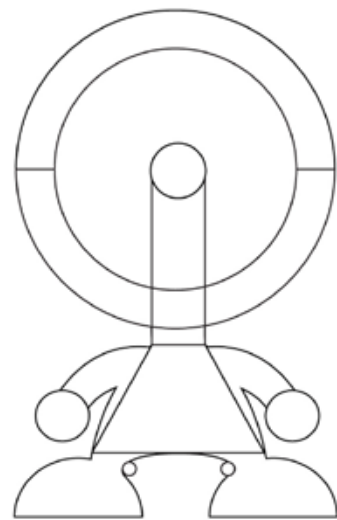
3.2.2.2 - Fig. 115. Bocetos Comprensivos



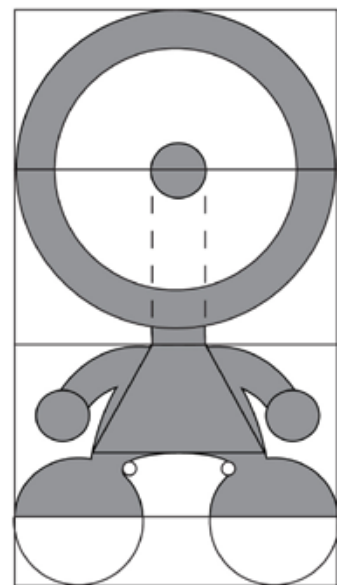
3.2.2.3 - Fig. 116. Solución Bidimensional del Personaje



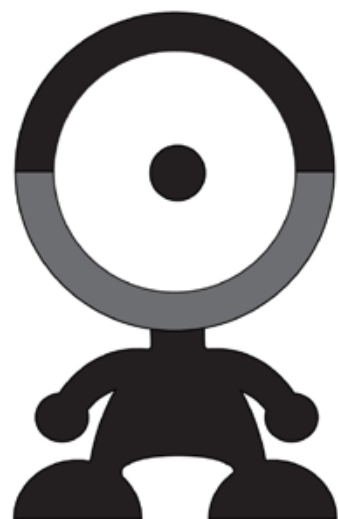
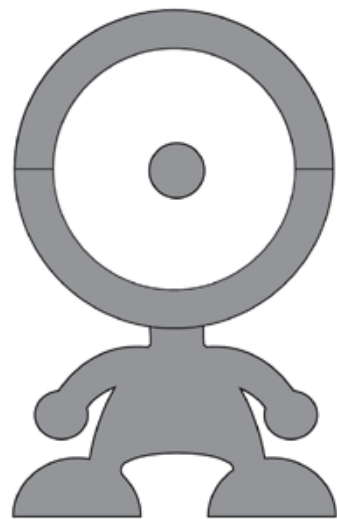
Diseño del personaje, a partir de formas básicas: círculos, trapecios, y líneas.



Solución del personaje en un Gráfico bidimensional



Solución del personaje con plasta de color

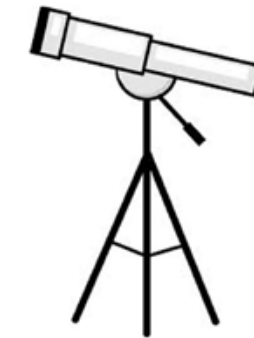


Solución del personaje con plasta de color

3.2.2.4 - Fig. 117. Referencias del Personaje Solución Bidimensional y Proyección Tridimensional



Referencias gráficas Telescopio Refractor



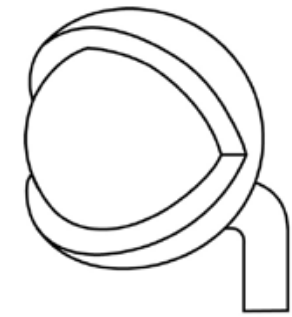
Referencias gráficas Ilustración y síntesis de la forma de un telescopio



Referencias gráficas Tripoide Flexible-Duplimax



Referencias gráficas Mini Tripié C/Burbuja-JOBY



CABEZA del personaje basada en la forma del telescopio. CUERPO con tres pies ergonómico y con estabilidad .



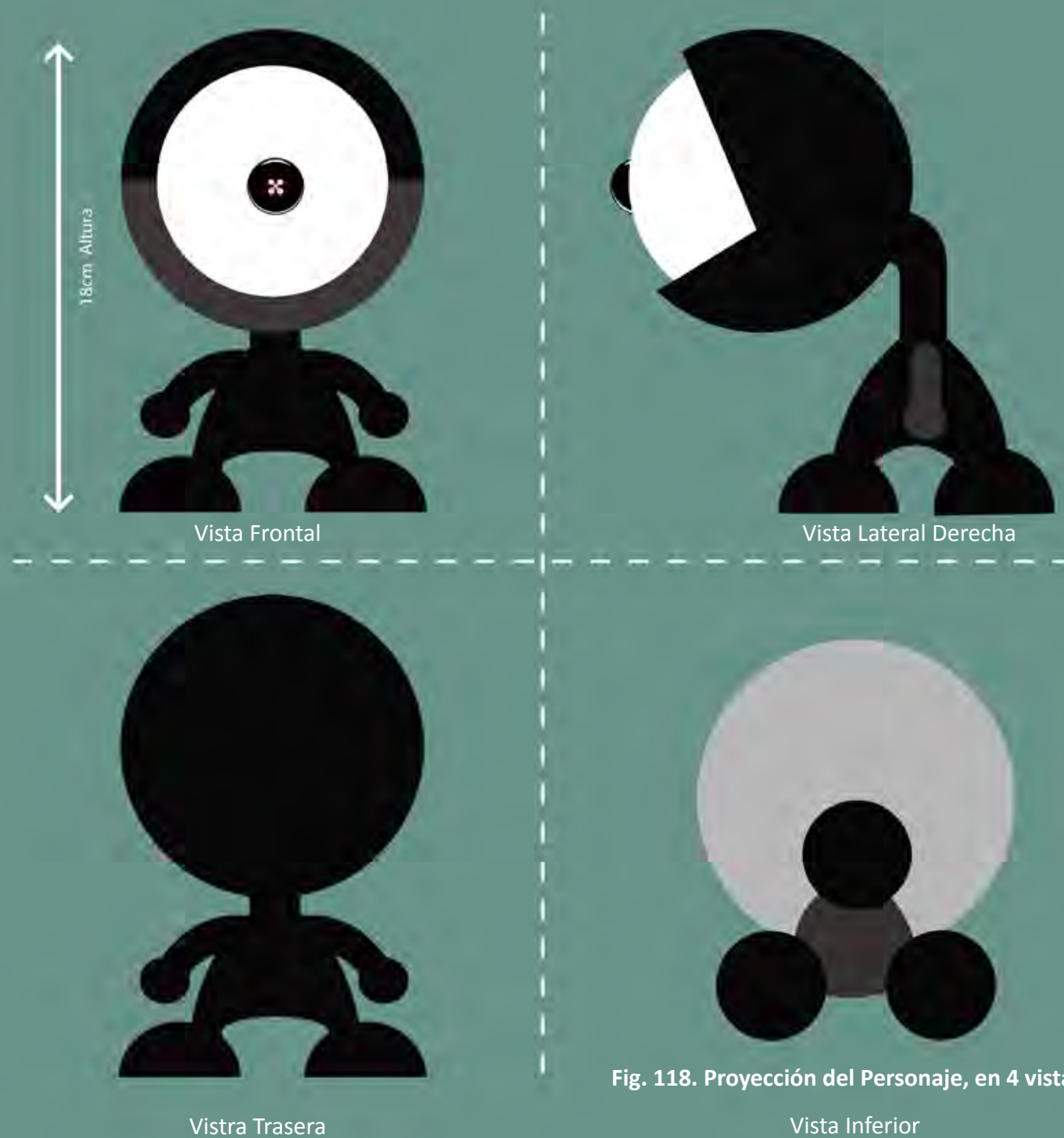


Fig. 118. Proyección del Personaje, en 4 vistas

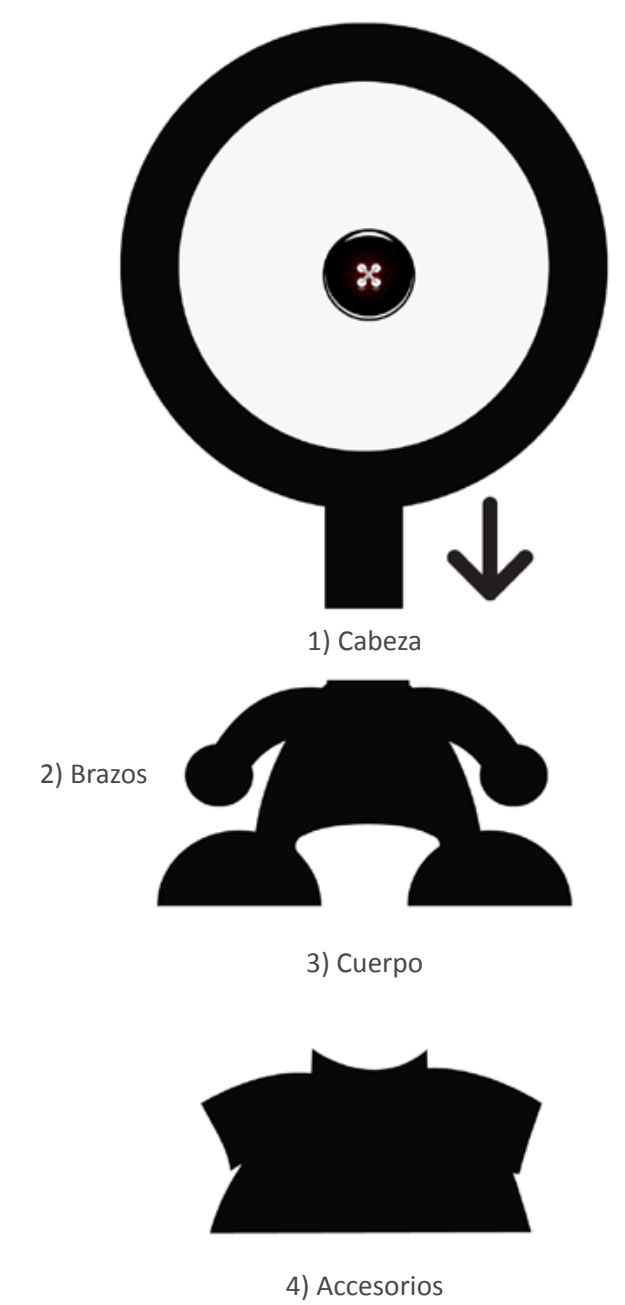


Fig. 119. Número de partes por pieza

3.2.2.5 Proyección del Personaje

Debido a que con una sola vista no se pueden conocer las dimensiones y la forma total de un objeto, es necesario hacer un estudio más a fondo de las vistas del personaje, para poder planear posteriormente como se verá y como será la construcción del personaje en un objeto tridimensional.

En este caso se utilizaron las vistas frontal, lateral derecha, trasera y la vista inferior, que se pueden definir como, las proyecciones ortogonales de un objeto, según las distintas direcciones desde donde se mire; estas vistas me dieron una descripción más exacta de como es mi personaje de frente, lateral, por la parte de atrás, y una de las vistas más importantes que es la inferior, puesto que para este tipo de objetos es importante que tenga una buena base, que sea capaz de sostener perfectamente todo el cuerpo del objeto, que le de estabilidad y seguridad a la pieza.

Un sistema de proyección es un método que permite presentar la proyección de un gráfico bidimensional a un objeto tridimensional. Podemos asumir que para representar un objeto tridimensional en una hoja de papel, es necesario que “dividamos” en varias vistas el objeto.

3.2.2.6 Pruebas de Color

Las pruebas de color permiten visualizar las opciones y alcances del personaje proyectado en diferentes colores o bien establecer una gama de color que los va a definir.

También permite prever ciertos resultados o visualizar como luciría la pieza, como funciona con determinados colores, así como el impacto que podría tener la figura dependiendo de los colores, o con cuales no.

Por lo cual se visualizó la figura en 15 colores distintos (a continuación), y el resultado es que la pieza se adaptará y puede funcionar en distintos colores.

Fig. 120. Pruebas de Color



3.2.2.7 Características del Personaje

Serie: MONOSCOPIOS
Nombre: CASIMIRO
Sexo: Hombre
Edad: 33 años
Fecha de nacimiento: 13 de septiembre de 1980

Carácter: Es ingenioso, esta un poco chiflado y es extravagante, pero malicioso a veces juega bromas es un poco burlón se burla de tu trabajo, pero es amigable y siempre te acompañara a un lado de tu escritorio mientras trabajas.

3.2.2.8 Historia del Personaje

CASIMIRO, llegó por error a la ciudad de México, en una caja que venía en una embarcación, es un tipo de monoscopio que vivía en un submarino en algún lugar del mar.

Ahora vive y ama la ciudad, vive escondido dentro de las cosas se divierte encontrando lugares para esconderse y le gusta observar todo lo que pasa a su alrededor, y es un gran amigo que podrás tener a tu lado para observar lo que tu no puedes ver. Puede variar la cabeza q como buen tripié sostendrá lo que tenga de cabeza y como buen periscopio o telescopio podrá siempre observar.

3.2.2.9 Elementos Escénicos (Background)

De la misma manera es importante generar o proponer supuestos escenarios o *backgrounds* donde viva, se situe o se desarrolle el personaje, es decir generar su habitat, o bien pueden funcionar más adelante para la presentación del personaje o el producto, pues tiene más impacto cuando se presenta el personaje con su historia y sus escenarios.

3.2.2.10 Bocetos Rinales (Render)

Es importante generar una imagen más acercada a la realidad de como luciría y el aspecto que tendría mas o menos la pieza final. Para una mejor comprensión del personaje como personaje y como objeto tridimensional.



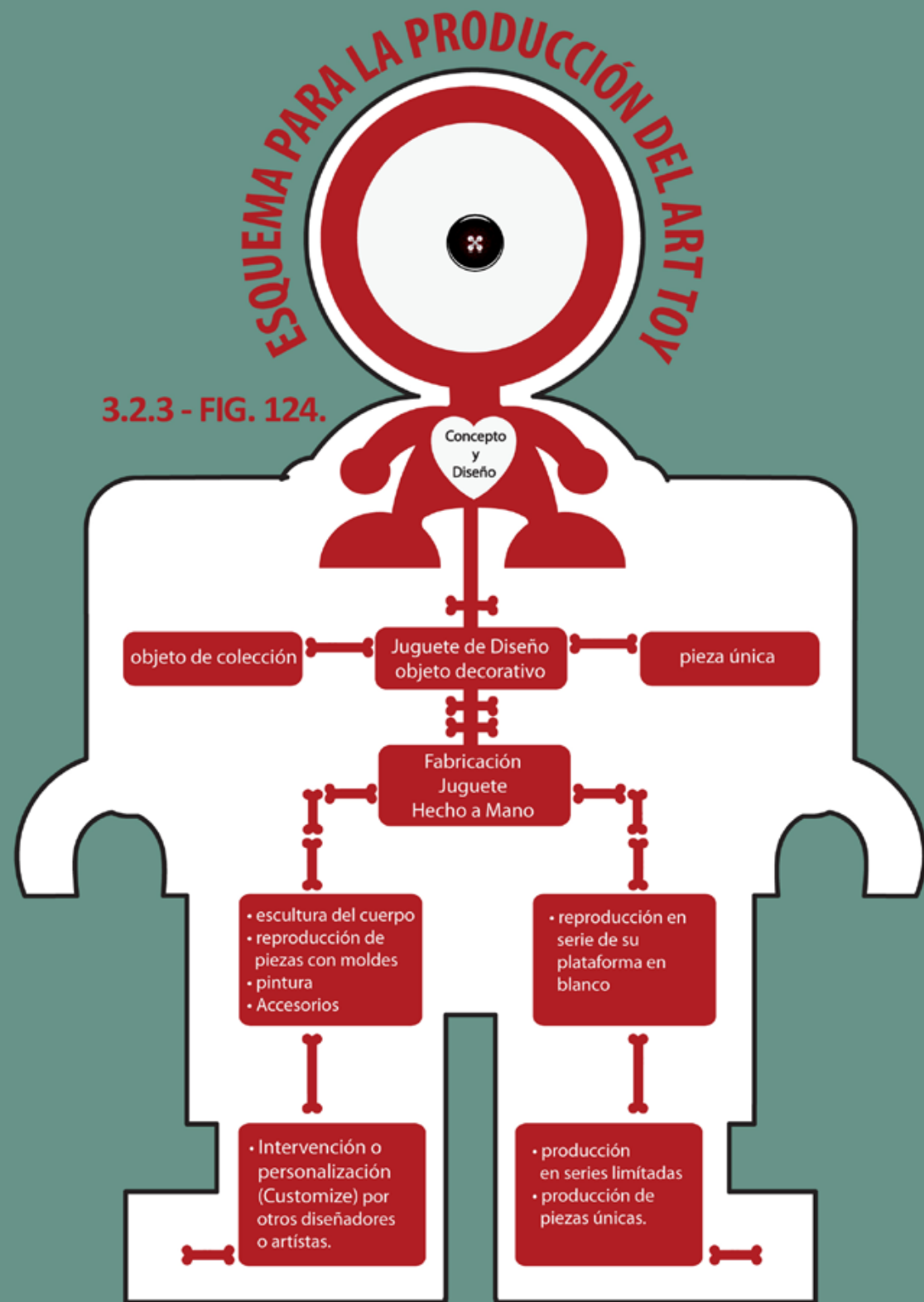
Fig. 121. Monoscopio / Boceto final y/o Render



Fig. 122. Monoscopio en su caja de envío / Boceto final o Render



Fig. 123. Monoscopio en un vaso con agua / Boceto final o Render



3.2.3.1 Proceso de Producción

El proceso de producción es la cantidad de insumos y factores necesarios para obtener un determinado producto y la forma deseada, el producto o los productos: El diseño del producto, la utilización de materias primas o productos semi-acabados, el control de la calidad.

Muchos factores juegan en la elaboración de una de estas piezas: ¿cuántas piezas se producen?, ¿Qué material debo seleccionar?, ¿Cuál es el número de piezas individuales que se producen y cuántos pasos se requieren?, ¿Qué tipo de apariencia deberá tener el empaque o quién deberá encargarse de las ventas? y Tal vez, la pregunta más importante de todas: ¿Qué tan caro será producir mi juguete?, todas estas son preguntas que surgen antes y a lo largo de los procesos hay que resolver previamente sino la producción puede resultar un fracaso.

En este caso, para el proceso de producción de la pieza, primero se elaboró un esquema para definir que tipo de juguete es y cuales serán sus características para proceder a establecer y definir su manufactura y los materiales.

La pieza será un juguete de diseño con una finalidad decorativa, que puede ser una pieza única al ser intervenida, o la reproducción de la misma.

Su fabricación será con procesos hechos a mano, será una pieza de resina, aproximadamente de 18 cm.

Modelado: Previamente se da forma con unas esferas de unícel para establecer y visualizar el tamaño y proporciones de la pieza, para posteriormente poder recubrir el unícel con la plastilina. Cuando esta terminado el modelado de las piezas y estan endurecidas se pueden lijar y pulir. Después se pueden ensamblar las partes de la pieza con alambre para poder visualizar el objeto y la forma completa. Y así obtener el prototipo original que nos servirá para el siguiente paso.

Moldes y vaciado: Cuando esta terminada la escultura de la pieza, sin errores y sin algun defecto, se hacen los moldes de silicón y con una capa de fibra de vidrio, para posteriormente hacer el vaciado

con resina, y poder tener la primer reproducción de la pieza.

Pintura y acabados: Cuando ya se tiene el vaciado de cada una de las partes de la pieza, estas se pulen, para dar acabado y calidad a la pieza. Se aplica una capa de primer en aerosol para que posteriormente fije la pintura, al final, cuando haya secado bien se puede aplicar una capa de laca transparente mate para proteger la pintura y se realiza el ensamble de todas las piezas.

3.2.3.2 Juguetes de Resina

Uno de los recursos más utilizados, son las figuras en resina, debido al alcance y la facilidad de los materiales, los costos son accesibles, aunque lograr una buena calidad en una pieza de resina lleva tiempo y dominio de los materiales, es muy fácil que se puedan reproducir piezas con mal acabado.

Después de crear una pieza con resina, esta se detalla. Para su acabado se puede utilizar pintura de automóvil (automotiva) y al final darle una ligera base de barniz.

A comparación de la fabricación de los juguetes de vinilo, los juguetes de resina consumen más tiempo y mano de obra para su producción, y generalmente es un único artista el que esculpe y pinta la pieza, es por eso que en ocasiones son piezas de pequeño tiraje y con un costo mas elevado.

3.2.3.3 Registro de Obra

Posteriormente se realizó el registro del diseño y de las piezas ante el Registro Público del Derecho de Autor.

Autor: Elva Ameyali Magaña Moreno

Título: Monoscopios

Rama: Escultórica

Número de Registro: 03-2013-082110574300-14

Rama: Diseño o Dibujo

Número de Registro: 03-2013-082110592900-14

3.2.3.4 - Fig. 125. Elaboración y Producción del Personaje



1. Plastilina de Polímero "Sculpey".



2. Modelado del cuerpo y pies.



3. Modelado del cuerpo y la cabeza.



4. Lijado y Pulido del cuerpo.



5. Lijado y Pulido del cuerpo.



6. Vista de la base del cuerpo, tres pies.



7. Ensamblado del cuerpo vista lateral.



8. Vista frente, la primer pieza completa.



9. Se repite la cabeza para mejorarla.



10. Pruebas de la cabeza con unicel.



11. Pruebas de la cabeza con unicel.



12. Cabeza modelada con plastilina.



13. Modelado de las piezas del cuerpo.



14. Molde de Silicón del cuerpo.



15. Molde de Silicón de la cabeza.



16. Molde de Silicón de los brazos.



17. Molde de Silicón del cuerpo.



18. Molde de Silicón de la cabeza.



Fig. 126. Base de la Pieza Final
El primer vaciado de Resina . pulido y con una capa de Primer.

**3.3 - Fig. 127.
Pieza de
Art Toy Final**

Pieza final
pintada
a mano
y su
presentación
en 4 vistas.

Pieza:
• Monoscopio



Producción: Vista Frontal
Monoscopios Toys



Producción: Vista Lateral Derecha
Monoscopios Toys



Producción: Vista Trasera
Monoscopios Toys



Producción: Vista 3/4
Monoscopios Toys



Fig. 128. Monoscopio Art Toy
Serie: Monoscopios[®]. Resina . 18 cm . ameyali Magaña . 2013.



Monoscopios

Fig. 129. Es un gran amigo que podrás tener a tu lado para observar lo que tu no puedes ver. Descansará y estará a tu lado en tu lugar de trabajo.



Vista Frontal



Vista Lateral Derecha



Vista Trasera



Vista Inferior

Fig. 130. Proyección del Personaje, en 4 vistas.

3.3.1 - Fig. 131.
Personajes
Relacionados

A partir de la base genérica de la primera pieza, surgen otros personajes que podrán generar una serie o familia de productos.

Pieza:

- Monoscopio RGB



Producción: Vista Frontal
Monoscopio RGB



Producción: Vista Lateral Derecha
Monoscopio RGB



Producción: Vista Trasera
Monoscopio RGB



Producción: Vista 3/4
Monoscopio RGB



Fig. 132. De la serie Monoscopios: RGB
Resina . 18 cm . ameyali Magaña . 2013.



Monoscopio **RGB**

Fig. 133. Es un gran amigo que podrás tener a tu lado para observar lo que tu no puedes ver. Descansará y estará a tu lado en tu lugar de trabajo.

3.3.2 - Fig. 134.
Personajes
Relacionados

A partir de la base genérica de la primera pieza, surgen otros personajes que podrán generar una serie o familia de productos.

Pieza:

- Monoscopio Vinilo



Producción: Vista Frontal
Monoscopio Vinilo



Producción: Vista Lateral Derecha
Monoscopio Vinilo



Producción: Vista Trasera
Monoscopio Vinilo



Producción: Vista 3/4
Monoscopio Vinilo

Vinilo



Fig. 135. Aplicación en ilustración Digital

De la Serie Monoscopios: Vinilo . Resina . 18 cm . ameyali Magaña . 2013.

3.3.3 - Fig. 136. Familia de Productos

Una línea de productos es un grupo de productos relacionados entre sí, pero de forma individual, que se ofrecen a la venta, puede comprender productos de varios tamaños, tipos, colores, cantidades o precios. A partir de la base genérica que es el cuerpo y los brazos de la primera pieza he generado variantes dentro de un mismo tipo, que son de carácter estético, diferentes colores y piezas o complementos que le dotan de una apariencia diferente y por lo tanto de un carácter propio y distintivo entre cada uno de ellos formando así por ahora una serie o familia de productos, de 3 piezas que ya forman parte de la serie monoscopios.



Monoscopio - 1



Monoscopio RGB - 2



Monoscopio Vinilo - 3

3.3.4 Empaque del Producto

El empaque o embalaje es un recipiente o envoltura que contiene productos de manera temporal principalmente pensando en su manipulación, transporte y almacenaje.

Algunas de las funciones del empaque son: proteger el contenido, facilitar la manipulación, informar sobre sus condiciones de manejo, requisitos legales, composición, ingredientes, etc. Dentro del establecimiento comercial, el envase puede ayudar a vender la mercancía mediante su diseño gráfico y estructura.

El empaque se escogió debido al costo, debido a la falta de presupuesto para la producción y manufactura de un envase específico, es por ello que la solución más óptima es la de utilizar una caja de cartón simple y común pero de un calibre grueso (Puesto que una caja de cartón es primordial para la seguridad de transporte en el medio industrial, comercial y artesanal,) me pareció la mejor opción, puesto que la pieza es de resina, es un poco pesada, por lo que trato de que tenga la mejor opción de contenedor por su funcionalidad y ser seguro y fácilmente de transportarse principalmente que es la necesidad de protección a cubrir en este caso por un lado pero por el otro cuidar y mantener la presentación de los productos.

Finalmente las piezas producidas son parte de la idea de los *art toys*, algunas serán piezas únicas y algunas se podrían reproducir pero siempre tomando en cuenta que no son piezas de manufactura industrial, sino piezas hechas a mano, bajo esta estructura las piezas podrían variar un poco de tamaño y necesitar una caja a su medida, es por ello que la opción de las cajas de cartón me parece la más viable, puesto que la necesidad principal es que el consumidor pueda transportar la pieza fácilmente.



Fig. 137. Muestra del empaque de los *art toys*.

3.4 ¿Cuál será el Futuro de los Art Toys en México?

El abordaje en este tema reviste una incertidumbre importante, ya que es el tiempo el que se encargara de confirmar si es una tendencia o son determinadas manifestaciones que se volverán una nueva vanguardia. La dificultad radica en fundamentar el por que algo, en este caso los *art toys*, son una nueva vanguardia y si va a perdurar. Para abordar este tema podemos basarnos en determinados aspectos fundamentales que podrían ser parte de la consolidación futura de los *art toys*.

Moda: por un lado podríamos decir que esto es parte de una “moda” si es así, se supone que seguirá por un tiempo más, presente en las actividades recurrentes de los diseñadores y artistas, basándonos en algunos factores de quienes los consumen, pero que en algún momento esta actividad decaería y con el tiempo desaparecería. O bien, podría sufrir los cambios que conlleva la “moda”, que es la mutación de la misma actividad a los medios masivos, pues algunas tiendas y las ventas de estos juguetes han empezado a salir de lo muy exclusivo a lo masivo, en algún punto se vuelve de otro tipo de consumo masivo, “Se vuelve masiva la idea de tener algo exclusivo”, pudiendo así integrar a otros tipos de público consumidor, ya que internet ha cambiado las condiciones en favor del ramo, mucho artistas tienen sus propias tiendas en línea, enlazan con otras opciones de diseño y trabajan con materiales inusuales como papel o madera.

Arte y Diseño: por otro lado se encuentra el aspecto artístico y/o diseñístico, en el que se basa esta actividad de los *art toys* que evidencia el incremento en la creación de los mismos; estas cualidades pueden brindar al concepto de *art toy* la perdurabilidad que se esperaría por haber sido un producto de diseño altamente aceptado. De la misma manera pueden estas cualidades brindar el proceso evolutivo que le otorgue vigencia, experimentación e innovación constante, el *art toy* como una forma de evolución del modelismo en conjunción con la evolución del estudio y desarrollo del arte y el diseño.

Retirar de la juguetería y exhibirlo en exposiciones y galerías, como un objeto artístico o de diseño, es por ello que podemos decir que los juguetes podrían haberse transformado en los objetos de arte de una nueva generación.

Coleccionismo: se encuentra también el aspecto sociológico y no menos importante es el del coleccionismo, que podría ser la base de esta tendencia, que por determinados motivos lleva a algunos a buscar, poseer, y pertenecer a algo. El afán de pertenecer y tener o coleccionar es inherente al ser humano y en algunos se encuentra de manera muy desarrollada.

Adaptación: La capacidad de adaptación es un requisito constante en nuestras vidas, y no es difícil ver por qué estos objetos se han vuelto más interesantes y relevantes para las personas más allá de la infancia. Estos objetos son capaces de asumir fácilmente formas e ideas de una gran complejidad o extrema sencillez, lo que significa que pueden pasar de ser cualquier objeto, hasta ocupar un territorio emocional e intelectual satisfactorio.

Economía: Es cierto también que este es un aspecto fundamental en la existencia y consumismo de un *art toy*, pueden convertirse en objetos muy apreciados y valorados en cuanto a sus cualidades y características, pero puede no existir el poder adquisitivo para obtenerlos; podemos mirarlos y querer tenerlos, pero no siempre se dará el hecho de adquirirlos.

Tiempo y Espacio: Algunos sucesos se convierten en fenómenos y este desarrolla su respectivo ciclo de vida, en este caso, surge el concepto de *art toy* como ya lo conocemos, se desarrolla, avanza, crece y llega el momento del llamado “boom”, todo mundo quiere hacerlo, consumirlo... y luego podríamos decir que, después del “boom” viene la calma, llega el tiempo de que dicha actividad se estabilice, se mantenga y evolucione.

CONCLUSIONES

Generales. Los *art toys* son altamente aceptados por sus cualidades estéticas y sus materiales, suelen tener formas atractivas, lisas y tersas, que son agradables a la vista y al tacto, por lo que provocan la idea de querer adquirirlos y tenerlos para generalmente decorar un espacio.

El coleccionismo podría ser la base que sustenta esta tendencia, que por determinados motivos lleva a algunos a buscar, poseer y pertenecer a algo.

Una de las características del diseño de *art toy* es que los desarrolladores pueden expresarse de manera más personal, al contar con una plataforma diferente y

tridimensional para diseñar, pero hablar del término juguete no hace que deje de ser una actividad seria, por eso se plantea como otra forma de ver profesionalmente y hacer profesionalmente un proceso de diseño, que resulta satisfactorio y divertido a la vez.

Materiales. El material más aceptado, buscado y representativo de un *art toy* es el plástico, (generalmente vinyl), pues ofrece cualidades que son muy valoradas, en primera por su “plasticidad”, ya que ofrece grandes y casi ilimitadas posibilidades de formas y colores, y posteriormente por sus ventajas, como lo son la estabilidad, durabilidad y ligereza, es muy importante el material de estos objetos pues son parte de su atractivo estético.

Fig. 138. Perspectiva de la industria fabricante de Juguetes de diseño a nivel internacional





Fig. 139. Gráfica de la actividad del periodo entre 1995 - 2013.

Art toy en México. Si existe un panorama de desarrollo de *art toy* en México, en donde se ha presentado poca actividad y pocos recursos, pero si se han realizado producciones de juguetes de diseño, no solo de manera artesanal sino también de manera industrial.

Hay un gran interés por realizar producciones de juguetes de diseño independiente y por generar estilos propios y característicos de la cultura mexicana.

El interés no solo es de manera creativa, sino de índole económico, social y nacional, con idea de “demostrar que se pueden hacer producciones hechas en México”.

La producción de vinyl en el país, resulta ser casi nula, es un proceso complicado por falta de empresas que cuenten con la maquinaria necesaria para realizarlo y los costos son muy altos, pero sigue siendo el material añorado por la mayoría de desarrolladores de juguetes de diseño.

Se han logrado hacer producciones de juguetes de vinyl, 100% hechas en México, a manera de experimentación,

por lo que han tenido que ser piezas sencillas sin mucho detalle por la falta de recursos, pero con resultados de muy buena calidad.

La tela o el tejido son los materiales más frecuentes a falta de los recursos para generar una producción industrial, pues es totalmente accesible, económica y más fácil de realizar.

El estilo estético recurrente y representativo en los *art toys* mexicanos, son los personajes, animales o motivos prehispánicos y el uso de elementos folclóricos mexicanos (luchadores, sombrero de charro, etc).

Perspectivas a futuro. Fue necesario desarrollar una línea de tiempo que abarcaba el período de 1995 a 2012, para tener un panorama de la actividad de *art toy* en México.

La actividad se destaca a partir del año 2003 con un incremento en los años posteriores, el año de mayor actividad importante fue 2007 con el surgimiento de marcas, proyectos y tiendas especializadas.

Para el año 2013 se ha mantenido y difundido esta actividad por lo que se ha incrementado la divulgación de este concepto de *art toy*, en su mayoría por el surgimiento de una gran cantidad de talleres, los cuales muchas veces no proporcionan los resultados prometidos, ni una visión viable ni sustentable para la producción de juguetes. La mayoría se enfocan en la customización de figuras ya existentes.

Con el conocimiento general de esta actividad podría ocasionar que empiecen a surgir productos de mala calidad y de mayor cantidad, recurriendo a la copia de estilos estéticos y clichés.

O bien que de manera profesional se desarrollen más recursos para producciones con otros materiales, por ejemplo: empiezan los acercamientos y la experimentación con las impresiones 3D digitales, (que al menos en el país no eran fácilmente accesibles), que aún a pesar de esto muchas impresoras no proporcionan una gran calidad final, que implican mucho trabajo posterior.

El gusto por el *art toy* seguirá manteniéndose vigente, más allá de que en la actualidad se haya puesto de “moda”. Pues es una plataforma (tridimensional) para diseñar y expresarse, que tendrá su propio espacio y lugar para perdurar y para su propia evolución o transformaciones.

Producción de art toy. El desarrollo de la propuesta del *art toy*, tuvo una madurez a partir de la investigación, se estructuró y se generó un proceso metodológico de diseño, tomando en cuenta aspectos importantes que se suelen omitir, como la estética, la estabilidad, la viabilidad, la calidad y los materiales.

Como parte del seguimiento al proceso de elaboración de un producto y su finalidad comercial, algunas de las piezas que se realizaron durante el proyecto, se colocaron a la venta en la tienda de diseño en Puebla, Sinestesia.

La desventaja de la producción por cada pieza es que es un proceso lento, pues para que se mantenga la calidad en cada pieza se requiere de mucho tiempo en los detalles, ya que finalmente es un trabajo hecho a mano, y son piezas únicas, y resulta no ser una actividad muy redituable por la poca producción, hasta ahora, pues lo que sigue sería replantear un método de producción más rápida y eficaz.

Motivación. es que se puedan generar más productos de diseño independientes en el país y que se genere o se incremente la aceptación de los consumidores por estas propuestas nacionales, y se abran camino entre la cantidad de productos ya existentes.

Aportaciones. La producción de juguetes de diseño es más eficaz cuando son realizados mediante un proceso industrial, pero requiere de un alto costo.

Se pueden generar juguetes de diseño de gran calidad en cuanto a diseño y de manera artesanal eficaz, pero si cuentas con una red de manufactura.

La producción de juguetes de diseño en el país sigue siendo una actividad poco redituable, pues las cantidades por pieza son muy limitadas, que resultan tener precios altos y están enfocados a grupos pequeños de consumo. Lo que puede generar que sea una actividad temporal o simultánea a otro medio de manutención.

Los juguetes se han transformado en los objetos de diseño de una nueva generación.

ANEXOS

Línea de tiempo 1995 - 2012

1995	1996	1997
<p>Estados Unidos - Cine</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Toy Story <p>Se estrena la 1ª película tridimensional hecha en animación por computadora, que casi podía emblematizar una nueva generación de artistas que ya no deseaba expresarse exclusivamente mediante imágenes bidimensionales. La animación genera una nueva cultura visual en 3D.</p>	<p>Estados Unidos - Cine</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Toy Story <p>La película lanza su línea de juguetes.</p> 	<p>Japón - Art toy</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Kid Hunter <p>Iwanaga produce la primer figura urbana de vinil en salir de Japón y es considerada una de las primeras figuras de vinilo en el movimiento de juguetes de diseñador, basada en una playera creada en 1995, por Bounty Hunter.</p> 
<p>Tokio - Art toy</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Medicom Toy <p>Se funda la empresa Medicom Toy Inc. quienes desarrollaron una línea de colección de figuras de estilo bloque, llamados Kubrick. El diseño básico de la figura tiene un cuerpo que se asemeja a una forma humana extremadamente simplificada, algo similar en apariencia a Playmobil o Lego figuras.</p>	<p>EU - Industria juguetera</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Elmo <p>Con el Elmo-cosquillas la "Elmo-Mania" llega a América.</p> 	<p>Estados Unidos - Toys</p> <ul style="list-style-type: none"> ● McFarlane Toys <p>Los juguetes empiezan a ser piezas complicadas, como las figuras de Spawn.</p>
<p>México - DF - Diseño</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Pineda Covalín <p>Es una casa mexicana de moda que se caracteriza por utilizar patrones tradicionales, figuras e imágenes de las culturas nativas mexicanas como mayas y aztecas. Esta empresa fue creada por los diseñadores, Cristina Pineda y Ricardo Covalín. La marca se ha expandido por muchos países del continente americano y algunos de Asia, así como Japón.</p> 	<p>Japón - Industria juguetera</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Tamagotchi <p>Es una mascota virtual creada en 1996 por Aki Maita y comercializada por Bandai.</p> 	<p>EU- Dibujos Animados</p> <ul style="list-style-type: none"> ● South Park <p>Se estrena la serie de televisión estadounidense de animación, creada por Trey Parker y Matt Stone para el canal Comedy Central. La serie está destinada al público adulto.</p> 
	<p>EU - Tecnología - Videojuegos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Nintendo 64 <p>Se lanza la consola de Nintendo 64, el 23 de junio en Japón y 30 de septiembre en América. Fue su 3ª videoconsola desarrollada para suceder a el Super Nintendo y para competir con la Saturn de Sega y la PlayStation (PSX) de Sony.</p>	

ANEXOS

Línea de tiempo 1995 - 2012

1998	1999	2000
<p>Hong Kong - Art toy</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Michael Lau <p>comenzó a dibujar la tira cómica Gardener para la revista East Touch, los personajes que aparecen en esta historieta fueron la base para su primer serie de figuras de vinilo coleccionables.</p> 	<p>Estados Unidos - Fotografía</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Brian McCarty <p>Es un artista contemporáneo y fotógrafo conocido por su trabajo con los juguetes. El enfoque de McCarty se basa en la integración de personajes de juguete en situaciones de la vida real a través del uso de la perspectiva forzada en las escenas cuidadosamente elaborados. McCarty trabajó como fotógrafo en la casa de Mattel Toys (1999-2002), sobre todo en el Hot Wheels marca de juguetes.</p> 	<p>EU - Industria juguetera</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Premios 2000 <p>Del juguete del Año (TOTY) establecidos por la TIA.</p>
<p>EU - Tecnología</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Libro Digital <p>Aparece el primer libro digital, Libro electrónico, ciberlibro también conocido como e-book, eBook, ecolibro, es una versión electrónica o digital de un libro o un texto publicado en la World Wide Web o en otros formatos electrónicos.</p>	<p>EU - Dibujos Animados</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Bob Esponja <p>SE estrena en Nickelodeon</p>	<p>EU - Dibujos Animados</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Dora la Exploradora <p>Es introducida por Nickelodeon</p> 
<p>EU - Tecnología</p> <p>Se funda Google Inc. una empresa multinacional especializada en productos y servicios relacionados con Internet, software, dispositivos electrónicos, etc. El principal producto de Google es el motor de búsqueda de contenido en Internet.</p> 	<p>Tokio - Arte</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Takashi Murakami <p>Presenta "Dob in the Strange Forest", piezas de resina, fibra de vidrio, acrílico y hierro, de 120 x 120 x 50 in. (304.8 x 304.8 x 127 cm), exhibidos en la tienda de departamentos japonesa Parco, en Shibuya, Tokio.</p> 	<p>Estados Unidos - Cine</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Kaws <p>Realiza una figura de un Mickey Mouse distorsionado.</p>
		<p>Toronto - Art toy</p> <ul style="list-style-type: none"> ● We Kill You <p>Sus inicios fueron a principios del 2000. WKY es un grupo de personajes -el Santo, el murciélago, el oso, el Sasquatch, el mono y el conejito- representar su actitud predominante: le matamos de risa!</p> 
		<p>EU - Art toy</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Jason Freeny <p>Creó su primer muñeco anatómico de ficción en el 2000, del personaje de la mitología "incubus".</p> 

ANEXOS
Línea de tiempo 1995 - 2012

2001	2002	2003
<p>Estados Unidos - Art toy</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Kozik <p>Se enfocó en el movimiento "Art Toy", creando diversos juguetes artísticos; entre ellos, el famoso conejo con cigarro: Labbit. Actualmente trabaja con Kidrobot y varias jugueterías boutique para seguir produciendo juguetes que reflejan el arte desde un punto de vista moderno y autentico.</p> 	<p>Estados Unidos - Art toy</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Kidrobot. <p>Se funda Kidrobot, por el diseñador Paul Budnitz, Kidrobot es el creador de ediciones limitadas de <i>Art Toy</i>, mas importante en el mundo, crea juguetes, ropa, accesorios y otros productos en colaboración con los artistas y diseñadores mas reconocidos en el medio.</p> 	<p>México - Art toy</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Headquarter <p>Aproximadamente en el año de 2003 Headquarter, fue la primera tienda que vendió toys en México promoviendo así este movimiento, al igual que Kong, VinylesChiles y Alias (en Toluca).</p> 
<p>Estados Unidos - Cine</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Shrek <p>Se estrena la película de animación 3D. La película ganó el Oscar a la Mejor Película de Animación.</p>	<p>Estados Unidos - Art toy</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Uglydolls <p>Son introducidas por David Horvath y Sun-Min Kim.</p> 	<p>Argentina - Art toy</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Tximino Art <p>DGPH, Es una estudio de diseño argentino formado en 2003 por dos diseñadores gráficos: Diego Vaisberg y Martín Lowenstein con la idea de combinar artes visuales con diseño industrial, moda, video, animación, multimedia y arte para proveer soluciones gráficas.</p>
<p>EU - Tecnología</p> <ul style="list-style-type: none"> ● iPod <p>Lo presentaron por primera vez el 23 de octubre de 2001. El iPod es el líder del mercado en reproductores de música portátiles.</p>	<p>Hong Kong - Art toy</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Graphic Arilines <p>Se funda con un equipo creativo de dos personas, TAT & VI. Sus diseños aluden a la estética de "lo feo".</p> 	<p>En 2006 comienza a crear sus propios <i>Art Toys</i> o Vinyl Toys colaborando con la empresa Red Magic de Hong Kong.</p> 
<p>EU - Industria juguetera</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Muñecas Bratz <p>Son introducidos al mercado por MGA Entertainment.</p> 		


ANEXOS
Línea de tiempo 1995 - 2012

2004	2005	2006
<p>México - Art toy</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ricardo Campa <p>Realizó una propuesta con la colaboración de artesanos huicholes, hizo un Dunny de 8 pulgadas que estaba cubierto con chaquira y que estaba sobre aserrín dentro de una caja de madera con cubierta corrediza como estuche de dominó, grabada con láser y agarradera de mecate; del cual envió una fotografía a la gente de Kidrobot a quienes les intereso mucho el proyecto y le pidieron una serie de 24 piezas.</p> 	<p>México - Art toy</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Toloache Toys <p>Bern Banos crea una marca de <i>art toys</i> hechos a mano. Se trata de una serie de juguetes <i>plush</i> de colección, que combina el uso de distintos materiales textiles al mismo tiempo que introduce fragmentos de fotografías y de ilustraciones. La serie se renueva cada año, con la participación de diversos artistas mexicanos.</p> 	<p>Estados Unidos - Art toy</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Kidrobot. <p>Lanzó su línea de ropa exclusiva. Con un vibrante y distintivo estilo, caracterizada por su estética única del arte pop de la compañía, fue producida en series limitadas.</p>
<p>Estados Unidos -Cine</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Disney <p>Se une con Pixar, lo que hace el mayor accionista de Disney, Steve Jobs.</p>	<p>Chile - Art toy</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Zoo Concept <p>Nace en Chile cuando la tienda ZOO comenzó a traer toys de la licencia Kidrobot, Toy2r, entre otros. No hubo la respuesta esperada del público, el concepto de personalización sólo fue entendido por algunos ilustradores y diseñadores, el valor del toy también influyó negativamente en la baja popularidad ya que se comercializaba a un precio muy alto. El año 2008, se gesta la primera contra respuesta en papel, a los juguetes de vinyl traídos por esta tienda.</p> 	<p>México - Estados Unidos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● TAMO / Alfredo Mejía <p>En este año sale "Tamo", el juguete de Alfredo Mejía, y fue realizado para la compañía CrazyLabel. Tamo es una figura DIY, con una forma femenina muy estilizada, que debutó en la Feria del Juguete de Taipei, taiwan (Taipei Toy Fair) en 2006.</p>
<p>EU - Industria juguetera</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Juguetes <p>Las ventas de juguetes relacionados con películas crecieron un 41% entre 2004 y 2008, y ahora representan un cuarto de todo el mercado de juguetes estadounidense.</p> 	<p>México - Diseño</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Dr. Alderete - KONG <p>En este año se abre junto con sus tres socios, KONG tienda-galería.</p> 	<p>México - Diseño y Toys</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Tixinda <p>Es un estudio de Arte y Diseño mexicano, creado por los artistas visuales y diseñadores: Anabel Vanoni y Eric Morales "Morbato", un espacio comprometido con el rescate de los valores de su identidad cultural.</p> 

ANEXOS
Línea de tiempo 1995 - 2012

2007	2008	2009
<p>México - DF - Art toy</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Kidrobot. <p>La empresa más importante de <i>Art toys</i> en Estados Unidos presentó a nivel mundial la serie Dunny's Azteca, promovida y "curada" por Ricardo Campa, quién presentó una propuesta para realizar una serie con el trabajo de varios artistas mexicanos, serie que ha sido una de las vendidas en el mundo, con algunas piezas muy bien cotizadas como el Dunny Catrino que llegó a venderse en 300 dólares cuando el precio normal de cada pieza era en promedio de 8 dólares.</p>	<p>España - Art toy</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Deego Toys <p>Surge Deego Toys con la idea de una nueva forma de ver y conjuntar la tecnología y el diseño, cuyo propósito es crear y producir <i>art toy</i> tecnológico.</p> 	<p>México - Monterrey -- Art toy</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Rojo Bermelo <p>se funda la tienda Rojo Bermelo en Monterrey, Nuevo Leon, especializada en juguetes de diseñador.</p> 
<p>México - DF - Art toy</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Marcas Mexicanas de Toys <p>Aunque en México se conoce el movimiento de <i>art toys</i> desde hace varios años, fue aproximadamente hasta el 2007 cuando comenzaron a surgir las primeras marcas de toys mexicanos, como plan B, Toloache Toys o Ledy Ledy</p>	<p>México - DF - Art toy</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Xico <p>La diseñadora Cristina Pineda crea a Xico, un personaje inspirado en el perro Xoloitzcuintle, quién también ha funcionado como promotor cultural en distintos lugares del mundo.</p>	<p>México - Guadalajara - Art toy</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Expo Ugly Toys Cuaad, "Making A Friend". Se presentó una exposición que tenía como fin mostrar al público en general una panorámica de esta tendencia de arte, los TOYS ART.
<p>México - DF - Art toy</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Perro Muerto <p>Perro Muerto, se presentó en la galería Kong México D.F., diseñado por el Dr. Alderete, Figura de vinyl de 15cm de altura, de edición limitada a 400 piezas, firmadas y numeradas.</p>	<p>México -DF - Art toy</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Alimaña Toys <p>Presenta su primer juguete de vinyl llamado "Spore Trooper".</p>	<p>México - DF - Art toy</p> <ul style="list-style-type: none"> ● SDCC 2009 23 jul, 2009 <p>Evento de VinylesChiles con membresía para coleccionadores de comics, juguetes, libros, etc. En <i>art toy</i> había marcas como Coarsetoys, Kidrobot, Super7, Strangenco, Muttpop, Toy2r, MindStyle, etc., y con muchas piezas reservadas para ese evento y con tirajes muy cortos.</p>
<p>México - Argentina - Art toy</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Molote <p>El Escobas presenta en 2008 su figura "El Molote" un <i>art toy</i> inspirado en la lucha y la cultura oaxaqueña.</p>	<p>México -DF - Art toy</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Revista a! diseño, y Dr, morbito. <p>En diciembre lanzaron el concurso "Aca es TOY" vol. 1, donde te invitaban a diseñar tu Toy, el premio era la reproducción en vinyl, para IMPULSAR EL TOY MEXICANO, pero al parecer este concurso de fue cancelado a unos días de terminar el plazo por causas de fuerza mayor.</p>	
<p>México - Toluca - Art toy</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La tienda ALIAS <p>Se inauguró en Agosto en toluca y se abrió una sucursal en el 2010, con el objetivo es promover y distribuir productos como: vinyl toys, DIY, <i>plush</i>, papertoys, comics, novelas gráficas, biografías, libros y revistas de arte e Ilustración.</p>	<p>México -DF - Art toy</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Busca las bases en: <p>www.a.com.mx www.a.com.mx www.a.com.mx www.a.com.mx</p>	

ANEXOS
Línea de tiempo 1995 - 2012

2010	2011	2012
<p>México - DF - Art toy</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Deego Urbano México <p>Abren oficinas y crean Deego México inicialmente para distribuir a toda Latinoamérica, USA y Canadá.</p>	<p>México - DF - Art toy</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Bugs and Plush <p>A finales de este año, surge una línea de artoys llamada Bugs and <i>Plush</i>.</p>	<p>México - DF - Art toy</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Rojo Bermelo <p>Abre una nueva sucursal con una tienda y galería, en el Distrito Federal, en la colonia Condesa. La tienda servirá para dar conferencias, pláticas y mostrar el trabajo que se realizan en la ciudad de México y sus alrededores.</p>
<p>México - DF - Art toy</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Concreto 3. Vinyl Toys <p>Se exhibe en la Casa del Lago, una exposición dedicada a los juguetes de vinilo, con colecciones de los fabricantes y diseñadores número 1 a nivel mundial de juguetes de arte. Se presentaron más de 20 artistas mexicanos que han diseñado un juguete de vinil de colección.</p>	<p>Argentina - Art Toy</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Festival Puma Urban Art 2011 <p>En el Centro Cultural Recoleta, donde se presenta Frank Kozik (USA), nacido en España y radicado en EE.UU., quien es especialista en arte de discos y posters de rock y en el diseño de juguetes de vinyl. Inmortalizó muchos objetos de colección y realizó imágenes para varias bandas como los Red Hot Chilli Peppers, Nirvana y Pearl Jam.</p> 	<p>México - DF - Art toy</p> <ul style="list-style-type: none"> ● En febrero de 2012 se llevó a cabo el evento "Colección de Xico por ilustradores" en el cual se presentaron varias piezas que fueron hechas por diferentes artistas con el objetivo de promover los nuevos talentos, todo eso tuvo lugar en Casa Palacio que organizó esta presentación junto con Cristina Pineda, curada por Vinyles Chiles
<p>México - DF - Art toy</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Tiendas de <i>art toy</i>, a partir de este año surgieron otras tiendas como, SK <i>Art toy</i>, en donde se han realizado diferentes eventos y exposiciones con la finalidad de que la gente conozca esta cultura. 	<p>México - DF - Art toy</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Xico <p>Del 4 al 7 de enero de 2011, a través de la secretaría de cultura capitalina, "Xico" se presentó en la explanada del Palacio de Bellas Artes. En esta ocasión "Xico" invita a las personas a no tirar chicles en la vía pública y los asistentes podían acercarse y pegar su chicle en el cuerpo de "Xico".</p> 	<p>México - DF - Art toy</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cortos de Disney, (Disney Shorts). <p>Se presenta en México la nueva colección de Disney llamada "Cortos de Disney" (Disney Shorts). Por Francisco Herrera y Federico Ponce.</p> 
<p>Estados Unidos - Art toy</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Se presenta el documental "The Vinyl Frontier", que explora el mundo de los juguetes de vinilo. Con algunos de los mejores diseñadores, coleccionistas y los productores de juguetes de hoy en día. El documental examina el valor de los objetos híbridos artístico y comercial, así como el proceso creativo de hacer arte-juguete. ¡Un mundo donde el arte es divertido! 	<p>Nueva York - Toys</p> <ul style="list-style-type: none"> ● MOMA El Museo de Arte Moderno de New York presentó una ambiciosa colección de diseños del siglo XX enfocado a los juguetes. El Siglo De Los Niños: Creciendo Con El Diseño, 1900-2000 En El Moma 	

BIBLIOGRAFÍA

LIBROS TOYS:

●Anjos Carlos, Arbués Moreira, Joao. *O Brinquedo em Portugal*. Colecciones de Carlos Anjos y Joao Arbués Moreira, 100 anos do brinquedo Portugues, CEM, Artes Gráficas, Segunda edición, Portugal, 2010.

●Bou Louis. *We Are Paper Toys!*. Collins Design and Monsa Publications, New York, Second printed, 2011.

●Budnitz, Paul. *I Am Plastic, Too: The Next Generation of Designer Toys*. Publish by Abrams, New York, 2010.

●Charuca. *I Love Kawaii, Selected by Charuca*. Instituto Monsa Ediciones, Barcelona, 2011.

●Guillem Medina - Nuria Simón. *Toyland Made in Usa*. Colección: Colección Astiberri Pop, Edición: 1, España, 2012.

●Guiu Navarro, Silvia. *New Species: Contemporary Character Design made in Asia*. Editado por: Index Book, SL, Barcelona, España, 2007.

●Kitahara, Teruhisa, Collection. *Robots, Spaceships & other Tin Toys*. Taschen. Alemania, 2006.

●Klanten, Robert y Hübner Matthias. *Dot Dot Dash Designer Toys, Action Figure and Character Art, "Plastic"*. Editorial Die Gestalten Verlag, Berlín, 2ª Edición, 2007.

●O'Brien Richard. *The story of American toys: from the puritans to the present*. Editorial Artabras, Estados Unidos, 1990.

●Pailloux, Nelly. *Amigurumis: 20 Robots para hacer a Ganchillo*. Editorial Océano, S.L., Barcelona, España, 2009.

●Phoenix, Woodrow, Phoenix. *Plastic Culture: How Japanese Toys Conquered the World*. Publisher Kodansha International, Japón, 1st 2006.

●Rodríguez Girona Rafael (Erregiro). *Super Cute Dolls, The art of Erregiro*. Instituto Monsa Ediciones. Barcelona - España, 2012.

●Selected by Bou Louis. *Plush Toys!*. Instituto Monsa de Ediciones S.A., España, 2012.

●Selected by Louis Bou. *Toys. Limited Edition*. Instituto Monsa de ediciones. España, 2011.

●500 Handmade Dolls, Modern Explorations of the Human Form. Lark Books,U.S., United States, 2008.

JUGUETE POPULAR:

●Florescano, Enrique y otros. *El juguete Mexicano*. Editorial Taurus. México, primera edición, noviembre de 2006.

●Hernández Francisco Javier, "El juguete popular en México". Ediciones Mexicanas S.A., México, D.F. 1950.

●García Canclini, Néstor. *Las culturas Populares en el capitalismo*. México, Editorial Nueva Imagen, Sexta Edición 2002.

TEORÍAS SOBRE DISEÑO Y CONCEPTOS:

●Acha, Juan. "Introducción a la teoría de los diseños". México: Editorial Trillas, 2009.

●Caillois, Roger. *Los Juegos y los hombres, la máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica, México, 1986.

CORRIENTES ARTÍSTICAS:

●Anderson, Kirsten. *Pop Surrealism*. Last Gasp; First Edition edition, September 1, 2004.

●Wilson, Simon. *El Arte Pop*. Editorial Labor, S.A., Impreso en España, Barcelona, 1975.

BIBLIOTECAS:

Libros consultados en la UCM Universidad Complutense de Madrid, facultad de Bellas Artes.

●Antoñanzas Mejía, Fernando. *Artistas y Juguetes [manuscrito]*. Tesis doctoral, Dra. María Luisa Martínez Salmeán. Universidad Complutense de Madrid, facultad de Bellas Artes, España, 2004.

●Hashimoto, Akiko. *Los juguetes de artistas y cultura juvenil [manuscrito]*. Tesis doctoral, Dr.José de las Casas Gómez. Universidad Complutense de Madrid, facultad de Bellas Artes, España, 2010.

●Fraser, Antonia. *A History of Toys*. Weindenfeld & Nicolson, London,1966.

Libros consultados en la UCM Universidad Complutense de Madrid, facultad de Psicología.

●Sutton-Smith, Brian. *Toys as Culture*. Gardner Press, New York, 1986.

●Tripero, Tomás Andrés. *Juegos, Juguetes y Ludotecas*. Publicaciones Pablo Montesino, Madrid, 1991.

●Gorris, María Josep. *El Juego y el Juguete*. Queimada Ediciones, Madrid España, 1981.

Libros consultados en el área de Centro de Documentación, Biblioteca y Archivo del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid, España.

●Wilson, Simon. *El Arte Pop*. Editorial Labor, S.A., Barcelona, 1975.

●Ivam Institut Valencia D'art Modern. *El Pop Art En La Colección Del Ivam*. Editorial: Celesa, Valencia, 2007.

FUENTES HEMEROGRÁFICAS:

●*Revista aj Diseño*. Impreso en México, julio 2008, No. 90.

●Revista CKA. *Chakota Magazine*. Revista bimestral. No 35 mayo/junio de 2011. Año 5. Mr. Mitote. Impreso en México.

●García, Juan Carlos. *Músicos de Juguete*, publicado por Periódico Reforma, lunes 19 de diciembre de 2011, México.

●Mangas, Mariano. *Diseñan Mexicanos Figuras de Disney*. Publicado por Periódico Reforma, miércoles 16 de enero de 2013, México.

●*Revista Marvin*. Impreso en México, septiembre 2011, No. 94.

●Mori, Chack. *Playtimes Magazine: Toys and Design*. Singapore, Mayo 2011, No. 2.

FUENTES AUDIOVISUALES:

●Zana Daniel. *The Vinyl Frontier*, (1:23 min). Straylight collective production, 2010.

●Brian Stillman. *Toys Are Us: A Revolution in Plastic (60 min)*. Wheaty Wheat Studios, X-Ray Films, 2008.

SITIOS WEB:

●*About Kidrobot* (2009). <http://www.kidrobot.com/AboutUs.html> (acerca de cómo se fundó la empresa). Consultado el 9 de octubre de 2011.

●*Alimaña Toys* (2008), <http://www.alimana.com.mx/inddx.html> (acerca de esta empresa mexicana). Consultado el 19 de febrero de 2013.

●Big City Life. *Toy Boom (documental)*, (28:47 min), (2010), México. [Http://bigcitylife.tv/index.php?option=com_hwdvid_eoshare&task=viewvideo&Itemid=6&video_id=17](http://bigcitylife.tv/index.php?option=com_hwdvid_eoshare&task=viewvideo&Itemid=6&video_id=17) (entrevista a Saner). Consultado el 20 de mayo de 2013.

●Bugs and Plush. *Página oficial* (2011), México. <http://bugsandplush.com/> (acerca de sus toys). Consultado el 20 de octubre de 2011.

●*Deego México* (2011). <http://www.deegourbano.com/deego-mexico.html> (acerca de la empresa en México). Consultado el 12 de agosto de 2011.

●*Deego Urbano. Página oficial* (2009), España. <http://www.deegourbano.com> (información acerca de la empresa y sus productos). Consultado el 4 de Septiembre de 2011.

●*Eric So. About Me*, (2013), Hong Kong. http://www.alivenotdead.com/eric_so/details.html (Información biográfica y de su trabajo). Consultado el 25 de mayo de 2013.

●Escobar, Eduardo. *Molote Art Toy* (21/marzo/2008), México, D.F. <https://www.facebook.com/pages/Molote-Art-Toy/126778867375866?id=126778867375866&sk=info> (información del molote). Consultado el 12 de agosto de 2013.

●Granatta, Daniel. *Regiones y Muñequitos de Vinilo* (06/marzo/2010), México, Saltillo. <http://www.gorditosybonitos.com/?p=1487#comments> (acerca de la situación de los parodiakis). Consultado el 14 de abril de 2013.

●Inkult Magazine, *Molote Art Toy* (29/septiembre /2010), México. pp 135.<http://elescobas.blogspot.mx/2010/09/moloteinkult-magazine.html> (acerca de la figura el molote). Consultado el 12 de agosto de 2012.

●*Kidrobot*. Página Oficial (2009). Estados Unidos. <http://www.kidrobot.com/AboutUs.html> (Información acerca de la empresa). Consultado el 20 de agosto de 2011.

●*Kidrobot*. *Blind Box* (2009). Estados Unidos. <http://www.kidrobot.com/overlaycontents/blind-box.html> (acerca de el empaque y embalaje de sus productos). Consultado el 20 de agosto de 2011.

●*Letoy*. *Entrevista: Alfredo Mejía*, (17/Septiembre/2006), <http://letoy.blogspot.mx/2006/09/entrevista-alfredo-meja.html> (Entrevista realizada a Alfredo mejía). Consultado en septiembre de 2011.

●*Maravillas Modernas*, (2008). History Chanel. <http://www.planetadeaficiones.com/maquetas/maravillas-modernas-documental-sobre-modelismo/> (Documental sobre la historia del modelismo). Consultado el 14 de agosto de 2013.

●Martínez, Fernanda. *Xico, la mascota de México* (2009), Univision, México. <http://archivo.univision.com/content/content.jhtml?cid=1942771> (acerca de Xico). Consultado el 20 de mayo de 2013.

●Mejía, Alfredo. *Work, all Projects* (2011). Huston. www.alfredomejia.com (información acerca de su trabajo, proyectos específicos y su trayectoria). Consultado el 22 de agosto de 2011.

●Méndez, José David. Parodiakis en puestos de periódico (01/enero/2013). México.<http://vineta33.blogspot.mx/2013/01/parodiakis-en-puestos-de-periodicos.html> (acerca de la venta de los parodiakis en puestos de periódico). Consultado el 15 de marzo de 2013.

●*Pickleloaf*. *Kid Hunter by Bounty Hunter*, (sábado 22 de septiembre de 2007), Estados Unidos. <http://pickleloaf.blogspot.mx/2007/09/kid-hunter-by-bounty-hunter.html?zx=2d7bfc2c45b5b92b> (Acerca de Kid Hunter). Consultado el 09 de noviembre de 2011.

●Pitarque, Arcos Javier. *Veo Robots por todas partes*, (2010), Madrid, España. <http://pitarquerobots.tumblr.com> (acerca de sus piezas e imágenes). Consultado el 08 de noviembre de 2012.

●Piti Piti Plush Art Mexicano. Blogspot (2010), México. <http://pitipitiplush.blogspot.mx/> (acerca de la marca). consultado en diciembre de 2012.

●Rabia, *Página oficial*. *About* (2012), México. <http://www.rabia.com.mx/#services> (información acerca de la empresa). Consultado en julio de 2013.

●Rodríguez, Paola. *Capulálpam Toys* (6/enero/2012), México. <http://vinyleschiles.com/2012/02/capulalpam-toys/> (acerca de los juguetes de madera de Capulálpam). Consultado el 24 de febrero de 2012.

●Sopitas. *Y con ustedes la Serie Dunny Azteca II* (7/enero/2011), México. <http://www.sopitas.com/site/95416-y-con-ustedes-dunny-azteca-ii/> (acerca de la serie Dunny Azteca). Consultado el 20 de mayo de 2013.

●Textos Científicos. *Rotomoldeo* (15/mayo/2012), México. <http://www.textoscientificos.com/polimeros/rotomoldeo> (acerca de procesos de producción y plásticos). Consultado el 20 de mayo de 2013.

●*The Art of Michael* (2011), <http://www.michaellau-art.com/timeline.html> (acerca de los inicios del *art toy* con Michael Lau). Consultado el 9 de agosto de 2011.

●Tixinda. *Somos* (2013), México. <http://www.tixinda.com/somos-2/> (Acerca de Tixinda). Consultado el octubre de 2013.

ENTREVISTAS (Investigación de campo):

●Álvarez, Bella. “Alimaña Toys”. Entrevistada por Ameyali Magaña. México, D.F. 14/marzo/2013.

●Conti, Ugo. Entrevistado por Ameyali Magaña. México, D.F. 16/Enero/2012.

●Pitarque Arcos, Javier, “Pitarquerobots”. Entrevistado por Ameyali Magaña en su estudio ubicado en Madrid, España. 06/Noviembre/2012.

●Ramírez Rojas, Mariano, Entrevistado por Ameyali Magaña en su Taller en México, D.F. 03/Febrero/2013.

●Rodela, Heriberto, “Mr. Mitote”. Entrevistado por Ameyali Magaña en su estudio ubicado en D.F., Ciudad de México. 07/junio/2013.

●Israel, Isidro, “SK Sarukaku”. Entrevistado por Ameyali Magaña, vía Facebook, México, D.F. 07/Noviembre/2012.

●Torres, Arturo, “Parodiakis”. Entrevistado por Ameyali Magaña, vía internet: facebook, México/California. 05/Marzo/2013

●Valle, Heriberto. Entrevistado por Luis Vázquez. Guadalajara, UAD. 20/abril/ 2012.

* Todas las imágenes utilizadas en esta Tesis, son usadas por razón ilustrativa, y no con finalidades de lucro.

Art Toy México
Una Forma de Ver y Hacer Mundo

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
POSGRADO EN ARTES VISUALES