

"ART TOYS"

Y SU
CONCEPCIÓN
GRÁFICA
DIGITAL



Edgar Reyes
Diseño de Obejtos

Título a Conseguir: Diseñador de Objetos
Director de Tesis: Lcdo. Fabian Landivar

DEDI-
CATORIA

TOMAS
MAPY
SUSANA
FERNANDO

AGRA-
DECIMEINTO

TOMAS
MAPY
SUSANA
FERNANDO

ALE
JAMMIE
DREMS
POLLO

LOJA
LAGABRIEL
FABIAN L.
CHIO V.

MANOLO V.
PATRICIO H.
DIEGO B.
SHALVA C.
606

∞

Capítulo I

“Art Toys”

1.1 Historia de los “art toys”

1.2 Clasificación de los “art toys”

1.3 Análisis descriptivo de los “art toys”

1.4 “art toys” en la actualidad

1.5 Sensaciones y emociones

Capítulo II

La ilustración

2.1 La ilustración

2.2 Tableta Digital

2.3 “Sketchbook pro”

2.4 Uso de las herramientas digitales

2.4.1 Creación de pinceles

2.4.2 Capas

Capítulo III

Personajes de la cultura popular ecuatoriana

3.1. Personajes de la cultura popular ecuatoriana

{ 14-33 }

{ 36-51 }

{ 54-73 }

Capítulo IV

Tecnología

4.1 Procesos de producción industrial de alta tecnología de los juguetes play mobil

4.2 Proceso de producción industrial de juguetes en la fábrica “Di Toys” de la ciudad de Cuenca

4.3 Procesos de producción artesanal

Capítulo V

desarrollo del proyecto “ art toys”

5.1 Partido Conceptual

5.2 Partido de diseño

5.3 Aplicación del software sketch book pro para la bocetación conceptual y concepción de las propuestas finales

5.4 Propuestas de diseño

Capitulo VI

Prototipos

{ 76-93 }

{ 96-149 }

{ 152-157 }

1. munny

<http://www.google.com.ec/imgres?q=munny+blank&start=20&num=10&hl=es&biw=1280&bih=656&tbs=imgo:1,isz:l&tbm=isch&tbnid=OlGQnexoakEvBM:&imgrefurl=http://www.mintyfresh.eu/18-mega-munny-diy-white.html&docid=GBMbLPlatnRPEM&imgurl=http://cdn.webshopapp.com/f/zzwdkh/image.jpg&w=1024&h=1024&ei=rrn4T8SINYqy8QTNv7TiBg&zoom=1&iact=hc&vpx=175&vpy=269&dur=548&hovh=153&hovw=119&tx=130&ty=96&sig=117818560986245194044&page=2&tbnh=153&tbnw=119&ndsp=25&ved=1t:429,r:12,s:20,i:44>

2. munny parlante

<http://www.toydesingserved.com/custommunny>

3. custom munny

http://www.google.com.ec/imgres?q=munny+blank&start=45&num=10&hl=es&biw=1280&bih=656&tbs=imgo:1,isz:l&tbm=isch&tbnid=Vu7NgVpa4UohfM:&imgrefurl=http://www.theblotsays.com/2010/04/pit-fighter-nibbles-custom-munny-by.html&docid=hsMALYnxjo-AkM&imgurl=http://2.bp.blogspot.com/_eP-TQH6WbX0/S8Z650kWR8I/AAAAAAAKVw/yqFRytc1wKw/s1600/Pit%252BFighter%252BNibbles%252BCustom%252BMunny%252B10%252BFigure%252BSet%252Bby%252BHuck%252BGee.jpg&w=1200&h=800&ei=FLr4T6CHFOWi9QT9kuHvBg&zoom=1&iact=rc&dur=516&sig=117818560986245194044&page=3&tbnh=147&tbnw=200&ndsp=28&ved=1t:429,r:17,s:45,i:139&tx=89&ty=58

4. Qee toy 2r

5. Qee toy 2r

6. Qee toy 2r

<http://www.google.com.ec/imgres?q=qee+toy2r&hl=es&biw=1280&bih=656&tbs=imgo:1,isz:l&tbm=isch&tbnid=kLV0piPWjIVkM:&imgrefurl=http://www.qeeworld.com/events/36-inch-sticker-qee-from-the-hkai-award-ceremony/&docid=7yo2XUadovY8HM&imgurl=http://www.qeeworld.com/wp-content/uploads/2009/02/DSC02143.jpg&w=1091&h=1600&ei=Arv4T5inO4Ki9QTY9MzTBg&zoom=1&iact=rc&dur=392&sig=117818560986245194044&page=1&tbnh=127&tbnw=87&start=0&ndsp=22&ved=1t:429,r:0,s:0,i:70&tx=61&ty=53>

7. 3 bears

<http://www.google.com.ec/imgres?q=tea+bear&hl=es&biw=1280&bih=656&tbs=imgo:1,isz:m&tbm=isch&tbnid=gPo2HQvXlGmcWM:&imgrefurl=http://www.postersandtoys.net/servlet/Detail%3Fno%3D499&docid=iXWFpWgvt6XSWM&imgurl=http://www.postersandtoys.net/catalog/13029-3.jpg&w=356&h=370&ei=lbz4T7CRFlyi8ATYu7XyBg&zoom=1&iact=hc&vpx=1019&vpy=307&dur=730&hovh=229&hovw=220&tx=140&ty=101&sig=117818560986245194044&page=1&tbnh=130&tbnw=125&start=0&ndsp=19&ved=1t:429,r:11,s:0,i:104>

8. Trooper

<http://www.google.com.ec/imgres?q=flying+fortress+toys&hl=es&sa=X&biw=1280&bih=656&tbs=imgo:1,isz:l&tbm=isch&tbnid=ZP8HCT8z2vGHNM:&imgrefurl=http://www.mintyfresh.eu/le-mans-trooper-by-flying-fortress-400-pcs.html&docid=c5cFSYYOSgO70M&imgurl=http://cdn.webshopapp.com/f/z11lpt/le-mans-trooper-by-flying-fortress-400-pcs.jpg&w=1500&h=1500&ei=1rz4T8WDBone9AT546nsBg&zoom=1&iact=hc&vpx=1014&vpy=61&dur=558&hovh=225&tx=171&ty=121&sig=117818560986245194044&page=3&tbnh=144&tbnw=184&start=46&ndsp=24&ved=1t:429,r:11,s:46,i:252>

9. Baseman toby inflatable

http://www.google.com.ec/imgres?q=gary+baseman+toys&hl=es&sa=X&biw=1280&bih=656&tbs=imgo:1,isz:m&tbm=isch&tbnid=_Y_NGUX8xa-xxM:&imgrefurl=http://www.jeremyriad.com/blog/beyond-toys/art-multiples/5-artists-for-inflation/&docid=Ei7rVuUOAKldpM&imgurl=http://www.jeremyriad.com/wp-content/uploads/2011/08/baseman-toby-inflatable1.jpg&w=864&h=576&ei=vL34T53RNYSk9ASm0Kn5Bg&zoom=1&iact=hc&vpx=527&vpy=289&dur=432&hovh=183&hovw=275&tx=161&ty=99&sig=117818560986245194044&page=2&tbnh=131&tbnw=197&start=20&ndsp=23&ved=1t:429,r:19,s:20,i:195

10. Qee toy 2r

<http://www.toy2r.com>

11. Trooper

<http://www.flyingfortress.com>

12. Alexis Morales

<http://www.toydesingserved.com/alexismorales>

13. Good beast

[http://www.toydesignserved.com/gallery/TOYS-GRAFFITI-GOD-BEAST\(\)/4155813](http://www.toydesignserved.com/gallery/TOYS-GRAFFITI-GOD-BEAST()/4155813)

14. Custom munny

http://www.google.com.ec/imgres?q=munny+blank&start=154&hl=es&biw=1280&bih=656&tbs=imgo:1,isz:l&tbm=isch&tbnid=YB1BGzhrHo4G4M:&imgrefurl=http://www.theblotsays.com/2010/07/sdcc-2010-exclusive-customs-by-drlone.html&docid=pUXNovCK4k97IM&imgurl=http://3.bp.blogspot.com/_eP-TQH6WbX0/TDgLZXNDGml/AAAAAAALPs/ZrD17crfNng/s1600/San%252BDiego%252BComic-Con%252B2010%252BExclusive%252BCustom%252BMunny%252Bby%252BDrlone.jpg&w=954&h=1024&ei=Y7r4T9TrHo6m8gSTjtWlBw&zoom=1&iact=hc&vpx=379&vpy=174&dur=1179&hovh=233&hovw=217&tx=117&ty=95&sig=117818560986245194044&page=7&tbnh=141&tbnw=135&ndsp=25&ved=1t:429,r:8,s:154,i:289

15. Paper toy

Toy land editorial Monsa

16. Paper toy

Toy land editorial Monsa

17. Paper monkey

Toy land editorial Monsa

18. Anna Chambers

Toy land editorial Monsa

19. Anna Chambers

Toy land editorial Monsa

20. Custom Qee lamp

<http://toydesignserved.com/qeelamp>

21. Time toy

<http://toydesignserved.com/time toy>

22. Alexis Morales

<http://toydesignserved.com/alexis morlales>

23. Zagal Creativo

<http://toydesignserved.com/zagalcreativo>

24. Paul adn Katrina

<http://toydesignserved.com/paulandkatrina>

25. Paul and Katrina

<http://toydesignserved.com/paulandkatrina>

26. Cope 2

<http://toydesignserved.com/cope2>

27. Graham Wiles

<http://toydesignserved.com/grahamwiles>

28. Creative industry

<http://toydesignserved.com/creativeindustry>

29. Descorchador diablo

http://www.alesi.com/1diabolics_big

30. Dispensador de jabon

<http://www.alesi.com/mrtcold+liquid+soap+dispenser+bay+massimo+giacon>

31.Toy 2r

<http://wwwtoy2r.com>

32. Robot

<http://gorillaartfare.com/author/goro/>

33. Monos

<http://blogditudu.com.br/?cat=1>

34. Tableta digital

Edgar reyes

35. ilustracion digital

<http://blogditudu.com.br/?cat=1>

36. Tcook

Edgar Reyes

37. Sketchbookpro

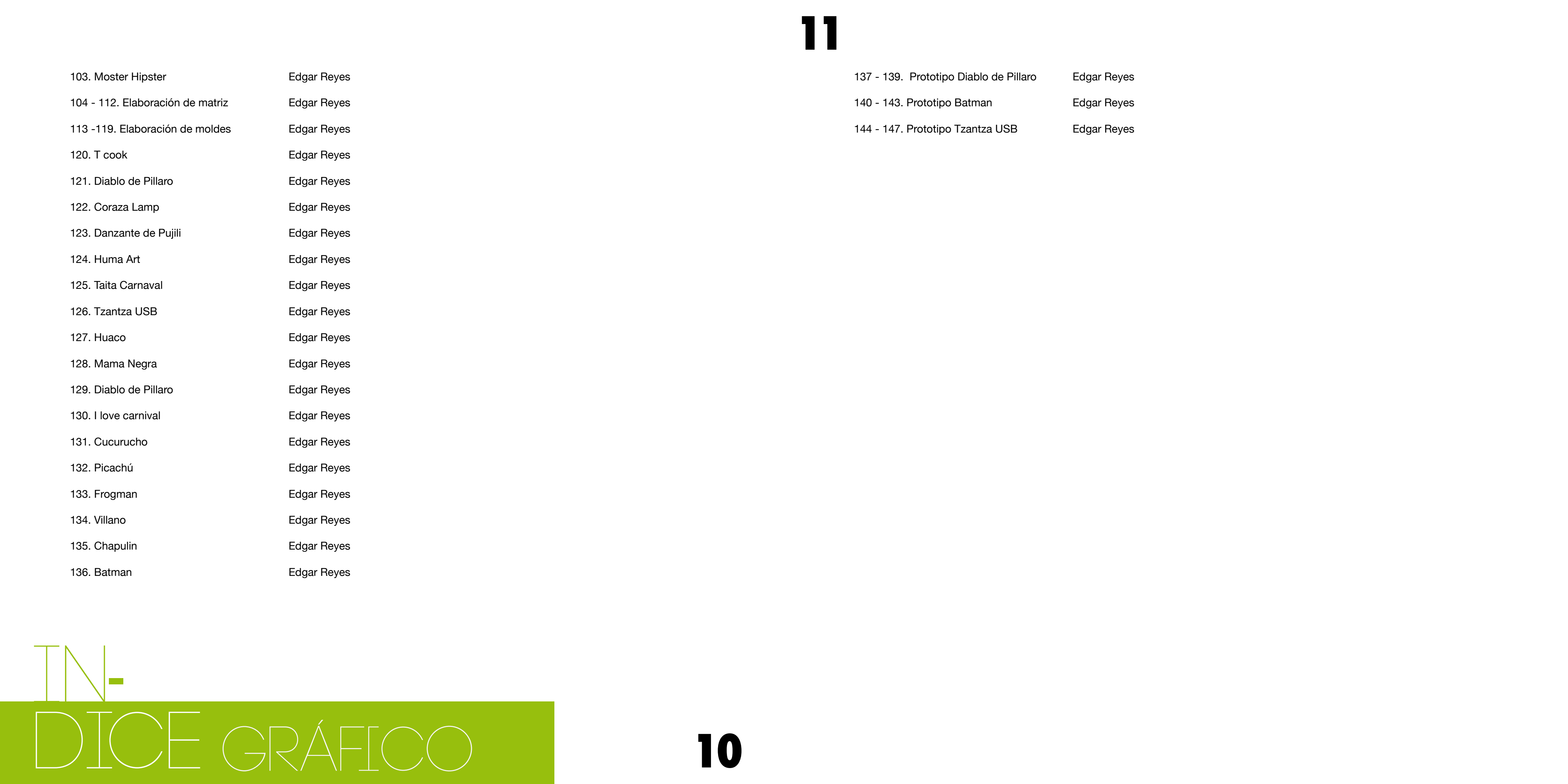
http://www.sketchbookpronews.com/23100-sketch_500

38. Spray

<http://www.somosdi.com>

39. Diablo Huma	Edgar Reyes
40. Diablo Huma	Edgar Reyes
41. Diablo de Pillaro	httpwww.google.com.ecimgresq=diablo+de+pillaro&num=10&hl=es&sa=X&biw=1280&bih=656&tbs=ism&tbm=isch&tbnid=Qhj95shWm6DtCM&imgrefurl=httppisa-jamileth.blogspot.com&docid=tH5kvCYrrWToy land editorial Monsa
42. Diablo de Pillaro	httpwww.google.com.ecimgresq=diablo+de+pillaro&num=10&hl=es&sa=X&biw=1280&bih=656&tbs=ism&tbm=isch&tbnid=FZdbkwkB7S-rKM&imgrefurl=httpwww.taringa.netpostsimagenes8644623Cuando-
43. Mama Negra	Edgar Reyes
45. Cucurucho	httpwww.google.com.ecimgresq=cucurucho+ecuador&hl=es&biw=1280&bih=656&tbm=isch&tbnid=BzNpUL5O1x8GMM&imgrefurl=httpwww.djibnet.comphotoviernes%2Bsantocucurucho-penitente-453060273.html&http:/toydesignserved.com/zagalcreativo
46. Cucurucho	procesion-Jesus-Poder-cucurucho-viernes-santo-COMERCIO_ECMI-MA20120406_0014_4
47. Huacos	httpcontactos-ecuador.comhuacos-la-mama-negra-latacunga-ecuador-2 http:/toydesignserved.com/cope2
48. Huacos	httpcontactos-ecuador.comhuacos-la-mama-negra-latacunga-ecuador-2 httpwww.google.com.ecimgresq=danzante+de+pujili&hl=es&sa=X&biw=1280&bih=656&tbs=ism&tbm=isch&tbnid=DA6JFbdxusyJpM&imgrefurl=httpwhotalking.comflickrPujili%25C3%25AD&docid=9G5Jc
49. Danzante de Pujili	
50. Danzante de Pujili	httpwww.google.com.ecimgresq=danzante+de+corpus+christi&num=10&hl=es&sa=X&biw=1280&bih=656&tbs=imgo1,iszl&tbm=isch&tbnid=DhUZ0BFSKTsurM&imgrefurl=httpdanzantesdelcarnaval.blogs
51. Tatita Carnaval	Edgar Reyes
52. Tatita Carnaval	httpwww.google.com.ecimgresq=taita+carnaval+ecuador&hl=es&biw=1280&bih=699&tbs=iszl&tbm=isch&tbnid=6jP6qrK_SqfpgM&imgrefurl=httpsubsecretariaculturars.blogspot.com201202desfile-del
53. Coraza	http://www.google.com.ec/imgres?q=el+coraza+otavalo&hl=es&sa=X&biw=1280&bih=656&tbs=imgo:1,iszl&tbm=isch&tbnid=gUtXyEf-VkvGNM:&imgrefurl=http://www.flickriver.com/photos/ojorojoojorojo/2848824158/&docid=ohUMLolPlkqwPM&itg=1&imgurl=http://farm4.staticflickr.com/3025/2848824158_01256bb3ea_b.jpg&w=1024&h=783&ei=SbT4T4utMYjs8wTv6D-Bg&zoom=1&iact=hc&vpx=982&vpy=182&dur=203&hovh=196&hovw=257&tx=171&ty=118&sig=117818560986245194044&page=1&tbnh=133&tbnw=175&start=0&ndsp=18&ved=1t:429,r:5,s:0,i:85

54. Coraza	http://www.google.com.ec/imgres?q=coraza+ecuador&num=10&hl=es&sa=X&biw=1280&bih=656&tbs=imgo:1,isz:m&tbm=isch&tbnid=UoqVn0ytCdKDaM:&imgrefurl=http://www.hotelcoraza.com/galeria.php&docid=yeMMqPM0NRYCaM&imgurl=http://www.hotelcoraza.com/imagenes_upload/img_galeria/nor_36%255B05005122%255D.jpg&w=566&h=800&ei=Wrp4T-K0Plv89gS5yLHaBg&zoom=1&iact=hc&vpx=172&vpy=146&dur=917&hovh=267&hovw=189&tx=153&ty=126&sig=117818560986245194044&page=1&tbnh=133&tbnw=93&start=0&ndsp=20&ved=1t:429,r:0,s:0,i:70
55. Mascaras de Saquisili	Edgar Reyes
56 - 59. Mascaras de Saquisili	http://www.google.com.ec/imgres?q=mascaras+de+saquisili&hl=es&sa=X&biw=1280&bih=656&tbs=imgo:1,isz:m&tbm=isch&tbnid=JGOd6SbKuj8kfM:&imgrefurl=http://www.museos-ecuador.com/bce/html/etnografia/impresion_83431.htm&docid=96sqiDP2HZDyRM&itg=1&imgurl=http://www.museos-ecuador.com/bce/fotos/etnografia/400x300/msca-1_1.jpg&w=400&h=300&ei=B6_4T_zeBoK09QSL4cCGBw&zoom=1&iact=rc&dur=363&sig=117818560986245194044&page=2&tbnh=140&tbnw=188&start=18&ndsp=20&ved=1t:429,r:0,s:18,i:129&tx=146&ty=42
60 - 61. Tzantza	Edgar Reyes
62 -81. Fabrica Playmobil	http://www.youtube.com/comosehacenlosjuguetesplaymobil
82. Molde	Edgar Reyes
83. Pigmento	Edgar Reyes
84. Mezcladora	Edgar Reyes
85 -86. Fabrica Playmobil	http://www.youtube.com/comosehacenlosjuguetesplaymobil
87 - 97. Proceso de producción de la fabrica "di toys"	Edgar Reyes
98 - 99. Productos de la fabrica	Edgar Reyes
100. Toys	Edgar Reyes
101. Afiche	Galo Mosquera
102. Afiche concurso	http://www.figurasdecoleccion.blogspot.com



103. Moster Hipster	Edgar Reyes
104 - 112. Elaboración de matriz	Edgar Reyes
113 -119. Elaboración de moldes	Edgar Reyes
120. T cook	Edgar Reyes
121. Diablo de Pillaro	Edgar Reyes
122. Coraza Lamp	Edgar Reyes
123. Danzante de Pujili	Edgar Reyes
124. Huma Art	Edgar Reyes
125. Taita Carnaval	Edgar Reyes
126. Tzantza USB	Edgar Reyes
127. Huaco	Edgar Reyes
128. Mama Negra	Edgar Reyes
129. Diablo de Pillaro	Edgar Reyes
130. I love carnival	Edgar Reyes
131. Cucurucho	Edgar Reyes
132. Picachú	Edgar Reyes
133. Frogman	Edgar Reyes
134. Villano	Edgar Reyes
135. Chapulin	Edgar Reyes
136. Batman	Edgar Reyes

137 - 139. Prototipo Diablo de Pillaro	Edgar Reyes
140 - 143. Prototipo Batman	Edgar Reyes
144 - 147. Prototipo Tzantza USB	Edgar Reyes

RESU- MEN

Los “art toys” se usarán como un objeto de deseo para comunicar nuestra cultura de manera global, partiendo desde personajes de la cultura popular, creando con esto “toys” con rasgos de identidad ecuatoriana, para esto se elaborara tres series de “art toys” que permitirán englobar dicha cultura. Se muestra el proceso de investigación y elaboración; con técnicas artesanales y/o industriales, utilizando como la principal para la concepción del diseño, el “sketchbook pro” conjuntamente con la tableta digital, además se profundizara dichos métodos que ayudarán a la materialización de las ideas expuestas a lo largo del presente trabajo.

ABS- TRACT

ABSTRACT

“Art toys” and their digital graphics conception

“Art toys” will be employed as an object of desire in order to globally communicate our culture, using characters of the popular culture as a starting point. This way “toys” will be created with features that provide them with Ecuadorian identity, and for this purpose, three series of “art toys” will be produced.

The project shows the research process and the creation with the use of artisan and/or industrial techniques, employing “sketchbook pro” as the main design conception in combination with the digital tablet. Additionally, these methods will be thoroughly developed in order to materialize the ideas presented during the current project.



Diana Lee Rodas
Translated by,
Diana Lee Rodas

OBJE- TIVOS

GENERAL

Comunicar al mundo la cultura ecuatoriana mediante personajes característicos de su imaginario social creando una serie de art toys

ESPECÍFICOS

- Crear tres series de “art toys” basados en personajes de la cultura popular ecuatoriana, brindando así un objeto glocal al mundo.
- Investigar los procesos técnicos y artesanales para realizar los “art toys”
- Explicar paso a paso el proceso de ilustración conceptual mediante la tableta digital y el software sketchbook pro

INTRO- DUCCIÓN

La principal problemática que se tratara de resolver en este proyecto de graduación es utilizar como vehículo el “art toy” para comunicar nuestra cultura al mundo utilizando personajes de nuestra cultura popular. Creando así objetos de deseo los cuales llevan innatos rasgos identitarios ecuatorianos mediante un vehículo global el cual sería el “Toy”, generando un objeto local global el que comunique nuestro patrimonio al mundo.

Se mostrara el proceso técnico para la elaboración de estos objetos y los materiales y técnicas necesarias como modelados, matrices, moldes, entre otros

El proceso de diseño y concepción se manejara mediante el software sketchbook pro y la tableta digital explicando el paso a paso del uso de estas herramientas y las técnicas utilizadas en el este programa de ilustración que nos permite dibujar libremente respetando la expresión lineal y artística del usuario.

“ART TOYS”

CAPÍTULO

1

1.1 HISTORIA DE LOS

“ART TOYS”

Los “art toys” nacieron a mediados de los años noventa por la fábrica de juguetes “ TOYS 2R” con el fin de crear piezas de colección con una producción de un máximo de 2000 “toys”. Para poder lograr esta meta sin que la fábrica tuviera pérdidas generadas por la producción limitada de estas piezas, debido a que los costos de las varias matrices necesarias para la obtención de una sola pieza son elevados , se creó una serie de muñecos llamados “DIY (do it your self)” traducido al español “hazlo tú mismo” la cual presentaba una producción de muñecos sin ninguna grafica los cuales servirían de lienzos en blanco para plasmar el arte individual de cada diseñador, artista, ilustradores, graffiteros, etc. Creando de esta manera piezas únicas y de colección. Podemos encontrar “toys” basados en personajes del cine, mitológicos, de la televisión, pero sobre todo los que representan a cada artista o diseñador que lo crea.



1

18

19

EXISTEN DE DISTINTOS TIPOS DE MATERIALES COMO: VINIL, PLÁSTICOS, MADERA, RESINA, METAL, TELA.

LOS MÁS RELEVANTES EN TODA SU HISTORIA HAN SIDO LOS SIGUIENTES:



“Munny
Kid Robot”

“Qee Toy2R”



4



5



6

1.3
CLASIFICACIÓN DE LOS

“ART
TOYS”

PODEMOS ENCONTRAR UNA
GRAN VARIEDAD DE ART
TOYS LOS CUALES ESTÁN
CLASIFICADOS EN :



Toys de series limitadas: son muñecos de tirajes cortos, lo cual hace que sean piezas de colección ya que las fábricas suelen producir como un máximo de 500 piezas, las cuales se tornan exclusivas entre los coleccionistas. Las grandes fábricas como toy2r o kid robot encargan estos proyectos a artistas y diseñadores famosos para sacar ediciones especiales de los juguetes llegando a tener costos elevados debido a su exclusividad.

23

Customs: son producciones de muñecos que tienen un acabado en blanco y sirven para que los usuarios los pinten y transformen a su manera, utilizándolos como un lienzo en blanco, el material de estos muñecos generalmente es el vinyl, plástico, resina, entre otros.

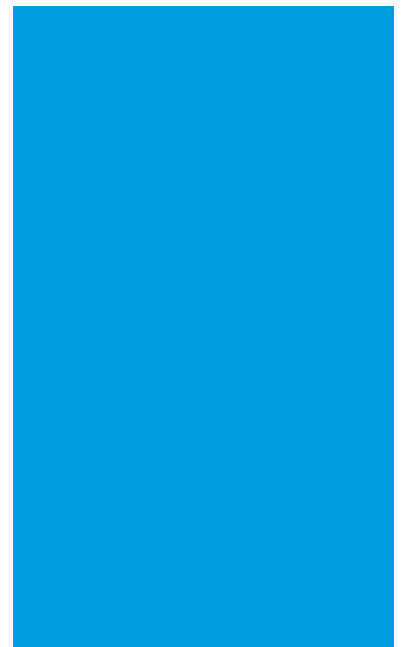
1



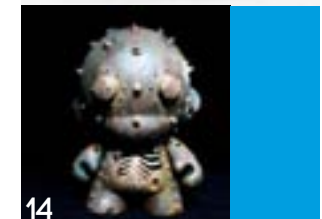
10



11



14



22

Paper toys : estos generalmente son creados por diseñadores gráficos para difundir su arte mediante el internet, gracias a este medio los “paper toy” se han vuelto muy populares en el medio ya que son muy económicos por que solo depende de imprimirlos, recortarlos y armarlos, podemos encontrar desde figuras muy simples hasta figuras muy elaboradas.



15

16

17



25

Toys de peluche: estos tienen el mismo concepto que los toys de vinyl pero están creados mediante telas, lanas, retazos textiles, entre otros, podemos encontrar diferentes técnicas como el patch work, el collage, el crochet, etc.



18

19

24



20

Toys funcionales: en esta rama de los toy, podemos encontrar un trabajo de adaptación de una función a la forma, podemos encontrar un sinfín de piezas como reproductores mp3, lámparas, mini parlantes, y porque no, objetos de diseño industrial introducidos recientemente por el grupo Alesi.

21

Time Toys

ART TOYS CUSTOMIZATION



27

1.4

ANÁLISIS DESCRIPTIVO DE LOS ART TOYS:

Debido a la gran diversidad de artistas y diseñadores de todo el mundo, podemos encontrar un sinfín de art toys los cuales están llenos de signos y símbolos representativos y comunicacionales los cuales llegan a ser la esencia del “juguete” transmitiendo así lo que el autor quiera comunicar al mundo ya sea de una manera directa o indirecta, o solamente con un fin estético visual

A continuación se realizará un análisis de un grupo de art toys utilizando la semiótica y la hermenéutica como herramientas de interpretación.

Que es la semiótica:

“Es la interpretación que el ser humano realiza con respecto a los signos que ve en el entorno”¹.

Que es la hermenéutica:

“Interpretación de textos para entender cada uno de los procesos de un producto”².

1,2 glosario ilustrado de diseño industrial

Este art toy se clasifica dentro de los customs ya que originalmente es un muñeco blanco munny de Kid robot. Podemos observar claramente que el artista intenta transmitir rasgos de la cultura mexicana manifestados en la vestimenta y accesorios, al igual que la gama cromática utilizada; los accesorios extra como el sombrero, los cuernos y los relieves de la vestimenta, son logrados con una masa comercial llamada sculpy, la cual es una masa plástica que luego de ser moldeada, se la somete a calor y esta se torna totalmente rígida permitiendo así poder darle acabados como lijado y pintado.

ZAGAL
CREATIVO

En este toy podemos ver reflejada la cultura Indú mediante la representación de uno de sus dioses, en este caso Ganesh, pero este representado desde una mirada totalmente urbana respetando la esencia del “art toy” y sus inicios desde el grafiti lo cual se encuentra reflejado en la simpleza de la forma y en la desproporción de la figura, a pesar de que la pieza posee una simetría, el trabajo de pintura llega a desequilibrarla creando un toy más dinámico.

PAUL AND KATRINA



25

24



Este “art toy” es un ejemplo de representación y memoria do los años 80s y 90s cuando los video juegos empezaron a mostrar su evolución y a formar parte de la vida de los niños, jóvenes y adultos. De una manera lúdica en la parte posterior del muñeco se encuentra la frase “blow me” la cual significa soplame, este era un proceso que no podía faltar antes de empezar a jugar un video juego “evitando así” mediante el soplido que el juego se trabe.

ESTE ES UN EJEMPLO DE
TOY DE EDICIÓN
ESPECIAL O ÚNICA

30

31

COPE
2

Cope 2 es uno de los principales creadores y artistas del grafiti, también tiene su propia serie de “art toy” los cuales reflejan su identidad artística, como en este caso podemos encontrar una gráfica basada en su grafiti de estilo bombing la cual dice cope y por la que el mundo reconoce al artista. También podemos encontrar símbolos pertenecientes a la cultura del grafiti como es el tag que consiste en un tipo de firma muy enredada del artista. La figura en si se la interpreta como un personaje asiático. Una de las características principales de los toys es el dinamismo en la forma y la posibilidad de adjuntarle accesorios los cuales generalmente están destinados para las manos.

26



GRAHAM WILES

Este es un paper toy el cual nos lleva hacia la cultura africana mediante la interpretación de la cromática y la vestimenta, también el color de piel del personaje y la bandeja que lleva en su cabeza, en este tipo de toy nos podemos dar cuenta la implosión de un estilo propio de diseñador gráfico el mismo que se puede notar en el tipo de trabajo de la gráfica..



27

CREATIVE INDUSRY

Este es un toy de peluche el cual está confeccionado mediante insumos textiles como felpas, diferentes tipos de tela e hilos los mismos que forman un oso con una máscara que nos lleva a la cultura mexicana ya que se interpretan como la máscara que utilizaba el luchador “el santo” fusionada con un cráneo que representa la muerte que para la cultura mexicana es sagrada.



28

"ART TOYS"

EN LA ACTUALIDAD

Los "art toys" en la actualidad han marcado un gran hito en el todos los campos del diseño debido a la gran acogida de las personas frente a este tipo de objetos de deseo, los cuales han tomado como inspiración todo lo que se relaciona con lo lúdico, con distintas corrientes de las artes visuales como la ilustración, el grafiti, entre otras, esto se encuentra reflejado en el diseño actual contemporáneo, siendo en el campo del diseño industrial (Alesi) la empresa más representativa ya que en esta se encuentran los mejores diseñadores del mundo como: Philip Stark, Stefano Giovannoni, Massimo Giacon, entre otros, los cuales están ocupando en gran parte de sus proyectos este concepto de diseño basado en lo lúdico para lograr sus creaciones las cuales llegaron a dar una función a un "art toy".



29





1.6

SENSACIONES Y
EMOCIONES:

En la infancia todo niño llega a crear un vínculo sentimental con un objeto que generalmente es un juguete, siendo este compañero infalible de todas nuestras aventuras y tristezas en toda nuestra vida como niños. Gracias al paso de los años todas las personas llegamos a sustituir a estos objetos por otros, ya sean celulares, computadoras y cosas materiales las cuales nos hacen memoria de que ya no somos niños, y nos opacan todos esos sentimientos lúdicos de la infancia. Desde un pensamiento propio se cree que los “art toy” fueron creados para llenar un vacío infantil que se puede llegar a dar en las personas adultas las cuales siempre

están concentradas en su trabajo específico dejando de lado los recuerdos lúdicos de su infancia. El “art toy” es una figura que no está creada para jugar sino que es un objeto de deseo para personas adultas y coleccionistas el cual a pesar de que este inanimado en una repisa o estantería nos recuerda que fuimos niños y jugamos sin parar con juguetes similares a estos, creando así una conciencia de recuerdo y retrospectiva hacia nuestra infancia para darnos un respiro de la vida agitada y en algunos casos superficial de la contemporaneidad creando un vínculo sentimental y metafórico del juego.

LA ILUS- TRACIÓN

CAPÍTULO

2



32

La ilustración ha sido una herramienta del diseñador para poder hacer tangibles y comunicar sus ideas al mundo. Dentro de la expresión gráfica análoga, podemos encontrar muchísimas técnicas con diversos niveles de complejidad como: el dibujo a lápiz, lápices de colores, acuarelas, aerografía, oleo, rotuladores, esferos, entre otros. Cada una de estas técnicas posee su propia expresión ya sea en textura o en color. Al momento de utilizar la ilustración, nos podemos dar cuenta de que esta cobra mucha identidad y expresión personal ya que el proceso de su concepción se lo realiza desde cero, impregnando en el papel nuestras ideas y haciendo única cada ilustración, gracias a que la mano del hombre no puede repetir exactamente los mismos movimientos.

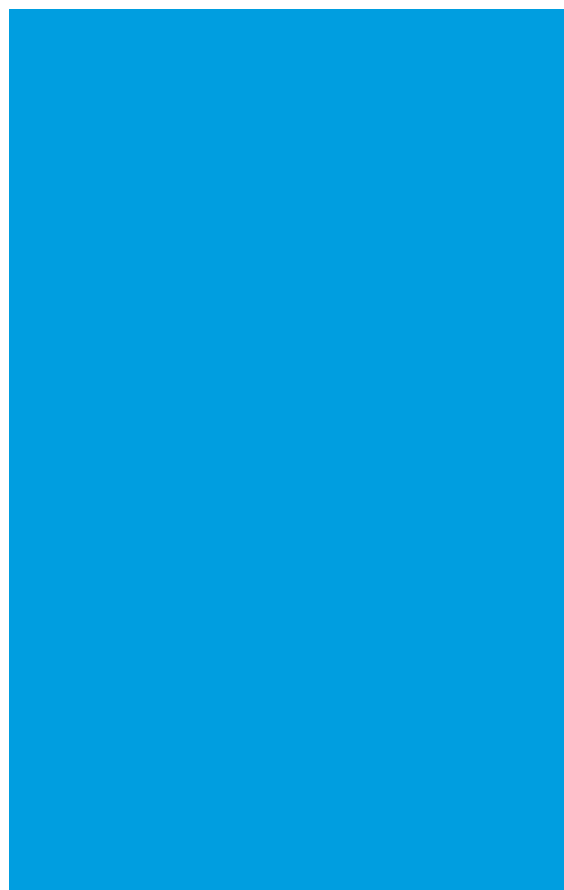
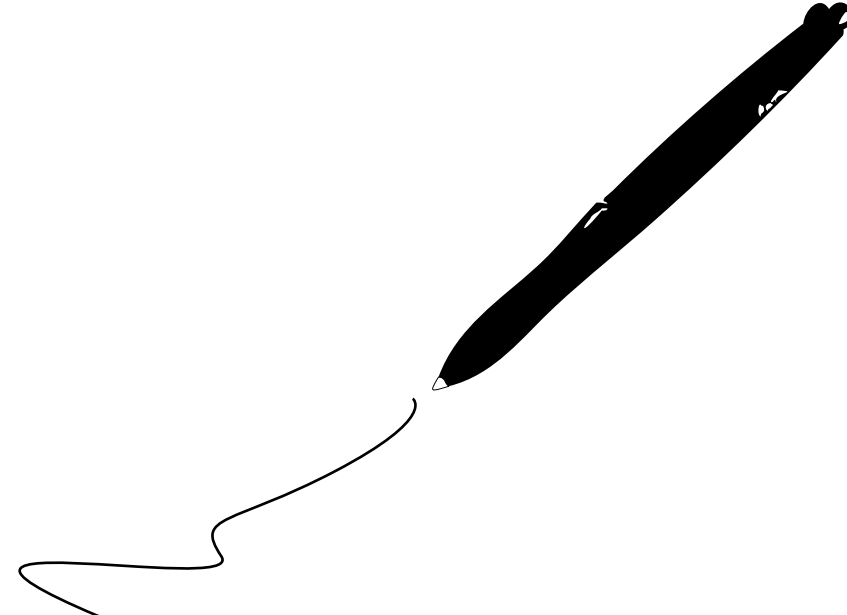
Los avances tecnológicos nos han brindado un sin número de programas computacionales para el diseño como: AutoCAD, 3ds Max, Illustrator, Photoshop, entre otros, los cuales poco a poco han ido reemplazando el uso de las herramientas análogas de ilustración, tornándolas digitales e infinitas en su uso. Una de las desventajas de este tipo de programas es que no respetan la expresión propia de cada usuario de tal manera que en la gran mayoría son vectores dictados por comandos repetitivos, lo cual hace que todos tengan una misma expresión gráfica fría, ya que es la computadora la que realiza la ilustración mas no el usuario que solo dicta las ordenes.

Gracias a la invención de la tableta digital y el software sketchbook pro podemos expresar nuestras ilustraciones tal como lo haríamos de manera análoga con herramientas de arte y papel, ya que la tableta y el lápiz óptico son sensibles a la presión e inclinación llevando así esta información al programa e ilustrando tal cual como sería en con un papel y lápiz. Teniendo en cuenta que en la paleta de herramientas del programa tenemos muchas herramientas de ilustración como lápiz, rotulador, marcadores, aerógrafo, etc., las cuales actúan como los reales, y también posee una paleta de colores infinita.





La tableta digital o tableta gráfica es una superficie plana con un área que permite al usuario (diseñador, artista) adjuntar gráficos o dibujos a mano, tal como lo haría un lápiz y un papel. Esta permite apuntar y señalar objetos directamente en la pantalla. El usuario puede dibujar una imagen utilizando el estilete (lapicero) este se encuentra junto a la tableta. La imagen no aparece en la misma sino que se muestra en la pantalla del computador. Algunas de estas están diseñadas para ser utilizadas o remplazadas para el ratón como dispositivo principal.



TABLETAS PASIVAS

Son las que poseen una malla de alambres horizontales y verticales, de la tableta operan tanto transmitiendo señal como recibéndola, esta tableta genera una señal electromagnética que es recibida por el circuito resonante que se encuentra en el lápiz. Usando la señal electromagnética, la tableta puede localizar la posición del lápiz sin que este toque la superficie, este no se alimenta con pilas sino que la energía es suministrada por la rejilla de la tableta por el acoplamiento de la resonancia. Esta tecnología está patentada por la empresa Wacon, y esto las hace únicas en el mercado.



35

TABLETAS ACTIVAS

Estas se diferencian, por su sistema de lápiz que contiene una batería o pila en su interior que genera y trasmite la señal a la tableta, por lo tanto estas son más grandes y pesan más que las anteriores. Sin embargo tienen la ventaja de que ya no necesita alimentar el lápiz constantemente, sin tener que alterar entre modo de recepción y transmisión constante, lo que lleva a un menor jitter.

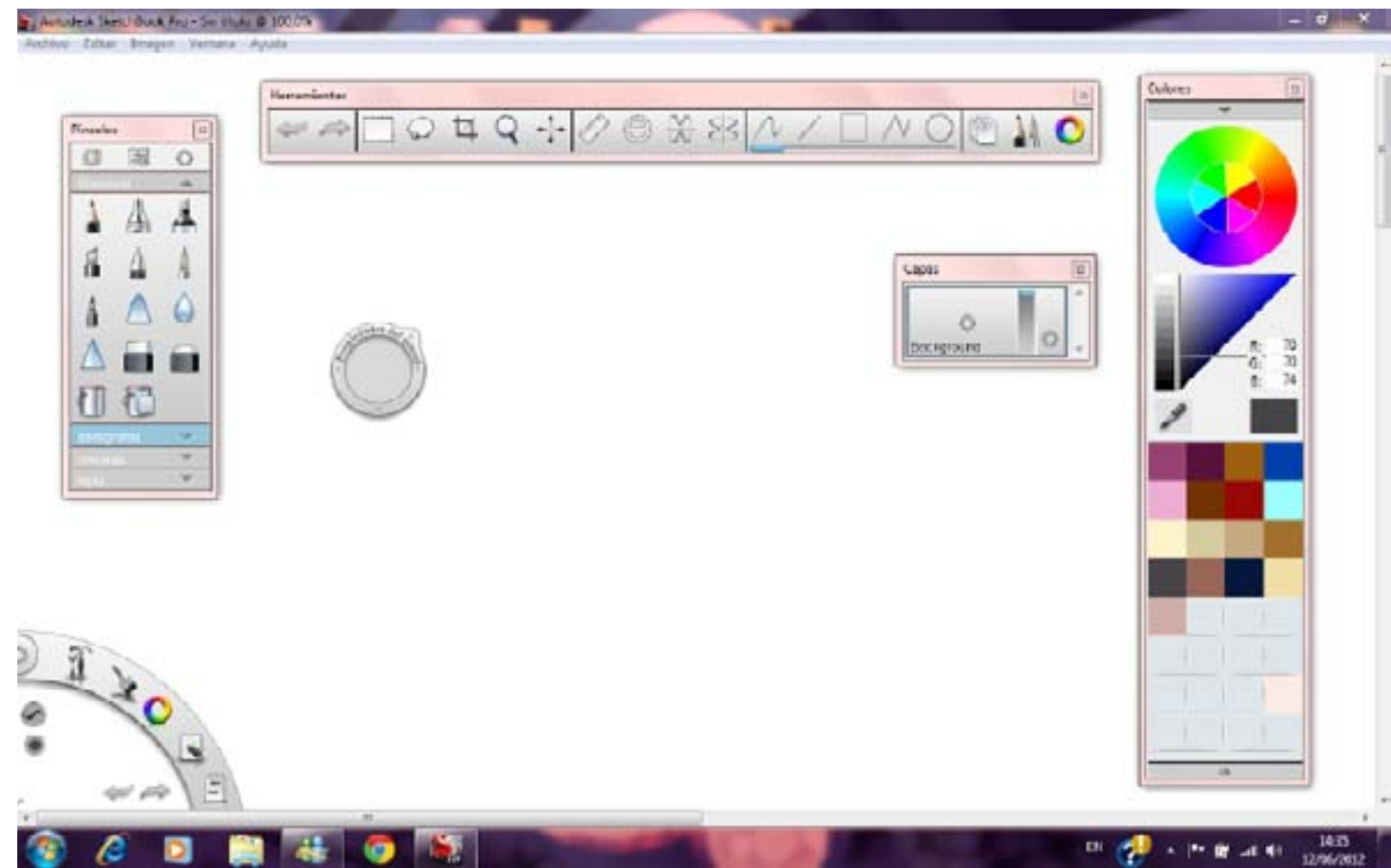


“SKETCHBOOK PRO”

Un programa que ofrece, una gran calidad de realismo que aplica al diseño y creación de toda clase de ilustración digital a mano alzada, para ello viene equipado con una serie de herramientas imprescindibles para este tipo de dibujos: lápices, pinceles, rotuladores, aerógrafos, etc. Viene además integrado con elementos o símbolos necesarios para retocar y rematar cualquier dibujo como son la capacidad para realizar esquemas, flechas, marcas, etc. También posee la característica sub módulo para realizar toda clase de collage a partir de capturas de pantalla (realizadas desde el propio programa).



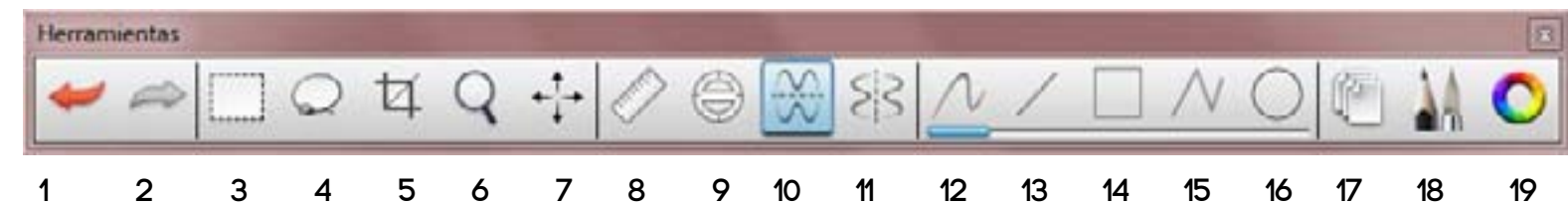
HERRAMIENTAS



INTERFAZ

49

HERRAMIENTAS



1. Paso atrás (ctrl+z)
2. Rehacer (ctrl+y)
3. Selección en forma de cuadro (M)
4. Lazo de selección libre (L)
5. Recortar
6. Zoom, girar, mover lienzo (Barra espaciadora)
7. Mover, girar, escalar capa (V)
8. Regla (R)
9. Elipse (E)
10. Simetría X (X)
11. Simetría Y (Y)
12. Trazo libre
13. Trazo en línea recta
14. Trazo rectangular
15. Polilínea
16. Ovalo
17. Capas
18. Paleta de pinceles
19. Paleta de colores



Paleta de Colores

Saturación

Selector de Color (Alt)

Colores Preseleccionados



lápiz
aerógrafo
marcador



Rotulador de punta biselada
Bolígrafo
Pincel



Rotulador
Distorsionar
Nitidez



rellenar
rellenar todas capas visibles



Capas, sirve para realizar una ilustración por partes, lo cual permite realizar un sinfín de detalles.



Regulador de tamaño de pincel.

48



Barra espaciadora zoom



Barra espaciadora mover
Comando V



Mover figura



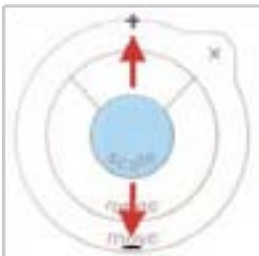
Rotar figura

2.4 USO DE LAS HERRAMIENTAS DIGITALES:

Las herramientas que nos presenta este software cumplen la misma función que las herramientas análogas solo que las digitales pueden ser programadas a gusto y necesidad del usuario lo cual es recomendable para poder trabajar de una manera mas ágil sin tener la necesidad de entrar en menús alternos para cada una de ellas. En cada herramienta podemos encontrar distintos parámetros como:



Tamaño: nos permite regular el espesor de las herramientas
Opacidad o flujo: nos permite regular la cantidad de pintura de las herramientas ya sea para crear transparencia o dar fuerza en las mismas



Escalar figura



Estirar o ensanchar figura



Lápiz: se lo utiliza por lo general para el bocetaje y dibujo.



Aerógrafo: sirve para generar sombras y luces difuminadas



Marcador: es de opacidad baja y biselado. Nos permite sombrear de una manera ágil a nivel de boceto



Rotulador biselado: nos permite crear líneas con movimiento según las curvas de las mismas. Es una herramienta de opacidad alta



Bolígrafo: generalmente se lo utiliza para dibujo o acotación de los mismos, también puede ser utilizado para generar sombras mediante rayas



Pincel: nos permite hacer rellenos planos para posteriormente ser sombreados



Rotulador: es similar al rotulador biselado, la diferencia es que este es de punta redonda



Manchar: nos permite correr o distorsionar el dibujo



Desenfocar: nos permite desenfocar los puntos seleccionados o también sirve para generar difuminados en colores planos



Nitidez: nos permite hacer nítidas las líneas del dibujo



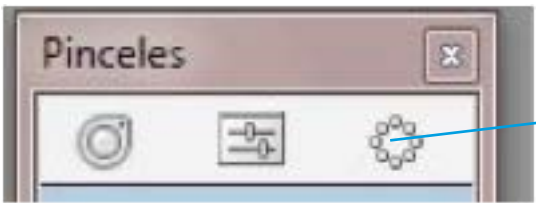
Borrador: es un borrador duro el cual elimina todo a su paso



Rellenar: nos permite rellenar de color una figura cerrada en su totalidad con un solo click dentro de la misma

2.4.1 CREACIÓN DE PINCELES

Esta opción nos permite crear herramientas con texturas y propiedades mas avanzadas.
La opción se abre al momento de dar click en el icono de una cadena circular en la parte superior de la paleta de herramientas y luego se arrastra a nuevo pincel



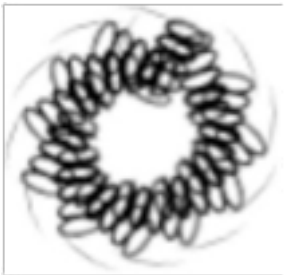
Llegando así al siguiente menú en el cual se escogerá la herramienta a ser creada



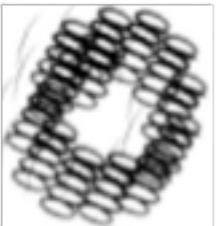
Una vez seleccionada la herramienta tendremos acceso a sus propiedades pudiendo modificar todos sus parámetros en distintos menús:



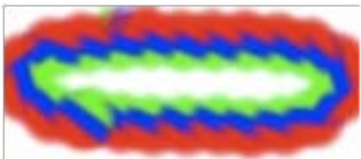
Para crear un pincel con una textura tenemos que ir hacia el final de esta pantalla y presionar el botón de capturar, activando así las opciones de girar trazo y el sub menú que contiene la opción de forma y forma + colores.
Si damos click en la opción de girar el trazo, la textura que seleccionemos girará de una manera natural en los trazos que se realicen y sin esta opción la textura seleccionada tendrá la misma forma en todo trazo



Con giro de trazo

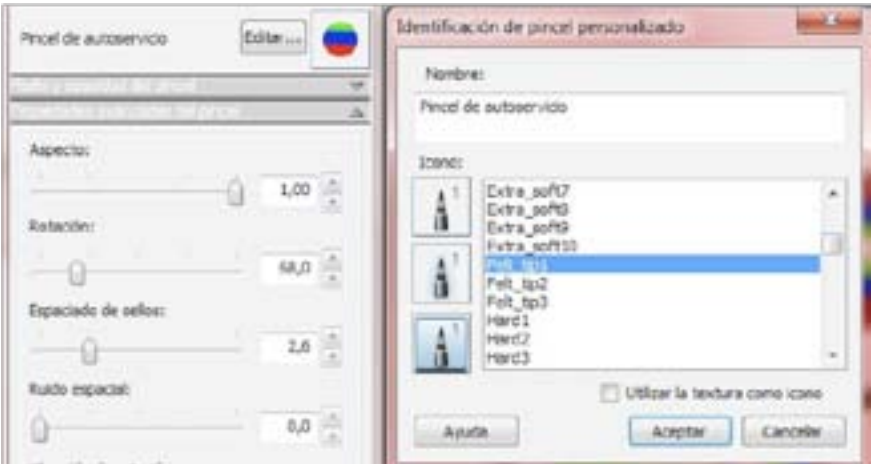


Sin giro de trazo



Forma + color

Se puede modificar también el icono de la herramienta yéndonos a la parte superior de este menú, ubicando el botón de editar, obteniendo así un listado de nombres e iconos diferentes



2.4.2 CAPAS



La opción de trabajar por copas es muy importante al momento de dibujar ya que mediante esta podemos crear diferentes láminas a la vez, pudiendo así trabajar de una manera más ordenada y eficaz, separando nuestro dibujo por procesos como boceto, dibujo y aplicación de color en diferentes partes de la ilustración. Dentro de esta ventana tenemos diferentes opciones u sub - menús los cuales se abren al momento de hacer click dentro de la capa y en la parte inferior derecha en el icono de una cadena circular. Para seleccionar las opciones tenemos que hacer click en el menú arrastrar el lápiz hacia la opción deseada



Nueva capa



Eliminar capa



Renombrar capa:
nos permite poner
un nombre a la
capa



Fusionar todas las
capas: une todas
las capas trabaja-
das



Fusionar hacia la
capa inferior: une la
capa seleccionada
a la que se encuen-
tra debajo de esta



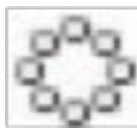
Bloquear capa:
sirve para evitar bo-
rrar por error capas
importantes



Ocultar capa

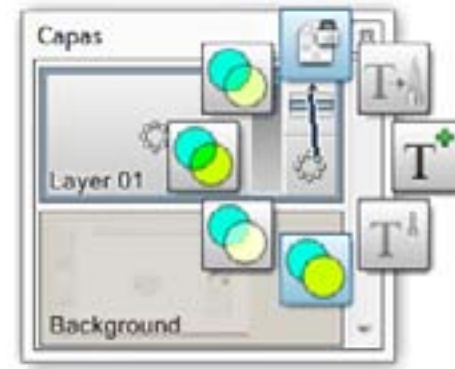


Duplicar capa



Sub - menu

55



Mover la ubicación de la
capa

Opacidad de la capa



Bloquear transparencia: esta es una de
las opciones mas importantes ya que
nos permite bloquear el contenido de
la capa, logrando asi aplicar color sin
salirnos de los márgenes



Agregar capa de texto



Editar capa de texto: nos
permite realizar cambios
o correcciones en el texto
antes de ser rasterizado



Rasterizar capa de texto:
nos permite convertir la
capa de texto en imagen

54

PERSONAJES
DE LA
CULTURA
POPULAR
ECUATORIANA

CAPÍTULO

3

3.1.

PERSONAJES DE LA CULTURA POPULAR ECUATORIANA

DIABLO HUMA

Cuenta la leyenda de un hombre triste, solitario y viudo que en los días de Inti Raymi, estaba una noche ya dentro de su casa dispuesto a dormir cuando de pronto escuchó un ruido en el patio que parecía ser el clamor de un baile, enseguida salió dispuesto a ofrecer comida y chicha festiva pero se percató antes de salir, que algo muy extraño estaba sucediendo; miró y notó que quienes se encontraban en su patio eran seres extraños, sus zapateos hacían vibrar el suelo y las voces que animaban el baile parecían salir de todas partes. Observó que quienes bailaban eran formas de apariencia humana que tenían dos caras en la misma cabeza, orejas y narices grandes y sus cabellos muy desorganizados, algunos tenían bastones y otros se dedicaban a tocar la flauta majestuosamente. Al fijarse en los pies de aquellos individuos noto que tenían un pelaje en ellos y los dedos estaban para atrás y los talones de los pies adelante. La aparición fue repentinamente y con la misma rapidez con la que llegaron habían desaparecido.

Después de esto aquel hombre había quedado tan impresionado que enseguida empezó a confeccionarse una vestimenta igual tratando de recordar cada uno de los detalles de aquella aparición. Posteriormente cada año se presentaba en el Inti Raymi y demostraba su fuerza y resistencia por lo que toda la comunidad lo respetaba y apreciaba. Lo llamaban Diablo Huma, y es un personaje de la mitología ecuatoriana cuyo nombre en quichua, significa Huma: Cabeza, y que en conjunto

se traduce como Diablo Huma.

Se conoce que el Diablo Huma se ubicaba en Otavalo-Provincia de Imbabura.



VESTIMENTA

La máscara del Diablo Huma es de tela azul oscura o roja y cubre la mitad del pecho, posee agujeros correspondientes a la boca y a los ojos; las orejas son conformadas por un par de asas embutidas de trapo, y de manera similar, una que representa la nariz. Por lo general tiene una hilera de 12 chachos que simbolizan los meses del año. La máscara además posee dos caras, las cuales son similares entre ellas y están decoradas con varios dibujos adornados de hilos de colores. El personaje suele llevar una camisa de color blanco, pantalón bombacho o un zamarro y en una de sus manos lleva un largo fuele que ondea mientras camina.

Cuenta la historia que cuando llegaron los españoles a América con el cristianismo, el indígena asumió en torno al diablo servirle de modelo de las insurrecciones, es decir de las libertades reprimidas y según este concepto el cristianismo fue concebido por el indio como un modelo mental y cultural de anulación de las libertades. El indio baila salta y se alegra cuando se transforma en diablo, las caras en las caretas representan a sus propios opresores que desearían tener para asustar a quienes imposibilitan su libertad y así posesionado del terror de ellas se alegra asustando, gritando y bailando en libertad.

Se conoce que en una rebelión que hicieron los indígenas en el año 1898 iniciaron una hoguera en donde arrojaron valiosos documentos que respaldaban la historia de Píllaro, los mismos que fueron robados de la comisaria, la jefatura política y los juzgados, por esta razón no se tiene una información certera que de fé al origen de los Diablos de Píllaro, pero según investigaciones se han podido rescatar diferentes hipótesis de la historia del origen de los Diablos de Píllaro, una de estas suposiciones son:

-Las peleas entre dos caseríos, los de Marcos Espinel que acudían a cortejar a las mujeres de Tunguipamba, y los padres y hermanos de estas mujeres que querían dar un escarmiento a estos galanes enamoradizos de tal manera que no encontraron mejor forma de reprenderlos disfrazándose con máscaras haciendo semejanza al diablo.

-La otra indica que a finales de los años cuarenta en la fiesta de los inocentes se presentaron cíclopes, duendes, la muerte, el alma, la caja ronca, el dos caras, la loca viuda, el uña guille y el diablo, de este último muchos afirman que es el que personaje fue tomado para dar origen a los llamados “Diablos de Píllaro”.



DIABLO DE PÍLLARO



VESTIMENTA

Los Diablos de Píllaro son personajes que visten atuendos especiales, cuya confección es muy elaborada y requiere de mucho esfuerzo. Las máscaras son fabricadas artesanalmente y están basadas en un molde de tierra en la cual se adhieren varias capas de papel maché con engrudo y se la deja secar para que obtenga dureza y se le puedan colocar cuernos y dientes de diferentes animales como cabras, venados, corderos y toros, para terminar se le da color en algunas tonalidades sobresaliendo siempre el negro y el rojo.

Su vestimenta principal está conformada por ropa multicolor en telas de satín, con vivos que hacen contraste con el color del traje, algunos de ellos llevan capas con diferentes leyendas haciendo referencia al demonio, lucifer o el maligno. En la parte superior de la cabeza cargan una coronilla elaborada en cartón prensada y con un forro en papel celofán, otros llevan pelucas elaboradas con pelajes de animales o de cabuya. Para complementar el traje los Diablos de Píllaro llevan un fute o en muchos casos animales vivos o disecados que provocan terror a los espectadores. La simbología de estos atuendos y máscaras tiene mucha riqueza y conlleva a que muchos de los elementos fuera de la tradición aparezcan como una necesidad de parecer diferentes.

MAMA NEGRA

Personaje que nace en Latacunga y aparece en la comparsa de la Mama Negra también llamada Santísima Tragedia o La Fiesta de la Capitania. Su origen en la historia, es una mezcla de manifestaciones populares, mestizas, paganas, religiosas, aborígenes, africanas y españolas, todas ellas dan vida a este personaje tan particular, el mismo que según cuenta la tradición, rinde homenaje a la Virgen de la Merced como gratitud y reconocimiento por la protección brindada durante las erupciones del volcán activo, COTOPAXI. Es un personaje caracterizado por ser representado con un hombre disfrazado de mujer al cual se lo escoge con anticipación.



VESTIMENTA



La Mama Negra es el centro de atención de la comparsa, va cabalgando y viste con una camisa bordada, múltiples adornos y pañoletas largas que sobresalen en el conjunto de la vestimenta. En ocasiones su rostro es pintado de negro o es cubierto con una careta negra muy bien decorada. En sus manos carga una muñeca a la cual hace bailar con mímicas picaras, y un recipiente lleno de una mezcla de leche y agua que deja caer sobre los espectadores en señal de buena suerte.



CUCURUCHOS

Los cucuruchos son gente que hace penitencia acompañando en la procesión a la imagen de Jesús del Gran Poder, quienes participando en este recorrido anhelan enmendar sus pecados.

El traje utilizado por los llamados “Cucuruchos” tiene una larga trayectoria, su origen se remonta a las primeras vestimentas de peregrinos europeos que estaban relacionados con la vestimenta de conventos y abadías.

La vestimenta del cucurucho se caracteriza por una túnica morada que les cubre todo el cuerpo y además un sombrero alto al estilo de un cono del cual cuelga una tela que cubre su rostro dejando al descubierto únicamente sus ojos, todo esto en señal de penitencia y arrepentimiento. Para apretar la túnica se usa un cinturón morado, blanco o negro, según la simbología del día, suelen utilizar cadenas atadas a sus pies, alambres de púas cruzados por el cuerpo entre otras técnicas de auto flagelamiento, la vestimenta se la usa solamente en la procesión de Viernes Santo. Los Cucuruchos tienen la misión de escoltar el desfile durante todo el recorrido.



HUACOS

Los Huacos son personajes de la mitología indígena que representan a los “shamanes” o “curanderos”. Se caracterizan por ir realizando limpiezas del cuerpo y espíritu durante todo el trayecto de la comparsa. Las limpiezas consisten en un contundente soplo de trago, un baño de humo de cigarrillo y la invocación a las montañas “taitas” Imbabura, Chimborazo y Carihuairazo.



VESTIMENTA



Los Huacos se caracterizan por vestir de blanco y llevan una osamenta de venado pintada en blanco con rayas rojas. Utilizan una careta que va pintada en varios colores, y un caparazón en su espalda, junto a ellos van quienes soplan el trago y se los denomina los sopladores.

EL DANZANTE DE PUJILÍ



El danzante es uno de los personajes clásicos de las festividades del Corpus Cristi que según la historia del mismo, no se ha podido llegar a un acuerdo en torno al significado real y a la historia del danzante. Para unos, los danzantes son esclavos y para otros son señores de la comarca, quienes rendían culto a los dioses en agradecimiento a la cosecha y productividad. El danzante de Pujilí es un personaje que representa al cóndor, por el ritmo de su baile o por sus bailes folklóricos.

Los danzantes de Pujilí llevan careta, peluca, pañuelo, vara, guantes y una tahalie que consta de dos piezas rectangulares que se asemejan a un cinturón y se cruzan por debajo de la pechera, visten enaguas y pantalones que tienen una terminación en encajes.

La principal vestimenta que llevan los danzantes es el penacho que consiste en un traje elaborado con estructura de carrizo, cubierta de cartón y forrada de telas de varios colores y cada una de ellas va adornada con lentejuelas, mullos, cruces, monedas y muchas de las veces con muñequitos de plástico. En la parte superior llevan plumas de colores.

El rostro de los danzantes va oculto por una máscara pintada a mano, sobre la cabeza llevan una peluca de cabuya teñida y una especie de chal de algodón teñido de negro y tejido en telar. Llevan además un pañuelo de seda a manera de bufanda.

El cuerpo va cubierto con una camisa de manga larga de algodón, adornada con cintas de seda, monedas y encajes, encima de la camisa lleva una pechera de algodón bordada a mano. Las manos van cubiertas con guantes y sostienen un bastón.

Por detrás cuelga la cola de algodón bordado a mano con lanas de varios colores y con hilos metálicos, llevan lentejuelas y cintas de seda que van cosidas sobre un palo y unidas entre ellas en la parte del centro.

VESTIMENTA



TAITA CARNAVAL



El Taita Carnival es un personaje mítico de la etnia cañari y según cuenta la historia es un forastero que cada año llega desde Roma, de donde procede, trayendo la orden y bendición del Papa y con la aprobación de la tierra Santa. Llega a la Real Audiencia de Quito para obtener el permiso de recorrer las largas travesías de la cordillera de los Andes y arribar a la comunidad indígena de Juncal. Su llegada la hace escondido entre la espesa neblina para lograr que nadie lo vea. El Taita Carnival tiene la obligación de visitar todas las casas de la comunidad, las mismas que debe mantenerlas bien limpias y con abundante comida y chicha. En los martes de carnaval, en la mesa de ritual no puede faltar, ni la comida ni la chicha, caso contrario queda impregnada la mala suerte. La misión del Taita Carnival es llevar buena suerte a la comunidad y su presencia en las mismas es corta, el martes de carnaval regresa al cerro en donde habita.

Se dice que cada lunes de carnaval llega este ser mítico vestido con un traje de vaquero compuesto por un zamarro, poncho, y sombrero de lana, lleva una “huaraca” y una bolsa tejida para la comida. También transporta un pingullo y una caja elaborada de oro y adornada con piedras preciosas. Dentro de su vestimenta también esta una bufanda de colores, blanco, rojo y azul, tejidos de lana de borrego y tejidos a mano, una camisa blanca, pantalón café, bota alta negra, espuelas y su complemento: la guitarra. El inicio de este personaje parece estar relacionado con el ritmo de la peculiar música de carnaval y representa a un noble amo y señor de la comarca. Hace homenaje a sus trabajadores repartiendo regalos, bebidas como mistelas, puntas, chicha y comida como carne de cerdo, cuyes y mote. En todas las comunidades esperan ansiosos al Taita Carnival que generalmente está representado por aquel más respetable, adinerado y bueno de la región.

VESTIMENTA



53

La tradición nos cuenta que la fiesta de los Corazas, se originó en San Rafael de la Laguna, cantón de Otavalo provincia de Imbabura. Según relata la historia, se cree que en tiempos prehispánicos, las festividades que hoy se conocen como la fiesta de los Corazas eran un ritual a la siembra y cosecha del maíz en donde se honraba a divinidades andinas como Pachacamac, Pachamama y sobre todo a Illapa, el Dios del trueno y la lluvia. El nombre de estas festividades se tomó del personaje central, Los Corazas, término que según algunos antropólogos sería deformado del quechua “Kuraka” que significa “Cacique” y la persona que asume el rol de Coraza durante los cuatro días de festividades, se convierte en el rey, hospedero, anfitrión, alma, dueño, patrón de la comunidad y preside todos los actos religiosos y profanos de la celebración, así como procesiones, misas, combates, rituales, comilonas, juegos, bailes, música, bebidas y fuegos artificiales. El Coraza va montado a caballo con un paraguas abierto en una de sus manos y se pasea por todos los terrenos de cultivos, y se cree, da bendición a las tierras y convoca a la lluvia en señal de buen agüero.

54

El personaje central de la Fiesta de los Corazas, viste una indumentaria muy lujosa y particular, lleva zapatos y pantalón blancos adornados con pedrería, oropeles y cintas. Además lleva una camisa blanca bien almidonada, y una túnica o “chusma” también blanca adornada con oropeles de colores vivos.

Siempre lleva sobre la “chusma” una “gola” que es una especie de gargantilla de tela que va adornada con pedrería, perlas, cintas y la corbata en color azul que va bordada con lentejuelas, perlas y mullos.

Las mangas de la camisa van cubiertas por “manguillos” que van llenos de espejillos que terminan en las manos con unos guantes blancos y agarrada en una de ellas el paraguas que mantiene abierto cuando pasea a caballo.

Por ultimo sobre su cabeza lleva un pañuelo sobre el cual se coloca el rasgo más importante de los Corazas: el sombrero de paño llamado “uma”, la cual es una especie de casco que tiene una forma de media luna invertida, y coronado por plumas de varios colores. De la “uma” van colgadas un sin número de cadenillas, piedras y monedas de oro que prácticamente cubren el rostro del Coraza.

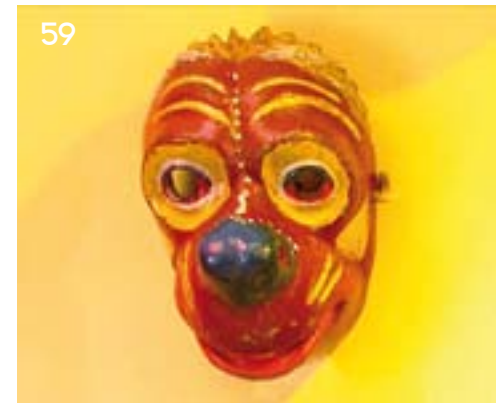
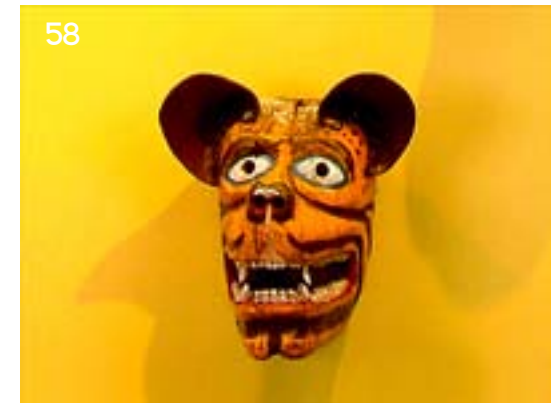
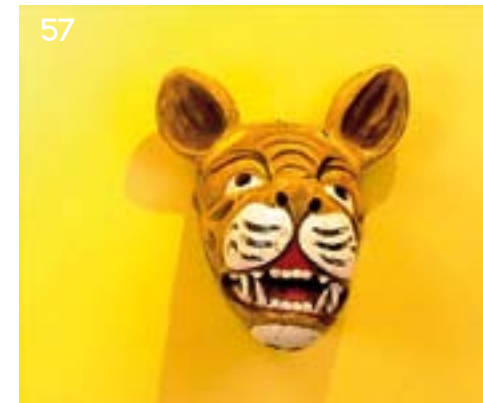
MASCARAS DE SAQUISILI



Saquisilí es un cantón de la provincia de Cotopaxi, constituye el centro de atracción para el mercadeo de variados productos, muchos de ellos de fabricación artesanal de los artistas populares del cantón. Según nos cuenta la historia quien inició esta actividad artesanal dentro del cantón sería Reinaldo Jacho Jacho, nacido en 1899, único entre 5 hermanos que se dedicó al arte. Al terminar la escuela a la edad de 12 años ingresa a un taller de arte y después viaja a la ciudad de Quito para estudiar en la escuela de artes y oficios en donde aprende escultura, talla y dibujo. Allí conoce a maestros como: Manuel Martínez y Manuel Baca, este último era profesor de escultura. Posteriormente ingresa al taller del maestro Baca,

trabaja como operario sin ganar dinero, pero aprende las técnicas de la imaginería quiteña. Después de esto el maestro Baca le consigue una beca para estudiar en “Protectorado”, ingresa pero solo puede estar 6 meses debido a que su padre fallece y esto lo obliga a regresar a Saquisilí, en donde continua con su trabajo que no le resulto nada fácil hasta que empezó a ganar por sus trabajos de “santos” y “virgencitas” e instaló su taller en una choza desde el cual empieza a producir permanentemente. Otro de los trabajos que realizaba de forma permanente fueron las máscaras de Saquisilí, los modelos de estos, según se dice, los sacaba de la mente, y empezó a realizar máscaras con caras de monos, tigres, perros y payasos, y las más im-

portantes y variadas, eran las máscaras antropomorfas. Estas mascararas se fabricaban en madera pintadas con pigmentos naturales, o se realizaban también en tela con engrudo adaptados en madera o casquijo. Las fiestas en Saquisilí tienen un calendario muy variado, las fiestas de Carnaval, Semana Santa, Corpus Cristi, Inocentes, Navidad, Año Viejo y Reyes en donde se presentan siempre las máscaras de Saquisilí como señal de su identidad cultural.





60

TZANTZA



77

Cuenta la historia que hace mucho tiempo se formó un imperio que poco a poco empezó a absorber a las tribus, poblaciones y culturas haciendo que se asemejasen a ellos, los caciques de las aldeas se veían obligados a realizar tratos con estos imperios ya que no podían competir con sus leyes inquebrantables y su fuerza militar, pero hubo tribus de cazadores guerreros indomables que se revelaron y no permitieron que estos los domaran. Estos guerreros indomables habitaban en la jungla, donde se dice solo sobrevivían y conservarían la razón y el espíritu los cazadores y exploradores. Así pasaron muchos años en donde aprendían de la jungla, y en su día a día no podían evitar ser víctimas de los ataques de animales, insectos venenosos y de ser cazados por los mismos rebeldes. Estos guerreros, según cuenta la historia, si regresaban con vida de la jungla, se creía que poseían una magia poderosa y oscura donde debían cumplir una eterna penitencia donde las cabezas reducidas de sus enemigos eran llevados como un trofeo colgante o en la vestimenta, se dice que sus bocas eran cosidas antes de la práctica de la reducción para que sus almas no salgan y así nunca encontrarían reposo y solo servían para infundir más poder a los dueños del imperio. Dentro de la selva también existían conflictos internos entre los guerreros rebeldes que siempre astutos competían en la búsqueda de más mujeres, ya que siendo polígamos, luchaban y el vencedor se

quedaba con las mujeres e hijos del vencido y obtenía el derecho de adquirir su cabeza y convertirla en una Tzantza. Existen otras razones por las cuales estos guerreros querían obtener una Tzantza:

- Por prestigio
- Se creía que el portador absorbía la cultura, valor y poder del vencido.
- Humillaba a la tribu vencida.
- Obtenía el alma y control de sus posesiones como mujeres y evitaban la venganza del vencido.

Los procesos para reducir una cabeza son un misterio que aún no se han podido descifrar, pues existen diferentes teorías y fragmentos de algunos relatos en los que se describen estos hechos, pero aun así no se han podido imitar a la perfección. Existe una versión importante acerca del ritual de reducción de cabezas, cuenta que cuando una tribu se ponía de acuerdo sobre la víctima, estos la atacaban y le cortaban la cabeza 5cm bajo el cuello, se cocinaba la cabeza en una olla con extrañas hierbas para curtirlas y después era sacada de la olla con un palo. Posteriormente se le deshuesaba dejando los ojos y la lengua y después que esta se haya secado, se la rellenaba con piedras y arena. Luego con un machete caliente se le aplastaba los labios y se los cosían evitando que hable y se escape su alma. Este ritual duraba aproximadamente 20 horas y al finalizar se hacía una ceremonia con chicha para festejar al vencedor.



61

76

TECNO-
LOGIA

CAPÍTULO

4

4.1

PROCESOS DE PRODUCCIÓN INDUSTRIAL DE ALTA TECNOLOGÍA DE LOS JUGUETES PLAY MOBIL

El sistema de fabricación de juguetes se ha mantenido estable en un cierto nivel en los últimos años, empleándose mayoritariamente la transformación mediante inyección.

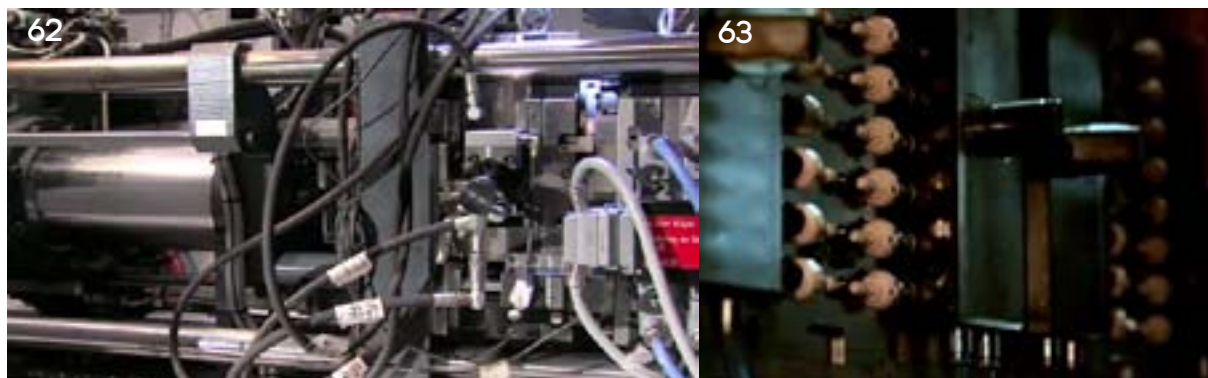
“Play mobil” es una línea de juguetes de plástico fabricados por el grupo Brändstäter.

Se compone de muchas piezas de plástico conocidas como plástico granulado, 17.000 toneladas de este material se usa cada año, y es el equivalente a unos 600 vagones

En Malta se encuentra ubicada la fábrica donde se realizan todas las figuras de “Play mobil”

PROCESOS DE FABRICACIÓN:

1. El material caliente se introduce en el molde mediante una máquina y lo expulsa una vez enfriado



2. Algunas de las piezas se imprimen antes de que se unan con el resto, muchos de estos pasos se llevan a cabo por medio de robots



81



La famosas figuras de “play mobil”, se construyen mediante este proceso automatizado aproximadamente 100 millones de figuras salen de esta fábrica cada año

En Alemania se encuentra la primera instalación de “play mobil”, ahí es donde todo toma forma. En el área de producción se encuentran innumerables máquinas de inyección que se mantiene trabajando durante todo el día, cuanto más grande son las piezas de “play mobil” más grande son los moldes y las máquinas.

80

A la izquierda el molde de inyección y a su derecha la unidad de inyección

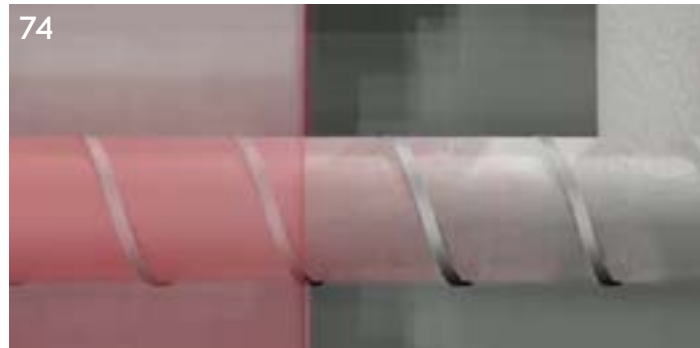


El material se derrite mientras un tornillo lo va comprimiendo.

La materia prima y el plástico granulado se mezcla con los pigmentos y se coloca en un cilindro caliente.



La unidad de inyección se encaja con el molde una vez que la cantidad requerida esta lista.



Una boquilla inyecta el material viscoso y derretido.



En la parte negativa del molde y rellena todos los espacios.



Se enfría rápidamente y el plástico se endurece, el molde se abre y expulsa inmediatamente la pieza, luego un robot continúa con el proceso de armado.



Por último y no menos importante es el empaquetado para salir a la tienda de juguetes más cercana.

Se realizan test SUNTEST muestra cuánto tiempo puede durar un juguete "Play mobil"

Después de que alguien lo compre, alrededor de 8 días, se simula un verano al aire libre, los colores pueden variar, pero siempre estará en perfectas condiciones.



“Di toys” es una fábrica de juguetes ubicada en el parque industrial de la ciudad de Cuenca – Ecuador. Ellos se dedican a la producción de juguetes para piñatería y juguetes didácticos simples. En esta fábrica encontramos la unión y sistematización de procesos artesanales con los industriales mostrados a continuación:

En primera instancia se procede a generar un modelo tridimensional del objeto deseado que por lo general es una pieza de madera o masilla plástica tallada a la cual se le da el mejor acabado posible para posteriormente sacar un molde de la misma. El molde es de acero y tiene que tener un acabado perfecto para que al momento de la producción todas las piezas salgan sin errores.

Con el avance de la tecnología los moldes se pueden hacer de una manera más eficaz y precisa, utilizando distintos tipos de software y máquinas CNC. Estas máquinas consisten en un brazo robótico que mediante comandos de la computadora, talla los moldes con precisión. Luego es colocado en las máquinas inyectoras de plástico.



82

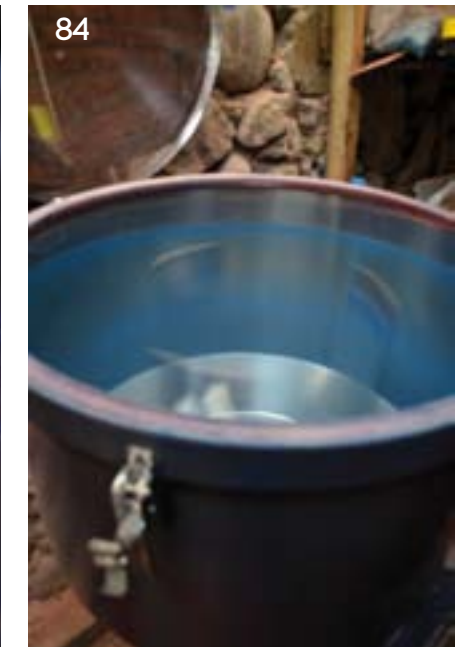
Previamente se prepara y pigmenta el plástico granulado.



83

PIGMENTO

Maquina
mezcladora
de material



84

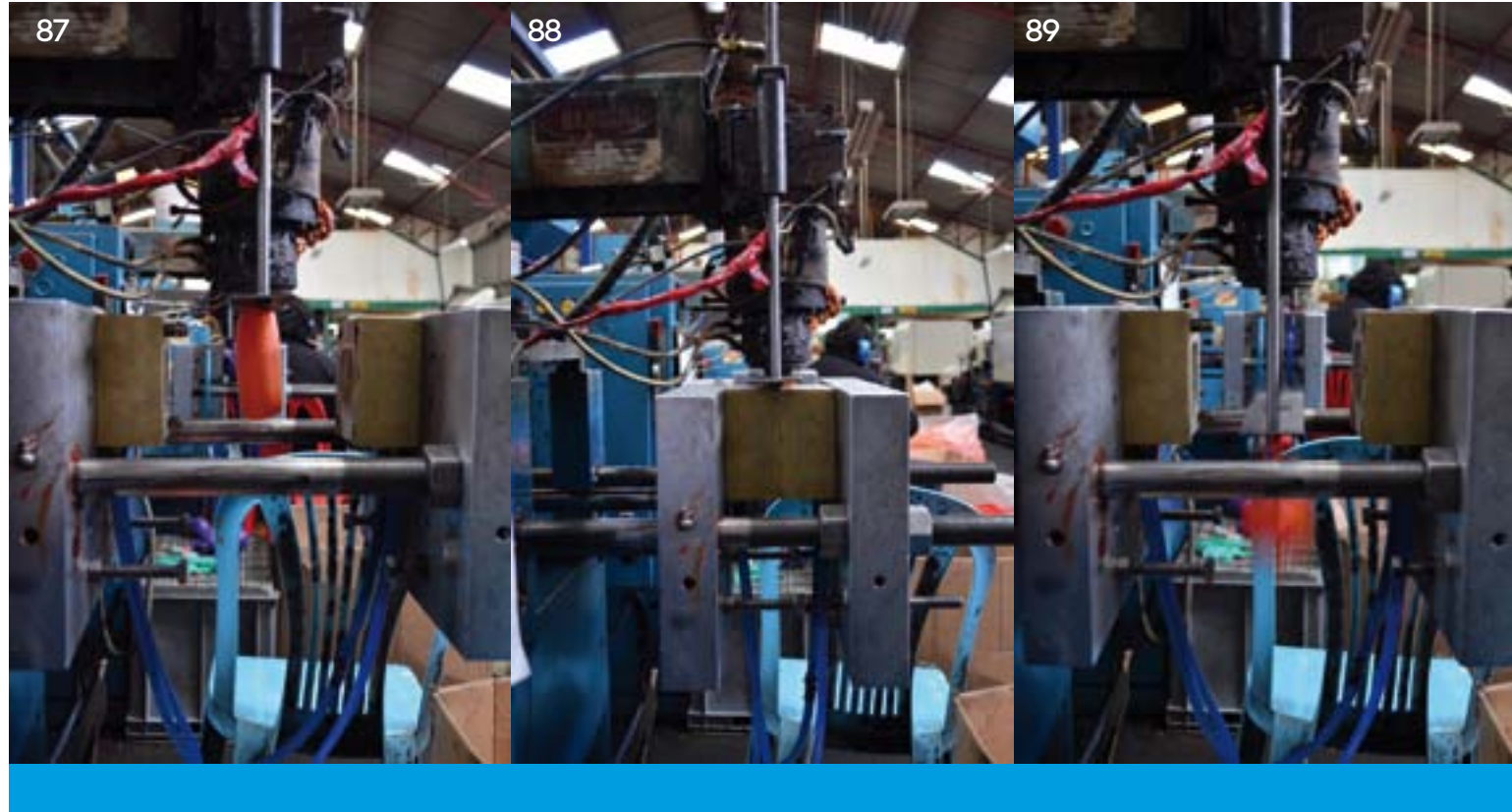


85

Luego se procede a colocar el material en la máquina inyectora la cual derrite el plástico y mediante un tornillo sin fin lleva el material a los moldes.

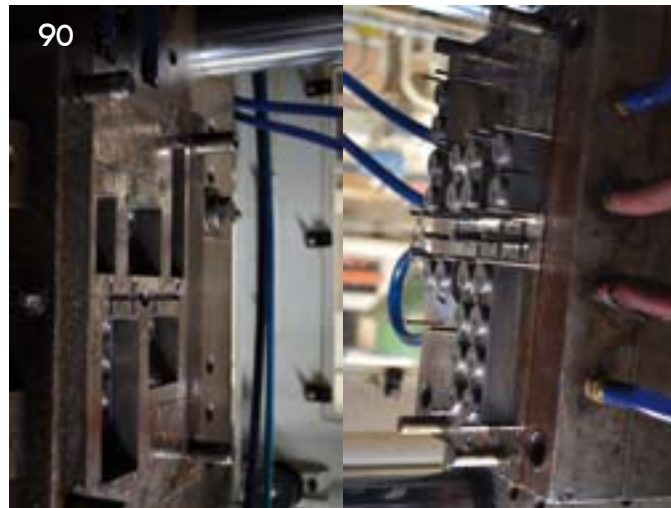
Cuando el plástico derretido llega al molde, es inyectado o soplado mediante aire comprimido el cual lleva el plástico a las paredes del molde dejando la pieza hueca.

86



También pude ser inyectado cuando las piezas son macizas, lo cual necesita de un molde hembra y un macho como por ejemplo las piezas tipo lego.

JUGUETE
FUERA DEL
MOLDE



Una vez inyectado el plástico en el molde, este entra en un proceso de enfriamiento



y luego el molde se abre dejando caer la pieza en un contenedor para posteriormente eliminar las rebabas a mano.

En el caso de piezas más complejas como ábacos o piezas articuladas requieren de procesos manuales para su ensamblaje.



Para el proceso de pintura se genera una máscara de resina poliéster en la cual se cala los espacios a ser pintados, obteniendo así una plantilla tridimensional. Previo a la aplicación de pintura en las piezas se procede a calentar con un soplete para abrir los poros del plástico y de esta manera se adhiera de mejor forma la capa de pintura.



PRODUCTOS
REALIZADOS
POR DI TOYS

4.3
PROCESOS
DE PRODUCCIÓN ARTESANAL



Este proceso fue comprobado al dictar un taller de “art toys” a los alumnos de diseño de la universidad del Azuay mediante el Club Presentarte. Los alumnos aprendieron a utilizar el sintra de una manera diferente, explotando todos los beneficios que ésta nos brinda. Se obtuvieron resultados de muy alta calidad y sin que los alumnos hayan tenido una noción de modelado y tallado.

También gracias al arduo trabajo de experimentación con el material y las formas, se generaron algunos modelos los cuales entraron en un concurso nacional de “art toys” organizado por la tienda “figuras de colección” en la ciudad de Quito, obteniendo el primer lugar con el toy “Monster Hipster”



GENERACIÓN DE MATRICES

A partir del boceto base se generan las vistas

- Vista frontal
- Vista lateral
- Vista posterior
- Vista superior

para esto, se manejan medidas aproximadas de ancho, largo y profundidad. A continuación, se realiza en plastilina el modelo de la propuesta, con el objetivo de ubicarnos en la tridimensionalidad de la forma. De esta manera logramos realizar un análisis real de piezas y determinar cuál de estas pueden ser realizadas conjuntamente y cuales por separado.



Luego, se recortan piezas de Sintra con las medidas del modelo, tomando en cuenta la profundidad del mismo para determinar cuántas láminas deben utilizarse. Se comienza a prensar pieza por pieza, pegándolas con cianoacrilato, pegamento generalmente conocido dentro del mercado como brujita. Se repite este proceso varias veces para crear las diferentes piezas prensadas requeridas para la realización del modelo deseado.



Al estar correctamente prensadas las piezas y contando con el número de piezas necesarias, dibujamos la propuesta; vista frontal, laterales, superior y posterior. Se cortan a continuación los excesos siguiendo el contorno del dibujo.



Se procede a dar forma por medio de una terapia o turbina con diferentes tipos de fresas y lijas. Se puede comenzar el proceso de acabados utilizando lijas 100, luego 180, llegando finalmente a una lija 320, logrando así obtener un acabado más liso.



Proceso de elaboración de moldes en caucho de silicón para la seriación de piezas. Una vez obtenida la matriz con el mejor acabado posible se procede a aplicar una capa de vaselina o desmoldante para evitar que el caucho de silicón se adhiera a este.



Se construye una caja respetando la holgura de la pieza para el posterior vaciado del caucho de silicón.



95

Se pega la matriz en la base del contenedor no dejando que esta toque el fondo de la caja, teniendo en cuenta que se realizara el vaciado de la resina por el lugar que se adhirió la figura. Una vez lista la caja con el modelo adherido y con la respectiva capa de desmoldante, se realiza la mezcla del caucho de silicón con su catalizador y se vierte en la caja hasta que cubra la mitad del modelo. Se tiene que vibrar el contenedor para eliminar las burbujas internas que se generan al momento de mezclar el caucho.



Alrededor de 11 horas después, se procede a hacer orificios en el caucho ya fraguado para generar retenciones en la capa superior las cuales sirven para que las piezas no flejen al momento del vaciado de resina. Una vez listo este procedimiento se coloca nuevamente el desmoldante dejando 1 cm aproximado a uno de los lados del molde para que el caucho se adhiera en el inferior generando una bisagra en el mismo. Hacemos el último vaciado de caucho cubriendo todo el modelo hasta que quede alrededor de 1cm más alto de la matriz. Una vez seco abrimos el contenedor y se procede a la extracción de la pieza.



Vaciado de resina:

Se cierra el molde nuevamente y se lo introduce en su contenedor, luego se prepara la resina con el catalizador y el pigmento si se desea que tenga color la pieza a ser reproducida. Se vierte esta mezcla por el orificio donde fue adherida la matriz al contenedor hasta que la resina llegue al borde del molde y se debe vibrar el mismo para eliminar las burbujas internas, pudiendo soplar humo de tabaco el cual ayuda a eliminar dichas burbujas. Esperamos alrededor de 20 minutos y extraemos la pieza del molde.

Proceso de pintura:

Se da una capa de fondo automotriz a las piezas para ser pintadas a gusto del artista.

Existen varias técnicas que por lo general son capas de pintura aplicadas con pincel, spray, aerógrafo y para terminar detalles y delineados los cuales se realizan con marcadores permanentes para finalmente lacar las piezas.



DESARROLLO DEL PROYECTO

CAPITULO

5

5.1

PARTIDO CONCEPTUAL:

Para poder partir en nuestra conceptualización tenemos que tener claro el significado de cultura.

Cultura: “La cultura es el conjunto de símbolos (como valores, normas, actitudes, creencias, idiomas, costumbres, ritos, hábitos, capacidades, educación, moral, arte, etc.) y objetos (como vestimenta, vivienda, productos, obras de arte, herramientas, etc.) que son aprendidos, compartidos y transmitidos de una generación a otra por los miembros de una sociedad, por tanto, es un factor que determina, regula y moldea la conducta humana.”³

³ <http://www.promonegocios.net/mercadotecnia/cultura-definicion.html>

Los personajes de la cultura popular ecuatoriana serán el pilar fundamental de inspiración para la creación de este proyecto. Mediante un pensamiento propio basado en que la identidad ecuatoriana es innata en cada uno de nosotros, ya que crecimos y nos desarrollamos en esta sociedad llena de rasgos identitarios los cuales siempre han sido parte de nuestra cosmovisión, de esta manera siempre se harán destacar estos rasgos ya sea directa o indirectamente en todas nuestras acciones y creaciones.

El proceso para la concepción de los “art toys” está basado en el pensamiento complejo para poder así abarcar todos los rasgos conceptuales y técnicos, necesarios para que se armonicen en un todo, logrando crear una pieza local global, utilizando el “toy” como vehículo para comunicar nuestra identidad al mundo.

5.2

PARTIDO DE DISEÑO

Para la creación de las 2 series de “art toys” basadas en los personajes de la cultura popular ecuatoriana, se realizó un análisis semiótico y hermenéutico de cada uno de los personajes escogidos anteriormente, para así extraer y adaptar cada uno de los rasgos más importantes y característicos de cada personaje, fusionándolos con el estilo de los toys y del autor sin perder el concepto, historia y simbología de cada personaje. De esta manera llegaremos a un conjunto armonioso entre la cultura popular ecuatoriana y la cultura urbana de los “art toys”

Para la creación de la serie de personajes de autor, me he basado en personajes ficticios y cómicos de mi infancia los cuales marcaron la misma.

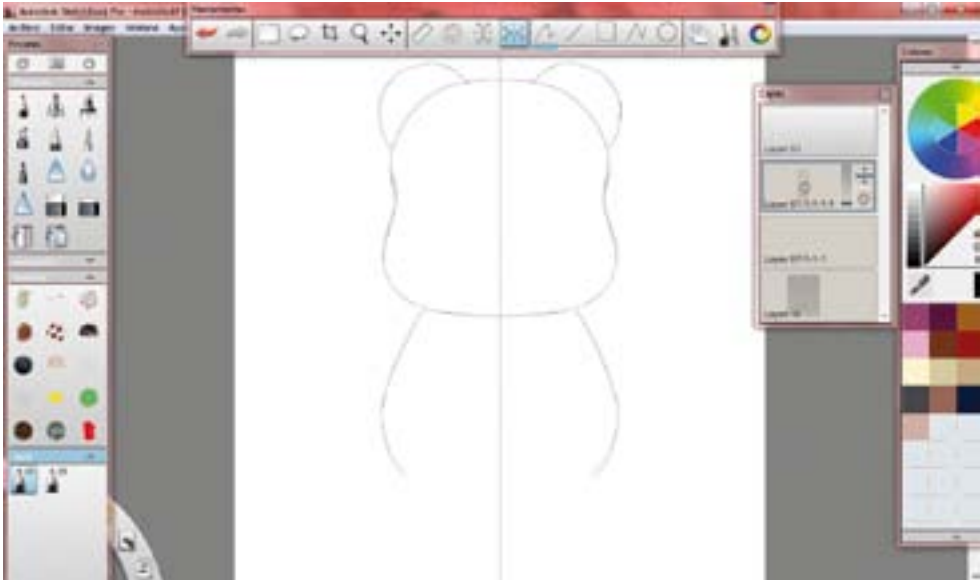
Son personajes de la televisión muy famosos como el chapulín colorado, bob esponja, los villanos de las series animadas, entre otros, los cuales al momento de recrearlos generan nostalgia en quien los vea ya que ellos también fueron parte de su infancia y de su imaginario lúdico.

De igual manera estos personajes fueron fusionados con el estilo del autor, otorgándoles rasgos urbanos y de la cultura del grafitti con elementos como rodillos de pintura, sprays, extensores, etc.

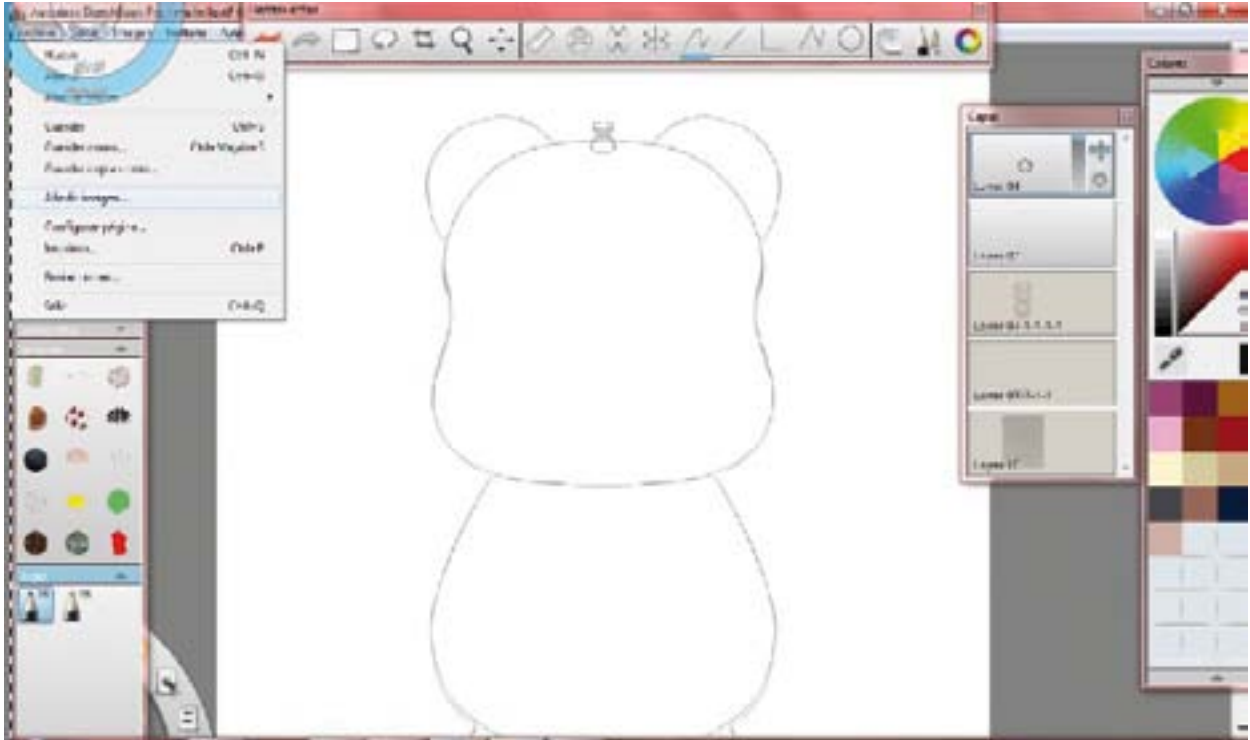
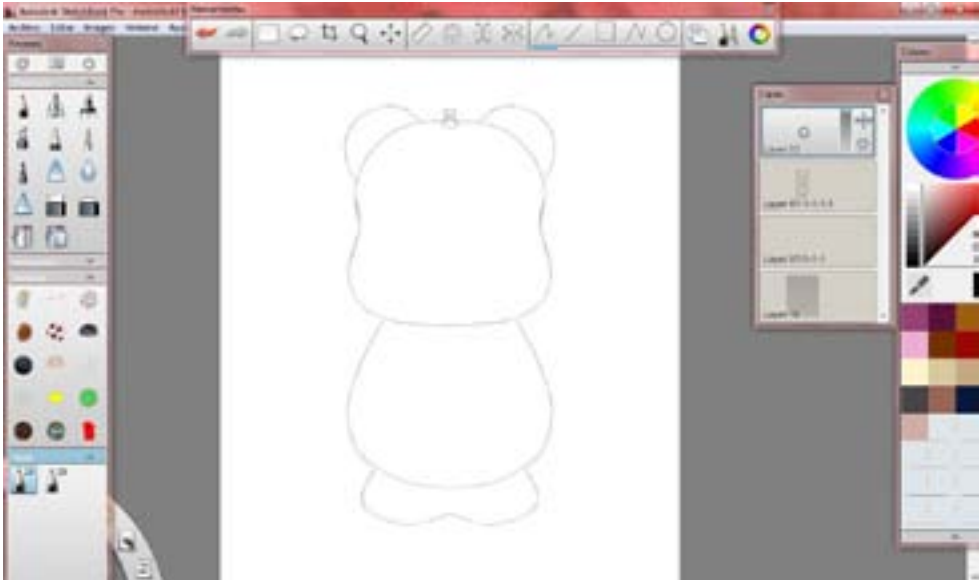
5.3 APLICACIÓN DEL SOFTWARE SKETCHBOOK PRO PARA LA BOCETACIÓN CONCEPTUAL Y LA CONCEPCIÓN DE LAS PROPUESTAS FINALES

5.3.1

Se explicará paso a paso la creación de una propuesta de “art toys” aplicando el uso de simetría e imágenes de texturas:



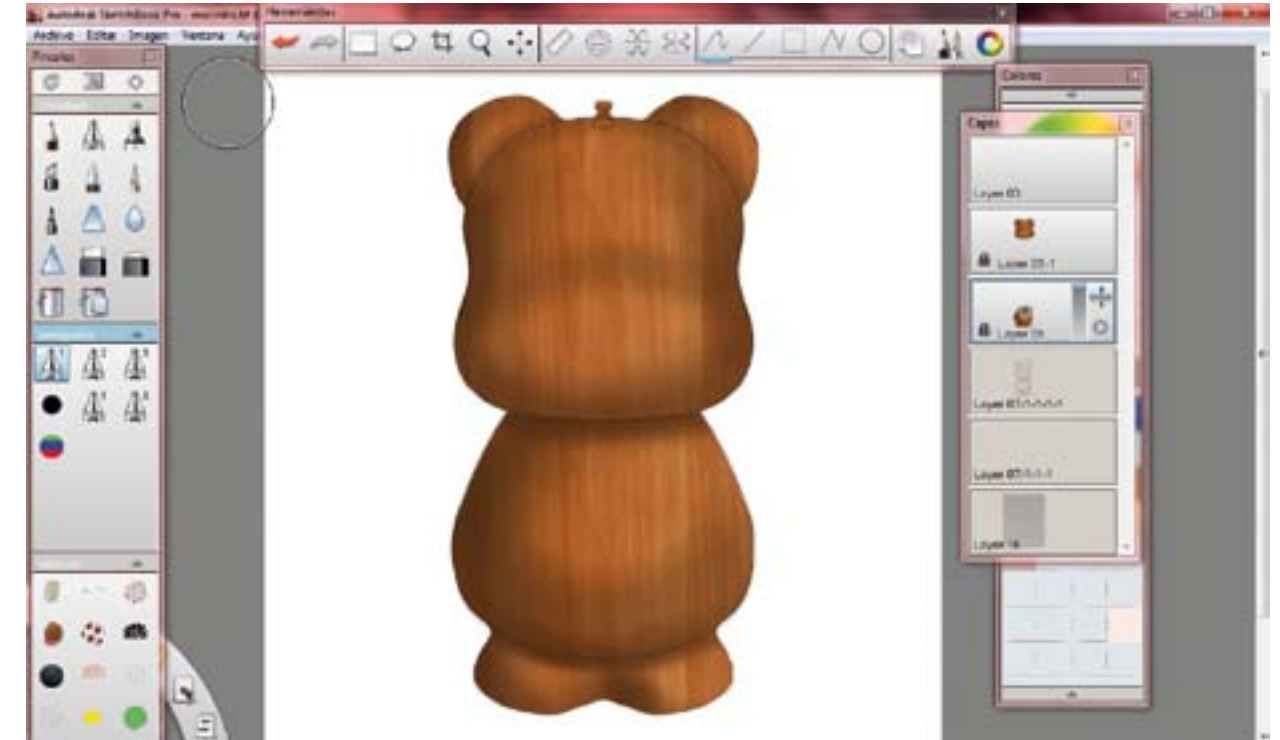
Una vez lista y definida nuestra idea se procede a generar el bocetaje de la misma. Creamos un nuevo archivo y activamos la opción de simetría. Tomamos la herramienta de lápiz programándolo con una opacidad media y precedemos a dibujar.



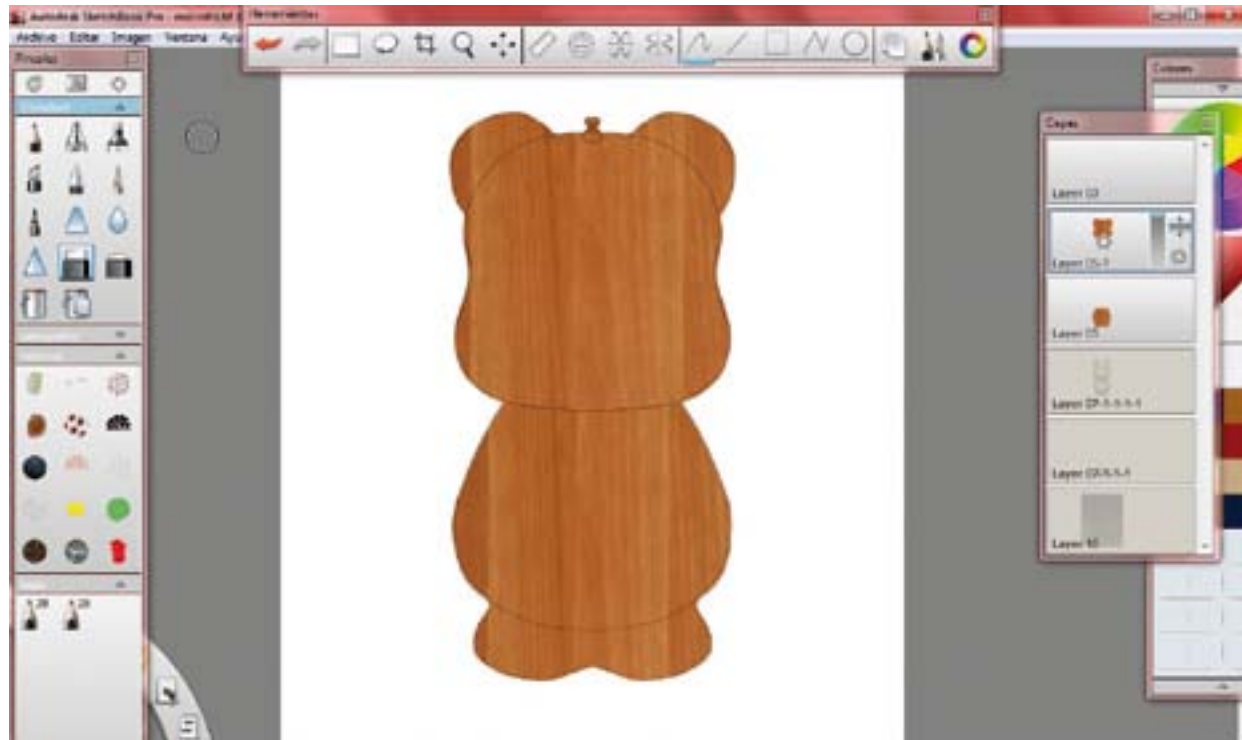
Una vez listo el dibujo, creamos un nueva capa en la cual añadiremos una imagen de textura de madera. Para añadirla nos vamos hacia el menú archivo, añadir imagen.



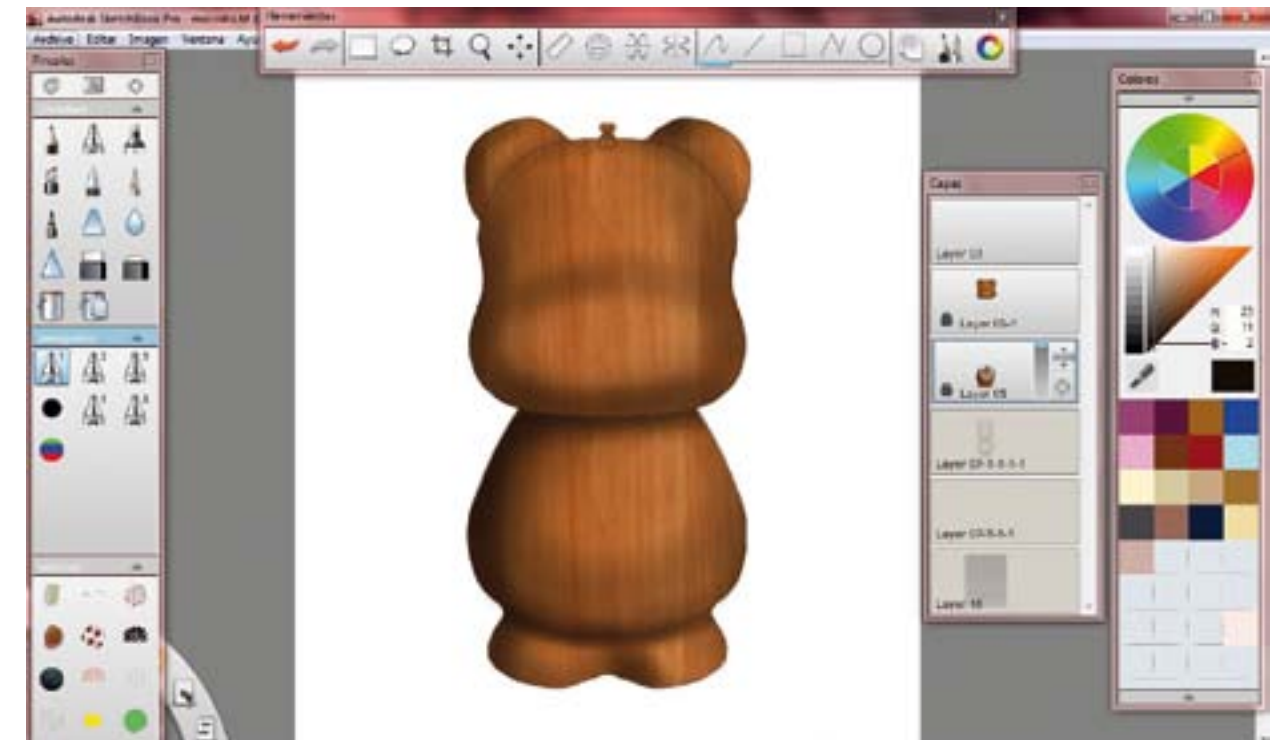
Una vez importada la textura procedemos a duplicar esta capa para obtener una imagen para la cabeza y otra para el cuerpo, pudiendo así trabajar en 2 capas diferentes, teniendo en cuenta que la capa del dibujo debe ser la que se encuentre en primer lugar para que estas líneas siempre sean visibles.



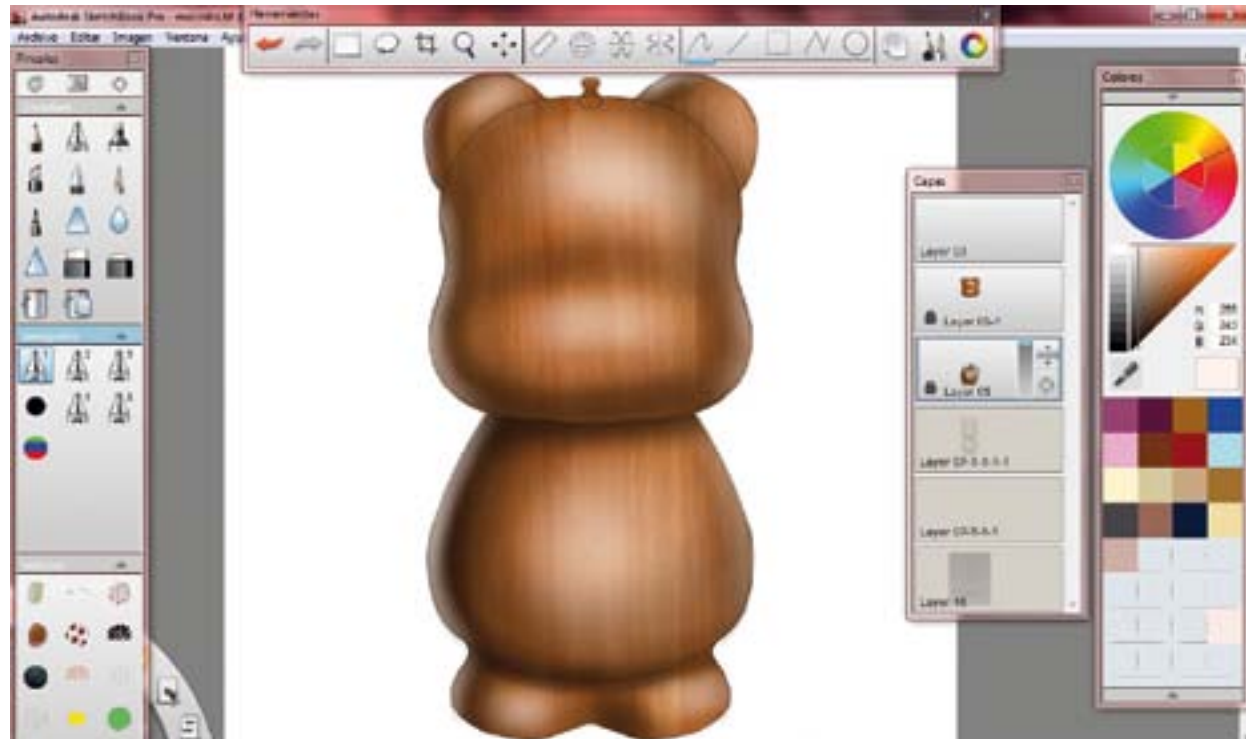
Tomamos la herramienta de borrador y procedemos a eliminar el exceso de textura fuera de las líneas de dibujo, teniendo presente que la opción de simetría sigue activada para borrar de una vez los dos lados de la ilustración.



Una vez borrado todo el excedente, procedemos a bloquear la transparencia de las dos capas de textura y sombreamos utilizando el aerógrafo con la opacidad más baja posible y con un tono marrón oscuro para luego nuevamente reforzar las sombras con un tono negro.

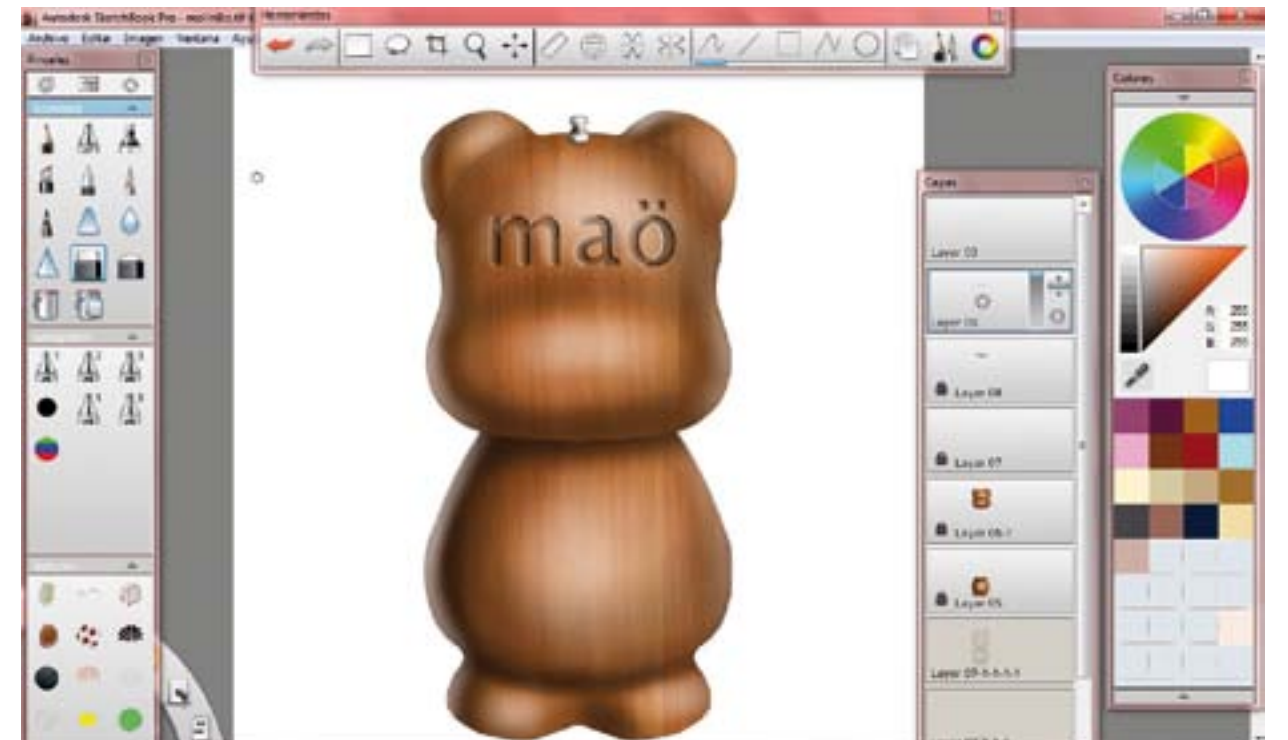


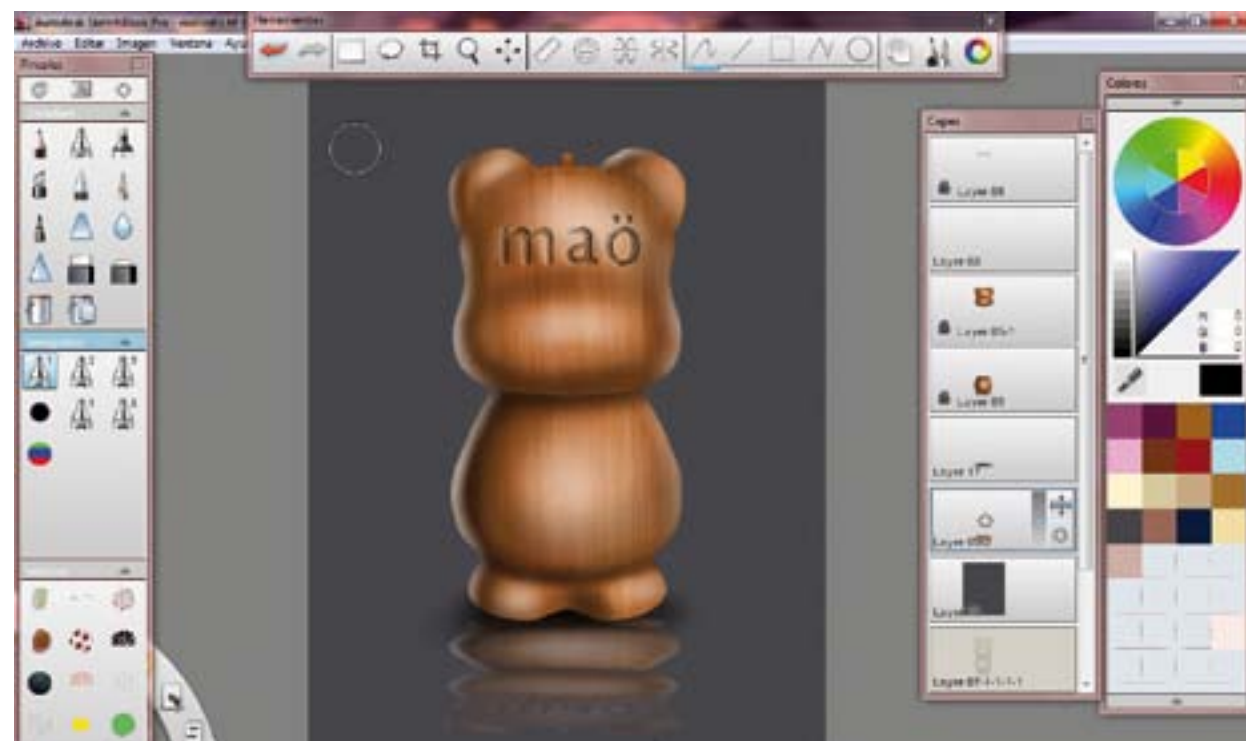
Si quisiéramos generar como un bajo relieve en la forma se pudiera hacer de la siguiente manera: Agregamos una capa de texto la cual será rasterizada después de su confirmación. Bloqueamos esta capa o la rellenamos con color negro utilizando el pincel. Bajamos la opacidad de la capa para que permita ver la textura de la madera que se encuentra en las capas inferiores.



Finalmente con el mismo aerógrafo tomamos el color blanco y procedemos a generar luces o puntos de brillo, lo cual dará una apariencia tridimensional del objeto.

Creamos una capa superior a la del texto y tomamos un aerógrafo de opacidad media y generamos las sombras y brillos del bajo relieve, siempre teniendo en cuenta desde que parte viene la luz.





Una vez lista la ilustración podemos darle más expresividad si colocamos una capa con un tono contrastante ubicada en el inferior de todas las anteriores. En esta podemos generar sombras proyectadas para que el objeto no esté en el aire. Se pueden fusionar todas las capas de dibujo, excepto la del fondo para ser duplicada, rotada a 180 grados, deformada y reducida la opacidad para generar la apariencia de un reflejo del muñeco en el piso.

5.3.2
 APLICACIÓN DE LA ILUSTRACIÓN DIGITAL
 PARA LA CONCEPCIÓN DEL
 ART TOY
 BASADO EN EL DIABLO DE PÍLLARO

Ocultamos la capa del boceto conceptual y llevamos la del redibujo hacia la parte superior de menú de capas, creamos una nueva capa debajo del redibujo y con la herramienta de pincel damos un color medio en los cachos y cuerpo, el cual nos servirá de base para el sombreado repitiendo este procedimiento en capas distintas sin que en el contenido existan zonas continuas.



Una vez, que se tiene clara la idea de la propuesta, procedemos a generar un boceto conceptual el cual no ayudará a ver las proporciones y posición de la figura. Una vez lista la idea procedemos a bajar la opacidad de esta para permitir un fácil redibujo en una nueva capa, tomando en cuenta todos los detalles.





Para generar el ribete de la capa, creamos un pincel con textura de líneas gruesas paralelas, el cual nos evitara el dibujo de línea por línea.



Bloqueamos la transparencia de todas las capas creadas para seguir con el proceso de sombreado y luces, utilizando el aerógrafo de opacidad baja y media como se explicó en el tutorial anterior. De esta manera podemos trabajar de una forma más eficiente y ordenada mediante la descomposición de partes de la ilustración, utilizando las capas.



Una vez realizadas las sombras o luces del rostro y del cuerpo, procedemos a tomar la herramienta de pincel y con un tono rosa oscuro pintamos la boca del personaje, obteniendo una capa base para sombrear con el aerógrafo de opacidad baja. Se utiliza el mismo procedimiento para realizar el logo que tiene en el cuerpo y en la gráfica de los zapatos.

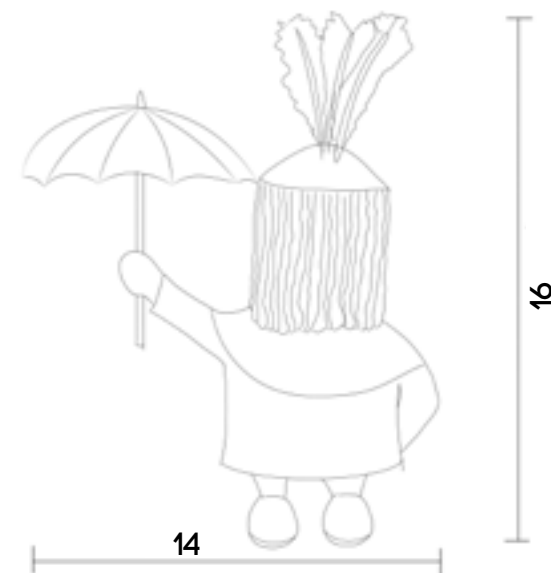


Una vez lista la ilustración del personaje procedemos a crear una capa ubicada al último del menú y con la herramienta de relleno pintamos el fondo de un color que haga resaltar el personaje.

DIABLO DE PILLARO







CORAZA
LAMP

Análisis descriptivo:

Se extrajeron rasgos muy característicos de este personaje como su tocado con cadenas y monedas de oro simulándolos con texturas y pintura dorada.

Se tomo unos de los rasgos más representativos y simbólicos del Coraza como el paraguas el cual en la historia de este personaje nos cuenta que el paseaba por los campos con el paraguas abierto para atraer la lluvia. Representando este símbolo a través de la luz.

La vestimenta es totalmente basada en la del personaje, a diferencia que este en vez de tener iconografía religiosa, fue sustituido por grafica del arte urbano.

Los zapatos de marcas conocidas, son deportivos y urbanos los cuales nos muestran la globalización de nuestros personajes.



123



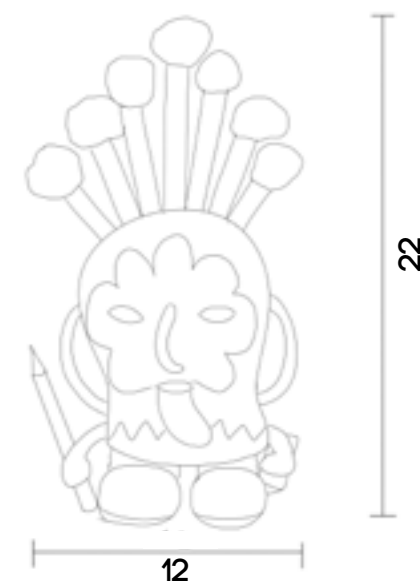
EL DANZANTE DE PUJILI

Personaje caracterizado por rendir culto a la cosecha lo cual está representada en su tocado que tiene la forma de la flor del maíz, en este se encuentran incrustados varias figuras representativas de la cultura del arte urbano como aerosoles, caps, rodillos, los cuales fueron adaptados al concepto original de la cosmovisión andina, por ejemplo los espejos que los españoles cambiaron por oro interpretados en sprays con acabados metalizados.

La vestimenta fue adaptada con una grafica urbana en vez de religiosa como podemos observar en la pechera del toy, la cual lleva una lata de pintura.

Los accesorios fueron cambiados por marcadores para hacer firmas, al igual que los zapatos los cuales son característicos del autor.

Para mantener el concepto de fiesta y de ruido que emiten los cascabeles que lleva puestos el danzante, se le dio la función de que sea un mini parlante para dispositivos de audio.

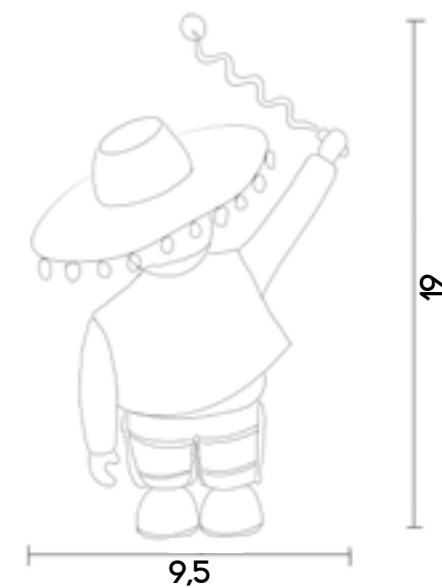


HUMA

Debido al colorido y grafica del personaje se adapto la función de que sea un contenedor de herramientas de dibujo. Los cachos del diablo huma son esferos de color y en sus manos lleva un lápiz y un borrador. Se utilizo la desproporción entre la cabeza y el cuerpo para que se adapte a la forma de un “art toy”. Al igual que el tamaño de sus zapatos los cuales fueron agrandados para poder dar estabilidad a la pieza.



127



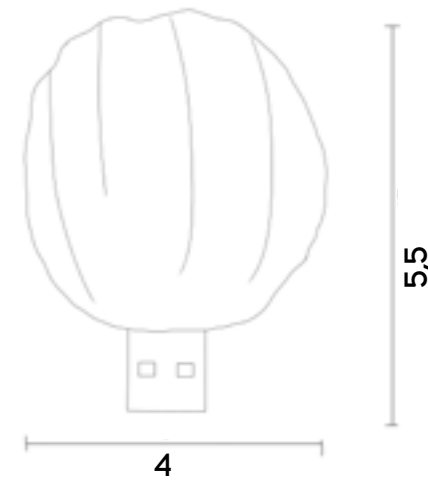
TAITA
CARNAVAL

El Taita Carnaval es un personaje que se caracteriza por la fiesta, la celebración, la abundancia de licor y comida, para no perder este rasgo tan importante se le otorgo la función de descorchador de tapas corona y de vinos el cual a su vez representa la honda con una piedra con la que este personaje defendía su territorio.

En el rostro podemos encontrar un bigote característico de los italianos debido a la procedencia del personaje

Lleva un poncho en el cual encontramos la grafica de un globo de agua representativo de la fiesta del carnaval ecuatoriana.

Sus piernas son cubiertas por un zamarro y los zapatos son característicos del autor.



TZANTZA
USB

A partir del concepto de que siendo la tzantza una cabeza reducida a la cual se le cosía la boca para que el alma y la sabiduría no se salieran de la misma, y la persona que la portara llevaría consigo estos conocimientos.

Se genero una cabeza con una memory flash la cual mantiene el concepto de almacenar información e historia en un elemento muy reducido y portable, manteniendo así la esencia conceptual y simbólica de la tzantza.

Para darle una apariencia de toy se la añadieron rasgos de la cultura urbana como lentes de marcos gruesos y un piercing de forma de dado.

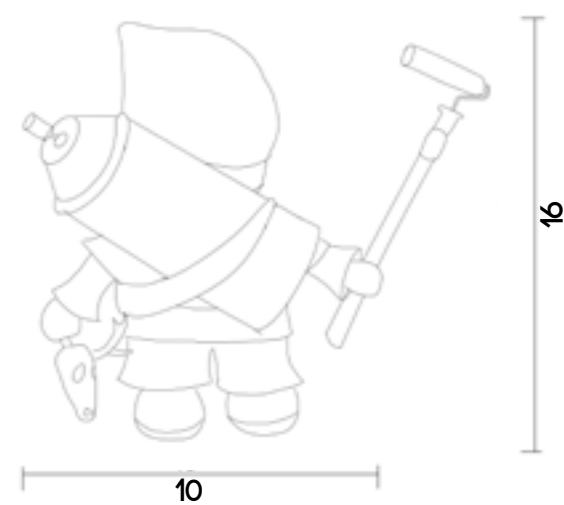
Se utilizo como tapa del USB un cilindro con textura de marera el cual sirve también de pedestal de la cabeza.

Los hilos que cosen la boca de la tzantza sirven para poder enganchar el dispositivo a un llavero, collar, pulsera, etc.

ART TOY BASADOS EN LOS PERSONAJES DE LA CULTURA POPULAR ECUATORIANA



133

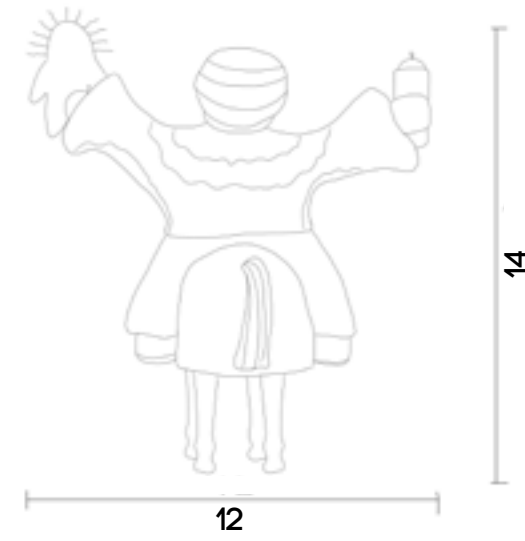


HUACO

Es un personaje caracterizado por su vestimenta de color blanco y por llevar una osamenta de venado acompañada de un bastón con el que la golpea, el cual fue adaptado a un extensor que lleva en la parte superior un rodillo de pintura.
 En la espalda lleva una lata de pintura la cual es representativa de los “art toys” y del street art.
 Los zapatos son característicos del autor.



135

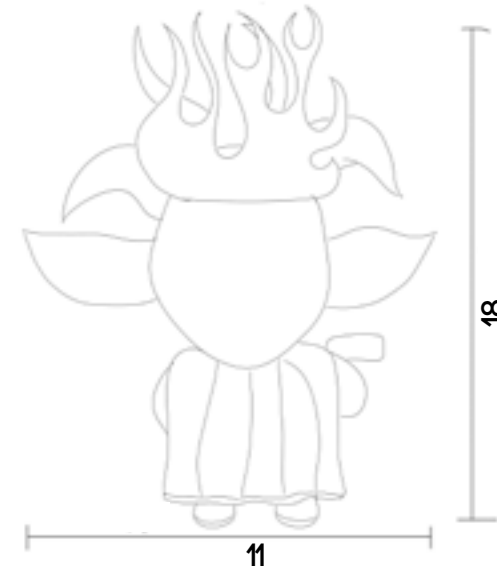


MAMA
NEGRA

Es un personaje de sexo masculino el cual representa a una mujer afroamericana. Se caracteriza por el colorido en su vestimenta y por ir siempre en caballo.
En sus manos lleva una muñeca de trapo la cual representa a su hija llamada Baltasara y en la otra una mamila llena de leche de burra la cual fue sustituida por un spray con la frase “dunky milk” leche de burra. Utilizando el ingles para demostrar la globalización de la cultura.
Se manejo la desproporción del cuerpo para adaptarlo a la forma de un toy.



137

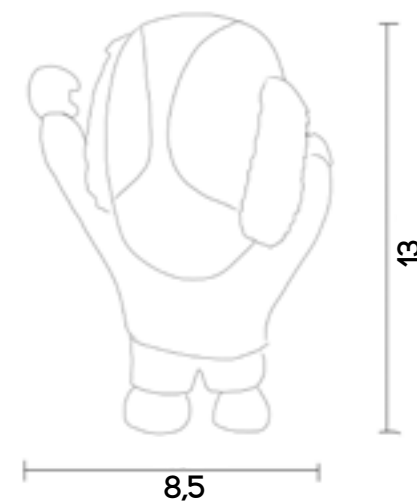


DIABLO
DE
PÍLLARO

Las mascararas de los diablos de Píllaro guardan el concepto de que mientras más impactante y grotesca es la forma, esta cumplirá de manera eficaz su función de asustar a la gente. Para poder llevar estas formas a un “art toy”, se la simplifico en sus rasgos grotescos y se le dio facciones graciosas para evitar el impacto visual de la misma.

Se manejo las desproporciones de la cabeza y su cuerpo haciéndolo un personaje gordo y cómico.

La vestimenta es la misma a diferencia que en el pecho lleva una carita feliz con cuernos y la frase “Píllaro's devil” diablo de Píllaro. Los zapatos son representativos de la cultura urbana del graffiti y del autor.

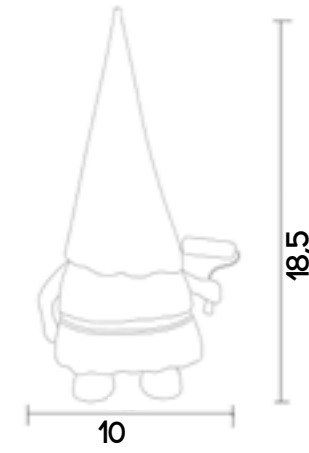


I LOVE
CARNIVAL

Son mascararas utilizadas en distintas fiestas populares del Ecuador, por lo general se las utiliza en el carnaval y fin de año.

En este personaje podemos encontrar rasgos de globalización como la frase “I love carnival” yo amo el carnaval, y los zapatos que son totalmente americanizados

Por lo general las personas que utilizan este tipo de mascararas en los desfiles, tienen el fin de molestar a las personas que disfrutan la comparsa, este rasgo se encuentra representado en la posición de las manos ya que da la idea que nos fuera a asustar.



CUCURUCHO

Los cucuruchos son penitentes que acompañan la procesión de Jesús del Gran Poder. Se caracterizan por llevar una vestimenta de color morado la cual representa luto. Por lo general algunos de estos personajes van descubiertos el pecho mostrando así lo que talvez fueron en tiempos pasados mediante símbolos como tatuajes en los cuales encontramos demonios o frases típicas ecuatorianas al igual que globalizadas. Para guardar la esencia de los toys se manejo la desproporción en el cuerpo del personaje y se le dieron accesorios como un rodillo de pintura y zapatos representativos del autor.

143

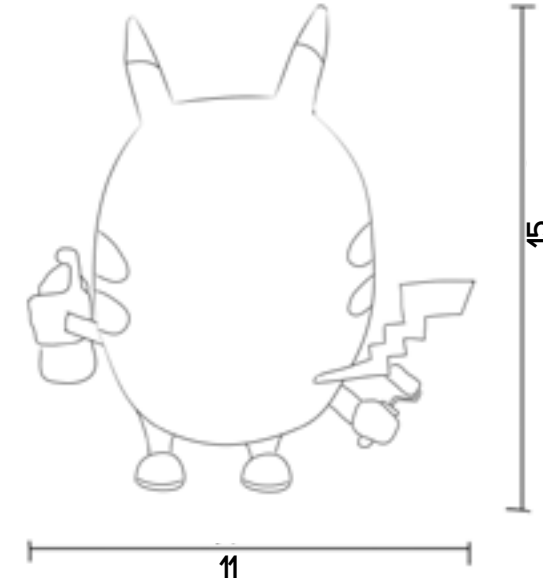
5.4.3

ART TOYS MAO

142

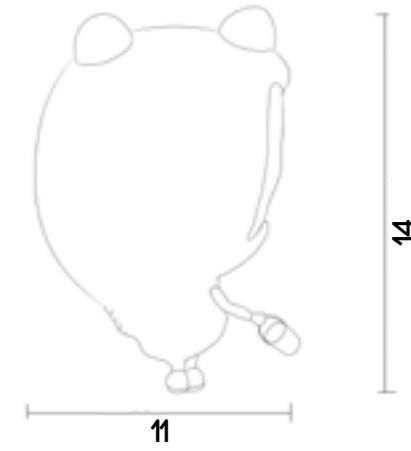


145



PICACHÚ

Es un personaje protagonista de la serie japonesa “Pokemon” con la cual crecía mientras modelaba estos personajes en plastilina para jugar con ellos. Debido a este vínculo sentimental, escogí este personaje adaptándolo a mi estilo personal el cual esta caracterizado por realizar personajes los cuales llevan un disfraz, elementos de la cultura del arte urbano como rodillos, sprays, marcadores, entre otros. Siempre guardan una desproporción en el cuerpo, obteniendo un rostro muy grande y un cuerpo reducido y gordo.



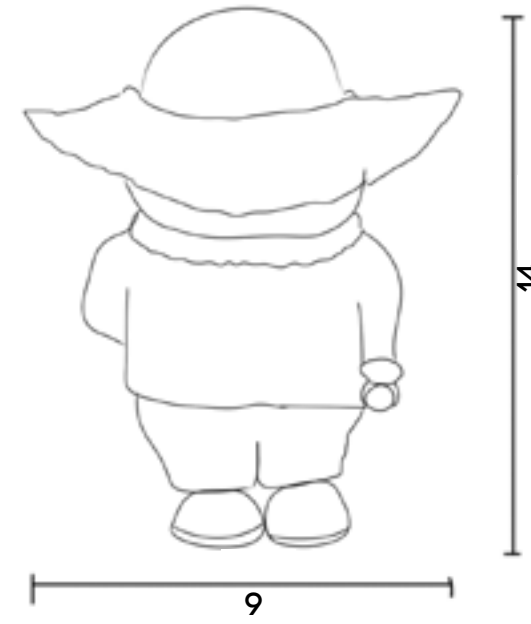
FROGMAN

Frog man es una interpretación del juego de video Maio Bross. El cual un una de sus fases podía adquirir un disfraz de rana.

Creando un toy el cual nos pueda llevar a la infancia a no solo nuestra generación sino a todas las que pudieron tener contacto con este tipo de video juegos, logrando obtener el vínculo sentimental entre el toy y el usuario.



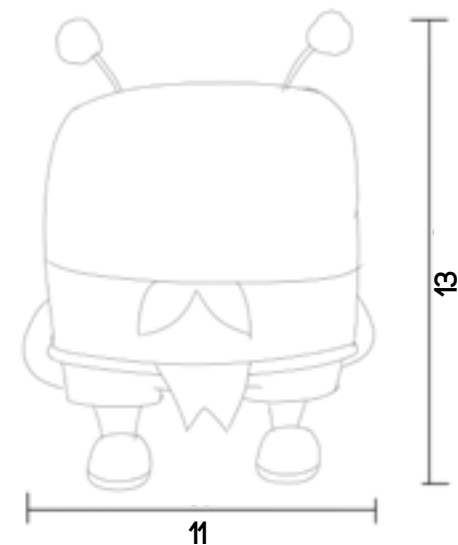
149



VILLANO

En gran parte de las series e imaginarios infantiles, siempre existió el villano el cual algunas de las veces en nuestros juegos imaginábamos ser.

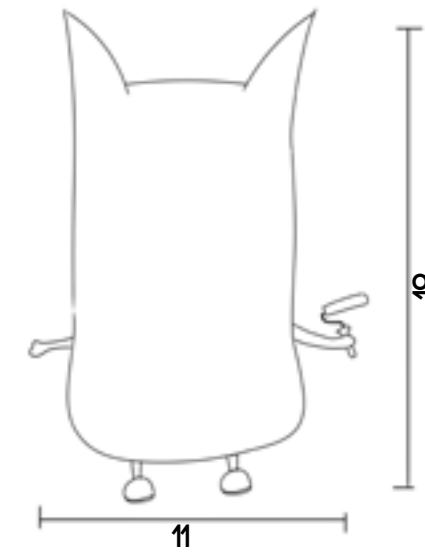
De esta manera se creó este personaje con rasgos característicos de un típico villano los cuales podemos ver sobre todo en la expresión de su rostro y en la vestimenta que generalmente estos llevaban la cual se compone por chaquetas de cuero, correas con hebillas de gran tamaño y por lo general un bastón el cual lo ayudaba a defenderse de los buenos



CHAPULIN

Chespirito y todos sus personajes han marcado vinculo sentimental entre nuestro pensamiento racional y lúdico con todas sus series creadas y transmitidas en la televisión ecuatoriana y mundial. Una de las más importantes fue la del Chapulín Colorado, causándonos muchas rizas desde pequeños y por qué no hasta la actualidad.

Gracias a ser un personaje tan conocido por grandes y chicos, se lo retomo para crear un toy el cual nos recuerde nuestra infancia y nos pueda sacar una sonrisa a la vez
Podemos encontrar rasgos característicos del autor como el spray y los zapatos.



BATMAN

Batman es un personaje heroico que ha existido desde hace mucho tiempo atrás y ha ido evolucionando con el paso de los años hasta la actualidad. Gracias a ser un personaje tan popular fue escogido de igual manera que los anteriores ya que este formo parte de nuestra infancia y creo que la gran mayoría quisimos jugar a ser Batman alguna vez de niños. En este personaje podemos encontrar una expresión facial muy chistosa la cual nos saca una sonrisa al momento de contemplarlo y también podemos encontrar la fusión de este personaje con la cultura del street art mediante elementos como el rodillo de pintura y sus zapatos.

PROTOTIPOS

6
CAPITULO



137

157



138

156

139



BATMAN

159



158



BIBLIO GRAFIA

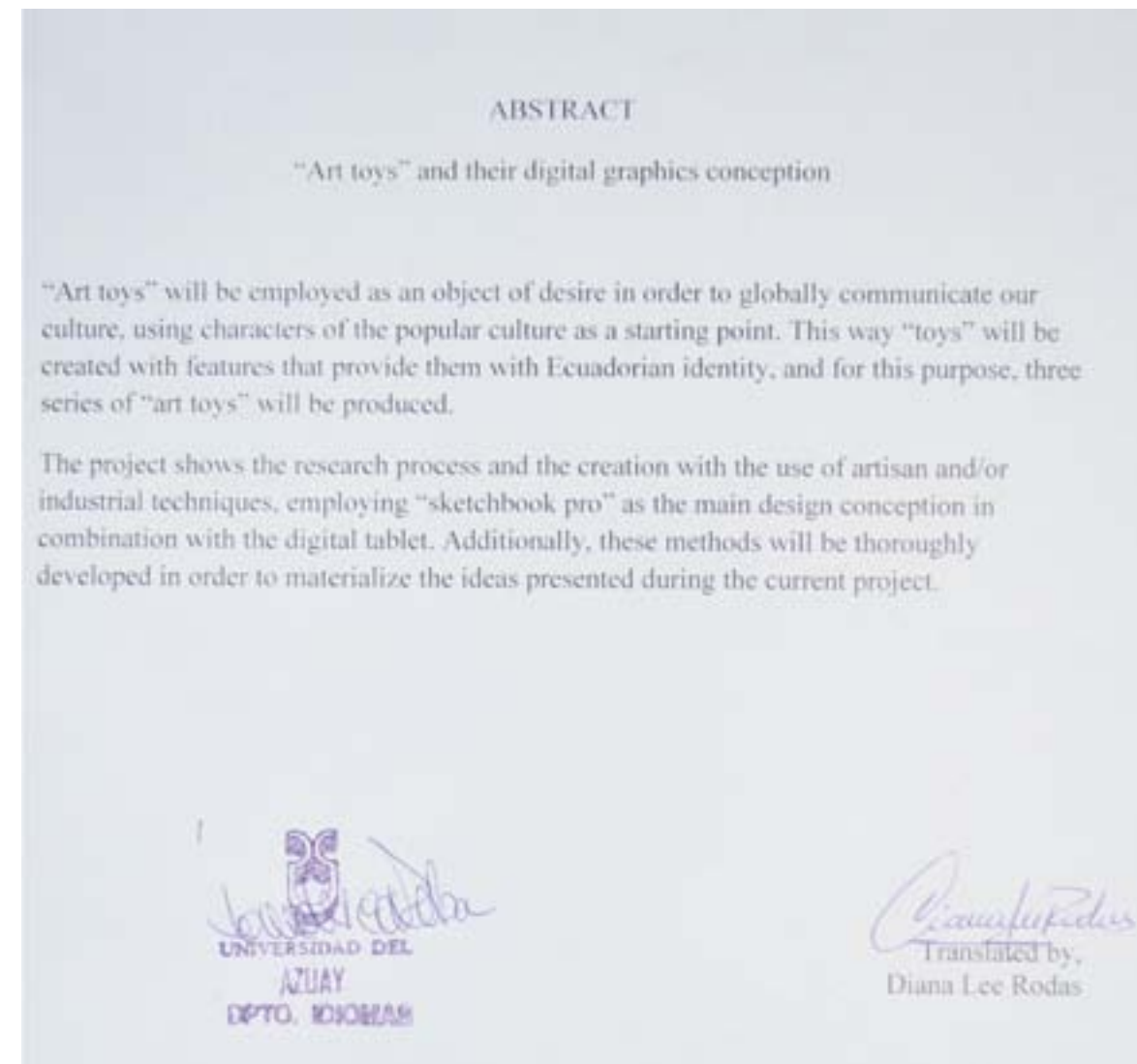
BIBLIO GRAFÍA

Louis Bou, Toy Land, Edit. Monsa, Barcelona - España
Catálogo, A di ALESSI, Italia
Paul Budnitz, I AM PLASTIC TOO, the next generation of designer toys, Edit. Kidrobot, New York
Nick Harris, Autodesk SketchBook Pro, 2010
Autodesk sketchbook Pro 2011 software, Questions and Answers
<http://www.sketchbooknews.com/>
<http://www.wacom.com/es/>
<http://www.bce.fin.ec/contenido.php?CNT=ARB0000394>
<http://www.toydesignserved.com/>
<http://www.kidrobot.com/>
<http://www.toy2r.com/>
<http://colibritours.ec>
<http://www.pillaro-turistico.com>
<http://www.estaentodo.com>
<http://www.mamanegra.com.ec/la-mama-negra/la-mama-negra-camisonas-y-huacos.php>
<http://www.discoveringecuador.com/sierra/quito/corpus.htm>
<http://www.rtunoticias.com/~rtu/index.php/ecuador/provincias/8207-cce-taita-carnaval-en-muestra-etno-grafica>
<http://tierradevientos.blogspot.com/2011/01/el-coraza.html>
http://www.youtube.com/results?search_query=como+se+hacen+los+juguetes+playmobil&oq=como+se+hacen+los+juguetes+pla&gs_l=youtube.1.0.0.12911.19845.0.21783.30.25.0.3.3.1.1020.6077.4j9j8j2j6-1j1.25.0...0.0...1ac.MOcA9aKOT5l
<http://vinyleschiles.com/>
<http://flying-fortress.blogspot.com/>
<http://www.garybaseman.com/>
<http://www.buffmonster.com/>

165

ANEXOS

ABSTRACT



164