



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO**

FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

**Figura de colección
Por un estudiante**

TESINA

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL**

P R E S E N T A:

CORONADO MARTINEZ CESAR IVAN

DIRECTOR DE TESIS:

Lic.ECKERLE YAÑEZ HELMUTH

CIUDAD DE MÉXICO, 2018



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.

Índice

• Introducción	4
• Capítulo 1: Antecedentes: los juguetes	5
1.1 Concepto del juguete	5
1.2 Primeros juguetes	6
1.3 Clases de juguetes	7
1.4 Los juguetes al día de hoy	10
1.5 Que es una muñeca	12
1.6 Tipos de muñecas	13
1.7 Que es una figura de acción	18
• Capítulo 2: Ilustración y proyección grafica en el diseño de juguetes	18
2.1 La ilustración en el diseño de juguetes	18
2.2 Funciones del arte conceptual	19
2.3 El diseño de juguetes	19
2.4 Que es una figura de colección	20
2.6 Características de las figuras de colección	21
2.7 Materiales para la creación de figuras de colección	24
• Capítulo 3: Creación manual de la figura de colección	25
3.1 Concepción de la idea a realizar	25
3.2 Bocetare	25
3.3 Selección de materiales	26
3.4 Estructuración	27
3.5 Aplicación de materiales	27
3.6 Pintado	28
3.7 Acabados	28
3.8 Nuevo intento	29
3.9 Lagiacrus	30
• Conclusión y observaciones del proyecto	34
• Bibliografías y fuentes de consulta	35
• Índice de Imágenes	36

Introducción

La creación o bien el diseño de juguetes y de figuras de colección es un área en la que el diseño puede desarrollarse ampliamente y en el que se pueden aportar un sinnúmero de propuestas desde la creación de un personaje original físico tridimensional, *art toy*, figuras o juguetes con mecánicas a esculturas con un alto nivel de detalle que puede verse como un ente a escala viviente además de aportar un producto o contenido visual más allá de un soporte bidimensional.

Este proyecto se centra en la creación de una figura de colección manufacturada por un recién egresado de la Licenciatura en Diseño y comunicación visual pero para dar con la creación personal de una figura coleccionable primero hay que partir por una investigación previa.

La investigación previa partirá de lo que es un juguete es decir la definición de lo que es su juguete su concepción general y un breve análisis de sus funciones básicas para después profundizar en dichos aspectos para después pasar a sus antecedentes de forma general desde los registros de los primeros juguetes y los cambios que los juguetes han pasado según su temporalidad y la cultura, esto se dará ya que el mundo de las figuras coleccionables se originó mediante la creación y la comercialización de los juguetes pues en su mayoría un juguete puede convertirse en una figura coleccionable.

Cabe mencionar que ayudará a encaminarse hacia el producto final el conocimiento de las clases de juguetes y las variantes para ubicar los estilos estéticos que éstos tienen, la calidad de detalle, material y función.

Analizaremos en específico lo que es una figura de colección y que lo hace coleccionable partiendo desde su concepción, de que ramificación de las clases de juguetes parte, características como las posibilidades de calidad de la figura, temáticas y diseño.

Será analizado el mantenimiento recomendado para las figuras coleccionables y los materiales que son usados para la creación y comercialización de las figuras coleccionables y su repercusión tanto en el mercado como para el consumidor como lo es el valor del material y su fragilidad.

Para la elaboración del proyecto personal de la creación de la figura de colección se explicará paso por paso el proceso, desde la concepción de la idea pasando por un proceso de bocetaje para aterrizar la idea de la figura a realizar, la selección de materiales que permitan la elaboración del proyecto hasta la propia creación de la figura aplicando materiales e ideas contenidas por una investigación previa comprendiendo los paradigmas básicos de las figuras de colección y ser lo más fidedigno posible a dichas reglas.

Capítulo 1: Antecedentes: los juguetes

1.1 Concepto del juguete

En la concepción básica el juguete es un objeto material diseñado para el entretenimiento del usuario. Es entendido que el juguete solo cumple dicha función específica rigiéndose por estándares y/o parámetros de edad.

En general los juguetes están diseñados para el disfrute y entretenimiento de los niños y pre-adolescentes, pero el término y la posibilidad del juguete puede variar según la edad; es decir que la función, y diseño de un juguete puede ser diferente si su consumidor objetivo es un niño menor a los diez años por poner un ejemplo a un juguete diseñado para un adulto.

Normalmente cuando pensamos en la función de un juguete terminamos con la conclusión de que un juguete solo sirve para entretener, distraer, divertir y mantener a un niño (o usuario) ocupado con este pero el juguete toma un objetivo más profundo del cuál su usuario por lo general no se percata; el desarrollo de habilidades y capacidades específicas según su rango de edad, su nivel intelectual o sus conocimientos.

Detengámonos un momento en lo que es la ayuda al desarrollo de habilidades de usuario mediante un juguete. Dado este punto a temprana edad para todo individuo es decir es etapas de desarrollo el juguete puede ser de extrema importancia en casos específicos en los cuales el individuo que lo usa puede descubrir cómo superar dificultades, razonamiento lógico, comprensión de simbologías como lo son colores, figuras, letras y números e incluso formas explotando la curiosidad que naturalmente todo individuo tiene cuando tiene su primer contacto con “el mundo” e incluso contacto con otras personas.



En los casos de terapias infantiles los juguetes son la mejor herramienta para el acercamiento y entendimiento de un especialista a un niño favoreciendo a que éste se desenvuelva con el terapeuta mediante un objeto de interés para el niño facilitando una comunicación mutua.

Tradicionalmente hasta nuestros tiempos un juguete puede ser símbolo de gran valor para su propietario, y no solo en el punto de vista monetario o bien material, sino en el simbolismo e representa en relación a experiencias que el usuario vivió con su juguete es decir que un juguete, puede ser símbolo de cargas emocionales, nostalgia y recuerdos, sólo que debido a la cultura consumista y el diseño y materiales que hoy en día se emplean para la creación de los juguetes, estos tienden a



desgastarse y sobre todo a romperse y desecharse más pronto que los juguetes de hace unos años por lo que el sentimiento hacia un juguete aunque sigue siendo existente en muchas de las personas aún hoy en día cada vez son menos las personas que generan un vínculo con sus juguetes.¹

1.2 primeros juguetes

Se estima que los juguetes surgieron desde que el ser humano comenzó a vivir como grupos sociales, establecidos en territorios propios de cada grupo.



Los primeros registros de los primeros juguetes encontrados son pertenecientes a la Mesopotamia de hace más de 5.000 años de antigüedad y según estudios antropológicos los juguetes antiguos cumplen con las funciones características que tiene los juguetes en la actualidad; como distractores, fuentes de diversión y el desarrollo de los más pequeños.

Se dice que incluso en el antiguo Egipto una de las culturas que marcaron la historia humana, los niños jugaban con armas falsas y muñecas. Se dice que ésta fue la cultura pionera al paradigma de qué clases de juguetes son para niños o para niñas, es decir, se dice que mientras las niñas jugaban a maquillar a sus

muñecas a semejanza de la clase dominante de la época, los niños se divertían jugando con pelotas hechas de juncos o creaban armas falsas para jugar como guerreros del imperio Egipcio.

Otro ejemplo conocido es en la cultura Romana donde al igual que en Egipto las niñas jugaban a ser amas de casa, madres o a semejarse a al modelo de lo que era una mujer de la época. Por otra parte los niños eran asiduos jugadores de tablas, y se divertían con pelotas, yoyos y peonzas.

Los juguetes pasaron por el cambio más marcado en su historia en una de las épocas que más ha marcado la historia humana: “La revolución industrial” del siglo XVIII, para comenzar el mundo de los juguetes paso de ser objetos artesanales a objetos diseñados para producirse en masa y al menor costo y con materiales que un artesano normalmente tiene complicaciones para manejar: cómo hojalata, plomo, plásticos etc y también dando inicio al surgimiento de juegos de carácter instructivo o pedagógico para niños en desarrollo, cómo veremos más adelante.²



1. Fuente de información: <https://www.definicionabc.com/general/juguete.php>
Jueves 31 agosto 2017- 17:25
2. Fuente: <http://noticias.universia.net.mx/tiempo-libre/noticia/2013/04/04/1014818/juguete-largo-historia.html>
Viernes 01 septiembre 2017- 18:18

1.3 Clases de juguetes

Los juguetes se clasifican de muchas formas apegadas al SISTEMA ESAR pero antes de nombrar las clases de juguetes entendamos que es el SISTEMA ESAR.

Según en el sitio web oficial de dicho sistema, éste se define a sí mismo como:

“La clasificación y el análisis de los objetos de juego es un sistema inédito de seis facetas. Estas facetas traducen en un cuadro síntesis las etapas del desarrollo del niño a través de las principales formas de actividades lúdicas (faceta A) y las grandes dimensiones del comportamiento, tanto del punto de vista cognoscitivo, (faceta B) instrumental, (faceta C) social, (faceta D) lingüístico (faceta E) como afectivo (Faceta F). Este cuadro metódico se inspira de la psicología y de las ciencias documentarias y permite la clasificación y el análisis del material lúdico, destacando las habilidades que diferencian cada uno de los juegos y reconociendo a nivel psicológico, las aportaciones específicas de los juegos analizados.”³

Clasificaciones secundarias:

De acuerdo al grupo de edad al que están destinados;

- **Juguetes para bebés.** Si hay diferencias sustanciales de género, más que por el color u otra característica más bien destinada a los no bebés que interactúan con el bebé y el juguete.
- **Juguetes para niños y niñas.** Se entiende que son para niños y niñas no bebés y hasta la adolescencia.
- **Juguetes para todas las edades.** Generalmente excluyen a los bebés, pero sirven para toda edad y son excelentes para la convivencia multigeneracional, como es el caso de la convivencia familiar.
- **Juguetes para adultos.** Se conoce así a los que están destinados exclusivamente para adultos y por lo común son de tipo sexual o eróticos.



3. Fuente de información: <http://www.systeme-esar.org/index.php?id=25285>
Lunes 04 septiembre 2017 – 18:20

Por el lugar en el que se juegan

- Juguetes de mesa
- Juguetes electrónicos, en particular los videojuegos
- Juguetes para exterior (cometas o papalotes, pelotas, etc).

Por el tipo de juguetes

- Juguetes didácticos
- Juguetes bélicos
- Juguetes deportivos



De acuerdo a la capacidad que más desarrollan

- **Afectividad.** Se trata de juguetes de tacto suave, armonía de colores o sonidos; tal es el caso de peluches, muñecas de trapo, etcétera.
- **Inteligencia.** Tales como:
 - Juegos de mesa: ajedrez, backgammon, damas, dominó, lotería, memorama
 - Juegos de cartas: familias, parejas
 - Juegos de identificación y memorización
- **Motricidad fina.** Ayudan a desarrollar la habilidad de las manos
 - Construcciones de piezas
 - Juegos de pintar y dibujar
 - Juguetes de encajar
 - Puzles y rompecabezas
- **Motricidad global**
 - Pequeños vehículos: cochecitos, bicicletas, triciclos
 - Pelotas, balones, futbolines, canicas...
- **Sociabilidad.** Se trata de juegos que imitan escenas propias de la actividad de los adultos
 - Cocina, plancha, casas de muñecas, otras labores del hogar
 - Instrumentos musicales
 - Juegos de comunicación
 - Juegos de madera
 - Juegos de estrategia⁴

4. Fuente <https://es.wikipedia.org/wiki/Juguete>

Ahora veamos de una forma más clara las clases de juguetes según el sistema ESAR:

- **Juego de ejercicio.** Aquellos que consisten en repetir una acción con el objetivo de conseguir resultados inmediatos. Repetir acciones como morder, lanzar, chupar, golpear, manipular, balbucear, etc.; podrían ser consideradas juegos de ejercicio y se suelen realizar tanto con juguetes como sin ellos. Contribuyen al desarrollo de los sentidos, y la motricidad gruesa. Ayudan a comprender la consecución de la relación causa-efecto, a los primeros razonamientos, y al desarrollo del equilibrio. Suelen fomentar la auto superación pues con ellos, cuanto más se practica, mejores resultados se obtienen.



- **Juego simbólico.** Aquel que implica la representación de un objeto por otro. Es el tipo de juego en el que el niño/a atribuye toda clase de significaciones, más o menos evidentes, a los objetos; simula acontecimientos imaginarios e interpreta escenas verosímiles por medio de roles y de personajes ficticios o reales. Es el juego de imitación a los adultos, ya sea de situaciones cotidianas o de personajes de ficción. El desarrollo del lenguaje va muy asociado a este tipo de juegos pues los niños/as verbalizan continuamente mientras los realizan, tanto si están solos como si están acompañados. Favorecen la imaginación y la creatividad.



- **Juego de ensamblaje.** Consiste en combinar, construir, disponer y montar varios elementos para formar un todo. Contribuyen fundamentalmente a aumentar la motricidad fina, la coordinación ojo-mano, el razonamiento, la organización espacial, la atención, la reflexión, y la capacidad de interpretar instrucciones. Suelen favorecer también la autoestima por el afán de auto superación al tener que completar un reto.

- **Juego de reglas.** Aquellos en los que existen una serie de instrucciones o normas que los jugadores deben conocer y respetar para conseguir el objetivo previsto. Son fundamentales como elementos socializadores ya que enseñan a los niños/as a ganar y perder, a respetar turnos y normas, y a considerar las opiniones o acciones de los compañeros de juego. Favorecen el desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.



1.4 Los juguetes al día de hoy

En uno de los apartados anteriores fue mencionado que los niños solían jugar con pelotas, muñecas u instrumentos falsos fabricados por ellos mismos pues resalte según un estudio por parte de “Uniradio informa” publicado en su sitio web oficial escrito por Mónica Miranda, una de las periodistas de la página, nos cuenta.



“Hace 30 años, en el Día del Niño, los papás solían regalar a sus hijos pelotas, yoyos, trompos o canicas, mientras que ahora buscan juguetes más sofisticados como videojuegos.”

Sostiene su tesis en base a lo que consiguió entrevistando a algunos niños por ejemplo a una niña llamada Mía Nicole.

“Mía Nicole es una niña de 9 años y comparte que su principal entretenimiento en casa es jugar Xbox y utilizar este aparato para ver películas infantiles en Netflix.”

“En mi casa tengo un Xbox y lo uso para ver netflix, también tengo un juego de lanchas que me gusta, me divierto mucho, también me compraron uno de Minecraft pero ese ya casi no lo juego”, expresó la niña.”

Su papá Nicolás señaló que entre su generación y la de su hija ha habido un gran cambio pues hoy la moda son los juguetes tecnológicos.

“El regalo de nosotros eran las pelotas de futbol, de beisbol, algo para jugar en la calle, también los yoyos o los trompos nos entretenían mucho”, confesó.

En las jugueterías de Hermosillo esta semana el flujo de clientes incrementó un 50 por ciento, afirmó Iván Padilla, el encargado de una juguetería del Centro, pues es tradición llevar un regalo a los pequeños en el Día del Niño.”⁵



5. Fuente: <http://www.uniradioinforma.com/noticias/hermosillo/476282/juguetes-tecnologicos-los-mas-pedidos-por-ninos-hoy-en-dia.html>

La evolución de los juguetes

El ser humano se ha visto involucrado en la creación de herramientas, instrumentos, utensilios e incluso manipular su entorno a su conveniencia por necesidad. Este es el primer punto que analizaremos.

Cuando un niño no cuenta con los medios para entretenerse y fomentar la interacción con otros niños, él mismo se encarga de cubrir dichas necesidades explorando y experimentando con su entorno atento a lo que el mundo les ofrece para evitar el aburrimiento.

Ahora ¿Qué fue lo que los llevó a crear instrumentos para su entretenimiento?

Ya tenemos en claro que por necesidad de divertirse los niños buscaron formas de divertirse entre sus semejantes, el otro punto importante es la imitación. Un niño tiende a imitar lo que hacen los adultos u otros niños tanto para aprender como para encajar en la sociedad en el que ellos viven, todo niño en eta-



pas de desarrollo puede ser fácilmente atraído por las actividades que sus padres realizan contando con que ya sea la figura paterna (si de un niño se trata) será una figura de admiración o si una figura materna (si de una niña se trata) será la figura de admiración a imitar.

Conforme la humanidad fue evolucionando socialmente y cuando el comercio se volvió uno de los pilares que sostienen la sociedad, los juguetes dejaron de tener como función principal cubrir la necesidad de entretenimiento para los niños. Esta característica pasó a ser una faceta. Detrás de dicha función se generó la estandarización de gustos según género y edad además de cubrir la necesidad social de “capacitar” a los niños mediante juguetes lo que la sociedad necesita que los niños deben ser cuando pasen a la etapa adulta.

Con la producción de los juguetes los niños dejaron de tener la necesidad de crear sus propios juguetes, ya podían encontrarse con juguetes más elaborados, mejor trabajados y más atractivos a la vista sumándole que los juguetes (aun en día) propiciaban las tendencias y modas según la época.

Esos son los aspectos que cubren hoy en día los juegos de video, son atractivos a la vista ya que estos se sumergen a mundos fantásticos, mediante un control el usuario puede “realizar” diversas actividades según el videojuego agregando que los videojuegos se ha vuelto una moda dada su difusión además tomando en cuenta el factor de querer imitar lo que los mayo-

res hacen, algo que los niños tienen, la industria de los videojuegos actualmente está enfocado en jóvenes adulto y adultos y como un niño se ve con la necesidad de comportarse e imitar a un adulto o adulto joven estos también se ven inmersos en el mundo de los videojuegos.

Muñecas y figuras de acción

1.5 Que es una muñeca

Una **muñeca** es una figura; generalmente de un bebé, una niña o una mujer hecha de madera, cartón, trapo, plástico, etc; que sirve de juguete y entretenimiento a las niñas. En determinadas ocasiones, también se fabrican colecciones o series destinadas a niños o a adultos que pueden estar fabricadas en madera, porcelana, celuloide o cera.

Los egipcios las hacían con pedazos lisos de madera, los japoneses con papel doblado, los antiguos pobladores americanos con lana o tela, los alemanes con porcelana y los esquimales con piel de foca. Las personas adultas las coleccionan y las niñas las miman.

“La mayoría de las figuras semejantes a muñecas de los primeros tiempos eran objetos mágicos o religiosos, no juguetes”, afirma The World Book Encyclopedia. Los antiguos egipcios pintaban prendas de vestir decoradas sobre pequeños trozos de madera en forma de paleta y luego los adornaban con sargas de cuentas de arcilla para representar el cabello. Después colocaban estas “muñecas paleta” en las tumbas de sus muertos creyendo que les harían de sirvientes en la otra vida. En las Antillas, las personas que querían vengarse de alguien clavaban alfileres en muñecos de vudú con la esperanza de causarles daño a sus enemigos.



Las muñecas son juguetes destinados a las niñas en los que pueden recrear algunas de las labores propias de la maternidad: cambiarlas de ropa, peinarlas, mecerlas, acostarlas, etc. Para ello, se venden todo tipo de accesorios relacionados con la muñeca: vestidos y conjuntos para diferentes épocas del año, artículos de tocador, cunas, cochecitos, etc. Para las niñas, las muñecas, además, constituyen ideales compañeras de juegos.

A lo largo del siglo XX el diseño de las muñecas se fue haciendo sofisticando de tal modo que se lanzaron modelos que ejecutan las más diversas acciones: hablar, segregarse mocos, hacer de vientre o simplemente mover alguna parte de su cuerpo. En todos estos casos, los juguetes van accionados por pilas desechables. Algunas, como Barbie, incluso han llegado a echarse novio (Ken) que cuenta con coche, *roulotte* y otros objetos que lo convierten en la pareja ideal.⁶

6. Fuente: <https://es.wikipedia.org/wiki/Mu%C3%B1eca>

Como juguete, la muñeca suele destinarse al entretenimiento de las niñas. Las muñecas pueden fabricarse con todo tipo de materiales, desde plástico hasta madera pasando por cerámica y papel: “Mi mamá me regaló una muñeca gigante”, “Cuando era chica, me fascinaban las muñecas”, “Hay gente que decora su casa con esas muñecas rusas que se guardan unas dentro de otras”.

El origen de las muñecas es muy antiguo. En un principio, su fabricación era artesanal aunque, con el avance tecnológico, comenzaron a producirse muñecas en serie. Entre las muñecas más famosas del mundo se encuentran las Barbie, producidas por Mattel, cuyos primeros modelos aparecieron en 1959.

Dentro del conjunto de este tipo de juguetes, tenemos que exponer que han adquirido especial fama los llamados muñecos o muñecas *reborn*. Estos se identifican no sólo porque tienen una apariencia muy real de bebé sino también porque, de igual modo, lo es su tacto. Sin olvidar que además pueden realizar actividades de un recién nacido como llorar, orinar o respirar.

Un elevado precio son los que tienen aquellos muñecos, que se realizan de manera artesanal, y que se han convertido en juguetes para adultos. Así, incluso hay mujeres que los “utilizan” para poder suplir la ausencia de un hijo en sus vidas.⁷

1.6 Tipos de muñecas

En todos los tiempos y en todos los países se ha procurado la manera de divertir a los niños. La arqueología ha encontrado muñecas en excavaciones de tumbas egipcias datadas del siglo XXI antes de Cristo. Esto hace pensar que quizás se trate de los juguetes más antiguos de la historia.

Parece que era costumbre entre los antiguos enterrar a los niños con sus juguetes o, cuando menos, grabarlos sobre sus sepulcros, costumbre que se conservó aun en los primeros años del cristianismo.

Tanto los romanos como los griegos disponían ya de muñecas articuladas con las que las niñas podían jugar. Plutarco, Aristóteles, Platón y Horacio mencionan figurillas movibles por medio de hilos o alambres para diversión de la infancia. Y se sabe que a comienzos de la era cristiana existían casas de muñecas.

Las muñecas con que suelen jugar las niñas eran también conocidas de los antiguos y en especial de los romanos. Solían hacerlas de marfil, boj, yeso y cera. Cuando las jóvenes núbiles se casaban iban a colgar en los altares de Venus) las muñecas que les habían servido para entretenerse en los primeros años.

7. Fuente: <https://definicion.de/muneca/>

Muñecas japonesas

En Japón, las muñecas son el tema de una celebración denominada Hina Matsuri, o fiesta de las Muñecas, que se lleva a cabo todos los años el día 3 de marzo. Esta festividad, también conocida como la fiesta de las niñas, “se deriva de varias costumbres diferentes”, señala la obra Japan—An Illustrated Encyclopedia. Y añade: “Una de ellas es un rito de purificación chino que se celebraba a orillas de un río a principios del tercer mes lunar. Durante el período Heian (794-1185), los cortesanos hacían llevar adivinos al palacio el tercer día del tercer mes para que los librasen de sus impurezas, las cuales eran transferidas a imágenes de papel que se arrojaban al río o al mar”.



Muñecas en Europa

Durante el siglo XIX se reconoció que el juego cumple un papel importante en el desarrollo infantil. Como resultado, en Europa prosperó la industria de las muñecas. Ya en 1824, los alemanes habían creado un mecanismo que permitía a sus muñecas decir “mamá” y “papá”. Años más tarde, todavía en el siglo XIX, fabricaron muñecas que caminaban. El inventor americano Thomas Edison incluso diseñó un tocadiscos en miniatura que lograba que algunas muñecas “hablaran”. Mientras tanto, los franceses crearon la Bébé Gourmand, que podía comer. También destacaron por sus muñecas tipo maniquí, que venían vestidas con trajes muy elaborados y para las que se vendían accesorios como peinetas, prendas de piel, abanicos y muebles.



Durante el siglo XX hubo un crecimiento extraordinario en la producción de muñecas. El empleo del plástico en la década de 1940 permitió fabricar modelos más baratos que a la vez tenían muchos detalles. La muñeca Barbie de plástico ha dominado el mercado desde su aparición en 1959, pues se han vendido más de mil millones de unidades; tan solo en el año 1997, su creador ganó más de 1.800 millones de dólares gracias a ella.⁸

Muñecas artesanales

- **La muñeca "María"**

Proviene de los mazahuas, originarios del estado de México y de Michoacán de Ocampo.

- **Muñecas otomíes**

Estas son fabricadas a mano en el municipio de Amealco, en el sur del estado de Querétaro.

- **Muñecas oaxaqueñas**

8. Fuente: <https://es.wikipedia.org/wiki/Mu%C3%B1eca>

Proviene de una de las localidades de la Ruta Mágica de las Artesanías, Santo Tomás Jalieza, en Oaxaca, en donde son expertos en textiles.

- **Muñecas rarámuris**

Los indígenas de la Sierra Tarahumara, en Chihuahua, realizan muñecas mexicanas de madera y tela.

- **Muñeca triqui**

Estos figurines usan la ropa tradicional de las mujeres de este pueblo indígena, originario de Oaxaca.

- **Muñeca con vestimenta huichol**

Esta muñeca fue fotografiada en Real De Catorce, San Luis Potosí, de donde es originario el pueblo wirrárica.

- **Catrinas de Capula**

Esculturas hechas a mano en esta localidad de Michoacán; son de barro y se fabrican bajo la técnica del pastillaje.

- **Muñeca "huichola"**

Trabajada con cuentas, esta muñeca fue realizada por los huicholes, quienes habitan en Jalisco, Nayarit, Durango, San Luis Potosí, Zacatecas y Coahuila.

- **Muñecas de totomoxtle**

Comúnmente conocidas como muñecas de tusa, son fabricadas con hojas de maíz seco.

- **Muñeca Quialana**

Estas muñecas de trapo visten la ropa típica de San Bartolomé Quialana, Oaxaca: vestidos de satín y mascada multicolor.

- **Muñecas quitapenas**

Llegaron a nuestro país desde Guatemala. La leyenda dice que si le cuentas tus problemas, ellas te los quitarán mientras duermas. Miden de 15 a 50 milímetros y estos fueron fotografiados en Barra de Navidad, Jalisco.

Muñecas comerciales

Barbie y Ken, de Mattel

Barriguitas

Begoths

Blythe

Bratz: Es el nombre de una línea de muñecas producida por **MGA**, que tienen un tamaño de 10 pulgadas (25,4 centímetros). Las muñecas Bratz se caracterizan por sus cabezas grandes al igual que sus enormes ojos almendrados, labios anchos, una nariz muy pequeña, un cuerpo corto y abundante maquillaje. Los cinco personajes principales son *Yasmin, Sasha, Jade, Cloe* y *Euge Valle*.

Cabbage Patch Kids

Monster High

Ever After High

Chabel, de Feber

Cindy Smart

Cicciobello

Gigi

Gisela

Jumeau

KEWPIE: el nombre deriva de cupido tal como se ve tiene la carita muy picarona estos muñecos se basan en las ilustraciones... Rosa O'neill, genial ilustradora lo creó. ESTADOUNIDENSE.

PRIMEROS KEWPIE: originalmente se llamaron Cupido, en inglés, Rosa O'neill consiguió su popularidad como Cupid en las ilustraciones de revistas y viñetas cómicas. Y tanto se popularizó que un fabricante alemán, en 1.913, se interesó por él para convertirlo en un muñeco. Empezó su fabricación en porcelana, pero al estallar la guerra se trasladó a USA y allí empezó su producción en madera y después en celuloide.

En Allí pasó a ser icono de las campañas publicitarias de los Kellogg y de varias mermeladas. Al público infantil y femenino le robó el corazón. En En 1.925 un empresario japonés de viaje por USA descubrió la mayonesa y se llevó la idea a Japón transformándola en un sucedáneo de "mayonesa a la japonesa". A esta idea le adjunto como logo al Kewpie y los japoneses cayeron rendidos ante el angelical muñeco. En poco tiempo pasó a ser solo fabricado en Japón apostando por el plástico. Los niños japoneses jugaron durante y después de la guerra con los kewpies y estos acabaron convirtiéndose en un icono más de la cultura japonesa.

Existen videos de la compañía que comercializó la mayonesa en el que se exhibe el personaje con gracia y genialidad. Lo han disfrazado y le han creado un hermano, el Sonny angel. Se han creado

colecciones disfrazándolos con cabezas de animales, kewpie Godzilla. Son ilustraciones que se pueden encontrar por internet. También lo llaman Tarako.

Mariquita Pérez

Juanita Pérez, muñeca coleccionable mexicana.

Mari Cris

Mari garci

Monster High: es una franquicia de productos de juguetería y audiovisuales que se inició en diciembre del 2011, con el lanzamiento de muñecas de Mattel. Los personajes son de aspecto humano, pero están inspirados en películas de monstruos y ficciones de terror, distinguiéndolas de las muñecas más de moda. Fueron creados por Garrett Sander, con ilustraciones de Kellee Riley; Barbie y Monster High están hechos por Mattel pero, a pesar de ello, compiten en el mercado.

Bratzillaz: Las muñecas Bratzillaz fueron creadas por MGA el año 2012 y lanzadas al mercado a escala mundial justo ese mismo año.

Las muñecas representan a las primas de las bratz, que un día, recibieron un extraño e-mail invitándoles a una misteriosa escuela. Cuando las cinco llegaron allí, descubrieron que estaban en la academia bratzillaz y eran brujas, cada una con una cualidad y poder diferentes. Los personajes principales son: Cloetta Spelletta, Jade J'adore, Yasmina Clairvoya, Shashabella Paws y Meygana Broomstix. Cloetta puede transformarte en cualquier cosa, Jade puede curar corazones rotos, Yasmina puede ver el futuro, Shashabella puede hablar con los animales y Meygana puede volar y hacer tus sueños realidad.

Las muñecas tienen un cuerpo muy articulado en diversas partes, brazos, piernas, manos... Su mayor característica, y una de las que más atrae al público es que sus ojos son de "cristal". Dentro de esos, para mí- preciosos ojos, hay diversos "dibujos" que las hacen muy especiales.

TROLLS: son un tipo de muñeco de juguete que se puso de moda tras su creación en 1959 por el leñador danés Thomas Dam. Los originales, también llamados «Dam Dolls», eran de excelente calidad, con pelo de lana de oveja y ojos de cristal. Su repentina popularidad, junto con un error en el aviso de copyright del producto original de Thomas Dam, hizo que imitaciones y copias de menor calidad inundaran el mercado.

Los muñecos trol se convirtieron en uno de los mayores juguetes de moda en Estados Unidos desde el otoño de 1963 hasta 1965. Con su pelo de colores chillones y sus caras sonrientes, se encontraban en todas las tiendas del país. Aparecieron en 1964 en las revistas *Life* y *Time* en sendos artículos que comentaban la «buena suerte» que traían a sus dueños.

Volvieron a ponerse de moda en breves periodos de los años 1970, 1980 y 1990, con hasta diez fabricantes diferentes. También conocidos como «Wishniks», «Trols del tesoro», «Norfins» y otros nombres, no fue hasta 2003 cuando una ley del congreso estadounidense permitió a la familia danesa de Elvio recuperar sus derechos de autor en aquel país y convertirse de nuevo en el único fabricante oficial.

Mucha gente colecciona los muñecos trol, manteniendo los originales su mayor valor. Algunos coleccionistas tienen miles de ellos, desde el tamaño de un premio en una máquina de chicles hasta unos 30 cm. Otro ejemplo de muñecos trol son los llamados «Ny Form trol», de látex y realizados a mano en Noruega. Al igual que los «Wishniks», son coleccionados por muchas personas. Su precio puede llegar a sobrepasar los mil dólares.⁹

1.7 Que es una figura de acción

Una figura de acción es un muñeco de un personaje, hecha de plástico o algún otro material. A menudo está basada en el personaje de alguna película, historieta, videojuego, anime o serie de televisión. También ocurre a la inversa: se crean este tipo de obras con el fin de vender figuras de acción. Estas figuras de acción se suelen vender como juguetes para niños o como artículos de colección de adultos. A veces las figuras de acción a las que se les puede cambiar la ropa son denominadas muñecos de acción a diferencia de aquellas que poseen toda o la mayoría de su ropa pintada sobre el material que forma la figura.

Las figuras de acción son especialmente apreciadas por los niños varones, ya que representan características tradicionalmente masculinas. Mientras que la mayoría son comercializados como juguetes para niños, la figura de acción ha ido ganando aceptación como un elemento de colección para adultos y han sido producidas específicamente con este propósito.¹⁰



Capítulo 2: Ilustración y proyección grafica en el diseño de juguetes

2.1 La ilustración en el diseño de juguetes

La ilustración en el diseño de juguetes entra en la categoría del “*Concept art*” son aquellas ilustraciones cuyo objetivo principal es dar una representación visual de un diseño, idea y/o estado de ánimo para su uso en películas, videojuegos, animación o *cómic* antes de que se realice en el producto final. El diseño de concepto también se conoce como desarrollo visual, que puede ser aplicado al diseños al por menor de escenografías, diseños de moda o diseño arquitectónicos.¹¹

9. Fuente: <https://lariomunecasdecoleccionyjugue.jimdo.com/tipos-de-mu%C3%B1ecas-seg%C3%BA1n-sus-marcas-comerciales/>

12 de septiembre del 2017 - 21:41

10. Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/Figura_de_acci%C3%B3n

27 de septiembre del 2017 – 11:13

11. Fuente: [https://es.wikipedia.org/wiki/Arte_conceptual_\(dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Arte_conceptual_(dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico))

12 de febrero del 2018

2.2 Funciones del arte conceptual

El arte conceptual se realiza en varias intenciones. Los artistas prueban distintos diseños en busca del efecto deseado en la obra, o bien exploran en busca de efectos interesantes. Los diseños se seleccionan y refinan en etapas, reduciendo la cantidad de opciones hasta elegir la final. Además de servir al proceso de desarrollo de la obra, el arte conceptual se usa para presentar el avance del proyecto a los directores, clientes e inversores. Una vez que terminó la realización de la obra, a menudo se utilizan como material promocional piezas que se asemejan a arte conceptual, aunque típicamente se realizan específicamente para ello, con base en la obra final.

2.3 El diseño de juguetes

Hoy día, todo a nuestro alrededor está en proceso de cambio continuamente para obtener mejores rendimientos y satisfacer mejor las necesidades de las personas. En ese gran universo de elementos y objetos podemos encontrar los juguetes, que algunas cuestiones preventivas a la hora de fabricar los juguetes son:

- **No uso de materiales tóxicos.**
- Considerar la **dureza** de los **materiales** de fabricación, con el objetivo de ser más seguros y menos peligrosos.
- Las **dimensiones del juguete**, teniendo en cuenta la edad del niño no debe ser más pequeño que el diámetro de su tráquea para evitar que sea tragado por accidente
- El juguete **no debe tener filos o esquinas puntiagudas** para evitar accidentes.
- Tomar en cuenta las **regulaciones y estándares europeos** relativos a la fabricación de juguetes

Por otra parte, cabe preguntarse: ¿en qué se basan las empresas para **fabricar juguetes**?, pues se centran sobre todo en las necesidades que van apareciendo a lo largo del tiempo y de esto en gran medida se encarga el Diseño, en donde todas las ideas del hombre se funden para fabricar algo que tenga ergonomía, sea útil y original. De todo ello, surge la **creación de un juguete** que puede llegar a trascender o no, y del mismo modo, puede ser modificado a lo largo del tiempo para ir adaptándose o sucumbir en el fracaso.

El diseño de los juguetes siempre se encuentra en constante proceso de cambio e influye en todo el mundo, siendo cada juguete un elemento único.

¿Por qué hay juguetes con tanto éxito a nivel mundial y tienen importantes ventas?



La respuesta es sencilla, porque son juguetes que han sido creados identificando las necesidades del sector a quien van orientados y demás cuestiones importantes, porque son **juguetes con un diseño original y exclusivo** que realizan sus funciones principales. De hecho, estos son los juguetes que hacen historia, los **juguetes más vendidos**.

Otra cuestión muy importante en el diseño de un juguete es su estética, tiene un papel decisivo a la hora de captar la atención del comprador, sobre todo en los juguetes didácticos que son de diferentes tamaños, con vivos colores y formas dinámicas para atraer la atención del niño; o en los muñecos de acción que son diseñados con musculados cuerpos y con detalles únicos de cada personaje; o en las muñecas que tienen estilizados cuerpos tratando de asemejarse mujeres reales..., habiendo así juguetes para todas las edades y todos los gustos.



La relación entre el diseño de juguetes y el aprendizaje del niño, tiene que preocuparse por las situaciones didácticas que se pueden provocar, por las estrategias posibles que el niño puede seguir y aprender para aprovechar esa herramienta llamada juguete.

Con el paso de los años, las personas se vuelven más exigentes y solicitan cada vez más **juguetes** con funcionalidades y características **diferentes**, que cumplan con las necesidades presentes y futuras. Por ello, el diseño de juguetes jamás va a terminar de innovar, porque es una necesidad constante y porque el hombre tiene una necesidad creativa que se explota constantemente, el ser humano siempre está imaginando y creando nuevos objetos y juguetes.¹²

2.4 ¿Qué es una figura de colección?

Las figuras de colección son vistas como una variante de las figuras de acción, una de las bases de esta variante y por la que se relacionan es por su temática en la estos se basan por lo general en personajes de alguna película, historieta, videojuego, anime o serie de televisión; en diversas ocasiones las figuras de colección se extienden a replicar o basarse en personas famosas como lo son las estrellas de cine, deportistas, personajes históricos, animales tanto de la actualidad como prehistóricos e incluso tomando el área de arquitectura automotriz, naval, aeronáutica o espacial.

Estas figuras por lo general cuentan con una calidad de detalle alta para que este se asemeje lo mejor posible al personaje u objeto en el que este se basa. Un ejemplo de esto son las figuras de la marca Figma.



12. Fuente: <http://www.iuquetes.es/diseño-juguetes/>

En ocasiones la calidad de las figuras de colección repercute solo en el material, la calidad de esta y la temática en la que estas se basan, permitiendo que la figura pueda llegar a una variante simplista de personaje original, un ejemplo de esto son las figuras “FUNKO POP” o de la marca “Nerdroid” figuras muy populares en los últimos tiempos, siendo estas vistas como coleccionables.



2.5 Características de las figuras de colección

Independientemente a que muchas figuras de acción son producto de colección las figuras de colección cuentan su característica de calidad propia:

Material: Las figuras de colección aun que son por lo general hechas de plástico, la flexibilidad y resistencia de dicho plástico no es igual al de una figura de acción, el material tiende a ser más rígido y poco flexible es decir que el producto final no está diseñado para jugar como lo es una figura de acción.

Diseños: Cómo antes mencionado las figuras de colección están diseñadas en base a personajes de películas, series de televisión, comic, anime o videojuegos al igual que estos tienen que asemejarse lo mejor posible al personaje original. Por lo tanto la calidad de detalle tiene que ser alta. Ahora bien en lo que corresponde a cómo se presenta una figura de colección es que estos por lo general cuentan con dos casos; una posición predeterminada montados en una base rígida al igual diseñada con la temática del personaje en el que este está montada o la figura cuenta con las articulaciones y accesorios propios, pero lejos de ser usados para jugar como una figura de acción, estos están diseñados para permitirle al usuario posicionar al personaje como él usuario lo desee en su base de soporte.



Alto costos: Debido a materiales, calidad de detalle y la producción limitada que estos tienen, las figuras de colección tienden a ser altamente costosas sumando que estos solo pueden ser encontrados en tiendas especializadas o en sitios web como Mercado Libre, Amazon o sitios webs especializados.

Mantenimiento: El estado en el que se encuentre la figura de colección es muy importante tanto para el mercado como para los coleccionistas. Es por esto que por lo general una figura de colección ni siquiera es sacada de su empaque e incluso el mismo empaque tiene que estar en buenas condiciones para que la figura conserve e inclusive aumente su valor con el tiempo. A continuación un ejemplo de mantenimiento:

- Mantenerlas en un ambiente fresco, las altas temperatura pueden producir una secreción aceitosa, y hacer frágil la figura con el tiempo.
- Dentro de lo posible, mantén las figuras en ambientes libres de polvo, humo de cigarros y sustancias volátiles en general. (Lo ideal son las vitrinas de vidrio cerradas).
- Nunca las coloques directamente en la luz solar, y tampoco cerca a fuentes de calor, como lámparas de bulbo o vitrinas con dicroicos.
- Cada cierto tiempo (unos 6-8 meses) coloca la figura en el refrigerador por unos 20 minutos.
- Si por cualquier causa notas que el plástico de tu figura presenta una película aceitosa ponla en el congelador por unos 30 - 40 minutos.
- Usa un ventilador, o blower para limpiar de polvo tu figura. Puedes usar un secador de pelo, **COLOCADO EN TEMPERATURA FRIA, NUNCA EN AIRE CALIENTE!** Si tiene posibilidades económicas usa las latas de aire comprimido que sirven para limpiar computadores y piezas electrónicas.
- también una buena ayuda es un pincel bastante grueso, de pelo de marta o de un material igual de suave. Si usas una brocha para quitar el polvo, la figura se va a rayar, aunque no lo puedas notar (esto se evidencia inmediatamente en las bases brillantes de las figuras, las limpias con un material inadecuado, y se rayan).
- cuando limpies el polvo de tus figuras, trata de hacerlo fuera del sitio donde las guaras, para evitar que el mismo polvo que estas quitando, se vuelva a asentar en otras figuras de tu colección, o en lugares cercanos.

- Nunca limpies tus figuras con químicos líquidos, ni agua tibia, y en lo posible evita usar agua. Usa una pequeña cantidad de agua cuando necesites limpiar una parte MUY sucia de tu figura.
- Si se te complica retirar la figura de la base, no la fuerces, colócala en la refrigeradora por unos 5 minutos, ya que la expansión térmica es diferente entre el material de la base y el PVC. Si tienes varias figuras colocadas una junto a otra, ten cuidado de que no se topen entre sí, luego de un largo tiempo, puede quedar una marca entre las figuras que estén pegadas.
- Trata de poner un plástico en cada junta remisible de tu figura, para evitar marcas con el paso de tiempo. Esto es únicamente para figuras que no son de marcas reconocidas. Usualmente figuras de buenas marcas, como max factory, kaiyodo, alter, goodsmile, usan pinturas de muy buena calidad, con lo que esto no es necesario.
- Especialmente en figuras de PVC evita dejarlas con accesorios pesados como armas, espadas, etc. en las manos, ya que con el tiempo tienden a combar las extremidades sometidas al peso. (Posteriormente indicaré como reparar figuras dobladas o rotas).
- Una buena idea es guardar la caja donde vino la figura, por si necesitas guardarlas o moverlas en una mudanza. Ahí no van a sufrir daños en el transporte, como si las llevas fuera de la caja.
- Los accesorios extras que vienen con las figuras se conservan mejor si los dejas en la misma caja donde vinieron.¹³

Valor de Coleccionista: El “Valor de coleccionista” es el valor en el que el producto adquiere por diferentes factores.

Antigüedad: mientras más tiempo la figura esté en buenas condiciones su valor se conservara o subirá.

Número de ejemplares: Con el paso del tiempo es posible que algunos ejemplares terminen dañándose, romperse e incluso destruirse o desaparecer. Por lo tanto mientras menos ejemplares intactos existentes se ofrezcan al mercado su valor subirá.

Número de serie: Las figuras de colección aunque no tienen un nivel de producción tan grande como la de los juguetes normales si estos cuentan con un número de serie esto puede favorecer que su valor crezca. Si la figura se encuentra entre las primeras figuras fabricadas o es la primera es probable que su valor aumente.

Muerte del autor o cierre de la institución del que se produce la figura: El corte de producción puede ser un factor que aumente el valor de la figura, si la figura es de autor y este fallece su valor periódicamente aumentará.

13. Fuente: <http://figurasdecoleccion.blogspot.mx/2008/07/mantenimiento-y-limpieza-bsica-de.html>

Estado actual del producto: El producto tiene que permanecer en las mejores condiciones para conservar o incrementar su valor. De no ser éste el caso y la figura se encuentra dañada, despin-tada, rota o con piezas faltantes su valor disminuirá drásticamente.

2.6 Materiales para la creación de figuras de colección

Muchas figuras vienen con la inscripción PVC en sus materiales, generalmente cuando son mode-los terminados o figuras de acción, gashapones (Figuras de Acción de Anime y Manga), etc.

El PVC (poli vinyl cloruro) es uno de los plásticos más comunes usados en el mundo. Es similar al caucho, la dureza depende de la cantidad de plastificante añadido (a más plastificante, más suave). Algunas figuras pueden presentar una película aceitosa después de un tiempo, se pensaría que se debe a la migración de los plastificantes a la superficie del plástico. También es por esto que el PVC tiende a ser quebradizo luego de un largo tiempo.

Estas sustancias también tienen un grado de toxicidad.

Plástico ABS (estileno acrilonitrilo butadieno), es el que se usa normalmente para las bases de las figuras, es fácil de reconocer por su dureza resistencia y prácticamente inflexible. El material de los famosos LEGOS es de ABS. Es una mezcla de 3 compuestos y de la composición de estos depende su estructura. Tiene mayor resistencia térmica que el PVC.

COLDCAST RESIN es un compuesto en el que se mezcla 2 tipos de líquido, con lo que se forma un plástico resistente. Es uno de los más caros materiales, pero es mucho mejor en apariencia y acabado que el PVC.

POLYSTONE es polietileno de alta densidad. Ofrece buena resistencia a la humedad, impacto, calor, luz solar y presenta un buen grado de rigidez, comparado al PVC.

DIECAST es una aleación metálica que da muy buen acabado y alto precio a las figuras. Usualmente se usa en robots y naves, aunque casi siempre combinado con distintas piezas de plásticos.

VINYL es un material muy usado, tiene buen detalle y es bastante suave. Es el que usualmente se usa para hacer figuras huecas y de baja resistencia.¹⁴

14. Fuente: <http://figurasdecoleccion.blogspot.mx/2008/07/materiales-usados-en-figuras-de.html>

Capítulo 3: creación manual de la figura de colección

3.1 concepción de la idea a realizar

Para dar inicio a la creación de la figura primero hay que tomar en cuenta la experiencia y habilidades del creador, decidir la temática, el personaje que se planea representar y las dimensiones en las que se va a trabajar la figura (medida máxima y mínima aproximada).

En esta ocasión se seleccionó crear una criatura de fantasía en base a la mitología de un universo fantástico llamado "Monster Hunter".

Para la selección se buscó una criatura que sea simple pero que a la vez representara un reto por lo tanto se seleccionó un dragón llamado Gore Magala.

3.2 bocetaje

Ya tenemos seleccionado al personaje ahora hay que planear su pose, para dar inicio se contempló para comenzar la complejidad para modelar, si la pose del personaje tiene mayor riesgo de romperse o sufrir algún daño grave y la facilidad de transporte.

Todos estos puntos fueron siendo evaluados conforme se fueron dibujando los bocetos.

Para el primer boceto se pensó en una posición agresiva en el que el personaje se encuentre en acción manifestando enojo y fuerza, pero al final se descartó la idea ya que al momento de modelar algunas partes de la figura podían correr el riesgo de romperse al momento que la figura sea transportada en el que cabe destacar la atención de las alas.

Para otro boceto el nivel de complejidad puede considerarse grande y a la vez igual o más riesgosa se sufrir daños graves ya que la posición en el que la figura estaría sería apoyado en una base con una sola pata mientras que el resto del cuerpo se encuentra suspendido en el aire, con las alas extendidas; si bien en esta ocasión se contempló una base de soporte para toda la figura al estar esta misma sosteniéndose en un mismo punto al caerse o en la situación que un objeto pesado caiga sobre la figura si bien la estructura puede resistir el impacto no significa que este no sufra una deformación y que, por lo tanto la figura se puede quebrar o en el peor de los casos fragmentarse.

Las ideas que se contemplaban, si bien cualquiera de las poses anteriores está pensadas para poder contemplar la esencia peligrosa de la criatura en una figura tridimensional para que este proyecto tuviera éxito era necesario materiales para estructuración y modelado de alta resistencia, material que cabe destacar es muy costoso.

Finalmente se pensó en una pose que capte otra esencia de la criatura, si bien es una criatura cazadora y nómada se decidió que la escultura tomara una actitud pasiva pero acechante por lo tanto en base a un arte conceptual de la criatura.



Se boceto una pose en el que la criatura se encuentra de pie en sus cuatro patas con sus “rodillas” ligeramente flexionadas y sus alas ligeramente extendidas buscando dar una impresión de que la criatura se está preparando para atacar a su presa.

3.3 selección de materiales

El material es fue uno de los factores más complicado para concretar en la creación de la figura ya que son pocos los materiales que pueden estar a la alcense de un estudiante y que faciliten su manipulación.

Primero se pensó en la pasta para modelar Dass de la masca Jovi, esta pasta solo puede manejarse mientras se está húmeda, al experimentar con dicho fue sencillo percatarse de muchos defectos que tiene dicho material, para empezar es un material muy sucio al ser manipulado, la pasta al estar humedecida y tener contacto con otras superficies deja una capa de similar al yeso, el problema con esto es cuando la capa de yeso se endurece o se vuelve cada vez más densa en las manos complicando el manejo del material y limitando la posibilidad de sumarle detalles al personaje. El siguiente problema que este material tiene es en su proceso de secado, es un material que demora mucho tiempo en secarse en un ambiente seco sin mencionar que una vez seca es imposible de manipular de nuevo sumando que al endurecer este se endurece de forma irregular favoreciendo en la deformación de la figura, esto nos lleva al siguiente punto. Al terminar se secarse la figura queda propensa a terminar por completo irregular y texturizado como si fuera una roca a medio esculpir, buscando posibles soluciones se pensó en lijar la figura pero al hacer esto también corre el riesgo de no quedar como se planeó y al mismo tiempo que este pierda los detalles y las texturas que se dieron al esculpirse.

Se pensó en usar plastilina para modelar y aunque esta facilita por mucho su manipulación cuando pasamos por pintar la figura la plastilina absorbe la pintura dejando marcas de cuarteaduras, marcas que complican un buen acabado.

El material que mejor resultado nos dio fue la pasta francesa o bien porcelana fría. Este material es fácil de manipular que si bien solo puede manejarse correctamente siempre y cuando la masa se esté húmeda los residuos que este material deja no complican la manipulación de esta, es fácil de detallar y fácil de corregir en el caso de cualquier error.

Al momento de secarse este conserve lo mejor posible la textura que fue dibujada mientras el material se encontraba húmedo a la vez que, si se encuentran imperfecciones son mínimas o no son por causa del material, solo cabe destacar que según el clima del entorno es lo que tardare secar.

Al pintarse no presenta ningún problema, respeta las tonalidades de color que se le quieren dar a la escultura, la pintura se adhiere bien al material y se puede expandir sin ningún problema.

3.4 Estructuración

Crear la estructura es el punto más importante para que la figura se mantenga en su posición, para crear la estructura se usó un alambre delgado pero lo bastante resistente para resistir la manipulación y el peso de la pasta cuando esta está húmeda.

Para que este tenga la resistencia que se necesita se hace un refuerzo con el propio alambre entolándose sobre sí mismo y teniendo un amarre reforzado en los puntos de unión procurando evitar nudos voluminosos en la estructura.

3.5 Aplicación de materiales

Una vez que la estructura de alambre esta lista se hace un recubrimiento sobre la estructura de alambre de plastilina y formas elementos clave o piezas adicionales para su recubrimiento y depuración con la pasta francesa, la pasta francesa se usara una vez que la plastilina cubra toda la estructura de alambre.

La pasta francesa es el material para darle a nuestra figura la forma que queremos que tenga, para comenzar la figura esculpida con la primera mano de pasta será para tener a nuestro personaje de forma básica, es decir, sin protuberancias, cuernos o cualquier otro detalle, esto nos servirá para que una vez que la primera mano este seca esta no corra el riesgo de deformarse por algún tipo de accidente o durante la manipulación al momento de anexar o crear cualquier tipo de detalle.

Una vez seca la primera mano esculpir las textura, cuernos y garras será más fácil y más segura de realizar. Para ser más específicos en el área de la espalda para crear la textura de escamas sobre la primera capa de pasta francesa se agrada una más, que sea más delgada que la primera capa, mientras esta está húmeda se procede por dibujar las escamas de la criatura, una vez ya terminada de dibujar se deja secar. Este es el mismo procesamiento para uñas, cuernos, espinas e incluso arrugas.



Para la piel de las alas de la criatura se recurre por tomar tela delgada y recortar de acuerdo la mediada de las alas, una vez cortas se procese por pegarlas.

3.6 Pintado

El proceso para emplear la pintura es similar al proceso de integración de la pasta francesa, primero se integra una capa de pintura sin texturizar de los colores principales que la figura tendrá, después de su cesado es posible continuar con definir los detalles previamente esculpidos.

Con pintura textil la piel se las alas fue pintada, fue necesaria esta clase de pintura ya que la pintura acrílica usada para la mayor parte de la figura es complicada de manejar en tela.

Para que tenga un efecto más reptiliano y para disimular escamas más pequeñas se anexó una mano de pintura plateada rebajada en agua.

3.7 Acabados

La pintura acrílica aunque cuenta con un ligero impermeabilizante plastificado para que este sea resistente al agua y a la manipulación, la calidad de la capa plastificada no es lo suficientemente resistente a largo plazo.

Para que la pintura resista por mayor tempo se le dieron dos tipos de capas de recubrimiento una capa de barniz en aerosol y una capa de resina cristal como refuerzo, esta última a diferencia del barniz en aerosol requiere casi 24 horas en secarse y que este esté en una zona libre de polvo y resguardada de cualquier tipo de partículas que terminen incrustándose en la resina, si bien son materiales perfectos para proteger la pintura solo pueden ser removidas si son talladas con fuerza corriendo el riesgo de desprender la pintura.



3.8 Nuevo intento

Personalmente no me sentí satisfecho con el resultado de la primera figura coleccionable, después de evaluarlo detenidamente me di cuenta de muchos errores con el producto terminado:

- Se creó un producto final muy pequeño para poder contener alto nivel de detalle
- Si bien se buscó que el color de la pintura fuera fiel al monstruo original, la intención de que el entorno definiera luces y sombras en el mismo monstruo provocó que en este no se puedan apreciar los detalles esculpidos
- Volviendo a la escala de la figura, este al momento de buscar esculpir los detalles fue muy complicado poder definir dichos detalles en ciertos ángulos de la figura difíciles de alcanzar.
- aunque la base de plastilina funcionó como estructura y para que el uso de material de pasta francesa se redujera no se tomó en cuenta que, cuando se coloca una capa delgada de pasta francesa húmeda sobre la superficie de plastilina esta se verá reducida o casi absorbida por la plastilina, esta reacción si bien fortalece la firmeza de la plastilina implica que la misma absorba la pintura que se coloque sobre ella provocando cuarteaduras o caída de la pintura incluso con el esmalte puesto
- Mencione antes que decidí omitir la creación de una base para la figura, pues eso provocó que la figura se desgastara en las patas incluso con la protección de esmalte en unos pocos días por la manipulación y roce en cualquier superficie, claro, este desgaste también se debe por la plastilina que no asimila la pintura.

Fue así que decidí crear una figura más y que esté en un mejor nivel de calidad que la figura anterior, cabe mencionar que es curioso que en el mercado se pueden encontrar figuras coleccionables cuya calidad en la pintura y acabados resulte inferior al primer resultado expuesto en este proyecto pero prefiero mostrar un producto que valga la pena ver.

A pesar de los errores cometidos en la primera figura, los aciertos también sirvieron de ayuda para poder encaminarme en la creación de la nueva figura por ejemplo:

- La estructuración; cuando comencé con la estructura de alambre en la primera figura cometí algunos errores antes de lograr una buena estructura como lo fue el amarrado de alambre y como lograr una estructura firme, dada esta experimentación de prueba y error logre una estructura firme para poder trabajar
- Tal vez el nivel de detalle de la primera figura no sea de alto nivel pero me ayudó a conocer mejor las herramientas de escultura.
- Las posibilidades de la pasta francesa para crear una figura de calidad pueden ser inmensas solo es practicar con el material, experimentar con el material durante y después de la creación de la primera figura me ayudo entender algo importante “una obra maestra no se logra en la primera sentada”.

3.9 Lagiacrus

El inicio de la creación de esta nueva criatura es muy parecido al primero, seleccione a otro monstruo de la misma franquicia (Monster Hunter) solo que en este caso tenía una idea fija hacia que pose tomaría el monstruo, para lograr la pose después de tener la estructura de alambre me enfoque en crear la base principal de la criatura, ya que es una criatura marina esculpí un par de rocas marinas sin detallar ya que en eso me ocuparía después de que la pasta este seca, antes de que la base secase incruste la estructura de alambre, asegurándome de que este no se suelte de las rocas hasta que estas se endurezcan.





Ya con la estructura firme en las rocas de pasta francesa pase por recubrir la estructura con pasta para que esta sirva con un refuerzo para la estructura y para ayudarme a contemplar las dimensiones de la criatura y cuanto de extendería de cabeza a cola; mientras la estructura se seca me ocupé en esculpir los detalle de las rocas y de la base para que tenga un aspecto más marino.

Una vez que la estructura se secó pase por la construcción completa de la criatura esculpiendo desde la cabeza a la cola dejando algunas partes como la mandíbula, garras y algunos otros detalles para después de que las primeras partes esculpidas secaran.



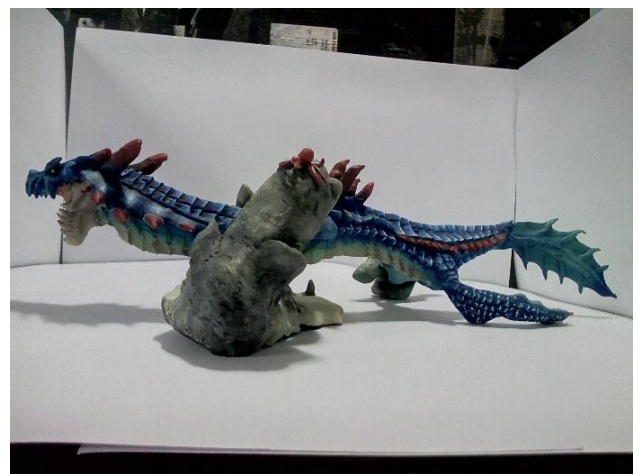
Las garras y la mandíbula fueron un reto para su creación, si bien las garras se resumen en dibujar los pliegues de los dedos e integrar las uñas la mandíbula fue más complicada ya que me ocupe en crear los dientes del monstruo, la lengua y los colmillos exteriores que en lo personal fue más complicado los dientes que los colmillos.



Darle color a la escultura fue la parte que tomó más tiempo en trabajar ya que mi intención es que el color de la sensación de que es un animal vivo además de que no quería depender del entorno para las luces y sombras, esta vez el monstruo tendría sus propia luz y sombra así que me vi obligado a pintar y dibujar cada una las escamas esculpidas en el monstruos para lograr dicho efecto.

El entorno presentó su propio reto ya que mi intención es que se vean como rocas marinas pero al buscar información en forma de fotos por internet solo me encontrar con entornos azulados, in- tente repicar ese entorno pero solo conseguí rocas teñidas de verde azulado, por lo tanto probé pintándolos como rocas oscuras con una ligera pigmentación de azul y tono de arena en las partes donde podría chocar la luz sobre las rocas, lo mismo fue lo que hice con la arena, la integre con las rocas y mescle un poco de azul con el tono arena de la pintura acrílica.

El acabado es básicamente el mismo a la primera figura, solo que en este caso por seguridad fue recubierto en barias capas para que la pintura no se desgaste de ninguna manera.





Conclusión y observaciones del proyecto

Dada a la investigación realizada sobre el tema de los juguetes y las figuras coleccionables previas a la elaboración del proyecto personal eh podido comprender que:

Los Juguetes a lo largo de su historia han cumplido con ciertas funciones específicas centradas específicamente en los niños, entre estas la principal es el entretenimiento que el juguete le puede proporcionar al niño o usuario en cuestión, mientras que sus otras funciones se encuentra estimular el desarrollo psicomotriz, conocimiento de colores y formas (estas características son para los juguetes enfocados en un público infantil o bien en vías de desarrollo), estimulación a la imaginación del usuario y educación para el roll que el niño puede desarrollar según su género.

A diferencia de los juguetes convencionales las figuras coleccionable quedan exentas de las funciones básicas de los juguetes comunes, las figuras coleccionables tienen un fin ornamental es decir en su mayoría decorativos o solo para su contemplación y comercialización, debido a que en su mayoría las figuras coleccionables son rígidas y solo cuentan con una posición predeterminada o por otro lado cuentan con articulaciones para que el usuario pueda designarles la pose que este prefiera, no son figuras diseñadas para una manipulación constante ni cuentan con la resistencia para ser usados como un juguete común (el llamado “uso rudo”), es decir tienden a ser muy delicados por ende al ser estrellados o golpeados pueden romperse con facilidad o terminar con daños significativos; la otra función antes mencionada es su comercialización es decir las figuras coleccionables a diferencia de los juguetes tienden a estar en constante cambio de dueño debido al valor que el público enfocado en dichas figura coleccionable en especio termina designando su valor según su temporalidad, condiciones y rareza fomentando uno de los tipos de mercado más abundante en la sociedad actual y siendo reforzada por la fácil comercialización que proporciona el internet.

Al dar inicio con el proyecto personal de la creación de la figura de colección entendí que se puede realizar un proyecto así como cualquier proyecto de diseño es decir con una metodología, en este caso la metodología fue:

- Que voy a hacer
- Plasmar ideas de lo que voy a hacer
- Como lo voy a hacer
- Con que materiales lo voy a hacer
- Aplicación de materiales en lo que voy a hacer
- Acabados

Algo que me apporto este proyecto es que pude comprender que incluso la metodología más simple puede resultar efectiva si se tiene conocimiento previo tanto teórico como practico y si no es el caso, realizando una investigación de tema y sobre todo siendo lo más importante, conocerte a ti mismo es decir considerar y aprovechar lo mejor posible lo que está en tus posibilidades tanto en materiales como la experiencia que tienes para realizar cualquier proyecto y darse la oportunidad de experimentar para así conocer las posibilidades de los materiales que estas utilizando y encontrar la forma de trabajo que pueda resultarte como la más efectiva para realizar el proyecto.

BIBLIOGRAFIAS Y FUENTES DE CONSULTA

Fuentes Bibliográficas

- [Martin, Juan: "Soldaditos de plástico Reamsa \(1970\) ISBN 978-8461777716 Edición 2017](#)
- Rojas Flores, Jorge: "Juegos y diversiones infantiles", en Rafael Sagredo y Cristián gazmuri, *Historia de la vida privada en Chile*, vol.3, Taurus, Santiago, 2006.
- Amador, L. (2004). "Regalos para niños con discapacidad. ¡Todos a jugar!". Pro-feco, México.

Fuentes de consulta

- <https://www.definicionabc.com/general/juguete.php>
- <http://noticias.universia.net.mx/tiempo-libre/noticia/2013/04/04/1014818/juguete-largo-historia.html>
- <http://www.systeme-esar.org/index.php?id=25285>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Juguete>
- <http://www.uniradioinforma.com/noticias/hermosillo/476282/juguetes-tecnologicos-los-mas-pedidos-por-ninos-hoy-en-dia.html>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Mu%C3%B1eca>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Mu%C3%B1eca>
- <https://llariomunecasdecoleccionyjue.jimdo.com/tipos-de-mu%C3%B1ecas-segun-sus-marcas-comerciales/>
- https://es.wikipedia.org/wiki/Figura_de_acci%C3%B3n
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Arte_conceptual_\(dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Arte_conceptual_(dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico))
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Arte_conceptual_\(dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Arte_conceptual_(dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico))
- <http://www.juguetes.es/diseño-juguetes/>
- <http://figurasdecoleccion.blogspot.mx/2008/07/mantenimiento-y-limpieza-bsica-de.html>
- <http://figurasdecoleccion.blogspot.mx/2008/07/materiales-usados-en-figuras-de.html>

INDICE DE IMÁGENES

EJEMPLO 1	5
EJEMPLO 2	5
EJEMPLO 3	6
EJEMPLO 4	6
EJEMPLO 5	7
EJEMPLO 5	8
EJEMPLO 6	9
EJEMPLO 7	9
EJEMPLO 8	9
EJEMPLO 9	10
EJEMPLO 10	10
EJEMPLO 11	11
EJEMPLO 12	12
EJEMPLO 13	14
EJEMPLO 14	14
EJEMPLO 15	18
EJEMPLO 16	19
EJEMPLO 17	20
EJEMPLO 18	20
EJEMPLO 19	21
EJEMPLO 20	21
EJEMPLO 21	22
EJEMPLO 22	26
EJEMPLO 23	27
EJEMPLO 24	27
EJEMPLO 25	29
EJEMPLO 26	30

EJEMPLO 27	30
EJEMPLO 28	31
EJEMPLO 29	31
EJEMPLO 30	31
EJEMPLO 31	31
EJEMPLO 32	32
EJEMPLO 33	32
EJEMPLO 34	32
EJEMPLO 35	32
EJEMPLO 36	33
EJEMPLO 37	33
EJEMPLO 38	33