

ARTOYS®

ART DE PAPER PER NORA CORBERÓ

1. PUNT D'INICI

El punt de partida d'aquest projecte són les meves obres pictòriques, que he desenvolupat en l'assignatura de taller de creació de pintura. L'objectiu principal que persegueixo és crear unes joguines que es puguin muntar a través d'unes plantilles de paper. Aquestes joguines serien de personatges que apareixen en les meves pintures.

Amb això el que pretenc és:

Donar vida als meus personatges. Transformar-los en joguines permet que cobrin vida fora del llenç, oferint una nova dimensió a la meva obra artística. Així, els meus personatges poden interactuar amb el públic de manera tangible, establint una connexió més profunda i personal amb els espectadors.

Explorar l'art del disseny de plantilles i el plegat de paper. Aquest procés enriqueix les meves habilitats artístiques i tècniques, obrint noves vies d'expressió creativa.

Democratitzar l'accés al meu art. Oferir una opció assequible que permeti que més persones gaudeixin i participin en la meva obra és fonamental. Les joguines de paper són una forma accessible perquè tothom pugui tenir una part de la meva creació, independentment del seu poder adquisitiu.

Les joguines poden servir com a eines perquè els infants desenvolupin la seva imaginació. En interactuar amb els personatges de les meves pintures, els infants poden crear històries i aventures, fomentant la seva creativitat i desenvolupament cognitiu.

Oferir productes derivats de les meves pintures, com ara joguines, em permet arribar a un públic més ampli. Això inclou col·leccionistes d'art, pares i infants, ampliant l'impacte de la meva obra i creant una comunitat diversa de seguidors. Els productes derivats també poden augmentar la visibilitat de la meva obra en diferents mercats i contextos.

La venda de joguines es pot convertir en una font addicional d'ingressos. Aquest complement a la venda de les pintures i altres productes artístics pot proporcionar una major sostenibilitat econòmica al meu treball com a artista. A més, diversificar les fonts d'ingressos és una estratègia que pot contribuir a la meva estabilitat financera i permetre'm continuar desenvolupant projectes artístics ambiciosos.

Aquest projecte no només amplia les possibilitats creatives i comercials de la meva obra, sinó que també enriqueix la interacció del públic amb el meu art, transformant l'experiència de contemplar les meves pintures en una activitat participativa i accessible per a tothom.



2. REFERENTS

És important recalcar que les joguines parteixen de les meves pintures, de manera que inevitablement els referents pictòrics que tinc a l'hora de pintar es veuen reflectits en les joguines.

Visualment, un dels referents que més m'inspira és David Hockney en la seva època inicial, amb les seves composicions senzilles però molt potents, l'ús de colors vius i la pinzellada esbojarrada i indefinida. Hockney aconsegueix capturar l'essència emocional dels seus personatges amb una aparent senzillesa que amaga una gran profunditat. Aquest estil vibrant i expressiu és un element que intento incorporar tant en les meves pintures com en les joguines de paper, buscant que cada peça tingui vida pròpia i una presència notable.

També hi podem veure una mica d'inspiració amb Paul Klee en les meves pintures, especialment en una de les quals he utilitzat en aquest treball, "Camisa i Corbata". En aquesta obra, he treballat els colors de manera similar a com ho feia Klee amb les seves aquarel·les, amb una presència notable de figures geomètriques, especialment rectangulars.

L'ús dels colors i les formes geomètriques de Klee aporta una sensació de joc i moviment que es reflecteix en les joguines, donant-los un aspecte dinàmic i alegre.

Pel que fa a la creació dels personatges, un referent que tinc molt present és Egon Schiele. Compartim la representació de personatges expressionistes i una mica existencialistes, així com una visió crua i íntima de la figura humana. Els personatges de Schiele es caracteritzen per la seva intensitat emocional i vulnerabilitat, aspectes que intento capturar en els meus personatges.

En quant a la inspiració que he necessitat per dur a terme el disseny i la producció de les joguines de paper, tenint més en compte la part tècnica. Han estat dos llibres:

El llibre "PAPER TOYS - IMPRIME RECORTA DOBLA PEGA DIVIÉRTETE" de Louis Bou es centra en la creació de joguines de paper que pots imprimir, retallar i doblegar. Aquesta mena de joguines es coneixen amb el nom de "Paper Toys" aquest llibre presenta diferents artistes que s'han endinsat en el món de les joguines de paper. Presenta una varietat de plantilles amb dissenys detallats i acolorits, acompanyades d'instruccions clares i visuals que faciliten el procés de muntatge.

Aquest llibre em serveix de referent perquè mostra com transformar il·lustracions en objectes tridimensionals de manera accessible i divertida. M'ha servit molt per crear les plantilles basades en els meus personatges pintats.

El llibre "MONSTRUOS DE PAPEL" inclou plantilles per a 50 divertits monstres de paper dissenyats per 25 artistes de tot el món. Les joguines no només mostren una gran fantasia, sinó que a més totes estan concebudes com a personalitats originals i estrafolàries, i van acompanyades d'una presentació sinòptica.

Les plantilles tenen les peces pretallades i amb les línies de plec marcades, cosa que garanteix un senzill muntatge. Només cal separar les diferents peces, plegar-les i enganxar-les seguint les instruccions.

D'aquest llibre el que més he utilitzat de referència han estat el disseny de les instruccions i la presentació de les plantilles, la claredat i la senzillesa del disseny han estat clau per presentar el projecte, sobretot en aquest cas, on el públic pot arribar a ser molt divers, necessitava un estil suficientment infantil i cridaner per poder cridar l'atenció dels més joves, però a la vegada un estil que concordés prou amb la meva estètica pictòrica.

PAPER TOYS!
IMPRIME RECORTA DOBLA PEGA DIVIÉRTETE!





3. METODOLOGIA DE TREBALL

Per crear joguines de paper, he utilitzat una varietat de recursos i eines que m'han permès desenvolupar un producte final de qualitat.

El primer pas ha estat escollir les obres que volia tractar. Era molt important que en aquestes obres aparegués algun personatge complet o gairebé complet, per facilitar la tasca a l'hora de dissenyar les joguines i d'editar les pintures per fer les plantilles.

Un cop escollits els personatges, el següent pas ha estat fer esbossos del disseny en tres dimensions de la joguina.

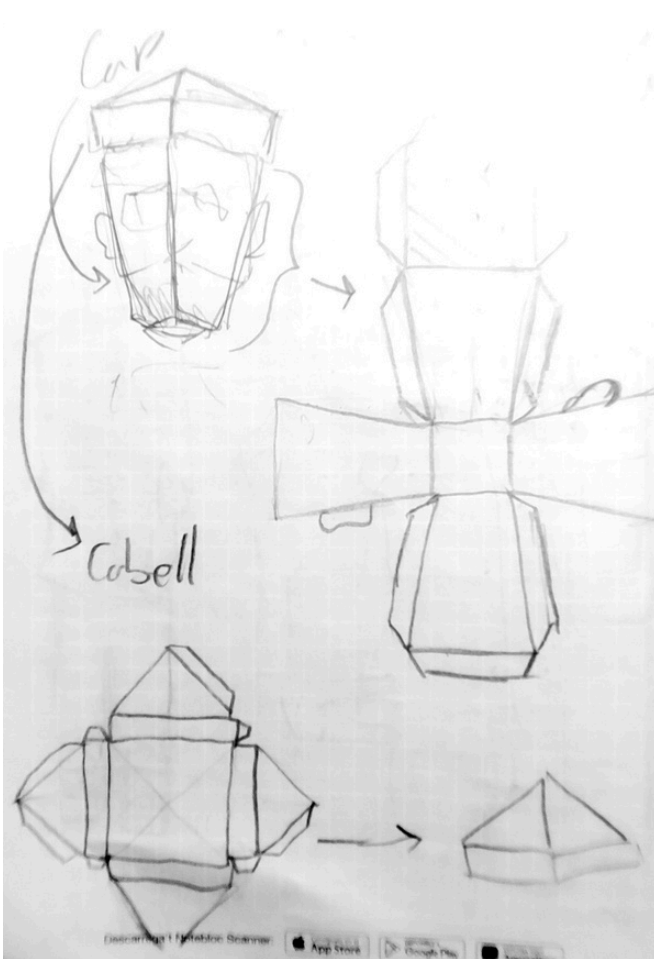
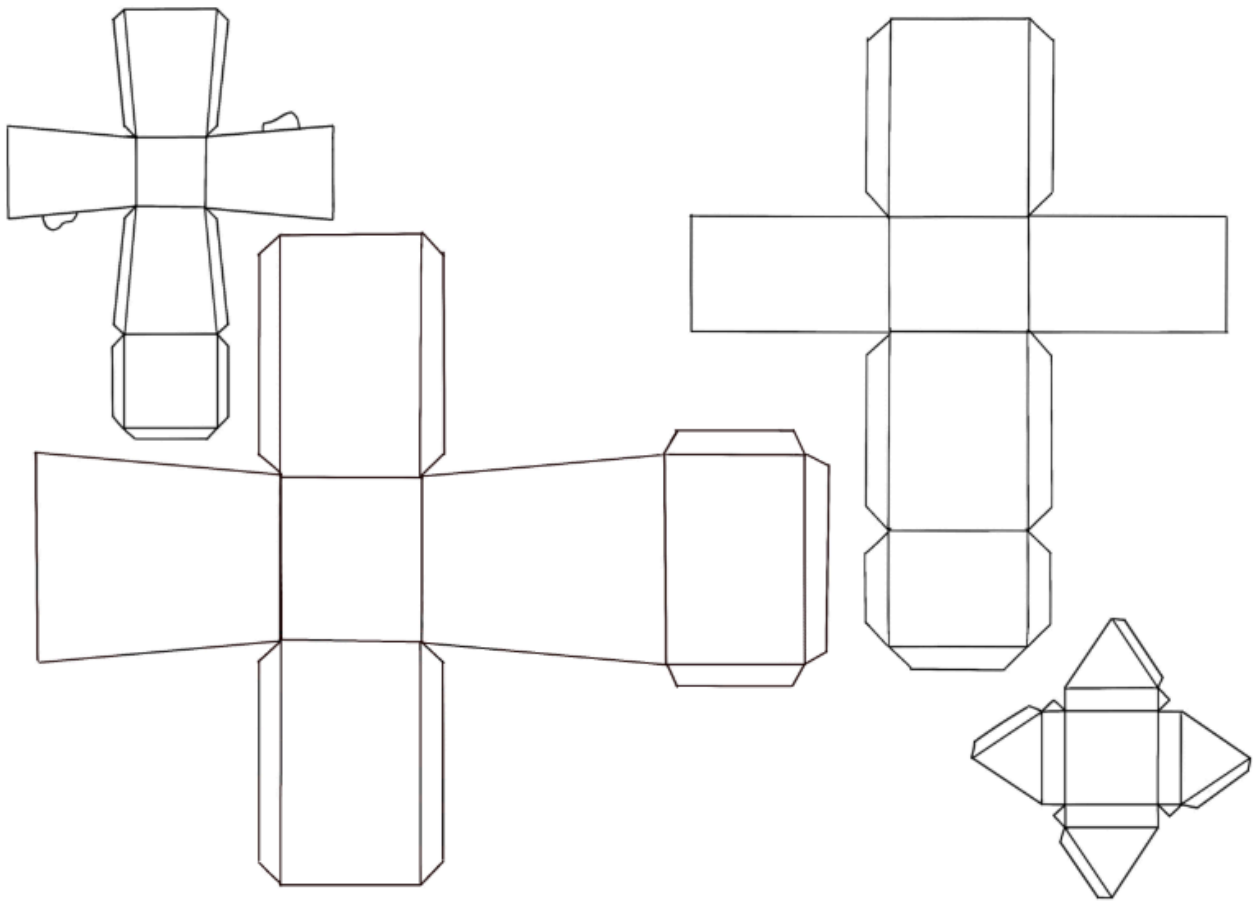
He intentat simplificar i geometritzar al màxim els personatges, la qual cosa ha requerit un exercici de síntesi complex.

Després de fer els esbossos, he procedit a dissenyar les plantilles. Per crear les formes de les plantilles, he utilitzat Procreate, ja que els dibuixos havien de ser molt exactes per assegurar que totes les peces coincidissin correctament durant el muntatge. Aquesta ha estat la part més complicada i lenta del procés, ja que he hagut de refer les plantilles múltiples vegades i muntar les figures cada vegada per identificar els errors.

Un cop aconseguides les plantilles definitives, he procedit a convertir les plantilles en blanc en els personatges de les pintures. Per fer-ho, he utilitzat Photoshop per retallar i enganxar les parts de les pintures necessàries. Com que les pintures estan en dues dimensions i només proporcionen un punt de vista dels personatges, he hagut de recrear els diferents punts de vista utilitzant el programa.

Després d'aquest pas, he hagut de muntar un altre cop les joguines, i quan he estat segura i contenta amb el resultat, he fet fotografies per poder incloure-les dins de la presentació del treball i poder fer la portada i els fulls d'instruccions. He donat especial importància a les fotografies, ja que han de servir com a referència quan les persones es construeixin la seva pròpia joguina.

Finalment, amb les plantilles enllestides, he dissenyat la portada, les instruccions i el full que mostra la pintura original utilitzant InDesign. Això ha permès presentar el projecte de manera professional, assegurant que els usuaris puguin comprendre fàcilment el procés de muntatge i gaudir del resultat final.



4. IMPREVISTOS

A l'hora d'emprendre aquest projecte, he estat totalment conscient que seria complicat, ja que és un exercici que mai havia fet anteriorment. Les eines que he hagut d'utilitzar no les tenia massa per la mà i eren molt diferents de les eines i els mètodes de treball que acostumo a utilitzar.

Per tant, una de les dificultats més grans ha estat aprendre a desenvolupar-me en els programes digitals com Procreate, Photoshop i InDesign. Al principi, com tot, ha estat complicat, però amb les explicacions del professorat i l'ajuda d'internet he pogut fer tot el que necessitava i amb un bon resultat.

Un dels imprevistos més recurrents d'aquest projecte han estat els errors que he comès amb el disseny de les plantilles. Ha estat un treball que ha implicat molta exactitud i bastant coneixement de la geometria de volums. Jo, sense ser cap geni de la geometria, he hagut d'aprendre a base de prova i error. Aquesta ha estat la part que més m'ha endarrerit, però alhora on m'he sentit més satisfeta quan he aconseguit que tot em quadrés. Ha estat un plaer indescriptible veure com he pogut localitzar els errors i solucionar-los.

A banda dels imprevistos anteriors, hi ha hagut un moment de bloqueig quan m'he enfrontat al disseny de la portada i les instruccions. He de reconèixer que no en sé gaire de disseny gràfic i no sabia quina era l'estètica que necessitava el meu projecte. Per tant, he hagut de fer bastanta recerca d'inspiració. Tenia clar que necessitava un disseny una mica infantil, ja que és una part important del públic al qual vull accedir, però també era important que fos coherent amb l'estètica del meu art, que no és tant infantil. Crec que finalment he aconseguit un terme mig, tot i que sé que hi ha alguns detalls que podrien millorar.



5. LINES OBERTES

Després de la finalització del projecte de l'assignatura d'Art, Tecnologia i Impressió inevitablement se m'han obert nous camins cap on podria dirigir la meva proposta.

Evidentment, amb la creació de dues joguines inspirades en les meves pintures, he quedat amb ganes de fer-ne moltes més i tenir una col·lecció de joguines amb tots els personatges de les meves obres. Em plantejo seriosament l'opció d'ampliar aquesta col·lecció.

Ara, resta saber com rebrà el públic aquesta proposta i si és viable la venda dels sobres per crear les joguines. El cost econòmic de la confecció de les joguines no és massa elevat, de manera que podria vendre-les a un preu accessible per a persones amb baixos ingressos.

Podria considerar establir aliances amb altres artistes, editorials o marques per promoure les joguines de paper i expandir la presència en el mercat. Inclús podria explorar l'oportunitat d'introduir les joguines de paper en nous mercats internacionals mitjançant la traducció de les instruccions i la col·laboració amb distribuïdors locals.

Per altra banda, el nom del projecte i la imatge gràfica ja estan definits, així que puc explorar la possibilitat de crear noves joguines de paper basades en obres d'art d'altres artistes o temàtiques, ampliant així la línia de productes i arribant a nous públics.

Una altra possibilitat que se'm planteja és l'àmbit de l'educació mitjançant tallers. Podria desenvolupar un programa educatiu que incorpori les joguines de paper com a eina d'aprenentatge en escoles i centres educatius, fomentant la creativitat i la destresa manual dels estudiants.

Aquestes línies de desenvolupament no només enriquirien la meva proposta inicial, sinó que també oferirien noves oportunitats per expandir i diversificar la meva obra artística en formats interactius i educatius.

5. CONCLUSIONS

Aquest projecte ha representat una oportunitat significativa per explorar noves formes d'expressió artística i ampliar l'abast del meu treball pictòric. La transició de les meves pintures a joguines de paper ha suposat un desafiament que ha requerit l'aprenentatge i la utilització de noves eines digitals, així com una reevaluació del meu procés creatiu.

Durant el desenvolupament del projecte, he hagut d'enfrontar-me a diverses dificultats, especialment en l'ús de programes com Procreate, Photoshop i InDesign. No obstant això, aquest procés d'aprenentatge ha estat enriquidor i m'ha permès adquirir habilitats tècniques que podran ser aplicades en futurs projectes. La creació de plantilles precises i el muntatge de les joguines han estat tasques que han exigut molta paciència i atenció al detall, però el resultat final ha estat gratificant.

He aconseguit crear joguines de paper que reflecteixen l'estil i la temàtica de les meves pintures.

La metodologia de treball estructurada i flexible m'ha permès gestionar el projecte de manera eficient i adaptar-nos als imprevistos.

Una de les principals conclusions és la comprovació que la síntesi de l'art pictòric en joguines de paper és viable i aporta una nova dimensió al meu treball. La possibilitat de veure els meus personatges cobrant vida en tres dimensions i ser manipulats pel públic afegeix un nivell d'interactivitat que enriqueix l'experiència artística.

A més, aquest projecte obre noves línies de desenvolupament. La creació d'una col·lecció més extensa de joguines de paper basada en les meves obres és una perspectiva emocionant que pot atraure un públic més ampli, incloent col·leccionistes, nens i educadors. Les possibilitats de col·laboració amb altres artistes i marques, així com l'expansió internacional, ofereixen oportunitats per fer créixer i diversificar el projecte.

En l'àmbit educatiu, les joguines de paper podrien ser utilitzades com a eines pedagògiques en tallers creatius, fomentant la creativitat i la destresa manual dels estudiants. Aquesta aplicació educativa del projecte no només ampliaria el seu abast, sinó que també contribuiria a la difusió de l'art i la cultura de manera accessible i interactiva.

