

El *Art Toy* O Juguete De Artista En El Colectivo Sadoi Toys Y Nadín Ospina

ESTEBAN ANTONIO MONTOYA RODRÍGUEZ

Monografía De Grado Para Optar Al Título De Maestro En Artes Visuales

Asesora

LUZ ANALIDA AGUIRRE RESTREPO

Magister En Historia Del Arte

ITM. INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

MEDELLÍN

2021

El *Art Toy* O Juguete De Artista En El Colectivo Sadoi Toys Y Nadín Ospina

ESTEBAN ANTONIO MONTOYA RODRÍGUEZ

Monografía De Grado Para Optar Al Título De Maestro En Artes Visuales

ITM. INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

MEDELLÍN

2021

A mi madre, Clara

Agradecimientos

Agradezco a Dios por darme la vida. A mis padres Clara Inés Rodríguez y Francisco Antonio Montoya Meneses por ser un apoyo emocional en el transcurso de todo este recorrido universitario que ha tenido constantes altibajos. A mi asesora Luz Analida Aguirre Restrepo por acompañarme en esta investigación y ser un apoyo fiel en el desarrollo del mismo aún con las dificultades personales que hubo antes y durante este proceso. Quiero resaltar el acompañamiento de Mariana Hernández Ramírez, Estefanía Morales González y Carlos Mario Loaiza Carmona quienes son mis amigos y colegas de profesión. Finalmente, agradecer profundamente al ITM. Institución Universitaria por acogerme en todo este camino pues pude conocer y aprender de su colectivo de docentes. Gracias a todos por acompañarme y enseñarme tanto.

Tabla De Contenido

<u>INTRODUCCIÓN</u>	7
<u>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</u>	10
<u>JUSTIFICACIÓN</u>	12
<u>1. MARCO TEÓRICO</u>	14
1.1 EL CONCEPTO JUGUETE	14
1.2 ANTECEDENTES DEL JUGUETE EN COLOMBIA	15
1.3 ANTECEDENTES DE ART TOY O JUGUETE DE ARTISTA	18
1.4 LA CULTURA POPULAR Y EL OBJETO DE COLECCIÓN	20
1.5 ESTADO DEL ARTE	22
<u>2. METODOLOGÍA</u>	26
2.1 PROCESO DE RECOLECCIÓN Y PESQUISA	26
2.2 PROCESO DE ORGANIZACIÓN Y SELECCIÓN	27
2.3 PROCESO DE DESARROLLO	27
<u>3. ASPECTOS FORMALES Y REFERENCIALES DEL <i>ART TOY</i> O JUGUETE DE ARTISTA</u>	28
3.1 CUSTOM TOYS	29
3.2 PAPER TOYS	31
3.3 PLUSH TOYS	32
3.4 WOODEN ART TOYS	33
3.5 METAL TOY O ART TOY EN METAL	34
<u>4. SADOI TOYS: SU RELACIÓN CON LA CULTURA POPULAR COLOMBIANA Y LA CREACIÓN DEL JUGUETE HUMORÍSTICO</u>	36
4.1 SADOI TOYS EN SU APROPIACIÓN DE LA CULTURA POPULAR	36
4.2 ASPECTOS IDENTITARIOS DE LA CULTURA POPULAR EN COLOMBIA	47
<u>5. NADÍN OSPINA Y EL JUGUETE DE ARTISTA EN SUS FORMAS DE CREACIÓN</u>	50
5.1 ENTRE LO LOCAL Y LO GLOBAL DE LA CULTURA	50
5.2 LA ESCULTURA DE NADÍN OSPINA: FANTASÍAS CULTURALES	54
<u>6. CONCLUSIONES</u>	61
<u>BIBLIOGRAFÍA</u>	64

Resumen

Constantemente, los juguetes han sido un acompañante de las personas y al mismo tiempo un medio por el cual se refleja la cultura popular. Esta misma ha sido parte del desarrollo audiovisual representada por personajes de distintos medios. En las artes plásticas y/o visuales convergen y se entrelazan el pensamiento colectivo abarcando contextos tanto a nivel local como global. Por esta razón, en el desarrollo de este proyecto monográfico se indaga en los procesos creativos del medio visual conocido como *Art Toy* o Juguete de Artista explorando su historia, propuestas y materiales, reconociéndolo en la producción de artistas colombianos como el colectivo Sadoi Toys y Nadín Ospina.

Palabras claves: juguete, cultura popular, *Art Toy* o juguete de artista, colectivo Sadoi Toys, Nadín Ospina, glocal, apropiación.

Introducción

La presente monografía es una investigación documental que toma el juguete como medio artístico en los diferentes fenómenos que comprenden a la cultura popular, teniendo como objeto de estudio la forma expresiva conocida como *Art Toy* o juguete de artista o juguete de diseñador con el fin de hacer una revisión de los diferentes aspectos que comprenden y comparten algunas de las producciones artísticas del colectivo Sadoi Toys y el artista Nadín Ospina.

La pertinencia de este trabajo radica en reconocer y analizar el valor que posee el juguete para el público y como éste se ha convertido en un catalizador cultural y de memoria a través del tiempo. Igualmente, se habla de la transformación que se logra con éste desde el arte. Con el objetivo general se pretendió estudiar las características del *Art Toy* en la obra del colectivo Sadoi Toys y el artista Nadín Ospina en clave de los fenómenos culturales en los cuales se apoyan para la creación de sus obras. En cuanto a los objetivos específicos se buscó identificar los aspectos formales y referenciales que definen el *Art Toy* o juguete de artista como una forma de expresión tridimensional; se quiso revisar el trabajo artístico del grupo Sadoi Toys y las características en su forma de producción asociadas con la cultura popular y la creación del juguete humorístico y, además, fue necesario establecer la relación existente entre las formas de creación propuestas por Nadín Ospina y lo que se conoce como *Art Toy* o juguete de artista. Cada uno de los artistas fue estudiado de manera separada revisando algunos de sus conceptos y parte de su producción artística.

En la primera unidad temática se observan las diferentes categorías tanto formales como conceptuales que son más reconocidas en el desarrollo de los juguetes de artista así como las

bases para su elaboración, variando en la complejidad y accesibilidad que cada una posee teniendo en cuenta el material, concepto y diseño. A su vez, se da cuenta de algunos creadores visuales que han implementado dicha técnica. Muchas de estas creaciones hacen parte de adaptaciones de la cultura pop en general, siendo reconocidos en múltiples medios audiovisuales y que a la fecha siguen siendo influyentes para todo tipo de públicos en los campos del arte, el diseño o el coleccionismo.

La segunda unidad temática aborda la producción creativa del colectivo Sadoi Toys partiendo del concepto de juguete humorístico que implementan en su trabajo y que en ella alberga facetas de ironía y comedia con relación a los diferentes personajes que conforman a la cultura popular colombiana y son reconocidos, principalmente, en medios audiovisuales, los cuales desde la apropiación son representados en una versión de juguetes cuyas características definen muchas de las tradiciones comerciales integrados en diferentes lenguajes referentes, incluso, a otras culturas populares.

La tercera unidad temática consta de la revisión y estudio del trabajo del artista colombiano Nadín Ospina tomando como referencia los conceptos tratados por éste con respecto a la cultura tanto local como global a través de sus apropiaciones de esculturas precoloniales y figuras icónicas reconocidas en la cultura estadounidense vistas en medios audiovisuales. En el proceso investigativo exploratorio también fue posible apoyarse en conceptos asociados con el artista desde autores como Ana María Guasch y Néstor García Canclini. Así, se abordan aspectos formales tratados en sus obras con el fin de establecer la relación existente entre el concepto de juguete de artista y su producción creadora.

El presente trabajo es desarrollado para optar al título profesional de Maestro en Artes Visuales otorgado por el ITM. Institución Universitaria en el pregrado de Artes Visuales. La idea

de este proyecto surgió producto del interés y gusto personal por juguetes y personajes animados que son representados por los artistas en mención. Si bien no llegué a tener muchos de estos objetos físicamente, sí hicieron parte de mi niñez al igual que, posiblemente, también fueron parte de la infancia de quienes consigan leer esta monografía. Es así como se vuelve un punto de interés recordar la interacción inocente e infantil que se llegó a tener de pequeño y observar los cambios y contrastes del ayer y del hoy con estos artefactos. Ello me permitió observar de qué manera otros comparten este gusto por los juguetes y recrean, bajo sus propios imaginarios y fantasías culturales (Colectivo Sadoi Toys y Nadín Ospina) –al igual que yo– el uso de los mismos tal y como llegué a hacerlo alguna vez, con recortes de papel.

Planteamiento Del Problema

El juguete ha sido un objeto notable en el crecimiento de todo individuo. Este elemento se comercializa de manera masiva para un público que, habitualmente, está conformado por los niños. El mismo se convierte en una propiedad única, capaz de almacenar memoria, ideas, mundos imaginarios e incluso secretos que se conservan hasta que su propietario crece, desecha u olvida, al que muchas veces, fue su *confidente más íntimo*. Aun así, la memoria se mantiene y se cataliza a través de otros juguetes semejantes.

Es importante entender que el juguete ha evolucionado de múltiples formas: en sus estilos, contextos, mensajes, tendencias, entre otros, y, al mismo tiempo, ha cambiado en su función de objeto lúdico, pasando a ser uno de colección o también un referente de memoria. Sin embargo, dentro del campo de las artes visuales el juguete ha cumplido una función diferente en tanto que los artistas recurren a éste para su ejercicio creador y como recurso para la configuración de sus piezas, tal y como si se tratara de un *Ready Made* o como un objeto del cual se apropian para atender a factores como la memoria, la infancia, la inocencia, la identidad, entre otros aspectos característicos que nos vienen de la niñez. En este sentido, hay artistas que han desarrollado sus propuestas involucrando los juguetes, sacándolos de su función lúdica para convertirlos en lo que se puede denominar un *Art Toy* o también conocido como juguete de artista o juguete de diseñador. Con base a esto, y teniendo en cuenta la novedad de esta forma expresiva, su rápida evolución y masificación, se busca estudiar el papel del juguete a partir de las configuraciones artísticas de distintos creadores visuales que han llegado a implementar este objeto como parte de sus obras o en su defecto presentar características que identifican a la forma expresiva conocida como *Art Toy*.

Para este proyecto se plantea observar el trabajo del colectivo artístico Sadoi Toys en su atención al *Juguete Criollo* y al artista Nadín Ospina quien utiliza personajes animados populares para convertirlos en esculturas “precoloniales” dándoles una re-significación en el arte actual. Siendo así, surge la siguiente pregunta ¿se puede afirmar que el trabajo artístico de Sadoi Toys y del escultor Nadín Ospina camina dentro de lo que se conoce como *Art Toy* y les permite dar cuenta de los fenómenos destacados de su cultura? ¿cómo se define e identifica lo que se ha denominado *Art Toy* o juguete de artista o juguete de diseñador dentro de las formas expresivas visuales tridimensionales? ¿De qué manera el colectivo Sadoi Toys utiliza elementos de la cultura popular para crear juguetes humorísticos? ¿Es posible relacionar el trabajo artístico de Nadín Ospina con la forma expresiva conocida como *Art Toy* o juguete de artista?

Justificación

La presente monografía busca estudiar el papel del juguete como recurso de creación en los artistas visuales, despojándolo de su condición lúdica o pedagógica para abordarlo como objeto artístico. Esto lo convierte en un proceso totalmente diferente ya que permite una mirada alterna del objeto cuando se vincula con lo que se conoce como *Art Toy* o juguete de artista. Debido a que esta forma expresiva es bastante reciente (alrededor de 30 años), no existen muchos estudios locales al respecto, pero sí se puede contar con más a nivel global. Además, es necesario notar que el enfoque en dichos estudios radica en el proceso creativo y/o comercial en el ámbito del diseño, contrario a algún tipo de enfoque estético o analítico en el campo de las artes plásticas y/o visuales, lo cual es necesario remarcar ya que según Céspedes (2015) “hoy en día los Art-Toys son desarrollados por Ilustradores, Grafiteros, Artistas visuales y Diseñadores” (p. 88) convirtiéndose así en una forma expresiva de gran alcance y siendo importante demostrar cómo muchos creadores durante los últimos años rompen con la línea que diferencia al diseño frente al arte.

Con base a lo anterior, en este trabajo se revisará el quehacer visual del colectivo artístico Sadoi Toys quienes mediante los *juguetes criollos* (entendidos estos como elementos visuales de la idiosincrasia colombiana) dan cuenta de la cultura popular. También se revisarán algunas obras del artista Nadín Ospina quien, igualmente, se apropia de personajes icónicos de la cultura popular por medio de una estética precolombina. Es por esto que este proyecto busca indagar y sumar a los estudios existentes dando a conocer las múltiples posibilidades que esta forma de creación alberga en función del sujeto creador o artista y su preocupación por los contextos sociales o culturales.

Objetivos

Objetivo General

Estudiar las características del *Art Toy* en la obra del colectivo Sadoi Toys y el artista Nadín Ospina en clave de los fenómenos culturales colombianos.

Objetivos Específicos

- Identificar los aspectos formales y referenciales que definen el *Art Toy* o juguete de artista como una forma de expresión tridimensional.
- Revisar el trabajo artístico del colectivo Sadoi Toys y las características en su forma de producción asociadas con la cultura popular y la creación del juguete humorístico.
- Establecer la relación existente entre las formas de creación propuestas por Nadín Ospina y lo que se conoce como *Art Toy* o juguete de artista.

1. Marco Teórico

Este marco teórico hace un recorrido por los conceptos asociados con el «juguete» en cuanto a sus funciones y posibilidades como artefacto de entretenimiento y comercial, pasando por un breve recorrido histórico que permita entender las dinámicas que albergaron el desarrollo y evolución del mismo en lo concerniente al factor social, cultural y comercial colombiano. Por otra parte, se busca notar las dinámicas que permitieron reconocer al *Art Toy* en sus inicios mediante sus principales expositores obedeciendo, en gran medida, a cumplir necesidades tanto creativas como comerciales. A su vez, se reconoce que dichos juguetes ya no solo se limitan a un público infantil o joven (si se quiere), sino que se engloba a todo un público en general, con dinámicas coleccionistas que reconocen al juguete como algo único. Finalmente, se presentarán a algunos expositores recientes que han abordado dinámicas que se comprenden como *Art Toy*.

1.1 El Concepto Juguete

La definición de juguete ha tenido varias implicaciones conceptuales, sin embargo, es importante entender que a partir del objetivo común que posee este objeto se entiende como se desglosa su significado. Partiendo del latín viene de la palabra *Locari* o *Jocari* que significa “hacer algo con alegría”, sin embargo, dicha palabra se limita al término jugar mas no al de juguete para lo cual podría inferirse que el juguete no era muy relevante para la vida cotidiana en tiempos antiguos (Céspedes, 2015).

Según la RAE, el juguete presenta dos definiciones, así: “objeto con el que los niños juegan y desarrollan determinadas capacidades” y “objeto que sirve para entretenerse”. Ambas

definiciones se podrían entender de manera similar. Sin embargo, hay que tener en cuenta la diversa variedad de formas y facetas que posee el juguete actualmente. El diseñador gráfico Jonathan Céspedes (2015) los clasifica de la siguiente manera teniendo en cuenta a diferentes autores: *por la edad del usuario o público objetivo*, corresponde a aquellos juguetes que van desde un objeto simple para bebés o juguetes para adultos que posee connotaciones sexuales o de colección; *por el lugar en el que se lleva a cabo el juego*, abarca juguetes de mesa, electrónicos o de exterior; *por el enfoque del juguete*, siendo estos educativos, bélicos, deportivos o de representación; *por el desarrollo de capacidades*, alusivos a su afectividad, estímulos cognitivos, de motricidad, sociabilidad o sensoriales (pp. 18-20). Es importante notar que a pesar de que el *Art Toy* no está incluido o mencionado en alguna de estas clasificaciones, hace parte de un ámbito de creatividad y resignificación de conceptos artísticos entendiendo su elaboración y el valor o entretenimiento al que pueda dar lugar.

1.2 Antecedentes Del Juguete En Colombia

El desarrollo de las sociedades podría verse a partir de la crianza de los niños. Observando su crecimiento y evolución se identifican qué tipo de objetos los acompañan. En este caso, se está hablando de los juguetes, aquellos que sirven para el estímulo en el juego, la imaginación, la toma de decisiones, la convivencia, la educación, entre otros aspectos. Sin embargo, estos artefactos cumplen diversas funciones en la concepción social de cada individuo que es inseparable de la actividad de juego en cualquier etapa de la vida.

El juguete en Colombia se evidencia por una manufacturación que desde el siglo XIX, hacía hincapié en el juguete artesanal tanto por padres como por hijos, cuyos creadores se caracterizaban por hacer parte del conglomerado campesino, y cuyos niños, según la magister en

estudios humanísticos Juliana Cuervo (2017) “jugaban con objetos de la vida diaria o con sencillos juguetes de barro, madera, semillas, huesos o cuero, que construían sus propios padres imitando animales domésticos o sencillos artefactos del hogar” (p. 52) (Ver Imagen 1). Cuervo también afirma que algunos artesanos estaban enfocados en técnicas que contribuían a la creación de juguetes. Dentro ese grupo se encontraban los zapateros, carpinteros, herreros y sastres.



Imagen 1. *Juguete de gallinas comedoras* (2019), madera, 17 x 16 cm, Camilo Fuentes, Foto: Néstor Fuentes. Recuperado de: <https://www.eltiempo.com/bogota/juguetes-de-madera-no-pasan-de-moda-en-esta-navidad-446392>

Ya en el siglo XX, y hacia 1930, se evidencia un proceso de importación de juguetes en el país provenientes de Europa y Estados Unidos. Se pasa a dividir la atención de los juguetes artesanales en el público, para iniciar un proceso de competencia frente al consumo de los juguetes industrializados. Estos objetos masivos pretendían llegar a un público infantil de la urbe, lo que implicaba unos costos mayores y un público selecto capaz de acceder al nuevo juguete que, como lo indica la autora citando a Cárdenas (2012):

Debido a este carácter de objeto importado y, por ello más costoso, tener uno de estos juguetes era signo de lujo y de ser un habitante de la nueva vida urbana, dejando atrás

muchas características de las formas de vida del campo: «De este modo, juguetes como triciclos y patines aparecían en la década de 1930 haciendo alusión a los cambios en los paisajes de los barrios residenciales» (p. 53).

Para 1940, algunos juguetes remarcaban la proyección del niño hacia los oficios del adulto. Estos artefactos eran construidos con materiales comunes como el plástico, la lata y la madera; servían para educar a los niños en los quehaceres, es decir que cumplían una función en los procesos de formación que incluía el ámbito educativo (escuela). También es de notar que en Medellín muchos de los juguetes que poseían los niños (en especial los de clase alta) eran importados y en general la adquisición de los mismos estaba principalmente enmarcada por las fechas especiales, como la Navidad. En el entorno local se estaba asumiendo la dinámica cultural representada en la figura de Santa Claus (Papa Noel) procedente del extranjero en correspondencia con la figura tradicional del Niño Dios, quienes son los encargados de traer los juguetes (Cuervo, 2017).

A finales del siglo XX surgen nuevos ideales a partir de la familia moderna (padre, madre e hijos) la cual contiene una constante diversificación en cuanto estos ideales muy marcados por la cultura norteamericana y donde el niño entra a formar parte de la sociedad y del desarrollo de la misma. Los juegos y, para fines de esta investigación, los juguetes sufren estas mismas transformaciones, en cuanto a su forma y su función pasando a ser parte de herramientas educativas o pedagógicas que permitían apoyar aspectos como valores, capacidades o pensamientos ya sean sociales o culturales por parte de las figuras educadoras hacia el desarrollo del niño moderno (padres y maestros más notoriamente). Por otro lado, las jugueterías ya en este periodo están más desarrolladas y se evidencian cambios en cuanto a la creación del juguete en la modernidad. Sobre esto, el sociólogo Absalón Becerra (2018) menciona lo siguiente:

Los juguetes tradicionales le dan paso a los juguetes modernos; los carritos de madera y las muñecas de trapo le dan paso a los juguetes eléctricos y a las muñecas de plástico, acompañadas del nuevo estereotipo de belleza infantil que el nuevo juguete llevaba implícito (p. 165).

Con base a lo anterior, en la década de 1970, uno de los aspectos más notorios en la transformación del juguete radica en la aparición del juguete con sexo y con esto la separación de género del mismo, albergando una ruptura en los conceptos y miradas que se tienen de estos objetos ya que siempre se ha establecido que los juguetes son para todo público infantil (albergando ciertas distinciones en cuanto a la edad) y que carecen de algún género. Sin embargo, debido a la producción masiva se ve necesario una separación del tipo de juguete y el público al cual va a ser llevado, muchos de estos definidos por un sexo en concreto (Turrado, 2017). A esto se suman características muy marcadas, como, por ejemplo, el uso de los colores para determinar a quién va dirigido, siendo el color rojo, azul, verde, negro, dedicado a los niños y, por el contrario, el rosa, el amarillo, el blanco, dirigido a las niñas. Aspecto que se explotaría aún más por medio de la publicidad si se habla de las muñecas. Es el caso de la *Barbie*¹ pues en cuanto su estructura, inmediatamente se delimita y establece que va dirigida a las niñas.

1.3 Antecedentes de Art Toy o Juguete de Artista

El valor cultural de Japón para el mundo hace parte fundamental del desarrollo, difusión e influencia en lo que respecta a la cultura *Pop* de este país, siendo, actualmente, la industria audio visual del *anime* un ejemplo notable de esta masificación cultural. Por otra parte, la

¹ La muñeca *Barbie* fue comercializada oficialmente en Estados Unidos a partir de 1959 por la marca *Mattel* y su comercialización en Latinoamérica se evidencia para finales de los años setenta.

industrialización del juguete se hace notar en Estados Unidos y países europeos, sin embargo, después de la segunda guerra mundial la fabricación de juguetes se trasladó a países con menos costos laborales, entre ellos, el mismo Japón y, posteriormente, hacia los años sesenta, en lugares como Hong Kong, Taiwán y Corea; hacia los años setenta, en China. Hoy en día, los niveles de producción de juguetes están concentrados principalmente en este último (IDEAS, 2005).

El *Art Toy* tiene sus orígenes en Hong Kong en la década de los noventa notándose tres exponentes: la fábrica de juguetes TOYS2R (Reyes, 2012); el artista Michael Lau (1970) y el diseñador comercial Eric So (1968). La primera, estableció una estrategia de reducción de costos e incremento de producción mediante la creación de Toy DIY (*do it your self*) que en español significa “hazlo tú mismo”, y que el diseñador Edgar Reyes (2012) describe de la siguiente manera: “(...) presentaba una producción de muñecos sin ninguna gráfica los cuales servirían de lienzos en blanco para plasmar el arte individual de cada diseñador, artista, ilustradores, graffiteros, etc. Creando de esta manera piezas únicas y de colección” (p. 18). En el caso de Michael Lau, al ser diseñador y vendiendo algunas de sus pinturas en Hong Kong, terminó contactando con la banda de *Metal-trash Anodize* para la creación de la portada del disco *Action Figures* por medio de una fotografía. Para ello recurrió al uso de la luz y puso en escena a los miembros de la banda en forma de juguetes vistiéndolos con lo que parece ser ropa característica de la agrupación (Ramírez, 2017) (Ver Imagen 2). Por otra parte, Eric So produce de manera alterna (igualmente en Hong Kong) uno de sus primeros trabajos que es expuesto y considera obra. Son una serie reproducciones de la figura del personaje icónico “Bruce Lee”. Éstas fueron realizadas de manera autónoma por el autor el cual personaliza con accesorios y vestimenta, poses y expresiones característica del personaje cuya finalidad era que se pareciera al real (*Ibidem*).



Imagen 2. Álbum de la banda *Anodize*, *Action Figures* (1997), Hong Kong. Recuperado de: <https://www.discogs.com/es/release/5620435-Anodize-Action-Figures>

1.4 La Cultura Popular Y El Objeto De Colección

En un episodio de los *Simpson*, Jeff Albertson (El hombre de las historietas), a modo de defensa, toma uno de los artículos almacenados en su tienda. Se trata de una réplica de colección del sable laser de la guerra de las galaxias que lo extrae de su empaque. Segundos después de hacer esto se da cuenta con total dolor y arrepentimiento que, producto de lo que hizo, dicho artículo ya no se puede considerar coleccionable (Serie *The Simpson*, 1999, episodio #230). Teniendo en cuenta que el personaje es un comerciante de todo tipo de artículos perteneciente a la cultura popular como lo son las figuras de acción o los comics, por ejemplo, es importante entender que los objetos contienen una gran carga emocional, cultural y, por lo dicho anteriormente, de alto valor coleccionable que en las dinámicas del mundo del coleccionismo y de la cultura popular, se comprende que aquel objeto único, e igualmente original o de edición

limitada es potencialmente coleccionable. Y es en el ámbito del mismo que se evidencia la tendencia de abrirse a un público adulto presentando a estos objetos comúnmente como *figuras de acción*. Un ejemplo de estas figuras se evidencia en el mismo episodio y en el modo en que la describe Alberston con referencia a la franquicia de *Star Wars* o Guerra de las Galaxias, la cual, según la historiadora María Vanesa Román (2018), fue una de las primeras franquicias cinematográficas que aprovecharon la popularidad de sus películas para comercializar juguetes de este tipo:

El afán coleccionista que tenían los compradores de juguetes de Star Wars es la razón por la que se introdujo en el diseño de los muñecos un pequeño agujero en la suela del pie, cuya función es la de poder colocar al personaje sobre una peana, a partir de este momento los juguetes pierden su parte funcional para transformarse en figuras, o mejor dicho esculturas de busto redondo que los coleccionistas podrán colocar en vitrinas (p. 226).

Un factor relevante y que por mucho tiempo se ha convertido en el detonante que incita al coleccionista es la nostalgia, que es sumamente arraigado al ser humano y, constantemente, se refleja en el entorno, entendiéndose como un sentimiento de añoranza o afecto embellecido por un evento pasado. Comercialmente, se convierte en un factor de clave para la masificación de muchas de las figuras de *Art Toy* o de otras categorías de juguetes, siendo estas muy reconocidas por la llamada generación X y Y² como parte de esa generación que en lo que a la nostalgia se refiere se ha vuelto un factor de identificación y de influencia en el consumo de todo tipo de objetos que conforman este círculo popular (Uribe, Albarán y Cobos, 2018). Con ello, hay que

² Siendo la generación “X” aquellos individuos que nacieron entre los años 1965 y 1981 y la generación “Y”, aquellos que están entre la década 1980 y finales de la década de 1990 e inicios del 2000.

entender que dichos iconos o personajes que han transcurrido en estas épocas hacen parte del crecimiento y desarrollo cultural de cada individuo y que aún se intensifica de manera notable.

1.5 Estado Del Arte

Desde sus inicios, la creación artística del *Art Toy* ha sido un medio de experimentación, de salir de esos ámbitos convencionales para así ampliar las ideas y propuestas que muchas veces delimitan al juguete convencional con el juguete de artista. En otras palabras, de jugar con lo que tenemos a nuestro alcance o disposición.

La *Primera Muestra Internacional De Juguete Pirata En Colombia, Piratearte* (2019) fue una exposición realizada en el Parque Biblioteca Belén, la cual convocaba a diversos artistas, diseñadores y artesanos de varias partes del mundo para presentar sus pequeñas propuestas de *Art Toy* que giraban en torno a nuevos lenguajes por parte de los juguetes, piezas que aluden a la imaginación y a la recreación de mundos fantásticos y atrevidos cuyos protagonistas son estos objetos. Uno de los participantes de esta exposición fue Sandra Arteaga (Barcelona) miembro del colectivo *Art Toy Gama* que en sus obras:

(...) busca interrelacionar la práctica del *Toy Art* o Arte con Juguetes con otras prácticas creativas como el dibujo, la pintura, la fotografía, infografía, la escultura, el grabado, el graffiti, la literatura y la moda (...) sin los cuales el mundo del *Toy Art* no tendría sentido (Arteaga, párr. 4).

Jason Freeny (1970), artista estadounidense, presenta una “anatomía del juguete” como él lo llama, en la cual deforma la inocencia que transmiten estos artefactos al hacer que la mitad de su cuerpo presente en su interior su sistema óseo, digestivo y/o muscular de manera médica transformándolos y mostrándolos con una faceta que, muy en el fondo, juega con el imaginario,

casi morboso, al que puede llevar al espectador. Algunos de los personajes que ha “estudiado anatómicamente” van desde la muñeca *Barbie*, pasando por *Mario Bros*, *Mickey Mouse* e incluso las figuras LEGO (Ver Imagen 3).



Imagen 3. *LEGO Worker* (2012), plástico ABS, poliuretano, arcilla Epoxi, madera, pintura acrílica, 19 × 12 × 12 en 48.3 × 30.5 × 30.5 cm, Jason Freeny. Recuperado de: <https://www.artsy.net/artwork/jason-freeny-lego-worker>

De otro lado, Takashi Murakami (1962), recurre al personaje icónico de *Mr. DOB* (Ver Imagen 4 y 5) para el desarrollo de su obra que, según la historiadora del arte María José Delpiano (2010) citando a Amanda Cruz (1999): “Murakami consideraba a los personajes logo que promocionan productos de consumo en Japón demasiado “estadounidenses”, por lo que decidió diseñar un personaje insignia más auténtico” (p. 76). La creación de este personaje está basada en la unión de ciertos personajes populares, uno de ellos *Mickey Mouse*, siendo uno de los personajes animados más populares del mundo; *Doraemon*, un personaje característico de la animación infantil; y, *Sonic the hedgehog*; una de las primeras mascotas comerciales en la

industria de los videojuegos. Según Delpiano, a través de los años, el artista ha modificado tanto la forma y por ende la lectura de este personaje:

Puede decirse que las transformaciones de Mr. DOB conllevan siempre un alto grado de complejidad por el enorme y variado registro de potenciales modos y ‘personalidades’: pasa de ser un personaje tierno a uno irónico, luego a uno grotesco y violento, también es amorfo, casi abstracto, puede ser completamente bidimensional o presentarse en cambio como una figura 3D (p. 76).



Imagen 4. Representación tierna o kawai de *Mr. DOB - kun (Azul)* (2019), pintura en vinilo fundido 22.9 × 17.8 × 10.2 cm., Takashi Murakami. Recuperado de: <https://www.artsy.net/artwork/takashi-murakami-dob-kun-blue>



Imagen 5. Representación grotesca de *Mr. DOB* (2016), pintura en PVC, 27.4 × 23.6 cm, edición 750. Takashi Murakami. Recuperado de: <https://www.artsy.net/artwork/takashi-murakami-mr-dob-64>

Como se observa, de este modo, se pueden comprender las diferentes facetas que se abordan en una figura, ya sea un *Art Toy* o cualquier otra, mediado o influenciado, mayormente, por el propio entorno cultural, social o incluso científico. Estos factores teóricos permiten una comprensión de cómo se identifica tanto el juguete como al *Art Toy* a través de su historia e, igualmente, cómo desde su evolución ha logrado diferenciarse y ocupar un lugar en el contexto artístico. A su vez, ha demostrado tener grandes similitudes en dinámicas e influencias en cuanto al punto de vista como objeto de colección reforzando aspectos que muestran la influencia de la cultura popular, la infancia y el objeto de colección mismo.

2. Metodología

El presente trabajo monográfico es una investigación cualitativa con énfasis en la investigación documental, ya que fue necesario realizar una serie de recolección de datos que requirieron la organización y selección para el desarrollo competente del proyecto teniendo en cuenta que era importante hacer un acercamiento a los artistas y las obras que fueron seleccionadas con base a distintos conceptos tomados de diversos autores que contribuyeron en el ejercicio intelectual teniendo como soporte el planteamiento del problema. A partir de esto el trabajo se desarrolló en tres momentos claves definidos de la siguiente manera:

2.1 Proceso De Recolección Y Pesquisa

Es necesaria la recolección de material bibliográfico, fotográfico y audiovisual correspondiente a las fuentes y referentes bibliográficas recuperadas de libros, artículos, trabajos de grado o tesis de maestría; fotografías halladas en la red (o tomadas personalmente), videos, entrevistas afines al tema teniendo en cuenta el reconocimiento de la información y contando con las obras de los artistas como fuente primaria de carácter principal. Además, es necesario un soporte histórico sobre estos artistas, obras y el contexto social y cultural para la creación sus piezas. La recolección del material ayuda en el desarrollo del marco teórico para establecer los conceptos más relevantes de la investigación. Teniendo en cuenta lo anterior hubo una organización completa del material documental recolectado, ya que no solo se limitó a la revisión de libros físicos o electrónicos, sino también a material audiovisual, obras de arte, revistas, entre otros.

2.2 Proceso De Organización Y Selección

La organización y selección del material bibliográfico en función del contenido y pertinencia para el proyecto investigativo fue la ruta oportuna y confiable para facilitar el hallazgo y hacer la respectiva conexión de las posturas tanto personales como de otros autores que sirvieron de apoyo, entre ellos, José Elías Ramírez Ramírez, Absalón Becerra, Omar Rincón. Una herramienta que se consideró fue el uso de fichas bibliográficas para una mejor organización. Es importante tener en cuenta que estos autores y sus aportes teóricos pueden abordarse en distintos apartados de todo el proyecto escrito, ya que algunos conceptos son útiles en uno u otro lugar.

2.3 Proceso De Desarrollo

A partir del cumplimiento de los puntos anteriores se definieron tres unidades temáticas. La primera, *Aspectos formales y referenciales del Art Toy o juguete de artista* contó, en gran medida, con la referencia de distintos artistas, diseñadores y autores como José Elías Ramírez Ramírez o la artista Wendy Tsao, quienes permitieron recoger de manera formal y conceptual los aspectos más relevantes para la definición de la unidad. Por otra parte, en las dos siguientes unidades, *El colectivo Sadoi Toys y su trabajo artístico en relación con la cultura popular y el juguete humorístico* y *Nadin Ospina y el Juguete de Artista en sus formas de creación* implicaron una breve contextualización histórica de los artistas, pasando por el abordaje de cada uno de los cuestionamientos que permitió dilucidar el tema concerniente al uso del juguete en sus procesos de creación.

3. Aspectos Formales Y Referenciales Del *Art Toy* O Juguete De Artista

Partiendo de la idea de cómo se elabora un juguete se entiende que éste responde a variantes y condiciones que permiten determinar el público al cual va dirigido, el objetivo y la complejidad pedagógica del mismo teniendo en cuenta la función, elaboración y calidad que este objeto pueda tener. A partir de esto, es importante aclarar que la elaboración de un *juguete de artista* no se distancia mucho de estos aspectos de diseño y creación, ya que recurre a una amplia y variada cantidad de materiales en su proceso e igualmente permite desarrollar sus conceptos y diseños teniendo en cuenta el público objetivo. Sabiendo que el juguete de artista se moviliza en un ámbito coleccionista esto significa que pierde, en gran medida, su carácter pedagógico. Aunque su producción siga siendo serial y de distribución masiva, muchas veces es reconocido por una marca y, a su vez, como un objeto único y exclusivo o de edición limitada. Para la elaboración creativa de un juguete de artista es posible hacer uso de múltiples tipos de materiales (como se dijo anteriormente) siendo uno de los más comunes la resina, al ser de fácil manipulación y de bajo costo y el PVC³ como un material utilizado a nivel industrial e igualmente maleable. Aun así, también se pueden clasificar de acuerdo con la función de la propuesta y el material que quiera exponer su creador. A continuación, se dará una breve explicación de las distintas categorías de juguetes de artista existentes: *Custom Toys*, *Paper Toys*, *Plush Toys*, *Wooden Art Toys* y *Metal Toy*.

³ *Poly Vinyl Chloride* o también llamado simplemente vinilo, es un material completamente maleable, elástico y económico cuya implementación es muy común en la creación tanto de figuras de acción, como de juguetería en general. La muñeca *Barbie* ha sido creada, industrialmente, a partir de este recurso.

3.1 Custom Toys

Este tipo de *juguete de artista* se entiende como aquel que invita a la personalización de la pieza (del inglés *customize*). Se parte de una figura en blanco (“lienzo”) a la que se aplican una serie de características únicas que permiten hacerla diferente para cada uno de sus dueños por medio del color y/u otros añadidos externos que lo acompañen. Algunos artistas utilizan estas piezas no como “lienzos” sino como bases para “modelar” sobre ellos dando lugar a la creación de figuras escultóricas de carácter único. Un ejemplo de *Custom Toy* son los DIY que proponen una figura para personalizar y pueden partir del diseño de una forma humanoide o la de un animal antropomórfico teniendo en cuenta que la figura de base se caracteriza también por poseer una forma simplificada, misma característica con la que cuentan muchas de las piezas de *Art Toy* que se verán de aquí en adelante (Ver Imagen 6).



Imagen 6. *Mega munny blank art toy*, , Vinilo, 5kg, 61 x 61 x 61 cm., Kidrobot. Recuperado de: <https://katieandgunner.com/product/munnyworld-18-mega-munny-blank-art-toy-by-kidrobot/>

Se puede observar, a partir de la serie de juguetes *Bearbrick* pertenecientes a la marca *MediCom Toy Incorporated*, al igual que de la serie *Funko Pop*, una variable que identifica al juguete de diseñador y que además de proponer diseños únicos, presenta una figura extraída de

los personajes provenientes de la cultura pop asociadas con el comic, el cine, la música, los videojuegos, entre otros. Así, adapta y representa, a partir de las figuras simples y minimalistas, esta serie de juguetes (Ver Imagen 7 y 8).



Imagen 7. Distintas representaciones del juguete *Bearbrick* con múltiples diseños, ya sean originales o basados en algún personaje de series o caricaturas, ABS y PVC, 70 cm. Recuperado de: <https://mykombini.com/es/21068-bearbrick-series-41-pack-of-24-medicom-toy4530956240558.html>



Imagen 8. Distintas representaciones del juguete de diseñador Funko Pop en la que se aprecia como se adapta el modelo base a distintos estilos como lo la animación japonesa (parte superior), comics (parte media superior) o animación (parte media inferior). Recuperado de: <https://mifunko.com/blog/posts/funko-pop-mas-caros>

3.2 Paper Toys

Como su nombre lo indica hacen uso del papel a la hora de crear las piezas ya que es un material completamente versátil y flexible a la hora de su manipulación e intervención ya sea cortándolo, pegándolo, rasgándolo, entre otros. Un ejemplo muy conocido del uso artesanal con este material es el *origami*, el cual requiere una manipulación precisa en su proceso (Ver Imagen 9). De esta manera se exalta el papel por medio del *Paper Toys* como un material capaz de moldearse desde la tridimensionalidad tal y como lo indica la licenciada en diseño Vanesa Quintanar (2014):

Los *Paper Toys* son desarrollados y personalizados de forma totalmente bidimensional, para luego convertirse en un objeto tridimensional. En este sentido se recurre a texturas visuales, que en el caso del modelismo con papel se aplican para dar la sensación de distintas clases de superficies y así llegar a un mayor realismo (p. 70).

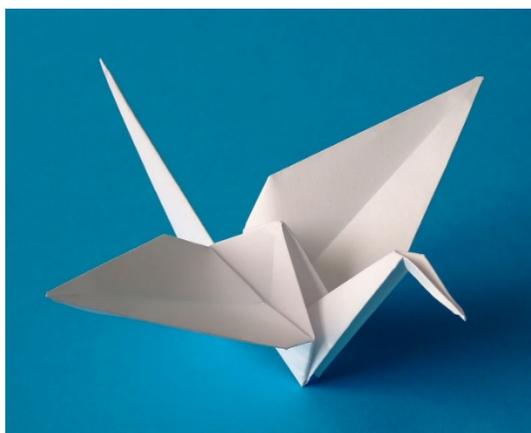


Imagen 9. Representación de una grulla hecha en origami. Recuperado de:
<https://www.mexicoescultura.com/actividad/119215/arte-en-papel-origami-kusudama-kirigami.html>

Un proceso muy común que se utiliza para la creación de los *Paper Toys* es por medio de la ilustración digital la cual parte de un modelo o plantilla bidimensional de la figura, que es

separada por fragmentos, se determinan puntos de pliegue y guías de corte para luego imprimirse y posteriormente armarse uniendo cada parte de la figura dependiendo de la complejidad de la misma (Ver Imagen 10).



Imagen 10. De la serie *Urb Sky*, ilustración impresa y armada, Graham Wiles. Recuperado de: <https://www.pinterest.ie/pin/265923552967357418/>

3.3 Plush Toys

Este tipo de juguete es producido por medio de materiales como la tela o elementos de costura similares a la felpa, los cuales, por su aspecto, podría verse semejantes a los conocidos juguetes de peluche. Sin embargo, Ramírez (2017) citando a Lecuona Silva (2014) aclara que existe una diferenciación ya que “radica en los temas y la profundización que se le da” (p. 142), cosa que obedece a un valor de los *Art Toys*. De acuerdo con Ramírez, la artista visual Elva Magaña (2014) los considera como artefactos con los que se rompe el estereotipo: “[...] la idea de romper con los estereotipos de figuras basadas en animales como elefantes, osos o muñecas proporciona a los usuarios y diseñadores una gama de posibilidades creativas más amplia” (p.

33). A diferencia de los juguetes de artista mencionados anteriormente, cabe notar que el *Plush Toy* es de los pocos (si no es el único) que permite una interacción más “física” gracias al material del cual se compone.

La artista Wendy Tsao (1980) inspirada en uno de los dibujos que hizo su hijo cuando tenía 4 años y que convirtió en un peluche para un proyecto de su escuela, inicia *Child's Own Studio*, una serie de obras en las cuales Tsao recolecta dibujos realizados por otros niños y reinventa estas ilustraciones convirtiéndolas en *plush toy*, los cuales buscan asemejarse en gran medida a la forma en que se lo imaginan sus creadores (Ver Imagen 11).



Imagen 11. De la serie *Child's Own Studio: Dibujo de Budey, 4 años* (2015), Wendy Tsao. Recuperado de: <https://softiemaker.myportfolio.com/childs-own-studio>

3.4 Wooden Art Toys

En estos juguetes se recurre a la utilización de la madera recordando a los primeros juguetes artesanales los cuales presentaban formas simples y no muy grandes en cuanto a su tamaño, permitiendo una fabricación más óptima. Actualmente, este estilo de *Art Toy* no es muy común ya que teniendo en cuenta la masificación y distribución de las que se caracteriza el juguete de artista que, como lo señala Ramírez, se nota una limitación en su producción en

cuanto a costos, tiempo y elaboración (p. 151). Por el contrario, para Magaña “la madera es un material accesible, económico y con características que permiten a los creadores a seguir con la dinámica de «hazlo tú mismo» o DIY (Do it Yourself)” (p. 37). Además, agrega lo siguiente: “(...) La madera es uno de los materiales más comúnmente usados y aplicados a distintos tipos de objetos. Proviene de los árboles de caucho, y es un producto 100% amigable con el medio ambiente” (p. 4) (Ver Imagen 12).



Imagen 12. *Lucha Libres Unmasked* (2006), Mike Burnett, figura hecha en Madera, 25.4 cm, Galeria DvA - Chicago. Recuperado de: http://www.vinylpulse.com/2006/11/mike_burnett_lu.html

3.5 Metal Toy O Art Toy En Metal

Este artefacto es uno de los menos comunes ya que su producción es escasa y, mayormente, costosa. Aun así, se caracteriza por ser de un tamaño mínimo en comparación con los demás juguetes de artista antes mencionados, puesto que sus dimensiones habituales van entre tres y cinco pulgadas (8 a 12 cm aprox.). Según Ramírez, este juguete no requiere de una intervención mayor con pinturas ya que el color natural que posee es el del metal con el cual se produce (p. 152) (Ver Imagen 13).



Imagen 13. *Bronze Kaiju Eyezon* (2011), figura hecha en bronce, Mark Nagata y Toy Art Gallery. Recuperado de: <https://www.trendhunter.com/trends/bronze-kaiju-eyezon>

4. Sadoi Toys: Su Relación Con La Cultura Popular Colombiana Y La Creación Del Juguete Humorístico

En esta unidad temática se trabajarán aspectos relacionados con el quehacer creativo del colectivo Sadoi Toys quienes han recibido la influencia de la cultura popular colombiana y global. Al mismo tiempo, se definirá el concepto de “criollo” y de qué manera éste se convierte en la base para el proceso creativo de los diseñadores gráficos que conforman el grupo, más aún, cuando unen estas dos culturas y las complementan a través del humor. En este sentido, se identificarán los inicios y detonantes que enmarcan su trabajo y, a su vez, se estudiará la profundidad temática y folclórica que contienen algunas de sus piezas, entendiendo que dichas producciones son alusiones a personajes u objetos que son o fueron parte de la idiosincrasia colombiana.

4.1 Sadoi Toys En Su Apropiación De La Cultura Popular

Sadoi Toys es un colectivo nacido en 2018 que está conformado por cuatro personas: Alejandro Montoya, Mateo Zapata, Andrea Ángel y José Luis Olarte quienes siendo estudiantes de la Escuela de Arquitectura y Diseño (en el programa Diseño Gráfico) de la Universidad Pontificia Bolivariana (sede Medellín) crearon su primer juguete llamado *Troy*. Se trataba de un juguete completamente triste que se presentaba como “autoconsciente de sí mismo de lo que es” y que, frente a esto, no puede hacer nada al respecto (Ver Imagen 14 y 15). De este melancólico personaje nace el nombre de Sadoi Toys, una unión de las palabras «sad» del inglés «triste» y «toys» del inglés «juguetes». Con ello, empezaron a trabajar la ironía cómica de la sociedad colombiana a través de sus producciones y trayendo a colación personajes conocidos del país, costumbres y tendencias que se suceden en el mismo a partir de los juguetes que recolectan, restauran o crean.



Imagen 14. Miembros del grupo en su taller de trabajo, de izquierda a derecha: Mateo, Andrea, Alejandro y José Luis. Recuperada de: <https://cartelurbano.com/creadorescriollos/los-juguetes-criollos-de-sadoi-que-quieren-reimaginar-nuestra-cultura-popular>

Algunos de sus juguetes son representaciones y referencias a figuras públicas de la cultura pop de Colombia y cuyos mensajes albergan una sátira y esencia criolla, agregando una estética similar a los *Bootleg Toys*,⁴ revelando una característica única en sus piezas, estas son las de un juguete humorístico. Fandiño (2019) citando textualmente a Alejandro Montoya, director del grupo dice lo siguiente:

Al intervenir juguetes y objetos cotidianos queremos re imaginar la cultura popular colombiana, lo criollo, desentrañar un poco nuestra identidad y resaltar las funciones del juguete y el juego como puentes hacia aquel paraíso perdido que fue nuestra infancia (p. 2).

⁴ Un *bootleg* es conocido como un artículo no autorizado (pirata) y de baja calidad que se comercializa a menor precio o en algunas ocasiones como si fuera un producto original. Muchos de estos son vendidos con el fin de estafar a sus compradores, siendo más visto este tipo de delito en la web.



Imagen 15. *Troy* (2018), Sadoi Toys, modelo 3d en vinilo. Recuperado de: <https://www.instagram.com/p/BldoTjKA6-j/>

Es importante entender el concepto de la palabra «criollo», puesto que al revisarlo en la RAE aparecen distintas definiciones. Una de ellas dice lo siguiente: “autóctono o propio de un país hispanoamericano o del conjunto de ellos”. A partir de esta definición se puede entender que los juguetes creados por Sadoi Toys adquieren unas características únicas y, a su vez, familiares permitiendo reconocer elementos de la vida cotidiana que en muchas ocasiones pasan al recuerdo y a la nostalgia. Un ejemplo de este tipo de objetos se puede notar en la representación de una silla de la marca *RIMAX* que estos artistas diseñadores gráficos convirtieron en un pequeño juguete. Cuando se observa el empaque encontramos una serie de datos que referencian el artefacto. Lo primero que hacen es que lo titulan *RIMAX RECLO 45X BLANCA* (2018) (Ver Imagen 16). Se trata de una versión en miniatura de dicha silla, de color blanco, empaquetado dentro de una bolsa plástica transparente con una etiqueta informativa hecha de cartón y de color amarillo por uno de sus lados; además, está sellada junto con la bolsa por medio de dos grapas en cada extremo y en la esquina inferior derecha el nombre del colectivo «Sadoi». Al frente de la

etiqueta –en el extremo izquierdo– presenta el logo original de la marca y una ilustración de la silla. En el resto de la etiqueta aparece un título escrito en una tipografía cursiva y de color rojo la cual reza lo siguiente: “Perfecto para”. Debajo de este título se ven tres ilustraciones en las cuales se definen los atributos de la silla definidos de la siguiente manera: “Vigilar edificios”, “Sesiones fotográficas”, “Conciertos de vallenatos”. La primera atribución ilustra a un hombre sentado con los brazos cruzados y dormido en la silla; la segunda, corresponde a una mujer en posición sedente hacia el espaldar de la silla mirando de frente mientras sonríe; y, la tercera, es un joven que levanta la silla. Esta marca de la silla *RIMAX* es reconocida en el país y está asociada, por parte de los consumidores colombianos, con cualquier asiento plástico, lo que la convierte en un producto “genérico” para ser utilizado, comúnmente, en una serie de acciones de la cotidianidad. Tal y como se mencionó anteriormente, y se anuncia de manera más amplia en el envés del empaque, sigue apareciendo (en el lado izquierdo) el mismo logo y la ilustración de la silla con un fondo amarillo y un pequeño aviso en un fondo rojo que contiene un símbolo de peligro seguido del siguiente mensaje: “Esta silla está diseñada con el fin de usarse exclusivamente para”. Debajo de este aviso y complementando el resto de la información se listan los diferentes usos que se le pueden dar a la silla: «Regar matas», «Asados», «Tender ropa», «Sancochos», «Actos cívicos», «Bajar mangos», «Bautizos», «Marranadas», «Velorios», «Cambiar focos», «Primeras comuniones», «Subir domicilios», «Usar de tarima», «Tomar pola», «Regar matas», «Ver quien salta más sillas», «Bañar viejitos», «Pa’cule muñequera», «Arco de waterpolo», «Subir al perro para trapear», «El juego de las sillas», «Sentarse», «Ir a piscina», «Vigilar edificios», «Cambiar bebes», «Romperla», «Bailar sentado», «Sentarse en el bus», «Chismosear», «Asolearse», «Bodas», «Vender chicles y minutos», «Cavar en la arena», «Diálogos de paz» (Ver Imagen 16a). Cada palabra o frase está acompañada de un pequeño

cuadro con el objetivo de marcar el uso más apropiado según la persona que tenga el artefacto. En este juguete al observar la ilustración del joven que levanta la silla, podría decirse que dicha acción es un detonante para agredir de manera violenta a otra persona, teniendo en cuenta que según lo que anuncia la etiqueta, al poder usarse en conciertos de vallenato se entiende que dicho evento ha entrado en algún tipo de trifulca que ha desencadenado una serie de agresiones por parte de los asistentes que presencian el espectáculo.



Imagen 16. *RIMAX RECLO 45X BLANCA* (2018), Sadoi Toys, modelo 3d en vinilo. Tomada de: <https://www.instagram.com/p/BlvghPjADPw/>



Imagen 16a. Vista ampliada del envés del empaque de *RIMAX RECLÓ 45X BLANCA* (2018), Sadoi Toys, modelo 3d en vinilo. Recuperado de: <https://www.instagram.com/p/BlvghPjADPw/>

En los juguetes de Sadoi Toys también es notoria la implementación de personajes de la cultura popular colombiana. En su trabajo agregan detalles característicos por medio de mensajes ya sea con palabras u oraciones de carácter publicitario que son ubicados en el empaque del juguete (como en el ejemplo anterior) que permiten reconocer a los personajes retratados o algún evento relacionado con ellos. Uno de estos juguetes es *La patadita de la buena suerte* (2018), frase que se convirtió en la impronta del presentador de televisión Jorge Barón, quien es conocido como un icono del entretenimiento en el país, principalmente en lo que atañe a los programas musicales. En la creación visual del colectivo los temas concernientes a la música, el humor y las telenovelas son su recurso primordial que, también, de acuerdo con el periodista y académico Omar Rincón conforman los tres medios audiovisuales del entretenimiento dominante en Colombia y que, por tanto, se pueden identificar como parte de esta cultura, incluso, por encima de la información noticiosa (Rincón, p. 53).

La figura de Jorge Barón es principalmente reconocida por el programa de televisión *El Show de las estrellas* (1960 – a la fecha). Este es un programa musical en el cual se presentan

distintos artistas para un público general. Inicialmente, era realizado en un set de televisión y luego pasó al aire libre permitiendo el ingreso de más público. Este espectáculo se convierte en un elemento de inclusión y relación sociocultural de los cantantes con el público según lo plantea la comunicadora social Isabel Noemi Rodríguez y el Doctor en filosofía Adolfo Chaparro Amaya (2010) cuando expresan que:

El programa se ha especializado en un sector del público que económicamente corresponde a los sectores más deprimidos, a los cuales integró físicamente como co-protagonistas en la producción de las imágenes y en el encuentro del ‘pueblo’ con sus ídolos artísticos para realizar juntos una fiesta multitudinaria bajo formas arcaicas y modernas de participación ritual (p. 82).

El juguete de Jorge Barón elaborado por este colectivo está compuesto por una figura humana de cuerpo completo que representa al personaje vistiendo un *smoking* blanco, traje característico del presentador. En uno de sus brazos sostiene un micrófono y una de sus piernas puede doblarse en alusión al gesto que siempre lo caracteriza. Dicha figura está empacada en una pequeña bolsa de plástico transparente que está sellada con dos grapas en ambos extremos por medio de un cartón con un fondo negro. Pequeñas figuras distribuidas a lo largo del empaque hacen alusión a estrellas en la noche, horario en el que se presentaba el *show* y que, al mismo tiempo, reforzaba el significado que poseía el título del programa ya que no solo se podían escuchar a las “estrellas” de la música, si no también se podían apreciar las estrellas en la noche. En el empaque aparece la frase del personaje “La patadita de la buena suerte”. En el extremo inferior izquierdo se puede ver el nombre del colectivo “SADOI” que se suma a la ilustración de la imagen de busto y un fragmento de la pierna levantada. Como detalle adicional, en la cabeza del juguete aparece una cinta con la bandera del sol naciente, la cual es representativa de la

militancia japonesa y hace alusión a la figura del karateca con relación a su vestuario y la costumbre de “andar dando patadas” (Ver Imagen 17).



Imagen 17. *La Patadita de la Buena Suerte* (2018), Sadoi Toys, modelo 3d en vinilo. Recuperado de: <https://www.instagram.com/p/BsDyPF8Hv7G/>

Mientras que Jorge Barón hace parte del entretenimiento colombiano dirigido comúnmente a una audiencia adulta, el público infantil también contaba con un espacio televisivo en el que se reconocen algunos personajes que, posteriormente, serían parte de la memoria de muchos de los adultos de hoy. Por medio del mismo, programas como *Club 10* (1999 – 2015) del canal Caracol o *Bichos Biches* (2011 – 2017) de RCN se convirtieron en los programas de entretenimiento dedicado para una audiencia familiar, transmitiéndose los sábados y domingos en las mañanas en sus respectivos canales y presentando un contenido acorde mediante dramatizados que recreaban situaciones cuyo desenlace daba una enseñanza para la vida tanto a los personajes del elenco, como a la audiencia que los veía.

Uno de los protagonistas del elenco del *Club 10*, era un lobo con pelaje rojo –conocido como *Aurelio Cheveroni*– quien se caracterizaba por su carisma y atrevimiento, cuyo rol era el de “niño hiperactivo y travieso de la familia” tal y como lo describe la magister en comunicación Mercy Rodríguez (2018):

Aurelio Cheveroni, un lobo irreverente, representaba al travieso de los hermanos y quien muchas veces pensaba solo en sus intereses particulares; él, era el personaje antagonista de la historia, pues en casi todas las oportunidades le hacía maldades a sus hermanos recibiendo el correspondiente castigo frente a lo malo que hacía; sin embargo, luego de la reflexión y del arrepentimiento de sus actos, recibía el perdón por parte de estos (p. 104).

Teniendo en cuenta las características visuales que poseía el personaje (era un títere), en el show se daba a la idea de que él, junto a sus tres hermanos (dos de ellos igualmente inanimados y una persona de carne y hueso) convivían de manera “cotidiana” en un apartamento como una familia normal. A partir de esto, en el imaginario popular surge la siguiente pregunta ¿Qué pasaría si estos juguetes u objetos inanimados cobraran vida? Situación apoyada en referencia al mundo ficticio de las películas cinematográficas animadas como *Toy Story 1, 2, 3 y 4* (1995, 1999, 2010, 2019) al igual que otras que están dirigidas tanto para un público infantil como para uno adulto. En este caso, por ejemplo, entrarían filmes como *Child's Play* (1988) donde se encuentran personajes icónicos de juguete que representan el terror como la figura de *Chucky*, antagonista principal de esta película.

Sadoi Toys en su obra *Five Nights At Au(xi)relío'(s)* (2018) o en español “Cinco noches con Au(xi)relío” toma la imagen conocida de Aurelio Cheveroni y la deforman, apropiándose de una figura de acción que hace parte de una reconocida serie de videojuegos del género *Survival Horror: Five Nights At Freddy's* (2014 – 2021) cuyos personajes característicos son un grupo de

robots animatrónicos almacenados en un establecimiento familiar⁵ los cuales durante el día entretienen a la gente y, durante la noche, cambian de forma y cobran vida e intentan asesinar al guardia de seguridad (jugador) del establecimiento.

Como se dijo anteriormente, la pieza toma como base la figura de acción de uno de los personajes del videojuego mencionado, en este caso *Springtrap* (Ver Imagen 18) que es repintado con los colores específicos del personaje del programa infantil (pelaje rojo, camisa amarilla y un pantalón azul) y cuya figura presenta ojos saltones, dientes prominentes como si fuera una sonrisa, su oreja izquierda está cortada y la punta de la oreja derecha esta parcialmente arrancada; tanto su camisa como su pantalón aparecen rasgados similar a la transformación que adquieren los robots del videojuego. Por otro lado, está almacenado en un empaque tipo *Blisterpack* hecho de un plástico transparente con forma cuadrada, el cual adapta la silueta del juguete y lo mantiene en una posición central apoyándose en la parte trasera por medio de un cartón rectangular. En éste se ilustra, en la esquina superior izquierda, una advertencia donde se indica el rango de edad para el cual está prohibido el juguete (0 a 3 años) en un color rojo. Seguidamente, aparece el nombre del juguete en colores cálidos que reza “Five Nights at Aurelio’s”. En la sílaba “re” se aprecia un tachón quedando debajo de esta misma la sílaba “xi”; además, también aparece tachada la letra “s” al final del nombre. Esto tiene como objetivo hacer un juego de palabras reemplazando el nombre de “Aurelio” para pasar a leerse la palabra “Auxilio”; todo esto en un fondo negro. En esta misma sección se aprecia en el extremo derecho una ilustración del personaje con la intención de atormentar a un niño quien llora de angustia. Esto en un fondo amarillo. La ilustración podría aludir al miedo que algunos infantes tienen a

⁵ Los robots animatrónicos son muy comunes en lugares recreativos o con temática dirigida a un público familiar como, por ejemplo, en restaurantes donde tienen como objetivo entretener a los consumidores con música y cantos y cuyos diseños fueron la base de inspiración para el propio videojuego.

este tipo títeres o muñecos e, incluso, a personas que se disfrazan de animales y que, al mismo tiempo, refuerza el juego de palabras en su título.



Imagen 18. *Five Nights at Freddy's pizzeria simulator*, YLEAFUN, plástico, 3.5 x 5.1. Recuperado de: <https://www.amazon.com/-/es/YLEAFUN-Pizzeria-Simulator-Animatronics-Pesadilla/dp/B08LYKKVY2?th=1>

En la parte central e inferior del cartón (justo donde está posicionado el juguete) se ilustra una ambientación de una habitación compuesta por un fondo azul a manera de pared, una puerta roja a medio abrir y dentro de ésta un fondo completamente negro. Esto insinúa que el juguete ha salido de ese lugar oscuro. Junto a la puerta, hay un espejo; debajo de éste, una lámpara encendida con otra figura que asemeja la forma de una estatuilla; ambos objetos están ubicados en una pequeña mesa. Finalmente, en la parte inferior sobre un fondo negro, y hacia la izquierda hay un mensaje que dice: “5 noches con el mayor monstruo de la TV”, seguido del título del juguete y en el lado opuesto la representación gráfica de tres garras en blanco, rojo y amarillo que rasgan el fondo negro y develan un fondo amarillo para, por último, encontrarse con el nombre del grupo “SADOI” (Ver Imagen 19).



Imagen 19. *Five Nights at Au(xi)relío'(s)* (2018), Sadoi Toys, plástico, 3.1 x 5.1. Recuperado de: <https://www.instagram.com/p/Bnl-XGTFHUD/>

4.2 Aspectos Identitarios De La Cultura Popular En Colombia

El antropólogo Manuel Zapata Olivella (1990) indica que la construcción de la cultura en Colombia está constituida bajo una cultura mestiza teniendo en cuenta que se poseen raíces tanto indígenas, hispánicas y africanas. Además, agrega que actualmente dicho mestizaje se ha expandido de tal manera que existen influencias de distintos países como Estados Unidos, Japón, Europa, Francia, Italia, entre otros (p. 2). Es así como la cultura popular se define como aquellas características o factores que, a través de la historia, se recopilan y construyen por medio de eventos, personajes en la historia, pensamientos, modas o costumbres y que provienen de todo tipo de entornos como la educación, la política, la religión, el folclore o el entretenimiento, creando, de esta manera, una identidad característica en la sociedad.

La televisión⁶ es uno de los medios audiovisuales más importantes del país mediante el cual se han reconocido a aquellos personajes que forman parte de la cultura popular de Colombia. Estos han trascendido y se han vuelto icónicos en la historia del entretenimiento presentado a un público que se ha arraigado en la ficción y el espectáculo, consumiendo contenidos a través de la telenovela, programas musicales, comedia y deportes las cuales hacen parte del diario vivir de los colombianos. Al respecto, Omar Rincón (2015) señala que:

La televisión le ha servido a Colombia para tener imágenes qué mostrar, rostros e historias propias para contarse, estéticas y sentimientos para colectivizar su desasosiego, cultura popular para existir en el mundo, escenario donde encontrarse como comunidad. La televisión en Colombia ha sido, también, escenario privilegiado para introducir la cultura-mundo, la modernidad, el afuera para una sociedad ensimismada (p. 53).

Como se dijo anteriormente, la industria audiovisual del entretenimiento es un elemento central que hacen parte de la vida y de la identidad del público colombiano. Existen muchos ejemplos destacados al respecto. Es el caso de la telenovela *Yo soy Betty la fea*, el programa humorístico *Sábados Felices*, personajes populares del espectáculo como Jorge Barón o estrellas de la música pop como Shakira o Juanes. Además, hay que agregar otros elementos que hacen parte de este compendio. Son aquellos que corresponden a los programas de deportes, la sección de noticias y más modernamente las telenovelas extranjeras. Una moda que se ha presentado durante muchos años a través de programas latinoamericanos, en especial producciones traídas de México. Sin embargo, durante los últimos años ha surgido un interés por las series o programaciones pertenecientes a otros continentes como, por ejemplo, el asiático y concretamente por medio de los dramas televisivos coreanos.

⁶ La televisión llega a Colombia en 1954.

Como se puede apreciar, el trabajo del colectivo Sadoi Toys responde a varias de las estrategias que hacen parte de la creación de un juguete de artista en tanto se apoyan en elementos de la identidad o idiosincrasia colombiana, destacándose el valor del juguete único o con un tipo de voz que lo hace diferente (juguete original). Al mismo tiempo, estas piezas resaltan valores criollos partiendo de la cultura local de la que han vivido hasta el momento y, a su vez, de la global. Esto da cuenta de la influencia que se recibe desde hace mucho tiempo, principalmente, si hablamos del mundo del entretenimiento de donde recogen los personajes de los que se apropian, de/construyen y/o exageran.

5. Nadín Ospina Y El Jugete De Artista En Sus Formas De Creación

Las formas expresivas del artista Nadín Ospina (1960) dan cuenta de distintos conceptos que constantemente resaltan y responden a asuntos de la cultura popular, la originalidad, las relaciones entre pasado y presente, la ironía, el consumismo, entre otros, que se viven en Colombia y que están relacionados con la cultura pop. Así, a través de la escultura, el artista ha logrado sacar a relucir cuestionamientos con respecto a cómo las industrias del entretenimiento se postulan a través del capitalismo y de los medios visuales. A partir de esto, se estudiarán distintas obras del creador colombiano con el fin de comprender su discurso en cuanto a forma e intenciones para determinar la existencia de relaciones o similitudes que albergan estas piezas con la forma expresiva conocida como *Art Toy* o juguete de artista.

5.1 Entre Lo Local Y Lo Global De La Cultura

A través del tiempo, los límites que separan a la cultura local de la global se han ido diluyendo. Convirtiendo a estos en campos que se complementan y resignifican llegando a un estado de nueva cultura que según la historiadora del arte Ana María Guasch (1953) se define como *Cultura Glocal*. Para ello, la autora toma como ejemplo el arte y las artesanías, las cuales han perdido sus distinciones pasando a un estado de equilibrio en lo que concierne a lo social y antropológico. A este último, el antropólogo Nestor García Canclini (1990) establece que las distinciones o cruces entre arte y artesanía hacen parte de un circuito constante a partir del uso o la referencia a imágenes, formas, canales de difusión y públicos que suelen coincidir (p. 227). Es así como las influencias de la cultura local empiezan a entrelazarse y homogeneizarse con lo global y viceversa. Tal y como lo menciona Guasch (2016), de ello no se escapa ni siquiera el arte:

Ahora el artista contemporáneo ya no tiene que decidir entre la disyuntiva de permanecer en el contexto local o participar en los diálogos transnacionales. Todo el que penetra en el contexto del arte contemporáneo forma parte de un complejo proceso que circula alrededor del mundo y que se define no sólo por la cuestión de la diferencia sino por las distintas vías de «estar en el mundo» (p. 25).

Es así como el trabajo de Ospina se evidencia como un diálogo entre lo local y lo global que, si bien al principio pueda parecer opuesto, paralelamente logra afirmarse este proceso en el ámbito de lo *Glocal*. Esto es notable en uno de sus primeros trabajos. Se trata de la pintura *Natividad* (c1990) que es una apropiación a la obra del pintor Hugo Van Der Goes (1480 – 1482) titulado *Tríptico Portinari* (1476 – 1478) cuya tabla central se refiere a la *Adoración de los Pastores*. Esta es la parte que toma Ospina como base para la realización de su obra, la cual consiste en una de las múltiples interpretaciones del nacimiento de Jesús y cómo tanto ángeles como pastores son testigos de este evento (Ver Imagen 20). Se aprecia cómo Ospina retira a algunos personajes que conforman la obra original y reemplaza a otros con representaciones más simples. A su vez, incluye en su obra a personajes de la cultura popular. Empezando de izquierda a derecha, se puede apreciar en la esquina superior la imagen del villano de la serie de comic japones (manga) *Dragon Ball* (1984 – 1995); *Freezer* tomando el lugar de uno de los ángeles que se presentan en la pintura, debajo de él la figura de San José es reemplazada por una versión de sí mismo más joven que está representado por medio de un diseño que hace alusión a las pequeñas figuras comerciales hechas de caucho usadas en los pesebres (siendo una tradición común en las navidades ver este tipo de piezas). Junto a éste, se observa la figura de *Mickey y Minnie Mouse* siendo el primero la mascota de *Disney*, una de las industrias de animación y entretenimiento más influyentes del mundo, reemplazando a otros dos ángeles. Seguidamente, se observan las

cabezas tanto del toro como del burro representados de la misma manera que José y, sobre estos, aparece la figura de un robot cuyas características conforman la figura arquetípica del *Mecha* japones. Junto a los dos animales está la figura de María y Jesús (Niño Dios) quienes poseen las mismas características de artículo para pesebre. Seguido de estos dos, están las figuras de *Donald* y *Goofy* reemplazando a otros dos ángeles. Junto a ellos, están representados igualmente en piezas para pesebre los tres reyes magos tomando el lugar de los tres pastores de la obra original y tras de estos, está la figura de Santa Claus (Papa Noel) sustituyendo a otro pastor. Encima de estos tres personajes sobrevuela la imagen del protagonista de *Dragon Ball* –*Son Goku*– en reemplazo de otro ángel. Finalmente, bajo los tres reyes magos y en reemplazo de cinco ángeles más, está la representación de la familia Simpson personajes protagonistas de la serie *The Simpsons* (1989) una de las series animadas más reconocidas en el mundo (Ver Imagen 21).



Imagen 20. Del *Tríptico Portinari: Adoración de los Pastores* (tabla central) (1476 – 1478), óleo sobre tabla, 253 x 304 cm, Hugo van der Goes, localizado en Galería Uffizi. Recuperado de: https://es.wikipedia.org/wiki/Tr%C3%ADptico_Portinari#/media/Archivo:Hugo_van_der_Goes_006.jpg



Imagen 21. *Natividad* (1990), pintura sobre lienzo, Nadín Ospina, localizado en Museo de Arte Contemporáneo de Bogotá. Recuperado de <https://artsadcultura.google.com/asset/natividad-nadin-ospina/vwGqvKIOajIsQ>

Algunos aspectos que se pueden destacar en esta pintura son, por ejemplo, el hecho de que todos los integrantes de la misma son adaptaciones en juguete de los personajes que las conforman que, como se dijo anteriormente, están asociados con las figuras para pesebre. A su vez, los miembros de la familia Simpson no poseen la vestimenta habitual que los caracteriza, por el contrario, se presentan como figuras de ajedrez donde Homero representa al rey, Marge a la reina, Bart el peón, Lisa el alfil y Maggie al caballo. Por otro lado, la presencia de Santa Claus o Papa Noel –al fondo de la pintura– realza un contraste en lo que respecta a la concepción de la tradición navideña, siendo este último junto con la figura del *Niño Dios* aquellos quienes prometen dar regalos a los niños en fechas decembrinas. Si bien la intención del artista con esta obra es resaltar una tradición que se ha globalizado, Ospina también se apropia de figuras pertenecientes a culturas locales al igual que globales y las une para resignificar dichas culturas por medio de la tridimensionalidad como se verá más adelante.

5.2 La Escultura De Nadín Ospina: Fantasías Culturales

A través de la escultura el artista ha logrado recrear mundos fantásticos y sarcásticos desde los cuales destaca aspectos centrales que identifican a la cultura colombiana mediante la atribución de facetas o condiciones del mundo que, una vez unidas al contexto local, se ponen en cuestión con lo que se define como cultura. Ejemplo de esto se puede apreciar en la escultura *Chac Mool III* (1999) (Ver Imagen 22). Se trata de una obra que representa al personaje *Mickey Mouse* apropiado bajo unas características estéticas relacionadas con la cultura precolonial y tomando el modelo de la escultura conocida como *Chac Mool* (Ver Imagen 23) que representa al dios *Tláloc*, quien para las culturas precolombinas mexicanas es considerado el dios de la lluvia. El poeta y ensayista Albeiro Arias (2018) describe la obra de la siguiente manera:

Consiste en una estatua tallada en piedra de color gris, corrugada, con características antropomórficas y zoomórficas. Se halla en una postura de cúbito supino, con las piernas semiflexionadas y parte del torso levantado, el rostro girado hacia un lado sostiene sobre el abdomen una vasija (p. 444).

Arias indica que Ospina –al recurrir a un icono cultural norteamericano– por medio de la apropiación, pasa a convertirlo en una obra de resistencia contra la contaminación cultural hegemónica (p. 442) pues este personaje (Mickey) siendo un icono de la cultura estadounidense, a su vez, hace parte de la cotidianeidad occidental e incluso global. También, es una marca registrada y su imagen es altamente comercial al estar presente en multitud de medios, ya sean físicos u audiovisuales. El autor también plantea que dicha obra propone ciertos procesos de suplantación y dominación al tomar la figura de la mascota de Disney e insertarlo en una estética precolombina. Al respecto señala lo siguiente:

El Chac Mool, representa al pasado y a las culturas precolombinas, Mickey se erige como representación del presente y de la cultura estadounidense. Hay una inversión de valores, el Chac Mool pierde su carácter sagrado y se vuelve un objeto comercial, profano. Mickey se entroniza y adquiere un valor sagrado, esto es, una condición de alteridad. Lo periférico pasa al centro y el centro queda en la periferia (p. 447).

Sin embargo, Guasch tomando como referencia el concepto de «tercer espacio» –por parte del teórico cultural indio Homi Bhabha (1949)– argumenta que dichas contrariedades u oposiciones culturales se confunden y entrelazan dando así un nuevo tipo de hibridación cultural: “El acto de intercambio entre culturas se hace efectivo a través de la exacerbación de lo que culturalmente es inconmensurable o extraño, lo cual permite una comprensión del «otro», así como una misteriosa alienación de nuestra propia prioridad cultural” (p. 68). Sumado a esto, la autora toma como referente a Canclini con relación a los procesos de hibridación cultural por medio del arte, donde el autor indica que actualmente las formas artísticas de la cultura de élite pierden privilegio ante las formas de la cultura industrializada permitiendo una nueva gama de posibilidades donde la estética ya no es un factor predominante (p. 72). Con base a lo dicho anteriormente, se puede declarar cómo la cultura local frente a la exterior pierde su estatus de alta o baja cultura y en la cual una ya no es predominante de la otra o viceversa. Es más, cualquier nivel de cultura hace parte de la «cultura del mundo».

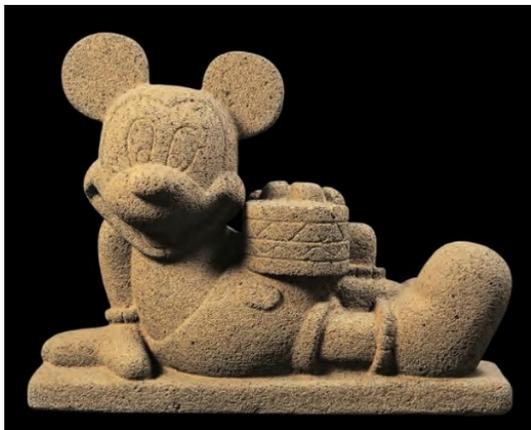


Imagen 22. *Chac Mool III* (1999) Piedra tallada, 47 x 59 x 27 cm, serie de 4, Nadín Ospina, Colección particular, Bogotá, Colombia. L.C. Cortesía del artista. Recuperada de: <https://www.redalyc.org/journal/2790/279055664014/html/>

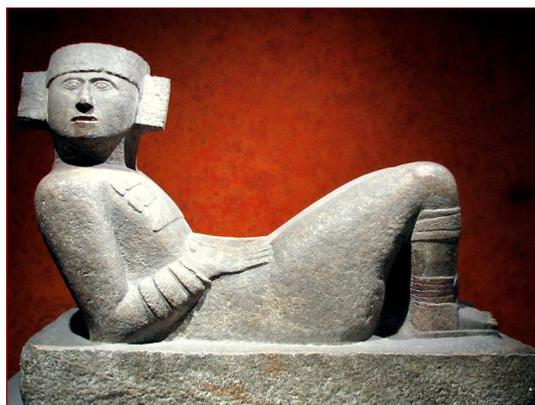


Imagen 23. Toltecas, *Chac Mool*, Fotografía tomada: Luis Alberto Melograna. Recuperada de: <https://www.flickr.com/photos/lecuna/1803450903/>

En diciembre de 2020 el artista presentó la exposición *Yo soy otro tú* la cual buscaba analizar y responder a cuestionamientos sociales y antropológicos de cómo nos miramos y al mismo tiempo, como miramos al otro, ¿Como las diferencias nos hacen iguales y únicos a la vez? Poniendo en escena múltiples obras del artista, se observa como las interacciones culturales conviven entre sí y, a su vez, dialogan y ejemplifican muchos de los puntos planteados acerca de la cultura local y global o la identidad. Varias de estas obras son esculturas del artista en las que

se destaca la implementación de piezas precoloniales, pero, además, incluye figuras que hacen referencia a juguetes conocidos por medio de la cultura pop.

La escultura precolonial predominante en múltiples obras del artista es la del *Cacique Quimbaya* (Ver Imagen 24) ya que dicha figura está presente como un personaje recurrente en esta exposición y frente a lo que la curadora de la exposición, Isabel Durán (2020) expresa lo siguiente: “en esta exposición funciona como un referente genérico y común de todas las culturas que hay en nuestro planeta. Es algo así como la imagen del hombre trascendida que nos representa a todos” (p. 8). Además, se puede observar en su elaboración que está hecho de cerámica, siendo éste, junto con metales preciosos como el oro, parte de los materiales comunes en el trabajo artesanal de esta cultura prehispánica colombiana y que además se cree que dicha escultura contaba con un plumaje sobre su cabeza (*Ibidem*). El *Cacique Quimbaya* está conformado por una figura humanoide, cuya cabeza y cuerpo son rectangulares. Su postura es sedente y sus piernas están estiradas y posicionadas unos milímetros más arriba del extremo inferior del cuerpo lo que permite que se mantenga apoyado. En su torso se aprecian tres agujeros y una pequeña protuberancia que representan las tetillas, el ombligo y los genitales del cacique. Los rasgos faciales de su cabeza constan de seis agujeros alineados de manera horizontal en la parte superior, lugar en donde estaría el plumaje mencionado. Tanto sus ojos como su boca están rasgados y su nariz está esculpida haciendo que sobresalga; de ésta pende una nariguera.



Imagen 24. Retablo o figura cerámica representando un cacique. Cultura Quimbaya. Colombia. 1200-1500 d.C. Arcilla y oro. 24 x 22,5 x 14 cm. Colección del Museo de América. Recuperada de catálogo de la exposición *Yo soy otro tú*, pagina. 8: <https://nadinospina.org/exposicion-yo-soy-otro-tu/>

Con estas características y, con base a lo mencionado por Durán, el artista presenta la escultura *Rescate* (2016) en la cual basándose en el modelo de la escultura Quimbaya, Ospina realiza su propia versión de *Cacique Quimbaya* con algunos añadidos y diferencias con respecto al original. Se da una variación en el uso del material con el que se fabricó, elaborándolo en bronce; los agujeros en su cabeza y pecho son reemplazados por puntos en bajo relieve que se incrementan en ambas partes, habiendo ocho en la cabeza y cuatro en el pecho distribuidos equitativamente a la izquierda y a la derecha. Debajo de los cuatro puntos y, entre sus piernas, se encuentra la misma protuberancia representativa de los genitales, pero, además, desaparece el ombligo de este lugar. La posición de la escultura es igual a la original, sin embargo, cambia la forma de sus piernas porque ya no aparecen estiradas sino dobladas. Sus brazos están posicionados de manera diferente, estando el izquierdo levantado y el derecho estirado hacia abajo. Junto a esta escultura y “tomado” de su mano derecha, se encuentra otra pequeña figura representativa de un *Alien* que hace referencia al *Hombrecito Verde*, personaje reconocido en las películas animadas de *Toy Story*. Ambas son elaboradas con el mismo material (Ver Imagen 25).



Imagen 25. *Rescate* (2016). Bronce policromado 17 x 22 x 8 cm, Nadín Ospina. Recuperada de catálogo *Yo soy otro tú*, p. 9: <https://nadinospina.org/exposicion-yo-soy-otro-tu/>

En esta obra se puede interpretar cómo los dos personajes están a la espera de sus hermanos de otro planeta y el brazo del cacique es una seña para llamarlos o indicarles en donde están ubicados. Esto se puede relacionar con la película *Paul* y el pequeño diálogo que se da entre el humano Graeme Willy y el extraterrestre Paul donde cruzan las siguientes palabras: **Graeme Willy:** —¿Eres un alien? — a lo que **Paul** responde: —Para ti lo soy, sí— (Greg Mottola, *Paul*, 2011). Se observa, cómo desde un punto de vista humano (local) Willy ve al otro como alguien que no hace parte de su mundo, mientras que Paul, si bien no se ve como alguien diferente, entiende lo que le preguntan y responde desde el punto de vista que le inquieta al primero.

La obra invita al espectador a pensar a quién de los dos están rescatando y, a su vez, cuestiona quién es el extraterrestre entre ellos. En concordancia con lo que indica Durán en la descripción del eje temático de la exposición: “el extraterrestre es un Otro genérico, nunca inferior al ser humano. Un Otro que expresa el anhelo, el miedo y la fascinación que compartimos los humanos sobre seres que inventamos y situamos en otros mundos” (p. 4) ya que

el hecho de que son dos figuras completamente diferentes hace recrear mundos ficticios o fantásticos como se hacía de pequeño con diferentes juguetes cuando les otorgábamos *ánima*.

El conjunto de piezas escultóricas que presenta el artista –en cuanto a su forma y con relación a sus contrapartes precoloniales– se identifican procesos de talla de piedra (como se citó anteriormente) o en cerámica, siendo estos materiales altamente rupestres y, del mismo modo, considerados como parte del núcleo identitario del trabajo artesanal de las culturas indígenas. También hay que tener en cuenta que en estas culturas se recurría a figuras simples y de carácter minimalista en sus diseños para representar ya fuera a sus líderes o divinidades como se puede observar en los dos referentes visuales anteriores. Estos se reconocen como objetos rituales u ornamentales con características que los hace únicos y especiales; en ocasiones, sus dimensiones no superaban el metro de altura.

Finalmente, a partir de las obras estudiadas es importante destacar aspectos que permiten determinar una conexión por parte del artista con las formas de creación que comprenden el *Art Toy*, ya que es importante tener claro de qué manera Ospina se vale de las culturas tanto locales como globales y en su proceso las une y entrelaza creando una nueva voz y un nuevo significado. Es así como el trabajo de este artista colombiano, si bien no está catalogado como juguete de artista directamente, demuestra que posee características de la misma, ya que se puede observar (tanto en los trabajos estudiados en esta investigación como en otros de su recorrido artístico) el modo en que pone en interacción y diálogo a ambas culturas a través de artefactos asociados con los juguetes y así, logra darles una voz totalmente nueva por medio de la apropiación. A su vez, el uso de los materiales que utiliza no se diferencian mucho de aquellos con los que se elaboran los juguetes de artista. Es más, el uso de materiales metálicos es uno que no se toma en cuenta en esta expresión visual.

6. Conclusiones

En el presente trabajo se buscó determinar de qué manera el *Art Toy* o Juguete de diseñador o Juguete de artista se puede reconocer en la producción artística del colectivo Sadoi Toys y del artista Nadín Ospina quienes en su obra destacan aspectos de la cultura, especialmente aquellos que comprenden la cultura popular. Para ello fue necesario estudiar, en primer lugar, sobre la manera en que surgió esta expresión artística, qué tipo de materiales, comúnmente utilizan y cuáles han sido algunos de los exponentes más destacados, así como sus intenciones creativas ya que el juguete de artista fue abordado por el mundo del coleccionismo pop y del diseño gráfico.

El Art Toy se identifica como un objeto comercial y publicitario que recurre a la cultura popular, las tendencias y la nostalgia y en donde se puede ver cómo sus consumidores no se distancian entre adultos o niños, ya que mientras que para los primeros es un tipo de objeto decorativo y de colección, para los segundos es un objeto de entretenimiento y pedagógico. Al mismo tiempo, artistas plásticos y/o visuales o diseñadores gráficos han recurrido al juguete como un elemento de valor que está muy conectado con la niñez. Se convierte en la vía para expresar su pensamiento y en su construcción recurren a diversidad de materiales que, por ende, habilitan una gama de posibilidades creativas en cuanto a su forma y diseño, más aún si se tienen en cuenta las influencias que recogen del mundo audiovisual estadounidense, suramericano y/o japonés pues, algunas veces, deciden interrelacionarlas entre sí. Las libertades que se dan con la creación del juguete de artista están determinadas por la propia proyección conceptual de su creador, reconociéndose en el proceso que dichos artefactos cuentan con una voz única y original que, si bien pueden reproducirse de manera seriada, no dejan de tener un vínculo personal con sus propietarios. A esto se suma, los vínculos nostálgicos que se observan en algunas de estas

piezas, las cuales son un catalizador clave de añoranza y de aprecio que actualmente es una estrategia comercial común en muchos mercados literarios (comic, novelas, manga), audiovisuales (caricaturas, anime, videojuegos, cine) o físicos (figuras de acción, juguetes, esculturas).

En los procesos creativos del colectivo Sadoi Toys se logra identificar cómo, por medio de sus juguetes humorísticos, sacan a la luz una faceta de comedia e ironía criolla, destacando a aquellos personajes que se consideran representativos de la cultura colombiana y que, dicho sea de paso, son mayormente identificados a través del entretenimiento en algunos programas de humor, telenovelas o musicales. Esta es la característica sustancial de la estética de los juguetes de dicho colectivo.

La televisión es el recurso, como medio audiovisual, que le permite al colectivo comprender aquella cultura popular y local para resaltar objetos o personajes que fueron vistos en un tiempo y son reconocidos ahora como parte de la cotidianidad del país pero que, además, nos identifican y representan. Sadoi Toys los convierte en juguetes y los caracteriza de tal manera que terminan atribuyéndoles las características que poseen dichos artefactos y que son reproducidos masivamente los cuales, en algunas ocasiones, son de baja calidad y recuerdan de qué manera adquieren un mayor interés, por parte de los niños, al comercializarse a bajo costo en ciertos lugares comerciales como, por ejemplo, en el sector *El Hueco* de la ciudad de Medellín. Si bien este colectivo es relativamente joven en cuanto a su recorrido artístico, logra transmitir la simplicidad y voz única que poseen los juguetes de artista destacando el uso de materiales comunes como el plástico.

Los representantes de la cultura popular que hacen parte del diario vivir en los medios visuales contemporáneos son el punto de referencia en muchos de los creadores del *Art Toy*

apropiándose de estas imágenes con el fin satirizar, adaptar o reinterpretar estos fenómenos sociales y dando lugar a piezas únicas en su ejercicio creador. En este sentido, las piezas de Nadín Ospina muestran cómo el material implementado por el artista recuerda los procesos creativos de las culturas indígenas y, de alguna manera, dichas piezas logran presentar características que responden al juguete de artista, por lo que en esta investigación se pudo emparentar el trabajo de este creador colombiano bajo esta premisa. Más aun, si se tiene en cuenta la variada gama de referentes tanto visuales como formales de las distintas culturas prehispánicas y las probabilidades creativas con el juguete de artista donde es posible reconocerlo como medio de conexión entre múltiples culturas ya sean locales, globales, antiguas o modernas.

Bibliografía

- Arias, A. (2018). Mickey Mouse como símbolo de resistencia contra la contaminación cultural: una aproximación a la obra Chac Mool III de Nadín Ospina. *Calle 14 revista de investigación en el campo del arte*, 13 (24), 438-448. Recuperado de: <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/c14/article/view/13537>
- Becerra, A. J. (2008). Historia de la infancia en Colombia: crianza, juego y socialización (1968-1984). *Anuario Colombiano de Historia Social y de la Cultura* (35), 155-188. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=127112583005>
- Becerra, A. J. (2018). Los tiempos de la infancia en Colombia a través de la transformación del juego y del juguete a finales del siglo XX e inicios del XXI. *Humanidades: revista de la Universidad de Montevideo* (4), 151-176. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6704752>
- Calle, J. C. (2017). *Historia del juguete en Medellín 1910 – 1940. El juguete como mediador en la transformación de los conceptos de infancia*. Trabajo de grado, Universidad EAFIT, Medellín. Recuperado de: <https://repository.eafit.edu.co/handle/10784/11740>
- García Canclini, N. (1990). Artes vs Artesanías. En: *Culturas Híbridas*, pp. 224 - 227. Ciudad de México: Editorial Grijalbo. Recuperado de: https://monoskop.org/images/7/75/Canclini_Nestor_Garcia_Culturas_hibridas.pdf
- Cañas, M. P. (2018). *Contenidos de televisión infantil: propuestas narrativas en las secciones Mi Cuarto y El Circo de los programas Club 10 del Canal Caracol y Bichos Bichez del*

- Canal RCN*. Tesis, Universidad de Medellín, Antioquia. Recuperado de:
<https://repository.udem.edu.co/handle/11407/4972>
- Delpiano, M. J. (2010). *Modernidad y modernización de las artes visuales en Japón: lecturas desde el concepto Superflat de Takashi Murakami*. Universidad de Chile, Santiago. Recuperado de: https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/101297/ar-delpiano_m.pdf?sequence=3
- Durán, I. (21 febrero-24 mayo 2020). Nadín Ospina. Yo soy otro tú. *Yo soy otro tu*. Madrid: Museo Nacional de antropología, pp. 4-9. Recuperado de: <https://nadinospina.org/exposicion-yo-soy-otro-tu/>
- Fandiño, D. (7 de Febrero de 2019). *Cartel Urbano*. [En línea] Los juguetes criollos de Sadoi que quieren reimaginar nuestra cultura popular. Recuperado de: <https://cartelurbano.com/creadorescriollos/los-juguetes-criollos-de-sadoi-que-quieren-reimaginar-nuestra-cultura-popular>
- Gama, A. T. (s. f.). *Artefactoinc.com*. [En línea] Art toy Gama. Recuperado de: <https://artefactoinc.com/art-toy-gama/>
- García, M. T. (2017). *Sexismo en la publicidad infantil de juguetes: un análisis en la memoria de la publicidad que marcó en la generacion Z*. Trabajo de grado, Universidad de Valladolid, Valladolid. Recuperado de: <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/24143>
- Groman, J. (2015). Designer Toys Dictionary. *Clutter Magazine*(31), 14 - 17. Recuperado de: https://issuu.com/cluttermagazine/docs/clutter_magazine_issue_31_nycc2015_
- Guasch, A. M. (2016). *El arte en la era de lo global 1989 - 2015*. España: Alianza Editorial.

- IDEAS. (2005). La industria de los juguetes. *Observatorio de corporaciones transnacionales*, 11, pp. 1-44. Recuperado de: https://comerciojusto.org/wp-content/uploads/2011/12/B11_OCT_Juguetes.pdf
- Jaime, M. V. (2019). El coleccionismo Pop, un residuo de la cultura de masas. En: A. Holguera Cabrera, E. Prieto Ustio y M. Uriondo Lozano, *Coleccionismo, Mecenazgo y Mercado Artístico: su proyección en Europa y América*. España: Universidad de Sevilla, Secretariado de Recursos Audiovisuales y Nuevas Tecnologías, pp. 221 – 233. Recuperado de: https://www.academia.edu/37707274/Coleccionismo_Mecenazgo_y_Mercado_Art%C3%ADstico_Su_Proyecci%C3%B3n_En_Europa_y_Am%C3%A9rica
- Moreno, E. A. (2014). *Art Toy en México otra forma de ver y hacer diseño*. Tesis, Universidad Nacional Autónoma de México, México D. F. Recuperado de https://ru.dgb.unam.mx/handle/DGB_UNAM/TES01000709089
- Olguín, V. C. (2013). *Los paper toys como un soporte para la ilustración tridimensional y un medio de acercamiento a las leyendas mexicanas*. Tesis, Universidad Nacional Autónoma de México, México D. F. Recuperado de https://ru.dgb.unam.mx/handle/DGB_UNAM/TES01000705806
- Olivella, M. Z. (1990). *Cultura popular colombiana*. Recuperado de Sistema de Bibliotecas Repositorio Institucional: <https://repositorio.sena.edu.co/handle/11404/4187>
- Piratearte. (2019). 1ª Muestra Internacional de Juguete Pirata en Colombia. *Sistema de Bibliotecas Públicas de Medellín*. Recuperado de: <https://bibliotecamedellin.gov.co/agenda/piratearte/>

- Ramírez, J. E. (2017). *La invasión del Art Toy en Ciudad de México*. Trabajo Recepcional, Universidad Autónoma de México, Ciudad de México D. F. Obtenido de <https://repositorioinstitucionaluacm.mx/jspui/handle/123456789/933>
- Reyes, E. (2012). “Art Toys” y su concepción gráfica digital. Univesidad de Azuay, Cuenca. Recuperado de <https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/268>
- Rincón, O. (2015). Identidades en flujo, diversas maneras de ser colombianos. *BOLETÍN CULTURAL Y BIBLIOGRÁFICO*, XLIX (87). Recuperado de https://core.ac.uk/display/198202718?utm_source=pdf&utm_medium=banner&utm_campaign=pdf-decoration-v1
- Rodríguez, I. N., y Amaya, A. C. (2010). EL SHOW DE JORGE BARÓN como paradigma de neopopulismo cultural de la televisión colombiana. *Análisis Político*, pp. 81 - 89. Recuperado de <https://revistas.unal.edu.co/index.php/anpol/article/view/45579>
- Tamayo, J. F. (2015). *Diseño de colección de Figuras Art Toys, basadas en la televisión infantil chilena de los años 80'*. Tesis, Santiago de Chile. Recuperado de <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/141156>
- Toys, S. (24 de mayo de 2019). *Bacanika.com*. Obtenido de Problema de Milenials: <https://www.bacanika.com/articulo/problemas-de-milenials.html>
- Uribe, R. V., Albarrán, M. A., y Cobos, S. A. (2018). La nostalgia. La relación con el diseño de productos, el consumo y su potencial sustentable. *Legado de Arquitectura y Diseño*, 13(24), p. 12-19. Recuperado de <https://legadodearquitecturaydiseno.uaemex.mx/article/view/10182>