

SE BUSCA TALENTO



IES Moda Casa de Francia y Cheneke Toys convocan a participar en el primer movimiento de intervención de TOY ART en plush con el tema CHENEKES. Leyendas mexicanas que cruzan fronteras

CONSULTA LAS BASES EN CHENEKETOYS.COM

La leyenda que dará la vuelta al mundo

¡LOS CHENEKES REGRESAN! Y TE ESTÁN BUSCANDO

26 de Julio de 2010

www.iesmoda.edu.mx

www.cheneketoy.com

ITINERARIO:
MEXICO - FRANCIA
Amberes 70 Col. Juarez
México DF
TELÉFONO
55142594
FACSIMIL
55142595

IES Moda Casa de Francia y Cheneke Toys convocan:

A DAR VIDA A UNA DE NUESTRAS
LEYENDAS MEXICANAS QUE DARÁ
LA VUELTA AL MUNDO

¿QUÉ SON LOS CHENEKES?

Cuenta la leyenda que sólo los más astutos guerreros mayas fueron preparados para combatir convirtiéndose en jaguares, águilas y serpientes. Pero en la batalla debieron esconderse, si eran capturados, el enemigo podría robarles sus poderes, por lo que hoy sus descendientes viven entre nosotros, pudiendo ser tu vecino, el carnicero, el microbusero o incluso tú mismo.

Continúa en página 2

¿QUÉ ES TOY ART?

Actualmente los juguetes de diseñador o "toy art" son objeto de deseo de miles de coleccionistas al rededor del mundo, pero, ¿qué hace distinto a un juguete de arte a uno convencional?

Para Paul Budnitz, presidente y fundador de *Kid Robot* el juguete de Arte, es considerado así por la relevancia que tiene el diseñador o interventor de la pieza, cómo manifiesta su visión y como la refleja en un objeto.

Continúa en página 3

¿CÓMO PUEDO PARTICIPAR?

Envía a a talento@cheneketoy.com tu boceto, en formato .jpg, tamaño carta a 72 dpi con tu nombre, dirección, teléfono y una breve descripción del concepto y técnica que usaras para intervenirlo.

Continúa en página 5

Intervén una pieza de TOY ART, expón en México y Francia además de ayuda a una comunidad indígena.

¡Necesitamos tu talento!



Cheneke visto en los suburbios del D.F.



Casa donde fue encontrada una familia de Chenekes



Retrato hablado

¡A QUIÉN BENEFICIA?

Los Chenekes intervenidos, por Diseñadores y Artistas, formaran parte de una subasta en México y Francia recaudando fondos una comunidad indígena mexicana.





Figuras prehispánicas del guerrero jaguar



SERES MITICOS

Los Chenekes eran considerados dioses en la Mitología Mexicana, llamados “Ohuican Chaneque”, por la cultura Azteca, cuya traducción sería "los que habitan en lugares peligrosos", describiéndose como criaturas legendarias o seres elementales guardianes de la naturaleza. Son seres míticos que forman parte de la cultura mesoamericana, los mayas de Yucatán los llamaban “aluxob” con datos que se remontan a el siglo IX, existen distintas leyendas y creencias sobre ellos.

LA LEYENDA

La leyenda de tu pasado

La leyenda cuenta que entre los mayas, los guerreros más astutos y valientes fueron preparados para librar grandes batallas. Aprendieron el arte de la guerra y descubrieron cómo manejar su poder para cuidar sus comunidades, sus tradiciones y la naturaleza que los rodeaba. Estos guerreros llevaban por nombre “cheneke”. Contaban con la habilidad de transformarse en animales que vivían alrededor de ellos. Podían adquirir la forma de un jaguar, volar como un águila o esconderse entre el follaje de la selva en el cuerpo de una serpiente. Acechaban a sus enemigos y utilizaban su poder para mantener el equilibrio natural.

Sin embargo, estos seres míticos contaban con una debilidad. Cuando eran atrapados por sus enemigos, podían perder sus

poderes y así, quedaban desprotegidos, aunque nada podía despojarlos del valor y la fuerza dignos de un guerrero. Durante la conquista española, los chenekes debieron esconderse para evitar ser capturados por los nuevos enemigos europeos. El guerrero se mantuvo oculto para no perder su poder y encontró nuevas formas de librar sus batallas. Pasaron años y la sangre y la magia del cheneke fueron pasando entre generaciones. En tu interior, seguramente vive un cheneke, que sale a relucir frente a las adversidades, permitiéndote librar obstáculos con la visión del águila, con la fuerza del jaguar y con la inteligencia de la serpiente. Hoy, te damos la oportunidad de sacar el cheneke que llevas dentro.

Algunos creen que los Chenekes que se encuentran entre nosotros, siguen usando sus poderes para proteger al mundo.





Algunos ejemplos en distintos materiales

JUGUETES

El juguete es un objeto que se vincula al acto de jugar, a partir de esta relación, el juguete se vuelve un percutor del juego. Esto abre una diversidad de formas y características en el juguete, que puede ir desde el usar una caja de cartón por un niño hasta incluso la conducción de un auto deportivo construido de fibra de carbono. En los puntos intermedios de este rango, el juguete explora las características de sus diferentes contextos como el cultural, el histórico, ideológico, y tecnológico, por citar algunos. Estos aspectos modulan la forma que tendrá el juguete, así como su manera de ser utilizado o consumido.

Algunos juguetes llegan a formar colecciones, la valoración de sus poseedores rebasa la de un producto simple que para otro público puede ser el juguete convencional. Sin embargo la pieza solo es valiosa para quien la posee, e incluso esa valoración se extiende al grupo de personas que la entiende como una pieza cargada de significados íntimos y colectivos.

TOY ART

Para Paul Budnitz⁶, presidente y fundador de la empresa Kid Robot el juguete de diseñador, es considerado así por la relevancia que tiene el creador, diseñador de la pieza. Como este manifiesta su visión, como lo conceptualiza de diversos temas y como refleja lo anterior en un objeto.

Más tarde empresas como STRANGE⁷, impulsaron el término de juguete de diseñador, puesto que estas piezas eran creadas por diseñadores que venían del campo profesional

del diseño y de la ilustración, personalidades que en sus respectivos gremios de alguna forma eran reconocidos dentro y fuera de sus campos, los juguetes ampliaron su rango de oportunidad para llegar a un público mayor.

LA HISTORIA

A mediados de la década de los 90's algunos diseñadores en Hong Kong y Japón, principalmente, empezaron a crear personajes en vinil, que mostraban una visión personal de cada uno de sus creadores. Autores como Michael Lau y Eric So, son considerados como detonantes en una moda que ha durado poco más de 15 años.

En 1993 Lau realiza una exposición del trabajo gráfico provenientes de su participación en un comic llamado Gardener, publicado en la revista East Touch. Lau decide modelar uno de sus personajes y darle volumen. Esto daría pie al desarrollo de su colección llamada Gardengala (1998) serie inicialmente de 101 personajes que reflejan la cultura urbana de Hong Kong, esta serie tiene la particularidad de plasmar a detalle el contexto de la forma de ser y de vestir de la cultura juvenil del momento.

El tiraje de piezas limitado sumado al factor de que las piezas eran producidas por el mismo creador, hizo que se volvieran muy buscadas por los nacientes coleccionistas.

En un primer momento estas piezas eran a simple vista juguetes, pero sin embargo eran piezas únicas, que no eran para jugar sino para ser coleccionadas, contempladas.



De Kidrobot, Dummies intervenidos

Las piezas para intervención son lienzos tridimensionales en blanco para que los artistas expresen, proyecten y plasmen su propio mundo.



EL COLECCIONISTA

La fabricación de las piezas esta supeditada a la fabricación de series limitadas. Este aspecto tiene un doble discurso. En un primer momento es porque el diseñador o artista no cuentan con el suficiente capital para realizar grandes volúmenes de piezas por el costo que implica. Por otro lado esta limitación se vuelve una ventaja ya que se convierte en un objeto que literalmente se caza, puesto que al existir pocas piezas creadas con técnicas artesanales o bien procesos de producción de pequeños tirajes de piezas, provocó que poseer uno de esos objetos se volviera un deseo para muchos que las coleccionaban. Fenómeno que se ha dado en otros campos, como por ejemplo el campo del arte, las series limitadas de reproducciones como son las litografías, grabados, o tal vez en el terreno de los objetos el ejemplo de un auto de edición limitada, que cuenta con características extras por encima a las de un auto convencional. En el caso del juguete de diseñador la idea de poseer una pieza creada por ilustradores, artistas y/o diseñadores de reconocimiento nacional o internacional, se vuelve una obsesión en el sentido de querer una pieza “tridimensional” de su trabajo. Estas piezas dejan ver el arte y la visión de sus autores, dan la oportunidad al que las posee de tener un pedazo de su trabajo, una serie limitada, única, de ser uno de los cuantos en el mundo de tener una de esas piezas.

En un primer momento las piezas son apreciadas (entendidas) y coleccionadas por el público reflejados en la gráfica de los juguetes; personas que hacen skateboarding, graffiti, usan los stickers como forma de expresión, escuchan Rap, Hip Hop, así como los gremios mismos de diseñadores e ilustradores. Más tarde en eventos y tiendas especializadas e incluso museos esta moda del juguete de diseñador ha llegado a un público más amplio.

El juguete de diseñador nos deja entrever una diversidad amplia de estilos, tendencias, significantes, los cuales permiten a un público amplio elegir cual pieza los refleja mejor, cual los hace mas felices, a fin de cuentas hay un objeto para casi cualquier gusto. Hay piezas que sospechamos están diseñadas para cautivar nuestros deseos.

El lienzo en si mismo puede ser modificado en su estructura y forma, para dar lugar a las más experimentales ideas, sin perder la esencia.



Munny costumizado



BASES:

1. Envía a talento@cheneketoys.com tu boceto, en formato .jpg, tamaño carta a 72 dpi con tu nombre, dirección, teléfono y una breve descripción del concepto y técnica que usaras para intervenirlo.

Puedes usar el formato con la silueta adjunto a esta convocatoria.

2. Si eres seleccionado, nos pondremos en contacto contigo para entregarte tu lienzo en blanco, dos Chenekes en tela de 40 cm., que deberán ser intervenidos, transformados y costumizados por igual, como piezas gemelas, de acuerdo a tu boceto, para poder ser parte de la exposición simultánea México-Francia.

3. La fecha límite de recepción es el 30 de Agosto de 2010.

La técnica es libre al igual que la temática, siempre y cuando sea totalmente original e inédita, no agreda a ninguna posición social, preferencia sexual, de salud, política, religión o ideología y de ninguna manera infrinja con las leyes internacionales de derecho de autor.

Se trata de llevar lo mejor de ti al mundo, y por ello el cincuenta por ciento de tu trabajo a través de una subasta será donado a una comunidad indígena y el resto será tuyo como agradecimiento a tu participación. Conviertete en una leyenda y participa.

Formato de inscripción

Nombre

Dirección

Teléfono

Por este medio me comprometo a la entrega de dos piezas "Chenekes", mismas que he recibido sin costo por el IES Moda Casa de Francia y Cheneke Toys, para ser intervenidas personalmente de acuerdo al boceto antes entregado, con el fin principal mas no único de ser expuestas en Mexico y Francia hasta ser subastadas.

Así mismo hago la sesión de derechos patrimoniales, no morales, de esta obra para los fines que a "IES Moda y Cheneke Toys convengan.

Nombre y Firma

En caso de ser seleccionado deberás entregar esta forma para recibir tus chenekes en blanco

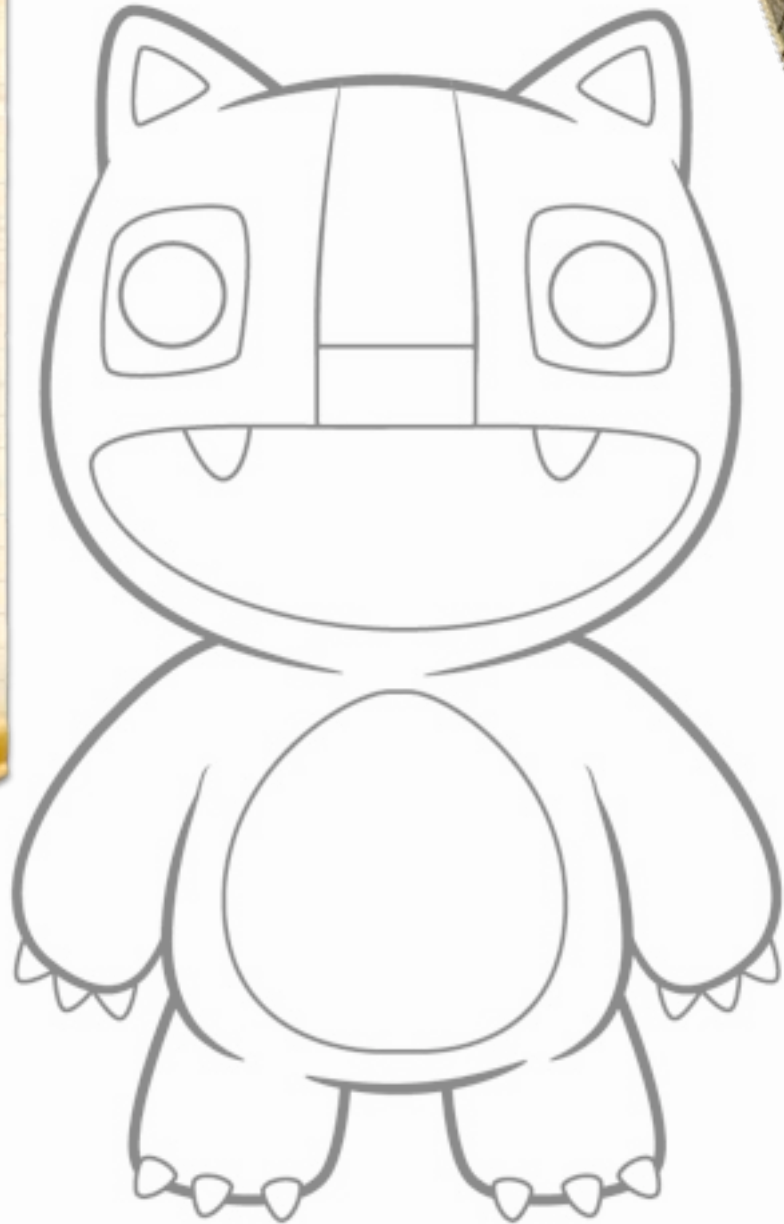


Vistas guía del Cheneka

Quiénes somos

Emanuele M.M. De Román directora y fundadora de **IES Moda Casa de Francia**, el instituto más destacado de estudios superiores de moda en México. crea y encuentra espacios, y oportunidades de expresión apostando a la creatividad de jóvenes talentos. impulsando a que sus sueños se materialicen.

Alex Villalobos y **Chava Oropesa**, quienes han dedicado su vida al diseño y la búsqueda de propuestas innovadoras, crean Cheneke Toys, para llevar de una forma original a través del "Toy Art", el arte y la cultura mexicana al mundo.



IES MODA
CASA DE FRANCIA
Amberes 70 Col. Juárez
México DF

TELÉFONO
55142594

FACSIMIL
55142595

Descarga esta imagen en alta de <http://www.cheneketoy.com/outline.html>

FUENTES:

TOY ART "" El Juguete, Oportunidad Para el Deseo"

Cf. Budnitz, Paul. "I AM PLASTIC.the designer toy explosion. Harry N. Abrams, Inc. China. 2006 p. 6

Cf. Jeremy (Ed.) *Vinyl will Kill!* idN. Hong Kong. 2004. p. 6

Cf. Entrevista personal a *Michael Lou* en Clutter Magazine Issue.3 abril/mayo 2005. UK. pp. 27-34

Cf. V. Noe. www.michaellau-art.com/intro.html Consultada 15 de junio de 2007

Cf. Javo Javón. (Javier Caballero). Artículo "Toy Story". En *Complot*. Año 9. Num. 100 Agosto Tungsteno 365°. 2005. México. pp. Suplemento especial.

Entrevista personal a Alex Villalobos Diseñador de la Comunicación Gráfica y diseñador de juguetes. Aplicada el 29 de junio de 2007.

Cf. Norman, Donald. *El diseño emocional*. Ediciones Paidós Ibérica. Barcelona, 2005 *Passim*.