

D  
A+  
\$2,000.-

151451

**Universidad de Monterrey**  
**Departamento de Ingeniería, Arquitectura y Diseño**



**“Muñecos”**

**Proyecto de Evaluación Final**

**Licenciatura en Artes**

**Gabriela Alejandra Fuentes Valdez**

**m. 145279**

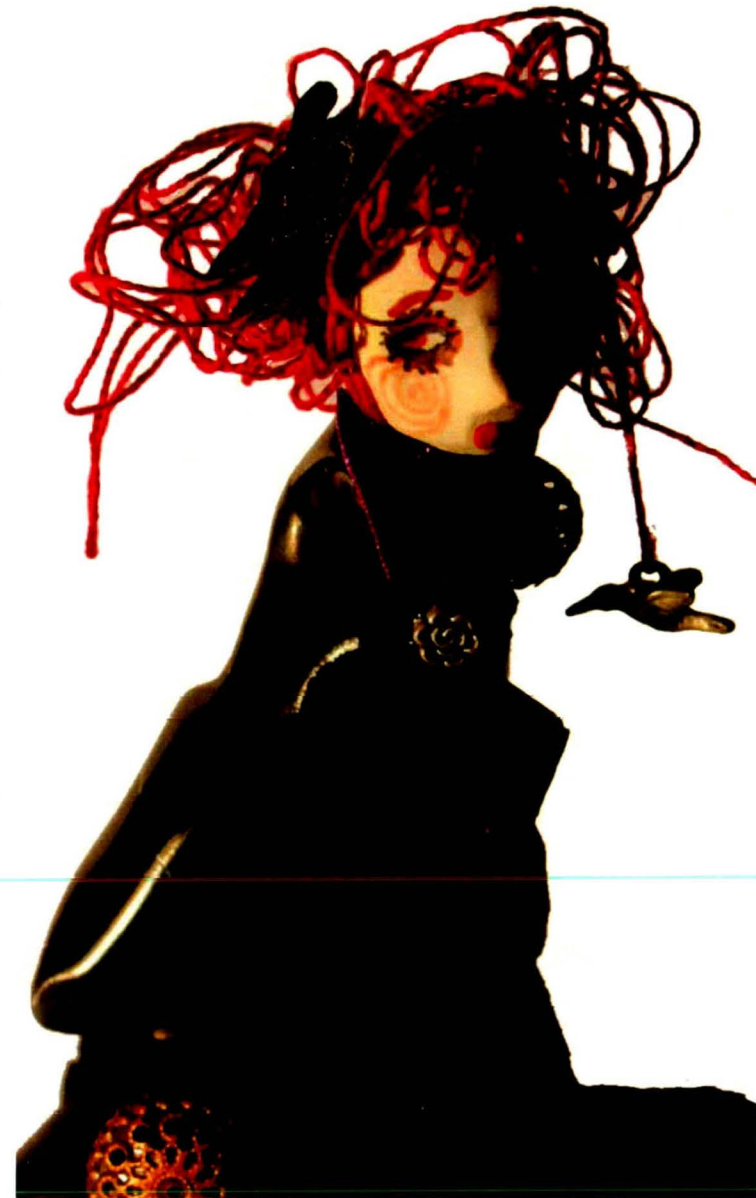
**Otoño 2009**

040.7  
F954  
2009.

0

SWINBURNE  
UNIVERSITY OF  
TASMANIA

**Introducción.  
Representación, juguete o escultura.  
El juguete como manifestación artística,  
principales exponentes.  
Reutilización /// Resignificación  
Promo.  
Museográfica.  
Exposición.  
Conclusiones.  
Galería de fotos.  
Bio.  
Bibliografía.**





intro

Desde que hice la primera pensaba en como sería que los otros las percibirían, si como juguetes, estatuillas, decoración, broma, diseño, pretensión. . .

Pero a la segunda, se me olvidó, y se fueron volviendo mas personales que parte de una serie comercial para mi marca, y en estos meses de producción, promoción y hasta la presentación final, me di cuenta de que, esa sensación inicial en cada una de ellas, el estarme preocupando por momentos en la mirada ajena y lo que pudieran o no causar, es algo secundario.

A raíz de esto, cada una de las piezas se vuelve independiente de sus "hermanas", y aunque bien, se puede ver la historia inicial, las expresiones, gestos, posiciones que las enlazan como parte de una colección, cada elemento que las conforma, va mucho mas allá que un adorno, y han logrado colarse en historias independientes, ajenas, del espectador.

Esto podría funcionar como una justificación para la ausencia de texto en la exposición final, pero queda a un lado. Ha sido prácticamente un juego de muñecas esto de hacerlas y deshacerlas, presentarlas y esconderlas, venderlas y volver a esconderlas, mías o tuyas, propias o ajenas.

Y con esto, el juego se vuelve otra realidad, que hasta a veces me llevo a pensar en ellas como mmm. . . no-inertes, se llenaron tanto de su entorno que opacan con esto la idea inicial de esta tesis, hasta el punto de hablarles, crear todo un lenguaje que se adapta a cualquier condición, para mi, hacen que el buscarle un sentido a la producción, parezca irrelevante. No se si es el tiempo que me tome para crear la colección entera o mi crecimiento personal, profesional con cada una de ellas y como las he compartido con el paso de los últimos meses, pero al final, termine regalando los conceptos a la basura y apropiándome de cada ángulo y sabor que le sacan los que las conocen, ya sea por foto o en vivo.

Quedándome con lo bueno y lo malo, pero todo siendo nuevo, nada mío, y así creo que es la mejor manera de culminar el ciclo de resignificación que inicia con el uso de materiales y elementos desechados por un dueño previo, que sean lo que quieran que sean, por mas choteado que pueda sonar esto ultimo, es lo único que nos queda después de cientos de años de buscarle sentido a la producción artística, si la manera en la que nos conducimos por todos lados no lo tiene, mucho menos las huellas o caminos que marcamos, todo queda en un conjunto de símbolos que terminan entendidos de una manera muy distinta a como fueron planeados. Y ya.



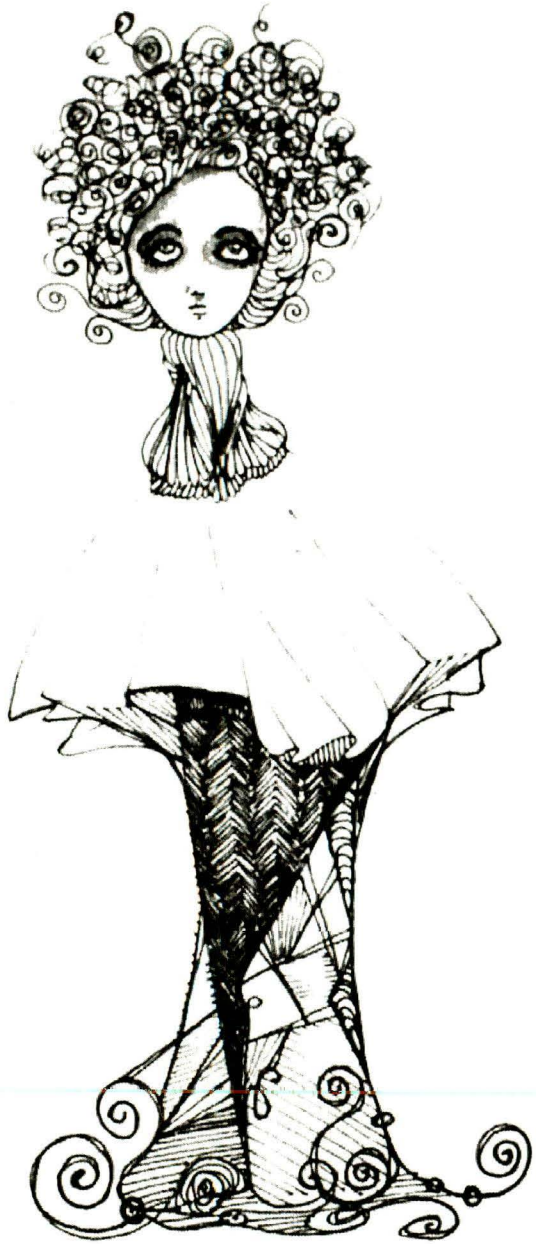
Un nacimiento accidental, y en montones de cinco, las siluetas jorobadas de vinilo con cabezas de arcilla, vidrio, piedra, nueces, flores... vienen todas de la basura del vecino, hasta la galería.

La representación del cuerpo en forma de muñecos ha sido una constante en las historias, son parte de la ficción, la construcción y materialización de los deseos humanos tanto en las formas como en los medios de producción, además de poseer el control total sobre el objeto, las posiciones y todo lo que concierne al "comportamiento" de una pieza inerte, que solo puede llenarse de vida, a través de quienes la dotan de significados.

En el año 2004, mientras estudiaba la licenciatura en diseño gráfico, tomando como influencia las muñecas tradicionales de manta mexicanas, "las marías" de trajes típicos con trenzas y uno de los rostros característicos de mis ilustraciones fui haciendo muñecos de trapo, con un cuerpo sin una forma definida, que parecen más bien costales o papas, pero con personalidades diversas.

Con el tiempo mi producción fue evolucionando, y junto a ella mis personajes, es aquí cuando llegan mis muñecas, que como al principio, no cuentan con brazos o extremidades definidas, y el rostro es el mismo, incluyendo algunos rasgos personales, gestos o actitudes que las hagan aun más independientes unas de otras pero ligadas en cierta forma, como familiares.

Encontré unos discos de vinilo, y al calentarlos dieron lugar a siluetas con posiciones humanamente imposibles, pero funcionan, les hice cabezas, piernas, personalidades temporales.



No tienen brazos, poco a poco en el avance de la producción la joroba fue desapareciendo, dando lugar a nuevas posiciones, la expresión corporal de cada una de ellas es creo, lo que las vuelve mas especiales, y al mismo tiempo, contradicen los canones de belleza clásicos de una muñeca.

Hasta ahora llevo 13, y puedo relatar con detalles los avances entre una y otra, no pueden ser la misma, y las personalidades, nombres, frases que las acompañan las vuelven un tanto ambiciosas.

Así como encontré los primeros cuerpos, en la basura, fui recolectando desde monedas hasta pastillas, botones y muchos materiales distintos que las vuelven únicas e irrepetibles.

En conjunto con la elaboración de las piezas, se hace una investigación en torno a los juguetes de artista y como han sido o no reconocidos como una plataforma mas de la plástica a lo largo de la historia del arte. Esta relación no es evidente si no tomas en cuenta la ausencia de extremidades, gestos o elementos metafóricos como las piedras y demás.

Es bien sabido que la figura humana y su representación esta ligada a la medicina a lo largo de la historia, y al mismo tiempo, de las manifestaciones artísticas, mas aun, en forma de muñecos o juguetes.

A lo largo de esta tesis, se hace mención a las piezas de la serie como "juguetes", "muñecos" y "esculturas", creo que en estos tiempos no se puede hacer una clasificación exacta para las obras tridimensionales hasta saber la motivación del consumidor o publico hacia estas, creo que es lo que determina realmente que es o no un adorno, una pieza de arte, un juguete o cualquier otro elemento.

La estética de mis "muñecos", puede no pasar por los canones de belleza que se establecen en algunos circuitos, y algunas veces pueden ser rechazadas como cualquiera de las disciplinas antes mencionadas,

especialmente como elemento decorativo, si, puede que mis muñecas sean, feas.

Al decir que no tienen brazos porque no pueden sentirlos, es ahí cuando lo poco evidente de la relación autobiografía conmigo. Para hacer esta tesis he tardado un casi un año, antes estuve frenada por algunos padecimientos que me impidieron moverme como de costumbre algunos días, otros si podía, y cuando eso pasaba hacia muñecas con la basura del vecino, esta es también la razón por la que el proyecto de un molde tuvo que ser frenado y el utilizar materiales orgánicos y no peligrosos para la salud y el medio ambiente esta aun mas marcado en esta producción, así como la negación a los tóxicos, barnices, pinturas de aceite y otros posibles medios que pudieron haber hecho mas rápida y fácil esta serie.

Las conexiones que se entablan entre las muñecas y lo que mencione anteriormente abrieron mas posibilidades de las que había pensado, como es el caso de incluir menciones teóricas mínimas al relacionar arte-enfermedad-juguetes como circulo sin fin, tomando en cuenta algunas cuestiones psicológicas, principales exponentes de las mismas en la historia del arte y algunos ejemplo que no precisamente figuran como mis influencias a la hora de producir, pero que sinceramente han estado presentes en la elaboración tanto del texto como de las piezas mismas.





En la realización de este texto en conjunto con la serie, han surgido interrogatorios tanto por parte de quienes se percatan de la existencia de estas figuras y por mi misma, es constante el ¿por qué muñecos? Y creo que esta es realmente la respuesta a todo lo que pueda surgir de mi producción, y de la de muchos diseñadores y artistas contemporáneos. Una muñeca es mas que una representación de la figura humana a escala, esta cargada de símbolos adquiridos con el tiempo, y como alguien dijo por ahí –tener una de estas puede ser un buen tema de conversación- Se que hago mucho énfasis en que, finalmente el propósito de mis muñecas esta en el mismo espectador o consumidor, y que todos tenemos ese anhelo por las historias de la infancia y lo que significa poseer un “yo” para jugar con el.

En este caso, algunas de las piezas no son aptas para niños, es la oportunidad de volver a llenar de significados a un muñeco en distintas etapas de la vida, creo que la edad es subjetiva y que deben existir mas que los juguetes para los adultos, algunos que puedan transportarte a historias sin sentido y a hacemos pensar un poco mas en cosas que probablemente no tengan la menor importancia aparente pero que puedan llevarte a una introspección en distintos planos.

No se si se note mucho, que a veces me refiero a muñecos y otras a muñecas, como dice el texto de Fabián Muhlia para mi exposición “Polvo y aparte” del 2007, mis figuras son andróginas, con marcados elementos orgánicos que puedan llevar a la femineidad, pero en ningún momento se involucran cuestiones de genero.

Las muñecas siempre terminan siendo una proyección de nosotros mismos y de eso no podemos desligarnos, sin embargo, como toda pieza de “arte” no culmina jamás, siempre esta abierta para nuevas interpretaciones y eso no es algo fácil de entender, pero si de asegurar.



A muchos les pueden dar miedo, a otros temura, otros se fijaran mas en sus detalles técnicos que en lo poco conceptuales que puedan ser, otros van a ir solo a comer, y habrá quien diga que son lo mas feo, pero en fin, para eso son mis muñecas, para interpretarse y reinterpretarse, me hubiera gustado solo ponerlas de lienzo y que cada persona formara una tal y como quieran, pero no es así este proyecto, creo que lo dejare para mas adelante de todos modos.

Aunque no pueden ser abiertamente consideradas como un juguete, estas piezas están fielmente basadas en la figura de los muñecos, un objeto principalmente del juego en un rol femenino y para muchos, no son apreciadas como esculturas, sino como tal, una muñeca, la imitación de las proporciones o elementos del cuerpo humano y la experimentación de materiales las vuelven objetos que quieres o detestas.





**Juguetes, el arte  
y las cuestiones  
psicológicas.**

**Juguetes, el arte  
y las cuestiones  
psicológicas....**



Charles Baudelaire reconoció al juguete como icono del arte, destacando su influencia en los procesos creativos del productor.

Así me permito citar su opinión acerca del mundo de los juguetes: “¿No se concita allí toda la vida en miniatura, y mucho más coloreada, limpia y reluciente que en la vida real?”

Aparentemente es una realidad compartida, la añoranza de la niñez y sus juegos, los colores que integran el día a día de un mundo idealizado por objetos que desde su inercia imitan lo que puede llegar a ser la vida futura.

E. Gombrich en su muy célebre ensayo *Meditaciones sobre un caballo de juguete o las raíces de la forma artística* (1951), afirma el hecho de basar en estos, las más burdas “representaciones”: evocaciones, traducciones y sustituciones, llevadas a planos de percepción distintos entre los artistas y su temporalidad.

En esto último puedo basar mi experiencia como productora de juguetes y personajes, en las representaciones burdas de la infancia .llevadas a la seriedad de un circuito artístico, decorativo, pretencioso.



Las primeras aproximaciones que tiene un ser humano con el mundo material, el consumismo, la tentación y atracción hacia un objeto por ser bastante simples, los juguetes. Si un niño no tiene uno al alcance, se arma de fantasías e ideas poco convencionales para fabricar uno.

Al ser niños, y exentos de la contaminación intelectual, hablamos con nuestros juguetes, los hacemos parte de nuestra personalidad e historia, nos involucramos en batallas imaginarias que pocas veces logramos recordar en la edad adulta.

Se puede decir que piezas como una muñeca acercarían a los niños al mundo material, laboral, y real, siendo más que un juguete, una plataforma de expresión tanto física, emocional, y creativa.

Es lo que ocurre con los juguetes de diseñador, se convierte el objeto en una plataforma, un lienzo en tres dimensiones listo para ser cargado de significados tanto individuales como colectivos.

El juguete nos vuelve más que espectadores, actores de un sin fin de recursos y



estímulos que poco a poco nos envuelven, creando lazos entre el objeto y quien lo posee, al igual que una pieza de arte, una prenda, una mascota o un amigo.

Los primeros juguetes en la historia de la humanidad fueron creados artesanalmente, únicos, personalizados, y por esto, cargados de múltiples conceptos.

Con los avances en los procesos de elaboración, estos objetos pasaron a ser producidos en grandes cantidades, lo que llevó a hacer de los juguetes, en apariencia ya no piezas únicas, sino un reto mayor, y una prueba más de que cada objeto aun y siendo aparentemente iguales, es personalizado de acuerdo a los intereses y aptitudes de quien lo posee, así que el juguete sigue siendo único e irrepetible, irremplazable. Y digno de un culto que va más allá de la economía o el diseño, es parte de algo mucho más grande.



Aun y con las nuevas tecnologías para la elaboración de juguetes a mitad del siglo XIX, materiales como tela y madera seguían siendo parte de su composición. En forma de animales, de felpa, fibra, los mas finos terciopelos o retazos, los mas comunes fueron cerdos, caballos o animales fantásticos, hasta la incursión del Oso Teddy a inicios del siglo XX, por Ideal Toy Corporation, quienes obtuvieron el permiso del Presidente Roosevelt para mantener su mismo nombre, gracias a una anécdota en temporada de caza para el mandatario.

Asimismo aparecen los primeros coches de juguete, que en conjunto con muñecas y miniaturas realistas coloreadas por litografía, ambientan las habitaciones y escuelas de los mas chicos hasta los primeros coleccionistas de juguetes.

Con todos estos avances y adaptaciones del juguete a los cambios de vida de la humanidad, uno de los parte aguas de esta industria es la incursión del plástico como material, lo que abarata los costos de producción.

En esta rápida revisión por la historia de los juguetes hemos llegado a la era de los cohetes, naves espaciales, muñecas realistas como Barbie.

Entre tanto, los artistas de las distintas épocas se adaptan a las Corrientes e ideas de sus contemporáneos, así como al mundo que los rodea, que naturalmente incluye familiares y personajes como los niños.

Hablamos de "juguetes de artista" no de "juguetes artísticos", y es bien sabido que muchos de los mayores representantes de la historia del arte construyeron juguetes, tanto para recreación y juego, como para ser exhibidos en las grandes colecciones.

Entre estos productores, se destaca Picasso, que al no poder mantener sus manos inactivas, usaba desde servilletas, periódico y telas para construir muñecos e instrumentos musicales.

Con cajetillas de cigarrillos, notas, cartón, empaques de comida y otros materiales, Picasso hace para sus hijos Paulo, Maya, Claude y Paloma, montajes de entretenimiento infantil, pájaros de papel sujetos con hilos para simular el vuelo, y ensamblajes para cambiar de posición a los muñecos, que muchas veces solo eran siluetas recortadas con los dedos de alguna servilleta.

En 1934, sus estatuillas de madera cobran "vida artificial" con procedimientos mecánicos para adquirir movimiento evidente, junto a las muñecas que construye para su hija Maya, dejan de ser juguetes al ser colocados en la estantería, lo que les suma calidad para piezas de museo y coleccionable, ya no como instrumento de juego.

Paul Klee es poco conocido por sus muñecos personalizados, hechos para deleite de su hijo Félix, en una producción cercana a las 9000 piezas, aunque actualmente se conservan menos de cincuenta.

Entre 1915 y 1920, Klee realizara una serie de esculturas basadas en sus títeres, quienes se convierten en pieza clave para su buscada representación.

Entre cabezas de yeso y cuerpos deformes de telas, ladrillo, cables, y demás materiales de desecho o alta calidad, se crea un mundo de collages tridimensionales para mas que el disfrute de los niños, para lograr una introspección del artista y encontrar en ella la línea a seguir en su trabajo como productor.

En un intento por llegar al primitivismo, los artistas ven el mundo infantil como un recurso mas, la mas pura experiencia visual lejos de la contaminación de snobs y críticos de arte.

La estética "naive" y el accidente son parte fundamental para el entender porque la producción de los niños es a veces capciosa para el espectador, involucrando desde añoranza hasta melancolía, lo que conlleva a una relaciona puramente psicología que al mismo tiempo integra colores y formas que dificilmente se quedan en el papel.



Kandinsky es parte de esta generación de artistas, quien contando con una preparación óptima en las técnicas visuales, se aventura a crear garabatos como un niño, buscando de esta manera «la pura intencionalidad o voluntad expresiva, que no se apoya en ninguna experiencia visual o lingüística».

Por otro lado, la figura de los muñecos ha sido constantemente explotada por los artistas, no solo en su elaboración sino en su uso como elemento para la realización de algún performance o instalación.



En el proceso de investigación, me he encontrado el gusto de conversar con Mónica Mayer, quien me ha encaminado un poco mas hacia este ultimo punto, el uso de muñecos en distintas manifestaciones artísticas, no solo la plástica.

Un ejemplo es Marcos Kurtycz que hacía un performance con una muñecota de madera y se desprendía desde el techo del Camillo Gil.

El coleccionismo de los juguetes de artista, los juguetes que no son para jugar, ha alcanzado proporciones inimaginables con el tiempo, hay mas que colecciones de muñecas de porcelana tradicionales, o que se basan solo en la estética, actualmente se compromete también el discurso de las piezas y el tamaño de la serie.

Un claro ejemplo de muñecos como piezas de arte contemporáneo, son las creaciones de ensamblaje de Flor Bosco, quien reúne elementos tradicionales mexicanos para dar forma a cuerpos extraños que figuran entre el arte objeto y los muñecos de artista.

Se han creado redes y comunidades que salieron del underground para subastar en cantidades mayores, cantidades dignas del high art, y que hacen dudosas las propuesta de los juguetes como lowbrow.

Conforme voy indagando en los foros, me doy cuenta de que es necesario lograr hacer contacto no solo con los consumidores, sino también con los productores de estos personajes, para poder apreciarlos desde diferentes perspectivas.

En esta tesis no solo se redacta acerca de los juguetes de autor, sus influencias y su influencia, además de esto, se elabora la serie de muñecos con materiales experimentales que se detallan mas adelante.





**El juguete como manifestación artística  
contemporánea**

El juguete de artista, dependiendo de en que aspecto nos basemos puede carecer completamente de un discurso aceptable por el “circuito del arte” que se encarga de determinar que es o no, o si es tan valido como cualquier otro movimiento artístico, viéndolo como una muestra de lo que ha llegado a ser el diseño o arte de las ultimas décadas.

Todos sabemos lo que implica una pieza de arte para ser valuada, vendida, conceptualizada y demás. Hay hasta ciertos patrones que para muchos son necesarios en cumplir para poder calificarla como arte.

La definición de muchos productores/ promotores/ consumidores/ coleccionistas/ de un juguete de diseñador, cuando es pieza única, es “escultura no-aburrída”.

Con el tiempo han surgido ramas dentro del ámbito de los juguetes como plataforma de arte, entre ellos esta el tan popular “art toy”, es necesario hacer mención a KidRobot, quien se puede decir que abrió camino a los artistas low en el mundo de los juguetes de artista. Fundado en el 2002 por Paul Budnitz, se especializan en la difusión de juguetes de diseñador desde Japón, Hong Kong y Europa.

En nuestro país, esta corriente esta tomando fuerza, y los principales productores son Toloache o Ledy Ledy.

Los costos de producción de estas piezas únicas a veces pueden rebasar el presupuesto de los diseñadores, y por esto se han buscado maneras de economizar en sus presentaciones. Es por esto que surge la idea de los Paper Toys. Como su nombre lo indica, son juguetes de papel, y nos remontan al antiguo Japón, con el arte espiritual del Origami (Oru- plegar, Kami- papel).

Actualmente existen mas que productores de juguetes de diseñador, sino que la organización de exposiciones de muñecos es cada vez mas común aun y en nuestro país.

El año pasado se realizo una muestra en el Centro de las Artes de Monterrey Nuevo León basada en los juguetes tradicionales mexicanos, en la cual una serie de artistas presentaron piezas que no tanto son juguetes, pero están ampliamente ligadas a este concepto de la infancia, el poseer, y por lo tanto, utilizando como plataforma principal toda la idea del juego, la curaduría a cargo de Guillermo Sepúlveda y de nombre El juguete mexicano en el arte, organizada por el Hogar de la Misericordia.



**producción**

///

He decidido incluir una breve investigación del juguete en la historia del arte, y principales productores.

Además de la producción de una serie de piezas tridimensionales realizadas en el 2009 con materiales reutilizados, cabellos, piedras, cristales, y demás. Incluyendo en la muestra final, los bocetos de los que se parte para la creación de las figuras, dando un total de 100 muñecas, en dos y tres dimensiones.

El proyecto es supervisado por la catedrática Antonia Chiappini Ridolfi y el director del Museo del Centenario Antonio Pichardo Murillo.

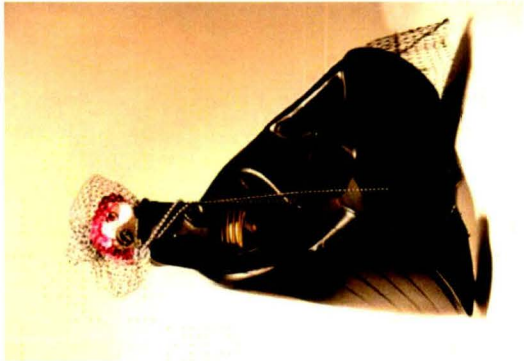
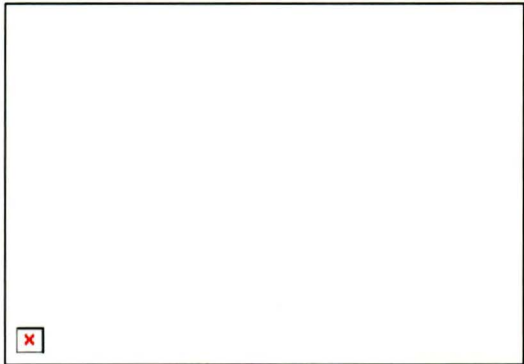
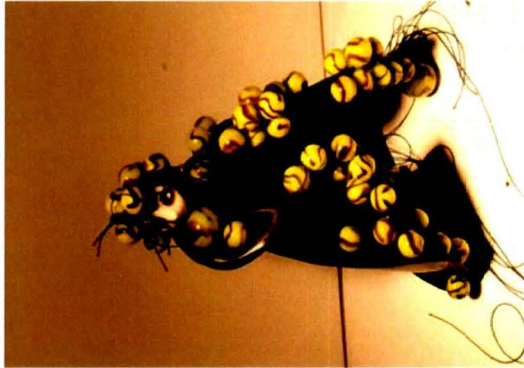
Las figuras siempre cambian, ya que el armazón principal es un disco de vinilo, que al calentarlo a fuego lento es fácil de manipular y como resultado quedan siluetas estilizadas.

La cabeza es a base de arcilla de polímetro, y sobre esta, se encuentran desde cabello humano hasta piedras, flores, píldoras, ramas y demás materiales que hacen irrepitible a cada una de las figurillas.

El tamaño varia, desde 15 cm hasta el doble para las mas grandes.

En un principio se planeaba hacer un molde para llevar un mayor control de la producción y las piezas fueran iguales, pero al no poder manejar los materiales de resina y silicona, se opto por el uso de elementos que pueden o no ser desecho.







## **“SON 100 MUÑECOS”**

Hacer esta cantidad de muñecas puede parecer poco realista, son una combinación entre ilustración y pequeñas esculturas que no rebasan los 20 cm. de altura.

Los cuestionamientos no se hacen esperar, y creo que las respuestas están en la percepción que cada uno pueda tener de las piezas y la intencionalidad de estas.

Sin duda están fielmente influenciadas al igual que el resto de mi trabajo, por distintas culturas populares que no necesariamente conozco a fondo, son mas que detalles, datos materializados que las vuelven objetos atemporales.

En mi opinión, “las influencias” vienen de un todo, desde el ambiente físico hasta el mismo mental, de palabras y críticas hasta las manifestaciones mas caseras y burdas del día a día.

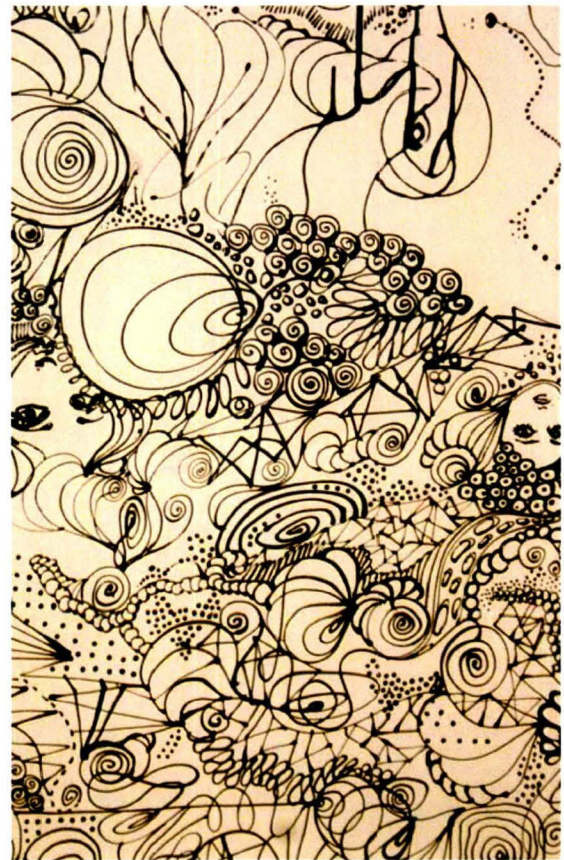
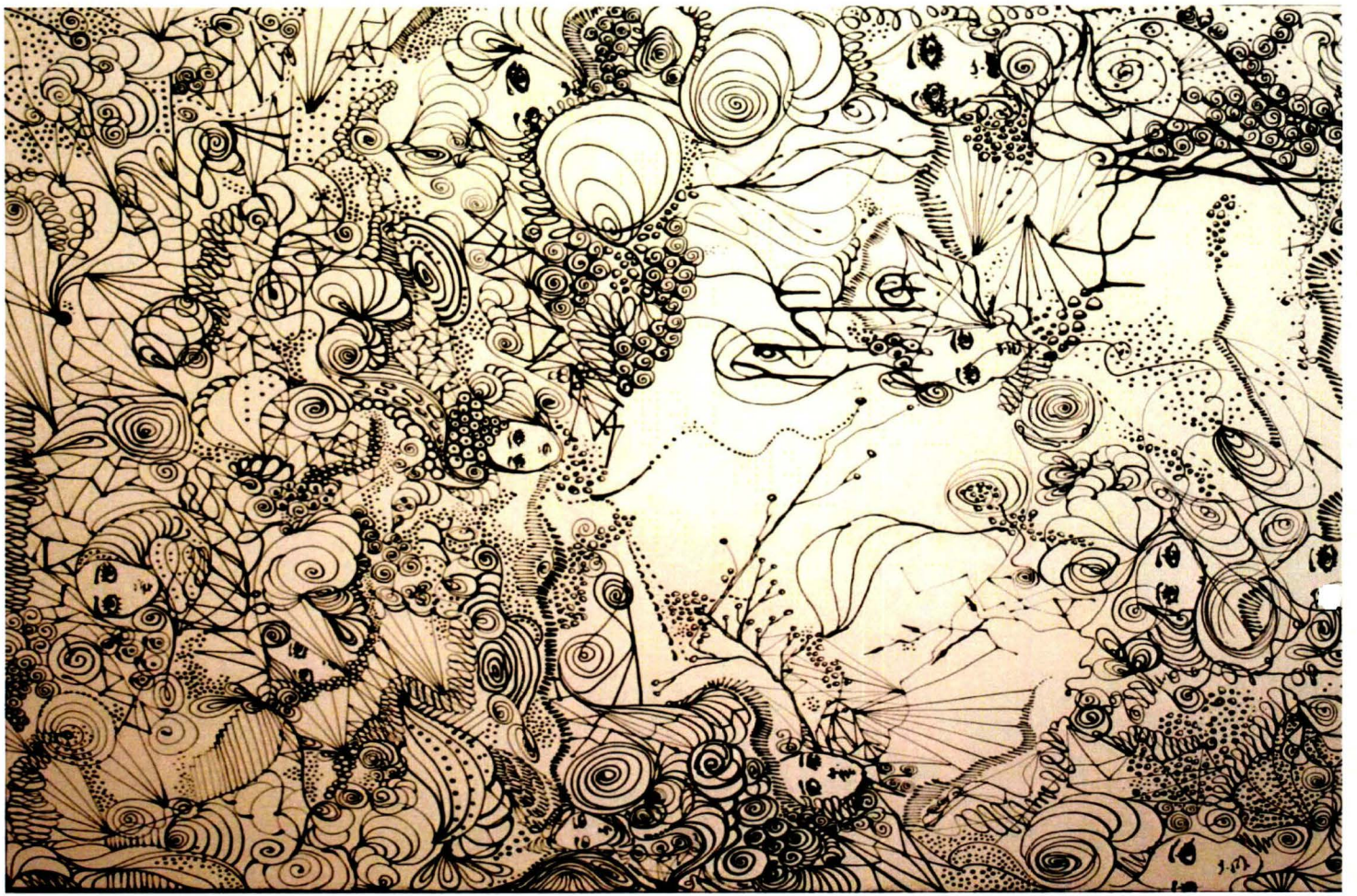
Hasta parece que me desviado un poco de las cuestiones conceptuales de las piezas, pero aquí van. Como he mencionado antes, y si no lo han notado, no tienen brazos, se sostienen y mantienen de maneras distintas, buscan nuevas posiciones, opciones.

Es bien sabido que entre el arte y el estado de salud siempre han existido lazos constantes, de alguna u otra manera afecta la capacidad sensorial o física a la hora de producir, y no se puede dejar a un lado esto.

La representación del estado físico ha estado presente en las distintas manifestaciones artísticas a lo largo de la historia.

Solo por citar algunos, Miguel Angel, padeció de gota por haber bebido vino constantemente de un recipiente recubierto con plomo, lo que dañó sus riñones y le provocó constantes dolores de rodilla y se dice de ahí viene la intensidad y dolencias que se perciben en los rostros de sus obras.

Sinceramente no quería recurrir a Frida, pero creo que es necesario, por mas que reniego, su obra esta ligada a esta serie de muñecas por su enfermedad crónica principal e incapacitante.





fotos por Alfonso Guevara.

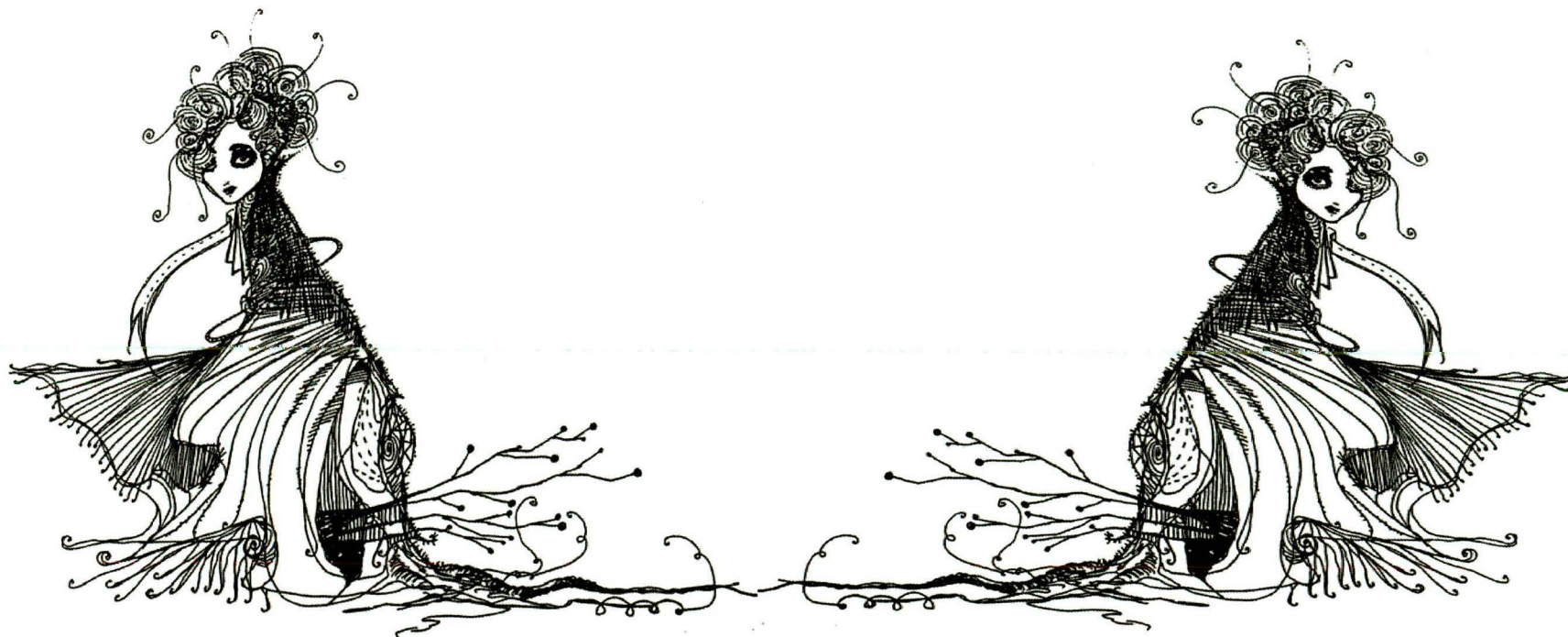
A doll with a white headscarf and a transparent plastic body, set against a dark background with blurred lights. The doll has large, dark eyes and a neutral expression. The plastic body is clear and appears to be made of a thin, flexible material. The doll is positioned on the left side of the frame, with its arms slightly out to the sides. The background is dark with some blurred lights, suggesting an indoor setting with ambient lighting.

**Reutilización ///  
Resignificación**

Los materiales son una parte fundamental en la producción de estas piezas, como he dicho antes, las primeras fueron hechas con objetos encontrados en la basura, para después ensamblarlos con algunas piezas de joyería vintage, telas, cabello y demás elementos reciclados, lo que las vuelve parte de esta onda “verde”.

Este aspecto ha ampliado la percepción de muchos acerca de mis muñecos, dando lugar a notables reconocimientos en organizaciones ambientales como la galería Artlink de California, dirigida por la artista y empresaria editorial Debbie Yates, quien ha incluido mis piezas en el proyecto Echo`s Voices que se destaca por la elección de artistas y artesanos que reutilizan materiales.

La reconstrucción y la reutilización son dos de mis mayores intereses a la hora de producir, por un lado porque me interesa la experimentación con distintos medios y exprimir al máximo las posibilidades de los medios creativos, y por otra parte, da a lugar a una serie de significados nuevos para objetos que se creían inútiles, que ya habían terminado su ciclo de vida, y el darles otro uso o significado los revive por así decirlo, hace que continúen en ciclos, y se vuelvan parte de algo mas, aun y cuando esa no fuera su función principal. La nostalgia y el recuerdo participan constantemente en los detalles de las piezas recicadas, algo familiar y ajeno a la vez, además de contribuir al cuidado del medio ambiente y complementar el uso de sustancias y materiales no tóxicos en los procesos de creación de esta serie.



## La búsqueda de espacios e interesados.

Hasta ahora se han enviado cerca de 8 solicitudes a galerías y centros culturales de la ciudad, la mayoría sin respuesta, y los otros parecen no tener una opinión clara acerca de mis piezas, y lo ven como muñecas solamente, con afirmaciones que van desde –no podemos exhibir juguetes- hasta –esto no es tan conocido-. Por lo que me dispongo a seguir con la parte teórica, basándome en la investigación y resultados de la producción.

Se confirma la fecha para el 1ero de octubre en Centro Cultural Plaza Fátima.

Y la participación especial de 5 piezas en LA SALA Arte Espacio, a cargo del productor plástico Lorenzo Ventura.

La muestra coordinada por la galería LA SALA se inaugura el 2 de septiembre con el nombre Rockstar kills Art, forma parte de los eventos alternos de la feria de arte Zona Maco Monterrey, se planea la incorporación de 5 muñecos con sus bases e iluminación, para dar inicio a la gira de exposiciones contempladas para la colección.

Las muñecas ya son conocidas, gracias a la difusión en la diferentes redes sociales como Facebook, Twitter, Tumblr, Myspace, Flickr, y se están elaborando textos y críticas por parte de Cynthia Rodríguez (Lic. En Arte CUM Laude 2008 UdeM) Filemón Alonso Miranda para el periódico Excelsior en el suplemento de arte, y notas en algunas revistas digitales en las que se ha publicado piezas de mi autoria. Las fotografías de algunas ya circulan por la red y se ha dedicado un artículo en la revista digital CRAFTGOSSIP de los Estados Unidos por Linda Lanese, acerca de estas piezas.

Han sido ya aceptadas tanto por los consumidores y por los directores de espacios y editoriales de arte, al parecer el proyecto si esta funcionando. Era necesario cambiar la definición, de juguetes de artista, por “escultura experimental” para lograr la aceptación en el circuito.

Aunque se que las colecciones de muñecas suelen tener más peso tradicionalmente en muñecos de porcelana u otros tales como Barbies de edición limitada y muñecos comerciales de época, el publico ha comenzado a interesarse en estas piezas, ya que estoy por enviar la primera a Argentina, para la coleccionista y catedrática de arte Valeria Belén.

# Promoción y medios.

La serie de muñecos empezó a promoverse desde la creación de la primera pieza, dando lugar a menciones en distintos medios electrónicos como:

**Echos Voices (EUA) por Debbie Yates.**

**Craftgoss (EUA) por Linda Lanese.**

**CocoHiper Box (Oaxaca) por Cristina Juárez.**

**Chica Pop de Mierda (Monterrey) por Cynthia Rodríguez.**

**9musasMonterrey (Monterrey) por Brenda Meléndez y Roberto Torres**

**El Happening (Monterrey)**

**Monterrey Cultural (Blog de Carlos A.)**

**El Norte (web) Video en la pagina principal con 4 de las piezas participantes de Rockstar para MACO.**

**La SALA Arte (Blog)**

En conjunto con una promoción masiva por las principales redes sociales como twitter, Flickr, Facebook y myspace, se elaboraron 3 distintas invitaciones impresas y digitales. En total 200 fueron repartidas en distintos sectores de la ciudad con una respuesta positiva.

**Desechos Visuales (Seleccionada representante de México una de las ilustraciones de la serie) Santiago de Chile.**

**Evento recomendado por el Foro Mexicano de Cultura, en la sección de noticias nacionales.**

**Programa de TVNL Imaginarte por Martha Zoraida.**

**Crítica en la pagina principal de Suena México, suplemento cultural.**

**Look de TV Azteca**

**Reciclando en Espiral Revista**

**Revista Vino en Tetrapak por Violácea Domestica.**

**Textify (Blog) por Alfonso Guevara, catedrático del departamento de arte UdeM.**

→ invitación final con los logotipos de La Sala Arte Espacio, Centro Cultural Plaza Fátima, Revista 9musasmt y Universidad de Monterrey.



colección de muñecos por Gabi Fventes

1 de octubre // 20:00 hrs.

Sala Polivalente/Centro Cultural Plaza Fatima

Vasconcelos esq Calzada San Pedro







**evento de  
presentación ///**  
**Guión ///**

Para el acomodo de las piezas, se sugiere una atmosfera casual y dando alusión a lo natural y simple, por lo que se planea colocar las obras bidimensionales en una de las paredes de la sala con un espacio de no mas de 8 cm entre cada una. Al igual, las figuras en tres dimensiones sobre un estante largo, en el que puedan apreciarse cada una de ellas con sus respectivos detalles, pero a la vez, integrarlas en una misma instalación. Este tipo de diseño en interior, ha sido utilizado en mis exposiciones previas, especialmente el de las ilustraciones muy juntas, que pueden hacer que el espectador se pierda pero al mismo tiempo, ponga mas atención en los detalles de las piezas que no están a su alcance y pueda apreciarlo todo, como una especie de trampa.

En el caso de las fichas técnicas, solo se incluirán 2, una para cada panel, englobando los medios utilizadas en la elaboración de las piezas como mixta o ensamblaje/ medidas variables.





**Conclusión**  
**///**  
**evento.**



El jueves 1 de octubre en la Sala Polivalente de Centro Cultural Plaza Fátima se llevo a cabo la exposición final de la serie de 50 muñecas, ilustraciones y una pintura. Con un estimado de 100 asistentes la noche de la inauguración.

El discurso inaugural por cuenta del arquitecto Roberto Salinas, director de carrera de Licenciatura en Artes de la UdeM y Antonia Chiappini, catedrática del mismo departamento.

La ambientación del evento estuvo a cargo del jazz de Daniel Jiménez y para el coctel Posh Cupcakes realizo una presentación especial de sus productos, personalizados como cada una de las muñecas de la muestra.

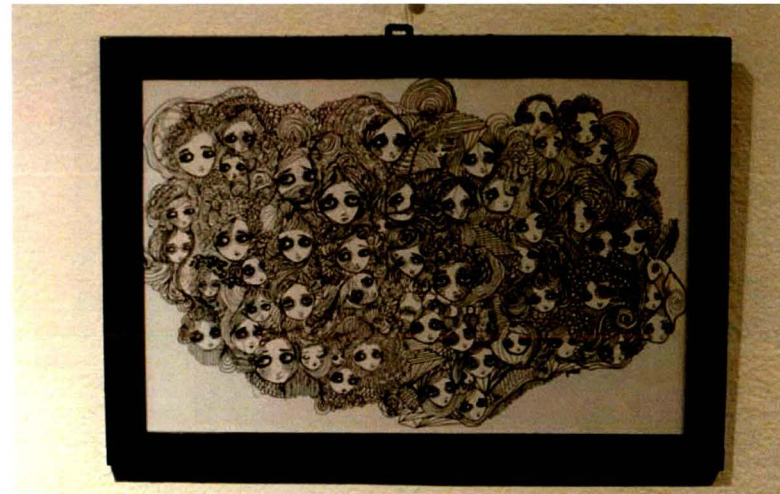
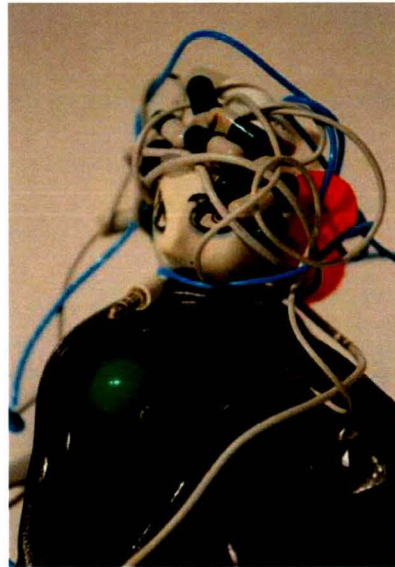
A la entrada de la sala, se coloca una especie de collage en retrospectiva de mi trabajo previo, con imágenes desde el 2004 hasta este año, para dar una idea del avance que ha tomado mi obra con el paso del tiempo y preparar de cierta manera al publico. Al lado, un álbum de invitados, cortesía de Ana Sofia Márquez, LPS UdeM, para sugerir comentarios y datos de contacto para los interesados en alguna pieza.



Al término del evento se han recibido invitaciones a colaborar en exposiciones colectivas y ofertas para individuales en distintos sectores el país, asimismo la noche inaugural resto 6 muñecas a la colección, ya que fueron adquiridas por asistentes, quienes a su vez se han encargado de dar promoción a la obra que posteriormente estará en venta en la tienda del Museo de Arte Contemporáneo, MARCO.

Luego de la participación en el certamen Emprendedor del Año UdeM/ Entrepreneurs Org y resultar ganador, se cuenta con una sede de venta para las muñecas y demás productos, en la Plaza O2 Vasconcelos, cortesía del Centro de Negocios Iza.

Actualmente, se prepara la próxima exposición en la gira de la serie, se dará lugar el 14 de enero del 2010 en el Redondel del Arte de Paseo San Pedro, Centro Comercial, a beneficio del programa PISYE UdeM.



# bio.

Nací en la ciudad de Sabinas Coahuila en 1986, desde muy temprana edad comencé a interesarme por todo medio de expresión, desde la música (en lo que no me fue taaan bien) hasta la plástica, literatura escribiendo cuentos raros y demás.

Pasando por clases de pintura y dibujo, llegue a ser “caricaturista” en la primaria, haciendo retratos burdos de compañeros y familiares, que para la secundaria se convirtió en un trabajo de diseño freelance. Trabaje como ilustradora en una agencia de diseño local por unos meses, y gane algunos concursos de diseño de personajes, cuento y el que mas presumo: el ave de la ecología del estado de Coahuila.

Para los 17 años ya era hora de salir del pueblo e ir a la universidad, ingrese a la UdeM en la carrera de Licenciado en Diseño Grafico, para ese entonces, mi fijación era el diseño textil, las camisetas y hacer caricaturas en medios impresos. Diseñe mis muñecos “botargas”, hechos con material recidado y con el paso de 2 semestres colaborando con la maestra Bertha Marroquí en la organización de la Semana Cultural (Mural para Mares y Nostalgias, homenaje a Benedetti, Tin Tan, Edgar Allan Poe) junto a algunas exposiciones de los talleres de diseño, me convencí que mi camino estaba en otra carrera, que al momento no parecía muy prometedora a los ojos de mis padres, y cambie sin avisarles.

Ya en la Licenciatura en Artes, me involucre en distintos procesos de producción como el grabado y la instalación, así como las cuestiones conceptuales de las obras de arte, la historia y un sin fin de inquietudes guardadas a las que antes de llegar a Monterrey, no tenia acceso.

Ya había tenido algunas exposiciones dentro de la UdeM, participe en el Festival Bella Vía de ese mismo año, pero fue en el 2005 que organice mi primera exposición individual y con la cual me di cuenta que lo que mas disfruto de producir, es mostrarlo. Fue en el "Centro Cultural" Trece Lunas, en conjunto con La Vida De Sofia, la exposición "Polvo", que aunque bien casera, y sin fichas técnicas, fue todo un éxito.

De ahí vinieron nuevas oportunidades de producción y exposición, como la selección de una de mis pinturas para la exposición "Un Grito por la Paz" en el Museo Metropolitano de Monterrey, y mi segunda expo individual en "galería El Color de Los Sueños" con Cesar Naranjo como administrador, y el texto principal a cargo de Fabián Muhlia (LA UdeM 2007 y empresario editorial).

Comencé a tomar talleres dentro y fuera de la Universidad, incluyendo el College Art Association en Nueva York, donde aprendí mas sobre cuestiones técnicas de música visual, y mi búsqueda en el video arte comenzó.

Luego de algunas exposiciones colectivas en La Casa Amarilla, Biblioteca UdeM, y el Color de Los Sueños, me involucre un poco mas en la creación de instalaciones, junto a Bioz Segundo se forma el Colectivo Modo (luego nos robaron el nombre y quedo en pausa indefinida el proyecto) se presentaron instalaciones en la exposición del taller de proyectos en galería Color de los Sueños y la instalación estrella del colectivo, la construcción de un cuarto blanco, con cosas blancas y gente bien blanca.

Después de unos meses de pausa por mi servicio social en el Museo MARCO, viajé a Beijing junto a mis compañeros de carrera y el Arquitecto Roberto Salinas (director de carrera de artes) para el curso de verano de fotografía y video de Stephen Lane (Columbia University NY). Durante el viaje, me dedique a dejar dibujos y la info para contactarme por todo el circuito de arte 798 de Chaoyang, sin saber que Manos Pazianos (griego, propietario de Aegen Art House) los coleccionaba.

Mi estancia en China definitivamente abrió mis expectativas acerca de mi obra y sus posibilidades. Al regreso, comienza mi labor en Milenio Diario de Monterrey, como ilustradora en la columna del suplemento Chic, haciéndome de dos personajes, Tom y Debra. Mis ganas de hacer arte sobre camisetas (desde mi anterior carrera) me llevaron a tomar la clase optativa de Serigrafía, sin saber que los materiales podían enfermarme y las presente en el Topaz Deluxe.



Pero, como todo, tiene su buen lado, mientras estuve en el hospital recibí las primeras publicaciones de mi obra en revistas digitales y blogs, diseñe el premio del Colectivo Pigmy Deer Stock de Talento Mexicano de Eva Guerra (Arquitecta y fundadora del proyecto) para la directora de la Orquesta Filarmónica de las Américas, Alondra de la Parra, con algunas participaciones a larga distancia en exposiciones en Chihuahua (La Casa Gestoría Cultural/// Femenino Éxtasis de Cuauhtemoc Suárez) y la Universidad.

Al salir del hospital, mi plazo para salir de la carrera se había alargado convenientemente para una mejor realización de esta tesis, y ocuparme en buscar métodos alternativos de diseño de textil y demás productos que pronto se convertirían en la marca Sin Tantos Modales. Comencé a escribir para la revista 9musasmy de Brenda Meléndez y Roberto Torres (ambos LDG UdeM). Y un día al calentar un disco encontrado en la basura de mis vecinos, para hacer una bolsa, se formo la primera muñeca de la serie de 100, que se convirtió en mi proyecto de tesis.

Logrando un reconocimiento local como producción de artículos de arte y moda, ecológicos y con materiales de desecho junto a las ya mencionadas Botargas, donados por amigos y familiares. Debbie Yates, de la Artlink Gallery de California me invita a la promoción de su proyecto de arte verde Echos Voices, y así las publicaciones siguieron, destacando las primeras internacionales, como CraftGossip y la selección de la revista digital Desechos Visuales de Chile.

Después de presentar mi proyecto de Tesis en el Centro Cultural Plaza Fátima, con la supervisión de Antonio Pichardo Murillo (Director del Museo del Centenario) y Antonia Chiappini (catedrática de la Universidad), la marca Sin Tantos Modales es finalista y ganadora del concurso Emprendedor del Año 2009 de la Universidad de Monterrey y Entrepemeurs Org. Con el apoyo de la división de negocios de la UdeM.

Mis influencias siguen siendo las mismas que de niña, los cuentos, lo desconocido, las culturas populares, la música en general, ojos y los juguetes infantiles, el interés por aprender mas y mas de todo.

ATODOSLOSQUEHANESTADOPRESENTES ENESTA SUBEYBAJADE EMOCIONES.

# Glosario

**Lowbrow:** categorización del arte barato, no aceptado como high, ni forma parte del circuito de las bellas artes.

**D.I.Y.:** Son las siglas de "do it yourself", es decir, hágalo usted mismo.

**Circuito del arte:** el imaginario que decide que entra o no a los museos, colecciones y galerías, que es arte con A mayúscula y que se queda en artesanías, manualidades, o amateur.

(Las fotografías del evento de presentación en Plaza Fátima, cortesía de Gabriel Ortiz Duran, Brenda Meléndez, Revista 9musasmt, Charlo Magno, Alfonso Guevara, Ricardo y Analylia Fuentes )

## Referencias :

- DenickeL (2006) *Pictoplasma: The Character Encyclopaedia*. Pictoplasma Publishing: Alemania
- Jeremy (2004), *vinibwild* , Paperback
- KlantenR (2006), *DotDotDash*, DGV Editors
- KlantenR (2008) *THE upset Contemporary young Art*, Die Gestalten Verlag
- Aberth S. (2004) *Leonora Carrington: Surrealism, Alchemy And Art*, Lund Humphries Publishers.
- entrevista a Monica Mayer de Colectivo Pintomi Raya (México)
- MUJAM Museo Del Juguete Antiguo Mexicano

Contacto:

<http://gabifventes.com>

[gabifventes@gmail.com](mailto:gabifventes@gmail.com)

cel. 81 16362239

México

.....