

Juguetes y Sombras

Nicolle S. Castro Ortiz

Trabajo de Grado para Optar al Título de Maestra en Artes Plásticas

Director

Martha L. Pinto Malaver

Maestra en Bellas Artes

Universidad Industrial de Santander -UIS

Instituto de Proyección Regional y Educación a Distancia - IPRED

Programa de Artes Plásticas

Bucaramanga

2026

### **Dedicatoria**

A mis padres, a mi familia, a mis michis y a esas personas que han estado conmigo cuando más lo he necesitado, animándome en todo momento, un fuerte abrazo y gracias por siempre creer en mí.

**Tabla de Contenido.**

Introducción .....	13
1. Planteamiento de la propuesta .....	15
2. Justificación .....	17
3. Objetivos .....	19
3.1. Objetivo General .....	19
3.2. Objetivos Específicos.....	19
4. Componente Histórico .....	20
4.1. Revisión Histórica.....	20
4.2. Antecedentes .....	22
4.2.1. Antecedentes Formales .....	22
4.2.1.1. Arte objetual.....	22
4.2.1.2. “Pequeñez”.....	23
4.2.1.3. Estrategias etnográficas. ....	24
4.2.2. Antecedentes Conceptuales .....	26
4.2.2.1. El juego y el juguete como constructores del imaginario infantil. ....	26
4.2.2.2. La resignificación del objeto infantil en el arte. ....	27
4.2.2.3. Lo gótico como percepción y símbolo.....	31
5. Componente Conceptual.....	34
5.1. Desarrollo Conceptual .....	34
5.1.1. Memoria Infantil .....	34
5.1.1.1. Nostalgia, memoria afectiva y permanencia. ....	37
5.1.1.2. Melancolía y objeto cargado de deseo.....	38

5.1.2.	Memoria Autobiográfica.....	38
5.1.3.	Los juguetes como detonantes simbólicos.....	40
5.1.3.1.	Littlest Pet Shop: el vínculo con lo animal y el cuidado.....	40
5.1.3.2.	Bratz: imagen, identidad y autoexpresión.....	41
5.1.3.3.	Monster High: lo monstruoso como aceptación. ....	42
5.1.4.	Art Toy.....	43
5.2.	Referentes .....	46
5.2.1.	Los juguetes como referentes visuales.....	46
5.2.2.	Tim Burton.....	47
5.2.3.	KAWS.....	49
5.2.4.	Liliana Porter .....	50
5.2.5.	Kathie Olivas .....	52
5.2.6.	Yoshitomo Nara .....	54
5.2.7.	Ser de papel.....	55
6.	Proceso.....	58
6.1.	Metodología .....	58
6.2.	Bitácora.....	59
6.3.	Exploraciones y Pruebas Iniciales .....	76
7.	Propuesta plástica.....	98
7.1.	Obra final y montaje en sala .....	100
8.	Conclusiones .....	106
	Referencias Bibliográficas .....	108

**Lista de Figuras**

Figura 1.....	22
Figura 2.....	23
Figura 3.....	24
Figura 4.....	25
Figura 5.....	28
Figura 6.....	29
Figura 7.....	30
Figura 8.....	32
Figura 9.....	34
Figura 10.....	36
Figura 11.....	37
Figura 12.....	39
Figura 13.....	41
Figura 14.....	42
Figura 15.....	43
Figura 16.....	44
Figura 17.....	45
Figura 18.....	48
Figura 19.....	49
Figura 20.....	51
Figura 21.....	53
Figura 22.....	54

Figura 23.....	56
Figura 24.....	60
Figura 25.....	61
Figura 26.....	62
Figura 27.....	63
Figura 28.....	64
Figura 29.....	65
Figura 30.....	66
Figura 31.....	67
Figura 32.....	68
Figura 33.....	69
Figura 34.....	70
Figura 35.....	71
Figura 36.....	72
Figura 37.....	73
Figura 38.....	74
Figura 39.....	75
Figura 40.....	76
Figura 41.....	77
Figura 42.....	78
Figura 43.....	79
Figura 44.....	80
Figura 45.....	81

Figura 46.....	82
Figura 47.....	83
Figura 48.....	84
Figura 49.....	85
Figura 50.....	86
Figura 51.....	87
Figura 52.....	88
Figura 53.....	89
Figura 54.....	90
Figura 55.....	91
Figura 56.....	92
Figura 57.....	93
Figura 58.....	94
Figura 59.....	95
Figura 60.....	96
Figura 61.....	97
Figura 62.....	98
Figura 63.....	100
Figura 64.....	101
Figura 65.....	101
Figura 66.....	102
Figura 67.....	103
Figura 68.....	104

Figura 69..... 105

## Glosario

**Arte objetual:** Práctica artística que utiliza objetos cotidianos o intervenidos como medio principal de expresión, resignificándolos más allá de su función original.

**Autoaceptación:** Proceso de reconocimiento y valoración de las propias características, emociones y experiencias sin negarlas ni rechazarlas.

**Autoexpresión:** Manifestación de pensamientos, emociones e identidad a través de recursos creativos o simbólicos.

**Detonante simbólico:** Elemento, objeto o imagen que activa recuerdos, emociones o significados profundos en quien lo experimenta.

**Diversidad:** Reconocimiento y valoración de las diferencias individuales, culturales o identitarias como parte de la experiencia humana.

**Estética gótica:** Lenguaje visual y simbólico asociado a lo oscuro, lo introspectivo y lo melancólico, que explora emociones profundas y contrastes entre belleza e inquietud.

**Grotesco:** Recurso estético basado en la exageración, deformación o mezcla de lo bello y lo perturbador para generar impacto emocional o reflexión.

**Identidad:** Construcción personal y social que integra memoria, experiencias, emociones y contexto cultural en la definición de quién se es.

**Imaginario:** Conjunto de imágenes, símbolos y representaciones compartidas o personales que configuran la manera de percibir y dar sentido a la realidad.

**Infancia:** Etapa formativa de la vida en la que se desarrollan la sensibilidad, la imaginación y los primeros vínculos afectivos.

**Introspección:** Proceso de reflexión interna mediante el cual el individuo examina sus pensamientos, emociones y experiencias.

**Juguete:** Objeto asociado al juego infantil que adquiere valor simbólico y afectivo dentro de la memoria y la construcción identitaria.

**Melancolía:** Estado emocional de tristeza suave y reflexiva vinculado a la evocación del pasado.

**Memoria afectiva:** Recuerdo activado principalmente por emociones y sensaciones, más que por datos racionales o cronológicos.

**Memoria autobiográfica:** Conjunto de recuerdos personales que conforman la historia individual y contribuyen a la construcción de la identidad.

**Nostalgia:** Sentimiento de añoranza hacia experiencias pasadas significativas, especialmente relacionadas con la infancia.

## Resumen

**Título:** Juguetes y Sombras

**Autor:** Nicolle Stefanny Castro Ortiz

**Palabras Clave:** Juguetes, Infancia, Identidad, Gótico, Estética, Oscuro, Universo

### **Descripción:**

El proyecto parte de las influencias visuales y simbólicas que los juguetes infantiles tuvieron en la formación estética de la autora. Las líneas de diseño centradas en el color y la expresividad del rostro, las propuestas vinculadas a lo animal y lo lúdico, así como aquellas que exploraban lo gótico y lo alternativo, conformaron un imaginario que continúa actuando en su sensibilidad y que hoy se reinterpreta en su práctica escultórica.

En este contexto, la propuesta se relaciona con el campo del art toy. Estas piezas, creadas por artistas y diseñadores, no buscan la funcionalidad del juguete tradicional, sino que operan como objetos conceptuales y narrativos dentro del arte contemporáneo. Desde finales de los años noventa, el art toy se consolidó como un territorio donde convergen la estética figurativa, la cultura visual infantil y la experimentación formal, permitiendo explorar nuevas relaciones entre juego, identidad y representación.

La memoria infantil se entiende aquí como un proceso activo en el que los objetos articulan emociones, vínculos y significados. Las teorías sobre el desarrollo simbólico destacan que la memoria temprana se construye a partir de estructuras imaginativas, mientras que la noción del objeto transicional señala el papel afectivo que los juguetes cumplen en la construcción emocional. Estas ideas explican por qué ciertos objetos de la infancia permanecen en la vida adulta como detonantes de nostalgia, melancolía o deseo, actuando como condensadores de recuerdos que reaparecen en la subjetividad.

En la experiencia personal de la artista, la memoria autobiográfica se manifiesta como un archivo afectivo compuesto por fotografías, juguetes conservados y objetos heredados. Más que funcionar como recuerdos estáticos, estos elementos se transforman y encuentran nuevas formas dentro de su práctica creativa.

A partir de estas influencias, el proyecto desarrolla una serie de esculturas que reinterpreta los lenguajes del juguete infantil desde una estética oscura y contemporánea. Las piezas establecen un diálogo entre identidad, memoria y cultura visual, explorando cómo los juguetes pueden convertirse en vehículos que vinculan la experiencia infantil con la creación artística en la vida adulta.

---

\* Trabajo de Grado

\*\* Instituto de Proyección Regional y Educación a Distancia. Programa de Artes Plásticas.  
Director: Martha Liliana Pinto Malaver

## Abstract

**Title:** Toys and Shadows

**Author(s):** Nicolle Stefanny Castro Ortiz

**Key Words:** Toys, Childhood, Identity, Gothic, Aesthetics, Dark, Universe

### **Description:**

The project is based on the visual and symbolic influences that childhood toys had on the author's aesthetic formation. Design lines focused on color and facial expressiveness, proposals linked to the animal and the playful, as well as those that explored the Gothic and the alternative, formed an imaginary that continues to act on her sensibility and is now reinterpreted in her sculptural practice.

In this context, the proposal relates to the field of the art toy. These pieces, created by artists and designers, do not seek the functionality of a traditional toy, but rather operate as conceptual and narrative objects within contemporary art. Since the late nineties, the art toy has consolidated as a territory where figurative aesthetics, visual childhood culture, and formal experimentation converge, allowing for the exploration of new relationships between play, identity, and representation.

Childhood memory is understood here as an active process in which objects articulate emotions, bonds, and meanings. Theories on symbolic development highlight that early memory is built upon imaginative structures, while the notion of the transitional object points to the affective role that toys fulfill in emotional construction. These ideas explain why certain objects from childhood remain in adult life as triggers of nostalgia, melancholy, or desire, acting as condensers of memories that reappear in subjectivity.

In the artist's personal experience, autobiographical memory manifests as an affective archive composed of photographs, conserved toys, and inherited objects. Rather than functioning as static memories, these elements transform and find new forms within her creative practice.

Based on these influences, the project develops a series of sculptures that reinterprets the language of children's toys through a dark and contemporary aesthetic. The pieces establish a dialogue between identity, memory, and visual culture, exploring how toys can become vehicles that link the childhood experience with artistic creation in adult life.

---

\* Degree Project

\*\* Institute for Regional Outreach and Distance Education. Plastic Arts Program. Director: Martha Liliana Pinto Malaver

## Introducción

La formación artística de la autora ha estado estrechamente vinculada a un conjunto de experiencias que se configuraron desde sus primeros años de vida, influenciadas por factores externos como la educación recibida y las normas morales impuestas por la sociedad. Paralelamente, ciertos acontecimientos marcaron el surgimiento de su sensibilidad creativa, siendo la infancia un periodo decisivo para el desarrollo de la imaginación y la subjetividad. Durante esta etapa, el juego adquirió un valor simbólico, funcionando no solo como una forma de entretenimiento, sino también como un medio de expresión y de exploración emocional. Al crecer como hija única, los juguetes se convirtieron en su principal compañía y en un canal para exteriorizar pensamientos y sentimientos; a través de ellos se estableció una relación directa entre juego, afecto y creación.

Entre estos objetos destacaron las Bratz, sus primeras muñecas, reconocidas por un estilo urbano y moderno, además de un maquillaje distintivo compuesto por sombras de ojos vibrantes, delineado pronunciado, ojos grandes y labios de tonos intensos delineados en marrón. Este acercamiento temprano al color y a la representación del rostro despertó un interés por la experimentación visual y por el potencial simbólico de la apariencia. También se encuentran los Littlest Pet Shop, un universo de mascotas en miniatura con sus respectivos hábitats, con los que era posible interactuar, alimentarlas y vestir las. Esta experiencia fortaleció su afinidad con los animales, especialmente con los gatos, que más adelante se integrarían a su cotidianidad como presencia constante y fuente de compañía. Finalmente, las Monster High, hijas de los monstruos clásicos del cine y la literatura, llamaron su atención por su estética influenciada por lo gótico, el punk y lo grotesco. Estos estilos ofrecieron referentes visuales cargados de contrastes, donde lo

sombrío y lo marginal adquieren valor expresivo, contribuyendo a la construcción de una sensibilidad orientada hacia lo alternativo y lo no convencional.

Las experiencias afectivas y de juego con estos objetos constituyen el punto de partida de una reflexión sobre la relación entre memoria, identidad y creación. La conexión emocional establecida con ellos permite comprender cómo los referentes de la infancia pueden transformarse, con el paso del tiempo, en recursos conceptuales y formales dentro de la práctica artística. Este vínculo entre lo personal y lo simbólico abre un espacio de exploración que posibilita abordar la imaginación infantil como un elemento esencial en la construcción de la mirada creativa.

Dentro de su práctica escultórica, el proyecto plantea la materialización de un universo personal mediante una serie de piezas que evocan muñecas y figuras humanas, combinando formas convencionales y no convencionales, e integrando influencias asociadas a lo gótico y lo oscuro. Estas esculturas funcionan como espejos de una memoria transformada, donde el juego se convierte en un medio de reconstrucción y resignificación. El trabajo se desarrolla bajo la premisa de que los juguetes con apariencias no convencionales, aquellos que no se ajustan a los valores normativos asociados a lo “bello” o lo “aceptable”, poseen una carga expresiva particular. En contraste con lo convencional, esta oposición ejerce un impacto directo en la producción escultórica, especialmente cuando se entrelaza con elementos vinculados a lo gótico, que aportan una lectura simbólica sobre la sensibilidad y la identidad.

En conjunto, esta introducción propone un recorrido que inicia en la memoria infantil y su relación con los objetos, para luego conectar dichos referentes con la propuesta escultórica y sus decisiones formales. De este modo, se ofrecen al lector las claves conceptuales y afectivas que estructuran el proyecto, anticipando los ejes temáticos que serán desarrollados a lo largo del texto.

## 1. Planteamiento de la propuesta

El proyecto Juguetes y Sombras parte del reconocimiento de que los objetos vinculados a la infancia, en especial los juguetes, no solo cumplen una función recreativa, sino que actúan como depositarios de memoria y afecto. Con el paso del tiempo, estos objetos se transforman en símbolos que condensan experiencias personales y culturales, capaces de revelar cómo la identidad se construye a partir de lo íntimo y lo cotidiano.

La inquietud que da origen a esta propuesta surge al reflexionar sobre la posibilidad de trasladar esos recuerdos a un lenguaje plástico, donde el objeto infantil se reinterpreta desde una estética gótica. El proyecto posibilita examinar el contraste entre la dulzura asociada a la infancia y los matices de inquietud que emergen al reinterpretarla, revelando cómo el imaginario infantil puede adquirir nuevos significados en la adultez a través del proceso creativo.

Lejos de ofrecer una respuesta cerrada, Juguetes y Sombras se plantea como un proceso de búsqueda en el que la creación artística actúa como medio para explorar la memoria, la identidad y la emoción. A través de la elaboración de muñecas escultóricas, el proyecto entrelaza el recuerdo con la materia, transformando el juego en un gesto simbólico que reconstruye fragmentos de la propia historia.

En última instancia, el proyecto plantea que las memorias de la infancia constituyen una fuente de inspiración fundamental para la creación artística y la exploración estética. A través del acto de construir, vestir y diseñar estas muñecas, se da voz a una parte del yo que había permanecido en silencio.

Así, Juguetes y Sombras se configura como una práctica reflexiva donde la materia y la emoción se entrelazan, convirtiendo el recuerdo en presencia y el juego en una posibilidad de comprensión como respuesta a la pregunta inicial de la que parte: ¿Cómo realizar una serie

escultórica que materialice mi visión personal tomando como inspiración los juguetes de mi infancia e interpretándolos bajo una estética referenciada al estilo gótico?

## 2. Justificación

El proyecto Juguetes y Sombras surge como una búsqueda por comprender cómo los recuerdos de la infancia pueden transformarse en materia artística a través de la exploración de la memoria, el afecto y la imagen simbólica del juguete. Se parte de la idea de que los objetos conservan una carga emocional capaz de revelar vínculos entre pasado y presente. En este sentido, la creación artística se concibe como un medio para dar forma a aquello que ha permanecido latente; los recuerdos incomprensidos, las emociones no expresadas y las huellas que el tiempo deja en la experiencia íntima.

La propuesta toma como punto de partida la relación entre el juego, la memoria y la identidad. Desde una mirada autobiográfica, el proyecto indaga en cómo las muñecas; figuras que en la infancia representaron compañía, ternura y fantasía, pueden ser reinterpretadas desde la adultez para convertirse en metáforas de lo vivido. Este tránsito entre la inocencia y la conciencia adulta se expresa en el proceso de creación de las esculturas, donde el acto de modelar, coser o ensamblar equivale a reconstruir fragmentos de la propia historia emocional. Las muñecas se transforman así en vehículos de memoria, en cuerpos simbólicos que condensan la vulnerabilidad, el afecto y la persistencia del recuerdo.

Considerar la práctica artística como un medio de exploración personal implica reconocer la interacción entre el trabajo manual y la reflexión. A través del proceso creativo, las manos no solo construyen, sino que otorgan vida simbólica a las formas, imprimiéndoles un espíritu que nace de la emoción y del recuerdo. En las esculturas convergen aspectos de la infancia, temores, deseos y vínculos, revisitados desde la mirada del presente.

El marco estético del gótico se integra en esta búsqueda como un lenguaje capaz de contener la ambigüedad entre la dulzura y la oscuridad. Más que un estilo ornamental, el gótico se

presenta como una atmósfera sensible que reconoce la belleza, en la fragilidad, en la rareza y en lo emocionalmente intenso. Según Umberto Eco (2004), en *Historia de la fealdad*, “lo estéticamente rechazado es tan significativo como lo bello, y puede ofrecer una vía crítica para pensar el arte y la cultura”. Esta afirmación refuerza la intención del proyecto de valorar aquello que ha sido considerado marginal o imperfecto, descubriendo en lo no idealizado una potencia expresiva que amplía las fronteras de la representación.

En *Juguetes y Sombras*, el proceso creativo no se reduce a una técnica escultórica, sino que se plantea como una práctica poética en la que el hacer manual se convierte en un acto meditativo. Cada muñeca encarna un tránsito entre lo íntimo y lo simbólico, entre lo consciente y lo inconsciente.

### **3. Objetivos**

#### **3.1. Objetivo General**

Realizar una serie escultórica que materialice una perspectiva personal a partir de los juguetes de la infancia, reinterpretándolos mediante una estética influenciada por el estilo gótico.

#### **3.2. Objetivos Específicos**

Estudiar los principios estéticos y filosóficos del estilo gótico en el arte.

Investigar los atributos simbólicos y formales de los juguetes que influyeron en la infancia de la autora.

Analizar el proceso mediante el cual se resignifican memorias infantiles en obras escultóricas.

Producir una serie de esculturas que integren estos elementos desde una mirada personal.

## 4. Componente Histórico

### 4.1. Revisión Histórica

Los objetos asociados al juego han pasado de ser simples instrumentos de recreación a convertirse en elementos portadores de memoria, afecto y significado. En la práctica artística contemporánea, el juguete adquiere un papel simbólico que trasciende su función lúdica para convertirse en un vehículo de reflexión sobre la identidad y la experiencia emocional. Tal como se ha señalado, “el objeto en el juego no es solo el objeto en sí, sino lo que puede llegar a significar: el objeto como soporte para la creación de ideas y de nuevos significados” (Velasco Gálvez & Abad Molina, 2021, p. 97). Esta cualidad simbólica ha permitido que el juguete sea reinterpretado desde el arte como un medio para explorar vínculos entre lo material y lo afectivo.

Durante el siglo XX, los movimientos de vanguardia impulsaron una mirada renovada sobre los objetos cotidianos, integrándolos al discurso artístico y despojándolos de su valor utilitario. En este contexto, el juguete comenzó a ser entendido como un objeto capaz de activar la memoria individual y colectiva, así como de evocar emociones vinculadas a la infancia y al tiempo pasado. El acto de conservar, modificar o reconstruir estos objetos se transformó en una forma de diálogo entre el recuerdo y la creación, donde la nostalgia se convierte en una fuerza que impulsa nuevas formas de expresión.

Diversas prácticas artísticas han empleado el juguete como un medio para reflexionar sobre la memoria, la identidad y la experiencia humana. En el caso del artista uruguayo Joaquín Torres-García, sus Aladdin Toys, producidos entre 1922 y 1924, materializan su interés por pensar la infancia como principio filosófico y como lenguaje visual. Estos juguetes de madera, concebidos como estructuras transformables, funcionaron como una obra experimento que anticipó aspectos centrales de su producción posterior.

Por su parte, el artista japonés Yoshitomo Nara, activo desde mediados de la década de 1980, trabaja entre la pintura, la escultura y el dibujo, integrando una estética aparentemente infantil y juguetona con una sensibilidad marcada por la rebeldía y la melancolía. Sus figuras con rasgos amplificadas y gestos ambiguos que evocan muñecos, juguetes o personajes animados que revelan cómo la iconografía asociada a la infancia puede convertirse en un medio para explorar emociones complejas.

En el ámbito audiovisual, la obra del cineasta y artista visual Tim Burton, activo desde la década de 1980, ofrece una aproximación singular a lo lúdico dentro de una estética gótica y fantástica. Películas como *Beetlejuice* (1988), *Edward Scissorhands* (1990) o *Alice in Wonderland* (2010) proponen mundos donde los personajes presentan cualidades cercanas a la del juguete: cuerpos estilizados, proporciones alteradas y gestos que parecen pertenecer a figuras construidas o articuladas. Esta combinación entre lo grotesco y lo infantil genera un imaginario que retoma elementos propios del juego, lo transformable, lo extraño, lo mutable.

A su vez, el artista estadounidense Brian Donnelly (KAWS), cuya trayectoria abarca la ilustración, la pintura y la escultura, creó en 1999 su primer juguete de vinilo, *Companion*, una pieza de ocho pulgadas que marcó el inicio de una producción centrada en la reinterpretación de personajes de la cultura popular. Su obra convierte el juguete en un objeto que transita entre lo nostálgico y lo masificado, mostrando cómo las figuras asociadas a la infancia pueden adquirir una dimensión emocional y reflexiva dentro del arte contemporáneo. Estos ejemplos evidencian cómo el juguete, más allá de su función recreativa, se ha consolidado en el arte como un vehículo para explorar la memoria, la identidad y la emoción.

## 4.2. Antecedentes

Los antecedentes de este proyecto se fundamentan en una serie de trabajos realizados entre 2020 y 2024 que profundizan en la relación entre el objeto, la memoria y la experiencia personal. En cada uno de ellos, el juguete se ha presentado como un elemento recurrente que reflexión sobre la identidad y los vínculos emocionales asociados al acto de crear.

### 4.2.1. Antecedentes Formales

#### 4.2.1.1. *Arte objetual.*

El desarrollo de este proyecto encuentra sus raíces en una línea de exploración iniciada en 2020 con el trabajo *Arte objetual*, donde se empleó la técnica de acumulación tomando como punto central la figura del juguete. Este elemento se abordó como contenedor de significados vinculados con la infancia, la alegría, la tristeza y el entorno familiar. Más que un simple objeto, el juguete fue comprendido como un símbolo afectivo y una extensión del recuerdo, un medio para representar las relaciones emocionales construidas durante los primeros años de vida.

#### *Figura 1.*

*Acumulación de juguetes – 2020*



#### 4.2.1.2. “Pequeñez”.

Una exploración de la infancia a través de la estética de los juguetes. Surge como un ejercicio de simulación expositiva en el que se profundiza en la relación entre el arte, la memoria y la experiencia emocional. El proyecto parte de la idea de que la infancia constituye una etapa esencial en la construcción de la identidad y en el desarrollo de la sensibilidad, aunque cada persona la experimenta de manera única y particular. La propuesta se plantea como una reflexión sobre la memoria afectiva y la capacidad del ser humano para conservar, a través de los objetos, los vínculos con sus recuerdos más significativos. En este sentido, los juguetes funcionan como mediadores entre el pasado y el presente, evocando tanto la alegría como la melancolía que acompañan el crecimiento. A través de su composición visual y conceptual, Pequeñez invita a detenerse ante la sencillez de lo cotidiano, reconociendo en lo simple y lo pequeño un espacio para la introspección y la ternura.

#### *Figura 2.*

“Pequeñez” – 2023



#### 4.2.1.3. Estrategias etnográficas.

Estrategias etnográficas parte del interés por establecer un diálogo entre tradiciones culturales distantes a través de la reinterpretación simbólica del objeto. El punto de partida fue la observación de una figura precolombina perteneciente al arte cerámico mesoamericano, cuya expresión sonriente y ambigüedad formal despertaron una reflexión sobre lo ritual y lo espiritual. A partir de esta referencia, se trazó una relación con el troll dolls, juguetes populares del siglo XX asociados con la fortuna y la protección. Pese a sus diferencias temporales y culturales, ambas figuras comparten proporciones y rasgos expresivos que las sitúan en un territorio intermedio entre lo humano y lo mítico.

#### **Figura 3.**

*Escultura precolombina y Troll Doll*



Nota: Figura tomada por Nicolle / Figura obtenida del museo “The Met” Colección conmemorativa de Michael C. Rockefeller, legado de Nelson A. Rockefeller, 1979.

A partir de este diálogo intercultural surgió una figura escultórica que combina elementos de ambas tradiciones, dando origen a un juguete híbrido que encarna tanto lo ancestral como lo contemporáneo. La pieza fue acompañada por una pequeña choza y prendas fácilmente extraíbles, lo que acentúa su dimensión lúdica y su carácter narrativo. En conjunto, la obra explora cómo el juguete puede actuar como mediador entre la memoria cultural y la experiencia individual, resignificando la conexión entre lo material, lo simbólico y lo imaginario.

***Figura 4.***

*Precolochines – 2024*



#### **4.2.2. *Antecedentes Conceptuales***

##### **4.2.2.1. El juego y el juguete como constructores del imaginario infantil.**

Jean Piaget (1950) señala que el juego constituye un elemento fundamental en el desarrollo cognitivo, a través del cual el niño asimila estructuras de pensamiento mediante la manipulación de objetos. Lev Vygotsky (1978) amplía esta perspectiva al considerar el juego como un espacio de transformación simbólica donde se atribuyen roles sociales y culturales. En este sentido, el juego se concibe como una actividad esencial que propicia la comunicación, el establecimiento de normas, el desarrollo de la identidad y la autonomía, además de favorecer la representación de la realidad y el conocimiento del entorno. De este modo, el juego se convierte en una herramienta mediante la cual el individuo investiga el mundo, construye su yo y experimenta una relación simbólica entre lo real y lo imaginario.

Dentro de este marco, la manipulación de objetos está estrechamente vinculada con el concepto de juguete, entendido como un mediador material entre el mundo interno y el externo. Donald Winnicott (1971) introduce el término objeto transicional para referirse a aquellos objetos infantiles; mantas, muñecos o juguetes que proporcionan un vínculo emocional y facilitan el paso de la dependencia absoluta hacia la autonomía afectiva. Estos objetos no solo brindan consuelo, sino que también funcionan como medios de expresión emocional y crecimiento simbólico, permitiendo que el niño elabore experiencias y afectos de manera creativa.

Walter Benjamin (1928) en su ensayo "Juguetes", ofrece una perspectiva sobre la historia cultural del juguete, señalando que estos objetos no solo responden al espíritu infantil, sino que también reflejan el proceso de construcción de la sociedad. Benjamín argumenta que los juguetes son un diálogo mudo basado en signos entre los niños y su entorno social, reflejando la clase social y el pueblo del que provienen. Además, el autor destaca la complejidad del juego infantil,

señalando que, a través de él, los niños desarrollan un conocimiento peculiar de la vida y de las cosas, a menudo de manera instintiva y anárquica. En este sentido, se puede entender que el juguete, como señala el autor, es un reflejo de la sociedad en la que el niño se desenvuelve, y a través del juego, el niño construye un entendimiento único del mundo.

En este contexto, los juguetes con estéticas no convencionales, alejadas de los ideales de belleza, armonía o contenido tradicional, ofrecen una experiencia sensorial y simbólica distinta. A menudo grotescos o ambiguos, estos objetos invitan al niño a relacionarse con lo diferente y lo desconocido, estimulando una sensibilidad creativa hacia lo marginal. Steven Brown (2009) sostiene que el juego libre y no dirigido, especialmente cuando incluye elementos atípicos, activa zonas cerebrales asociadas a la innovación, la abstracción y la narración simbólica. De este modo, los juguetes no convencionales pueden sembrar imaginarios que, en la adultez, se transforman en universos estéticos singulares, como ocurre en la propuesta artística que aquí se desarrolla.

#### **4.2.2.2. La resignificación del objeto infantil en el arte.**

Desde la estética surrealista hasta los creadores postmodernos, numerosos artistas han empleado elementos recreativos para interrogar el significado de la infancia, del anhelo y de la identidad.

Sigmund Freud, en su obra *El perturbador* (*Das Unheimliche*, 1919), explica cómo algunos objetos conocidos pueden provocar una percepción de extrañeza cuando se muestran fuera de contexto o alterados. Esta idea ha sido extensamente investigada en el campo del arte, donde los juguetes se convierten en representaciones de lo perdido, lo deformado o lo suprimido.

Artistas como Hans Bellmer o Mike Kelley transformaron muñecos y juguetes para tratar asuntos como el trauma en la infancia, el deseo suprimido y la violencia simbólica. En dichas situaciones, el objeto de juego se transforma en un elemento estético lleno de crítica y emoción.

En 1933, Bellmer creó y fotografió una muñeca de tamaño natural, Die Puppe, como antítesis de la estética nazi. Para él, la muñeca era un "anagrama" del cuerpo para revelar significados ocultos. Inspirado en una ópera y su prima, construyó la muñeca y fotografió en diversas poses, explorando temas surrealistas como el voyeurismo. La fotografía se volvió tan importante como la propia muñeca.

***Figura 5.***

*La Muñeca – 1934*



Nota: ¡Figura obtenida del portal Ha! Obra de Hans Bellmer, fotografía, Alemania, 1934.

“Ahh... Juventud!” de Kelley” son siete fotos de peluches con aire inquietante junto a una foto de anuario de él adolescente, con look formal, pero expresión entre traviesa y torpe. Al juntar su imagen con los juguetes, se burla de sí mismo y desafía al espectador. El título "juventud" es ambiguo, sugiriendo desde inocencia infantil hasta rebeldía y despertar sexual adolescente.

**Figura 6.**

*¡Ahh... La juventud! – 1991*



Nota: Figura obtenida del Blog de José Jiménez, Obra de Mike Kelley, fotografía, 1991.

En el contexto del arte popular mexicano, el juguete trasciende su función lúdica para convertirse en una expresión cultural arraigada en la tradición y la identidad. El artículo de G Medrano de Luna (2009) "La Expresión Cultural de una Cosa: El Juguete Popular", destaca cómo los juguetes populares son producidos por artesanos que transmiten un lenguaje y una historia a través de sus creaciones, reflejando el escenario sociocultural de sus comunidades. Esta

perspectiva enriquece la discusión sobre la resignificación del objeto infantil, al considerar también su valor como portador de identidad cultural y memoria colectiva.

Las muñecas Lupitas surgieron en México como una alternativa económica a las muñecas de porcelana en el siglo XIX. Nacieron de la tradición de la cartonería, utilizando papel y cartón moldeado. Originalmente tenían la ropa pintada y representaban figuras femeninas con trajes de baño floridos.

***Figura 7.***

*Lupitas – 2020*



Nota: Figura obtenida del blog [bonitoleón.com](http://bonitoleón.com).

Bajo esta perspectiva, el uso escultórico de juguetes con una estética no convencional en un estilo gótico no solo representa una elección formal, sino también una acción simbólica potente: la autora rescata elementos desconocidos o excluidos de su niñez para otorgarles un nuevo sentido, plasmándolos en una obra que manifiesta su imaginación, su unicidad y su universo interno.

#### ***4.2.2.3. Lo gótico como percepción y símbolo.***

El gótico, inicialmente vinculado a la arquitectura religiosa europea de los siglos XII y XVI, ha progresado hasta transformarse en una estética moderna que supera su marco histórico para manifestar una percepción del mundo vinculada a lo melancólico, lo sublime, lo espiritual y lo tenebroso. Según Umberto Eco (2004), el gótico contemporáneo retoma el interés por la “hermosa fealdad”, entendida como la tensión constante entre la belleza y el terror, así como la atracción por lo sombrío y lo marginado.

Autores como David Punter y Glennis Byron (2004) enfatizan que las artes visuales han adoptado lo gótico contemporáneo como un medio para indagar en la identidad, el trauma y el inconsciente. Esta noción de belleza, al vincularse con lo emotivo y lo personal, se transforma en un lenguaje potente para la autora, en tanto permite canalizar vivencias internas intensas a través de recursos simbólicos y formales.

Desde esta perspectiva, lo gótico puede comprenderse como un sistema simbólico que posibilita la representación de experiencias afectivas complejas, muchas veces difíciles de verbalizar. Su imaginario (atravesado por la oscuridad, la ruina, lo espectral y lo fragmentado) opera como un dispositivo que hace visible aquello que suele permanecer oculto o reprimido. Lo gótico no propone una resolución de estas tensiones, sino que las sostiene, permitiendo la coexistencia de lo bello y lo inquietante dentro de una misma experiencia estética.

Eco (2007) amplía esta lectura al señalar que la atracción por lo feo, lo monstruoso y lo perturbador responde a una necesidad cultural de confrontar aquello que desestabiliza los cánones tradicionales de armonía y orden. En este sentido, lo gótico contemporáneo no busca embellecer el horror, sino dotarlo de sentido, integrándolo como una categoría estética válida. Esta postura

permite comprender lo gótico como una vía de exploración simbólica que articula lo emocional, lo ético y lo subjetivo.

En el ámbito de las artes visuales contemporáneas, lo gótico se manifiesta como una estrategia conceptual que aborda problemáticas relacionadas con el cuerpo, la memoria y la identidad. Publicaciones como *The Gothic: Documents of Contemporary Art* (2007) evidencian cómo artistas como Louise Bourgeois, Berlinde De Bruyckere o Kiki Smith incorporan elementos asociados a lo gótico (la fragmentación corporal, la vulnerabilidad, la materialidad orgánica y lo ominoso) para reflexionar sobre el trauma, la sexualidad, la muerte y la memoria afectiva. En estas prácticas, lo gótico deja de ser una referencia estilística para convertirse en una herramienta crítica y expresiva.

***Figura 8.***

*Catedral de Colonia, Alemania – 2022*



Nota: Figura obtenida de Golden Triangle Tour.

Aplicado al campo escultórico, lo gótico contemporáneo se traduce en decisiones formales y matéricas que apelan a lo sensorial y a lo simbólico. El uso de materiales densos, superficies erosionadas, cuerpos incompletos o estructuras tensas refuerza una estética de lo inestable y lo transitorio. Estas elecciones no responden únicamente a criterios formales, sino que buscan activar una experiencia perceptiva que involucre emocionalmente al espectador, estableciendo un vínculo íntimo entre la obra y quien la observa.

De este modo, lo gótico se consolida como una percepción estética del mundo más que como un estilo visual cerrado. Su vigencia dentro de la práctica artística contemporánea radica en su capacidad para traducir estados afectivos complejos, memorias y experiencias subjetivas en formas tridimensionales cargadas de simbolismo. En este sentido, lo gótico se presenta como un lenguaje plástico pertinente para abordar la introspección, la memoria y los afectos desde una dimensión poética y crítica, alineándose con las búsquedas conceptuales de la autora.

## 5. Componente Conceptual

### 5.1. Desarrollo Conceptual

#### 5.1.1. Memoria Infantil

La memoria infantil constituye un territorio donde las experiencias tempranas se entrelazan con los objetos que acompañaron la vida cotidiana. Lejos de funcionar como un registro exacto, la memoria en el periodo de la infancia es un proceso activo y reconstructivo, marcado por emociones, vínculos y percepciones en transformación; en este proceso emergen también disposiciones afectivas como la nostalgia y la melancolía. Estas emociones moldean, permiten que fragmentos de la infancia adquieran un espesor afectivo particular y vuelvan a la conciencia con una fuerza que excede lo descriptivo.

#### *Figura 9.*

*Objeto transicional - 2004*



Jean Piaget señala que el pensamiento infantil se estructura a partir de esquemas sensoriomotores y simbólicos, donde los objetos median la interpretación del entorno y la construcción del sentido. “La memoria del niño no es pasiva, sino un proceso activo de reconstrucción simbólica” (Piaget, 1962).

El desarrollo de la memoria está íntimamente ligado a la formación de la identidad y al modo en que el niño comienza a reconocerse en relación con los otros y con su entorno; en este proceso, el juguete cumple un papel fundamental. Más que un objeto recreativo, es en un “objeto transicional”, según lo describe Donald Winnicott: un elemento que funciona como refugio emocional y extensión tangible del yo infantil. “El objeto transicional conserva el valor emocional del primer vínculo afectivo, funcionando como puente entre el mundo interno y externo” (Winnicott, 1971).

El apego desarrollado hacia estos objetos garantiza que las experiencias asociadas sean codificadas con una intensidad particular, permitiendo que permanezcan en la memoria incluso muchos años después. El modo en que se recuerdan, revela cómo estos objetos pueden convertirse en contenedores de deseo, ausencia y afecto.

Catherine Nelson profundiza en esta idea al señalar que la memoria autobiográfica temprana surge de la combinación entre emoción, lenguaje y repetición. Por ello, muchos de los primeros recuerdos se encuentran ligados a objetos recurrentes de la vida infantil, aquellas figuras que acompañaron juegos, rutinas y momentos de exploración. “Los primeros recuerdos infantiles están profundamente anclados en emociones y objetos recurrentes en la vida del niño” (Nelson, 1993).

**Figura 10.***Primeros encuentros – 2005*

Los juguetes que acompañaron la infancia permiten comprender cómo se fue configurando la sensibilidad, el deseo y la percepción del mundo durante los primeros años. Funcionan como marcadores de una etapa vital y como portadores de un pasado que reaparece como un estado afectivo, un matiz nostálgico, una melancolía suave o un impulso creativo que resuena con aquello que alguna vez significaron.

En este sentido, los juguetes no son solo objetos del pasado, sino elementos que activan la memoria y las emociones asociadas a la infancia. A través de ellos, el recuerdo no aparece como algo estático, sino como una experiencia que se actualiza y se resignifica en el presente. El juego, la imaginación y el vínculo afectivo que se tuvo con estos objetos permiten que la infancia siga

presente, influyendo en los procesos creativos y en la manera en que se construye la subjetividad en la vida adulta.

#### **5.1.1.1. Nostalgia, memoria afectiva y permanencia.**

El reencuentro con los objetos de la infancia suele despertar nostalgia, entendida como una emoción que trae al presente afecto que continúan influyendo en la manera de percibir y crear. Susan Stewart, en *On Longing* (1984), explica que los objetos funcionan como cápsulas de memoria; “el objeto en miniatura condensa un mundo entero de recuerdos”. Estas piezas guardan una densidad afectiva que se reactiva con solo evocarlas o volver a tenerlas entre las manos.

#### ***Figura 11.***

*Juguetes de mi infancia – 2012*



Desde esta perspectiva, los juguetes se convierten en fragmentos que preservan la intensidad emocional de las primeras experiencias. No solo remiten a escenas específicas, sino a un modo de sentir y habitar la infancia; en el caso de los juguetes, dichos marcos incluyen la familia, el hogar y las dinámicas de juego que rodearon su presencia.

En conjunto, estos objetos operan como recordatorios persistentes de un mundo temprano que continúa elaborándose en la vida adulta.

### **5.1.1.2. Melancolía y objeto cargado de deseo.**

Más allá de la nostalgia, algunos objetos de la infancia conservan una intensidad afectiva difícil de desplazar; su permanencia proviene del recuerdo. Estos objetos guardan parte del modo en que se vivieron los vínculos, las pérdidas y los momentos de apego. Sigmund Freud describe que, en ciertos procesos afectivos, los objetos pueden quedar cargados con experiencias que no se integraron del todo, funcionando como espacios donde se acumula lo que no tuvo otra vía de elaboración. “En la melancolía, el objeto se convierte en el contenedor simbólico del recuerdo y del afecto perdido” (Freud, 1917).

Jacques Lacan retoma esta noción y la desplaza hacia la idea de que ciertos objetos conservan la huella de un vínculo temprano, como un resto que acompaña al sujeto, incluso cuando lo vivido ya no está disponible en la memoria consciente. “El objeto opera como un vestigio del deseo, como aquello que queda del encuentro afectivo original” (Lacan, 1977).

Entendida desde aquí, la relación con los juguetes de la infancia adquiere otra dimensión, se trata de reconocer cómo estos objetos colaboraron en la manera de habitar el mundo emocional. Su presencia material o recordada permite advertir la persistencia de antiguos gestos de consuelo, de seguridad o de intimidad, que continúan influyendo en la sensibilidad y en la forma de construir significados en la vida adulta.

### **5.1.2. Memoria Autobiográfica**

Dentro del proceso creativo de la artista, la memoria autobiográfica funciona como un territorio donde la infancia continúa actuando, no como un periodo concluido, sino como una fuerza que reaparece a través de imágenes, objetos y emociones. En ese espacio íntimo, los juguetes ocupan un papel central, pues “desde pequeña siempre me acompañó la figura del

juguete”, convirtiéndose en una presencia constante que moldeó su manera de relacionarse con el mundo.

Las fotografías halladas de su habitación en el año 2012 revelan un entorno poblado por peluches y figuras provenientes de caricaturas y series que marcaron su generación: Rugrats, Bob Esponja, Phineas y Ferb, Winnie the Pooh, Backyardigans, Las Chicas Superpoderosas, así como juguetes y muñecas: Littlest Pet Shop, Baby Alive, Monster High, Year Style, Señor Cara de Papa. Cada uno de estos objetos remite a momentos con estas reliquias; componiendo un mapa emocional que hoy permite comprender parte de su sensibilidad.

***Figura 12.***

*Reliquias familiares, 1960 – 2025*



Entre estos objetos también sobreviven juguetes que pertenecieron a su nono y a su mamá. La artista los conserva como se guarda algo frágil: “son casi reliquias”, no por su antigüedad, sino por la carga afectiva que mantienen. Esos juguetes heredados se convierten en un punto de conexión entre memoria personal y memoria familiar.

Este conjunto de recuerdos no opera únicamente como nostalgia, sino como una materia que sigue transformándose. Los juguetes, con sus colores, expresiones y gestos, abren un diálogo entre el juego infantil y la mirada adulta. La memoria no se activa aquí para reconstruir el pasado tal como fue, sino porque ciertos objetos e imágenes de la infancia siguen funcionando como una fuente de inspiración. Su presencia permite entender cómo esos juguetes continúan influyendo en la manera en que la artista imagina, crea y se relaciona con las formas dentro de su práctica.

Estas memorias no permanecen estáticas: continúan actuando como un impulso que orienta la manera en que la artista piensa y crea. En el diálogo entre recuerdo y percepción, la memoria se vuelve un terreno fértil desde el cual surgen nuevas preguntas y posibilidades estéticas.

### ***5.1.3. Los juguetes como detonantes simbólicos***

Los juguetes que sirvieron como referencia para este proyecto, Littlest Pet Shop, Bratz y Monster High, configuran un universo estético y narrativo que refleja distintas formas de entender la infancia y la construcción de la identidad. Estas referencias se incorporan al proyecto no desde la nostalgia, sino como detonantes de reflexión sobre el vínculo entre el objeto y la subjetividad.

#### **5.1.3.1. Littlest Pet Shop: el vínculo con lo animal y el cuidado.**

Creada por Kenner en 1992 y relanzada por Hasbro en 2005, Littlest Pet Shop introdujo una visión particular del mundo animal desde lo lúdico. Sus figuras de proporciones exageradas, ojos expresivos y colores vibrantes planteaban una estética de ternura y fantasía que favorecía la empatía entre el niño y su mascota simbólica. Más allá del coleccionismo, estos juguetes proponen una forma temprana de relación con lo no humano, donde el acto de cuidar y personalizar cada figura se convierte en un ejercicio de imaginación y afecto. En el contexto del proyecto, esta

referencia representa la dimensión emocional del objeto y su capacidad para generar lazos simbólicos con lo vivo.

**Figura 13.**

*Littlest Pet Shop – 1992/1996*



Nota. Figura obtenida del Blog Littlest Pet Shop Wiki.

**5.1.3.2. Bratz: imagen, identidad y autoexpresión.**

Lanzadas en 2001 por MGA Entertainment, las Bratz surgieron como una alternativa a las muñecas tradicionales, introduciendo una estética urbana y diversa centrada en la moda, la actitud y la individualidad. Sus rasgos distintivos, como cabezas grandes, labios gruesos y miradas acentuadas, junto con una narrativa basada en la amistad y la autoafirmación, transformaron la representación de lo femenino en la cultura popular. Estas muñecas invitan a pensar el rostro como superficie de expresión y de construcción identitaria; su fuerte estilización visual convierte el maquillaje, la ropa y la pose en lenguajes de autodefinición. En esta investigación, las Bratz funcionan como referentes de la búsqueda de identidad y de la representación simbólica del yo a través de la imagen.

**Figura 14.***Rock Angelz Doll – 2005*

Nota. Figura obtenida de amazon, Jade by MGA.

**5.1.3.3. Monster High: lo monstruoso como aceptación.**

La franquicia Monster High, creada por Mattel en 2010, combina el imaginario gótico con la cultura adolescente contemporánea. Sus personajes, hijos e hijas de monstruos clásicos, encarnan la diferencia, la diversidad y la autoaceptación. A través de diseños estilizados, pieles de colores y vestimentas inspiradas en subculturas como el punk o el glam, la línea promueve la idea de que lo monstruoso puede ser bello y que la singularidad es una forma de fortaleza. Este planteamiento coincide con los intereses del proyecto al reconocer en lo marginal y lo anómalo un

espacio fértil para la creación. En este sentido, Monster High se convierte en un punto de encuentro entre lo lúdico y lo gótico, entre la ternura y la extrañeza.

En conjunto, estas referencias no solo evocan una etapa personal de la infancia, sino que articulan un discurso sobre la manera en que los juguetes influyen en la percepción del cuerpo, la diferencia y la emoción. Cada línea de juguetes aporta una dimensión particular, el vínculo con lo animal, la construcción del yo y la aceptación de lo distinto, que se reinterpreta desde la práctica escultórica como una forma de memoria y de exploración artística.

***Figura 15.***

*Monster High – 2010*



Nota. Figura obtenida de Fandom Monster High en español.

**5.1.4. Art Toy**

Un art toy es una pieza creada por artistas o diseñadores cuyo propósito va más allá del juego. A diferencia de los juguetes tradicionales, no busca ser funcional ni estimular el uso lúdico; su valor reside en el concepto, la estética, la historia que encarnan y, con frecuencia, en su carácter de edición limitada, se han consolidado como objetos dentro del arte contemporáneo y del

coleccionismo de diseño, ampliando las posibilidades expresivas del objeto figurativo. Materiales como la resina, el vinilo, el metal o la cerámica dan forma a estas piezas.

**Figura 16.**

*“MAXX, 1999” 2021 / Michael Lau*



Nota. Acrílico sobre lienza, 224 × 184 × 9 cm / Figura obtenida de Artsy.net.

Dentro de este campo, los art toys operan como superficies narrativas. A través de sus formas transmiten mensajes directos que pueden incluir humor, crítica, ironía, gestos reivindicativos o referencias a problemáticas culturales actuales. El surgimiento del movimiento moderno de los art toys se consolidó a finales de la década de 1990, con Michael Lau como figura central. Artista de Hong Kong, su trabajo en pintura, escultura y diseño lo posicionó como uno de los principales impulsores del vinilo urbano. El contexto en el que se desarrolló su obra fue clave, Hong Kong atravesaba entonces un periodo de intensa industrialización, exportando grandes cantidades de juguetes a mercados internacionales; esa cercanía con la producción masiva permitió que Lau explorará los límites entre el juguete comercial, la cultura urbana y la creación artística.

**Figura 17.**

*'Gardener' 1999 / Michael Lau*



Nota: Figura obtenida de hypebeast.

En 1999 presentó la serie Gardener, compuesta por 99 figuras de aproximadamente 30 cm y exhibida en el Centro de Artes de Hong Kong. Esta muestra marcó un punto de inflexión en el movimiento, al demostrar que las figuras podían operar como piezas artísticas completas, cargadas de intención formal y conceptual, y no únicamente como productos derivados de la cultura popular. Desde entonces, los art toys continuaron expandiéndose hacia galerías, museos y comunidades de coleccionistas, consolidando un espacio propio dentro del panorama visual contemporáneo.

## 5.2. Referentes

### 5.2.1. *Los juguetes como referentes visuales*

Los juguetes que sirven de punto de partida en este proyecto fueron escogidos por su carga afectiva y por el papel que desempeñaron en la formación del imaginario de la infancia. Más que simples objetos, se entienden aquí como símbolos culturales y emocionales, depositarios de recuerdos que resurgen transformados a través del proceso artístico. La nostalgia actúa como un impulso creativo que permite resignificar estas figuras, reconociendo en ellas tanto su valor personal como su potencia estética.

Las Littlest Pet Shop constituyen una referencia esencial por su relación con la ternura, la empatía y la idea de compañía. En el proyecto, esta influencia se traduce en la presencia de pequeñas mascotas que acompañan a las muñecas, evocando vínculos afectivos y el deseo de cuidar. Estas figuras, reconocibles y amables, funcionan como contrapunto dentro de una propuesta que oscila entre la delicadeza y lo inquietante.

Las Bratz, por su parte, aportan una mirada ligada a la autoexpresión y al juego con la apariencia. Su énfasis en el maquillaje, la moda y la actitud introduce en el proyecto una reflexión sobre la identidad como construcción visible. En las esculturas, esta influencia se refleja en el trabajo minucioso de los rostros y los vestuarios, donde los detalles se convierten en una extensión del carácter y la individualidad.

En contraste, las Monster High encarnan la dimensión de lo gótico y lo diferente. Su estética híbrida, entre lo monstruoso y lo glamuroso, inspira una exploración formal que se orienta hacia lo fragmentado, lo alterado y lo expresivo. Esta referencia se vincula también con la paleta cromática que domina la obra; rosa pastel, negro y blanco, donde conviven la ternura y la rabia, la pureza y la sombra.

Las esculturas resultantes no buscan reproducir los juguetes, sino reinterpretar su lenguaje visual. En su proceso de construcción se combinan materiales y técnicas que acentúan la idea de ensamblaje, de cuerpo compuesto, de identidad, que se recompone. Cada figura, acompañada por su mascota, se convierte en un punto de encuentro entre lo íntimo y lo cultural, entre el recuerdo y la transformación.

### **5.2.2. *Tim Burton***

Tim Burton, cineasta, ilustrador y autor, constituye un caso paradigmático de cómo las experiencias de la infancia, los juguetes no convencionales y la fascinación por lo sombrío pueden converger en una estética gótica profundamente personal. Su universo creativo, poblado por personajes inadaptados, escenarios melancólicos y atmósferas de extrañeza, se nutre directamente de sus vivencias infantiles, en las que lo marginal y lo inusual fueron asumidos como fuentes de identidad y sensibilidad artística.

Desde temprana edad, Burton mostró un interés particular por el cine de terror clásico, las figuras deformadas, los cómics oscuros y las películas de ciencia ficción de bajo presupuesto. Elementos que, lejos de ser considerados apropiados para la niñez según los cánones tradicionales, se transformaron en los pilares de una poética visual intensamente gótica y emocionalmente expresiva (McMahan, 2010). Personajes como Edward Scissorhands, Jack Skellington o Victor Van Dort condensan esta mirada: seres que combinan rasgos infantiles y monstruosos, marcados por la soledad, la incomodidad ante el mundo y la búsqueda de conexión emocional.

**Figura 18.***Personajes de Tim Burton*

Nota. Figura obtenida del Blog El mundo de Tim Burton.

Lo significativo en Burton, y aquello que se vincula directamente con este proyecto de grado, es que su obra no se limita a una estética, sino que configura una visión del mundo. En su universo, la diferencia no se reprime, sino que se celebra como origen de belleza e identidad. Sus personajes y escenarios evocan la lógica de los juguetes: cuerpos articulados, cabezas desproporcionadas, ojos vacíos y expresiones ambiguas que transforman el imaginario infantil en una experiencia estética compleja, donde lo lúdico se entrelaza con lo inquietante.

Bajo esta perspectiva, Tim Burton se presenta como un referente esencial en la resignificación de la infancia desde una sensibilidad gótica. Su trabajo evidencia cómo los objetos y símbolos no tradicionales de la niñez pueden inspirar la creación de obras tridimensionales cargadas de imaginación, melancolía y un profundo sentido de individualidad.

### 5.2.3. *KAWS*

El trabajo del artista estadounidense Brian Donnelly (*KAWS*) se distingue por una estética que combina lo lúdico, lo nostálgico y lo melancólico, convirtiendo al juguete en un símbolo de reflexión sobre la identidad y la emoción. Sus personajes, de apariencia amable y reconocible, heredan rasgos de íconos de la cultura popular; como Mickey Mouse o los Simpson, pero son transformados mediante la simplificación formal, los colores planos y los característicos ojos en forma de “X”, que introducen una sensación de vacío y silencio interior. Este gesto, aparentemente sencillo, despoja al juguete de su inocencia original y lo convierte en una figura cargada de ambigüedad afectiva.

***Figura 19.***

*KAWS FAMILY – 2021*



Nota. Figura obtenida de HIGHXTAR.

Más allá de su popularidad en el mercado del arte contemporáneo, KAWS ofrece una lectura visual que resulta pertinente para este proyecto: su obra reinterpreta el juguete como un cuerpo emocional, un objeto que conserva la ternura de lo infantil, pero al mismo tiempo evoca la soledad y la pérdida. La monumentalidad de sus esculturas y la suavidad de sus formas generan una tensión entre lo cálido y lo inquietante, una constante que resuena con la búsqueda estética de esta propuesta.

Desde este enfoque, el interés no se centra en su discurso comercial ni en la crítica al consumo, sino en la capacidad del artista para trasladar el lenguaje del juguete al campo del arte, conservando su carga simbólica. Esta operación visual y afectiva que convierte lo familiar en algo introspectivo, sirve como punto de referencia para la creación escultórica de este proyecto, donde el objeto infantil deja de ser un simple vestigio de la infancia para transformarse en una presencia sensible, capaz de condensar ternura, nostalgia y extrañeza.

#### **5.2.4. *Liliana Porter***

La obra de Liliana Porter ofrece una reflexión poética sobre la relación entre el espacio, el objeto y la condición humana. A lo largo de su trayectoria, ha desarrollado un lenguaje visual en el que las figuras miniatura; muñecos, animales, objetos decorativos o fragmentos de lo cotidiano, se enfrentan a amplios espacios vacíos, creando una tensión entre lo ínfimo y lo monumental. Este uso del espacio, donde lo diminuto adquiere protagonismo en medio de la inmensidad, constituye uno de los aportes más significativos de Porter y un punto de conexión directa con la propuesta de este proyecto.

En sus instalaciones, la artista utiliza el vacío no como ausencia, sino como un escenario cargado de sentido. Las pequeñas figuras se convierten en agentes de acción dentro de entornos

desproporcionados, realizando tareas absurdas o imposibles: barrer montañas, sostener líneas infinitas o reparar superficies inabarcables. Este contraste entre la escala del objeto y la magnitud del espacio genera una sensación de fragilidad existencial. En esta interacción, el juguete o la miniatura dejan de ser simples elementos decorativos para transformarse en vehículos simbólicos que evocan el paso del tiempo, la memoria y la vulnerabilidad.

***Figura 20.***

*Red Sand – 2018*



Nota. Figura obtenida del portal conchamayordomo.

El enfoque espacial de Porter trasciende lo puramente formal; convierte el espacio en una metáfora de la conciencia y del recuerdo. Su forma de disponer los objetos en planos amplios o vacíos sugiere la reconstrucción de escenas mentales, recuerdos o emociones que se materializan en un terreno donde el silencio y la escala dialogan. Esta manera de construir sentido a través del espacio influye directamente en este proyecto, donde las esculturas buscan también generar un entorno sensible que oscila entre la ternura y la introspección.

En conjunto, la obra de Liliana Porter demuestra cómo la manipulación del espacio puede transformar lo mínimo en trascendente. Su tratamiento del objeto cotidiano, del juguete y de la figura en miniatura, constituye un referente esencial para comprender la capacidad del arte de convertir lo doméstico y lo afectivo en una reflexión visual profunda sobre la existencia y la memoria.

### **5.2.5. *Kathie Olivas***

La obra de Kathie Olivas, artista multidisciplinar radicada en Nuevo México, se distingue por habitar el umbral entre la ternura y la inquietud. En sus pinturas y esculturas, la artista crea un universo poblado por niños y criaturas antropomórficas que, pese a su apariencia dulce, evocan una sensación de melancolía y extrañeza. Este equilibrio entre lo adorable y lo perturbador sitúa su trabajo dentro del movimiento Pop Surrealism, donde lo fantástico y lo cotidiano se entrelazan para construir narrativas visuales cargadas de ambigüedad emocional.

Sus personajes, conocidos como los Misery Children, presentan rostros infantiles, proporciones exageradas y vestimentas de época, pero también deformidades, máscaras o mutaciones animales que alteran su aparente inocencia. En ellos, Olivas materializa una reflexión sobre la fragilidad emocional y los mecanismos de defensa que se desarrollan frente a un entorno incierto u hostil. El uso de lo tierno se convierte así en un recurso crítico: la dulzura de las formas oculta una tensión interna que transforma al juguete o al niño representado en una figura ambivalente, a la vez vulnerable y poderosa.

**Figura 21.***The Girl With Two Faces*

Nota. Figura obtenida del portal artsy.

Desde el punto de vista espacial y formal, la artista utiliza escenarios amplios, desolados o en penumbra, que intensifican la sensación de aislamiento. Este contraste entre figuras diminutas y fondos vacíos acentúa la dimensión introspectiva de su obra, acercándola al territorio simbólico donde lo gótico y lo lúdico se entrecruzan. Los colores suaves y empolvados conviven con tonos sombríos, generando una atmósfera en la que la inocencia parece corrompida por la melancolía.

Kathie Olivas constituye un referente relevante para este proyecto no solo por su tratamiento visual del juguete y la infancia, sino por su capacidad para convertir esas imágenes en espacios de reflexión sobre la identidad y la diferencia. Su lenguaje estético demuestra que lo infantil puede ser un terreno fértil para explorar lo emocional, lo marginal y lo fantástico, revelando que en lo tierno también habita la sombra.

### 5.2.6. *Yoshitomo Nara*

La obra de Yoshitomo Nara ocupa un lugar fundamental en el arte contemporáneo por su capacidad de tensionar la frontera entre lo inocente y lo inquietante. A través de sus icónicas figuras infantiles de grandes cabezas y miradas ambiguas, el artista logra transformar la estética del dibujo y del juguete en un lenguaje emocional que combina ternura, rebeldía y aislamiento.

#### ***Figura 22.***

*Treasure*



Nota. Figura obtenida del portal Penta.

Sus personajes, aparentemente dulces y frágiles, encarnan una complejidad psicológica que refleja tanto la sensibilidad individual como el desencanto frente al mundo adulto. El trabajo de Nara se caracteriza por un trazo deliberadamente simple, cercano a la ilustración o al cómic, pero cargado de una fuerza expresiva que desborda la superficie. Las llamadas Nara Girls, niñas de ojos

intensos y gestos contenidos, sintetizan una contradicción: la inocencia del rostro infantil y la violencia contenida de sus actitudes. Este contraste, visible en detalles como los cuchillos ocultos o las miradas desafiantes, convierte la imagen en un espejo de la vulnerabilidad y la resistencia. En este sentido, Nara no representa a la infancia idealizada, sino a una infancia interior que persiste en la adultez: solitaria, introspectiva y consciente de su diferencia.

El universo visual del artista también incluye esculturas y espacios instalativos que evocan refugios, casas diminutas o entornos de juego alterados. Estas construcciones sugieren un retorno simbólico al interior, al espacio íntimo donde la imaginación y la memoria dialogan. Su tratamiento del color; suaves gamas pastel enfrentadas a fondos neutros o apagados, intensifica esta atmósfera entre lo afectivo y lo melancólico.

Yoshitomo Nara se convierte en un referente esencial para este proyecto por su manera de utilizar lo infantil como un lenguaje de introspección emocional. Su obra demuestra cómo el imaginario del juguete y de la figura “cute” puede convertirse en una herramienta para explorar la identidad, la soledad y la contradicción inherente al crecimiento. La dulzura, en su caso, no es un refugio ingenuo, si no un medio para hablar de la fragilidad, la diferencia y la persistencia del recuerdo.

### ***5.2.7. Ser de papel***

Ser de Papel es el nombre artístico de Natalie, cuyo trabajo se fundamenta en la creación de figuras hechas a partir de materiales reutilizables como papel, cartón y alambre; su producción destaca por la elaboración de personajes que, aunque delicados en apariencia, poseen una presencia expresiva marcada por lo gótico, lo emocional y lo narrativo. La artista trabaja desde un proceso

manual que combina modelado, ensamblaje y experimentación con texturas, otorgando a cada figura rasgos distintivos y una identidad propia.

Un elemento relevante de su obra, y que resulta significativo para esta investigación, es la manera en que entiende el acto de crear. La frase que la misma artista comparte “Me gusta pensar que así como alguien me creó, yo también creo otros seres y doy vida mediante mis manos y corazón” (Ser de Papel, 2024) resume una comprensión particular de la figura escultórica como entidad simbólica. Más que un objeto, cada pieza es concebida como un “ser” que adquiere un papel dentro de un pequeño universo personal.

***Figura 23.***

*Læ Pantera Kosmikæ*



Nota. Figura obtenida del portal ser de papel.

Este enfoque es especialmente pertinente como referente, pues establece una relación directa entre la construcción manual, el carácter íntimo de los materiales reutilizados y la presencia emocional de cada personaje. La elección de recursos simples, no limita la expresividad de las piezas, sino que potencia una estética cercana a lo artesanal y lo sensible, lo cual contribuye a la construcción de identidades visuales singulares.

## 6. Proceso

### 6.1. Metodología

La presente investigación–creación, titulada *Juguetes y Sombras*, se desarrolla desde un enfoque cualitativo y una práctica artística que entiende la creación como una forma de conocimiento sensible. El proyecto propone una exploración de la memoria infantil a través de la elaboración manual de muñecas y figuras ensambladas, donde el hacer se convierte en un medio para reconstruir simbólicamente la identidad y reflexionar sobre los vínculos entre afecto, materia y recuerdo.

El proceso metodológico combina la exploración material con la reflexión autobiográfica. A partir de la evocación de juguetes significativos, como las *Monster High*, *Bratz* y *Littlest Pet Shop*, se emprende un ejercicio de reinterpretación plástica que transforma esas referencias en nuevas figuras hechas a mano. Más que reproducir los juguetes originales, las esculturas buscan reinterpretar su carga emocional, convirtiéndolas en objetos simbólicos que condensan ternura, nostalgia y una tensión entre lo lúdico y lo inquietante.

El desarrollo de la obra se acompaña de una bitácora que funciona como herramienta de registro y reflexión. En ella se consignan pensamientos, decisiones técnicas, bocetos, observaciones y resonancias afectivas que surgen durante el proceso. Este espacio permite comprender cómo el hacer artístico se convierte en una forma de pensamiento y cómo la memoria se materializa a través del gesto.

La metodología se fundamenta en la experimentación con materiales como papel periódico, cartón, tela, alambre, porcelana fría, colbón y pintura, trabajados mediante técnicas de modelado, ensamble escultórico, costura y confección textil. Cada muñeca está construida a partir de piezas separadas, como la cabeza, los brazos, las piernas y el torso, que posteriormente se unen con

alambre o costura. Esto genera una estética fragmentada que evidencia la vulnerabilidad del cuerpo y la persistencia del objeto afectivo. Algunas figuras se acompañan de pequeñas mascotas concebidas como extensiones simbólicas del personaje.

El color tiene un papel esencial dentro del proceso. La paleta, compuesta por tonos rosa pastel, negro y blanco, busca conjugar ternura, rabia y un aire gótico que vincula la inocencia con lo perturbador. El conjunto escultórico estará conformado por cuatro muñecas de aproximadamente cuarenta centímetros de altura, cada una con un estilo de vestuario diferente pero articulado dentro de una misma atmósfera estética.

A lo largo de este proceso, la práctica artística se asume como un espacio de pensamiento y reconstrucción simbólica. Cada decisión material y formal responde a una búsqueda de sentido. El gesto de ensamblar, coser o modelar se convierte en una forma de memoria activa. En *Juguetes y Sombras*, la metodología no se limita a la producción técnica de las piezas, sino que constituye una forma de pensamiento visual donde el arte permite visitar la infancia desde una mirada contemporánea, entre lo tierno y lo inquietante, entre el recuerdo y su transformación poética.

## **6.2. Bitácora**

Las imágenes correspondientes a la bitácora registran el proceso creativo a través de bocetos, notas, referentes visuales y reflexiones personales. Debido a su carácter procesual, los registros presentan similitudes formales y conceptuales.

Figura 24.

Registro de bitácora del proceso creativo. Elaboración propia.

**¿De dónde surge la idea?** → Pracolochino, Pracolochinas.

La idea y el proceso creativo surge a partir de la observación que realice por el recuerdo en el MET (Museo Metropolitano de Arte) via Internet; descubrir este interés por las figuritas sonrientes del arte cerámico mesoamericano, específicamente aquellas provenientes de Veracruz. Estas figuras, con sus expresiones y gestos muy notorios y animados me llamaron la atención por su contraste también parecido a los muñecos Trolls, les encontré gran similitud plástica, formal y técnicamente, los fusione, tomé ciertas características de cada uno y los interprete.

Recuerdo por mi mundo, mi universo, tomar ciertos elementos, DEFINIR.

Juguetes: **Cráneos**, **Rosas** → **Tatuajes, figuras para decorar mi cuarto, anillos, ropa, accesorios, pinturas...** **Todo lo que me rodea y convivo en mi diario vivir.**

Historia, significado. **Oso de peluche gigante:** Me lo regaló alguien que me hizo mucho daño... **Cosas y seres con los cuales tengo una conexión, perancesco, lazo, etc...**

Simbología - Comunidad.

Amigurumis: Mi mamá me regalo un amigurumi de crochet con un llavero también en la misma técnica, uno es de Jack Skellingto y el otro es de Martina. **Juguetes de infancia: Señor Cara de papa, \*Monster High/Draculaura, Eland Wolf (chomoxd),**

Muñeca de Frida Kahlo: Esta muñeca de trapo hecha de rotazos de tela me la obsequiaron mi mamá y mi tía en pandemia, ellas mismas la hicieron para mí. **ORIGEN Bratz, My Scene, \*Littlest Pet Shop, My Little Pony, Homero, Los Simpson, Rugrats, Winnie Pooh y sus amigos, Baby Alive que hacía chichi y popo.**

Forma de vida. **Gustos personales.** **Creencias**

Bob Esponja. **Duermo con estos muñecos dramáticamente no los quito para nada de la cama. Los michis también duermen conmigo. Hasta 3 llegan a mimir.**

Phineas. **Winnie Pooh. Osito.**

Cajín de Gato. **Gatos de mascotas.** **Gatos y Perros de la calle.** **Gallinas y pollos.** **Plantas.** **Mis seres queridos, Mi familia.** **El barro, cultura popular.** **Amigos.** **ABucaros.** **Pola - Poker jajaja: Pa' la sed, a veces...**

**Se les da de comer a todo el que llegue.** **son del vecino pero los veo todos los días.** **Mi papá ama a las matocas.** **Parchar** **Universidad, colegio, gatos.** **Fútbol, \*Leopardo, equipo...** **La sirenita Ariel: de pequeña quería ser una sirena. XD JIJAJI**




Figura 25.

Registro de bitácora del proceso creativo. Elaboración propia.

Referentes: Artistas - Juguetes Intereses y No intereses, ¿por qué me atraen?

**Referentes / Artistas.**

\* **Otani Workshop:** Shigeru Otani es reconocido por su dominio de la cerámica, su trabajo se caracteriza por la creación de esculturas en cerámica que desafían las convenciones tradicionales de este material. Sus piezas suelen tener formas orgánicas, a menudo grotescas o humorísticas, y están llenas de simbolismo y referentes a la cultura popular y a la historia del arte. (Japón).

Aunque no utiliza juguetes de forma directa, sí que incorpora elementos que recuerdan a la infancia y a los juegos. Sus esculturas a menudo tienen un aire lúdico y naïve (ingenuidad), como si fueran creadas por un niño con una imaginación desbordante. Esta cualidad infantil, combinada con la maestría técnica de Otani, crea un contraste fascinante que invita a la reflexión sobre la naturaleza de la creatividad y la relación entre el arte y el juego.

**Elementos clave de su obra:**

\* **Cerámica:** Es su material principal, al que da un tratamiento muy personal, creando texturas rugosas y superficies irregulares.

\* **Formas orgánicas:** Sus esculturas suelen tener formas que recuerdan a cuerpos humanos, animales o plantas, pero deformadas y estilizadas.

\* **Expresión:** Sus obras transmiten una amplia gama de emociones, desde la alegría y la ternura hasta la ironía y la crítica social.

\* **Influencias:** Se inspira en la cultura popular japonesa, el arte tradicional y la historia del arte occidental.

Sus obras nos invitan a mirar el mundo con nuevos ojos y a cuestionar nuestras propias percepciones.

- \* Técnica
- \* Material.
- \* Influencias.
- \* Montaje de la obra.
- \* Arte tradicional y Ancestral.
- \* Color, tonalidad, rítmica.




Figura 26.

Registro de bitácora del proceso creativo. Elaboración propia.

\* Kathie Olivas.  
 \* Doubleparlour. Cassie y Ernie.  
 \* Karvs.  
 \* Yoshitomo Nara.  
 \* Pon Huang.  
 \* Joakim Ojanon.  
 \* Kina Crow.

**\* Kathie Olivas:**

Kathie Olivas es una artista multimedia que se antoja en la narrativa y la exploración de temas como la identidad, la soledad y el miedo. Su obra a menudo influenciada por su experiencia con un trastorno genético poco común, presenta una estética oscura y surrealista, con personajes infantiles y criaturas antropomórficas que habitan mundos postapocalípticos. A través de sus pinturas y esculturas, Olivas busca provocar una reacción emocional compleja en el espectador, combinando nostalgia e inquietud. Sus personajes, a menudo aislados y solitarios, sirven como alter egos y guías a través de realidades alternativas.

El trabajo de Olivas consiste en crear mundos imaginarios y personajes que reflejan su propia experiencia y la de la sociedad en general. A través de sus obras, ella:

**Explora temas como:** Identidad, soledad, miedo, la relación entre lo humano y lo animal, y la influencia de la cultura popular.

**Estética:** Sus obras se caracterizan por una paleta de colores oscuros, una atmósfera melancólica y una combinación de elementos realistas y surrealistas.

**Narrativa/historias:** Sus personajes y sus mundos están llenos de narrativa, invitando al espectador a interpretar y construir sus propias historias.

**Provocar:** Sus obras buscan evocar una amplia gama de emociones, desde nostalgia y empatía hasta inquietud y desconcierto.

Dada a la naturaleza de sus personajes, que a menudo son representaciones infantiles o de criaturas fantásticas esta artista realiza "Art Toys", que son figuras de diseñador o artista, son figuras coleccionables producidas en edición limitada.

Nombre, creación de personajes.  
 Tari-Otani  
 Lla-Godeilla.  
 De: Otani Workshop.




Figura 27.

Registro de bitácora del proceso creativo. Elaboración propia.

**\*Double Parloor:** Es un dúo artístico conformado por Cassie y Ernie, una pareja que crea esculturas de arcilla epoxi y esculpido a mano llenas de fantasía y humor. Cerámica / Porcelana.


Su obra es una fusión entre arte y juguetes. Crean figuras únicas, a menudo con características exageradas y colores vibrantes. Sus personajes suelen ser peculiares y melancólicos, explorando temas como la infancia, la nostalgia y la condición humana. Sus esculturas tienen una estética muy cercana al mundo de los juguetes.

**Estilo:** Su estilo es único, combinando elementos de la cultura pop, el arte folk y la fantasía.


**Temáticas:** Cráneos, rosas → Investigar, profundizar — **URGENTE**, Mezcla, Imágenes, Iconos, Símbolos, Juguetes y experiencias que me marcaron.

Explora temas universales como la infancia, la nostalgia, la soledad y la alegría. "sin la alegría no existiría la tristeza" "sin la muerte no existiría la vida". Su obra es apreciada por su originalidad, su humor y su capacidad para evocar emociones. Además, sus esculturas son muy coleccionables, lo que ha aumentado su popularidad en el mundo del arte contemporáneo.

Peculiares, melancólicas y humorísticas, creación de personajes / Loro, su mundo.



Kathie Olivas



Double Parloor  
Cassie y Ernie.



Lettie.

- \* Creación de personajes.
- \* Art Toys.
- \* Alter egos.
- \* Criaturas antropomórficas.
- \* Narrativas.

**KAWS:** Brian Donnelly, conocido artísticamente como KAWS, es un artista estadounidense que ha revolucionado el mundo del arte contemporáneo. Sus inicios se remontan al graffiti, donde comenzó a "funear" (intervenir) carteles publicitarios y vallas, alteraba imágenes o subvertía fotos de modelos de

Figura 28.

Registro de bitácora del proceso creativo. Elaboración propia.

ropa, ejemplo de esto un anuncio de Calvin Klein donde su icónico Companion da un inquietante abrazo a la supermodelo Christa Turlington. Intervenciones que recibieron el nombre de "subversions" (subversiones), le permitió crear un diálogo entre el arte callejero y la cultura popular. Su obra se caracteriza por:

**\*Subversión de la cultura pop:** KAWS fusiona el arte callejero con la cultura pop; tomando personajes, como Mickey Mouse y los Simpsons y los reinterpreta, el artista va asertando algunas de sus señas distintivas: los ojos con cruces (que simbolizan la muerte), los huesos a ambos lados de la cabeza y la manipulación de personajes aparentemente inocentes y felices, mostrados en procesos de sufrimiento y depresión.

KAWS extiende su creatividad al mundo comercial y empieza a diseñar y producir figuras de vinilo en ediciones limitadas. El protagonista de estos "juguetes" clásico Mickey Mouse y la estética cartoon. La figura se reproduce y comercializa a través de la firma japonesa Bounty Hunter. Desde entonces, diferentes versiones de Companion se han seguido produciendo.

**\*Esculturas y juguetes:** Sus figuras de vinilo, especialmente el "Companion", son coleccionables y han ganado fama.

**\*Críticas sociales:** Detrás de sus obras coloridas y llamativas, KAWS plantea reflexiones sobre el consumismo, la soledad y la sociedad contemporánea. KAWS ha evolucionado hacia un arte donde la aparente banalidad entronca con una reflexión sobre la angustia inherente a la existencia. Sus obras expresan la cualidad alienante de una sociedad, donde la necesidad de parecer siempre "feliz" oculta serios problemas de depresión y ansiedad.

**KAWS**





Figura de vinilo Companion producida por Bounty Hunter. (1999)

- \*Estética Cartoon.
- \*Serialidad.
- \*Intervención.
- \*Reinterpretación.

**Yoshitomo Nara**



Missing in Action (1999)

Figura 29.

Registro de bitácora del proceso creativo. Elaboración propia.

**Yoshitomo Nara:** Yoshitomo Nara es un artista japonés contemporáneo muy reconocido por su estilo único y conmovedor. Nara es famoso por sus pinturas y esculturas que representan a niños y niñas con expresiones faciales intensas y a menudo melancólicas. Estos personajes, a pesar de su apariencia infantil, transmiten una profunda sensación de soledad, rebeldía y madurez emocional. Sus obras suelen ser de gran formato y están realizadas con una técnica precisa y detallada.

Los temas recurrentes en su obra incluyen:

- \* **Infancia y Adolescencia:** Nara utiliza la figura del niño e infancia humana, explorando temas como la soledad, la identidad y el sentido.
- \* **La muerte:** La presencia de la muerte es constante e sentada de forma sutil a través de símbolos como cráneos.
- \* **La protesta:** Nara utiliza su arte como una forma de crítica a la sociedad contemporánea y, la alienación que experimenta los espectadores.

**Alienación:** Limitación o condicionamiento de la persona, grupo, causado por factores externos de tipo social, económica, etc.

**Utiliza o crea juguetes en su obra?** Sí, Nara ha utilizado parte de su obra. Sus esculturas a menudo tienen un aspecto infantil y juguetón, lo que contrasta con las expresiones serias y melancólicas de los personajes. Además, ha diseñado figuras de vinilo y otros objetos coleccionables que amplían su universo artístico.

**Características principales de su trabajo:**

- \* **Estilo distintivo:** Sus personajes, con sus grandes ojos y expresiones intensas, son fácilmente reconocibles.
- \* **Colores vibrantes:** Nara utiliza una paleta de colores vivos y contrastantes para crear obras atractivas y llamativas.
- \* **Influencias del manga y el anime:** Su estilo muestra influencias del manga y el anime japonés, lo que le confiere un aspecto único y reconocible.
- \* **Compromiso social:** Nara utiliza su arte como una forma de expresar sus opiniones sobre temas sociales y políticos.

**Pon Huang:** Es una artista textil taiwanesa que se especializa en lana. Una artista textil que teje sueños con lana. Pon Huang se dedica a crear piezas únicas de fieltro que establecen la conexión entre los seres humanos y sus emociones.

Conceptos como el aislamiento o la soledad, la introspección de la infancia, la rebeldía y la ironía atraviesan su trabajo; son conceptos que Nara solo puede expresar a través de la imagen. Tal y como él mismo dice: "si lo puedo explicar con palabras, no creo en la necesidad de transformarlo en pintura."

Conocidas por:

- \* **Minimalismo:** Sus diseños son limpios y sencillos, utilizando tonos suaves y pasteles.
- \* **Texturas:** El fieltro le permite crear texturas suaves invitando a la exploración sensorial.
- \* **Conexión con los sentidos:** Muchas de sus obras están inspiradas en los sentidos humanos, invitando al espectador a reflexionar sobre su propia percepción del mundo.

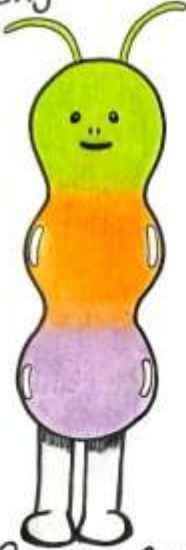
**Utiliza o crea juguetes en su obra?** Si bien no se menciona explícitamente la creación de juguetes en su obra, el carácter artesanal y lúdico del fieltro sugiere que sus obras podrían tener un elemento recreativo. El fieltro, por su naturaleza suave y moldeable se presta para crear objetos que invitan a la interacción y al juego. (obra interactiva)

- \* **Conexión con la naturaleza:** El fieltro, al ser un material natural, establece una conexión con la naturaleza y la artesanía tradicional.

Figura 30.

Registro de bitácora del proceso creativo. Elaboración propia.

Pon Huang.




Antenna Creature Series 2.020

Name: Le Le

Joakim Ojanen.

Circulo de la vida  
2.023



**Joakim Ojanen:** Es un escultor sueco nacido en 1985. Su obra se caracteriza por explorar la relación entre la naturaleza humana y sus emociones. Actualmente vive y trabaja en Estocolmo, Suecia. Las obras de Joakim Ojanen encarnan al niño interior que todos llevamos dentro. Crea un universo profundamente personal, lleno de personajes únicos que automáticamente conquistan el corazón del espectador con su sinceridad. Sus pinturas y esculturas de cerámica capturan momentos genuinos de expresión humana. Cuando se agrupan, crean narrativas delicadas y cargadas de emoción. Con un toque de humor, logran tocar un punto íntimo en la psique humana, tal vez un anhelo subconsciente por la adolescencia; el deseo de pertenecer. Pieza por pieza, cada una de las obras de Ojanen cuenta una historia sobre cómo encontrar el propio camino en el mundo y nos recuerda que está bien ser nosotros mismos.

El camino distintivo y orgánico de Ojanen como artista que era una salida creativa que despertó su interés por incluir las animaciones, los cortometrajes y los videos al dibujo, a la publicación de fanzines y a la organización. Estos esfuerzos lo llevaron a inscribirse en el programa gráfico en Konstfack, la Facultad Universitaria de Artes, en Estocolmo. Después de un par de años en busca de un lugar, se inscribió en una sesión de estudio abierto de cerámica fuera de la escuela, fue durante estas sesiones que comenzó a hacer esculturas a partir de sus dibujos. Ojanen ha desarrollado un profundo conocimiento de sus materiales. De hecho, es su relación con la pintura y la arcilla, lo que lo guía en cada una de sus creaciones. Comienza a realizar sus retratos dibujando primero un pequeño boceto. Al llevarlo al lienzo, intenta dar vida a su idea. Para comenzar sus esculturas, Ojanen va directamente a la arcilla. Una vez iniciado el proceso, deja que tome la iniciativa hasta que surge una pieza terminada.

La iconografía de Ojanen recuerda al lenguaje de los cómics. En términos pictóricos, sus obras recuerdan a las obras de Philip Guston, Keith Haring y, en ocasiones, a las pinturas surrealistas de Salvador Dalí, sin embargo, Ojanen afirma que "es peligroso mirar demasiado a un artista". En cambio, un marco de emociones estructura el proceso creativo introspectivo (intraversión; inclinación hacia el mundo interior) de Ojanen. "Trabajo mucho con los sentimientos. Diría que esa es el núcleo principal de

"Veo mi obra como un diario. Es un lugar donde escribo los sentimientos que normalmente guardo para mí"

Figura 31.

Registro de bitácora del proceso creativo. Elaboración propia.

mi trabajo. Se trata de encontrar la postura adecuada, los ojos adecuados, la sonrisa, etc., para capturar algo que no podría inventar en mi mente. Se trata de intentarlo hasta que obtenga algo que me parezca correcto."

**Kina Crow:** La artista utiliza su arte como una forma de conectar con otros. Su estilo único, experiencias, se caracteriza por su vulnerabilidad, humor y sentido humano. A través de su trabajo, busca explorar sus reflexiones con el mundo.

**\*Vulnerabilidad y humor:** La artista utiliza su arte como una forma de conectar con otros. Su estilo único, experiencias, se caracteriza por su vulnerabilidad, humor y sentido humano. A través de su trabajo, busca explorar sus reflexiones con el mundo.

**\*Estilo distintivo:** Ha desarrollado un estilo único y reconocible, caracterizado por figuras con cabezas grandes, centrada en el comportamiento humano.

**\*Evolución Constante:** Aunque su estilo es distintivo, reconoce que evoluciona con el tiempo y disfruta experimentando con nuevos materiales y técnicas.

**\*Influencias personales:** Su estilo está fuertemente influenciado por su experiencia de vida, su educación autodidacta y su carrera en la industria cinematográfica.

**\*Motivación interna:** Crea arte porque le apasiona y encuentra en él, una forma de explorar su propia psicología y comprender el mundo que la rodea.

**Elementos clave de su estilo:**

**\*Figuras con cabezas grandes:** simbolizan la infancia, la inocencia y la introspección.

**\*Texturas:** Aportan profundidad y riqueza a sus obras, creando una sensación táctil.

**\*Temática centrada en el comportamiento humano:** Explora temas como la identidad, las relaciones y las emociones.

**\*Humor:** Utiliza el humor para conectar con el espectador y hacer que su arte sea más accesible.

**Motivaciones y Objetivos:**

**\*Comunicación personal:** Busca conectar con otros a través de su arte, creando un sentido de comunidad.

**\*Expresión artística:** Utiliza el arte como una forma de expresar sus experiencias y emociones.

**\*Desarrollo profesional:** Aspira a construir una carrera en el mundo del arte, seguir creciendo como creadora.

**\*Kina Crow.**

**\*Montaje.**

**\*Puesta en escena.**

"Su juventud había desaparecido."

Se despertó y descubrió que su juventud había desaparecido. Pero no era la ausencia de su jovencita lo que realmente la molestaba, sino el hecho de que la pequeña perra ni siquiera se hubiera molestado en despedirse.

Mi obra es una exploración de la abundante magia y el deleite que encuentro en el hecho de estar vivo. No puedo pensar en nada más sublime, y a la vez, ridículo, que experimentar la gran bendición de ser humano en este universo infinito. Caebró, este fenómeno creando mi propio pequeño mundo en arcilla y pintura.


"Creo que evolucionará, ya lo ha hecho con los años, pero lo que me gusta de mi estilo es que es, sin duda, distintivo. Trabajo en un par de medios diferentes y actualmente estoy trabajando en un nuevo conjunto de trabajos en un nuevo medio, pero hay un hilo conductor en todo lo que hago y, como artista en activo, creo que eso es algo bueno y útil!"



Figura 33.

Registro de bitácora del proceso creativo. Elaboración propia.

# Sr. Cara de Papa.



El señor Cara de Papa (Mr. Potato Head) es un juguete icónico que ha estado en el mercado desde 1952, convirtiéndose en uno de los juguetes más reconocibles y queridos, su historia refleja innovación en el diseño de juguetes y también un ejemplo temprano de marketing dirigido a niños.

**Orígenes y Creación.**  
El señor cara de papa fue inventado por George Lerner, un diseñador de juguetes estadounidense, a finales de los años 1940. Inicialmente Lerner diseñó pequeños accesorios como ojos, narices y bocas y sombreros, que los niños podían colocar en vegetales reales para darles apariencia de caras. Sin embargo, esta idea no fue bien recibida en un primer momento, ya que durante los años de la posguerra, la comida era considerada un recurso valioso y "desperdiciarla" para jugar no era bien visto.

A pesar de esto, Lerner encontró un aliado en la empresa Hasbro, que compró su idea y desarrolló el concepto de un "cara de papa" en un juguete comercial. En 1952, el señor Cara de Papa fue lanzado oficialmente y fue el primer juguete en contar con una campaña publicitaria en TV dirigida directamente a niños, algo innovador en su época.

**El primer señor Cara de Papa:** La primera versión del juguete consistía solo en las piezas de plástico (ojos, orejas, nariz, boca, sombrero, etc.) que los niños debían colocar en una papa o vegetal real. Sin embargo, en 1964, Hasbro comenzó a incluir una "cabeza" de plástico (una papa de plástico) en lugar de una papa real, debido a preocupaciones de higiene y para hacer el juguete más duradero y atractivo para los padres.

**Evolución y Cambios.**

1. Incorporación de cuerpo de plástico (1964): se agregó un cuerpo de plástico en forma de papa para que los niños no usaran vegetales reales, haciendo el juguete más práctico y popular.
2. Nueva imagen y rediseño (1980s): Durante la década de 1980, el diseño del señor cara de papa se hizo más grande y colorido, adaptándose a las tendencias y preferencias de los consumidores de la época. También se hicieron versiones de personajes, como la señora cara de papa y accesorios adicionales.
3. Popularidad en el cine (Toy Story): La franquicia de Toy Story de Disney-Pixar (1995) incluyó al señor Cara de Papa como uno de sus personajes secundarios, lo que impulsó aún más su popularidad. Esto introdujo el juguete a nuevas generaciones de niños.
4. Actualización (2021): En 2021, Hasbro anunció una actualización simple pero significativa: la creación de un juguete que permite a los niños crear sus propias caras de papas.

**Propósito:** El propósito del señor Cara de Papa (Mr. Potato Head) ha sido, desde sus inicios, fomentar la creatividad, imaginación y habilidades motoras de los niños, permitiéndoles construir y personalizar personajes de una manera sencilla y divertida. Este juguete invita a los niños a explorar su creatividad mediante la creación de diferentes expresiones faciales, combinaciones de partes de educación y configuración de medios de entretenimiento de su papa en algo único cada vez.

**Ficha Técnica de Cara de Papa.**

- \* Nombre: Cara de papa (Originalmente Mr. Potato Head).
- \* Fabricante: Hasbro.
- \* Año de lanzamiento: 1952.
- \* Edad recomendada: A partir de 2 años.
- \* Material: Plástico (para el cuerpo y piezas intercambiables).

**Dimensiones y peso.**

- \* Altura: Entre 12 y 15 cm aproximadamente (puede variar según la versión).
- \* Peso: Alrededor de 150 gramos, dependiendo de la cantidad de accesorios incluidos.

**Componentes principales.**

- \* Cuerpo principal: figura hueca en forma de papa de color marrón claro o beige.
- \* Piezas intercambiables: Varían según la versión, pero generalmente incluyen:
  - \* Ojos: Una o más opciones de ojos expresivos.
  - \* Sombrero o gorro.
  - \* Nariz.
  - \* Boca (en distintas expresiones faciales).
  - \* Brazos (1 o 2).
  - \* Zapatos.
  - \* Orejas.
- \* Orificios de inserción: Varios en el cuerpo principal, donde los niños pueden encajar las piezas, permitiendo diferentes combinaciones.

**Funcionalidad.**

- \* Personalización: Todas las piezas son intercambiables, lo que permite a los niños combinar ojos, bocas y otros accesorios para crear diferentes expresiones y personajes.
- \* Compatibilidad: Algunas versiones recientes permiten que las piezas de otros personajes (como la señora cara de papa) sean intercambiables.


**Propósitos y Beneficios.**

- \* Fomentar la creatividad.
- \* Exploración emocional.
- \* Desarrollo de habilidades motoras.

Figura 34.

Registro de bitácora del proceso creativo. Elaboración propia.

# Littlest Pet Shop.



Los Littlest Pet Shop (LPS) son una línea de juguetes creada por la empresa de juguetes Kenner, que fue lanzada por primera vez en 1992. Desde entonces, la línea ha evolucionado y se ha expandido, pasando por varios rediseños, nuevas series y adaptaciones modernas, convirtiéndose en una franquicia popular entre los niños de varias generaciones.


**Orígenes y Primera Generación (1992)**  
 Los LPS fueron creados por Kenner, que más tarde fue adquirida por Hasbro. La primera versión de estos juguetes consistía en figuras de animales con características simples y realistas. Los sets incluían accesorios y "casitas" para los animales, como pequeñas jaulas, habitats y áreas de juego, que permitían a los niños simular el cuidado y la interacción con mascotas en miniatura. Las figuras originales tenían una apariencia más realista y eran rígidas, sin partes móviles, pero venían en sets temáticos (como Veterinaria o Parque). Estos primeros sets fueron populares, aunque sus figuras eran más limitadas en estilo y expresividad que las versiones posteriores.

**Segunda Generación y Rediseño (2005)**  
 En 2005, Hasbro relanzó la marca con un rediseño completo que hizo a los LPS mucho más distintivos. En esta nueva generación las figuras adquirieron una apariencia mucho más estilizada y adorable, con cabezas más grandes y ojos exagerados, parecidos a los de los personajes del anime. Esta versión se volvió extremadamente popular entre los niños, en parte debido a su esencia de "animálitos adorables" que se destacaba entre otros juguetes. Esta generación incluyó una gran variedad de especies, colores y estilos. Además, se introdujeron mecanismos simples para hacer que las cabezas de las figuras se movieran o "butaran", lo que les dio más interactividad.

**Expansión de la Franquicia (2008-2015)**  
 A partir de 2008, Hasbro comenzó a expandir LPS con nuevas líneas de juguetes, accesorios y una serie de T.V. animada. La serie titulada LPS se lanzó en 2012 en colaboración con Discovery Family y presentaba una tienda de mascotas mágica donde los animales podían hablar y vivir aventuras. Este programa ayudó a popularizar aún más la franquicia, presentando personajes con personalidades definidas y atractivas. Hasbro también desarrolló una aplicación móvil en la que los jugadores podían coleccionar y cuidar mascotas virtuales, aprovechando la tendencia de los juegos digitales para niños.

**Evolución Reciente y Adaptaciones Modernas**  
 En los últimos años, LPS ha pasado por varios rediseños para mantenerse actual y atractivo para las nuevas generaciones. Los juguetes ahora vienen en diferentes tamaños, estilos y colores, y la franquicia sigue expandiéndose con nuevas personalidades y colecciones. La serie animada también ha tenido varias renovaciones y se han lanzado más aplicaciones móviles para integrar el juego físico y digital. Hasbro incluso ha probado diferentes estilos de animación y narrativa para modernizar la historia de LPS, manteniéndola relevante y atractiva para los niños de hoy.

**Propósito:**  
 El propósito de LPS ha sido, desde su creación, fomentar la creatividad, la imaginación y el cuidado hacia los animales en los niños, permitiéndoles crear historias y escenarios en torno a sus pequeñas mascotas. Además de brindar entretenimiento, los juguetes buscan inculcar valores positivos, como la responsabilidad y el respeto hacia los animales, al permitir que los niños simulen el cuidado de sus propias "mascotas".



**Ficha técnica de Littlest Pet Shop.**

- \* Nombre: Littlest Pet Shop (LPS)
- \* Fabricante: Hasbro (anteriormente Kenner)
- \* Año de lanzamiento: 1992 (relanzado en 2005 con nuevos diseños)
- \* Edad recomendada: 4+ años.
- \* Material: Plástico resistente y pintado (con piezas metálicas en general).
- \* Dimensiones y Peso:
  - \* Altura: Las figuras tienen un tamaño promedio de 2 a 5 cm de altura, aunque pueden variar según el personaje.
  - \* Peso: Las figuras individuales suelen pesar alrededor de 20-30 gramos; los sets completos pueden variar en peso.
- \* Componentes Principales:
  - \* Figuras de Animales: Figuras de mascotas en miniatura que representan diferentes especies, como gatos, perros, aves, etc. Las figuras suelen tener ojos grandes y expresivos, y cabezas que pueden girar o moverse.
  - \* Accesorios: Incluyen pequeños accesorios de cuidado y juego como tazones de comida, camas, juguetes, jaulas y habitats. Algunos sets más grandes pueden incluir casitas o escenarios temáticos para crear un entorno de juego más completo.
  - \* Piezas Articuladas: En versiones modernas, algunas figuras tienen cabezas o partes del cuerpo móviles, permitiendo a los niños colocarlas en diferentes posiciones.
- \* Diseño y Estética:
  - \* Estilo Visual: Cuerpos pequeños con cabezas grandes y ojos exagerados, en un estilo muy "kawaii" o adorable, inspirado en el diseño de personajes de anime.
  - \* Colores: Colores brillantes y llamativos, en tonos pastel y vivos, con detalles pintados a mano en los ojos y partes del cuerpo para dar personalidad a cada personaje.
- \* Coleccionismo: Las mascotas suelen estar numeradas y existen cambios de personajes, lo que invita a los niños a coleccionar y ampliar su serie de figuras.

Figura 35.

Registro de bitácora del proceso creativo. Elaboración propia.

**Bratz.**

Las Bratz son una línea de muñecas creadas por MGA Entertainment y lanzadas en el 2001. Estas muñecas rápidamente se hicieron populares gracias a su estilo audaz, moderno y distinto, convirtiéndose en una alternativa a las tradicionales muñecas de moda, como Barbie. Las Bratz se destacaron por su diseño único y fueron pioneras en el mercado de muñecas para una generación que buscaba algo nuevo, diverso y representativo de la cultura juvenil.

**Orígenes y Creación**  
La idea de las Bratz fue concebida por Carter Bryant, un diseñador que en ese entonces trabajaba para MGA Entertainment. Inspirado por la moda urbana y las tendencias juveniles, Bryant desarrolló una línea de muñecas que reflejara los estilos de moda actuales y un aspecto diferente al de las muñecas convencionales. Así, las Bratz debutaron en 2001 con sus cuatro personajes originales: Yasmin, Cloe, Sasha, y Jade.

**Características Únicas de las Bratz**  
Las Bratz se diferenciaron de otras muñecas por su estilo característico, que incluía:  
 \* **Cabezas grandes y ojos expresivos:** con rasgos faciales exagerados, como labios gruesos y ojos grandes.  
 \* **Moda juvenil y moderna:** Cada muñeca vestía atuendos que reflejaban las tendencias urbanas, con ropa que incluía mezclillas, telas brillantes, accesorios llamativos y calzado de moda.  
 \* **Estilo diverso y multicultural:** Las muñecas representaban distintos orígenes étnicos y estilos, promoviendo la inclusión y diversidad.

**Crecimiento y Popularidad**  
Las Bratz se volvieron increíblemente populares en los primeros años de su lanzamiento, capturando la atención de niñas que buscaban un estilo más moderno y audaz en sus muñecas. MGA Entertainment lanzó varias ediciones temáticas, como Bratz Rock Angels, Bratz Tokyo - a - 60 - 60, y Bratz Forever Diamonds, que expandieron el universo de las Bratz y consolidaron su lugar en el mercado de muñecas.

En 2005, las Bratz ya ocupaban una posición destacada, compitiendo con Barbie de Mattel, y generando una línea completa de productos: ropa, videojuegos, una serie animada, películas, y hasta una línea de moda.

**Evolución y Relanzamientos**  
A lo largo de los años, las Bratz han pasado por varios rediseños para adaptarse a los cambios en el mercado. En 2015, MGA relanzó las Bratz con un estilo más amigable y colorido, enfocado en reflejar valores positivos y saludables. Sin embargo, esta versión no tuvo el mismo éxito y en 2016 la marca fue descontinuada brevemente. En 2018, MGA Entertainment decidió relanzar las Bratz con un enfoque en la nostalgia, regresando a los diseños y estilo originales que las hicieron populares, y enfocándose en el público que creció con ellas.

**Legado y Cultura Pop**  
Las Bratz han dejado un impacto duradero en la cultura pop. Han sido reconocidas por su estilo audaz y por ser pioneras en diversificar la representación en las muñecas de moda, influyendo en las tendencias de juguetes y en las marcas de moda de muñecas. Hoy en día, las Bratz son vistas como un símbolo de los años 2000, y la marca sigue atrayendo a coleccionistas y a quienes buscan una representación con un estilo alternativo en el mundo de las muñecas.

**Propósito:** El propósito de las Bratz ha sido, desde su creación, ofrecer una alternativa moderna y diversa en el mundo de las muñecas de moda, reflejando las tendencias juveniles y fomentando la autoexpresión en las niñas y adolescentes. A diferencia de otras muñecas más tradicionales, las Bratz fueron diseñadas para empoderar a las jóvenes con un estilo audaz y con personajes que representaban distintos orígenes y culturas, promoviendo la aceptación e inclusión.

**Ficha Técnica de Bratz.**  
 \* **Nombre:** Bratz.  
 \* **Fabricante:** MGA Entertainment.  
 \* **Año de Lanzamiento:** 2001.  
 \* **Edad recomendada:** 6 años.  
 \* **Materiales:** Plástico (cabeza y cuerpo) y telas (ropa y accesorios).  
**Dimensiones y Peso.**  
 \* **Altura:** Aproximadamente 25 cm.  
 \* **Cabeza:** De tamaño grande en proporción al cuerpo, con una forma ovalada.  
 \* **Peso:** Varía según el modelo y accesorios, entre 200 y 250 gramos.  
**Componentes Principales.**  
 \* **Cabeza articulada:** La cabeza es más grande que el cuerpo, lo que les da su característica apariencia; en muchas versiones, es móvil y permite girar para la posición.  
 \* **Cuerpo Articulado:** Incluye puntos de articulación en brazos, piernas y torso, lo que permite diversas posiciones para mayor interactividad.  
 \* **Rostro Característico:** Las muñecas Bratz se caracterizan por sus grandes ojos expresivos, pestañas gruesas y labios voluminosos, con maquillaje y detalles pintados que representan diferentes estilos de moda.  
 \* **Cabello sintético:** Hecho de materiales sintéticos, diseñado en distintos colores y estilos; suele ser largo y permite peinarse en diferentes formas.  
 \* **Ropa y Ropa:**  
 \* **Ropa intercambiable:** Las Bratz vienen con atuendos modernos inspirados en la moda urbana y juvenil, que incluyen vestidos, jeans, chaquetas, tops, y accesorios adicionales.  
 \* **Calzado y accesorios:** Cada muñeca incluye calzado único (generalmente con tacones o botas) y accesorios como bolsos, gafas, gorros, y joyería.  
 \* **Setes Temáticos:** Algunas versiones incluyen sets adicionales como escarpetas, auriculares, o mobiliario, especialmente en ediciones especiales o temáticas.

*Figura 36.**Registro de bitácora del proceso creativo. Elaboración propia.*

Figura 37.

Registro de bitácora del proceso creativo. Elaboración propia.

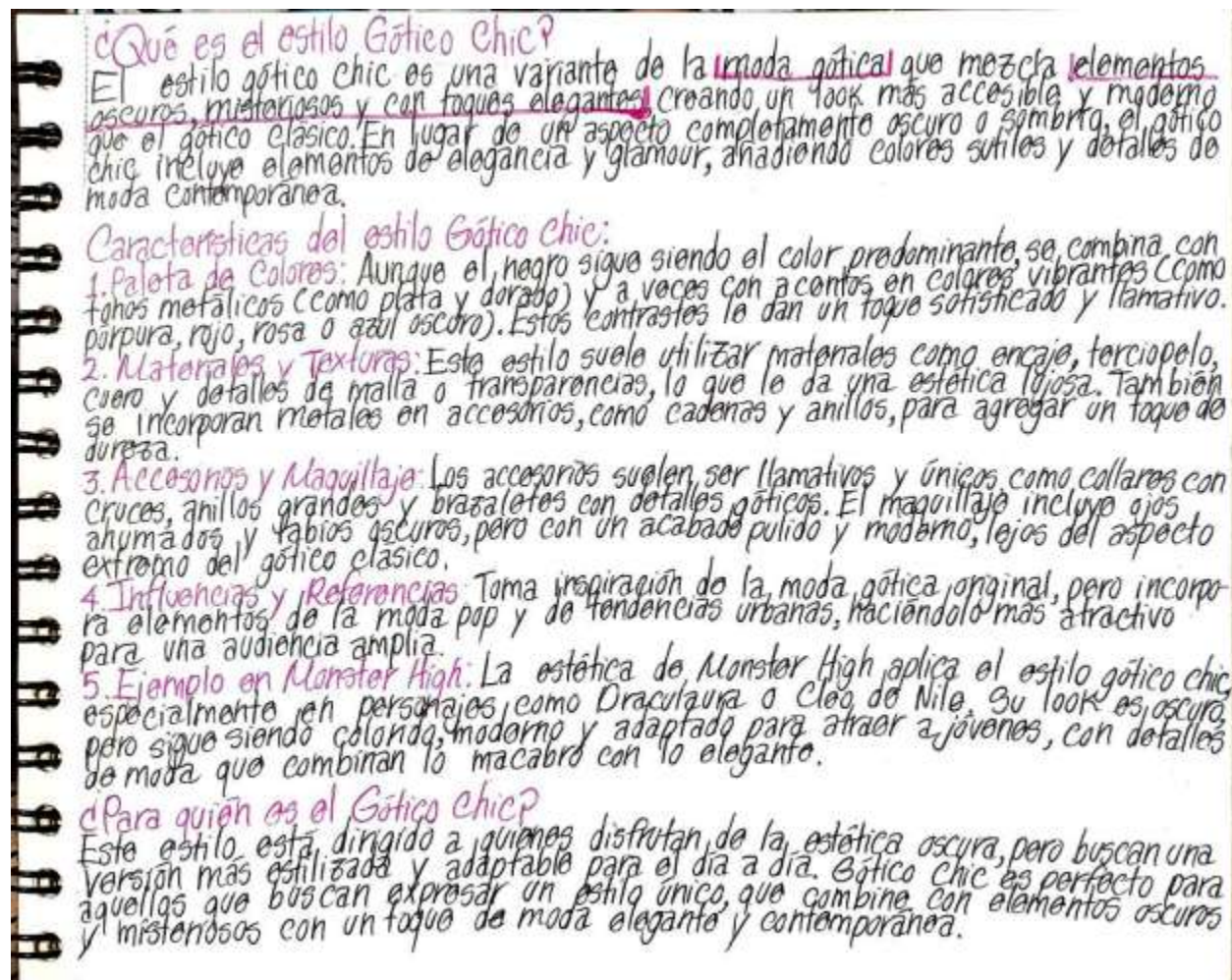


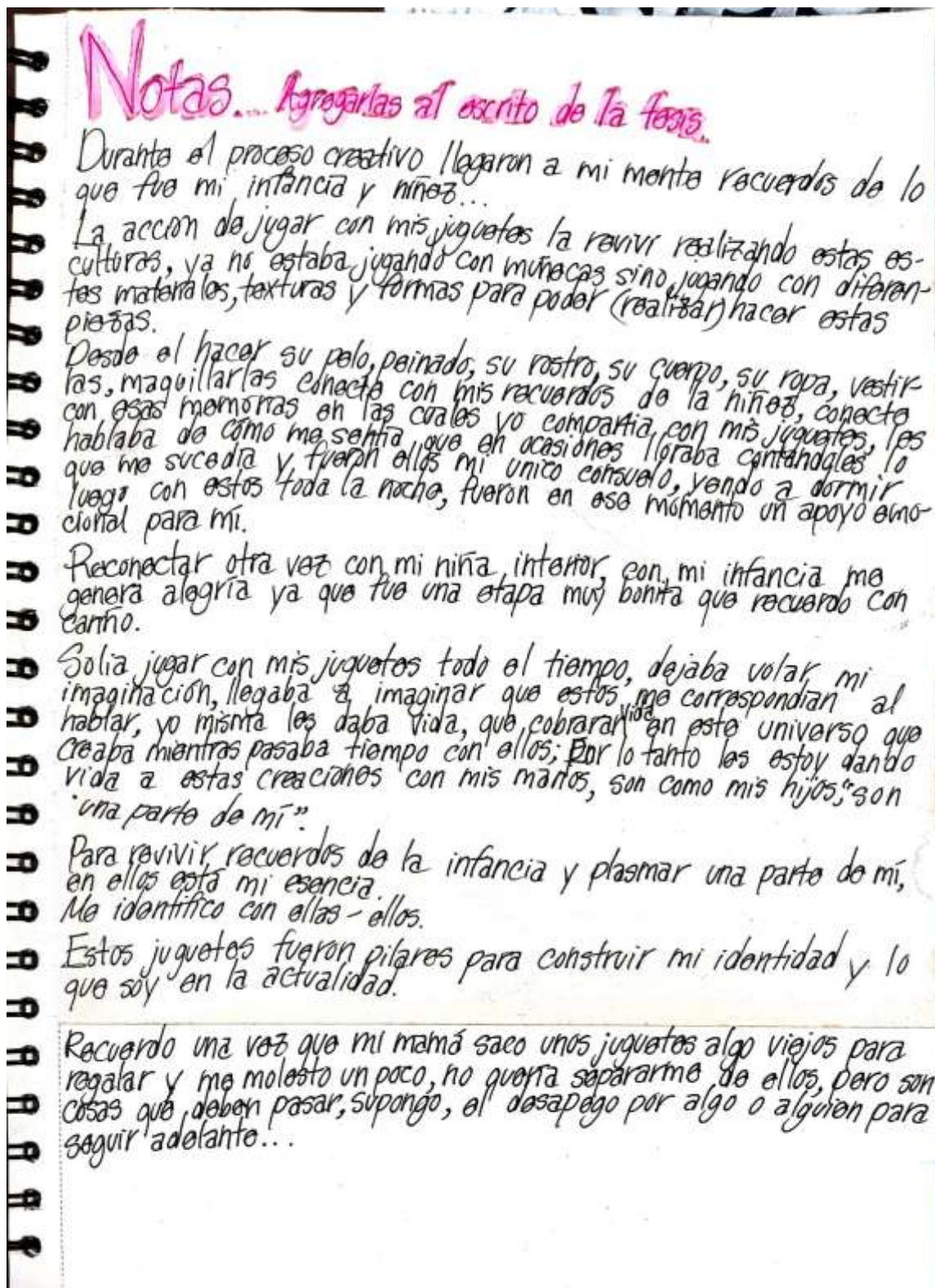
Figura 38.

Registro de bitácora del proceso creativo. Elaboración propia.



Figura 39.

Registro de bitácora del proceso creativo. Elaboración propia.



### 6.3. Exploraciones y Pruebas Iniciales

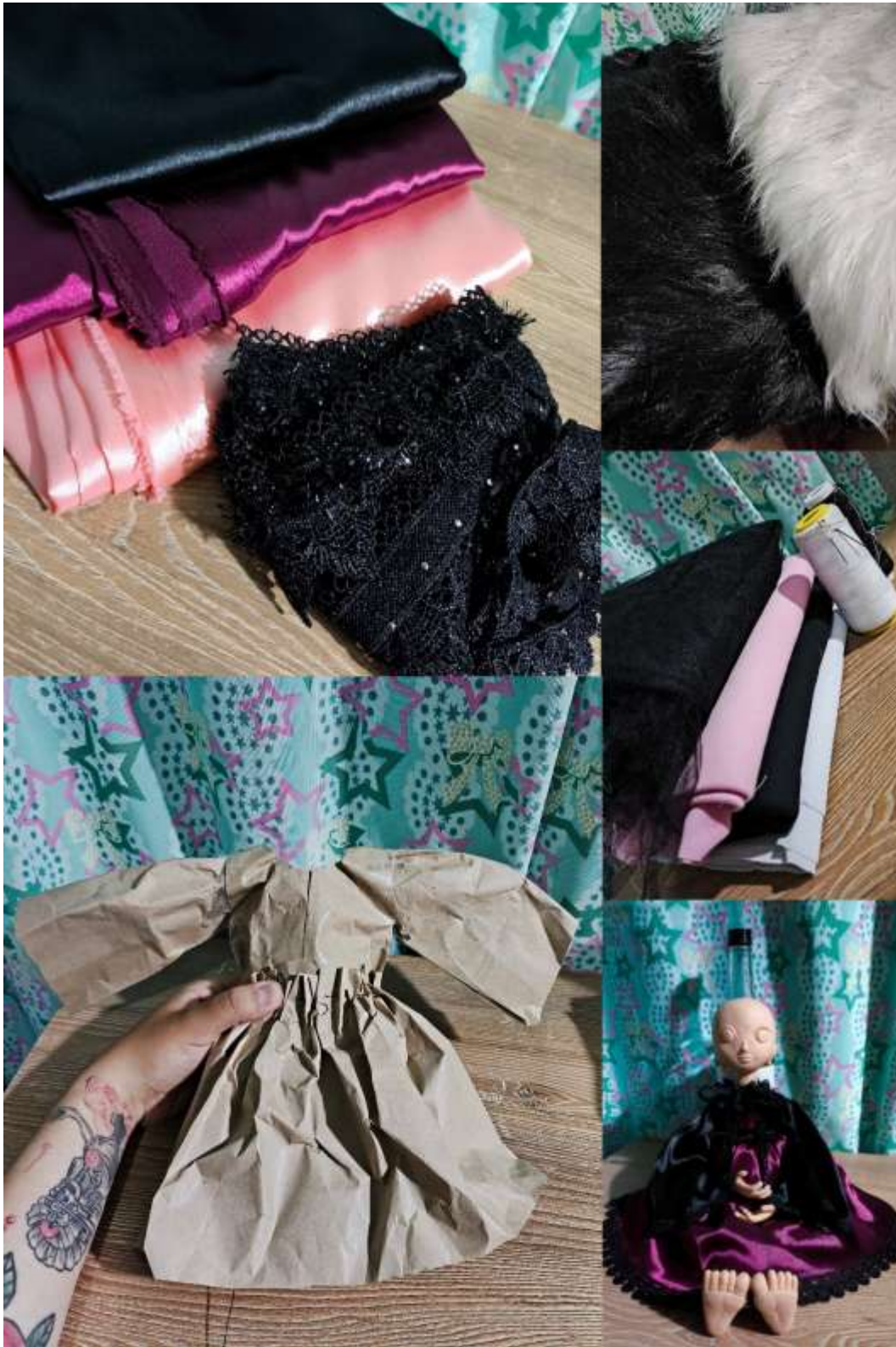
*Figura 40.*

*Materiales*



**Figura 41.**

*Vestido, molde del vestido y sus materiales*



*Figura 42.*

*Pelucas*



**Figura 43.**

*Prototipo cabeza*



*Figura 44.*

*Prototipo torso*



*Figura 45.*

*Prototipo cuerpo entero*



**Figura 46.**

*Prototipo*



*Figura 47.*

*Prototipo completo*



**Figura 48.**

*Soporte de las muñecas y manteles*



*Figura 49.*

*Proceso cabeza*



*Figura 50.*

*Proceso cuerpo*



*Figura 51.*

*Ensamblaje de las extremidades*



*Figura 52.*

*Brazos y Piernas*



*Figura 53.*

*Proceso de manos 1*



*Figura 54.*

*Proceso de manos 2*



*Figura 55.*

*Ensamblaje de brazos y piernas*



*Figura 56.*

*Pies y zapatos*



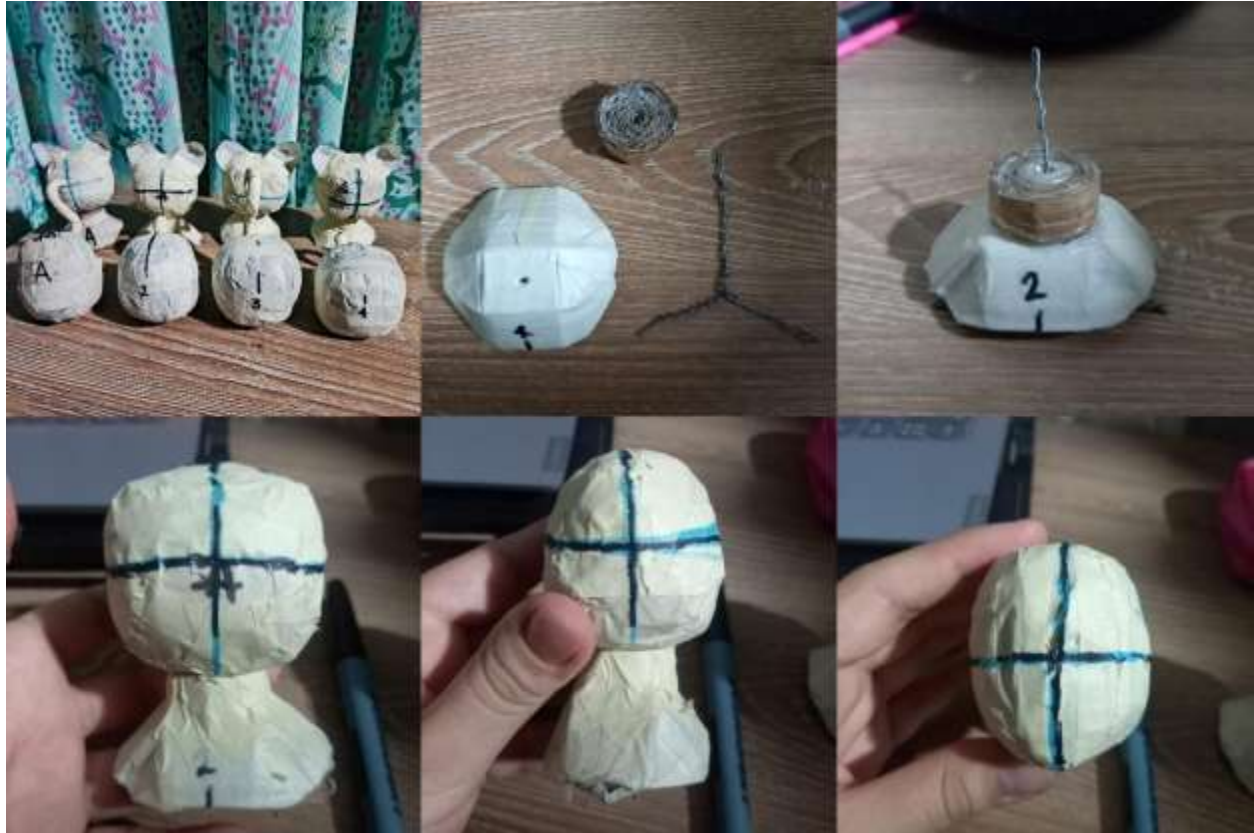
*Figura 57.*

*Cuerpo ensamblado*



*Figura 58.*

*Esqueleto de las mascotas*



*Figura 59.*

*Mascota ensamblada*



*Figura 60.*

*Finalización de las mascotas*



*Figura 61.*

*Detalles finales de las muñecas*



## 7. Propuesta plástica

La propuesta plástica “Juguetes y Sombras” se materializa en una instalación compuesta por cuatro muñecas escultóricas, pensadas como piezas centrales de un montaje que articula memoria, infancia y estética gótica. La obra vincula el juego y el recuerdo y muestra cómo las emociones nos acompañan a lo largo de la vida.

La instalación se organiza mediante cuatro módulos o pilares de color blanco, cada uno con unas dimensiones de 1 metro de alto por 60 cm de ancho, los cuales funcionan como soportes para la presentación de las piezas. Estos módulos presentan una estructura formal sencilla, pensada para no sobrecargar el montaje ni distraer la atención del espectador.

### *Figura 62.*

#### *Módulos y marcos*



Dos de las piezas incorporan marcos de color negro, con dimensiones de 45 cm de alto por 20 cm de ancho, inicialmente pensados para ser colgados en la pared. Estos marcos se integran finalmente al montaje tridimensional, aportando dinamismo, fuerza visual y una nueva lectura espacial. La disposición de los módulos permite que el espectador pueda rodear la obra, observarla desde distintos ángulos y detenerse en los detalles de cada muñeca. Cada estructura incorpora un mantel textil, el cual establece una conexión con la obra y material de la obra.

Cada muñeca tiene una altura aproximada de 40 cm por 15 cm de ancho, incluyendo vestuario y accesorios, y ha sido elaborada mediante técnicas mixtas de costura, modelado y ensamblaje. Sus rasgos, maquillajes y vestuarios remiten a la estética gótica, al tiempo que conservan una dulzura ambigua propia de los juguetes infantiles. Dos de las figuras se acompañan de pequeñas mascotas —gatos— o personajes secundarios de aproximadamente 15 cm de altura por 10 cm de ancho, cuya presencia amplía las posibilidades narrativas de cada escena y refuerza la construcción de un mundo íntimo y personal.

Aunque las cuatro muñecas conservan ciertas similitudes formales, cada una es distinta y única. Cada figura representa una emoción fundamental asociada a la infancia y a la experiencia humana: alegría, enojo, tristeza y un estado emocional de carácter introspectivo y sereno. Estas emociones se expresan principalmente a través del color y el diseño del vestuario.

La muñeca que representa la tristeza viste tonos azul oscuro, evocando melancolía; la que representa el enojo utiliza un vinotinto profundo que transmite fuerza y tensión; la que representa la alegría tiene un color fucsia vibrante y llamativo; mientras que la muñeca introspectiva —vinculada a la contemplación— viste tonos pastel, específicamente un rosado salmón, más suave y equilibrado.

Cada vestido posee un diseño propio, reafirmando la singularidad de cada personaje. El maquillaje de las muñecas ha sido realizado con el mismo maquillaje que utiliza la autora, incorporando detalles como pestañas postizas, uñas pintadas en manos y pies, aretes y perforaciones corporales, así como tatuajes en los brazos, rasgos que funcionan como elementos de autorretrato y refuerzan la relación entre identidad y obra. Las botas, elaboradas en cartón y tela con apariencia de cuero, complementan la construcción artesanal de las piezas.

### 7.1. Obra final y montaje en sala

Instalación en sala: Sala Macaregua de la sede UIS Bucarica, inauguración 29 de noviembre de 2025.

#### *Figura 63.*

*Obra en sala*



*Figura 64.*

*Obra en sala*



*Figura 65.*

*Obra en sala*



**Figura 66.**

*Detalles de la obra en sala*



*Figura 67.*

*Detalles de la obra en sala*



**Figura 68.**

*Detalles de la obra en sala*



*Figura 69.*

*Detalles de la obra en sala*



## 8. Conclusiones

Realizar este proyecto significó mucho más que crear una serie de muñecas; fue un proceso de encuentro conmigo misma, con mis emociones, mis heridas y mis recuerdos. A través de cada figura, pude reconocer partes de mí que antes estaban silenciadas o fragmentadas, y darles un lugar dentro de mi historia.

Comprendí que crear es también una forma de sanar. Al construir, coser y ensamblar cada muñeca, sentí que también estaba reconstruyendo aspectos internos que necesitaban cuidado. El arte se convirtió en un espacio donde pude transformar lo doloroso en algo bello, y lo vulnerable en algo digno de ser mostrado.

Cada muñeca terminó siendo un reflejo simbólico de mis procesos personales: del miedo, la ternura, la pérdida, la fuerza y la transformación. A través de ellas entendí que lo frágil no significa débil, y que lo roto puede ser una forma distinta de estar completo.

Este trabajo también me ayudó a reconciliar la artista con la persona, a entender que mi sensibilidad no es un obstáculo, sino una herramienta para mirar el mundo de una manera más profunda. Aprendí a valorar la oscuridad como parte esencial de mi estética y de mi identidad, reconociendo que en ella también habita la belleza.

En cada muñeca salvé una emoción, un recuerdo o una parte de mí que necesitaba permanecer. Este proyecto fue, en ese sentido, un acto de amor hacia mi propia historia.

Hoy siento que mi obra tiene voz propia, que habla de mí, pero también de lo humano en general: de la necesidad de sanar, de cuidar y de recordar.

Al finalizar este proceso, entiendo que no busco solo hacer arte, sino habitarme a través de él. Mis muñecas son mi manera de decir: lo que se repara con las manos también se repara en el alma.

A partir de este proyecto, surge la posibilidad de continuarlo mediante una línea de art toys, concebidos como piezas artísticas únicas que prolongan el universo simbólico de las muñecas.

Este nuevo desarrollo permitiría explorar la relación entre arte, diseño y memoria, manteniendo la carga emocional y estética del estilo gótico, pero trasladándola a un formato contemporáneo y coleccionable. Cada pieza se realizaría mediante una producción manual que parte desde cero, en la cual los materiales se transforman poco a poco, reflejando el mismo proceso de reconstrucción y metamorfosis presente en la obra original.

Se plantea la posibilidad de desarrollar una ampliación del formato escultórico, donde las muñecas evolucionen desde su escala íntima hacia esculturas de gran tamaño o a escala real. Este crecimiento permitiría profundizar en la carga simbólica de las piezas, otorgándoles una corporeidad más contundente y una presencia capaz de transformar el espacio expositivo.

La propuesta contempla la posibilidad de concebir estas esculturas como parte de una instalación de gran formato, en la que las personas puedan habitar el entorno o integrarse físicamente con las obras. De este modo, la relación con el público dejaría de ser solo contemplativa para volverse experiencial, permitiendo que el espectador participe del universo simbólico y emocional que dio origen a las muñecas.

### Referencias Bibliográficas

- Bachelard, G. (1957). *La poética del espacio*. Fondo de Cultura Económica.
- Benjamin, W. (2015). *Juguetes*. Casimiro Libros.
- Bourgeois, L. (2008). *Destrucción del padre / Reconstrucción del padre: Escritos y entrevistas, 1923–1997*. Editorial Síntesis.
- Brightwheel Blog. (2025). La memoria del niño: una guía para comprender el crecimiento cognitivo de su hijo. <https://mybrightwheel.com/blog/childs-memory>
- Brown, S. (2014). *Juega: La forma más efectiva de desarrollar el cerebro, enriquecer la imaginación y alegrar el alma*. Urano. <https://es.scribd.com/document/722857331/Juega-Stuart-Brown>
- Castro Arbeláez, M. (2022). *Memoria autobiográfica: los maravillosos recuerdos de nuestras experiencias*. La Mente es Maravillosa. <https://lamenteesmaravillosa.com/memoria-autobiografica-los-maravillosos-recuerdos-de-nuestras-experiencias/>
- Domestika. (s.f.). *¿Qué es un art toy?* <https://www.domestika.org/es/blog/3092-que-es-un-art-toy>
- Eco, U. (2004). *Historia de la belleza*. Lumen. <https://archive.org/details/eco-umberto-historia-de-la-belleza-humberto-eco>
- Eco, U. (2007). *Historia de la fealdad*. Lumen. <https://archive.org/details/eco-humberto-historia-de-la-fealdad-186-mb>
- Freud, S. (1917). *Duelo y melancolía*. <https://www.psicopsi.com/wp-content/uploads/2021/05/Freud-Amorrortu-14.pdf>
- Gallerease. (s.f.). *Yoshitomo Nara*. [https://www.gallerease.es/es/artistas/yoshitomo-nara\\_820c9795d8c1](https://www.gallerease.es/es/artistas/yoshitomo-nara_820c9795d8c1)

Lacan, J. (1966). *Escritos I y II*. Siglo XXI Editores. <https://www.colpsiba-d4.org.ar/wp-content/uploads/2022/05/Lacan-Escritos-I-y-II-Siglo-XXI-Completo.pdf>

Manzano, A. (2024, abril 9). *Cómo KAWS pasó de grafitero a convertirse en un referente del arte contemporáneo*. ELLE Decoration. <https://www.elledecor.com/es/arte/a60429401/historia-kaws-grafitero-arte-contemporaneo-libro/>

Mattei, S. (2025, 8 de enero). *Berlinde De Bruyckere: explorando la vulnerabilidad, la mitología y la condición humana a través de la escultura*. Revista ArtMajeur. <https://www.artmajeur.com/es/magazine/8-conoce-y-descubre/berlinde-de-bruyckere-explorando-la-vulnerabilidad-la-mitologia-y-la-condicion-humana-a-traves-de-la-escultura/336958>

Medrano de Luna, G. (2009). *La expresión cultural de una cosa: el juguete popular*. Nueva Antropología, 22(70), 115–142. <https://www.scielo.org.mx/pdf/na/v22n70/v22n70a6.pdf>

Nelson, K. (1993). *The psychological and social origins of autobiographical memory*. Psychological Science, 4(1), 7–14.

Piaget, J. (1950). *La psicología de la inteligencia*. Editorial Psique.

Punter, D. , & Byron, G. (Eds.). (2019). *Historia de la literatura gótica y de terror*. Ediciones-Cátedra. [https://www.google.com.co/books/edition/Historia\\_de\\_la\\_literatura\\_g%C3%B3tica\\_y\\_de\\_t/V0mlEQAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=david+punter,+lo+gotico&pg=PT44&printsec=frontcover](https://www.google.com.co/books/edition/Historia_de_la_literatura_g%C3%B3tica_y_de_t/V0mlEQAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=david+punter,+lo+gotico&pg=PT44&printsec=frontcover)

Rivas, A. (2025, marzo 16). *Normas APA: La guía definitiva para presentar trabajos escritos*. Mentur. <https://normasapa.in/>

Ruiz, G., & Vázquez, S. (s.f.). *¿Arte o juguete? Objetos coleccionables*. Artepoli. <https://artepoli.com/art-toy/>

Ser de papel (2024). *Acerca de mí*. serdepapel. <https://serdepapel.com/acerca-de-mi/>

Smith, K. (2006). *Kiki Smith: A gathering, 1980–2005*. Walker Art Center. <https://walkerart.org/calendar/2006/kiki-smith-a-gathering-1980-2005/>

Stewart, S. (1984). *On longing: Narratives of the miniature, the gigantic, the souvenir, the collection*. Duke University Press. [https://www.google.com.co/books/edition/On\\_Longing/DtLTTAYvBFkC?hl=es&gbpv=1&dq=usan+stewart+on+longing&pg=PR14&printsec=frontcover](https://www.google.com.co/books/edition/On_Longing/DtLTTAYvBFkC?hl=es&gbpv=1&dq=usan+stewart+on+longing&pg=PR14&printsec=frontcover)

Teufel Lautsprecher. (2025). *Tim Burton: estética gótica y personajes únicos*. Blog Teufel. <https://blog.teufelaudio.es/tim-burton/>

Understood, & Braaten, E. (s.f.). *¿Cómo funciona la memoria en los niños?* Understood. <https://www.understood.org/es-mx/articles/how-memory-works-in-kids>

Velasco Gálvez, Á., & Abad Molina, J. (2021). *Objetos y creación simbólica en las instalaciones de juego*. Revista del IICE, 49, 93–106. <https://instalacionesdejuego.com/wp-content/uploads/2022/12/REVISTA-IICE-ARGENTINA.pdf>

Winnicott, D. W. (1971). *Realidad y juego. Realidad y juego: Una introducción al concepto de espacio potencial*. <https://catedraedipica.wordpress.com/wp-content/uploads/2010/02/winnicott-realidad-y-juego.pdf>

Williams, G. (Ed.). (2007). *The Gothic: Documents of Contemporary Art*. Whitechapel Gallery & The MIT Press. <https://es.scribd.com/document/484076769/gilda-williams-the-gothic-1>

1

woawgallery. (s.f.). *Michael Lau*. <https://www.woawgallery.com/artists/158-michael-lau/biography/>