

NARRATIVAS QUE DAN VIDA: DE PERSONAJES A ART TOYS Y
MERCHANDISING

SANTIAGO ALZATE JARAMILLO

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA
ESCUELA DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
FACULTAD DE DISEÑO GRÁFICO

MEDELLÍN

2024

NARRATIVAS QUE DAN VIDA: DE PERSONAJES A ART TOYS
Y MERCHANDISING

SANTIAGO ALZATE JARAMILLO

Trabajo de grado para optar por el título de Diseñador Gráfico

Asesor

Ph. D HERNANDO BLANDÓN GÓMEZ

Diseñador Gráfico

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA

ESCUELA DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

FACULTAD DE DISEÑO GRÁFICO

MEDELLÍN

2024

Dedicatoria

Dedicado a los millones de animales asesinados anualmente

Agradecimientos

En primer lugar, quiero agradecer a mis padres por su apoyo incondicional, por creer en mi proceso y ayudarme a cumplir cada uno de mis logros, a mi novia, por todo el amor que me brinda el cual se convierte en una fuente de motivación constante en mi crecimiento personal y profesional. Finalmente agradecer a Hernando Blandón, sin su ayuda y su capacidad para hacerme creer en mis propias ideas este trabajo no hubiera sido posible.

Tabla de Contenido

| | |
|---|----|
| Capítulo 1 | 1 |
| 1.1. Resumen..... | 1 |
| 1.2. Palabras clave..... | 1 |
| 1.3. Introducción | 2 |
| 1.4. Planteamiento del Problema..... | 2 |
| 1.5. Pregunta de investigación | 3 |
| 1.6. Objetivo general | 3 |
| 1.7. Objetivos específicos..... | 3 |
| 1.8. Metodología | 4 |
| Capítulo 2 | 8 |
| 2.1 Estado del arte..... | 8 |
| 2.2 Marco teórico | 13 |
| Capítulo 3 | 37 |
| 3.1. Conceptualización: | 38 |
| 3.2 Creación del personaje..... | 40 |
| 3.3 Creación de narrativa..... | 42 |
| 3.4. Referente visual..... | 44 |
| 3.5. Diseño visual..... | 45 |
| 3.6. Desarrollo de Art Toys y prototipado | 52 |
| Conclusiones | 62 |

| | |
|-------------------|----|
| Referencias | 65 |
| Anexos | 68 |

Lista de Figuras

- Figura 01. Bocetos de Deanna Marsigliese para la película Luca (Pág. 14.)
- Figura 02. Mickey Mouse en SteamBoat Willie (Pág. 17.)
- Figura 03. Tocabiscos retro de Disney usando la imagen de Mickey (Pág. 18.)
- Figura 04. Viñetas del despertar de Astroboy (Pág. 19.)
- Figura 05. Tezuka, New Treasure Island y Floyd Gottfredson, Mickey Mouse Outwits the Phantom Blot (Pág. 21.)
- Figura 06. Venus De Willendorf (Pág. 22.)
- Figura 07. Poster conmemorativo al décimo aniversario de GARDENER (Pág. 23.)
- Figura 08. Toys de Gary Baseman (Pág. 24.)
- Figura 09. Toy Kid Robot (Pág. 24.)
- Figura 10. Primer Toy Kaws (Pág. 26.)
- Figura 11. Kaws x Nike. Air max 90 (Pág. 26.)
- Figura 12. Juguete de Troy por SADOI (Pág. 28)
- Figura 13. Plancito relajado por SADOI (Pág. 29.)
- Figura 14. Baño minero toxico por SADOI (Pág. 30.)
- Figura 15. Los Espantos (Pág. 31.)
- Figura 16. Aguacate de Artefacto Inc (Pág. 33.)
- Figura 17. Poster Art Toy Con 2024 (Pág. 33.)
- Figura 18. StoryBoard Animación (Pág. 39.)

- Figura 19. Bernie and Friends – Carnival (Pág. 40.)
- Figura 20. Primeros bocetos (Pág. 41.)
- Figura 21. Pruebas de color y personificación (Pág. 42.)
- Figura 22. Concepto pre-final (Pág. 43.)
- Figura 23. Ajuste versión final (Pág. 44.)
- Figura 24. Diseño final vectorizado (Pág. 45.)
- Figura 25. Ilustración digital de las versiones finales para los Art Toys (Pág. 46.)
- Figura 26. Proceso de Modelado en 3D (Pág. 47.)
- Figura 27. Modelos 3D listos para impresión (Pág. 48.)
- Figura 28. Comparativa entre impresión semicruda y lijada (Pág. 49.)
- Figura 29. Aplicación de Gesso (Pág. 50.)
- Figura 30. Post procesado de las otras 2 piezas (Pág. 51.)
- Figura 31 Proceso de pintado y detalles con porcelanicron (Pág. 52.)
- Figura 32. Skot y la versión de su madre respectivamente (Pág. 53.)
- Figura 33. Skot versión su mejor amigo y los 3 Toys juntos (Pág. 54.)
- Figura 34 Proceso del molde Izq. Molde Finalizado Der. (Pág. 55.)
- Figura 35. Pruebas de vaciados iniciales (Pág. 56.)

Capítulo 1

1.1. Resumen

El campo del diseño contemporáneo se ha nutrido de todas las tecnologías emergentes desarrollando productos que rebasan el campo de la imaginación a otros mundos posibles. Esta monografía de producción presenta a partir del proceso de investigación y su metodología, la creación y desarrollo de una narrativa que sentará las bases para el diseño y desarrollo de un personaje que conecte con los sentimientos de las personas, esto con el fin de sensibilizar sobre la ineptitud que tenemos como seres humanos para relacionarnos con nuestro entorno. Finalmente, esta investigación concluirá con la producción de una serie de 3 Art Toys de dicho personaje con el fin de vislumbrar una de las tantas posibilidades que tenemos los diseñadores gráficos para abordar el mundo comercial.

1.2. Palabras clave

Diseño gráfico, Diseño de personajes, Narrativas, Art Toys, Merchandising.

1.2.1 Key words

Graphic design, Character design, Narratives, Art Toys, Merchandising.

1.3. Introducción

Desde muy pequeño, me he sentido fascinado por el mundo del arte, desde un inicio he estado muy influenciado por el graffiti y la cultura urbana en general. Esta pasión me llevó a estudiar Diseño Gráfico, donde he desarrollado habilidades técnicas y creativas que me permiten expandir y expresar mi visión artística. En los últimos meses, he descubierto el Artoy como un fenómeno que me permite complementar mi lado artístico con todos los conocimientos adquiridos en mi profesión de diseñador. Atraído por su capacidad para conectar con diversos públicos y por su potencial comercial, he decidido desarrollar una serie de Artoys únicos que refleje mi estilo y que me permita establecerme profesionalmente en este campo. A través de este trabajo de grado, exploraré todo el proceso creativo y comercial para la creación de una serie de Artoys, utilizando mis habilidades como diseñador gráfico e ilustrador para crear una propuesta innovadora y atractiva para el mercado que este soportada en una creación narrativa.

1.4. Planteamiento del Problema

El diseño gráfico es una de las disciplinas proyectuales del mundo contemporáneo, esta condición profesional requiere en cada ejercicio práctico el seguimiento conceptual del proceso tanto de creación como de la inserción del producto en el mundo comercial. Eventualmente este proceso no se ve a los ojos de los espectadores. Contradiendo dicha condición, esta monografía de producción pretende visibilizar el proceso de investigación

y creación como un aporte al aprendizaje de futuros lectores y diseñadores que deseen seguir la metodología propuesta para el diseño y creación de personajes para su posterior comercialización como Art Toy.

1.5. Pregunta de investigación

¿Puede el diseño gráfico desde el diseño de personajes y la construcción de una narrativa contribuir a la creación de art toys que despierten emociones y generen consciencia social sobre el maltrato animal?

1.6. Objetivo general

Producir una serie de Art Toys cuya narrativa denuncie el maltrato animal, generen consciencia social sobre este problema y motiven a la acción para proteger a los animales.

1.7. Objetivos específicos

1. Reseñar la historia sobre el Art toys, el diseño de personajes y las narrativas.
2. Plantear una narrativa original y atractiva que evidencie la problemática del maltrato animal.
3. Diseñar un personaje y desarrollar una serie de Art toys que representen nuestra narrativa.

1.8. Metodología

La metodología se refiere a un conjunto de principios, procesos y técnicas que orientan tanto la investigación como el desarrollo de trabajos académicos o científicos. Fundamentalmente, proporciona una estructura sistemática para abordar y resolver preguntas específicas de investigación o problemas identificados. Delimita los enfoques para llevar a cabo la recopilación, análisis e interpretación de datos, así como los procedimientos que se seguirán para obtener conclusiones sólidas y confiables. En este contexto particular, es esencial destacar que nos encontramos ante una investigación de índole descriptiva cualitativa. Esto implica una atención especial en comprender y describir detalladamente los fenómenos, yendo más allá de la cuantificación numérica.

Las herramientas por utilizar serán: Análisis de imágenes y textos, la exploración de ilustraciones para comprender significados culturales, estudios de caso y la observación. A grandes rasgos y a pesar de que el proceso creativo en algún momento puede tornarse no lineal, es fundamental pasar por cada uno de los siguientes pasos, esto nos permite tener una mayor claridad a la hora de aterrizar las ideas y nos servirá como ruta para ir creando nuestro propio Art Toy.

1. Investigación preliminar

En esta primera fase será fundamental realizar una investigación exhaustiva para comprender el contexto en el que nos queremos desarrollar. Resulta imprescindible identificar las tendencias en el mercado de Art Toys lo cual implicara rastrear y analizar a la competencia, entender su propuesta y sus estrategias de mercadeo. De la misma manera, para nosotros también será fundamental investigar en profundidad las formas de crear narrativas, tomaremos historias y/o personajes que consideremos referentes y haremos un estudio de caso para identificar posibles patrones y características que nos aporten en la creación de nuestros personajes.

Esto proporcionará una base sólida para el desarrollo del proyecto y ayudará a garantizar su relevancia y viabilidad.

2. Definición del Concepto

Una vez completada la investigación preliminar, es el momento de definir el concepto central que guiará tanto la narrativa como el diseño del personaje. Este concepto debe ser único, atractivo y coherente con las tendencias y oportunidades identificadas en el mercado durante la investigación. Es importante que el concepto sea lo suficientemente flexible

como para permitir la exploración creativa, pero también lo bastante claro como para proporcionar una dirección clara durante el proceso de desarrollo.

3. Desarrollo de la Narrativa

En esta etapa, se elaborará la historia que servirá como base para el diseño del personaje. La narrativa debe desarrollar el trasfondo, motivaciones y características del personaje principal, así como establecer un contexto significativo para su existencia. Es importante identificar los puntos clave de la historia que puedan ser representados a través del diseño del personaje y su entorno, lo que ayudará a garantizar una conexión sólida entre la narrativa y el producto final.

4. Diseño del Personaje

Con la narrativa definida, se procederá al diseño del personaje. Este proceso comienza con la creación de una serie de bocetos exploratorios que permitan visualizar diferentes aspectos del personaje, como su apariencia, personalidad y expresiones. Estos bocetos se iterarán y refinarán en base a la retroalimentación recibida, asegurándose de que el diseño final sea coherente con la narrativa establecida y sea atractivo para el público.

5. Prototipado y Producción

Una vez el diseño del personaje esté finalizado, se procederá al prototipado y producción del Art Toy. Dependiendo de los recursos y habilidades que tengamos disponibles, podremos crear un modelo tridimensional utilizando softwares de modelado como Cinema 4D, Blender, o Zbrush, entre otros softwares y posteriormente se realizaría una impresión 3D del prototipo, o bien se puede fabricar el prototipo de forma manual, utilizando técnicas tradicionales de modelación y escultura, como el uso de arcilla polimérica, porcelanicon, cerámica o el material de preferencia. Es fundamental garantizar que el prototipo cumpla con los estándares de calidad y seguridad establecidos.

6. Reproducción, marketing y Comercialización:

Una vez producido el Art Toy, se procederá a su reproducción y comercialización. Esto incluye el desarrollo de una estrategia de marketing integral que promueva el producto a través de diversos canales, como redes sociales, eventos especializados y colaboraciones con artistas o marcas relevantes. Además, se identificarán los canales de distribución adecuados para llegar al público objetivo, como tiendas especializadas, plataformas en línea o ferias de diseño.

Capítulo 2

2.1 Estado del arte

“El estado del arte se puede definir como un análisis sistemático y una valoración del conocimiento y de la producción en torno a un campo de la investigación, durante un periodo determinado. Permite identificar los objetos de estudio y sus referentes conceptuales, las principales perspectivas teórico-metodológicas, las tendencias y temas abordados, el tipo de producción generada los problemas de investigación así, como el impacto y las condiciones de producción” (Londoño, 2016)

Sin embargo, el estado del arte no es una simple revisión de la literatura, sino que requiere de un análisis crítico que debe evaluar las fortalezas y debilidades de los diferentes estudios, sintetizando los hallazgos de manera coherente y significativa.

Para dicha revisión literaria y con el fin de obtener la información más actualizada posible sobre art toys, revisare diferentes proyectos de grados en Colombia en los últimos años.

En una primera instancia encontramos un trabajo titulado “*Art Toys, Genero y kitsch*

Juguetes de diseñador con sentido crítico” realizado por José Andrés Romero Rodríguez para el “Semillero Maker” de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, la finalidad de José con esta investigación como bien se sugiere en el título, fue usar el Ar Toy como una herramienta para hablar abiertamente sobre temas de género, más específicamente sobre la comunidad LGTBIQ+ “... que no solo funcione como crítica sino que también eduque sobre temas álgidos de conversación” (2023) Durante el desarrollo conceptual para sus Art Toys se apropia de estéticas colombianas para que sean reconocibles para el común de las personas de nuestro país, la cultura narco con sus excentricidades, las empanadas y el fútbol como alimento y deporte nacional, finalmente la imagen religiosa de la Santísima virgen debido a la condición de ser un país católico. El uso de dichos elementos se convierte en un método para llamar la atención inicial de los espectadores y pretende que aquel que desee indagar más sobre ellos termine por encontrarse con el discurso de género que hay detrás de cada uno de ellos y logre conectar de manera empática con los personajes que ha creado.

En segundo lugar, encontramos el trabajo “*Diableños Toys*” realizado por Nathalia Suárez Forero para su “Proyecto de Grado en Semillero: Pensamiento en Diseño Makers” de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, en este caso, Nathalia tiene un enfoque diferente, alejada de la intención de lograr un discurso, ella persigue un objetivo “Mantener viva la tradición

oral y literaria del carnaval de Riosucio , con el fin de visibilizar sus saberes y la importancia de su participación para su subsistencia en el tiempo.”

La creación de los personajes de Natalia para la producción de sus Art Toys tiene un enfoque cultural que pretende visibilizar el carnaval de rio sucio a las actuales y nuevas generaciones a través de un formato totalmente nuevo, con el fin de mantener esta tradición en el tiempo y crear una cultura de coleccionismo alrededor del carnaval, debido a la importancia del carnaval en nuestra identidad colombiana, una de sus mayores preocupaciones es que debido a la visión globalizada del termino “carnaval”, muchos de los carnavales del país, haciendo un especial énfasis en el de rio sucio, es visto como una mera festividad, dejando de lado el carácter simbólico cultural e histórico que conlleva.

Para el desarrollo de sus Artoys, Nathalia hace un rastreo exhaustivo sobre los personajes que participan en el Carnaval de Rio Sucio, y posteriormente se apropia de dichos personajes abstrayendo sus elementos más representativos: Los objetos que llevan, las actividades que realizan y los momentos en los que dichos personajes participan durante el carnaval, finalmente, hace su propia reinterpretación de cada uno de ellos.

“Apelar desde la nostalgia del juguete, permite a las generaciones millennials conectar con un lenguaje que ellos conocen y comprenden. Les permitirá entender que cada participante aporta algo único al desarrollo de la celebración del Carnaval, y despertar una necesidad

de apropiarse de esos conocimientos que hacen parte de su territorio para que su identidad tenga un carácter diferencial a otras.”

En tercer lugar, encontramos el trabajo “Estéticas y antiestéticas” realizado por David Mateo Díaz Pérez para su “Proyecto de Grado” como diseñador gráfico de la UPB, a lo largo de su trabajo Mateo busca reflexionar sobre los conceptos de estética y antiestética, donde busca evidenciar cómo se comportan dichos conceptos a lo largo de la historia sobre los juguetes y especialmente sobre los juguetes de diseñador, pues, es muy común que en el mundo del Art Toy se evidencia en muchas ocasiones una prioridad por mantener una “estética bella” en los juguetes, es precisamente por esto que mateo nos propone totalmente lo contrario, un juguete feo que sea llamativo por su fealdad, por qué provoca asco mirarlo.

Para el diseño conceptual de su personaje, Mateo quiere abordar la ansiedad alimenticia y su relación con la obesidad, tomando como base el concepto de “lo monstruoso”. Para crear su personaje ha usado las deformidades y mutaciones a su favor dando como resultado un personaje monstruoso que resulta desagradable de ver.

Aunque los trabajos que analizamos anteriormente son muy valiosos y han abordado temáticas importantes, como la crítica social alrededor de la identidad de Género, la preservación de tradiciones culturales, y una reflexión sobre las estéticas y antiestéticas mi

proyecto de Art Toy destaca por que se enfoca en un tema al parecer poco o nada explorado hasta la fecha en el Art Toy colombiano: El maltrato animal y la arrogancia humana que nos hace creer superiores a la naturaleza.

Mi Art Toy se basa en la historia de un conejito que ha sufrido el flagelo de los experimentos humanos, perdiendo a toda su familia en un laboratorio del cual logró escapar, lo que hace único a mi proyecto es la forma en que he personificado al conejito y su lucha emocional. Al brindarle características humanas, como vestimenta, peinados y expresiones, permito que el espectador se vea reflejado y pueda crear una conexión más fuerte y directa con el personaje. Además, esa posibilidad de crear múltiples versiones del personaje en la que cada una representa a un compañero asesinado añade una capa adicional de profundidad y emoción a la historia.

Este proyecto no solo busca generar conciencia sobre el sufrimiento de los animales causado por manos humanas, sino invitar a la reflexión sobre nuestra relación con la naturaleza y la importancia de tratar a todas las formas de vida con respeto y compasión.

Mi objetivo con el proyecto no es solo una obra de arte que logre su comercialización, sino también una herramienta para inspirar cambios positivos en la sociedad.

2.2 Marco teórico

“El marco teórico o revisión de la literatura es un compendio escrito de artículos, libros y otros documentos que describen el estado pasado y actual del conocimiento sobre el problema de estudio.” (Sampieri 2006). Por tanto, el marco teórico se enfoca principalmente en sustentar la investigación, brindándole las bases teóricas y conceptuales que se requieren, encuadrando el contexto en donde se ubica el objeto de investigación.

NARRATIVAS

Las grandes historias que nos narran tanto en el cine, como en series de televisión y videojuegos, transcurren a partir de un universo y los personajes que lo habitan, es a través de ellos que conectamos con esas narrativas. Un buen diseño de personaje le permite al público conectar con las historias, simpatizar con ellas y sentirse afectado por aquellas cosas que le suceden a los personajes, un personaje bien construido nos permite abordar temas importantes de nuestra condición humana, sin embargo, es también la historia y esa sucesión de acontecimientos la que nos permite terminar de enriquecer a los personajes, al ver como estos se ven afectados por diversas situaciones y la manera en la que estos reaccionan a ellas.

DISEÑO DE PERSONAJE

Una buena construcción de personaje según Chantal Tae Lope debe de tener en cuenta diferentes dimensiones, la dimensión física, la dimensión psicológica y la dimensión social, sin embargo, como dice Guillermo F. Zúñiga, construir un buen personaje no solamente consiste en dotar de características al personaje en esas tres dimensiones, si no que “Cada que demos una característica al personaje, en cualquiera de los tres lados del triángulo, debemos pensar en el efecto que tiene esta característica sobre las otras dimensiones” adicionalmente, al momento de diseñar un personaje, es importante considerar la historia que queremos contar ya que como menciona Deanne Marsiegle “el desarrollo de personaje

implica mucho más que la creación de un diseño atractivo. ¡cada decisión, cada elemento!



tiene significado y es una oportunidad para contar historias...” (2021)

Figura 01. Bocetos de Deanna Marsigliese para la película Luca

Como en casi cualquier proceso creativo, no existe una única ruta predefinida para llegar a un buen resultado, ya nos lo decía (Guillermo F. Zúñiga Cañizares) 2013 “Los creadores de historias tienen dos caminos para iniciar su escritura. El primero consiste en tener una idea, una acción, e ir insertando los personajes que sean necesarios para contarla. El segundo es

crear uno o varios personajes, y a partir de estos escribir una historia en la que puedan desarrollarse con libertad sus personalidades. Ambos caminos son igualmente válidos y no existe uno mejor que el otro. Cada autor decide si le viene mejor arrancar con una idea o a partir de un personaje.” Sin embargo, sea cual sea la parte por donde se empiece, ya sea la idea o el personaje, siempre debe entenderse la historia como una unidad, nunca como objetos aislados, cualquier característica que se le atribuya al personaje no solo afectara en otras dimensiones del personaje, sino que también puede afectar en cómo se desarrolla la idea y la historia.

Para crear un personaje auténtico, es esencial dotarlo de una historia previa. Esta narrativa debe explorar su pasado, sus aspiraciones, sus gustos y su conexión con el entorno, tanto físico como social y familiar. Aunque esta profundización puede no ser esencial para la trama que la historia a contar ayuda a comprender las motivaciones del personaje garantizando que sus acciones sean coherentes con su personalidad en las diversas situaciones que ocurrirán a lo largo de la trama.

Para llegar a la creación de un personaje exitoso, que pueda tener una transcendencia cultural es fundamental estudiar y comprender algunos casos de diseño de personajes que hayan sido exitosos y que hayan dejado una huella en la historia, entraremos a analizar brevemente el desarrollo de dos personajes exitosos, para encontrar posibles patrones en

común en su creación, tanto desde su diseño, personalidad, narrativa y contexto temporal y cultural, observar cómo estos personajes han evolucionado en el tiempo y en cómo han adaptado a los diferentes medios y audiencias para permanecer vigentes en el tiempo.

Asimismo, comprender el éxito de estos referentes nos ayudara a vislumbrar las cualidades que hacen que un personaje resuene con el público y se convierta en un fenómeno cultural. Ya sea su carisma, su narrativa, su capacidad de trascender barreras culturales o su habilidad para inspirar y emocionar, identificar estas características nos proporcionara un mapa para el éxito de nuestro propio personaje.

En primer lugar, tenemos a Mickey Mouse, un ratón antropomorfo con personalidad humana, diseño y creación del reconocido Walter Elías Disney, este fue creado en 1928 después de que Walter Disney perdiera los derechos de su primera creación Oswald el conejo afortunado, aunque su primera aparición fue en la caricatura “Plane Crazy” no fue hasta el estreno de “Steamboat Willie” que cautivo a los espectadores; y es que gran parte de su éxito se debió a las innovaciones técnicas de este corto, en donde se logró sincronizar la animación con música y diferentes efectos de sonido, convirtiéndolo en uno de los primeros personajes en ser parte de esta revolucionaria técnica que marcarían un antes y un después en el mundo de los dibujos animados, el audio fue un medio a través del cual se le pudo dar una nueva dimensión de carácter a los personajes, una dimensión que

permitió convertirlo en un personaje más carismático logrando que la gente pudiera conectar con él, desde sus primeros días Disney siempre supo aprovechar la imagen de Mickey mouse, creando gran diversidad de productos que van de juguetes hasta ropa, ayudando a mantener el personaje presente en el día a día de las personas estando fuera de las pantallas.

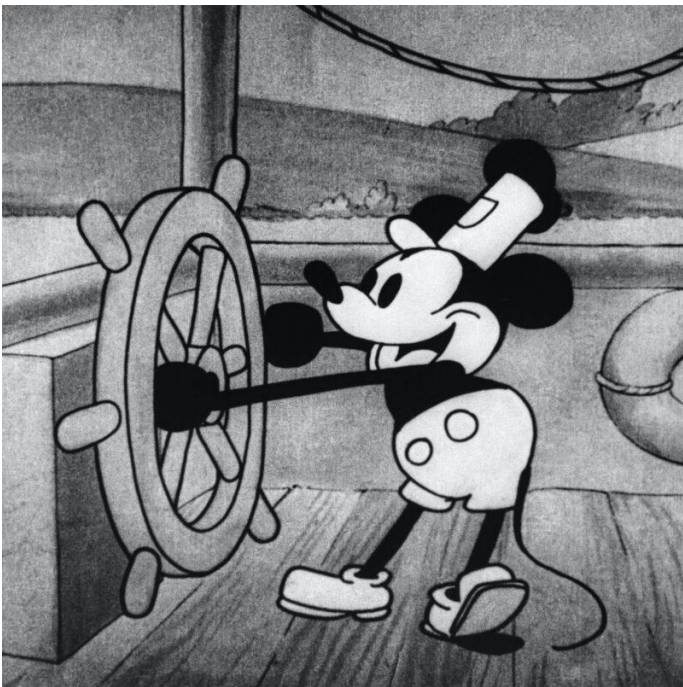


Figura 02. Mickey Mouse en SteamBoat Willie

Adicionalmente, y como nos narra Garry Apgar en su libro “Mickey mouse: Emblem of the american spirit” durante la segunda guerra mundial, a pocos más de 10 años del surgimiento de Mickey mouse, Disney quiso transformar a Mickey mouse en un símbolo

de inocencia haciendo que muchas personas se aferraran al personaje y sus historias para abstraerse de la realidad, este fenómeno hizo disparar la venta de sus productos en la posguerra, cuando esa generación que creció viendo los dibujos animados de Mickey tenían unos 30-40 años y tenían el dinero para adquirir productos aferrándose a esa imagen de inocencia. En conclusión, la innovación técnica, las historias entrañables, el impacto social de la guerra y la comercialización de diferentes productos con su imagen hicieron de Mickey un personaje entrañable que ahora hace parte de la cultura no solo estadounidense si no del mundo entero.



Figura 03. Tocabiscos retro de Disney usando la imagen de Mickey

En segundo lugar, tenemos a Astroboy, diseñado por el mangaka Osamu Tezuka en el año 1951, en la narrativa de Tezuka, Astroboy es un robot construido por el profesor Tenma, un científico que quiso replicar a su difunto hijo, el cual fallece en un trágico accidente de tránsito, sus primeras apariciones fueron a través del manga, en donde Tezuka marca un estándar en la industria del manga gracias sus narrativas profundas en donde trata temas complejos y los hace digeribles para cualquier público, además, su dibujo detallado, dinámico y expresivo le favoreció para transmitir emoción en esas historias que nos contaba, posteriormente en el año 1963 , gracias a la popularidad del manga de Astroboy surge su versión en anime, convirtiéndose en la primera serie animada que se proyectaba en la televisión japonesa, y tal como dice Patricio Oliver en la charla “Téorica sobre diseño de personajes” no solo Astroboy si no la obra de Tezuka en general cobra mucha fuerza después de la segunda guerra, guerra en la que cabe recordar que Japón queda totalmente devastado después de dos bombas nucleares que destruyen por completo sus 2 ciudades principales. “Y de alguna manera, hay que crear un nuevo japon, y parte de eso, lo que ayudo mucho, fue la ficción, donde la tecnología, que de alguna manera le jugo en contra, iba a ser la que los iba a hacer levantar como una nación nueva”.

fenómeno cultural reconocido internacionalmente, adicionalmente, tanto por el contexto de la guerra, como por esa naturaleza bondadosa de su historia, donde promueve valores como la justicia, la compasión, la amistad y la valentía hacen de astroboy un personaje que conecta con las personas y les deja enseñanzas que perduran en sus memorias para siempre.

Elegí a estos 2 personajes porque a pesar de que ambos hacen parte de culturas diferentes lograron un impacto muy grande no solo en sus países originarios sino también a nivel internacional, un legado que perdura desde sus tiempos hasta el día de hoy, además de ellos surgieron en épocas muy similares, tenían ciertas asociaciones a la guerra por el contexto temporal y estaban muy ligados a la animación, un sector de la industria del entretenimiento que empezaba a surgir en ese entonces, con nuevas y novedosas tecnologías que cautivaron a las personas alrededor del mundo, además, resulta curioso que en su morfología ambos poseen una construcción muy similar, tanto así, que muchas personas afirman que Disney se copio de Tezuka, cuando, en diversas ocasiones el mismo Tezuka ha dejado en evidencia que Disney ha sido uno de los grandes referentes en su obra.

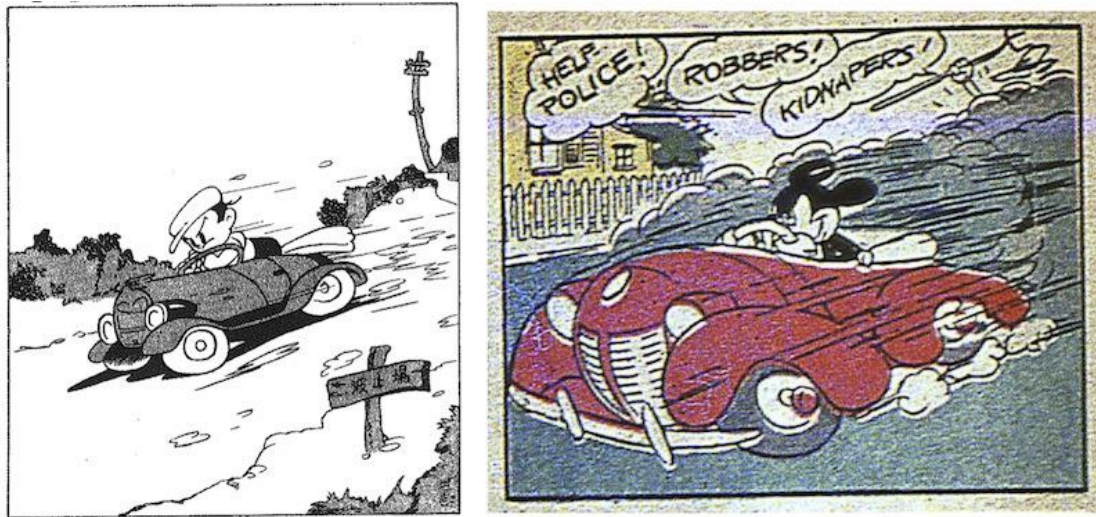


Figura 05. Izquierda: Tezuka, *New Treasure Island* (1946-47). Derecha: Floyd Gottfredson, *Mickey Mouse Outwits the Phantom Blot* (Dell, 1941).

ART TOY

Quizás de los personajes más antiguos que podríamos llegar a considerar en un sentido básico y depurado de Art Toys puede ser la Venus de Willendorf, esta data de 22.000 A.C y es una figurilla antropomórfica femenina y robusta, esta figura esculpida en piedra ha sido interpretada como un símbolo de fertilidad.



Figura 06. Venus De Willendorf

Innegablemente los Art Toys tienen un origen muy reciente y actualmente nos encontramos en su auge, a finales de los años 90 en Hong Kong surgió este fenómeno a raíz del interés de algunos artistas y diseñadores por intervenir juguetes y peluches clásicos de la época, cuestionando el monopolio que había en la industria de los juguetes, para ellos observamos el caso de Michael Lau con su colección “Gardeners” en donde le brindando un aspecto

diferente a cada copia del juguete, haciendo de cada juguete un elemento único, esto despertó el interés no solo de los coleccionistas debido a su innovación y exclusividad sino también de otros artistas que querían hacer sus propias intervenciones de juguete populares dando inicio a lo que hoy conocemos como Art Toys.



Figura 07. Poster conmemorativo al décimo aniversario de GARDENER.

Es por eso por lo que gran parte del crecimiento del movimiento se le atribuye a Michael Lau, un pionero en este fenómeno, sus intervenciones estaban completamente influenciadas por la cultura urbana, el grafiti, donde sus juguetes intervenidos se comercializaban en tiendas de comics y skate. A raíz de esto, a finales de la década de los 90 surge el movimiento “Vinyl Toy” muy de la mano con la técnica “Sofubi” de Japón, un movimiento donde artistas y diseñadores se interesaron por empezar a diseñar sus propios juguetes de vinilo desde cero, creando piezas cada vez más únicas y personalizadas, por consiguiente, mucho más apetecidas por los coleccionistas.

El boom de los artoys que posteriormente también serian llamados juguetes de diseñador o juguetes de autor ha llegado a todos los países del mundo, incluyendo Latinoamérica en donde artistas plásticos, artistas urbanos, diseñadores e ilustradores se han sumado a este movimiento encontrado en él, la posibilidad de plasmar sus propios personajes, convirtiéndolo en un formato de experimentación en donde cada artista plasma sus ideas formales, aquellas que nacen a partir de sus vivencias, sus gustos, su cultura y su sentido de la estética.



Figura 08. Toys de Gary Baseman



Figura 09. Toy Kidrobot

KAWS

Artista pop norteamericano que inicia en el mundo del arte a través del graffiti, inicialmente se dedicaba a escribir las letras de su seudónimo Kaws en vallas publicitarias, por lo que personas y críticos interpretaban su obra como una crítica hacia lo sociedad del consumo, posterior a las letras, también empezó a pintar en las calles un personaje que a día de hoy sigue usando y que es por lo que la gran mayoría de personas lo reconoce, su calavera, con ella siguió interviniendo avisos publicitarios en las calles, haciendo de manera tan masiva que finalmente logro llamar la atención de la gente, por lo que ahora marcas emergentes de Street Wear como en ese entonces lo era Supreme quisieran invitarlo a colaborar lo que le hizo ganar más popularidad aun.

Aproximadamente en el año 1999 Kaws viaja a japon y contacta con una compañía dedicada a la creación de juguetes con la que posteriormente sacaría su primera serie de juguetes de su calavera, esta vez, su calavera adopta el cuerpo de una caricatura animada muy popular, Mickey mouse. Debido al contexto japonés en donde la cultura del juguete es muy valorada, todas estas piezas se vendieron rápidamente y se convirtieron en un éxito dentro del mundo del coleccionismo y los Art Toys, desde entonces Kaws ha utilizado a su personaje para llevarlo a diferentes series de Art Toys y esculturas de gran tamaño.

Debido al gran reconocimiento que ha tenido Kaws tanto en la cultura artística, como urbana y popular lo han convertido en uno de los mayores exponentes de Art Toy a nivel internacional, especialmente en el mundo occidental en donde la cultura de los juguetes de diseñador no tenía tanta relevancia. Como evidencia de su gran popularidad en la industria podemos ver muchísimas colaboraciones con marcas y artistas importantes y reconocidos, con lo son, Nike, Vans, Dior, Supreme, Fortnite, Sesame Street y Kanye West.

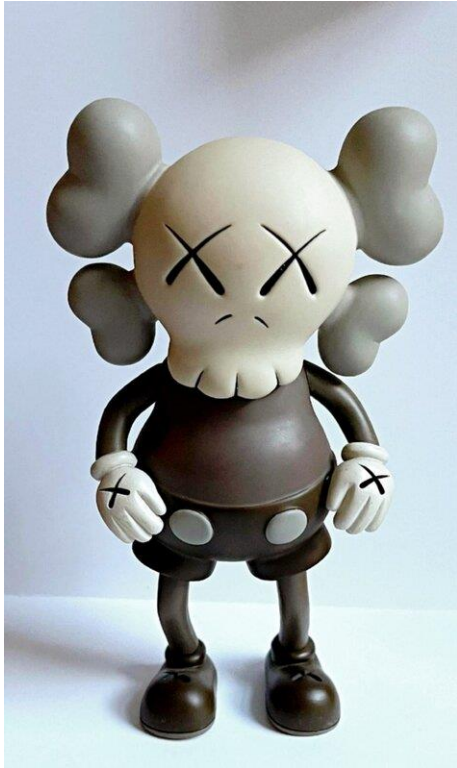


Figura 10. Primera Toy Kaws



Figura 11. Kaws x Nike. Air max 90

ARTOY EN COLOMBIA

Debido a que el mundo del Art Toy es muy reciente tanto a nivel internacional como a nivel nacional, es una puerta que apenas se abre y que tiene muchos caminos por explorar, de esta manera, resultara fácil revisar quienes han sido los pioneros en este mundo de los juguetes de autor en Colombia o al menos quienes han logrado cosas importantes en este

mundo para así vislumbrar y comprender su racionamiento a la hora de diseñar y en como eso se traduce a una estética y las técnicas empleadas para la producción y reproducción de sus piezas.

SADOI

El nombre de SADOI surge como una abreviación de Sad Toi o Sad bois y tiene una gran relevancia que conecta con el origen de SADOI como marca y como colectivo, puesto que todo nació de una idea que tuvo Alejandro Montoya mientras se encontraba estudiando diseño, en ese entonces, Alejandro quiso realizar una ilustración que retratara a un juguete que tuviera consciencia de sí mismo , que supiera que era un juguete y que estaba triste de serlo, de no poder hacer nada al respecto para cambiarlo, Alejandro quiso llevar esa idea a otro nivel llevándolo a un juguete y al no tener los conocimientos suficientes para realizarlo busco a sus compañeros Mateo Zapata, José Luis Olarte y Andrea Ángel para materializar esta idea.

Sadoi como colectivo, busca re imaginar la cotidianidad y la cultura popular colombiana por medio del humor, sin embargo, también entienden al juguete como como un medio de comunicación y expresión que les permite hacer una crítica hacia aquellas situaciones injustas que suceden en nuestro país. “El juguete también es un medio neutral para uno

quejarse de muchas cosas porque dice muchas cosas, pero es un juguete, es decir que no carga con esa parte negativa que tienen otros medios de comunicación, es neutral, sin embargo, con el juguete el mensaje puede llegar a más gente.” Mateo Zapata, 2018

Contando con un inventario exclusivo de tan solo 25 unidades el juguete “Troy” fue lanzado a la venta el 15 de marzo de 2019 después de un arduo trabajo realizado por todo el equipo de SADOI durante más de un año.



Figura 12. Juguete de Troy por SADOI

Uno de los juguetes donde podemos ver esa intención de retratar la cotidianidad colombiana por medio del humor es en el juguete “Plancito relajado”, allí, haciendo una exageración retórica, las 2 figuras que se nos presentan son 2 esqueletos, haciendo alusión a aquellas veces que haciendo planes con un amigo, decimos que vamos en plan tranquilo y esa noche termina siendo una noche de fiesta llena de excesos y descontrol en donde en sentido figurado quedamos “muertos” al otro día.



Figura 13. Plancito relajado por SADOI

Adicionalmente, SADOI también logra transformar el formato de juguete en un medio para protestar, apoyando causas que merecen que alguien les ayude a alzar la voz, luchando contra las injusticias que se cometen en nuestro país, un ejemplo de ello es la serie de

juguetes que lanzaron en el año 2021, denunciando la megaminería que AngloGold Ashanti, una multinacional sudafricana que lleva años intentando apoderarse del Suroeste antioqueño, representando una grave amenaza para el territorio nacional, en este caso, los juguetes eran únicos, una unidad de cada uno y no estuvieron disponibles para su compra.



Figura 14. Baño minero toxico

SADOI también explora la riqueza de nuestra cultura colombiana, pero en esta ocasión, no desde una perspectiva humorística de la vida moderna, sino más bien honrando nuestros mitos y leyendas. Estas historias tradicionales, transmitidas de generación en generación, han desempeñado un papel fundamental en nuestra identidad nacional. Para celebrarlas, crearon un conjunto de 8 personajes inspirados en estos relatos. Bajo el nombre de "Los Espantos" fueron anunciados el 1 de octubre de 2020, y estuvieron disponibles para la compra el 15 del mismo mes.

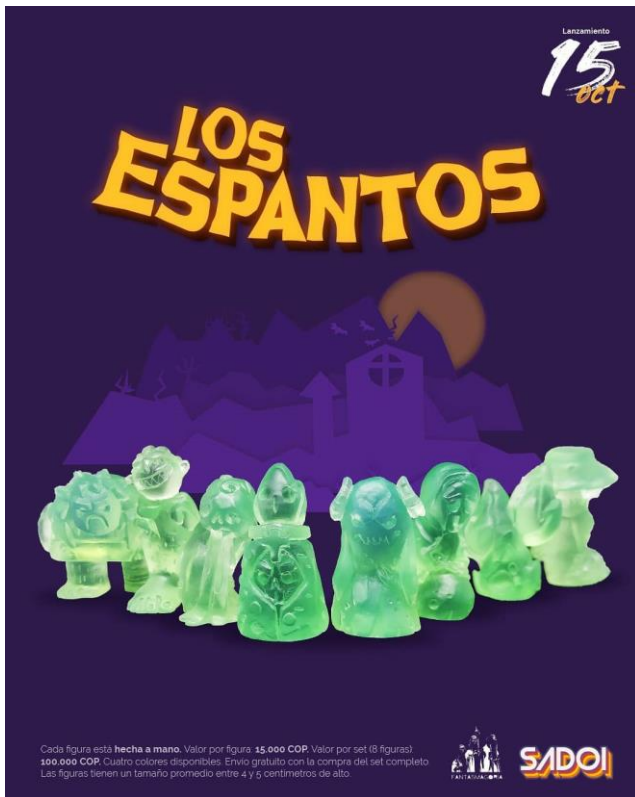


Figura 15. Los Espantos

Finalmente, hemos visto como SADOI ha logrado explorar el formato del juguete para tocar diferentes temas de la identidad colombiano, desde una mirada humorística de la cotidianidad colombiana, hasta aquellos juguetes que denuncian situaciones injustas dentro del país, apoyados en una estética muy funcional, son un gran ejemplo de todos aquellos lugares inexplorados a donde puede llegar el juguete, sin embargo, SADOI como colectivo lleva más de tres años sin publicar juguetes nuevos.

ARTEFACTO INC

Es un colectivo liderado por Iván Darío Espinel, su fundador, quien se inició en el mundo del juguete hace aproximadamente 11 años, cuando trabajaba de forma voluntaria en un laboratorio donde aprendía sobre vaciado de moldes para la creación de juguetes, siendo diseñador gráfico e interesado por el mundo de la ilustración Ivan empieza a crear sus primeros juguetes, pero su interés no acaba ahí, todos los conocimientos que ha adquirido creando sus propios juguetes es algo que disfruta mucho compartir, por lo que también dicta diferentes cursos y talleres, se encarga de gestionar y hacer realidad eventos como PIRATEARTE un evento/taller donde se fabrican Bootlegs o juguetes piratas en donde se reciclan juguetes existentes para hacer creaciones propias y la ARTTOYCON, un festival masivo que conecta más de 14 países a nivel internacional y que busca promover, potenciar y visibilizar la cultura de los juguetes de diseñador, evento donde se realizan colaboraciones, talleres, charlas, exposiciones, sin lugar a duda, artefacto inc se convierte en un referente fundamental e indispensable para el Art Toy colombiano, pero no exclusivamente por sus juguetes si no por todas las gestiones que realiza con el fin de

visibilizar exponer y compartir la cultura de los juguetes de diseñador en Colombia, Latinoamérica y el mundo.

Figura 16. Aguacate de Artefacto Inc



Figura 17. Poster Art Toy Con2024



Antes de diseñar el personaje desde un aspecto visualmente atractivo y característico, es importante construir todo un concepto detrás sobre el cual nuestro personaje este apoyado, es indispensable en este caso partir de una problemática como el maltrato animal, y construir toda una narrativa de fondo que nos facilitara dotar a nuestro personaje de características físicas, psicológicas y sociales permitiéndonos crear conexiones

emocionales con los usuarios que van más allá de su aspecto visual, aspecto que, eventualmente también deberá cumplir su rol comunicativo y emocional.

Capítulo 3

DESARROLLO Y CREACIÓN DEL PERSONAJE, SU NARRATIVA

Y ART TOY

3.1. Conceptualización:

Para continuar con este proceso proyectual partiremos de la creación de una narrativa que nos permita construir un personaje que conecte emocionalmente con el espectador, para lograr esta conexión, nuestro personaje abordará temas sensibles de nuestra existencia humana, específicamente en nuestra postura egocéntrica respecto a su naturaleza.

“...Nos vemos a nosotros mismos como mejores que otras formas de vida. Todo está al servicio de los humanos. El valor intrínseco del mundo natural no se reconoce porque ¿de qué sirve el medioambiente si no podemos hacer uso de él?”. (Mariela León, 2021)

“Cree que la naturaleza solo tiene valor cuando se convierte en recursos porque los recursos se pueden tasar y vender en el mercado. Y es solo en los mercados donde la naturaleza tiene relevancia porque es en los mercados donde la naturaleza se economiza.” (Mariela León, 2021)

Como evidencia de esto tenemos a la ONG, el periódico, Sin embargo, 2016 nos dice que tres animales mueren a cada segundo en laboratorios del mundo todo esto bajo la realización de experimentos en donde se les provoca un sufrimiento extremo, provocándole enfermedades que jamás sufrirían, sometiéndolos a irritación de la piel y ojos e incluso se les mutila.

Según Cerillo, 2021, “En los laboratorios y centros de investigación y docencia se realizaron en el 2019 un total de 817.742 pruebas con seres vivos” esto deja en evidencia que por mucho que se prohíban y se les trate de dar control al uso de animales para experimentación estas situaciones siguen sucediendo y eso que únicamente se cuentan los casos de los que se tiene registro.

Así mismo, hablaremos de las relaciones humanas y de los vínculos que construimos con las personas cercanas a nosotros; construidas a partir del amor, se convierten en una motivación que nos llenan de propósito y le dan sentido a nuestra existencia.

De la misma manera, abordaremos un tema clínico y psicológico como el trastorno de identidad disociativo (TID) anteriormente conocido como trastorno de personalidad múltiple, es un trastorno muy raro y de difícil diagnóstico debido a la complejidad de sus características donde uno de sus síntomas principales son “Presencia de dos o más identidades o estados de personalidad (cada una con un patrón propio y relativamente persistentes de percepción, interacción y concepción del entorno y de sí mismo). Al menos

dos de estas identidades, o estados de personalidad, controlan de forma recurrente el comportamiento del individuo.” (Clínica y salud, 2017)

Y como nos indica MayoClinic.org “Los trastornos disociativos suelen comenzar como una forma de afrontar acontecimientos impactantes, angustiosos o dolorosos. Los trastornos se forman con mayor frecuencia en niños que sufren abusos físicos, sexuales o emocionales a largo plazo.” (MayoClinic, 2023)

Abordaremos este trastorno clínico a nuestro favor para desarrollar y justificar la situación de nuestro personaje, nuevamente con el fin de humanizarlo y facilitar los procesos de empatía de los usuarios con nuestro personaje.

3.2 Creación del personaje

Descripción Psicológica

Skot es un conejo muuuuuy tranquilo, disfruta mucho de estar en la pradera y está obsesionado con coleccionar zanahorias, de hecho, está tan obsesionado con ellas que a pesar de que come muchas, nunca puede comérselas todas.

-Emocional

-Simpático

-Carismático

-Inocente

-Tímido

Descripción social

Skot vive en la pradera con su familia en su humilde madriguera, se dedica a pasar tiempo con sus familiares y amigos y recolecta zanahorias en su tiempo libre.

-Es el menor de sus 8 hermanos.

-Tiene una familia casi igual de numerosa a su colección de zanahorias.

- A pesar de ser el menor de su familia suele asumir un rol muy protector con su familia

-Aunque no tiene muchos amigos, los pocos que tiene hacen parte fundamental de su vida y disfruta mucho compartir su tiempo con ellos.

Descripción física

Debido a su corta edad, es un conejito pequeño y muy enérgico

-Es un conejito blanco antropomórfico.

- Tiene unos grandes ojos que le permiten ser muy expresivo.

- Tiene una gran barriguita de tanto comer zanahorias.

-Grandes patas de tanto saltar por la pradera arrastrando cantidades de zanahorias.

3.3 Creación de narrativa

Un día como cualquier otro, Skot disfrutaba de una tarde soleada en la pradera con parte de su familia, de repente, sin posibilidad alguna de huir, son raptados y trasladados a un laboratorio por un grupo de humanos, allí, durante varias semanas fueron inmovilizados, sometidos a diferentes y dolorosas pruebas de laboratorios, prueba que lentamente iban enfermando y apagando la vida de cada uno de ellos, Skot, con la frustración de no poder hacer algo para proteger a su familia empieza a entrar en un estado de demencia descontrolado que termina de tomar el control de su mente cuando ve como cada uno de sus amigos y familiares son llevados uno a uno para ser sacrificados, este ataque de locura le permite a Skot desaprisionarse y colarse en una basura de desecho biológicos, posteriormente logra escapar del laboratorio, sin embargo, Skot queda muy afectado psicológicamente, padeciendo un trastorno de identidad disociativo (TID) en donde desarrolla diferentes identidades y personalidades, una manera en la que su mente pretende conservar con vida a todos sus familiares y amigos perdidos.

Como bien lo demanda la velocidad a la que nos movemos en el mundo moderno, resulta necesario trasladar esta narrativa a un lenguaje visual en donde las personas no tengan que leer un gran bloque de texto, para esto, se crea un corto animado que permite disfrutar de esta trágica historia de una manera mucho más impactante, simple, cómoda y visual. Para ver el resultado final Ver Anexo.

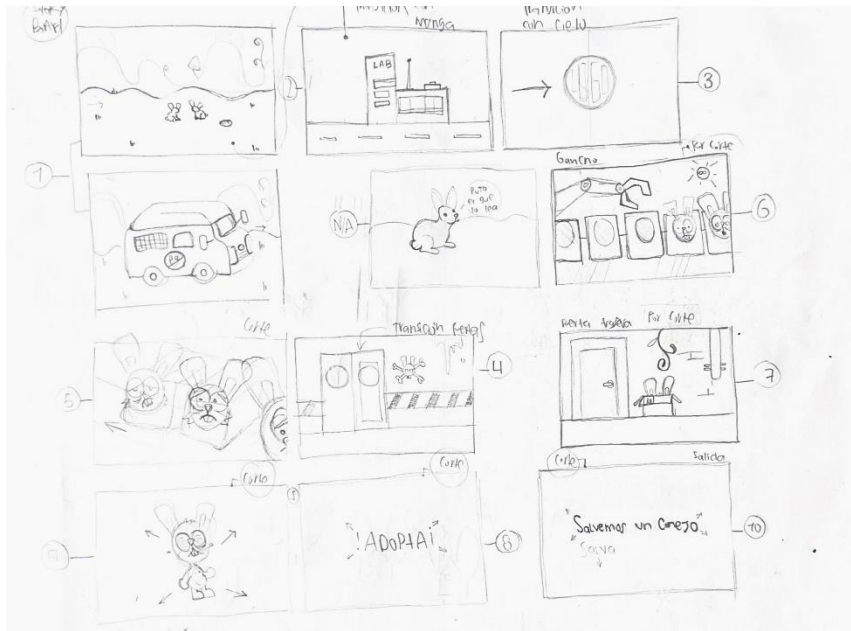


Figura 18. Story Board animación.

3.4. Referente visual

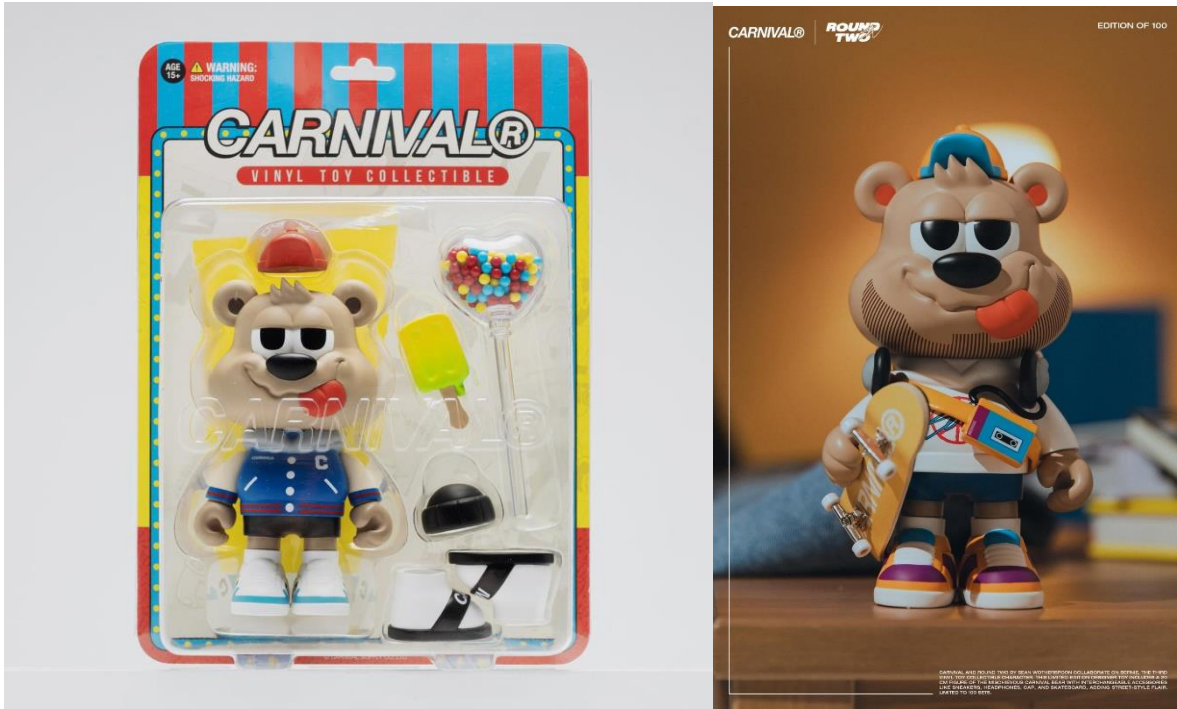


Figura 19. Bernie and Friends – Carnival

De este juguete me llama la atención su figura antropomórfica, sus proporciones cuerpo cabeza, colores planos y la expresividad de su rostro, adicionalmente, los objetos y prendas extraídas de la cultura urbana que utiliza para personificar aún más al oso.

3.5. Diseño visual

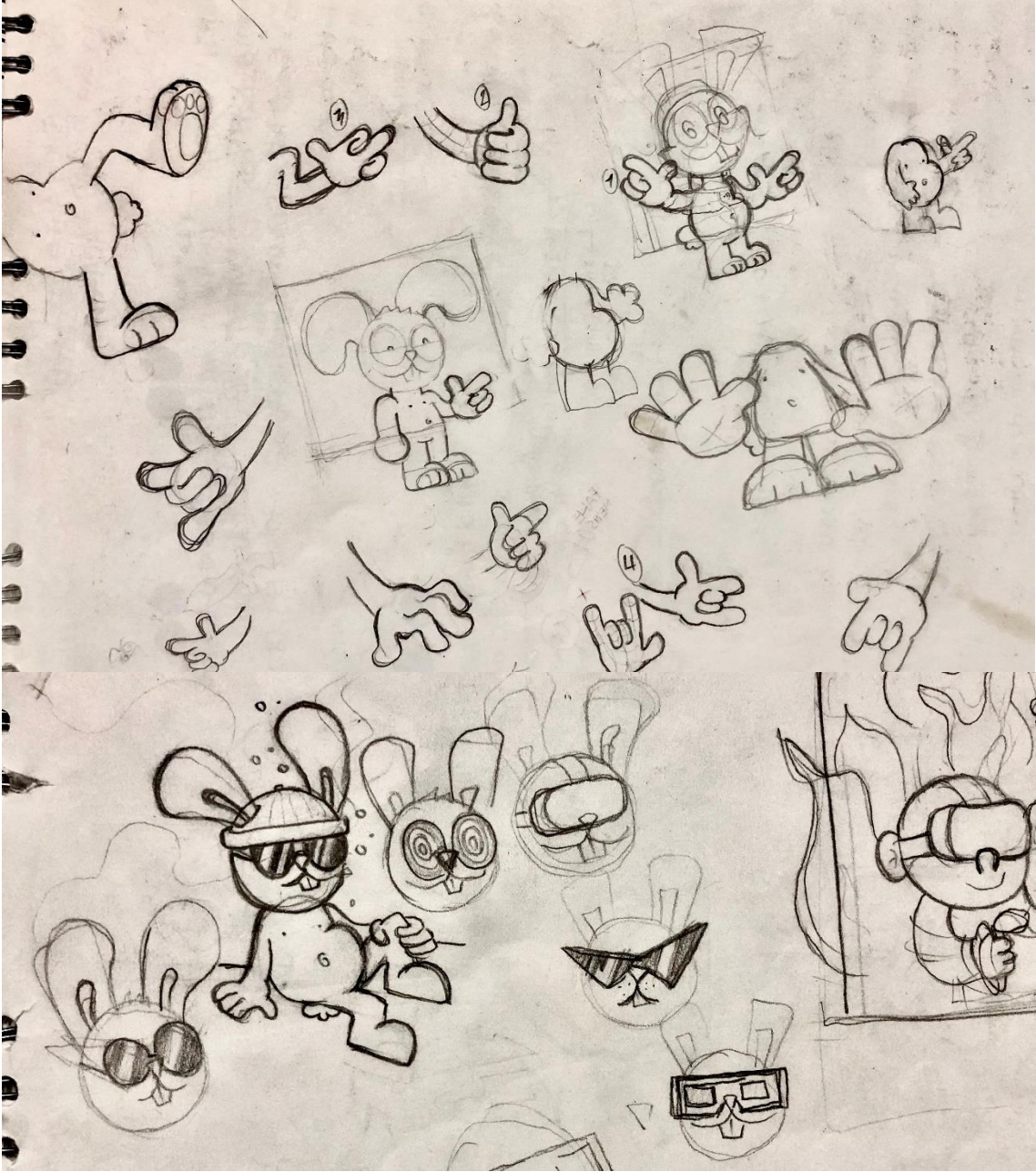


Figura 20. Primeros bocetos

En los primeros bocetos se realizó una exploración de la anatomía del conejo, así como de sus posibles variaciones en cuanto poses y otros elementos como gafas y sombreros, estos para evidenciar “las diferentes personalidades” y visualizar como se podía comportar el personaje base “Skot”

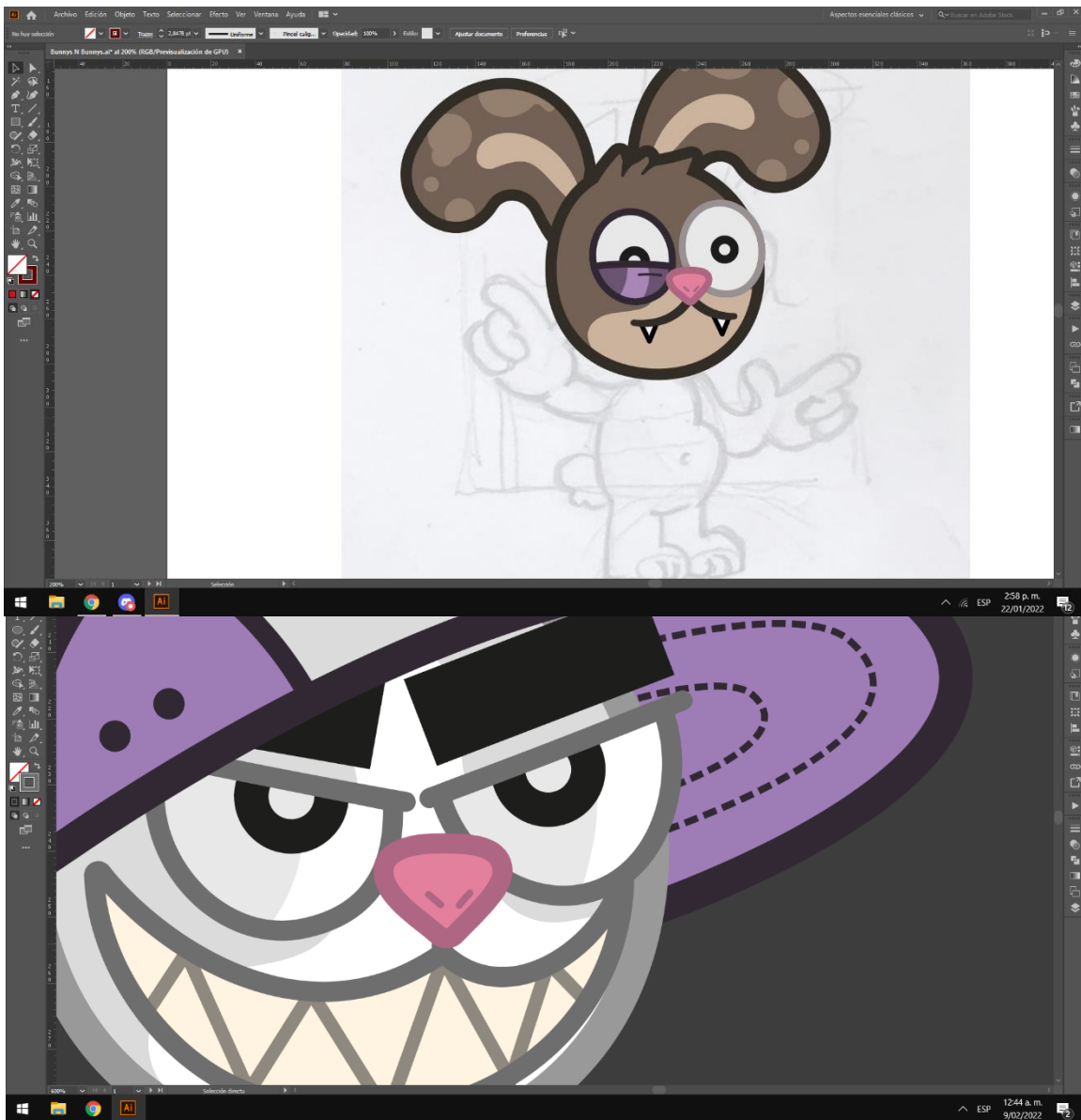


Figura 21. Pruebas de color y personificación

Posteriormente vectorice varios modelos del personaje, ya que quería explorar las diferentes emociones y las posibles variaciones en color que podía tener el personaje para representar las diferentes variaciones del personaje.

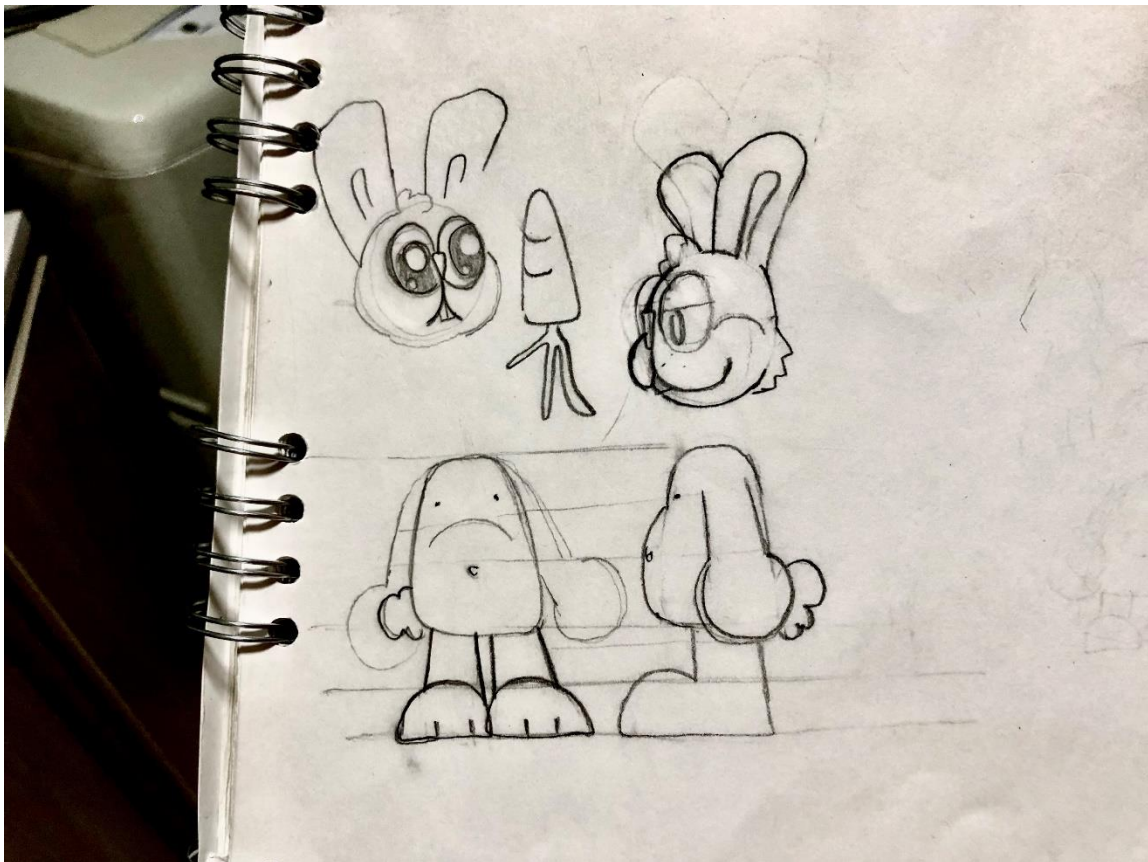


Figura 22. Concepto pre-final

Posteriormente quise rediseñar un poco al conejo y a pesar de que en un principio me gustaba la exploración sentía que me alejaba un poco del personaje que quería representar y que por ende debía ajustar un poco sus proporciones, sin embargo la exploración facial con su nuevo copete y cachete me gusta, por lo que decidi conservarlos.

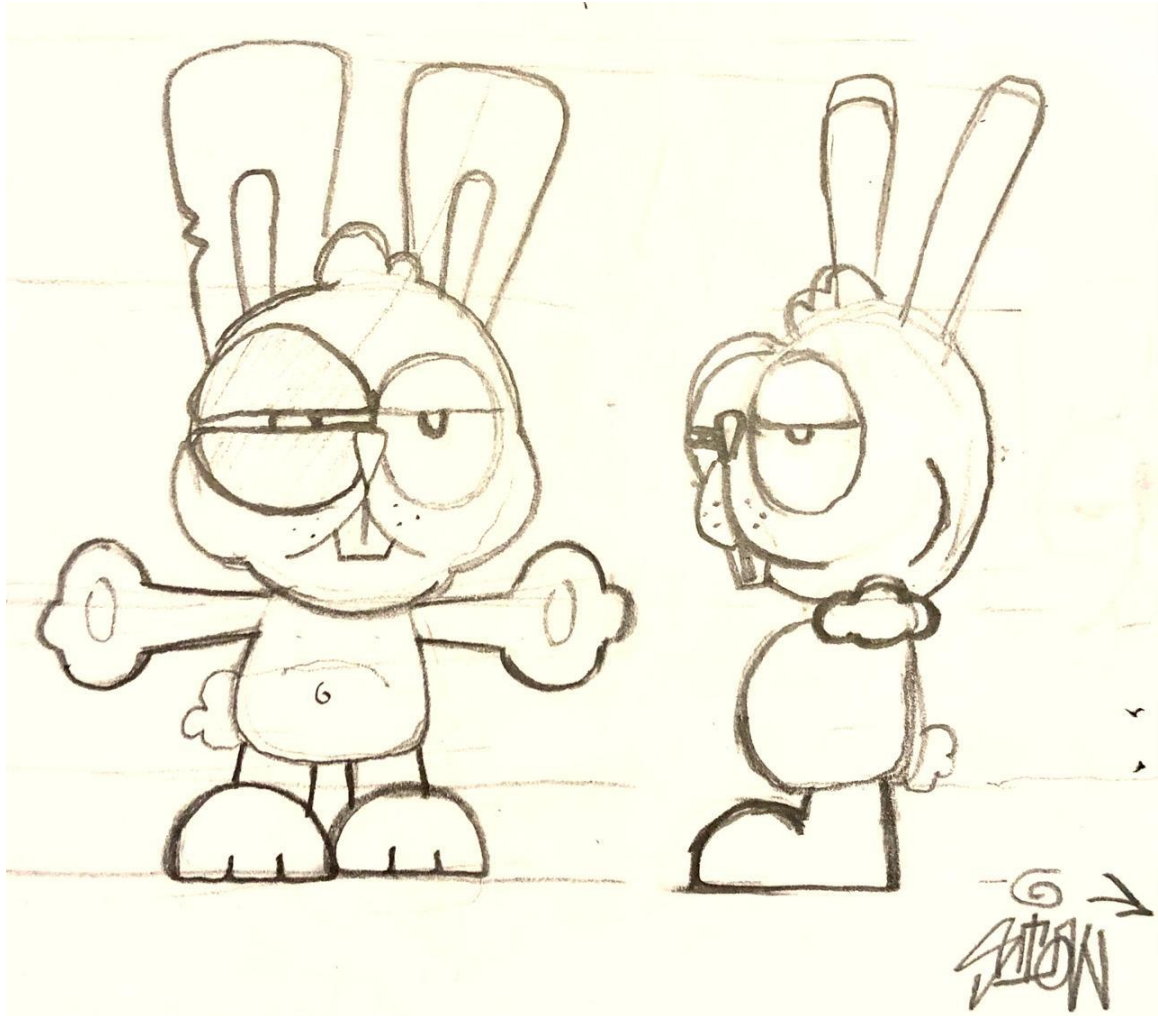


Figura 23. Ajuste versión final

Finalmente, hice unos ajustes al diseño anterior, principalmente en sus proporciones para que fuera más acorde a la construcción conceptual y narrativa del personaje, este boceto fue el punto intermedio entre el boceto anterior, los iniciales con los que realice las pruebas de color y el concepto narrativo físico social y psicológico del personaje.

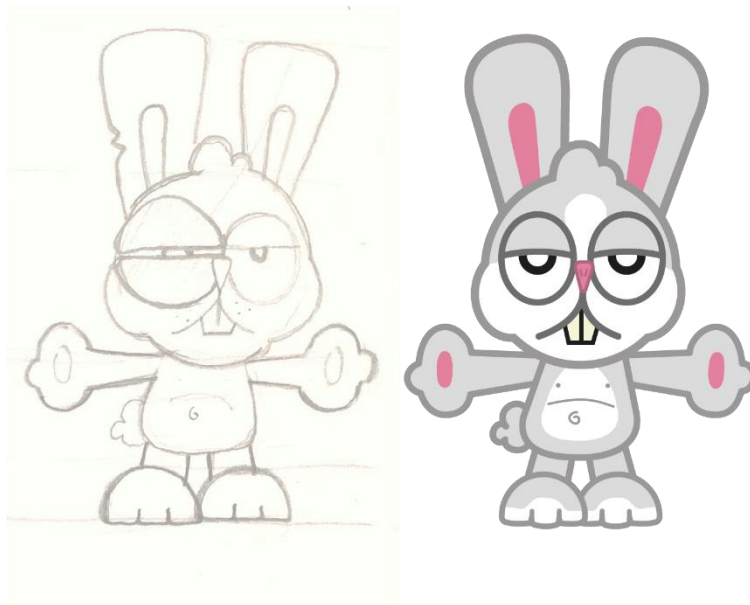


Figura 24. Diseño final vectorizado

Como podemos evidenciar en el boceto final, Skot es un conejito Antropomórfico que puede erguirse sobre dos patas como un humano, posee un rostro grande y expresivo, todo esto está debidamente pensado para personificarlo y que las personas puedan generar un vínculo emocional con él.

Este boceto fue la base para la creación del modelo 3D y el desarrollo de los Art Toys.

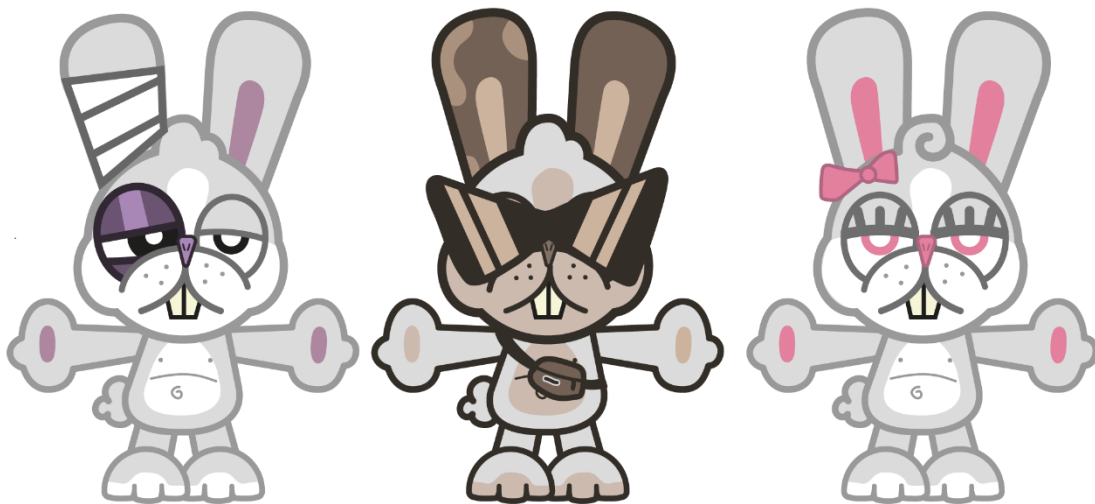


Figura 25. Ilustración digital de las versiones finales para los Art Toys

Una vez tuve definida la base de Skot, pude usarlas para representar las 3 personalidades que usaremos en esta primera serie de Art Toys de Skot.

El primero de izquierda a derecha representa a Skot, su personalidad base principal, cuando recién había logrado escapar del laboratorio en esas cajas de residuos biológicos que iban directo a la basura, en este caso lo vemos deprimido y solitario, con su cuerpo lastimado por todo lo que acaba de suceder, como ya sabemos, skot empieza a disociar, adoptando la personalidad de sus seres queridos fallecidos es por eso que en segundo lugar, tenemos a su mejor amigo, aun no podemos recordar bien cuál era su nombre pero recordamos que era gris con café, andaba siempre a la moda con sus gafas de sol y disfrutaba mucho de pintar graffiti, por lo que siempre cargaba su riñonera llena de stickers y marcadores listos para dejar su huella cuando pasaba por la ciudad.

Para terminar esta serie de 3, tenemos a su madre, una conejita humilde con unas grandes pestañas, toda su vida trabajo en una fábrica de moños así que nunca dejo de usarlos por más mayor que fuera, era una conejita muy cariñosa y atenta, que disfrutaba de pasar tiempo con sus hijos y consentirlo preparando sus mejores recetas de zanahoria.

3.6. Desarrollo de Art Toys y prototipado

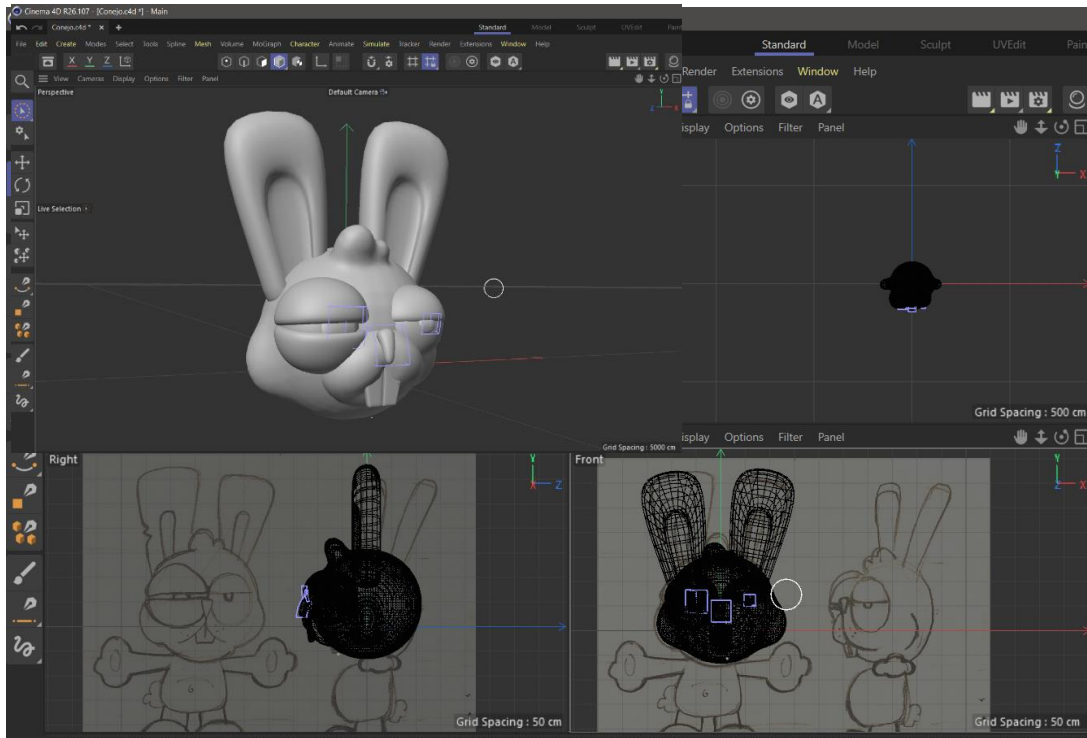


Figura 26. Proceso de Modelado en 3D

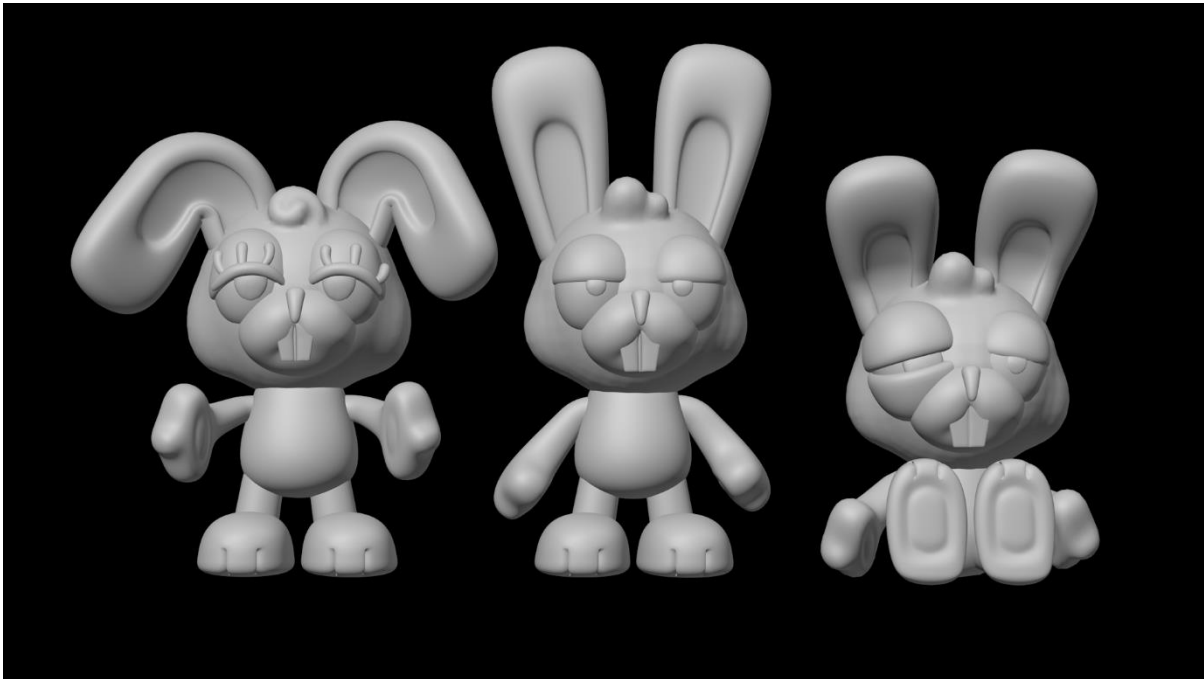


Figura 27. Modelos 3D listos para impresión

Para el desarrollo del modelado 3D hice uso del software Cinema 4D y posteriormente los modelos se exportaron en formato. STL para ser impresos en impresoras 3D, el servicio de impresión se brinda de manera gratuita dentro de las instalaciones de la universidad exclusivamente para sus estudiantes, este servicio será gratis siempre y cuando estes matriculado y la impresión no exceda el uso máximo permitido de material.

Para pedir tu cita de impresión 3D puedes enviar un correo al FAB STUDIO o preguntar en el bloque en los Talleres y Laboratorios.



Figura 28. Comparativa entre impresión semicruda y lijada

La impresión de filamento recién salida de la maquina no suele tener un acabado muy pulcro ya que las líneas del filamento son muy evidentes, además, quedan marcas de los soportes de impresión y la maquina suele tener fallos en lugares terminaciones, por todo lo anterior se considera necesario y se recomienda un proceso de post procesado que inicia con el lijado para darle un mejor acabado a las superficies de la figura, este es un proceso largo por lo que se requiere de mucha paciencia.



Figura 29. Aplicación de Gesso

Finalmente, para terminar el proceso de postprocesado y resanar algunos imperfectos que quedaron aun después del lijado, se aplicaron varias capas de Gesso, en este caso se utilizó el Gesso de la marca Franco Arte, esto lo dio un acabo mucho más suave y al mismo tiempo nos dio una superficie más fácil de pintar, pues el plástico del filamento no recibe muy bien la pintura acrílica. Este proceso se repitió igual manera con los otros 2 juguetes.



Figura 30. Post procesado de las otras 2 piezas.



Figura 31. Proceso de pintado y detalles con porcelanicon

Para finalizar nuestros juguetes los pintamos a mano con pintura acrílica, luego moldeamos con porcelanicon algunos detalles para complementar las figuras, en el caso particular de este juguete simplemente le agregamos una riñonera cruzando el pecho, para el Skot versión conejita moldeamos un moño y para el Skot versión Skot enrollamos una venda en una de sus orejas y así finalmente llegamos a nuestro resultado final

Figura 32. Skot y la versión de su madre respectivamente.





Debido al carácter comercial que se le quiere dar al producto, es necesario reproducir varias veces el juguete, sin embargo, realizar una impresión 3D por unidad incrementaría mucho el costo por unidad, además el post-procesado de cada pieza sería un proceso muy tedioso, es por eso por lo que se planteo realizar un molde a partir de cada una de nuestras figuras bases.

Para ellos intentamos crear un molde de silicona de caucho de dos partes, en este caso utilizamos silicona de caucho Eco-Flex 00-30, una silicona de alta resistencia y elasticidad, esta se puede adquirir en Sumiglass, por el Centro Empresarial Olaya Herrera, ellos ofrecen



Figura 34. Proceso del molde Izq. Molde Finalizado Der.

diversidad de productos, pueden pedir asesoría según el molde a realizar e incluso averiguar por materiales para realizar el vaciado de las piezas.

Una vez que el molde esté listo podemos proceder al vaciado, en mi caso utilicé yeso común para testear el correcto funcionamiento del molde, pues, sale mucho más barato que testear con resinas ya que no estaba 100% seguro de que el molde iba a funcionar de manera correcta.



Figura 35. Pruebas de vaciados iniciales

Totalmente agradecido de haber testeado con yeso, efectivamente el molde presentaba algunas fallas, al momento de hacer el vaciado algunas partes del molde no se llenaban con el yeso liquido debido a la forma de nuestra figura, pues, en algunas terminaciones se encapsulaban burbujas de aire que no permitían que se llenaran completamente ni los brazos ni los pies, adicionalmente, cuando casi lograban vaciarse de forma correcta, en el momento de desmoldar las uniones entre los brazos y el torso, y los pies y el torso se rompen. Se especula que estas fracturas pueden deberse a la fragilidad y baja elasticidad del yeso, por lo que se considera necesario testear el vaciado con otro tipo de material, sin embargo, las burbujas de aire siguen siendo un problema por lo que para arreglar estos errores se considera necesario realizar un molde nuevo teniendo en cuenta todo lo mencionado anteriormente. Lastimosamente por cuestiones de tiempo, el proceso para corregir los errores del molde no podrá quedar consignados en este trabajo.

Conclusiones

Desarrollar una narrativa robusta para un personaje es fundamental, ya que no solo simplifica su diseño al proporcionar una estructura clara y coherente, sino que también permite que los usuarios se identifiquen y se conecten emocionalmente con el personaje. Esta conexión emocional es crucial para generar empatía, un factor que puede transformar

a un simple diseño en algo mucho más significativo y atractivo para el público. La empatía no solo hace que los usuarios se sientan más involucrados, sino que también aumenta las posibilidades de éxito comercial del producto, ya que los consumidores tienden a apoyar y comprar productos con los que sienten una conexión personal. En resumen, una narrativa bien construida no solo beneficia el proceso creativo, sino que también amplía el alcance y la aceptación del personaje en el mercado. Adicionalmente, el diseño gráfico ofrece una amplia gama de herramientas y técnicas que son esenciales para la creación y desarrollo de Art Toys. Estas herramientas permiten a los diseñadores explorar y experimentar con formas, colores, texturas y materiales de manera innovadora, adaptándose a las tendencias actuales del mercado. El Art Toy, como formato contemporáneo y en constante evolución, proporciona una plataforma dinámica para que los diseñadores gráficos presenten sus propias propuestas y visiones artísticas. Este campo emergente no solo permite la expresión creativa, sino que también abre oportunidades comerciales significativas, permitiendo a los diseñadores establecerse en el mercado con productos únicos y atractivos. Al aprovechar las herramientas del diseño gráfico, los diseñadores pueden crear Art Toys que no solo son visualmente impactantes, sino también comercialmente viables.

Finalmente, El Art Toy se destaca como una herramienta poderosa y versátil para abordar una variedad de temáticas, desde cuestiones sociales y culturales hasta expresiones artísticas individuales. Su naturaleza contemporánea y su popularidad en auge lo

convierten en un medio ideal para la exploración creativa y la innovación. A pesar de su reciente surgimiento como un formato de arte popular, el campo del Art Toy ofrece un vasto territorio inexplorado para los diseñadores. Hay un potencial ilimitado para experimentar con nuevas ideas, técnicas y materiales, lo que permite a los creadores llevar sus conceptos a nuevos lugares. Este formato no solo ofrece una plataforma para la creatividad, sino que también proporciona oportunidades para conectar con audiencias de maneras únicas y significativas. En definitiva, el Art Toy no solo es relevante hoy en día, sino que promete ser un campo de exploración continua y emocionante para el futuro

Referencias

Blandón, H . (2018). El subversivo arte de los juguetes de diseñado.

<https://laterales.com/disenio/arte-de-los-juguetes-de-disenador>

Clínica y Salud (2017) Estudio de caso: ¿simulación o trastorno de personalidad múltiple?, recuperado de:

https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1130-52742017000100006

Díaz, D. (2021) Estéticas y antiestéticas: art toys y juguetes, recuperado del repositorio UPB <https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/9454>

Hernández, M. (2022) DISRUPTOYS, recuperado del repositorio UTADEO <https://expeditiorepositorio.utadeo.edu.co/handle/20.500.12010/31716>

Ilustración FADU / Cátedra Roldán (2020) Diseño de Personajes, recuperado de YouTube:

https://www.youtube.com/watch?v=wx1phx_n85c&ab_channel=Ilustraci%C3%B3nFADU%2FC%C3%A1tedraRold%C3%A1n

León, M. (2021) Los ególatras pueden ser tóxicos para el medio ambiente, recuperado de: <https://www.cambio16.com/los-egolatrass-pueden-ser-toxicos-o-heroes-en-la-proteccion-del-medioambiente/>

Londoño, O. (2016) GUÍA PARA CONSTRUIR ESTADOS DEL ARTE recuperado de: <https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w25566w/Guia%20estados%20del%20arte.pdf>

Mayoclinic (2023) Trastornos Disociativos, recuperado de: https://www.mayoclinic.org/es/diseases-conditions/dissociative-disorders/symptoms-causes/syc-20355215?utm_source=Google&utm_medium=abstract&utm_content=Dissociative-identity-disorder&utm_campaign=Knowledge-panel

Sampieri, R. (2006) Metodología de la investigación, recuperado de: <http://187.191.86.244/rceis/registro/Metodolog%C3%ADa%20de%20la%20Investigaci%C3%B3n%20SAMPIERI.pdf>

Sin embargo (2016) ONG alerta: Más de 100 millones de animales mueren al año por experimentos y vivisección, recuperado de: <https://www.sinembargo.mx/25-04-2016/1651711>

Suárez, N. (2022). Diableños toys, recuperado del repositorio UTADEO: <https://expeditiorepositorio.utadeo.edu.co/bitstream/handle/20.500.12010/31750/Documento%20memoria-%20diable%20c3%b1os%20toys.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Tae, C. (2020)._Fundamentos técnicos para un diseño de personaje consciente y eficaz. Recuperado de: <https://chilemonos.cl/tesinas/Fundamentos%20T%C3%A9cnicos%20para%20un%20Dise%C3%B1o%20de%20Personaje%20Consciente%20y%20Eficaz.pdf>

Zanthi (2019) ¿QUIÉN ES KAWS? DEL GRAFFITI AL ARTE CONTEMPORÁNEO, recuperado de YouTube https://www.youtube.com/watch?v=lihPRRUqKtI&t=392s&ab_channel=Zanthi

Zúñiga, G. (2013) MANUAL DE CREACIÓN DE PERSONAJES. recuperado del repositorio UNAB

https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/979/2013_Tesis_Guillermo_Fabricio_%20Z%c3%ba%c3%bliga.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Anexos

https://www.youtube.com/watch?v=MfTpDxLQbCY&ab_channel=Stok64