

Universidad Autónoma de Ciudad Juárez  
Instituto de Arquitectura, Diseño y Arte  
Departamento de Diseño  
Licenciatura en Diseño Digital de Medios Interactivos



Título

**Producción de un sitio web para la difusión del bootleg mexicano**

Proyecto de investigación  
presentado por:

**SEBASTIAN LOPEZ ROBLES**

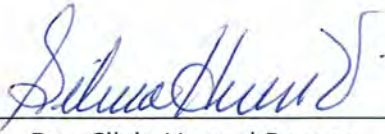
Para obtener el título de  
Licenciado en Diseño Digital de Medios Interactivos

Director(a): Dra. Silvia Husted Ramos

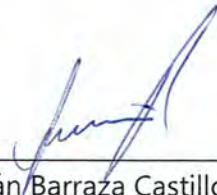
Ciudad Juárez, Chihuahua, noviembre 2020.

Universidad Autónoma de Ciudad Juárez  
Instituto de Arquitectura, Diseño y Arte  
**Departamento de Diseño**

En nuestro carácter de director y lectores, hacemos constar que el proyecto de investigación: Producción de un sitio web para la difusión del bootleg mexicano presentado por SEBASTIAN LOPEZ ROBLES, con Matrícula 168741 cuenta con las características de aportación novedosa y solidez metodológica exigida por la normativa universitaria.



Dra. Silvia Husted Ramos  
Directora del Proyecto de Investigación



Dr. Ramón Iván Barraza Castillo  
Sínodo



Mtra. Anahí Solís Chávez  
Coordinadora de la Licenciatura  
Diseño Digital de Medios Interactivos



Mtra. Anahí Solís Chávez  
Sínodo

**Noviembre de 2022**

# TABLA DE CONTENIDOS

<b>CAPÍTULO I: EL PROBLEMA.....</b>	<b>4</b>
I.1 ANTECEDENTES DEL PROBLEMA.....	4
I.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	5
I.3 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA .....	6
I.4 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN .....	6
I.5 OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN .....	6
I.5.1 <i>Objetivo General</i> .....	7
I.5.2 <i>Objetivos Específicos</i> .....	7
I.6 JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA.....	7
<b>CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>9</b>
II.1 TECNOLOGÍA DIGITAL PARA LA DIFUSIÓN DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.....	10
II.1.1 <i>La Web (Glosario)</i> .....	10
II.1.2 <i>Herramientas</i> .....	11
II.1.3 <i>Plataformas para la comunicación y manejo de información</i> .....	12
II.1.3.1 <i>WordPress</i> .....	12
II.2 PROCESOS DE DISEÑO CENTRADO EN USUARIOS PARA PRODUCTO DIGITAL .....	12
II.2.1 <i>El proceso de diseño centrado en el usuario</i> .....	12
II.2.2 <i>Modelo de diseño de Jesse James Garrett</i> .....	13
II.2.3 <i>Evaluación del sitio web con QUIIS, Herramienta heurística para validar usabilidad con enfoque en satisfacción de los usuarios</i> .....	15
II.3 EL BOOTLEG MEXICANO COMO CONTENIDO DEL SITIO WEB .....	15
II.3.1 <i>Marco histórico del Bootleg mexicano</i> .....	15
II.3.2 <i>Tipologías de Bootleg</i> .....	16
II.3.3 <i>Principales exponentes en la actualidad</i> .....	17
II.3.4 <i>Cuáles son los medios de difusión del bootleg</i> .....	19
II.3.5 <i>Difusión como Art Toy</i> .....	20
II.3.5.1 <i>Definición de Art Toy</i> .....	20
II.3.5.2 <i>Tipologías de Art Toy</i> .....	21
II.3.6 <i>Influencias con las corrientes Lowbrow y Pop Art</i> .....	21
II.3.6.1 <i>Lowbrow Art</i> .....	21
II.3.6.2 <i>Pop Art</i> .....	22
<b>CAPÍTULO III: METODOLOGÍA.....</b>	<b>24</b>
III.1 METODOLOGÍA.....	24
III.1.1 <i>Tipo de Investigación</i> .....	24
III.1.2 <i>Alcance de la investigación</i> .....	24
III.1.3 <i>Diseño de la Investigación</i> .....	25
III.1.4 <i>Muestra u objeto de estudio</i> .....	26
III.1.5 <i>Instrumento (s) de recolección de datos</i> .....	26
III.2 PLAN METODOLÓGICO .....	26
<b>CAPÍTULO IV: DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....</b>	<b>27</b>
IV.1 ETAPA DE DISEÑO: IDENTIDAD GRÁFICA DEL SITIO WEB.....	28
IV.1.1 <i>Proceso de diseño: Moodboard</i> .....	28

<i>IV.1.2 Proceso de diseño: Bocetaje de "BootlegArt"</i> .....	28
<i>IV.1.3 Proceso de Diseño: Esquema de color</i> .....	30
<i>IV.1.4 Proceso de Diseño: Tipografía</i> .....	30
<i>IV.1.5 Proceso de Diseño: Digitalización</i> .....	31
<i>IV.1.6 Proceso de Diseño: Taxonomía del Logotipo</i> .....	32
<i>IV.1.7 Proceso de Diseño: Color</i> .....	32
<b>IV.2 ETAPA DE DISEÑO: IMPLEMENTACIÓN Y DISEÑO DE LA PLATAFORMA</b> .....	32
<i>IV.2.1 Adquisición de un Hosting y dominio web</i> .....	33
<i>IV.2.2 Instalación de WordPress</i> .....	33
<i>IV.2.4 Configuración de estilo e implementación de la identidad</i> .....	40
IV.2.4.1 Configuración de estilo y estructura .....	41
<i>IV.2.5 Configuración de WPForms</i> .....	44
<b>CAPÍTULO V: RESULTADOS Y CONCLUSIONES</b> .....	<b>50</b>
V.1 LANZAMIENTO DEL SITIO .....	50
V.2 GRÁFICAS DE APLICACIÓN DE QUIS A LA MUESTRA. ....	52
<i>V.2.1 Gráficas con datos generales de los encuestados</i> .....	55
CONCLUSIONES .....	57
<b>BIBLIOGRAFÍA</b> .....	<b>59</b>
<b>ANEXO 1: PREGUNTAS PARA LOS ARTISTAS QUE FUERON ENTREVISTADOS</b> .....	<b>61</b>
<b>ANEXO 2: ENTREVISTA CON EL COLECCIONISTA ALEJANDRO DANIEL RIVERA (JUGUETERÍA BOOTLEG MÉXICO)</b> .....	<b>62</b>
<b>ANEXO 3: TRANSCRIPCIÓN DE LA VÍDEO-ENTREVISTA CON MARCOS LAZCANO RAMÍREZ</b> .....	<b>66</b>
<b>ANEXO 4: ENTREVISTA A EMMANUEL CRUZ (ARTISTA)</b> .....	<b>86</b>

# CAPÍTULO I: EL PROBLEMA

## INTRODUCCIÓN

En este capítulo, expondremos nuestra razón de por qué se realizará esta investigación documental referente a las figuras de acción bootleg mexicanas vista como una corriente nacional de los Art Toys. El Lowbrow y pop art son corrientes que llevan existiendo desde hace décadas y los Art Toys son una parte de toda esta esfera artística. Dichas corrientes han sido analizadas y bien documentadas a lo largo del tiempo, pero el bootleg mexicano no. La misión será crear un blog de WordPress documentando la investigación sobre la historia, topologías, y eventos dedicados al tema. El propósito es utilizar herramientas disponibles en el mercado para la creación de sitios web.

## I.1 ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

El tema de la piratería, específicamente el “bootleg mexicano” se observa con determinación en la vida diaria. Se llega a especular: ¿Cómo y en dónde se fabrican estos productos? ¿Cómo logran “piratear” algo que apenas lleva 24 horas en el mercado? ¿Cómo es que pueden hacer productos usando moldes similares al original, pero a la vez verse tan distinto? La afición al fenómeno se observa en YouTube, como la serie “Bootleg Zones”, al cargo del canal Phelan Porteous, un espacio dedicado a la reseña de estos productos (desde juguetes, tarjetas coleccionables, figuras de acción, etcétera); “r/crappyoffbrands”, un *subreddit*<sup>1</sup>, dedicado a fotografías de los *knock-offs* más bizarros y graciosos del mundo. Este último cuenta con más de 830,000 miembros a nivel mundial, colocándolo como uno de los *subreddits* más famosos de la página.

---

<sup>1</sup> Termino con el que se denominan las páginas/grupos de la red social Reddit.

Los que se han dedicado a investigar la historia del “Bootleg mexicano”, han realizado entrevistas con algunos de los exponentes principales. Mario González Márquez, fue un escultor y pintor egresado de la Academia San Carlos de la Facultad de Artes y Diseño perteneciente a la Universidad Autónoma de México, y sus moldes de las figurillas de “El Santo” son reconocidas en todos los mercados y tianguis del país. Pero más el hecho de que estas formas un tanto bizarras y graciosas por su baja calidad, se han convertido en los últimos años en piezas de arte coleccionables. Algunos llegando a valer más de 2000 dólares estadounidenses. Esto se ha documentado gracias a canales como el de Rodrigo de Orduña, conocido como MadHunter, en YouTube. Se ha dedicado a coleccionar estas figuras de acción por años, así como de exponer el proceso de creación e historia de algunas de estas.

## **I.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

El bootleg mexicano se difunde de forma muy incipiente y con temor a las demandas de plagio, así que sólo se expone en espacios cerrados para públicos selectos o espacios públicos poco restringidos (al menos para cuando se le expone como arte). Hay una cierta apatía por querer documentar porque se le considera muy común o mundano, hasta considerársele como sólo “recolor” de los moldes originales, sin mencionar que los objetos se degradan fácilmente por sus materiales de fabricación baratos. Esta forma de arte es bastante nicho, haciendo que la información sobre ella se concentre en muy pocas personas o medios. Como consecuencia, no existe documentación formal de los procesos, tipologías y técnicas de este tema como una parte de la corriente de los Art Toys. Sin embargo, se le puede considerar como parte de los movimientos Underground, Surrealismo Pop o Lowbrow”. La piratería es una actividad criminalizada en México provocando una exposición limitada de los productos, suscitando que este movimiento emergente no se consolide. Sólo se esparce en plataformas y escenarios populares, como mercados o tianguis, por lo que su público no lo suele considerar como arte. Atestar las figuras de acción puede

ser difícil debido a su creación usualmente utilizando materiales de baja calidad, provocando deterioro fácil de éstas. Mencionando también, la reutilización de moldes ya existentes puede hacer que ciertas piezas se vean muy similares. Todo esto ocurre, porque no existe ninguna herramienta digital para la difusión masiva de los procesos, tipologías y técnicas de estos coleccionables en una manera formal y unificada.

### **I.3 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA**

Se realizará una investigación documental del bootleg mexicano como coleccionable en los últimos 10 años. Se creará un marco histórico del Bootleg mexicano como un arte. Todo esto con el fin de generar contenido para el blog.

### **I.4 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN**

¿Qué se necesita para documentar y difundir los procesos, técnicas y tipologías de los Bootleg Mexicanos formalmente?

- ¿Cuáles son las formas en que se puede documentar?
- ¿Cuán un espacio digital creado alrededor de un tema puede impactar en su difusión dentro de la comunidad?
- ¿Cómo deben organizarse los procesos, técnicas y tipologías?
- ¿Cuáles son las herramientas web más utilizadas en la difusión de información?

### **I.5 OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN**

### I.5.1 Objetivo General

Implementar una plataforma que facilite la documentación y difusión exploración de procesos, técnicas y tipologías del Bootleg mexicano.

### I.5.2 Objetivos Específicos

- Indagar acerca de las plataformas disponibles para implementar un sitio que generará comunidad de forma periódica.
- Conocer las herramientas disponibles para integrar mecanismos de documentación, difusión y comunicación en el sitio.
- Identificar los procesos, técnicas, tipologías comunes, formas de mercadeo y exponerles al Bootleg mexicano.
- Integrar un marco histórico del Bootleg mexicano en el sitio web que sirva como estrategia para impulsar comunidad.
- Indagar acerca de herramientas para evaluar la funcionalidad del sitio que se implementará.

## **I.6 JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA**

El Bootleg mexicano goza de reconocimiento más no se encuentra todo acerca de ello en todo un sitio congruente. YouTube e Instagram son unas de las varias plataformas donde se pueden encontrar información esparcida. Cada espacio, tiene su forma especializada de mostrar dicha información. Por ejemplo, Instagram se basa en imágenes, aquí los artistas publican su trabajo realizado, más no se muestran el proceso creativo entero de su obra. En YouTube por otro lado está enfocado más en describir el contexto histórico del Bootleg, con entrevistas, anécdotas y/o documentales caseros. Dicha plataforma también abre espacio a la búsqueda y exposición de colecciones con esta temática, con la finalidad de mantener al consumidor coleccionista informado de posibles replicas o falsificaciones en el mercado. Se ofrecerá con la plataforma creada un espacio

donde ambas partes puedan existir. Se presentará contenido gráfico que exponga los trabajos de ciertos artistas, así como de mostrar el proceso creativo, sus anécdotas, o incluso incluir una entrevista con ellos realizando la pieza artística.

Existe desconocimiento por los alumnos que cursan la carrera de Diseño Digital de Medios Interactivos (DDMI) en la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (UACJ) sin saber cómo realizar un blog en WordPress. Este documento busca ser una guía de ayuda para los que desconozcan esta herramienta para crear sitios web, ya que esta herramienta sigue dominando el mercado de los blogs en la Internet. El tema de la usabilidad es eje central en cualquier carrera ofrecida por el departamento de Diseño en la Universidad. Demostrar las herramientas para la medición de usabilidad, en este caso específico usabilidad web, en práctica son una fuente de referencia muy nutricional para el conocimiento y desarrollo de los diseñadores web.

## **CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO**

### **INTRODUCCIÓN**

El Bootleg mexicano se refiere a todo aquel producto pirata (sin licencia) creado y vendido clandestinamente. Es así como se mira a figuras de la cultura pop, ya que se crean debido a su reconocibilidad son llamativas al público de los sitios donde se suelen vender. Se observan paralelos en otras corrientes artísticas como lo es el Lowbrow Art y el Pop Art. Sobre todo, en la manifestación de éstas en el Art Toy. Los Art Toys se originaron en los 90s sirviendo como un lienzo en blanco para dejar que el artista los intervenga como él quiera. Aquí da resultado a muchas creaciones inspiradas en personajes con licencia reimaginados de formas muy distintas como los solemos asociarlos.

En la creación de espacios para la difusión y creación de comunidades podemos encontrar herramientas como WordPress que desde 2003, sigue siendo una de las principales plataformas para blogs en la Internet. Se definen los términos que serán utilizados a lo largo de este escrito. Pursell define procesos de como diseñar pensando en el usuario y su interacción con nuestro producto para obtener la mayor satisfacción y retención de atención posible.

## II.1 Tecnología digital para la difusión de información y comunicación

### II.1.1 La Web (Glosario)

- **Arquitectura de la Información:** La Arquitectura de Información se encarga de efectuar la planificación estratégica previa a la creación de un website.
- **Blog:** Un blog, o en español también una bitácora, es un sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente, donde el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente.
- **Cookies:** Es un fragmento de información que se almacena en el disco duro del visitante de una página web a través de su navegador, a petición del servidor de la página. Esta información puede ser luego recuperada por el servidor en posteriores visitas.
- **GUI:** Guided User Interfaz, que en inglés significa Interfaz de Usuario Guiada.
- **Hosting:** Es el espacio donde se hospeda el sitio web. Este servicio lo brindan instituciones o empresas que cuentan con servidores y software que le permitan gestionar servicios IP. Código Sur cuenta con una red propia de servidores en data centers de última generación, con servidores exclusivos para procesar cada servicio de forma individual: mail, listas, web, ftp, boletines y DNS.
- **MySQL:** Lenguaje de programación para el manejo de bases de datos.
- **PHP:** Lenguaje de programación del lado del servidor, es decir, es el servidor y no el dispositivo del usuario el que lo interpreta; se puede incluir dentro del documento HTML.
- **Plug-in:** Pequeño programa que añade alguna funcionalidad.
- **Usabilidad:** Es una característica fundamental para cualquier website que determina que sea fácil de usar para los usuarios que la visitan. Este término engloba la heurística y las funcionalidades que el usuario tiene para interactuar con la página web. Finalmente, podemos decir que un website es usable si los usuarios pueden encontrar la información que necesitan para satisfacer sus necesidades.

- **UX:** Siglas de User Experience, que en inglés significa Experiencia de Usuario.
- **Web:** (World Wide Web) Es un sistema hipermedial que permite el acceso a una diversidad de contenidos a través del seguimiento de enlaces desde un elemento a otro, colocando a disposición de los usuarios referencias o vínculos a otros documentos ya sean en formato de sonidos, gráficas o vídeo.
- **Wireframes:** Un wireframe o un diagrama wireframe es una representación visual en escala de grises de la estructura y funcionalidad de una sola página web o pantalla de aplicación móvil. Los wireframes se usan en las primeras etapas del proceso de desarrollo con el fin de establecer la estructura básica de una página antes de agregar el contenido y el diseño visual, y se puede crear con papel, directamente en HTML/CSS o con aplicaciones de software.

### II.1.2 Herramientas.

Hay muchas herramientas para la creación de sitios web. Sin embargo, se utilizará el Blog como el método de difusión de los contenidos. Aguilera (2006), define el Blog como “esencialmente una publicación electrónica de periodicidad variable. Su elemento principal son anotaciones individuales, ordenadas generalmente de forma cronológica inversa y de las cuales se conserva un archivo, y puede ser mantenido por una o más personas”. Agrega también “Los blogs, que también pueden ser llamados comúnmente *weblogs*, bitácoras o cuadernos de bitácora, se han hecho muy populares en la sociedad gracias a la multitud de servicios gratuitos para su puesta en marcha y a su facilidad de uso, que permite que cualquier persona sin ningún conocimiento de programación o diseño pueda crear y mantener uno”.

Aguilera (2006) denota en el Blog “su esencia es la llamada conversación, que fluye de manera natural gracias a un formato muy flexible que permite a cualquiera vehicular lo que necesita comunicar. En ese sentido, han tenido un papel determinante en lo que se ha venido en llamar periodismo ciudadano: con la aparición y crecimiento de los blogs nos encontramos con un sistema de información

en red que conlleva un gran aumento de la pluralidad y añade inmediatez y cercanía, además de múltiples puntos de vista sobre temas más generales”.

### II.1.3 Plataformas para la comunicación y manejo de información.

#### II.1.3.1 WordPress

WordPress fue creado por Mike Little y Matt Mullenweg en 2003, con la necesidad de crear un sistema elegante y robusto para publicaciones personales. WordPress se encuentran creado en PHP y MySQL, y bajo la licencia de GPLv2. Cuenta con una plataforma preferida del 43% de todas las páginas en la web. Con su gran alcance permite la difusión de información a una extensa parte del mercado de los sistemas de gestión de contenido. Con 15 años de experiencia, WordPress cuenta con muchas optimizaciones, guías y *plug-ins* para mejorar tu blog, haciendo lo más de la página que se diseñe.

## II.2 Procesos de diseño centrado en usuarios para producto digital

### II.2.1 El proceso de diseño centrado en el usuario

Pursell (2020) define al diseño centrado en usuarios como “un proceso de diseño iterativo en el que los diseñadores se centran en los usuarios y sus necesidades a lo largo del proceso de diseño. Se apoyan en una variedad de técnicas de investigación y diseño para crear productos altamente utilizables y accesibles”. Añade, “durante el diseño centrado en el usuario, los diseñadores emplean una combinación de métodos y herramientas de investigación, como las encuestas o entrevistas y, por supuesto, la lluvia de ideas. Con esto desarrollan una comprensión más extensa de las necesidades del usuario”. Donald Norman en 1993 acuña este término mientras trabajaba en Apple. Para Pursell, es aquí donde identifica al diseño centrado en el usuario que como un punto clave para las empresas de tecnología y software para diferenciarse como competencia, y a su vez, para construir la reputación de dichas empresas. Pursell (2020) comenta “El objetivo es captar y abordar toda la experiencia del usuario. Por lo tanto, puedes pedir la colaboración

de profesionales de diversas disciplinas que aporten mejoras al proceso de diseño”. Añade a esta idea “Si alguna vez te has encontrado en un sitio web y no entiendes lo que ofrece o no puedes navegar fácilmente por la página, es muy probable que cierres la ventana y pruebes en otro sitio”.

Pursell (2020), define 4 fases para el diseño centrado en el usuario:

1. **Entender el contexto del usuario:** Los diseñadores tratan de comprender el contexto en el que los usuarios usan un sistema.
2. **Especificar requerimientos del usuario:** Luego, identifican y especifican los requisitos de los usuarios.
3. **Diseño de soluciones:** En esta fase los diseñadores desarrollan soluciones específicas a las necesidades del usuario.
4. **Evaluación de resultados:** En esta etapa se evalúan los resultados según el contexto y los requisitos de los usuarios a fin de verificar qué tan bien se está desempeñando el diseño. Es decir, se visualiza qué tanto se acercó al nivel que coincide con los requerimientos específicos de los usuarios y si satisface todas sus necesidades relevantes.

Agrega la siguiente conclusión “Como la palabra lo indica, iteración implica repetir varias veces un proceso con la intención de alcanzar el objetivo deseado. A partir de aquí, el equipo de diseño puede realizar más iteraciones de estas 4 fases hasta que los resultados de la evaluación sean satisfactorios”.

#### II.2.2 Modelo de diseño de Jesse James Garrett

Del Prado (2021) define al modelo de la siguiente forma: “se trata de una estructura fundamental que disecciona los elementos imprescindibles y necesarios para construir y generar una completa y correcta experiencia de usuario”. A continuación, se presenta una imagen del modelo (Fig 1).

Del Prado (2021) comenta: “El producto como funcionalidad: Es lo que el producto hace, es decir, sus funciones. Consiste en la reacción del producto cuando los usuarios interactúan con los contenidos”. Para el segundo dice “El producto como información: Es lo que el producto dice, es decir, toda la información que el producto

requiere presentar a los usuarios para formalizar un contexto entendible para ellos cuando quieren ejecutar una tarea concreta”. A su vez, Del Prado (2021) explica los 5 elementos de la siguiente forma:

1. **La estrategia:** La estrategia es uno de los elementos más importantes. Es el primer elemento y en el que se definen los objetivos de todos los involucrados en el desarrollo del producto digital.
2. **El alcance:** Consiste en tener en cuenta qué se quiere hacer para definir el alcance y si satisface los objetivos de los usuarios y de la empresa. La forma de identificar las especificaciones funcionales del producto debe de ser positiva, específica y objetiva.
3. **La estructura:** es donde se define el flujo de la interacción, comportamiento y reacciones de los componentes. Es el punto en el que se define la AI o Arquitectura de Información.
4. **El esqueleto:** es donde se diseña la interfaz gráfica de la navegación y como se colocarán los componentes (botones, pestañas, textos, enlaces, formularios, etc). Se trata de generar un simple diseño de la interfaz, que sea fácil de entender y comprender, pero libre de componentes que no sean necesarios realizando *Wireframes* en baja definición.
5. **La superficie:** Es la fase en la que una vez que se ha comprobado y aprobado el flujo de interacción y la distribución de los componentes dentro

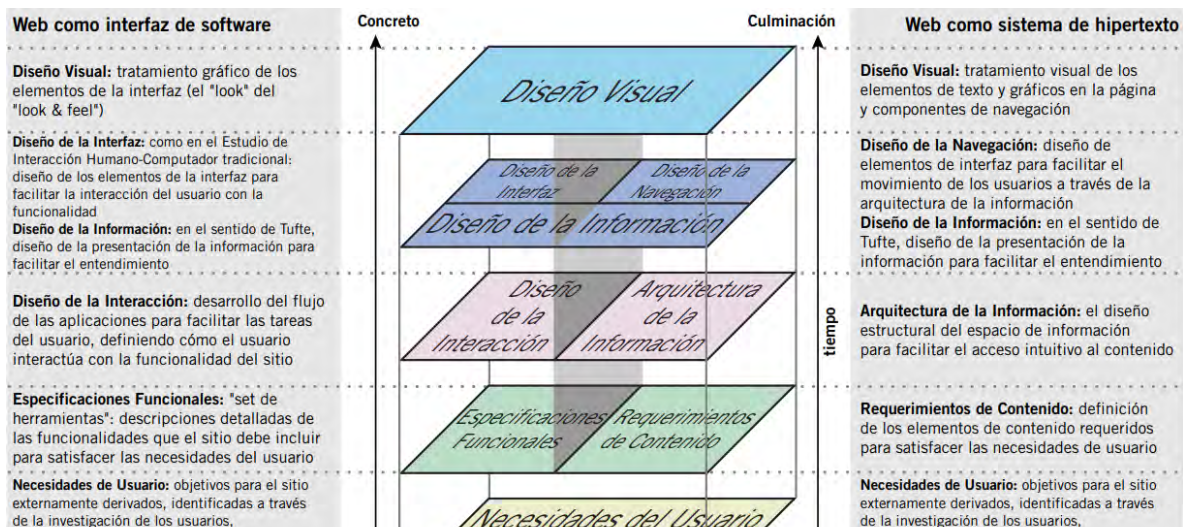


Figura 1: El Modelo de Jesse James Garret. Imagen tomada del PDF:

[http://www.jjg.net/elements/translations/elements\\_es.pdf](http://www.jjg.net/elements/translations/elements_es.pdf)

de la interfaz, se realiza de manera más profunda y visual cada sección en cada pantalla del producto digital.

II.2.3 Evaluación del sitio web con QUIS, Herramienta heurística para validar usabilidad con enfoque en satisfacción de los usuarios.

El Cuestionario de Satisfacción de la Interacción del Usuario (o QUIS, por sus siglas en inglés), es una herramienta hecha por la Universidad de Maryland en 1987 por un grupo de investigadores multidisciplinarios. Consiste en 2 páginas, la primera es estándar y la segunda son preguntas relacionadas al proyecto que se esté poniendo a prueba. Así que la segunda página está abierta a ser modificada como el proyecto lo requirió. Se utilizará la versión más nueva, que es la versión 7.0 proporcionada en el sitio web de la Universidad de Maryland.

## **II.3 El Bootleg Mexicano como contenido del sitio web**

II.3.1. Marco histórico del Bootleg mexicano

El Bootleg mexicano se refiere a “todas las figuras fabricadas clandestinamente y sin licencia en México”, así lo define Rodrigo de Orduña “MadHunter”. Estas figuras las podemos ver vendidas en mercados, tianguis y tiendas de “todo a un solo precio”. Se utilizará esta definición a lo largo de este documento. Así de esta forma se puede pasar a un poco sobre el contexto de estos términos y cómo se volvió en lo que hoy en día es. En los últimos años ha ocurrido un auge del bootleg como un coleccionable y objeto de valor.

El principal antecedente del Bootleg mexicano, como en lo que es hoy en día, son las figurillas de luchadores realizados por Mario González Márquez. Mario, se educó en la Academia de San Carlos, parte de la Facultad de Diseño y Arte de la Universidad Autónoma de México (UNAM) quien se dedicó a crear esculturas de madera las cuales, eventualmente, se convertirían en los moldes prototipos de las figurillas de iconos de la lucha libre, como el Santo, Blue Demon, Mil Máscaras, entre otros. También llegó a realizar a iconos de la cultura mexicana como lo son Cantinflas, Agustín Lara, Memín Piguín, o incluso otros iconos de la cultura pop como Batman y, posteriormente en los años noventa, los Thundercats. El taller del señor González sigue existiendo hasta nuestros días, ahora a la cabecera de su

hijo. Rodrigo de Orduña le dedica en su canal de YouTube un vídeo entrevistando y dando un tour del taller clandestino que vio nacer estas figurillas y parte importante de la historia del bootleg mexicano<sup>2</sup>.

El término “Bootleg” se populariza, según Rodrigo de Orduña, en la Prohibición (un período entre 1920 hasta 1933 donde el alcohol fue legamente prohibido en todo el país). De esta forma nació el “bootleg liquor” (licor bootleg), una bebida llamada así por el compartimiento donde se solía esconder: en una bota. Pero cabe aclarar que el termino ya se utilizaba desde el siglo XIX, pero con la Prohibición en todo EUA la palabra se popularizó como nunca hasta ese momento. La palabra desde entonces se ha asociado con las actividades ilegales y clandestinas como lo son la venta y creación de juguetes, videojuegos, softwares, etcétera sin licencia ni permiso debido de los titulares de derechos de autor.

### II.3.2. Tipologías de Bootleg

Como se mencionó anteriormente, el termino bootleg por si sólo, abarca una gran gama de actividades y productos sin licencia. Por lo que nosotros nos enfocaremos sólo en los “Bootleg Toys” (juguetes bootleg), que dentro de esta misma nos enfocaremos a las piezas conocidas como figuras de acción. Cuando hablamos de figuras de acción, nos referimos a aquellas de tienen puntos de articulación movibles. Por tanto, una figura de acción bootleg se define como aquel bootleg que contiene articulaciones dando oportunidad de crear poses con ella, y es bootleg, porque no cuenta con una licencia oficial del dueño de los derechos de autor (piratería).

Gore (2021, p. 3) define a los Bootleg Toys como “una forma de arte en la que los artistas utilizan figuras de acción como su medio. Para crear sus obras maestras en miniatura, los artistas tienden a usar figuras producidas en masa que

---

<sup>2</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=TAMPrbu9Rco>



Figura 2: SUCKADELIC, Flickr:  
<https://www.flickr.com/photos/suckadelic/3233291186/>



Figura 3: 2bitHACK, Jeremyriad:  
<http://www.jeremyriad.com/blog/toy-talk/resin/banksy-bootleg-toy-by-2bithack/>

ellos reesculpen, pintan, y vuelven a empacar, para crear algo totalmente nuevo”. A su vez, Gore (2021, p. 70) clasifica 2 tipos de bootleg, los que son empacados en bolsas de celofán con una tarjeta engrapada arriba (Fig. 2), o bien, los que vienen empacados con blíster y una tarjeta detrás con una ilustración (Fig. 3).

### //.3.3 Principales exponentes en la actualidad

En el clima mundial, hay artistas dedicados de lleno a crear sus propios bootleg. En el Reino Unido tenemos como ejemplo a Ben Gore, cuyas creaciones son publicadas y promocionadas en su cuenta de Instagram<sup>3</sup>, contando con más de 5,900 seguidores. Otros exponentes son Iconoclast Toys, quien se ha dedicado a hacer muchos Bootlegs de Bart Simpson (Fig. 4) interpretando a diferentes personajes o el mismo personaje reinterpretado de distintas formas (Gore, 2021).

En la esfera hispanoparlante, tenemos al conjunto de artistas argentinos Trucho Toys, quienes, de acuerdo con cifras mostradas en su cuenta de Instagram<sup>4</sup>, cuentan con más de 10,000 donde muestran adelantos, trabajos en proceso y piezas finalizadas. Algunas de estas piezas han llegado a ser mostradas en

<sup>3</sup> <https://www.instagram.com/basedgore/>

<sup>4</sup> <https://www.instagram.com/truchotoys/>

exhibiciones de arte urbano, entre las más populares se encuentra la “San La Skeletor” (Fig. 5), la cual se trata de una fusión entre Skeletor, el antagonista principal de *He-Man*, y una figurilla decapitada de la Virgen Blanca. De esta, han hecho muchas variantes en materiales distintos como plástico, resina y concreto. El conjunto artístico también tiene a *ShittyGames*, su división de videojuegos, uno de sus títulos más famosos es “Capitán Menopausia” el cual cuenta con una versión arcade desplegada en eventos especiales. También encontramos a frankenstein tv en YouTube e Instagram como frankensteinchacharasymas (Fig. 6), en México, dedicado a crear sus propios *customs*<sup>5</sup>. En su repositorio se encuentran personajes de franquicias como *Bob Esponja*, *Spiderman*, *DragonBall Z*, *He-Man* y *Five Nights at Freddy’s*.



Figura 5: Iconoclast, Tramp:  
<http://tramp.com/designer-toys/166918/b-a-r-t-bootleg-bart-mannyx-manny-romero-deladeso-iconoclast-toys>



Figura 4: TruchoToys,  
PuraCiudad.com:  
<https://www.puraciudad.com.ar/la-infancia-como-musa-inspiradora/>

<sup>5</sup> Figuras propias modificadas a partir de cierta figura o molde.



Figura 6: frankestainnnchacharasymas, Instagram:  
<https://www.instagram.com/p/CaQ36kosgi2/?hl=es>

#### II.3.4 Cuáles son los medios de difusión del bootleg

Como se mencionó, estas figuras se suelen vender en espacios públicos como lo son los mercados, tianguis y tiendas de “todo a un solo precio”; pero, también existe difusión en eventos de cómics y anime, como por ejemplo el “Bazar Otaku” de Plaza de las Américas en Ciudad Juárez.

Ben Gore, es el fundador de la publicadora de artes independientes llamada Blue Press Monday, en donde sus figuras, diseños e incluso libros, como “The Bootleg Bible” y “The Pop Culture Cookbook”, se pueden comprar. Dentro de éste primer libro se mencionan a varios otros medios dedicados a la difusión de este arte, como lo son la tienda de juguetes indies y alternativos Bootleg Bonanza, la galería Earth2Kentucky, y la página web de noticias The Toy Chronicle. El podcast Toys on Tap que cuenta con más de 60 episodios a la fecha, dando entrevistas a conocidos del género como lo son SuckLord, Janky Toys y Obvious Plant.

Pasando al mundo hispanoparlante, tenemos el canal de YouTube de Rodrigo de Orduña, mejor conocido como “Madhunter”, llamado “Madhunter Juguetes Antiguos”. Cuenta con más de un millón de suscriptores y ha subido hasta el momento 559 vídeos desde 2011. Mencionamos anteriormente la entrevista que él realizó con el hijo de Mario González Márquez y su taller donde se vio la creación

de las primeras estatuillas de bootleg mexicano. En Instagram se observa la presencia de Ben Gore, artista de bootleg inglés basado en la ciudad costera Brighton & Hove, Sussex Oriental, así como TrapToys, un desarrollador de Indie Toys; el conjunto argentino de Trucho Toys, Kalaka Toys del mismo país y al mexicano frankestainnnchacharasymas. Por otra parte, existen blogs como ZonaToys<sup>6</sup> donde se dedican a escribir artículos sobre los Art Toys, su eslogan cuenta: “Descubre el mundo de los Art Toys y sus diseñadores”. Basados en Barcelona, la página cuenta ya con más de 500 entradas. Son también responsables de organizar la ExpoToys Barcelona y del podcast “Sólo son Toys”. Se observa a YouTube e Instagram como las principales redes sociales donde se difunde el bootleg.

### II.3.5. Difusión como Art Toy

#### II.3.5.1 Definición de Art Toy

Citando a Reyes (2016, p.) “no existe una definición cerrada ni un canon rígido de lo que debe ser un Art Toy, pero si existen ciertas características con la que se deben contar para ser catalogado como tal. [...] Las características de los Art Toys a grandes rasgos son: producciones limitadas diseñadas por creadores visuales, también lo son los juguetes únicos hechos artesanalmente (con plastilinas epóxicas o espuma de poliuretano), o los Toy más conocidos, que son los de “plataforma”, para hacer lo que se conoce como *custom Toy* (con el uso de técnicas artísticas, como la pintura o escultura para la intervención del Toy de plataforma).”

Complementando la cita con información brindada por Reyes (2016) “Los Art Toy nacieron en la década de los 90 por la fábrica de juguetes ‘TOYS 2R’ con el fin de crear piezas de colección con una producción de un máximo de 2000 “toys”. [...] Se creó una serie de muñecos llamados ‘DIY (do it yourself)’ traducido al español ‘hazlo tú mismo’ la cual 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.”

---

<sup>6</sup> <https://www.zonatoys.com/>

### II.3.5.2 Tipologías de Art Toy

Reyes (2016), clasifica los Art Toys de las siguientes formas:

- **Toys de series limitadas:** Son muñecos de tirajes cortos, lo cual hacen que sean piezas de colección ya que las fábricas suelen producir como un máximo de 500 piezas, las cuales se tornan exclusivas entre los coleccionistas.
- **Customs:** Son producciones de muñecos que tienen acabado en blanco y sirven para que los usuarios los pinten y transformen a su manera, utilizándolos como un lienzo en blanco.
- **Paper Toys:** Se han vuelto muy populares porque son muy económicos porque sólo depende de imprimirlos, recortarlos y armarlos.
- **Toys de peluche:** Tienen el mismo concepto que los toys de vinyl pero están realizados mediante telas, lanas, retazos textiles, entre otros.
- **Toys funcionales:** Podemos encontrar un sinfín de piezas como reproductores de mp3, lámparas, mini parlantes, por qué no, objetos de diseño industrial introducidos recientemente por el grupo Alesi.

Cabe destacar, Baseman se ha adentrado en el mundo de los Art Toy con varias comisiones encargadas a él por parte de Kidrobot. Algunas de sus piezas más conocidas son sus muñecos Dunny. Otro Dunny muy popular en el sitio, representando al estilo Pop Art, es el SKET One “Sketracha”, un Dunny pintado y retocado para parecer un envase de la salsa picante Sriracha.

### II.3.6. Influencias con las corrientes Lowbrow y Pop Art

#### II.3.6.1 Lowbrow Art

El Lowbrow Art, también conocido como “surrealismo pop”, es definido por Llasera (2017) como un arte callejero, popular e irónico, que no encaja en ninguno de los cánones academicistas de las artes bellas, de ahí que se le refiera como “Lowbrow” (Arte Bajo). Habla de la historia y principales inspiraciones de esta corriente, de las cuáles Jaime P. cita a “la televisión, el circo, el cine, las tribus urbanas, la ciencia ficción, la psicodelia, el grafiti o la cultura Kitch (estética de los años 30 que iba en

contra del *Avant-Garde*)". Robert Williams y Gary Panter son mencionados como los padres del Lowbrow, cuyas obras irreverentes fueron desplegadas en Nueva York y Los Ángeles. Robert Williams es a su vez el creador de la revista Juxtapoz la cuál "ayudó a consolidar y hacer crecer el movimiento". Durante la década de los 90 se vive el auge de este tipo de arte.

Las principales características del Lowbrow son resumidas a 4 puntos esenciales por (Llasera, 2017):

- 1- Los autores de obras pertenecientes a este movimiento conocen bien las reglas del arte, pero escogen no aplicarlas de forma intencionada.
- 2- El Lowbrow toma iconos pertenecientes a la cultura popular, personajes pintorescos de nuestra infancia que nos llevan por el camino de la nostalgia. A través de estos personajes canalizan una crítica con humor, sarcasmo o alegría.
- 3- Los autores recurren al uso de lo grotesco, formas o personajes amorfos, uso de imágenes sexuales o violentas, desarrolladas con colores alegres o apagados, pero muy saturados para generar contraste y dinamismo.
- 4- Las obras Lowbrow cuentan con una narrativa visual muy bien estructurada, compartiendo muchos temas con el arte urbano.

Algunos de los artistas contemporáneos representativos son Gary Baseman, Camille Rose García, Mark Ryden y Nicoletta Ceccoli.

### *II.3.6.2 Pop Art*

Definido por la Encyclopedia Brittanica como un:

Movimiento artístico de finales de los 1950s y 1960s que fue inspirado en el arte comercial y cultura popular. Con influencias dadaístas y surrealistas, el Pop Art surge como una reacción a la popularización y expansión de los medios de comunicación masiva. Sus predecesores inmediatos fueron Jasper Johns, Larry Rivers y Robert Rauschenberg, todos ellos artistas estadounidenses que pintaban banderas, latas de cerveza y objetos similares con una técnica expresiva. En Estados Unidos en particular, la iconografía

Pop Art es tomada de la televisión, comics, revistas y todas las formas de publicidad. Andy Warhol y James Rosenquist tenían las obras más variadas y por un lado representaban la abundancia consumidora durante los sesenta, pero por otro registraban el lado oscuro de EUA en esa misma década. Warhol famosamente creó toda una iconografía del consumismo, incluyendo pinturas y serigrafías de latas de sopa, cajas de jabón, botellas de bebidas carbonatadas que hacía alusión a la rutinización de comprar en la era de los supermercados, imitando técnicas de la producción masiva (Brittanica, 2022).

## **CAPÍTULO III: METODOLOGÍA**

### **INTRODUCCIÓN**

La Metodología cualitativa que menciona Roberto Hernández Sampieri en su libro “Metodología de la Investigación”, en su sexta edición, será nuestra base para este capítulo en su apartado teórico. Para Sampieri una investigación como la de este documento presente, es cualitativa y se enfoca principalmente en comprender fenómenos desde su contexto. A esto agregando que el alcance y diseño de nuestra investigación es transversal descriptivo según su escrito. Se debe a que se describirá en el momento el nivel de satisfacción y la usabilidad de nuestro blog a una muestra de 20 personas.

### **III.1 Metodología**

#### **III.1.1 Tipo de Investigación**

Según Hernández, et al. (2014), la investigación cualitativa es aquella que se enfoca en comprender los fenómenos explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto. Nuestro propósito es examinar la forma en que nuestros usuarios de la página web interactuarán con esta, y a su vez, examinar los posibles crecimientos y retención de una comunidad para el blog. Tomando esto en cuenta, Hernández, et al. (2014, p. 358) dice: “El enfoque cualitativo se selecciona cuando el propósito es examinar la forma en que los individuos perciben y experimentan los fenómenos que los rodean, profundizando en sus puntos de vista, interpretaciones y significados”. Entonces nuestra investigación califica con estos puntos como una investigación en el paradigma cualitativo.

#### **III.1.2 Alcance de la investigación**

Citando a Hernández, et al. en su libro:

Con los estudios descriptivos se busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Es decir, únicamente pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren, esto es, su objetivo no es indicar cómo se relacionan éstas. (Hernández, et al., 2014, p. 92)

Continuando con Hernández, et al. (2014, p. 92), describe “los estudios exploratorios sirven fundamentalmente para descubrir y prefigurar, los estudios descriptivos son útiles para mostrar con precisión los ángulos o dimensiones de un fenómeno, suceso, comunidad, contexto o situación.” Tomando todos los ángulos en cuenta, el proyecto de investigación presente se trata de uno con alcance descriptivo. Se pretende medir la usabilidad del blog independientemente del contenido. Nuestro objeto de esto es basado en el proceso de diseño del proyecto web y la satisfacción que tuvieron los usuarios con éste ya finalizado.

### III.1.3 Diseño de la Investigación

Según Hernández, et al. (2014), describe las investigaciones transversales como aquellas que recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único, con el propósito de describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado. Hernández, et al. (2014) ejemplifica con el estudio de Lee y Guerin para medir la satisfacción respecto a la calidad de los diseños de interiores para oficinas y su impacto en el desempeño laboral. El presente proyecto es de diseño digital, específicamente en la satisfacción de nuestro usuario al utilizar el producto final.

Finalmente, las investigaciones transversales, según Hernández, et al. (2014), “pueden abarcar varios grupos o subgrupos de personas, objetos o indicadores; así como diferentes comunidades, situaciones o eventos. Pero siempre, la recolección de los datos ocurre en un momento único”. A su vez, él divide en tres categorías este diseño: exploratorios, descriptivos y correlacionales-causales. El autor comenta lo siguiente sobre la categoría de los descriptivos:

Los diseños transeccionales descriptivos tienen como objetivo indagar la incidencia de las modalidades o niveles de una o más variables en una población.

El procedimiento consiste en ubicar en una o diversas variables a un grupo de personas u otros seres vivos, objetos, situaciones, contextos, fenómenos, comunidades, etc., y proporcionar su descripción. Son, por tanto, estudios puramente descriptivos y cuando establecen hipótesis, éstas son también descriptivas (de pronóstico de una cifra o valores). [...] En ciertas ocasiones, el investigador pretende realizar descripciones comparativas entre grupos o subgrupos de personas u otros seres vivos, objetos, comunidades o indicadores (esto es, en más de un grupo). (Hernández, et al., p. 155-156)

Ejemplifica con un caso hipotético donde tenemos que describir la estatura, talla, color de ojos, complejión entre otros factores de una persona de 14 años. Todos estos factores se investigan individualmente. Con esto, siendo la naturaleza del proyecto el saber la satisfacción de nuestros usuarios, se optará por esta categoría de diseño para la investigación.

#### III.1.4 Muestra u objeto de estudio.

Se utilizarán de muestra a 20 alumnos de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez de la licenciatura de Diseño Digital de Medios Interactivos. Todos ellos entrarán e interactuarán con el blog para luego contestar la encuesta de usabilidad web.

#### III.1.5 Instrumento (s) de recolección de datos.

Se utiliza el instrumento tipo cuestionario:

QUIS™ - The Questionnaire for User Interaction Satisfaction

Copyright © University of Maryland

Disponible en: <https://www.umventures.org/technologies/quis%E2%84%A2-questionnaire-user-interaction-satisfaction-0>

### III.2 Plan Metodológico

ETAPAS	CALENDARIZACIÓN	FASES	OBJETIVOS
	Enero	Fase 1: Temática	Pensar en la temática que tratará la página web.

<b>ETAPA 1: GESTIÓN DEL DISEÑO</b>	Febrero - Marzo	Fase 2: Investigación de la temática	Investigación documental sobre el Bootleg mexicano.
	Marzo - Abril	Fase 3: Investigación sobre plataformas	Investigación y familiarización con plataformas para crear el blog.
<b>ETAPA 2: DISEÑO</b>	Junio	Fase 1: Identidad Gráfica del Sitio Web	Creación de los bocetos y wireframes para la identidad gráfica.
	Julio	Fase 2: Hosting y página web	Comprar y gestionar el <i>host server</i> del sitio web.
	Agosto	Fase 3: Diseño y desarrollo de sitio web	Limpiar bocetos e implementar wireframes para el sitio.
<b>ETAPA 3: IMPLEMEN- TACIÓN DEL DISEÑO</b>	Agosto-Septiembre	Fase 1: Documentar proceso de desarrollo	Escribir el capítulo IV con toda lo hecho durante la Etapa 2.
	Octubre	Fase 2: Encuesta Usabilidad	Realizar la encuesta de usabilidad a nuestra muestra y analizar los resultados
	Noviembre	Fase 3: Conclusiones	Realizar las conclusiones de los resultados.

## CAPÍTULO IV: DESARROLLO DE LA PROPUESTA

## IV.1 Etapa de Diseño: Identidad gráfica del sitio web

Se realizan los primeros pasos para ir construyendo una identidad gráfica para el sitio web “BootlegArt”. Este nombre es propuesto para comunicar con pocas palabras el objetivo principal del producto. A continuación, se expondrá el proceso de la creación de nuestra identidad, nombrando cada paso, y evidenciando los avances, así como explicar su conceptualización.

### IV.1.1 Proceso de diseño: Moodboard

Se realizan Moodboards en total, pero sólo 1 es seleccionado. Este Moodboard (Fig. 7) está dividido alrededor de 2 conceptos del Bootleg: Sus colores y sus tipografías de textos. Se realiza las primeras ideas de una paleta de color, se observa que las figuras Bootleg usan colores muy chillones y vibrantes. Las tipografías que muchos artistas usan, sobre todo The Iconoclast y SuckLord, es sans-serif y de grosor muy pronunciado, casi más allá de un “extranegritas”. Estos tipos de tipografía tienen la particularidad de que suelen evocar nostalgia y un estilo Retro.



Figura 7: Moodboard para diseño de logotipo

### IV.1.2 Proceso de diseño: Bocetaje de “BootlegArt”

Se realizó un boceto para pensar en los posibles logotipos de la página (Fig. 8). Tomando como base el MoodBoard realizado anteriormente se crean propuestas para el logotipo usando un lápiz. La siguiente figura (Fig. 9) son bocetos imaginando las siglas del nombre del sitio (un isotipo). Las inspiraciones de estas propuestas de isotipos vienen de los logos de galerías de Arte, como lo es el logo de la “Viena Gallery Contemporary Art” y la exhibición “Art Viena 2022” realizada por Five Plus Art Gallery.



Figura 8: Bocetaje de Logotipo

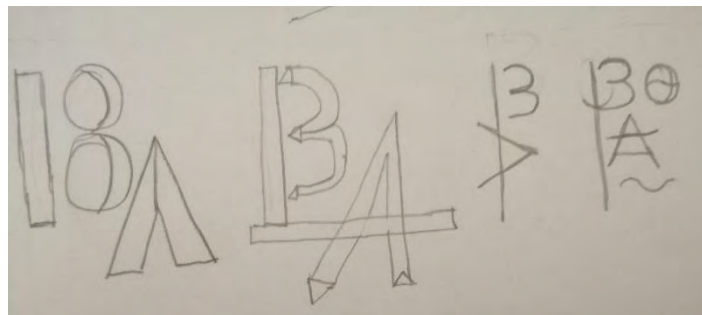


Figura 9: Bocetaje de Isotipo

#### IV.1.3 Proceso de Diseño: Esquema de color

Para el esquema de color, se usa de inspiración la paleta de color del MoodBoard. Se decide irse sobre 3 colores: El amarillo, el azul y el verde. En base a esto, se realiza una paleta de color con la ayuda del programa *Paletton*, con el color amarillo de base. Los resultados fueron los que se presentan en la figura 10 (Fig. 10). De las tres de paletas, se define como final la que se muestra a continuación (Fig. 11):



Figura 11: Las paletas de color para la identidad.

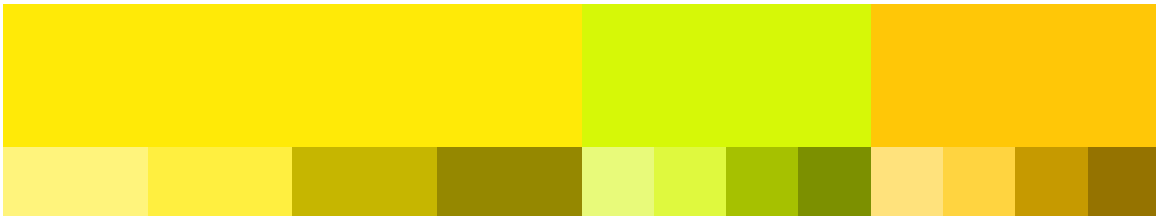


Figura 10: Paleta de color final

#### IV.1.4 Proceso de Diseño: Tipografía

abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ  
0123456789 (!#\$%&/.|\*`@',?::)

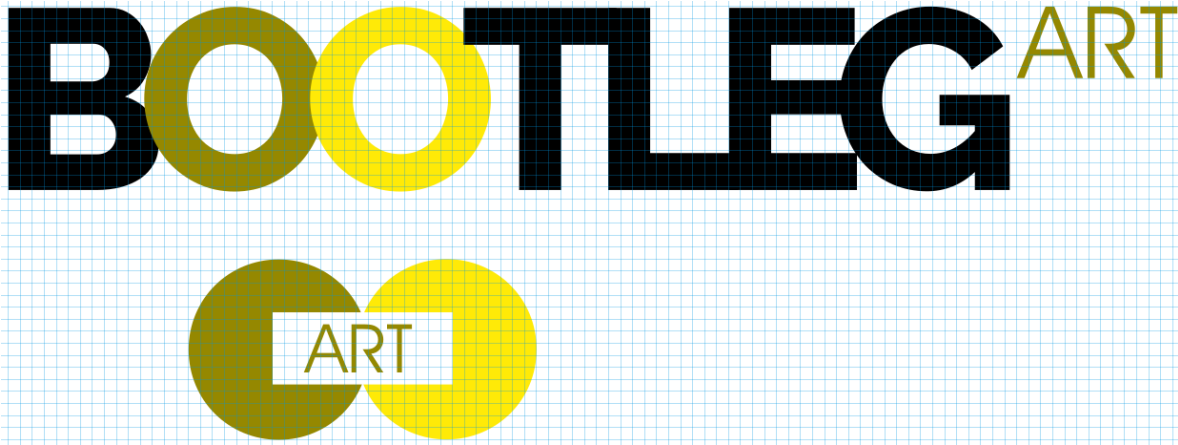
Figura 12: Fuente tipográfica AvantGarde Bk Bt

abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ  
0123456789 (!@#\$%&.,?::)

Figura 13: Fuente tipográfica Raleway

#### IV.1.5 Proceso de Diseño: Digitalización

Se utiliza Inkscape para digitalizar los bocetos, con su función para colocar una malla y así tener una retícula fácil de utilizar.



*Figura 14: Arriba, el logotipo; abajo, el isotipo.*

#### IV.1.6 Proceso de Diseño: Taxonomía del Logotipo



Figura 15: Taxonomía de logotipo del sitio web.

#### IV.1.7 Proceso de Diseño: Color

	#FFF47C	Tono de apoyo
	#FFEA46	Acento secundario
	#C6B600	Tono de apoyo
	#958800	Acento primario
	#333333	Color del Texto
	#RRGGBB	Color de fondo

#### IV.2 Etapa de Diseño: Implementación y diseño de la plataforma

## IV.2.1 Adquisición de un Hosting y dominio web

Se eligió el servicio de IONOS, principalmente porque este te da un año de hosting gratuito y a parte cuenta con integración de WordPress como CMS.

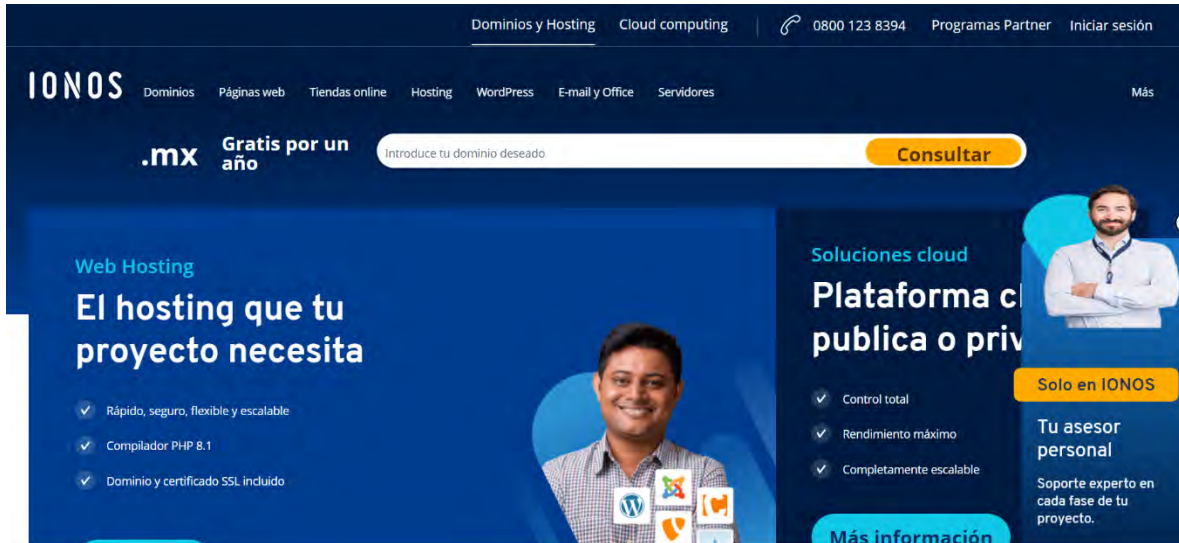


Figura 16: Página web de IONOS

Primero se verifica la disponibilidad del nombre del dominio. “BootlegArt” se encontraba disponible. Se continua con la compra de dicho dominio.

## IV.2.2 Instalación de WordPress

Tras la compra, se instala y configura WordPress (Fig. 17, Fig. 18, Fig. 19, Fig. 20, Fig. 21, Fig. 22 y Fig. 23):

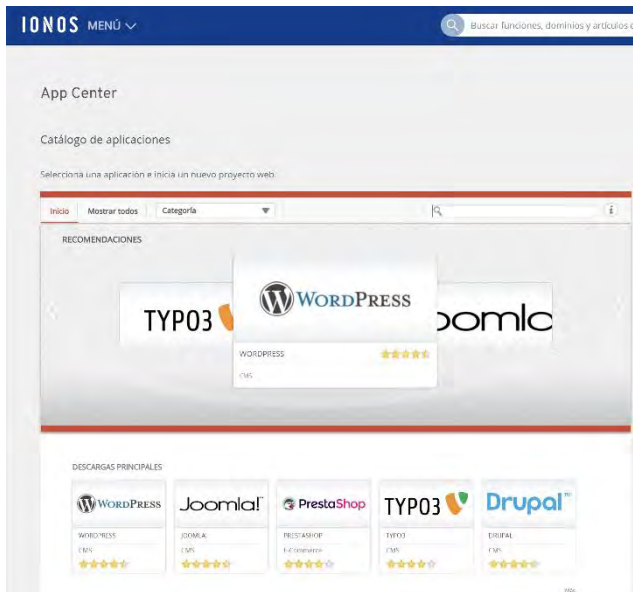


Figura 17: Centro de Apps de IONOS.

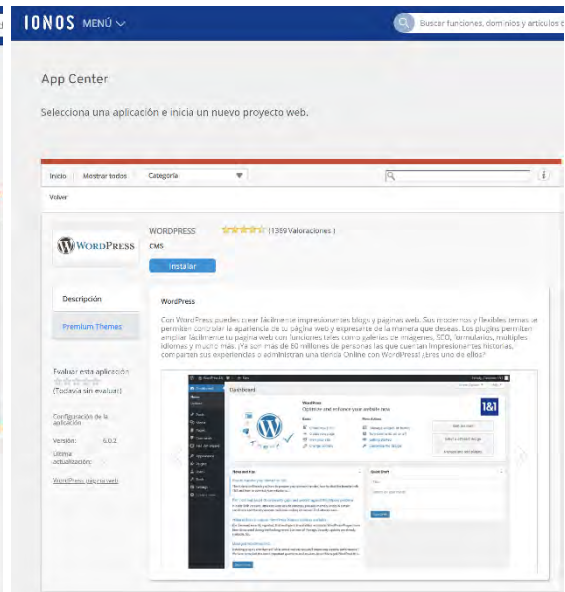


Figura 18: Página de descarga para WordPress dentro del Centro de Apps de IONOS.



Figura 19: Página de instalación de WordPress.

**IONOS** MENÚ ▾

Buscar funciones, dominios y artículos de ayuda

## Instalación WordPress

Ya casi has terminado. Sólo falta que rellenes los campos que aparecen más abajo.

Inicio de sesión del admr:

bootlegart

**Sugerencias de seguridad para tu cuenta de administrador:** empieza con una letra. Luego utiliza números, letras, guiones bajos y guiones altos. Por razones de seguridad, no se permite usar determinadas **secuencias** de caracteres como nombre de usuario para la cuenta de administrador:

Contraseña

Repetir contraseña

Idioma de la interfaz del usuario:

Español ▾

He leído y acepto las [Condiciones de uso](#).

Atrás **Siguiente** >

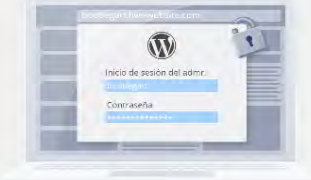


Figura 20: Página de asignación de dominio para la creación de una página en WordPress.

**IONOS** MENÚ ▾

Buscar funciones, dominios y artículos de ayuda

## Instalación WordPress

Selecciona el tipo de instalación para tu página WordPress

Save password?

Username: bootlegart

Password: .....

**Save** **Never**

You can use saved passwords on any device. They're saved to Google Password Manager for [bootlegart@gmail.com](#).

**WordPress administrado** Recomendación

Mientras tu te centras en el contenido y el diseño - nuestro equipo se encarga de las actualizaciones, la protección y la optimización de la tecnología.

- ✓ Déjate inspirar: Nuestro mejorado asistente te recomienda estupendos plugins y temas para páginas web privadas, blogs, empresas y galerías.
- ✓ Simple y eficaz: Todos los plugins y temas cumplen las máximas exigencias de velocidad, características, SEO y seguridad.
- ✓ Ponte cómodo: Actualizamos tu página web automáticamente en segundo plano.

**Continuar con WordPress administrado**

**WordPress**

Tú mismo administras tu página web y las actualizaciones.

El clásico WordPress con un sencillo asistente.

Total flexibilidad y responsabilidad.

Tu actualizas tu página web, plugins y temas.

Se está usando tu última base de datos disponible.

**Continuar con WordPress**

Figura 21: Página de instalación exitosa.

**IONOS** MENÚ ▾

Buscar funciones, dominios y artículos de ayuda

## Instalación WordPress

Selecciona un dominio de tu IONOS Paquete de alojamiento web:

bootlegart.com ▾

Solamente puedes elegir dominios libres. Podrás volver a cambiar de dominio siempre que quieras.

Atrás **Asignar dominio**

Figura 22: Sección para la asignación del dominio.

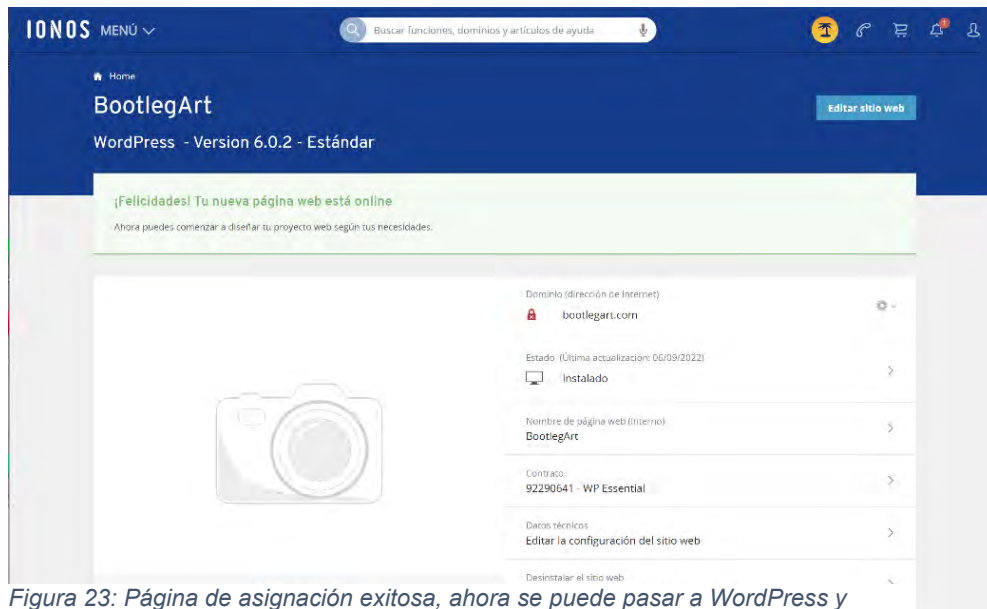


Figura 23: Página de asignación exitosa, ahora se puede pasar a WordPress y empezar a crear nuestro sitio web.

IV.2.3 La plataforma WordPress e instalación de plantilla y plug-ins<sup>7</sup> (Fig. 24) de desarrollo Wordpress trabaja a partir de plantillas, se realizó la búsqueda de una que fuese 100% editable y con funcionalidades libres y gratuitas. Se solicitó ayuda de la asesora de investigación, quien recomendó el uso de la plantilla ONE PRESS (Fig. 25).

---

<sup>7</sup> Son pequeños programas complementarios que amplían las funciones de aplicaciones web y programas de escritorio. Fuente: <https://www.ionos.mx/digitalguide/servidores/know-how/que-es-un-plugin/>

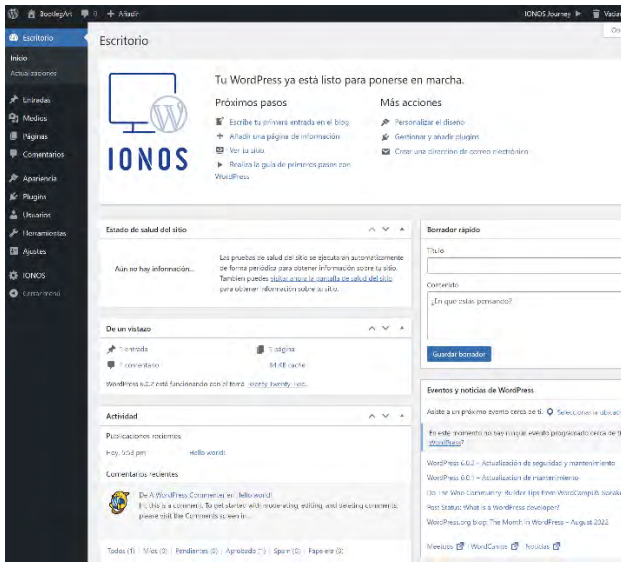


Figura 24: WordPress desde el Backend de nuestro sitio web.

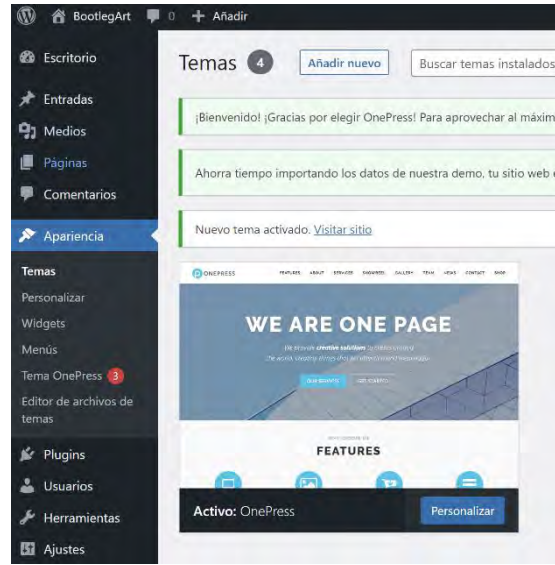


Figura 25: Selección y activación de plantilla OnePress.

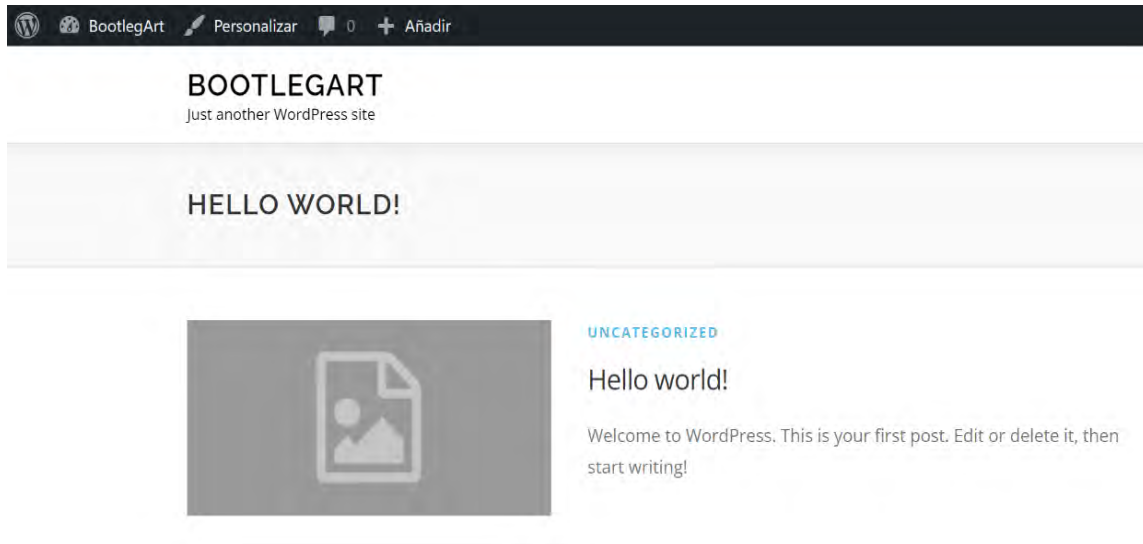


Figura 26: Ejemplo de la página antes de instalar la plantilla.

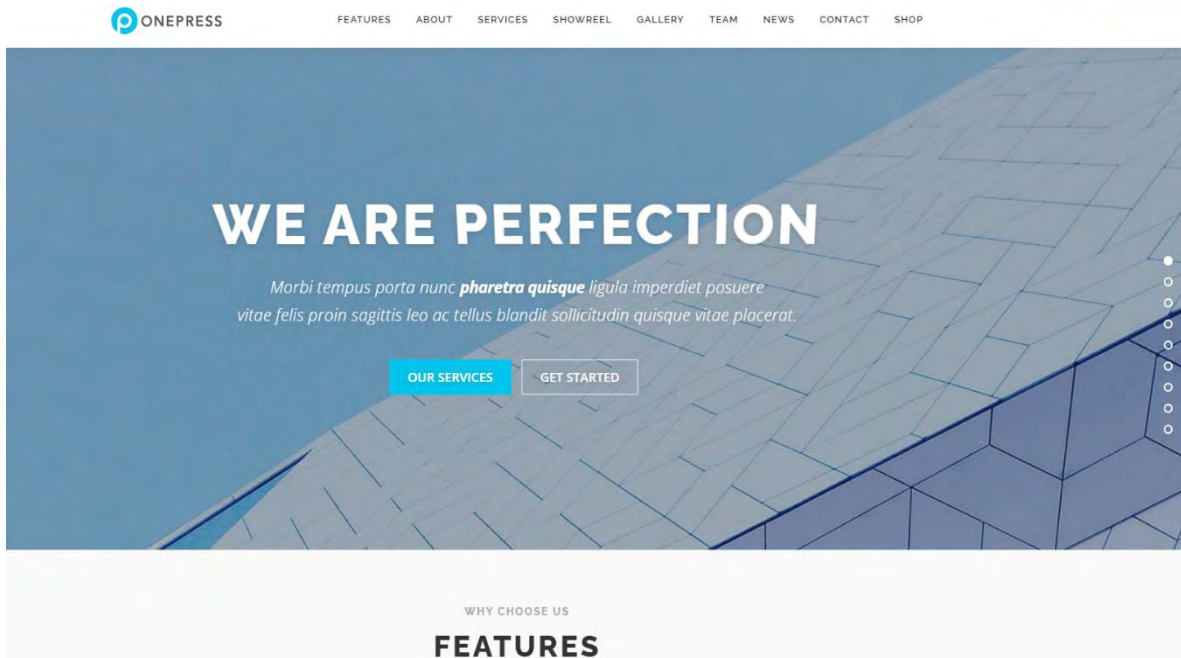


Figura 27: Ejemplo de la página con la plantilla ya instalada.

Nuestra página por defecto sólo tiene un clásico “Hello World” (Fig. 26). Se inicia con la implementación y configuración de la plantilla de OnePress (Fig. 27, Fig. 28 y Fig. 29) para la página que se construirá.

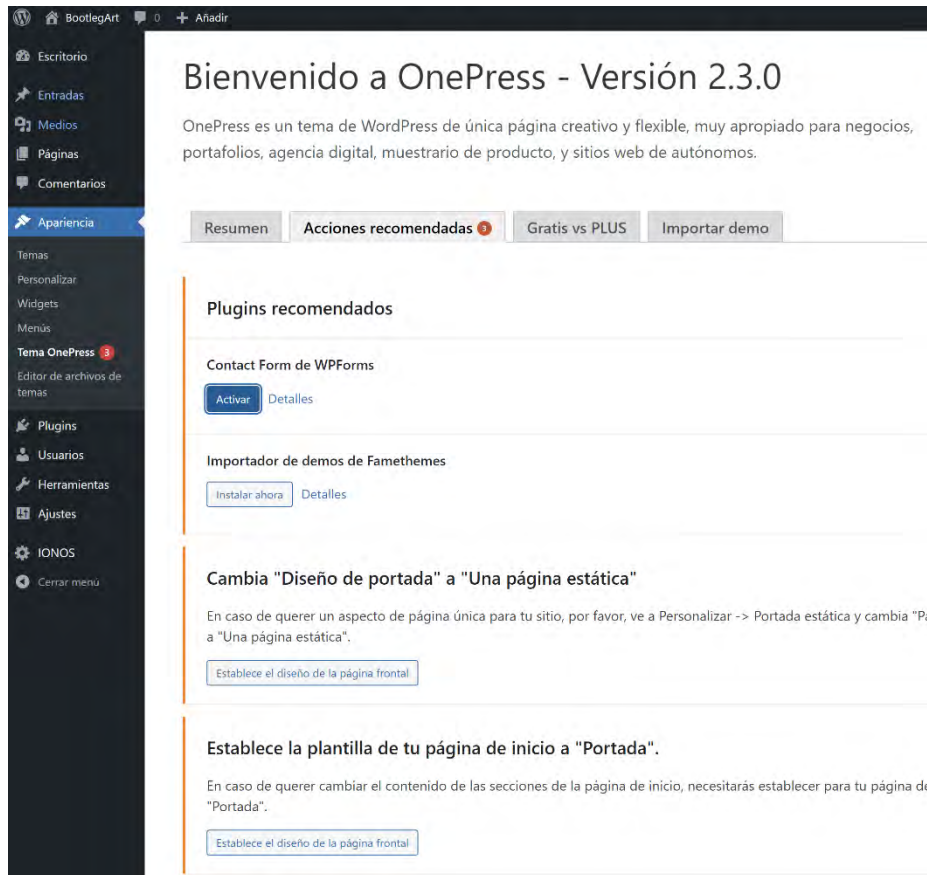


Figura 28: Proceso de configuración de tema ONEPRESS.

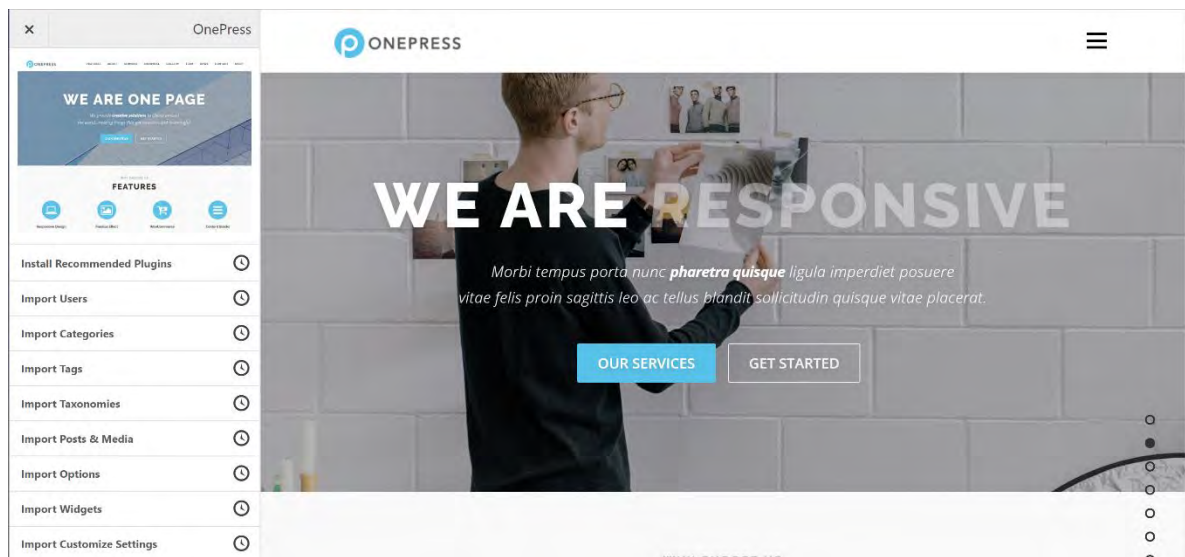


Figura 29: Visualización de la pantalla de personalización.

## IV.2.4 Configuración de estilo e implementación de la identidad

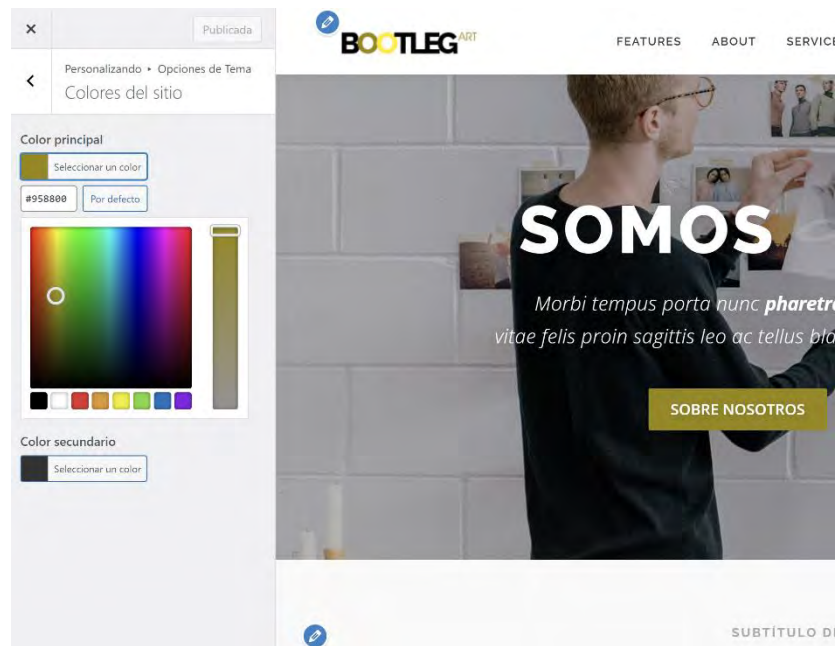


Figura 30: Sección de colores de la página donde se ubican los colores de acentuación.

Se le colocan nuestros colores de acentuación y principales con el panel de Opciones de Tema (Fig. 30) Se diseña un Favicon, que son los iconos de los navegadores para los sitios web. Deben ser al menos de 50x50 pixeles, así que deben ser un cuadrado perfecto.

## IV.2.4.1 Configuración de estilo y estructura

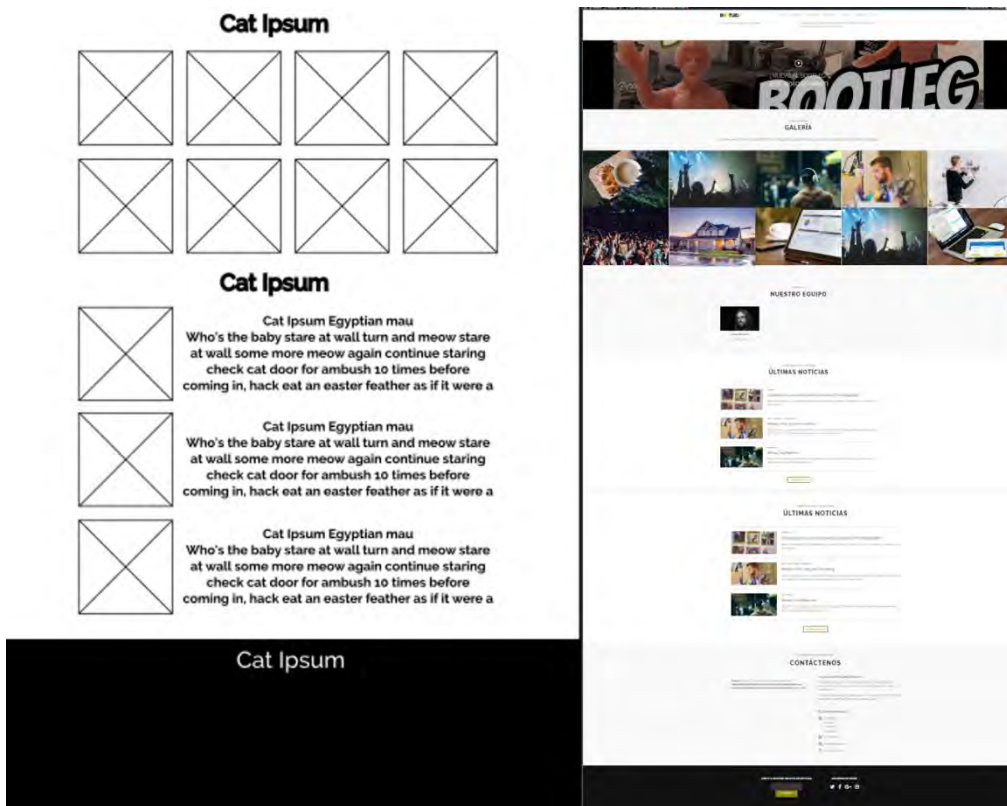


Figura 32: Wireframes para diseñar la estructura general del sitio.

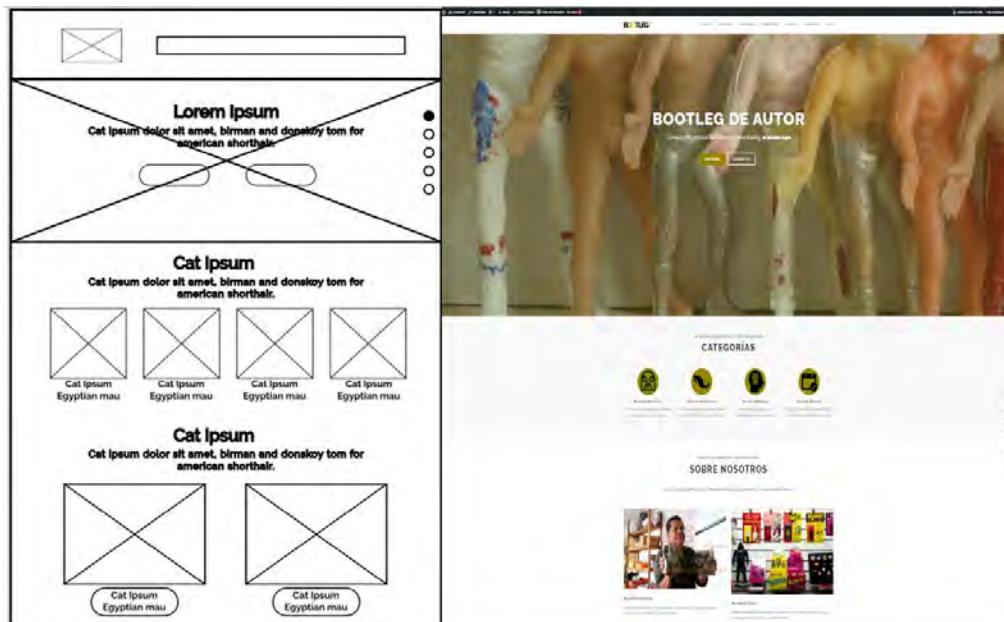


Figura 32.1: Wireframes del segmento en medio hasta abajo del sitio web.

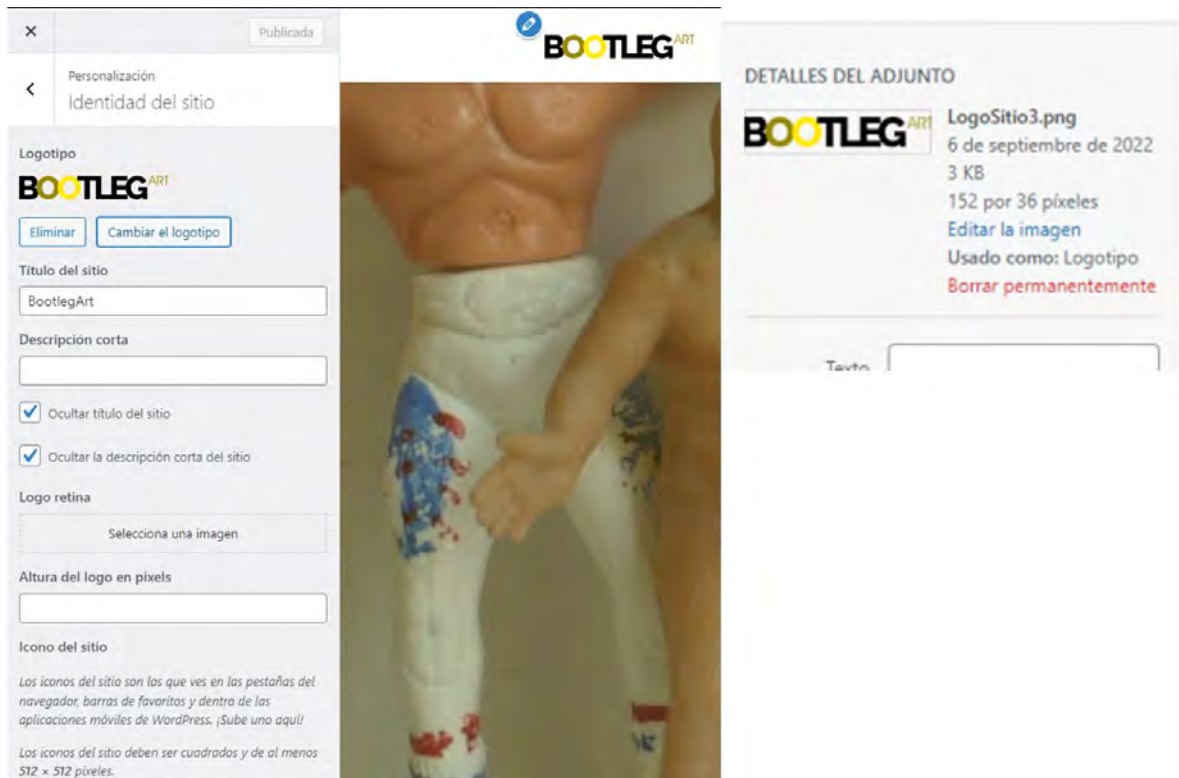


Figura 33: Sección para la implementación del logotipo.

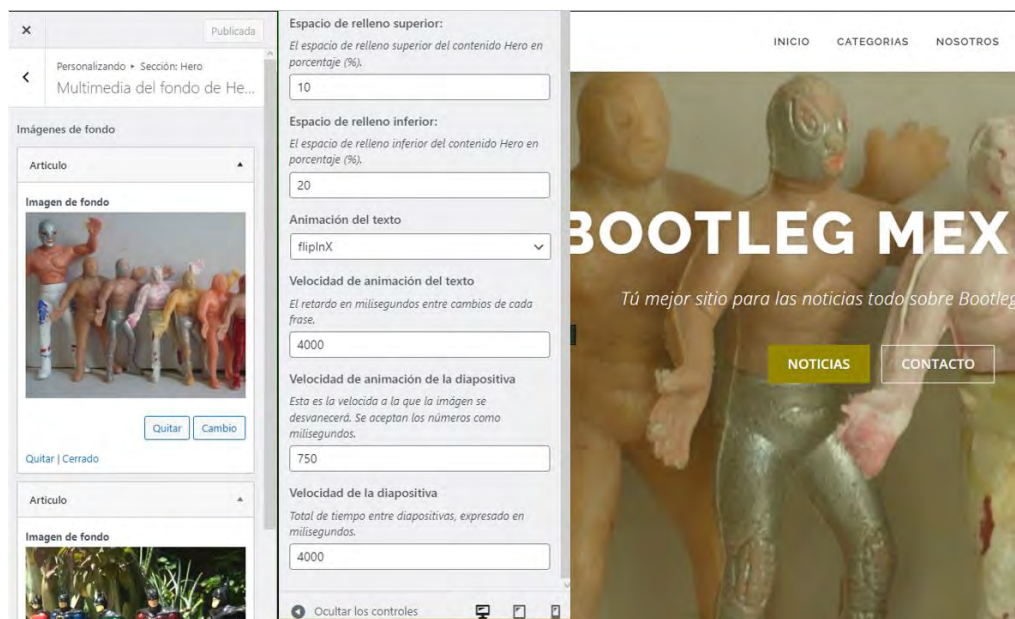


Figura 34: Sección para la configuración de multimedia para el carrusel de imágenes.

Páginas del contenido de Acerca de

Nuestra Historia

Selecciona una página

Nuestra Historia

Ocultar título del elemento

Enlace a página única

Quitar | Cerrado

Nuestra Visión

Selecciona una página

Nuestra Visión

Ocultar título del elemento

Enlace a página única

Quitar | Cerrado

Añade un elemento

Fuente del contenido del elemento

Contenido a página completa



Figura 35: Sección de "Nuestra Historia" y "Acerca de nosotros".

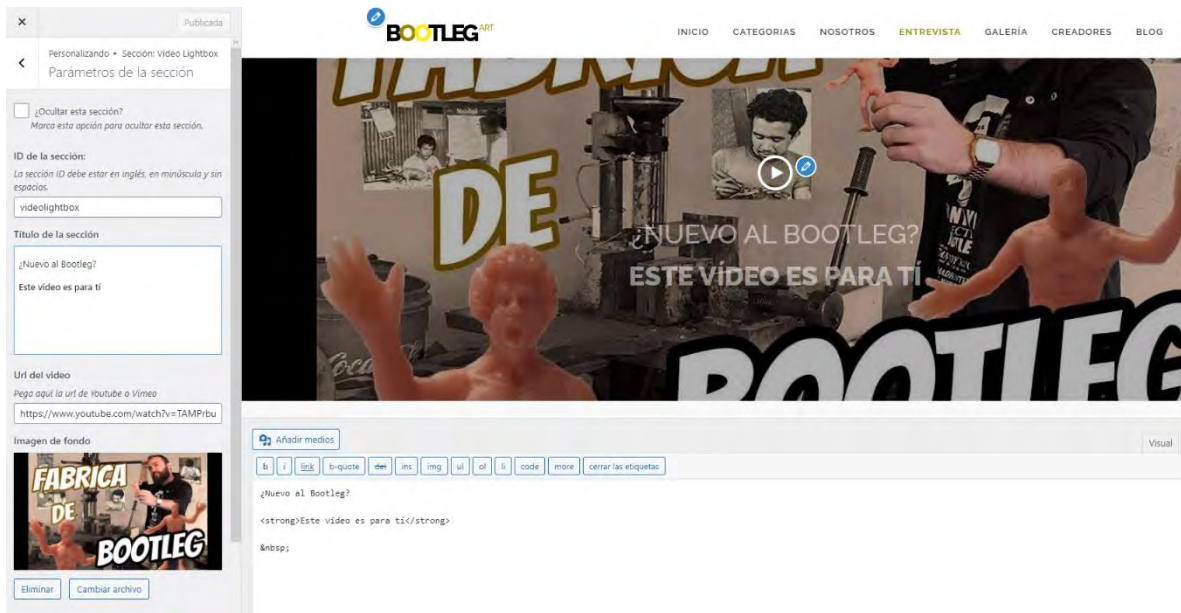


Figura 36: Para configurar cualquier sección, se utiliza HTML. Esta pestaña de personalización en particular tiene parámetros para colocar un video.

Una vez que los Wireframes fuesen desarrollados (Fig. 32 y Fig. 32.1) Para el desarrollo de la sección de blog, una vez ya configurado y adaptado (Fig. 33, Fig. 34, Fig. 35 y Fig. 36), se escribió una reseña al libro de Ben Gore, The Bootleg Bible, como la primera entrada a dicho blog (Fig. 37).

## BLOG



### RESEÑAS

#### El Bootleg como una corriente artística: Reseña a “The Bootleg Bible”

Muchos se preguntarán, ¿es el bootleg (figuras de juguete pirata) una forma de arte? La respuesta es sí, y Ben Gore nos dice el porqué



### APPS / ONE PAGE / RESPONSIVE

#### Markup: HTML Tags and Formatting

Headings Header one Header two Header three Header four Header five Header six Blockquotes Single line blockquote: Stay hungry. Stay foolish. Multi line blockquote with a cite reference: People think...

Figura 37: Reseña a The Bootleg Bible, una entrada para el blog.

## IV.2.5 Configuración de WPForms

Para que los usuarios nos puedan escribir al correo electrónico, se configura y diseña un formulario con WPForms que es el encargado de dichas acciones. Primero se tiene que pasar a la sección de Plug-ins y se busca “WPForms”. Se selecciona la opción que se observa en la Figura 38. Tras eso se traslada a la pestaña de WPForms una vez que se integra el programa (Figura 39).

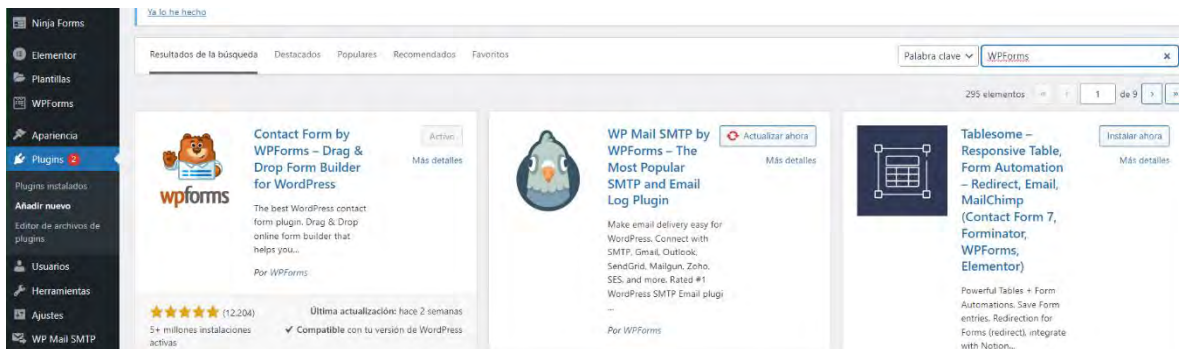


Figura 38: Sección de Plugins. Aquí podemos encontrar el programa WPForms para crear formularios.



Figura 39: Botón de añadir nuevo para crear un formulario.



Figura 40: Ejemplo de formulario en blanco.

## Selecciona una plantilla

Para acelerar el proceso puedes seleccionar una de nuestras plantillas prefabricadas, empieza con un [formul](#)

Todas las plantillas 481

Plantillas disponibles 26

### Formulario en blanco

Crear un formulario en blanco

The screenshot shows the WPForms dashboard interface. On the left is a dark sidebar menu with options like Escritorio, Entradas, Medios, Páginas, Comentarios, Contacto, Ninja Forms, Elementor, Plantillas, WPForms, and Actualizar a Pro. The main content area has a header with the WPForms logo and the text 'Estás usando WPForms Lite.'. Below the header is a 'Resumen de formularios' section with an 'Añadir nuevo' button. A message from Syed Balkhi, co-founder of WPForms, is displayed, mentioning a contact form created with WPForms. Below the message is an 'Avisos' section with a notification for 'Layout Field: Form Design Made Easy', which includes a 'Learn More' button and an 'Upgrade to Pro' button. At the bottom, there is a 'Todos (5)' section with a dropdown menu set to 'Acciones en lote' and an 'Aplicar' button.

Figura 41: Construcción del Formulario

Una vez dentro de WPForms, procedemos a crear un formulario desde cero (Fig. 40). Justo después de eso, estamos en el formulario en blanco para ir programando uno nuevo. Tomamos las partes que queremos que sean los campos del formulario, las arrastramos al formulario blanco y se integrarán a éste. Se hizo un formulario sencillo con 3 campos más un CAPTCHA. Para el Nombre, se le modificó las especificaciones para que se colocara sólo el nombre. Una vez hecho esto se le da clic al botón “Guardar”, nos regresa a WPForms (Fig. 41) y nuestro formulario está listo para ser utilizado.



Figura 42: Ubicación de Formulario

Para colocar nuestro formulario en la página web. Tenemos que traer el código que se autogenera en el menú de WPForms dentro de Wordpress. Se encuentra en la sección de todos los formularios y en la columna de “Shortcode” (Fig. 42). Este código se coloca en la sección de Contacto de nuestra página principal (Fig. 43). Así se tiene listo y funcionando el formulario dentro de la página (Fig. 44)

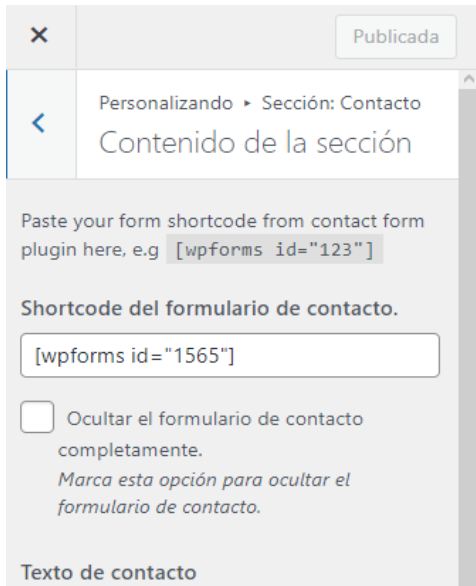


Figura 43: Sección Contacto con su shortcode.

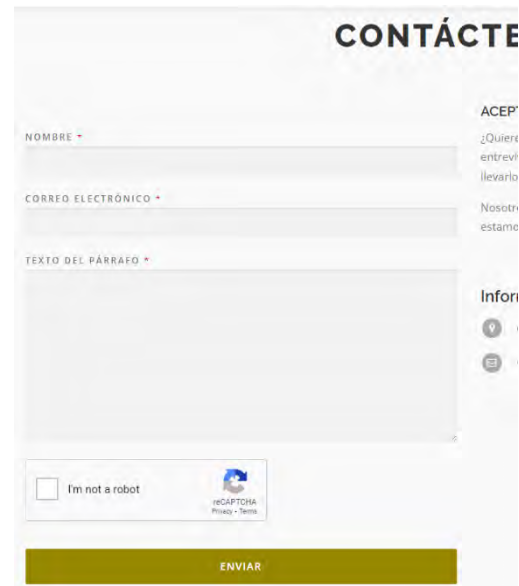


Figura 44: Formulario en la página web.

Para que los mensajes que los usuarios envíen lleguen a un correo específico se especifica el correo deseado al darle clic a editar a nuestro formulario de nuevo en la sección de WPForms y en "Todos los Formularios" (Fig. 45)

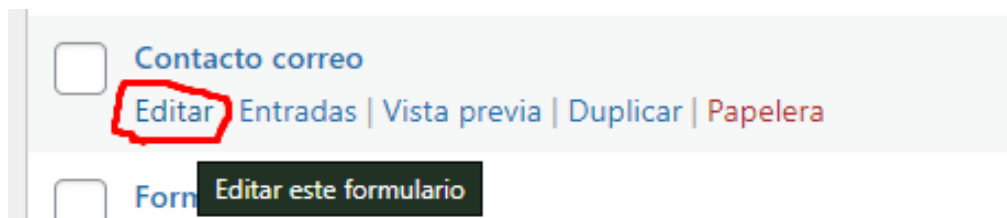


Figura 45: Botón editar.

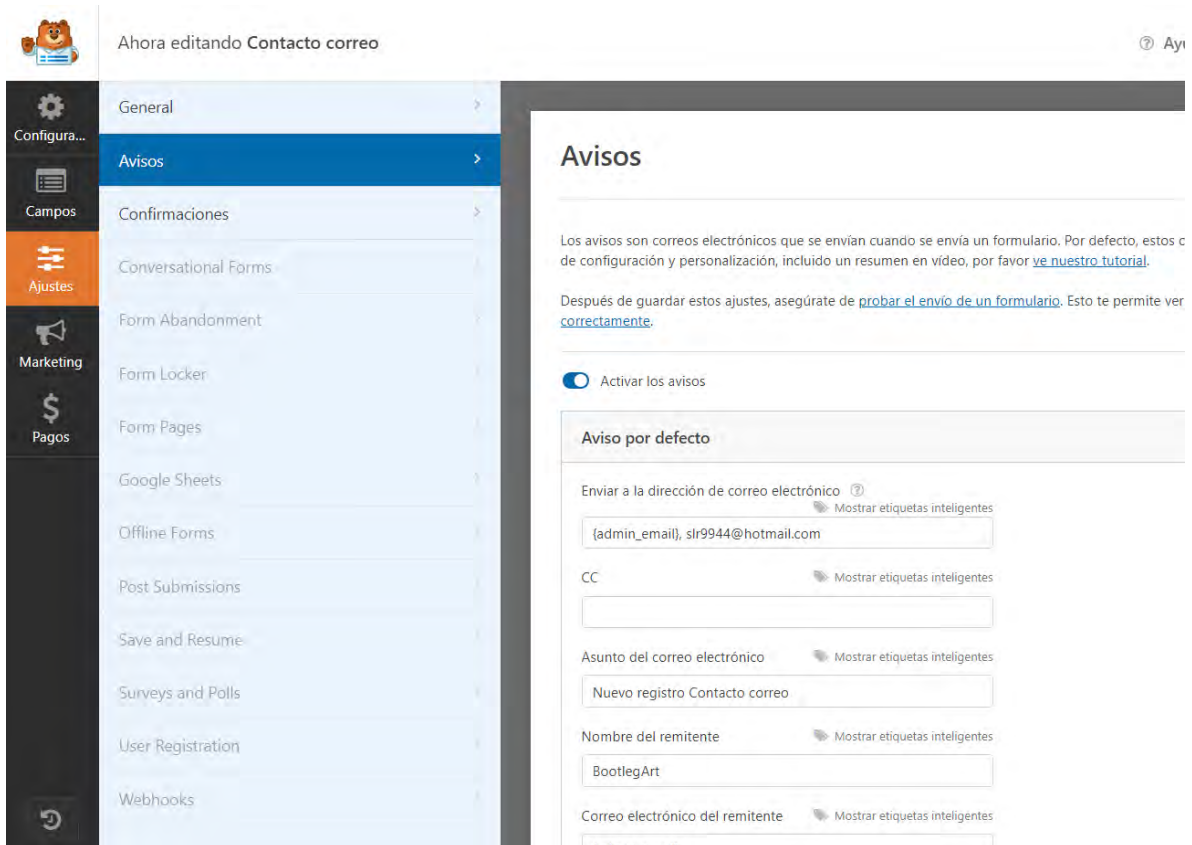


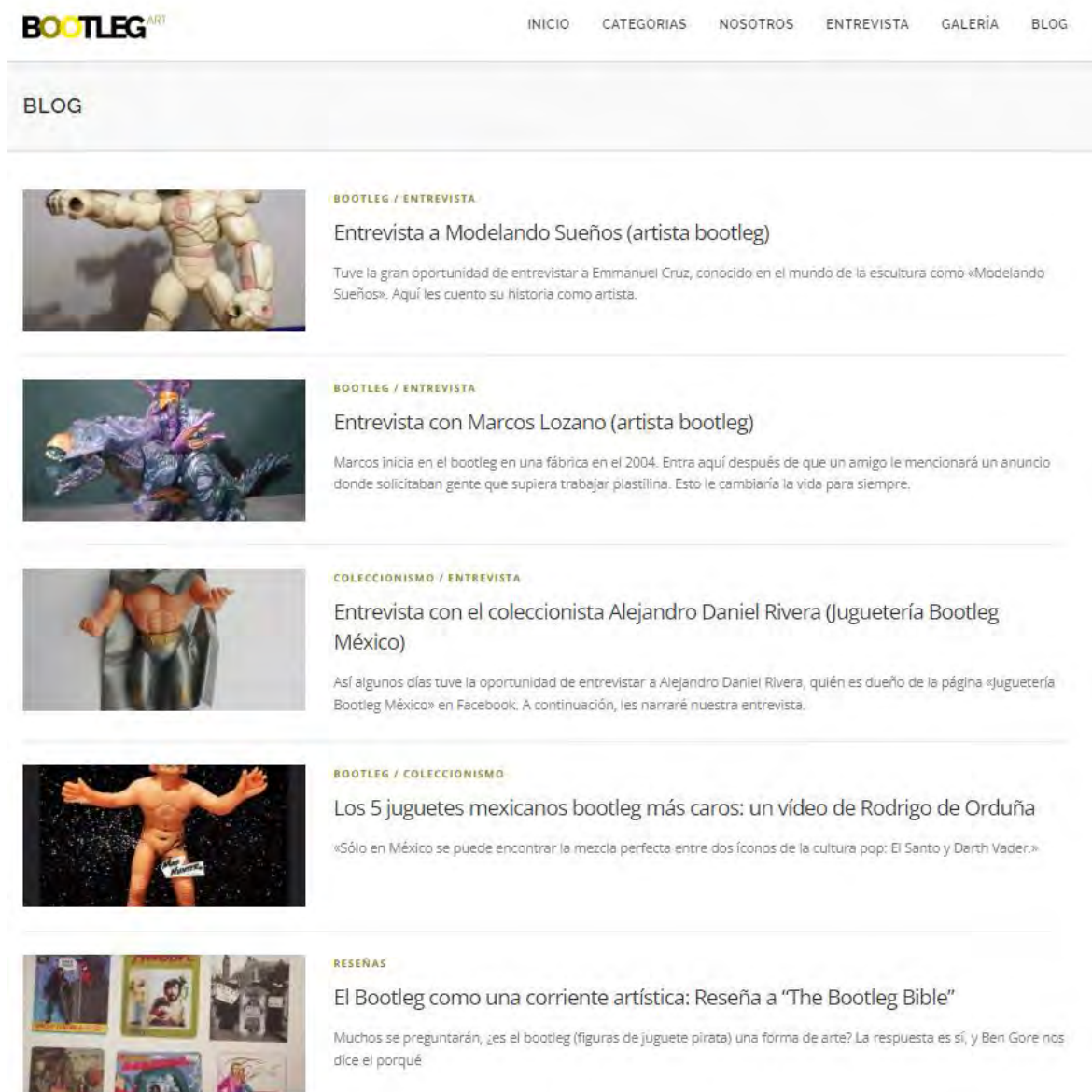
Figura 46: Menú de Ajustes.

Dentro de WPForms, nos vamos a la sección de “Ajustes”, luego a “Avisos”, y en la sección “Enviar a la dirección de correo electrónico”, colocamos el nombre del correo que queremos usar (Fig. 46). Por defecto se usa el email de admin que WordPress nos proporciona. Se puede borrar o dejar.

# CAPÍTULO V: RESULTADOS Y CONCLUSIONES

## V.1 Lanzamiento del sitio

Una vez realizadas las entrevistas a los artistas que prestaron contacto, se terminaron las entradas del blog y el contenido del sitio (Fig. 47 y Fig. 48).



**BOOTLEG ART** INICIO CATEGORIAS NOSOTROS ENTREVISTA GALERIA BLOG

BLOG

**BOOTLEG / ENTREVISTA**  
Entrevista a Modelando Sueños (artista bootleg)  
Tuve la gran oportunidad de entrevistar a Emmanuel Cruz, conocido en el mundo de la escultura como «Modelando Sueños». Aquí les cuento su historia como artista.

**BOOTLEG / ENTREVISTA**  
Entrevista con Marcos Lozano (artista bootleg)  
Marcos inicia en el bootleg en una fábrica en el 2004. Entra aquí después de que un amigo le mencionará un anuncio donde solicitaban gente que supiera trabajar plastilina. Esto le cambiaría la vida para siempre.

**COLECCIONISMO / ENTREVISTA**  
Entrevista con el coleccionista Alejandro Daniel Rivera (Juguetería Bootleg México)  
Así algunos días tuve la oportunidad de entrevistar a Alejandro Daniel Rivera, quién es dueño de la página «Juguetería Bootleg México» en Facebook. A continuación, les narraré nuestra entrevista.

**BOOTLEG / COLECCIONISMO**  
Los 5 juguetes mexicanos bootleg más caros: un vídeo de Rodrigo de Orduña  
«Sólo en México se puede encontrar la mezcla perfecta entre dos íconos de la cultura pop: El Santo y Darth Vader.»

**RESEÑAS**  
El Bootleg como una corriente artística: Reseña a “The Bootleg Bible”  
Muchos se preguntarán, ¿es el bootleg (figuras de juguete pirata) una forma de arte? La respuesta es sí, y Ben Gore nos dice el porqué

Figura 47: Entradas de la sección Blog.

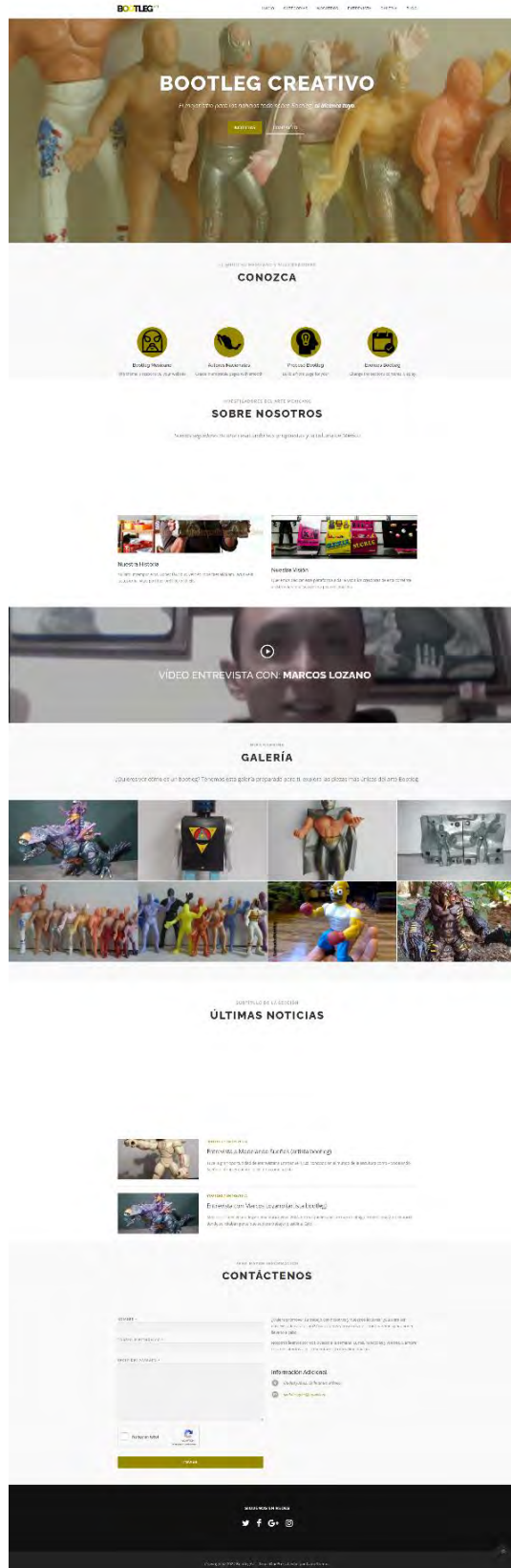


Figura 48: ONE PAGE del Sitio web BootlegArt completo

## V.2 Gráficas de aplicación de QUIS a la muestra.

Se aplicó el Cuestionario de Satisfacción de la Interacción del Usuario (QUIS, por sus siglas en inglés), a un grupo de universitarios de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, 17 encuestados en total. Las siguientes gráficas muestran los resultados arrojados (donde cada número representa las veces que dicha cifra se repitió en las preguntas respuestas a los encuestados):

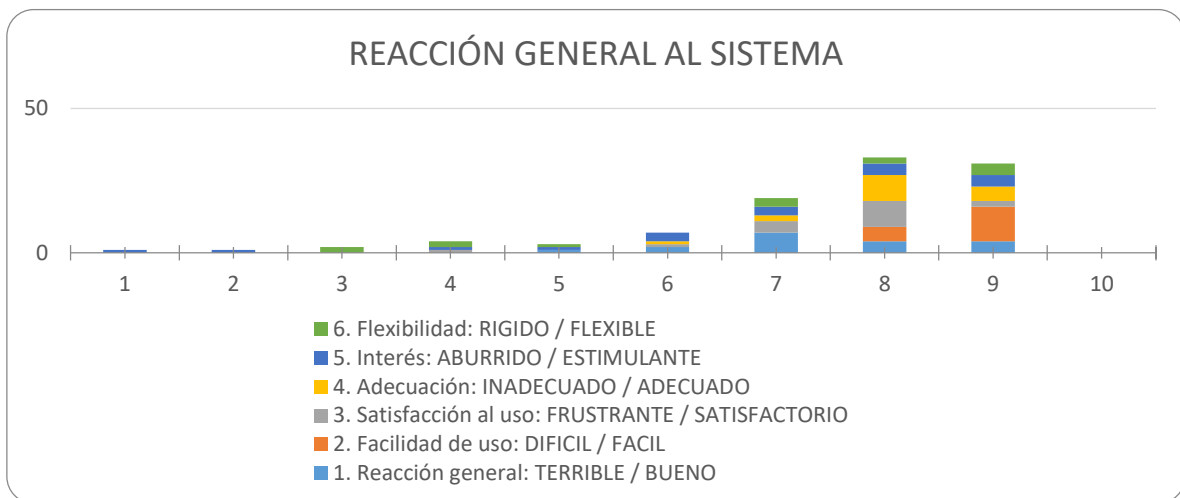


Figura 49: Gráfica de reacción general al sistema

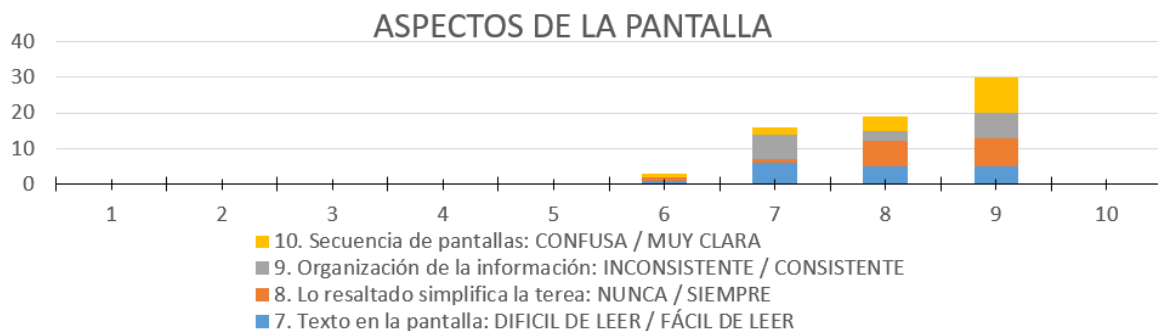


Figura 50: En esta gráfica se puede observar que la pantalla es bastante cómoda y fácil de usar para los usuarios.

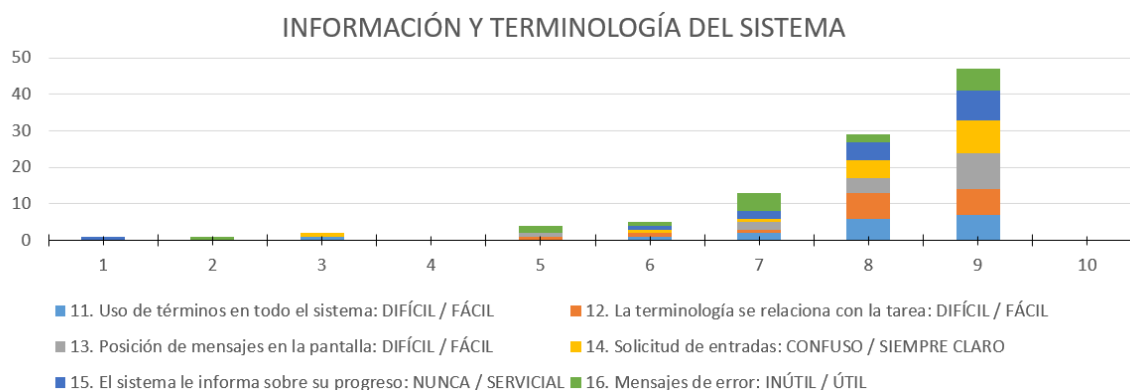


Figura 51: Gráfica Información y terminología del sistema

Estas 3 primeras gráficas son las primeras secciones de preguntas de la página 1 en el QUIS. Estas secciones se enfocan en Reacción General al Sistema (Fig. 49), que en general hubo reacciones positivas, los Aspectos de la Pantalla (Fig. 50) y la Información y Terminología del Sistema (Fig. 51). En estos dos últimos también hubo reacciones positivas. La forma en que los encuestados participaron fue marcando una casilla en una fila que iban del 0-9, donde 0 era la peor calificación y 9 la mejor posible.

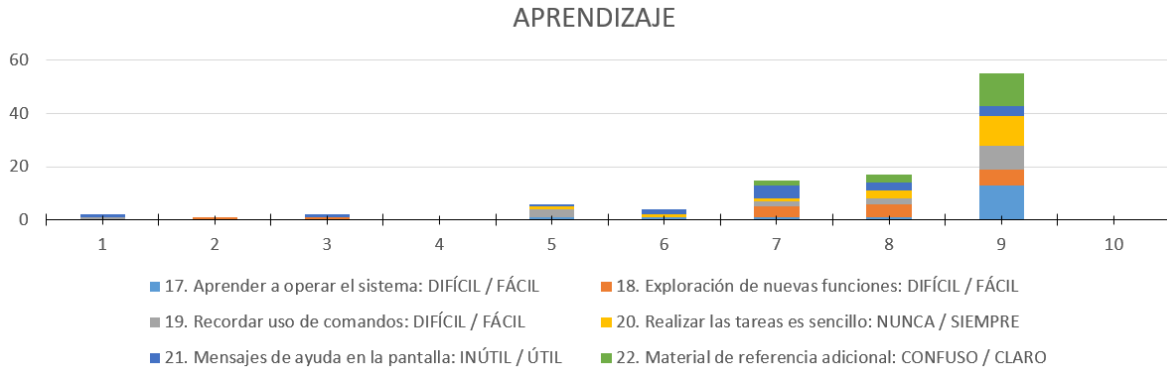


Figura 52: Gráfica de aprendizaje del sitio

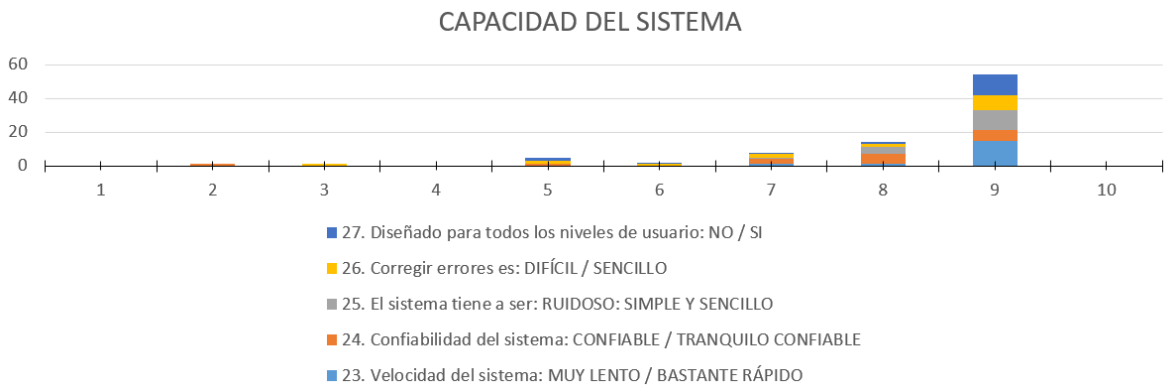


Figura 53: Gráfica de capacidad del sistema

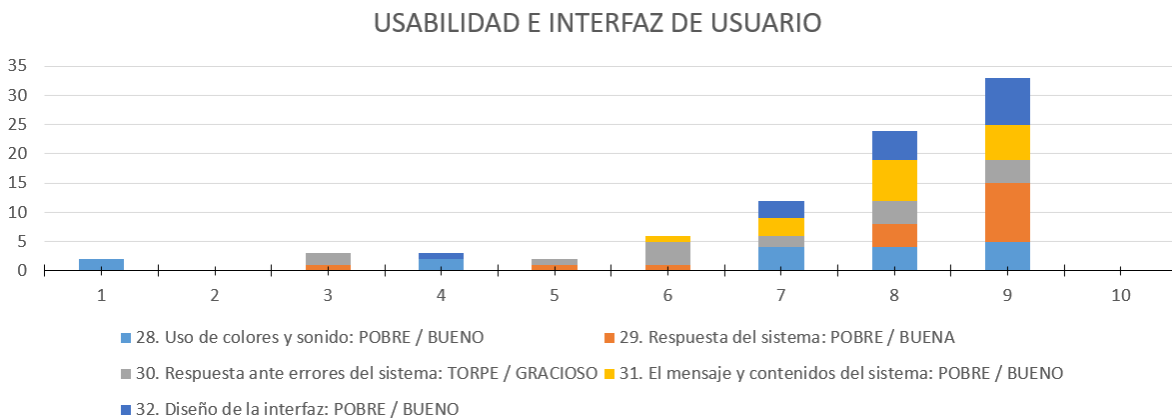


Figura 54: Gráfica de usabilidad e interfaz de usuario

Explicando las últimas tres gráficas, las cuales también se contestaron mediante el sistema de casillas explicado anteriormente, se tratan del Aprendizaje (Fig. 52), qué tan fácil fue para los usuarios aprender a usar la página; Capacidad del sistema, es cuán optimizado está la página para que pudiese desplegarse en diferentes dispositivos; y finalmente, Usabilidad e Interfaz de Usuario, qué tan

satisfactorio le pareció a nuestro usuario la interacción y el diseño gráfico del sitio web.

### V.2.1 Gráficas con datos generales de los encuestados

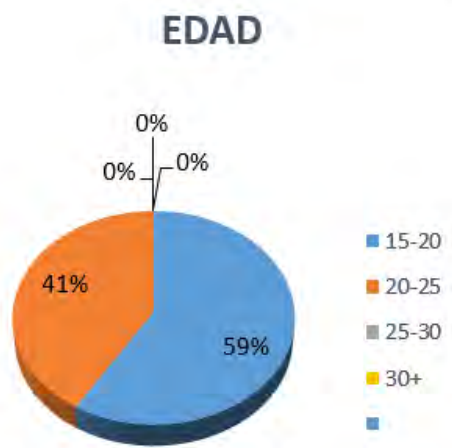


Figura 55: Edades de los encuestados.

La gran mayoría de los encuestados se encuentran en el rango de edad de 15-20 (Fig. 55), mientras que alrededor de 41% está en 20-25. En cuanto a los géneros (Fig. 56) con los que se identificaban, 35% no contestó esta pregunta, mientras que el resto sí escribió una respuesta en el espacio. 29% fueron hombres, 24% mujeres y un 12% fueron otros. En cuanto a un nivel educativo (Fig. 57), la gran mayoría ya tenía su licenciatura, mientras que un 29% sólo llevaba hasta ese momento la Preparatoria cursada.



Figura 56: Géneros con los que se identifican los encuestados.

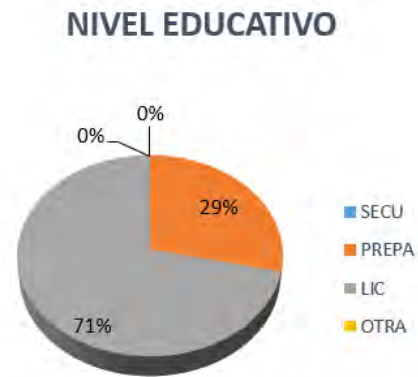


Figura 57: Nivel educativo del encuestado.

Otro dato arrojado por la encuesta es que en promedio, los participantes dedican 7.19 horas diarias en el Internet. Lo que más destacaron que les llamó la atención fueron las entrevistas a los artistas bootleg, y el menos interesante fueron las reseñas (Fig. 58).

### ¿QUÉ INFO LLAMÓ MÁS TU ATENCIÓN?

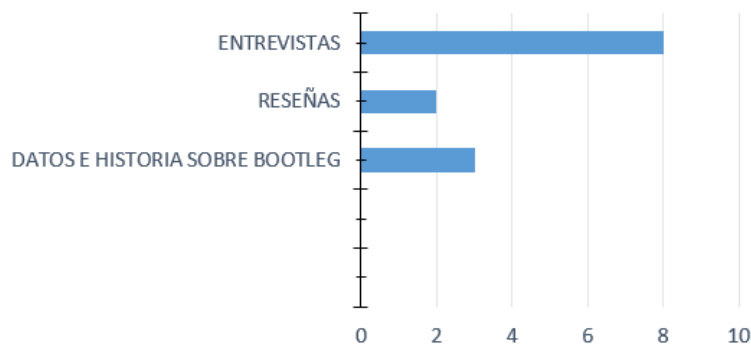


Figura 58: Gráfica reflejando la información que más le llamaron a los encuestados.

Algunos de los aspectos más positivos que los usuarios comentaron fueron la facilidad de uso, la fluidez del sitio, lo bien organizado y jerarquizado que están los elementos en el sitio, no cansa la vista, el uso de imágenes dinámicas, buena paleta de colores, enseñanza y motivación que deja leer las entrevistas. Los aspectos más negativos fueron algunos enlaces no funcionan o faltan de ser implementados, al

estar en las entradas del blog elementos en el menú principal dejan de funcionar, querían más contenido porque sienten la página algo vacía, colores muy serios (esperaban algo más bizarro en general con la temática), monotonía, la entrevista y blog están separados en el menú a pesar de tener lo mismo.

## **CONCLUSIONES**

Se puede concluir que un interés por conocer los métodos de creación, así como aprender sobre exponentes y expertos en el bootleg, habita claramente en Ciudad Juárez. Conocer experiencias, retos y superaciones que tuvieron los artistas bootleg en su camino profesional inspiran historias de superación personal en los lectores del sitio web.

Considero que se cumplieron los objetivos de este proyecto, se planteó observar el aprendizaje sobre la temática en nuestra muestra dentro de nuestras preguntas de investigación, el cual, una vez realizado el proyecto, se cumplió pues nuestros usuarios expresaron mucho interés en el tema hasta uno comentó que se quedó con ganas de aprender más. Cumple entonces en exponer técnicas, tipologías e historias de artistas bootleg a los usuarios que interactúan con el sitio web, salen educados y queriendo saber más sobre esta temática. Se puede decir entonces que esta investigación me dio la oportunidad de aplicar todos mis conocimientos académicos obtenidos durante mi carrera y enfrentarme al reto de crear una identidad gráfica desde cero destinada a un producto digital. También aprendí la utilización de una herramienta como lo es WordPress y cómo comprar un host para un dominio en la Web. WordPress tiene una gran pieza del mercado de los sitios web, conocer cómo utilizarla es algo muy importante que brinda oportunidades como diseñador digital.

Así como mi admiración por los artistas dedicados a este movimiento, y la existencia de un público quien comparte el interés hacia el bootleg, exigiendo que se le de reconocimiento nacional como los artistas desean. También me abrió la puerta a observar el diseño de un producto en conjunto, saber cómo escuchar a los comentarios y siempre saber ser flexive.

## BIBLIOGRAFÍA

- Aguilera, J. L. (n.d.). Blogs: una herramienta de difusión para profesionales de la información. Disponible en: <http://www.w3.org/History/19921103hypertext/hypertext/WWW/News/9201.html>
- Castro, J. M. (2019, 3 septiembre). La infancia como musa inspiradora. Pura Ciudad. Disponible en: <https://www.puraciudad.com.ar/la-infancia-como-musa-inspiradora/>
- De Orduña, R. [Madhunter Juguetes Antiguos]. (2016, Enero 24). MOTU HE-MAN SKELETOR JUMBO TYTUS SIZE BOOTLEG 80'S MEXICO JUGUETE ANTIGUO VINTAGE TOY MOTUC [Video]. Youtube. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=3BezILCfJ4>
- De Orduña, R. [Madhunter Juguetes Antiguos]. (2017, 27 noviembre). LUCHADORES DE PLÁSTICO FIGURAS BOOTLEG FÁBRICA EL SANTO MOTU THUNDERCATS JUGUETES. [Video]. YouTube. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=TAMPPrbu9Rco>
- De Orduña, R. [Madhunter Juguetes Antiguos]. (2018, Febrero 20). TOP 5 JUGUETES BOOTLEG MÁS CAROS DE MÉXICO TOYS MOST EXPENSIVE RARE TOY COLECCIONABLES [Video]. Youtube. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=ajVllUUMxIw&list=TLPQMTlwMjJw-MjK19uICD2LL7g>
- Del Prado, J. A. (2021, 19 septiembre). Elementos de la Experiencia de Usuario, Jesse James Garrett. UXABLES | Blog. Disponible en: <http://www.uxables.com/disenio-ux-ui/elementos-de-la-experiencia-de-usuario-jesse-james-garrett/#:%7E:text=Este%20diagrama%20fue%20creado%20por,y%20correcta%20experiencia%20de%20usuario.>
- Entrevista | Trucho Toys. (2021, 30 septiembre). [Video]. YouTube. Disponible en: [https://www.youtube.com/watch?v=gB5NZbbyZ\\_w&list=TLPQMTEwMjJwMjJw-AkongcmZ0pA](https://www.youtube.com/watch?v=gB5NZbbyZ_w&list=TLPQMTEwMjJwMjJw-AkongcmZ0pA)
- Gore, B. (2021). The Bootleg Bible. Reino Unido: Blue Monday Press .
- Juzwiak, R. (2018, 25 noviembre). 'Bootleg Toys' Are Their Own Kind of Collectibles. The New York Times. Disponible en: <https://www.nytimes.com/2018/11/23/style/bootleg-toys-action-figures.html>

Noticias 22. (2017, Junio 12). Juguetes: Bootleg mexicano [Video]. Youtube. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=2-xPKQRNE9Q>

Pop art. (2001). Art-Press, 266, 28–54.

Pursell, S. (2021, 23 septiembre). Diseño centrado en el usuario: aprende cómo crear la mejor experiencia. HubSpot. Disponible en: <https://blog.hubspot.es/marketing/disenio-centrado-usuario>

Rehn, A. (2008). Pop (culture) goes the organization: On highbrow, lowbrow and hybrids in studying popular culture within organization studies. ORGANIZATION, 15(5), 765–783. Disponible en: <https://doi.org/10.1177/1350508408093652>

Reyes Montesinos, E. G. (2012). Art toys y su concepción gráfica digital (Bachelor's thesis, Universidad del Azuay).

Hernández et al. (2014). Metodología de la Investigación. México: McGraw Hill Education.

Villarroel, L. (2010). Piratería: Tendencias actuales y medidas no legislativas.

Wordpress. Disponible en: <https://wordpress.org/about/>

## **ANEXO 1: Preguntas para los artistas que fueron entrevistados**

1. ¿Me puedes decir cuál es tu nombre o nombre artístico?
2. ¿Cuántos años tienes realizando piezas Bootleg?
3. ¿Cómo fue que iniciaste con este arte?
4. ¿Aún conservas tu primera pieza? Háblanos de esa experiencia.
5. ¿Qué o quién te inspiró para desarrollarte en este tipo de arte?
6. ¿Puedes compartirnos tu proceso para crear una pieza?
7. ¿Qué es lo que más te gusta de esta actividad artística?
8. ¿Hay algún autor que admires por su trabajo como artista bootleg?
9. ¿Has participado en eventos o exposiciones de bootleg?
10. ¿Cuál es la que consideras tu mejor pieza?

(Párrafo introductorio que acompaña las preguntas)

Saludos cordiales, mi nombre es Sebastian López, soy un estudiante de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. Me encuentro realizando un proyecto de investigación para el grado de Licenciatura. Realizó un sitio web llamado "BootlegArt" sobre el bootleg mexicano, el cual incluye una galería y un blog. ¿Me permitiría realizarle unas preguntas con la finalidad de que usted comparta su experiencia como artista en el bootleg y publicarla en el sitio web?

## **ANEXO 2: Entrevista con el coleccionista Alejandro Daniel Rivera (Juguetería Bootleg México)**

Sebastian (S) – Buenas noches.

Alejandro (A) – Buenas noches.

Sebastian (S) – Quisiera comenzar preguntando: ¿Cuántos años lleva coleccionando piezas Bootleg?

Alejandro (A) – Tengo 20 años coleccionando juguetes ya como objetivo, entre ellos los juguetes bootleg que es algo inherente al juguete mexicano.

Sebastian (S) – ¿Cómo fue qué inició con este coleccionismo?

Alejandro (A) – El guardar objetos es algo que tengo desde niño en esa etapa junto algunos juguetes de mi agrado y también intente coleccionar o juntar, (porque no sabía que eso era coleccionar) coches de lámina japoneses y coches a escala. todos estos solo fueron intentos fallidos. ya después en el año 2000 me propuse coleccionar robots y así empecé con el coleccionismo de juguetes.

Sebastian (S) – Interesante, ¿y aún conserva su primera pieza coleccionada?

Alejandro (A) – No, solo tengo una foto donde aparece uno de los coches de lámina. Junté canicas y se las di a guardar a una amiga mayor que ya tenía hijos, porque mis hermanos me agarraban todo y me las hizo desaparecer o nunca me las regreso. me dijo que se perdieron. los coches de lámina una ocasión que no tenía dinero para hacer un regalo en una fiesta infantil, tomo uno y lo lleve de regalo y de ahí se acabó porque después a ese mismo niño le regale otro y el tercero que tenía no sé qué paso con él, seguramente mis hermanos lo tomaron porque yo le perdí el interés después de regalar el primero. lo que si guarde por muchos años fueron mis álbumes de luchadores y unos del mundial del 70 que eran de mi padre y yo los tome y los guarde.

Sebastian (S) – ¿Aún conserva las fotos de dichos objetos? ¿Le molestaría si me muestra?

Alejandro (A) – Esa patrulla que está en la parte de arriba del librero es la última que me quedo, en la foto esta mi primo y yo estoy, pero fue un montaje que hice porque en la foto original yo no aparezco.

Sebastian (S) – Ya veo. En su actual colección, ¿cuál es la que consideras tu pieza más valiosa?

Alejandro (A) – Es muy difícil, en la actualidad tengo 4 colecciones de juguetes, una de camiones de lámina, una de transporte público en juguete o artesanales, una de soldaditos de juguete y la otra de luchadores de juguete. todos juguetes hechos en México. en cada colección tengo unas piezas o más que son valiosas para mi. y si hablas de precio de momento no recuerdo porque tengo muchas piezas en mi colección.

Sebastian (S) – En ese caso, ¿cuál pieza tiene un mayor valor sentimental?

Alejandro (A) – Curiosamente si tuviera que escoger unas piezas solamente sería un robot, aun cuando ya no colecciono los robots porque los vendí ya que coleccionar robots y muy caro y ya no me daba para pagar el costo de cada robot. solo tengo 5 robots 4 de lámina que mande convertir en luchadores para mi colección de luchadores y uno de plástico que sería el que escogería como la pieza con más valor sentimental por todo lo que me llevo a tenerla.

Sebastian (S) – ¿Has alguna vez participado en eventos o exposiciones de bootleg/juguete mexicano?

Alejandro (A) – No, en ninguna.

Sebastian (S) – Ok, para concluir, anteriormente comentó que considera al bootleg mexicano como inherente al juguete mexicano, ¿a qué se debe esto? Me gustaría que pudiera explicarlo más a fondo para los lectores del blog.

Alejandro (A) – Me gustaría primero que me dijeras en tu investigación o para ti que es un bootleg. te lo pregunto porque hay mucha confusión cuando explican o

muestran un juguete bootleg. Este fue mi primer juguete bootleg y por el cual empecé a coleccionar luchadores de juguete.

Sebastian (S) – Muy bien. Para mí un bootleg es una forma de arte en la que se toma una pieza ya hecha, pero se le modifica de tal forma que se convierte en algo nuevo según lo que el creador le haya hecho. Se diferencia a los customs en que, usualmente, se elaboran de una forma clandestina (en el sentido de que no se cuenta con el permiso/licencia del autor original) y se suele utilizar como inspiración la nostalgia a una época, usualmente 70-80s. Esto es una sobre simplificación, pero en una definición que encapsule la mayoría del bootleg, eso es lo que he llegado con mi investigación.

Alejandro (A) – Cuando decidí coleccionar juguetes, los luchadores me llamaban la atención mucho porque coleccioné de niño álbumes de luchadores, pero en juguete solo conocía a el santo clásico con el que casi todo el mundo jugo. pero cuando vi este luchador en el tianguis lo compre y me dije si esta esté luchador que no conocía seguramente abra más y ahí empezó mi búsqueda de luchadores de juguete, ahora no soy el que más tengo, pero tengo una muy buena colección y sobre todo he investigado mucho sobre ellos.

Alejandro (A) – Bootleg es un juguete de diseño original que no tiene permiso o licencia de producción y venta. en los años 50s que empezaron los primeros juguetes bootleg mexicanos de plástico. todos o casi todos de diseño original uno de los grandes jugueteros fue el señor Mario González Márquez, después algunos empleados que aprendieron el oficio empezaron a copiar sus modelos, solo haciendo algunos cambios como de un luchador hicieron un Tarzán, el único cambio fue que le pusieron una lanza y lo vendían junto a un animalito empaquetado en una bolsita.

Sebastian (S) – ¿Así que consideraría que el Bootleg es como cualquier otro coleccionable de valor?

Alejandro (A) – No, yo creo que el bootleg mexicano en la actualidad va más allá de eso, porque al principio solo fue un juguete económico. En la actualidad el juguete

bootleg hecho en México tiene tanta popularidad que hay varias gentes haciendo nuevos bootleg y algunos intentando venderlos como antiguos o vintage.

Sebastian (S) – Muy bien. Bueno, ¿hay algo más que quisiera agregar? (Puede promocionarse si lo desea.) Bien, una última cosa, ¿me daría el permiso de utilizar las fotografías que ha compartido a lo largo de esta entrevista?

Alejandro (A) – Si, las puedes ocupar sin problema.

Sebastian (S) – Muy bien. Sin más que decir, agradezco su tiempo. De todo corazón, muchas gracias.

Alejandro (A) – También te agradezco, cuando gustes, aquí andamos para mi es un tema muy apasionante, tanto el coleccionismo de juguetes como el tema del bootleg mexicano. Luego te comparto fotos y algo de información de algunos fabricantes de bootleg.

Alejandro (A) – *(Respondiendo a la pregunta “¿Desea agregar algo más?”)* Yo considero que es inherente, dado que los primeros juguetes netamente mexicanos fueron los luchadores de juguete a principio de los años 50s y son bootleg, de ahí hubo como te comentaba anteriormente las modificaciones por parte de algunos trabajadores que ya sabiendo el oficio montaron sus propios talleres y estas modificaciones se convirtieron en nuevos modelos de juguetes también bootleg, después se empezó a desarrollar esa industria y surgieron los bootleg de plástico soplado y esto permitió hacer juguetes más grandes sin tanta inversión económica, que para esto ayudado mucho la famosa maquina manual de inyección de plástico más conocida como de changuito. fue tan fructífero el negocio que las grandes industrias de juguete de esa época también le entraron al juguete bootleg y por todo esto es que digo que es inherente el juguete bootleg a nuestra industria mexicana del juguete.

### **Anexo 3: Transcripción de la vídeo-entrevista con Marcos Lazcano Ramírez**

(Marcos – M) Qué bueno qué bueno Sebastián, ¿verdad?

(Sebastian – S) Así es

(M) Claro que sí Sebastián ¿cómo estás? Buenas tardes, noches aquí todavía.

(S) Ok, Ok. Este, bueno ¿qué le parece si comenzamos ya?

(M) Con gusto, con gusto. Claro que sí.

(S) Ok, bien. Este, bueno primero que nada este pues me presento yo soy Sebastián López. Este, pues yo soy el detrás de esta página que se llama BootlegArt. Y pues la primera pregunta que quisiera hacerle es, a manera así de introducción, es, pues, podría decirme su nombre, y cuántos años lleva siendo piezas bootleg y pues si tiene un nombre artístico también lo puede incluir. Decirnos el por qué eligió ese nombre.

(M) Con gusto Sebastián. Mira pues bueno mi nombre completo es Marcos Lazcano Ramírez tengo en esto de la fabricación de de matrices para los juguetes bootleg 18 años ya, ya voy para los 19 y pues miran como nombre artístico, pues realmente no, no tengo algún seudónimo como tal. En algún momento tuve la oportunidad de tocar en una banda de Black Metal y tenía como un sobrenombre que era Rex Nefilim y por muchos años lo estuve, así como cargando como un seudónimo para para la presentación de la de la banda, pero bueno no en realidad esto ya quedó aparte entonces este mi trabajo como artista se presenta como el de Marcos Lazcano.

(S) Ok está bien. Este, bueno me dice que lleva ya 18 años en esto ya para 19 verdad.

(M) Así fijate que ya en el... Sí, sí, ya ya voy como para 19 años

(S) Ok entonces, este, cuéntenos cómo es que inició con esto, ¿cómo es que inició hoy con el arte del bootleg?

(M) Mira yo por situaciones que la vida te, te va guiando Te va llevando dejé digamos que mis estudios de lo que es la preparatoria medio superior, que le llaman, a un lado. No los fui los fui dejando un poco con tal de ponerme a hacer otras cosas terminé de alguna manera asistiendo figuras de plastilina en mi adolescencia y porque necesitaba hacerlo siempre fue siempre he sido de la necesidad de dibujar de pintar y encontré esta vía de hacer de, de... de expandir mi mente de distraerme en mi adolescencia. Cuando en una ocasión viendo en el en el Canal 22 de aquí de la- del país, de México, ya ves que es el canal cultural. En alguna vez yo me dejaba llevar por todo lo que aporta esta esta televisora entonces yo viendo un canal, un canal de noticias, veo la noticia de un escultor y salen imágenes de su trabajo en las imágenes de su trabajo pues, se ve que está haciendo una estructura de metal y posteriormente ya le está haciendo la... las primeras aplicaciones de barro, para empezar a modelar. Esto de alguna manera a mí me cautivó. Yo ya había empezado a trabajar un poco con acrílicos con, con óleos, para hacer algunos cuadros de forma lírica realmente no tenía ningún estudio en ese momento de arte. Y por años yo había tenido el gusto de dibujar cómics, sobre todo el cómic, fue una de mis mayores influencias. Entonces inmediatamente cuando yo veo estos, estos, estos este reportaje me atrapa la idea de empezar a construir una figura de pequeña escala y con un con un con un con un alma de metal con una estructura de metal y así lo dice Inmediatamente me puse a trabajar fui a buscar alambre armé un esqueleto tenía plastilina me puse a hacer una plastilina para entonces pues obviamente recuerdo que estaba muy de moda Dragon Ball Z. Y pues lo primero que hice fue un Goku de alguna manera, era estaba de moda en ese momento, y lo conseguí de manera pues este para hacer en mi primera figura creo que-

(S) Ay disculpe, creo que se congeló. A ver a lo mejor puede ser también. A ver ahí está bien. Ahí está ya.

(M) Y así fue como empecé a hacer figuras por años resultó que yo con por forma de puro gusto me puse a hacer figuritas de plastilina. Ya sabes en el primer círculo

social que es la familia y amigos, se empieza a expandir esta actividad empecé a hacer figuras para familiares, para amigos. En ese momento el primo de un buen amigo mío, de nombre Antonio Robles, me pide que le haga varias figuras, y constantemente él me las pedía para revenderlas. Constantemente me daban dinero me mantenía con un poquito de ingresos regulares realmente. Y entonces este por muchos años unos tres cuatro años, yo sí yo estuve haciendo todo esto. Y él las revendía las piezas entonces llegó un momento en el que, pues las cosas se dieron poco a poco para que un amigo mío otro amigo mío, Gerardo Muñoz, allá en la Ciudad de México, porque ahorita estoy radicando en el en el Estado de México, encontró buscando trabajo encontró en el periódico un anuncio que solicitaban personas para que trabajaran plastilina. Era raro encontrar algo así en el en un anuncio de periódico, entonces este llamó por teléfono inmediatamente le dijo a la persona que le contestó “Oiga este estoy llamando por el trabajo, pero necesito saber ¿a qué se refiere con que sepan trabajar plastilina?” y esta persona le dijo “Mira nosotros estamos buscando a alguien que sepa hacer figuras de plastilina tal cual. Figuras me refiero a pequeñas figuras de 18 o 20 centímetros 15 centímetros aproximadamente”. Entonces este mi amigo le dijo “Ah, perfecto. Pues yo hay un amigo sabemos hacerlo”. “Ah pos vengan, traigan unas figuras” le dijo esta persona “y vemos que este que se puede hacer” así fue mi amigo a mi casa porque no se podía conectar contactar conmigo ya fue a mi casa me dijo inmediatamente “sabes qué, agárrate unas figuras de las que haces y vamos a aquí a ver a esta persona en la zona” una de las tantas zonas industriales de la parte norte de la Ciudad de México. Llegamos vieron la figura nos mostraron que era lo que hacían y era precisamente era una fábrica de bootleg. En ese momento todavía no estaba muy de no sonaba tanto el término bootleg, era más bien términos de juguetes chafitas porque ni siquiera piratas sí eran.

(S) Sí, de hecho, yo sí recuerdo yo este nací en el 99 sí recuerdo que pues se maneja mucho a este “piratería” o literal este a plagio tal cual.

(M) Sí. Sí, yo yo yo entré a esta fábrica fijate yo entré en esta fábrica en el 2004 Entonces al menos aquí no se manejaba tanto el término de piratería o plagio si no

viene la “chafa” o “de mercadito” les llamábamos por acá. E inmediatamente nos dijo el gerente nos dijo “¿pues cuando se presentan a trabajar?”. Inmediatamente al siguiente día pudimos trabajar. Yo ya llevaba un año y medio en la escuela de una escuela de arte de iniciación artística allá en la Ciudad de México, y pues esto me ayudó para poder solventar los gastos de la escuela, de material, de colegiatura, transporte e incluso hasta de pues gastos en la casa. En ese momento mi vida cambió radicalmente me pude establecer bien en muchas en muchas cuestiones de mi vida, y pues como como como como adolescente en este momento yo dije “Wow” -No -“qué padre”. qué qué era algo que en algún momento tenía yo planeado hacer o ese anhelo, pero nunca se me ocurrió buscar quién hicieran estos juguetes, realmente fueron dando las cosas como se tuvieron que haber dado. Y al final de cuentas fue fui afortunado siento que fue afortunado para llegar a esta fábrica y a partir de ese momento pues, ya este empecé a trabajar allí en esta fábrica en esta fábrica duré siete años trabajando hasta que cerró la fábrica. Y bueno pues la experiencia fue y vaya siete años fue una buena experiencia. De ahí pues este ya empecé a trabajar desde el 2007 yo ya empecé a trabajar 2007-2008 comencé a trabajar ya de forma independiente, para dos fabricantes de también de bootleg y hoy en día pues sigo trabajando para esos mismos fabricantes más otro uno de sus hermanos, y algunos otros proyectos que han que han surgido a través de los últimos por lo menos tres cuatro años.

(S) ¿Aún este recuerda los nombres de esos dos fabricantes?

(M) Sí mira, el fabricante este se llama Fernando y el otro se llama Memo. Entenderás que, pues, tendría que omitir un poquito sus apellidos no porque hay una cierta, como que vamos a pensar, discreción en relación con su trabajo. El primer fabricante con el que trabajaba pues es este el señor Roberto en Sí realmente Son este son personas con las que llevo trabajando ya te digo aproximadamente ya a partir de que de que de que salí del de la otra fábrica con ellos llevo trabajando 12- 12 años aproximadamente. Entonces en la actualidad, ahorita estamos para otro fabricante, Sergio se llama, y tengo otros proyectos y un poquito ya más este estos, ya son más, más abiertos son los con una con un amigo

de Alemania bueno es alemán radica en el Estado de Morelos allí en Cuernavaca. Él se llama Martín Stender y con otro con otro amigo allá en Texas. Este que se llama Jim ya son otro tipo de trabajos más abiertos y un poquito más este formales. De hecho, estamos trabajando ya ahorita con estamos en plan de trabajar con la primera vez con figuras con licencia. Entonces este ya esto es otra cuestión, no, van cumpliendo poco a poco las cosas.

(S) Sí, sí, hace unos momentos bueno ya hace rato había mencionó que la primera figura que hizo este fue un Goku de plastilina. Háblenos más de esa figura ¿Cómo fue esa experiencia o sea de hacer como quien les está primer paso a lo que eventualmente sería toda esta carrera de artista?

(M) Pues fijate que fue muy fue muy bonito no, yo creo que en momentos así de cuando empiezas a hacer algo por primera vez está, esta esencia de lo que se compone el arte al final de cuentas porque, lejos de lo que pueda parecer todo lo que es el diseño y la producción y este todo esto de la del del comercio, cierta- cierta parte inicia por lo que es la actividad artística todo empieza por esto no. Yo en esos momentos pues sí realmente estaba empapado, por por por lo que fue este este impulso que empezó a tener Dragon Ball en México. Yo desde luego desde muy chico también fue coleccionista, fui haciéndome de piezas principalmente entre tenía de Star Wars, de Marvel y DC. Entonces llega esta esta este nuevo como impulso del anime, fue algo novedoso y entonces como te comentaba, cuando yo vi esta esta imagen de esta de esta escultura, para mí fue algo revelador. Desde luego cuando empecé yo a hacer mi pequeña estructura metálica al final de cuentas yo tenía todo se lle-

(S) Este se perdió un poquito la conexión.

(M) Ya estamos otra vez,

(S) Ah, ya está.

(M) Entonces empieza a llenar como una especie de Aura. De Aura, una sensación de la que precisamente el arte es este ese tiene su primera esencia. Las cosas que uno se le ocurren hacer están en el aire y uno las atrapa y las aterriza desde luego

no sabía qué hacer cuando empecé a hacer la estructura. Cuando entonces empecé a aplicarla la plastilina empecé a comenzar a hacer un cuerpo un cuerpo. Entonces, ya sabes este estos cuerpos-

(S) Fuertes, musculosos-

(M) Vamos algo siempre este concepto griego de la estética, no, de la belleza. Y poco a poco pues, así como que fui. Recuerdo hasta esto, tengo este como recuerdo de decir “Bueno ¿qué voy a hacer qué voy a continuar haciendo?” y lo primero es un Gokú. Un Gokú después continué con la cara después, empecé con la cabeza y te digo realmente, para mí, fue sorprendente que de alguna manera no me quedó tan mal. Siento que-que ese esa habilidad que tenía con el dibujo y la práctica que ya tenía con el dibujo la pude aterrizar entre en tres dimensiones, y me sentí bien fue algo así como que dije “Ah pues quedó bien”. Inmediatamente de hecho inmediatamente la pinté y se la fui a llevar a mostrar a mis amigos allá en la- en el colegio de ciencias y humanidades. Desde ahí donde estudiaba yo aquí en la Ciudad de México, ahí en el CCH Vallejo y se las lleve a que la vieran, no pues también fue una buena sorpresa verla la figura, la figura. Pues al final de cuentas ese día pues, éramos adolescentes, echábamos relajo, recuerdo que con los amigos siempre fui de bohemia, en esos momentos decirle bohemia hoy en día es una es una palabra bastante decente como para para evitar otras- tipo de palabras en relación a estas actividades cuando uno es joven. Y entonces ya en un momento, de que nos habíamos echado unas copas por ahí, regresamos a la escuela, había una- había recuerdo que dejaban pasar a un señor ahí a las instalaciones que vendía gelatinas, y él iba con su niña una niña pequeña tal vez unos seis siete años. Y seguido las veíamos a este señor, le comprábamos gelatinas y entonces esta vía la niña y algo me movió a regalarle la figura algo me movió. Entonces me acerqué con la niña le dije “Oye chiquita, mira” porque creo que vio la figura, y se le quedó viendo, y luego te gusta “Sí, sí, me gusta. Está bonita”. “Ah pues te la regalo”, me va creo que se la regalé el Señor me dijo “Ah pues gracias” y yo “Sí, sí”. Al ser de plastilina y plastilina escolar obviamente pues podemos deducir que la pieza ya no existe. Y más si se lo regala son una pequeña niña de seis siete años

(S) Fíjate justo iba de hecho a preguntar, que si de pura casualidad todavía la conservaba y si no las podrías mostrar, pero, pues creo que ya es más que obvio que ya no está entre nosotros.

(M) Sí, fíjate que muchas de las primeras piezas que hice es algo cómo- ¿cómo llamarlo? Es algo que está en el ambiente, muchos o si no es que todos los que hacemos esta actividad, o escultores, o cualquier persona que se dedica a hacer alguna pieza de modelismo escala pequeña en lo que es la esta piezas de modelismo estático, de alguna manera empezamos haciendo de plastilina escolar y para tratar de conservarlas, todos, por lo que yo creo notado todos la primera intuición que es intuición, no es que sea información tú saques de un este de un libro es: Bañarlo de pegamento blanco. Una vez que se seque el pegamento blanco, hace una pequeña capa que le da una cierta resistencia, pero realmente no es. No es una resistencia que dure tampoco por mucho tiempo, si se te cae no tienes esta gran fuerza para para sostenerla. Y casi todas las piezas que hice por alrededor de unos tres cuatro años- no menos, menos, creo que estoy se me está pasando un poquito esos años tal vez fueron menos dos o tres años, así las fabriqué. Poco a poco fui descubriendo estas estas masas que se secan que se secan solas porque son tipo barro tipo yeso maleable.

(S) Como una arcilla.

(M) Como una arcilla, precisamente. Que son húmedas, las venden empaquetadas todavía venden estas marcas en tiendas de arte, de empaquetadas en una especie de empaque hermético- de bolsa hermética perdón. Para, para conservar lo húmedo uno lo trabaja fue la primer el primer material que descubrí para tener piezas con resistencia. Y poco tiempo después descubro la plastilina epóxica, que es la más resistente. Esta plastilina es tóxica la descubro gracias a unos maestros también que hacían estas figuras de modelismo estático de superhéroes. Y ese fue la manera en que pues poco a poco fui descubriendo y es lo con lo que sigo trabajando actualmente.

(S) Ok, Ok, este, y- Recuerdo que mencionabas que dijiste que viste un reportaje en la televisión en el Canal 22 y eso te podremos decir como yo te conmovió, te

llevó a realizar todo esto lo que eventualmente se volvería a tu trabajo. ¿Aún recuerdas quién era exactamente el escultor a quien estaba en entrevistando?

(M) Lamentablemente tengo cierta confusión. Me parece ser que fue este- Ah, de apellido Marín este es-

(S) Este Mario Moreno, ah no perdón (Marín), ay cómo se llama-

(M) Javier Marín.

(S) ¡Javier Marín!

(M) Javier Javier, parece ser que fue él. Tengo leves recuerdos porque pues ya ves que tiene cierta- bueno su trabajo es este de gran formato y la forma en la que él modela tiene un cierto aspecto descriptivo no se mete al detalle, y es más este como que se meta la esencia, pero, no define bien las formas sino que a propósito deja los las formas de los stickers, las aplastas completas. Creo que fue él, la verdad no estoy seguro, pero cuando veo sus esculturas, tengo esa como que relación de lo que vi por primera vez en estos este en este reportaje. Y desde luego muchos escultores que puede haber en México, es uno de los más destacados entonces por eso no descarto la idea de que haya sido él el que el que hace.

(S) Así que podrías decir que él fue tu inspiración, a final de cuentas.

(M) Exactamente.

(S) Existen otros que también puedes decir “estos me inspiraron”.

(M) Fíjate que lamentablemente no tengo muchas referencias. Digamos como que buscar alguna, alguna, referencia escultórica no la tengo. Tengo más como te digo yo, mi trabajo tiene una esencia más de cómic, el cómic ha sido gran parte de lo que de repente aterricé en mis figuras. Eso sí, tengo desde luego pues este yo creo que el principal ha sido Todd Mcfarlane, el que el que el que definió mucho lo que yo hacía tanto en el dibujo y lo que hacía yo en en mis figuras, porque una de las primeras o la principal figura que constantemente yo estaba diseñando era, constantemente, a Spawn. En realidad, ya fue este lo que lo que fue mi día fue mi camino que seguí, y ya después los cómics de que era, Greg Capullo creo el que el

dibujante, fue el que este fue definiendo otra línea de trabajo, como tal, en donde yo me iba con mi trabajo. Son de los más de los más destacados y de los que ahorita pues puedo recordar. Entonces como escultores realmente yo estaba muy aislado de ese aspecto. Fíjate que en sí el arte hasta un cierto punto hasta que yo ya entro a la escuela de arte, es cuando trato de ubicar mi camino en relación a esta disciplina de una manera más- más definida más clara y pero yo ya tenía un largo camino. En ese momento de repente cambia un poco mi camino a final de cuentas, sigo trabajando en el bootleg, pero me meto más a lo que es el arte como tal. Y desde luego en el trabajo artístico plástico. Pero es curioso porque todos los que eran proyectos trabajos en la escuela, yo los desarrollaba y recuerdo un par de ocasiones en donde compañeros de generaciones anteriores a la mía, que ya iban de salida llegan en el tercer año de los estudios de arte en las escuelas de iniciación artística, veían mi trabajo e inmediatamente lo que lo primero que decían era eso, que yo tenía demasiada influencia del cómic en mi en mis trabajos artísticos. Bueno pues yo dije en algún momento decía pues no lo puedo evitar. Esa es mi influencia. Yo inevitablemente, era lo que yo hacía el cómic, por eso como te comento posteriormente es muy curioso no tengo así grandes referencias más que este Javier Marín en relación a lo que es mi escultura porque, en algún momento cuando vuelvo a redescubrir a Javier Marín, inmediatamente lo busco. Inmediatamente me atrapa. Así es algo es algo que que no puedo evitar no recuerdo que ya este casado y con mi niño mi esposa en algún momento, recuerdo, que hubo una exposición ahí en el centro de la ciudad de México, en el San Ildefonso, de Javier Marín. Y recuerdo que no podíamos ir no pudimos ir este casi todo el trayecto de la de la exposición, hasta el último día. Por el viaje largo que luego es del Estado de México a la Ciudad (de México) y dije no lo podemos dejar así mi esposa, ya dijimos tenemos que ir y fuimos el último día el último día alcanzamos a ir a la exposición, esto ya hace pues ya varios años no, pues fue- un fue un redescubrimiento mágico. Por la forma en la que trabaja con la resina, con las cargas e incluso con el desecho de sus obras, entonces pues fuera de Javier Marín, creo que es este lo más lo más impactante que que he visto. En algún momento vi de un de un escultor español, Juan Muñoz, creo que era su nombre, porque ya falleció, que hacía instalaciones también muy

muy muy muy este muy originales, pero de ahí en fuera realmente, te digo, en mi trabajo artístico es muy disperso. Y es muy curioso que como como modelista tenga pocas referencias de escultores, sino que las tengo más de dibujantes entonces así como que lleve el dibujo a la a la escultura.

(S) Ok. Muy bien. Este Entonces tomando en cuenta todo esto podrías compartimos cuál es tu proceso para crear una pieza.

(M) Bueno mira, en un principio siempre fue hacerla la estructura de metal. Esto es muy curioso porque también es es una es una... ¡Ah, pues mira! Ahorita saliendo que sale a detalle, esto también es un elemento que yo siento que es este está en el aire siempre en un principio fue: hacer estructura de metal, y tomar otro tipo de materiales como papel, papel aluminio, para generar un espacio en donde trabajar un espacio sólido. Y utilizar una cantidad hmm... suficiente de plastilina, pero no tanta como para ser demasiado pesada la figura sobre este tipo de estructura. Entonces así empecé a trabajar así empecé a trabajar. Yo no sabía si era correcto o adecuado porque te digo yo lo hice de forma empírica. Recuerdo que en algún momento de la de la escuela después de desarrollar una técnica, que al menos en ese momento el maestro me dijo que no no la había visto antes, para hacer pequeñas figuras empecé a utilizar el alambre como una especie primero hacía una especie de espiral con alambre recocido, sobre un- sobre un cilindro. Ya fuera palo de escoba un tubo o lo que encontraras. Y entonces yo este cilindro lo pesaban manipular para dependiendo del tipo de pues sobre todo en el cuerpo que es lo que uno normalmente siempre este modela, empezar a dar el espesor o el calibre de lo que uno requería, si un brazo, o el antebrazo, el cuerpo y todo en una forma de cilindro, que se iba este expandiendo digamos que en su tamaño y reduciendo. Y así empecé a hacer estructuras estas nuevas estructuras a las cuales yo le ponía Diurex, o masking, lo recubría. Entonces yo ya tenía un espacio hueco en donde yo ya podía trabajar, poco a poco fui rellenando lo primero fui trabajando las dimensiones porque, luego te queda me quedaba un poco más grande de lo necesario de repente también el material sobre el que trabajaba no me permitía hacer buenos acabados, así que ponía primero una capa de plastilina una pequeña

lámina, para que una vez este dura yo ya podía empezar a hacer este ya un modelado más estable. A partir de eso, y eso lo hice en la escuela, a partir de eso fue como empecé a desarrollar más mi trabajo. Cuando entro a la fábrica de juguetes, es sigo con un proceso similar pero inmediatamente cambia, fue poco tiempo de un año cambia porque entonces este descubro que para digamos que hacer más eficiente el trabajo, muchos empiezan a trabajar sobre piezas prefabricadas. Y como en la fábrica nos en un cierto modo pues nos pedían que redujéramos tiempos en el modelado de las piezas, pues entonces empezamos a trabajar a trabajar sobre piezas prefabricadas. Este brazo me sirve de este muñeco, las piernas de este me sirven, el cuerpo de este y empezar a veces a veces este a trabajar sobre de él, o tomar esa pieza de plástico, desbastarla un poco, para volver a trabajar sobre de ella. Ese fue otra otro nuevo proceso posteriormente, y algo que lo que yo hago más ahorita actualmente, es que en la en la actualidad de repente me piden una pieza y a veces me piden una copia de esa misma pieza. Entonces lo que hago es que hago la pieza, yo le saco molde a esta pieza, esta pieza con este molde de la misma plastilina epóxica, saco la copia la trabajo y entrego dos piezas, pero me conservo yo estos moldes. Entonces en la actualidad, para hacer más eficiente ya el trabajo y sobre todo rápido, porque, al ser trabajador independiente al no tener como tal un empleo, no estar en una nómina, pues realmente tengo que estar viendo en lo más rápido de tener bases para trabajar, entonces yo ya busco mis moldes, y sí y me piden una pieza de un cierto tamaño yo ya tengo moldes de piernas, de torsos, de brazos, de cabezas, hasta de manos, y le saco copias. Ya es mi nuevo proceso, pero son cosas que ha ido acumulando a través de los años. Hoy un nuevo proceso que tengo es este buscar alguna, alguna pieza, también prefabricada, pero ya no la digamos que no la destruyó la pieza prefabricada trabajo digamos sobre un torso, empieza a trabajar sobre él, desprendo lo que he hecho para que quede hueco, y trabajo sobre el otro lado, digamos el torso y espalda trabajo y los junto, y así la hago en ciertas partes no. A veces recurro ya otra vez a los moldes que ya tengo para remodelar, para reconstruir, a veces si desbaste, en fin ya es más variado pero ya es más rápido. Ya casi no hago una pieza, digamos, con una estructura de metal cubrirla y empezar a trabajar. Ya casi no lo hago es

muy raro que lo haga realmente ya son diferentes procesos a los que recurro para hacer más rápido como tal el trabajo.

(S) Oh, Ok. Muy bien, muy bien. De pura casualidad ¿no tienes por ahí este algún molde contigo que nos puedas Mostrar?

(M) No fijate que no ahorita, moldes, no no tengo. Si me permites ir por uno Este Con gusto te lo muestro unas pequeñas piezas que tengo.

(S) Sí, sí, adelante claro.

[...]

(M) Mira Sebastián, por ejemplo, hace poco tuve un proyecto, unas las figuras que se personalizaron de He-man, pero para hacer esta personalización preferí-preferimos mi esposa y yo, que luego trabajamos juntos seguido en esto, preferimos hacer nuestras propias piezas del cuerpo de He-man. Entonces mira aquí te va a mostrar este este pequeño molde que está atrapando el cuerpo de He-man. Se ve muy burdo, pero esta es una lámina de plastilina. Esta es una lámina de plastilina, que yo este construyó arriba del cuerpo de del personaje. Este es el original, y este-esta es la parte de enfrente. Para entonces quedarme con este este pequeño molde, mira. Yo los llamo moldes provisionales porque en realidad no me da el acabado que yo quiero exactamente. Entonces esto, yo ya nada más lo que hago es volver a hacer una lámina de plastilina, le pongo aceite como separador por dentro, meto la la-lámina de plastilina, la hago en el otro lado, junto, y aquí por dentro por le doy fuerza al molde, y ya lo dejo secar, lo dejo secar, en un momento cuando es todavía manipulable, lo separo aplico otro poco de plastilina, lo vuelvo a meter hasta que ya se seca por completo. Entonces este es por ejemplo el de estas piezas, de unas piezas que hicimos personalizadas de He-man. Estos pequeños moldes, este es un pequeño molde de una cabeza de luchador, hago diseños de luchadores de sus máscaras. Entonces estos son las dos partes frontales, ahorita no encontré la parte de atrás, se alcanzan a ver allí los ojos, la nariz y la boca. Estos luchadores no tienen como tal diseño en el rostro yo saco la- yo saco la la-la- cabeza y sobre del construyo los diseños de los luchadores. Este es por ejemplo, una cabeza que luego

utilizo también para luchadores que no llevan máscara, y mira aquí se ve la junta la junta del molde aquí se ve cómo está hueco. Ajá, el molde ahorita no lo encontré ahí no le tenía la mano, pero este es el de, digamos que esta es la forma en la que salen del molde como verás no, no salen muy bien logrados, pero lo suficiente para poder trabajar sobre de ellos y digamos que afinar los detalles. Otro tipo de moldes que tengo, por ejemplo, este es de una manita. Esta es una manita, un puñito cerrado de un como una caricatura. Esto es de un pie, de un pie largo de algún muñequito que dice algún momento, sí. Estos son otro tipo de moldes así provisionales así muy muy muy muy gastado, pero este es por ejemplo para una cabeza de alguien, ahí se ve la forma fálica, no, de los clásicos personajes de Alien. Entonces este son el tipo de molde, si tengo algunos otros más grandes para pierna, para brazos, para más caras, para pies, para cinturas, varias cosas así tengo varias- varios botes así cajas que tengo ahí. De repente busco, cuando la pieza lo amerita, busco de repente allí varias piezas. Entonces pues es este te digo son diferentes maneras a las que estoy seguro cada modelista, cada artista se va auto-definiendo para su trabajo, y que pues en realidad casi nadie tiene así como que una- un vademécum para para ir anotando cuáles son sus los métodos correctos sino que cada, cada vez va uno descubriendo, cada vez van dando descubriendo formas de ir economizando y de ir mejorando, la- digamos, que el- digamos que el diseño de las de las figuras.

(S) Ok, con lo que me estás comentando de todo esto del trabajo que conlleva hacer una pieza, ¿hay alguna parte específica de todo este desarrollo que te guste más así que tú digas ah este es mi favorito, es lo que más disfruto hacer?

(M) El modelado, el modelado. Porque fíjate que para hacer una figura, para hacer una figura por ejemplo, aquí esto que te comentaba, que te enseñaba de esta cabeza por ejemplo, en el proceso- en el proceso para hacer las matrices para juguetes, hay que enfocarse mucho primero en las articulaciones. Las articulaciones hay que dejarlas bien definidas simétricas acabadas. Entonces es un proceso que se me hace muy tedioso, muy frío. Yo lo defino, así como frío. Uso materiales como el rellenedor plástico, que me ayudan a definir la articulación de las piezas, uso

escuadras para para dejar simétricas las piezas, calibradores, uso compases, o sea si lo ves así es una es como una especie como de boceto de un dibujo técnico, en donde vas definiendo estas líneas tenues, antes de poder ya definir la- las formas que le dan cuerpo a tu dibujo. Y algo así me pasa. Aquí cuando estoy haciendo las estructuras y termino la estructura digo “Por fin la acabé y ahí viene lo bueno”. Entonces agarro ya digamos que mi base de la cabeza y empiezo entonces a aplicar la plastilina y empezar a definir las formas... ¡se me va el tiempo Sebastián! Así, me hundo, me pierdo de lo que todo está alrededor, de tal manera que este me- me cuando me doy cuenta han pasado una dos horas-

(S) -¿Es como un trance?

(M) ¡Ándale exactamente! Es como un trance en donde este pues descubres no, sí me quedo, no me quedó, le quito, le vuelvo a poner. A veces hasta, a veces hasta a mi esposa luego le da risa que ya me conoce, que cuando termino algo ella me pregunta te gustó cómo quedó. Y le digo con toda firmeza le digo sí o lo empiezo a dudar. Y ella ya sabe que si dudo puedo estar yo ya este, en la noche media noche acostado, me paro en la noche y quito lo que no me gustó. Así tal cual llegó, no me gustó, no puedo dormir tranquilo. Si lo dejo así algo me pasa es, cada quién, cada artista tiene su forma de trabajar. Me paro digo no me gustó, va para afuera, y mañana lo vuelvo a hacer. ¿Por qué? No sé. Hay veces que trato de controlarme, y digo “Chin, no lo hubiera quitado. Lo hubiera dejado, nada más hubiera quitado cierta parte” por cuestión de tiempo. Y entonces ya ves poco a poco lo voy controlando digo “No, no, a ver espérate. Sí, no te gustó, pero déjalo medítalo, y ya después analízalo y probablemente lo puedas retomar, mejorar ciertas partes”. Pero sí, definitivamente el modelado es algo que, que abarcas, te vas a lo espiritual, casi casi. Realmente es algo que es tanto como modelista y como espectador de una obra, al ver el resultado final es donde te atrapa es esa parte, del arte, porque todavía sigue siendo arte, donde puedes plasmar una parte de ti, no, es una proyección de ti. Entonces es la parte que más me gusta realmente de mi trabajo, yo ya tengo varios ahorita, tengo varios proyectos que me urge empezar a hacerlos ya, quiero empezar a hacerlos, tengo el ansia de empezar a hacerlos, no. Entonces,

desde luego sé que tengo que empezar por el proceso frío, que es el de la estructura de las piezas, ni modo es hay que hacerlo, se hace bien. Y siempre y cuando se haga bien lo demás ya sale solito, pero el modelado es algo que anhelo ya hacer siempre en una figura.

(S) Muy bien, muy bien, este ah una pregunta en tema todavía con lo del bootleg: habiendo ya ahora varios artistas dedicados específicamente a esto, ¿hay algún autor en específico que admires por su trabajo aquí en el bootleg?

(M) Fíjate que en realidad en estos momentos sigue siendo un poco aislado. Bueno, yo no sé salvo otro diseñador aquí en la Ciudad de México del que he escuchado, que lleva por lleva por seudónimo Roma Artex, no conozco otro. Tengo un amigo que trabajaba conmigo allí en la en la fábrica es este Emmanuel Cruz, quien también tiene un gran, gran trabajo admiro muchas cosas de lo que hace él. Entre los dos hicimos mancuernas en algún tiempo allí en la fábrica, pero salvo la verdad este Emmanuel y este otro modelista, que tiene también grandes trabajos una gran cantidad de trabajos aquí en el bootleg mexicano. Y sobre todo en las piezas del Five Nights at Freddy's, eh, no conozco más es, sinceramente he querido, digamos por la naturaleza del trabajo, realmente son cosas que se mantienen en discreción también. Y la verdad no conozco más. Admiro su trabajo también, claro, veo que son, este, ambiciosos muchos de sus de sus modelos, pero sí este digamos que como tal que yo podía decir "Wow, qué gran trabajo" y todo esto, pues, todos tienen lo suyo. Todos tienen como tal su trabajo- su forma de modelar y podemos admirar su trabajo, su producción. Pero uno que yo diga definir así realmente, que diga aspiro a hacer cosas como él dentro del bootleg pues, realmente no conozco no conozco porque, como te digo, por la naturaleza de este tipo de industria, es difícil encontrar nombres. Aunque he visto grandes trabajos de otros diseñadores que hacen trabajos en impresión en impresiones de en 3D, salvo esto realmente, no conozco más es muy aislado. De repente el trabajo luego no me permite buscar realmente. Estoy muy metido en mi trabajo y por situaciones que, pues de repente suceden, pasan, veo cosas así, he descubierto de la Roma artex, y desde luego te digo pues mi amigo Emmanuel Cruz, que este también tiene trabajos bastante

buenos. Es una persona que admiro también por su por la forma en la que trabaja más que nada figuras simples, que a veces es lo más difícil, y Roma artex también trabaja mucho estas figuras que son simples, en relación a que son figuras digamos que, de caricatura, a mí casi no se me da eso, pero a veces si lo tengo que hacerlo tengo que hacer. Yo soy más de monstruos, de bestias, pero te digo, realmente si es difícil encontrar, hasta ahorita para mí ha sido difícil encontrar, nombres, de hecho, pues es difícil encontrar fabricantes, es muy difícil, para encontrar el fabricante. De hecho, técnicamente salvo los fabricantes con los que trabajo y no he podido encontrar más fabricantes de dos o tres que los que trabajo más fabricantes, es muy difícil encontrarlos, y eso que hay una gran cantidad de fabricantes.

(S) Ok, oye estás mencionando mucho esto de que todavía está como que algo cerrado, todo este tema del bootleg. Y precisamente algo que también quería participar es que, si tú alguna vez has participado algún evento o alguna exposición relacionada al bootleg, o conoces de alguna que exista. O no hay ahorita así tal cosa te lo pregunto porque, por ejemplo, déjame comentarte algo: en Inglaterra recientemente un artista, que de hecho yo sigo, se llama Ben Gore él es un artista inglés que se dedica al bootleg que él hace sobre todo mucho, a figuras pasadas ya de cosas hechas, pero él las modifica, se puede decir que es como una especie de “costum”. Y aparte él trabaja con también este plastilinas y arcilla, él tiene varias figuras hechas en este material. Recientemente en Birmingham, en Inglaterra, tuvo una exposición ¿hay algo parecido así aquí en México?

(M) No que tenga conocimiento. Como tú sabrás si tenemos un, tenemos una cultura diferente. Hay muchos hay mucho debate aquí en México en relación con el bootleg actualmente. Están sus detractores claro, hay gente que últimamente está abogando por esta industria, como lo que es este el Señor Myers, que tiene su canal de YouTube, y que ese digamos uno de los principales portavoces de este trabajo. Pero en realidad yo creo que no es todavía no Hemos llegado todavía a ese nivel. Desde luego creo que hay una, hay una percepción diferente por lo que se ha hecho a través de los años, como te comentaba realmente este juguete a final de cuentas,

hace los 80s cuando fue tuvo un crecimiento de más notorio pues fue por pequeñas industrias que por satisfacer este mercado de niños con bajos recursos, y poderles darles algún juguete de algún personaje popular a un costo accesible, aunque fuera de una calidad baja, pues fue como que fue aumentando. Sí eran en algún momento abundaban las copias poco a poco se fue aumentando los diseños originales, en relación con lo que hacíamos de modelista, pero eran personajes con licencia. Y continuó por muchos años, apenas yo le calculo unos, seis años, siete años, en donde ha tenido más auge, ha tenido un poco más de expansión, el trabajo del bootleg y un poquito más de motivación para los fabricantes de bootleg en hacer cosas diferentes, en hacer ya piezas con más articulaciones, en hacer piezas novedosas cosas que no se habían visto antes. Entonces este tenemos yo siento que aquí todavía hay un cierto como que-

(S) ¿Cómo un estigma?

(M) Estigma exactamente, desprestigio. Todavía no se alcanza a comprender, o todavía, no se le alcanza a dar un valor, un simbolismo, en relación a esta actividad por parte de una sociedad que realmente digamos, que en el área de los de los coleccionistas, de los interesados en estos en este mercado, que es muy amplio por nuestra cercanía con Estados Unidos, y por lo que culturalmente somos muy receptivos a consumir lo que se hace en Estados Unidos. Entonces todo esto nos condiciona, todavía tenemos cierto rechazo que está como que ya está como que ya compitiendo, eh, porque- bueno ahorita pues estoy yo ya junto con unos socios llevando a punto de llevar piezas a Estados Unidos para la venta, directamente, entonces ahí hay ciertas cosas que están cambiando, no. En Estados Unidos por ejemplo, ahorita pues, pues para ellos es interesante tener este tipo de figuras, no sé si tal vez ya sea como "rarezas". Pero están muy abiertos a consumir y aquí en México todavía sigue siendo este-

(S) ¿Como un tema tabú?

(M) -Sí, un tabú todavía sigue siendo un tabú, sigue siendo para juguetes para para un sector de la población de bajos recursos. Y eso entre comillas porque de repente ya ves que superan los 100 pesos en mercado.

(S) Pues sabes déjame te comentó el caso de que un coleccionista de Hong Kong se llevó un, creo que era un Mazinger Z de Juguetes Chispita, y creo que lo subastaron en algo así como que unos mil dólares.

(M) Sí ya si vi este, este reportaje de- del popular Mad Hunter (Rodrigo de Orduña) hablando de este de este caso del, del Mazinger. Entonces este es lo que te digo, o sea de alguna manera, destacan en el extranjero este tipo de trabajos, cuando aquí en México todavía sigue teniendo mucho debate. Se entiende de alguna manera, y es un tema un poco también un poco enredado, no, lo que pasa con nuestra percepción, no solo por el juguete, no. Yo creo que por infinidad de cosas que tal vez tengan una cierta relación de lo que se hace en México y como el mexicano no lo, al final de cuentas, no es el primer receptor, o el más eficiente. O al menos, al menos no es el mercado que tú quisieras el que lo estuviera también consumirlo, ¿no? Fortalecer este, este ciclo económico y- te digo lo puedes ver en muchas en muchos, en muchos casos la industria del cine, la industria del cómic, este algunas tecnologías, e incluso pues vaya, y este lo que son este pues sabemos, muchas personas en la ciencia tienden más a destacar en el extranjero, para que se les pueda hacer caso aquí en México- en el deporte, en infinidad de cosas que, que nos define, eh, yo siento que como todavía que culturalmente como latinoamericanos, porque no sólo en México, nos define al menos en ese aspecto.

(S) Ok. Muy interesante, este, bueno ya que pasamos a la última pregunta para concluir: ¿Cuál consideras que es tu mejor pieza, la que tú digas “Esta es mi joya de la colección”?

(M) Pues mira hasta ahorita, yo siento que es el- con la que medía destacar que es el T-Rex xenomorfo fue una pieza muy auténtica, fue una pieza que me, que me sentí libre. Con la pieza que sentí- dije por fin estoy haciendo algo que adoro, por fin estoy haciendo algo que estoy realmente como un, como un como los estos, este, relicarios de la muerte de Harry Potter. En donde estás dejando una gran parte de ti. Fue este T-Rex xenomorfo, tengo aquí unas variantes. Tengo aquí unas variantes, que se esta variante de un Pred-Alien, que le llaman, a ver si se alcanza a percibir bien. Que nace precisamente de este T-Rex xenomorfo. En un momento

más te puedo mostrar el T-Tex entonces, este- esta es la variante- permíteme un segundito, voy por el T Rex. Tengo uno, tengo dos, de hecho. Permíteme un segundo.

(S) Sí, adelante.

(M) Mira, pues es este el T-Rex xenomorfo, que es el que me da, el que me ha definido en una línea de trabajo, con la cual nunca se me olvida. Cuando lo descubrí en una imagen de un fan-art de este híbrido de dinosaurio y de Alien xenomorfo, pues me cautivó me enamoré de la pieza. Y fue en un momento que, cuando pude convencer a uno de los fabricantes hacerlo, que fue cuando pensé y dije por fin, voy a hacer algo que me va a que me va a llenar. Me va a dar este, me va dar gran entusiasmo hacerlo. Como tal, no me, no me sentí presionado. Como tal, fui descubriendo formas, cómo fui descubriendo nuevas herramientas también para hacer el modelado. Y una vez que salió al mercado, pues realmente me sentí muy contento, es una pieza que llama la atención inmediatamente. Hace poco le estaba comentando a mi esposa, que esta es una prueba de molde, que todavía incluso tiene ciertos detalles únicos dentro del mercado- Bueno, más bien, que no salieron al mercado, un perno de plástico aquí en la mandíbula no tiene el barreno de fábrica para poner la montura y desde luego el color, es un plástico que se utilizó, para se utilizó pues, para hacer una simplemente una prueba. Entonces esta me la obsequió el fabricante. Porque pues sí se entendió que estaba haciendo algo que iba a llamar mucho la atención y me la quiso regalar como un obsequio. Pues porque sabía que era importante para mí esta pieza entonces, yo siento que a pesar de que he hecho muchas piezas a partir de esto he hecho- Tuve buenos resultados también con, con esta figura con lo que le llaman el Velociraptor Xenomorfo. Hay otro también bueno otro que me gusta más, que tiene corona, como el Pred-Alien. También quedó muy muy desarrollado, estéticamente mejor equilibrado, de alguna manera fue a partir del T-Rex- e hice al Godzilla Xenomorfo, tengo al Preda-Kong. Estoy desarrollando ahorita un híbrido entre Ingeniero de Covenant y de Iron Man. Pero hasta ahorita sigue siendo esta pieza la que tiene ese impacto. Hace poco, te digo que fui a llevar unas piezas a vender a una persona que se contactó conmigo, que le gustó mucho

mi trabajo y que me empezó a comprar piezas. Él es un escritor, Colwyn Miguel se llama, es un escritor que tiene sus seguidores de más para un círculo femenino, romántico, pero gracias a mis piezas él se animó a hacer una historia de origen para personajes de Xenomorfos. Entonces le llevo estas piezas primero le llevé los Xenomorfos- el Godzilla Xenomorfo, el Preda-Kong, se la llevó a vender a su esposa, pero no la había llevado esta pieza. Y entonces por fin me pidió esta pieza le llevo las figuras y le muestro todos los que ya él ya conocía y saco esta de la bolsa y su impresión fue así de que "Oh, ese está muy bonito" me dice. Digo "Sí, sí, es la pieza más destacada que tengo, la primera". Entonces pues sí le tengo un gran cariño respecto a esta figura, realmente es algo que nunca se me va a olvidar te digo, realmente el día en que el fabricante me dijo "Sabes qué, tenemos ahorita muy muy holgado el tiempo de trabajo, no hay muchas piezas que te pueda este encargar, así que pues ¿qué te parece si haces en la figura del Dinosaurio que me mostraste? Y me dije "Pues perfecto, lo hacemos". Y no se me olvida el trayecto de allá de Ciudad de México aquí a tu casa aquí al Estado de México yo venía pensando. Yo me decía "Guau, ¡por fin lo voy a hacer! ¿Cómo lo voy a hacer, qué voy a utilizar?" Cuando llegué a la casa le dije a mi esposa muy contento "Me han dado luz verde para hacer al T-Rex Xenomorfo, ya lo quiero empezar a hacer, pues qué maneras de hacerlo, de fabricarlo". Quité, puse, rearme, busqué estructuras, luego dije no lo voy a hacer desde cero, lo empecé a hacer desde cero. Son de las pocas piezas que empecé a hacer desde cero, muy entusiasmado. Entonces este, aunque cada figura tiene lo suyo, a partir de esto, que ha sido sobre todo sus variantes. Tengo variantes de esta pieza. por ejemplo. un Espinosaurio, estas no tienen mucho que salieron al mercado como podrás ver usamos piezas del de este mismo dinosaurio, pero hacemos cambios en ciertas partes. Tengo pequeñas figuras también como un Espinosa- un Triceratops, el Triceratops Xenomorfo también, con todas estas estas típicas estructuras de la biomecánica de de Jigger. Y desde luego lo que fue el más reciente, que es el Godzilla Xenomorfo, que también fue algo que anhelaba sacar. Siento que esto es así como que, la segunda pieza que pudiera yo decir: conseguir y algo que me que me llenó mucho. Entonces fue algo que todavía estoy, así como que, debatiendo, pero en realidad creo que aún

sigue siendo esta pieza, la que me ha definido, la que ha definido a partir de ciertos- de un cierto momento, vamos a llamarlo común hito, en mi trabajo dentro del bootleg mexicano.

(S) Ok, muy bien. Marcos se nos acabó el tiempo, te agradezco en serio muchísimo que has accedido esta entrevista. Y pues obviamente a nuestros lectores de BootlegArt, también te lo agradecen.

(M) Muchas gracias a ti Sebastián. Desde luego pues ya sabes estoy aquí a tus órdenes, por cualquier otra charla que puedas, este, poder requerir pues yo, contento. Cualquier otra cosa pues ya sabes aquí tengo muchas cosas que estoy produciendo. Hay varias cosas que vienen en el mercado tengo todavía tengo de este personaje, que he customizado del Preda-Kong. Vienen varias, varias cosas que vamos a poder este sacar, estas nuevas, vienen varios diseños. Y pues te agradezco mucho esta esta oportunidad de poder hablar de esto porque, pues, me encanta, amo mi trabajo. Amo las posibilidades que tiene. Y como te decía, pues realmente es algo que está expandiéndose, poco a poco y que esperemos que pueda llegar a un nivel- así como el que me comentabas, de la recepción que tiene en otros países, como en Inglaterra de lo que se hace. Entonces pues muy agradecidos este Sebastián, y pues ya sabes, aquí estamos a tus órdenes.

(S) Gracias a ti, Marcos.

(M) Gracias.

#### **Anexo 4: Entrevista a Emmanuel Cruz (artista)**

(Sebastian – S): Saludos cordiales, vengo de parte de Marcos Lazcano Ramirez. Mi nombre es Sebastian Lopez, soy un estudiante de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. Me encuentro realizando un proyecto de investigación para el grado de Licenciatura. Realizó un sitio web llamado "BootlegArt" sobre el bootleg mexicano, el cual incluye una galería y un blog. ¿Me permitiría realizarle unas

preguntas con la finalidad de que usted comparta su experiencia como artista en el bootleg y publicarla en el sitio web?

(Emmanuel – E): Hola, que tal, si claro, no sé si pueda ayudarte en algo, mi historia es muy parecida a la de Marcos pero si puedo ayudar claro, manda las preguntas si quieres, saludos.

(S) Ok, muchas gracias. Y por supuesto, ¿cómo le parece más cómodo: que envíe una por una las preguntas o las envíe todas enumeradas de un sólo mensaje?

(E) Si quieres todas juntas y las voy respondiendo por número.

(S) Me parece muy bien. Ahí se las envío.

(S) 1- Denos una introducción de usted. También, ¿puede decir cuál es su nombre o nombre artístico (sí tiene uno)?

2 - ¿Cuántos años tiene realizando piezas Bootleg?

3 - ¿Cómo fue que inició con este arte?

4- ¿Aún conserva su primera pieza? Háblenos de esa experiencia.

5 - ¿Qué o quién le inspiró para desarrollarte en este tipo de arte?

6 - ¿Puede compartirnos su proceso para crear una pieza?

7 - ¿Qué es lo que más te gusta de esta actividad artística?

8 - ¿Hay algún autor que admire por su trabajo como artista bootleg? Sí lo hay, cuente el por qué.

9 - ¿Ha participado en eventos o exposiciones de bootleg?

10 - ¿Cuál es la que considera su mejor pieza?

(E) Res. 1.- Me llamo Emmanuel Cruz, tengo 42 años, hace 7 años me vine a vivir al campo, ahora radico en el estado de México, aunque nací en la CDMX, en el ramo de la escultura algunos me ubican como Modelando sueños, sobre todo por

las redes sociales, hace mucho abrí una cuenta con ese nombre pensando más en que fuera nombre de una empresa o concepto más que en nombre artístico, lo escogí porque me gustó y no había nadie con ese nombre, desgraciadamente con el tiempo hay quienes también lo han usado, pero yo con esa cuenta tengo muchos años, fui el primero en usarlo, en fin, soy el clásico ejemplo del chico que dibujaba en la escuela, yo pensé que me iba a dedicar a eso, pero la vida me llevo a conocer la escultura y literalmente me enamore de este hermoso arte. Nunca estude, abandone la prepa cuando fue la huelga y estuve brincando de trabajo en trabajo, pero duraba poco, no encontraba algo que me gustara, fui guardia de seguridad, obrero etc. Hasta que me topé con la escultura y supe que ese era el camino, es curioso pero el conocimiento que tenía en dibujo lo podía aplicar a la escultura; estuve dos años como amateur hasta que llegó la oportunidad de trabajar para una empresa, ahí conocí materiales y técnicas nuevas, también conocí a un gran amigo, a quien admiro y aprecio no solo como artista si no como persona también, Marcos Lazcano y fue cuando mi camino como profesional comenzó, fue un 19 de septiembre del 2005.

(E) Res. 2.- Ya 17 años, aunque la pandemia vino a modificar muchas cosas, tengo 10 perros en este momento y me es complicado moverme a la ciudad, soy el único que los atiende, y mi cliente de Bootleg está allá, últimamente me he centrado más en piezas para trofeos y ahora mismo estoy haciendo unas piezas basadas en un libro para niños, el autor quiere hacer una exposición.

(E) Res. 3.- Fue algo casual, mi hermana estaba en la secundaria, llevaba el taller de artes plásticas, un día le dejaron hacer una pieza, era un payasito, era una maquetita, la técnica era con engrudo y papel mache, le dieron instrucciones, era hacer una estructura de alambre, le dieron el canon de la figura humana, y forrar esa pieza con papel mache y luego pintarla, me pidió ayuda y me gustó mucho, vi que tenía facilidad y así comencé, hice algunas piezas y se vendieron, un par de años después me llegó la oportunidad en una empresa y la aproveché, me costó muchísimo esfuerzo al principio pero valió la pena.

(E) Res. 4.- No conservo mi primera pieza, recuerdo que me dejaron hacer un torso, brazos y cabeza para luchador articulado, las piernas ya estaban, el torso y brazos me quedaron medianamente bien, pero tenía que hacer un rostro humano, la medida era alrededor de un centímetro de altura, la idea era hacer ese rostro y sacar molde, sacar copias y trabajarlas para hacer varias mascaritas de luchador y así ahorrar tiempo y trabajo. Apenas me estaba adaptando al material y me estaba costando bastante hacer algo que le gustara a el que entonces era mi jefe, en la escultura como en el dibujo, las manos y el rostro tienen un grado alto de dificultad y más en esas dimensiones, aunado en la poca experiencia que tenía entonces, estuve muy cerca de quedarme sin trabajo antes de cumplir el mes; un día llegó el jefe, vio la pieza y me dijo “te aplicas o...” se dio la vuelta y se fue, cabe decir que ya había revisado la pieza varias veces y no le convencía, no recuerdo si fue ese día o al siguiente, pero fue a verme el hermano del jefe, con quien me había entrevistado al principio y quien en realidad me dio la primera oportunidad, me dijo que dejara de trabajar en dar detalle al rostro, me imagino que platicó con su hermano, me dijo “has una máscara de ese tamaño” recuerdo que fue la de místico, en ese entonces estaba en la cúspide; saqué el molde de la cabecita y me puse a hacerla, sabía que era la prueba de fuego, esa pieza decidiría mi futuro en esa empresa. Del rostro lo único que se veía eran los ojos, así que me puse a ello, le puse hasta iris y pupila y le di todo el detalle a la máscara y hasta compré la pintura dorada y plateada para darle color, se veía bonita, la deje en mi escritorio y me seguí con otra de la lista, uno o dos días después subió el jefe al taller, la verdad yo estaba tranquilo, se veía bonita y era lo mejor que podía hacer, si no era suficiente pues ya no estaba en mis manos. Se acercó a mi mesa sin decir nada, vio la máscara, la tomó, se le quedó viendo, me volteo a ver, la volvió a ver y volvió a voltearme a ver, eso sí me puso nervioso, yo lo estaba viendo de reojo, según yo muy concentrado con la chamba, “Y como le hiciste” me pregunto bastante sorprendido, yo tratando de sonar normal y tranquilo le dije “no pus me apliqué” toda esa escena se me quedó grabada, después como satisfecho dejó la pieza y se fue a revisar las de los demás, hacer un rostro de esas dimensiones es muchísimo más complicado que una máscara, cosa que tal vez él no entendía. Después de eso estuve como dos

años dedicado a hacer puros rostros y máscaras de luchadores de esas dimensiones.

(E) Res. 5.- Pues básicamente fue la primera oportunidad de trabajar en la escultura con un sueldo que me llegó, pero una vez que vi que tenía la oportunidad me ilusiono muchísimo, aun se me pone la piel chinita de recordar ese primer día que llegue a la casa después de la entrevista, recuerdo que ese día vi la mole (el personaje de los cuatro fantásticos) pieza que hizo Marcos y dije ¡woww! Ojalá pueda dedicarme a hacer esto, y gracias a dios o al universo, así fue.

(E) Res. 6.- Pues primero es el personaje, imágenes y la mayor cantidad de referencias posibles; luego ver que articulaciones va a llevar el proyecto y donde, luego sacar la proporción para tener claro y a la mano las dimensiones; en este punto y para ahorrar tiempo veo si tengo algún molde de algún proyecto pasado que pudiera adaptarse, a veces se puede usar algo como base, a veces no, se trabaja cada pieza por separado, primero trabajo las articulaciones, es básicamente una rondana y un eje que le da el movimiento, después voy trabajando las formas de cada pieza, formas básicas, voy armando la pieza para darle simetría, equilibrio y estabilidad; una vez ya logrado ésto me voy por los detalles y al final el pulido y detalles finos, lo cuento rápido pero es un proceso muy laborioso.

(E) Res. 7.- Me gusta casi todo, el sentir el material en las manos, darle forma, a veces me sorprendo de los resultados, a veces surgen cosas distintas de lo que había uno visualizado y eso es chido, otras veces me frustra no poder lograr lo que busco pero luego lo logro y todo el esfuerzo vale la pena, la verdad no lo sufro como lo hacía en todos los otros trabajos, el día se me pasa volando, me gusta estar concentrado y estar sumergido en la pieza y cuando la terminas se siente uno orgulloso de lo que puede lograr, no es fácil ni perfecto pero es una representación de lo que uno trae dentro, es muy común proyectarse sin siquiera notarlo.

(E) Res. 8.- Pues tengo que confesar que no conocía ni siquiera el termino hasta que Marcos me comento hace no mucho del movimiento, y honestamente con tanto cachorro y trabajo no me he adentrado en investigar, además aquí no tengo internet y la señal es intermitente, pero desde el primer momento el trabajo de Marcos me

impacto, fui y soy su fan, tuve la fortuna de trabajar junto con él, le aprendí mucho y la verdad dudo mucho que hubiera durado mucho en ese primer trabajo de no haber sido por su apoyo, por lo cual estoy muy agradecido; lo veo como si fuera mi hermano mayor, no se si le agrade la idea pero es lo que hay jeje.

(E) Res. 9.-No, la verdad no, y como te comentaba no estoy muy empapado del movimiento, pero comienzo a ver que es algo que ha estado creciendo y eso me da gusto.

(E) Res. 10.-Pues hay varias que me gustan, escoger una es difícil, probablemente de las piezas bootleg sea el Iron-man Paton o el Buzz Lightyear Paton, hay algunas que hice y que me gustaron mucho y que nunca salieron al mercado por x ó y razón, pero creo que esas podrían ser por las ventas (puedes checarlas en mi perfil, ahí tengo fotos de algunos proyectos).

(S) Gracias, y gracias a usted por su tiempo. Siempre es un honor escuchar las experiencias de la gente involucrada en el bootleg mexicano.