

# Convocatoria Proyectos Juguetoría 2021

<b>Nombre</b>	Vanessa Miranda
<b>Email</b>	toyhoodspain@gmail.com
<b>Teléfono</b>	(+34) 626-354873
<b>Fecha de nacimiento</b>	04/06/1992
<b>¿Cómo conociste esta convocatoria?</b>	A través de un familiar cercano que suele estar muy al día de todas las iniciativas planteadas por Medialab y, al enterarse de Juguetoría, me animó a participar.

## Resumen biográfico

¡Hola! Soy Vanessa Miranda, de aita vasco y mamá madrileña, tengo 29 años y resido actualmente en Madrid. Desde pequeña he estado rodeada de pinceles, pinturas, marcos, lienzos vacíos y vibrantes, debido a que mi madre es artista. Cada poco tiempo cambiábamos la decoración de casa por completo, pintábamos las paredes y rediseñábamos los muebles. Como consecuencia, crecí en un entorno con una atención especial por el diseño, una aceptación constante por el cambio y un espíritu de renovación, innovación y libertad cuya semilla germinaría en mí y daría sus frutos años más tarde.

Con 18 años comencé mi camino estudiando y licenciándome en Publicidad y Relaciones Públicas por la Universidad Pública Rey Juan Carlos. Al terminar, descubrí que mi atención durante las clases y los trabajos universitarios se centraba en la parte más creativa, conceptual y de diseño así que, sin dudar, me preparé y entré en la escuela Artediez a estudiar el grado superior en Ilustración y Artes Plásticas. Fueron dos años de una efervescencia increíble, sentó las bases de mi pensamiento artístico que buscaba siempre ser siempre moldeable, participativo, variable, en definitiva, ¡un juego! Tuve la oportunidad de participar en multitud de proyectos y concursos y, al finalizar mis estudios, gané el Premio Extraordinario de Artes Plásticas y Diseño de la Comunidad de Madrid.

Durante esos años trabajé, al mismo tiempo, en una galería de arte que me permitió nutrirme a su vez de los artistas vivos, nacionales e internacionales del panorama actual.

Mi estilo siguió evolucionando y me acerqué entonces al volumen, las telas, la madera y, de nuevo, ¡el juego! Desde entonces, me dediqué a formarme de manera autodidacta en el oficio de ebanista. Así, iba creciendo como artista entre maderas y libros, pues trabajaba en la preciosa librería madrileña especializada en ilustración y creatividad, Panta Rhei. Estar en contacto directo con grandes ilustradoras e ilustradores y descubrir el maravilloso mundo editorial me impulsó, aún más si cabe, hacia el universo infinito del juego. Y, ¡por fin! todo ello desembocó en la creación desde cero de mi marca de juguetes sostenibles TOYHOOD. Un proyecto en el que he podido aunar diseño, ingenio y valores esenciales. Quiero poner el juego al servicio del pensamiento como motor capaz de trasladar ideas abstractas a juegos tangibles que permitan, literalmente, tocar, probar y experimentar ideas que mejoren nuestro mundo a todos los niveles: personal, social, cultural y medioambientalmente.

## Conocimientos relacionados

Diseño gráfico (programas de edición de Adobe)  
Color

Dibujo e ilustración

Manejo de herramientas tradicionales y eléctricas para trabajar la madera (sierra de calar, taladro de banco, gubias,...)

## **Motivaciones y expectativas**

En primer lugar, es una gran motivación afrontar el desafío que Medialab propone y tratar de dar una respuesta única en sintonía con el objetivo que se requiere y que traslade cuál es mi voz artística.

En segundo lugar, para una artista joven que está trazando su propio camino, es una oportunidad inmensa poder tener a mi alcance el espacio, los recursos materiales, el equipo profesional y el apoyo y el conocimiento compartidos que ofrece Medialab. No habría podido acceder tan fácilmente a un equipamiento profesional tan potente: cortadora láser, fresadora CNC o el asesoramiento de profesionales del sector pedagógico, del diseño y de la fabricación digital.

En tercer lugar, contar con dichos medios y materiales me permite no tener límites, pensar a lo grande y poder crear un prototipo de juego más elevado ya que por mí misma sería más difícil y costoso poder llevarlo a cabo.

Y por último, las sinergias generan siempre ideas más fuertes. Sería precioso que el boceto se convirtiese en realidad a través de un proyecto que aboga por el juego como herramienta para el crecimiento personal y el desarrollo de una sociedad más armónica y respetuosa.

## **Descripción del proyecto**

Una opinión es un valor, un significado, una percepción, que depositamos sobre un objeto o un ser vivo. Esta, a veces, limita el modo en el que vemos o pensamos, es como un filtro que tapa o destapa lo que convive a nuestro alrededor. Pero si somos conscientes de ese filtro, nuestra mirada entonces adquirirá una visión más profunda y liberada.

Para trasladar este concepto abstracto a un juego tangible nos valemos de un cubo de metacrilato con seis caras transparentes de diferentes colores. Esta será la herramienta que actuará como filtro a la hora de construir nuestra realidad.

¿Cómo? A continuación te explicamos la dinámica de juego:

Participantes: cuatro personas por ronda. Se recomienda la participación de perfiles generacionales para enriquecer la dinámica del juego. Generándose píldoras de reflexión a través de personas adultas con ideas más fijas y personas pequeñas con ideas aún por formar.

Objetivo: construir un avatar propio en forma de tótem usando un cilindro de madera que se encuentra en el interior del cubo y en el que introducir tantas piezas de madera como se quiera para representarse. Y, mientras se construye, discernir acerca del color de todos los avatares.

Elementos: un cubo de metacrilato con seis caras (cada una de un color: fucsia, azul, verde, amarillo, naranja y rojo), dos orificios circulares en cuatro de sus caras laterales para poder introducir en ellos las manos y así manipular las piezas sueltas de madera que se encontrarán en su interior. El cubo se mantendrá cerrado durante todo el proceso de desarrollo del juego hasta el final, en el que se podrá abrir gracias a una apertura sencilla en su cara cenital.

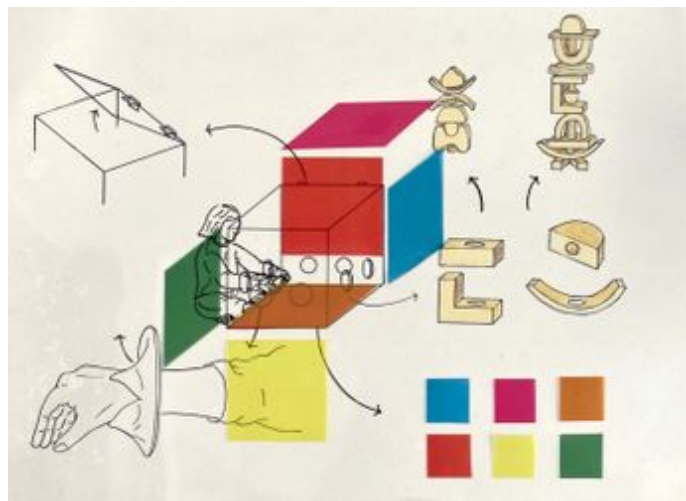
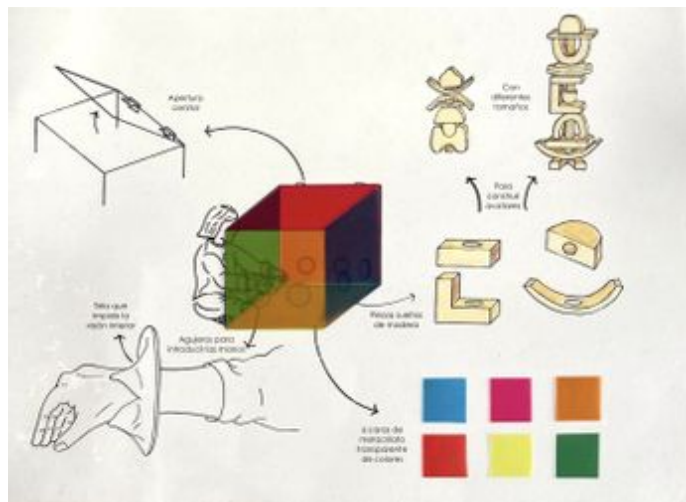
Desarrollo: cada participante reflexiona sobre cómo quiere construirse a través de las piezas de madera. Mientras se construye el avatar propio, se observa también los que se van creando alrededor y, desde ese punto de vista único se cuestiona: ¿qué tienen en común? ¿Se parecen? ¿Son diferentes? ¿La mirada los limita? Cuando todas las personas terminan su avatar, estos se quedan dentro del cubo y se debate acerca de qué representa y qué color es el de cada persona. ¿Están de acuerdo? ¿Coincide la visión propia y la externa? ¿Qué discrepancias se detectan?

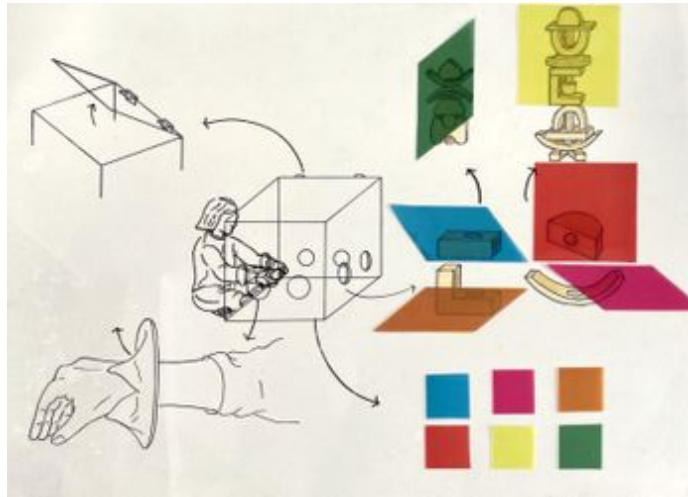
Resolución: se abre el cubo por su parte superior y al sacar los tótems al exterior, se comprueba que ninguno era del color que se pensaba. ¡Eran todos de madera! Durante el proceso de construcción, se creará que el avatar propio y los ajenos son de un solo color, el color del lado del cubo en el que se sitúe el/la participante. El metacrilato ha actuado como filtro de pensamiento y de opinión depositando de antemano un significado, un valor sobre cada persona, limitando así su entendimiento y su visión.

### Descripción del perfil de los colaboradores que requiere el proyecto

Sería interesante disponer de un perfil pedagógico y un perfil social ya que se trata de un juego educativo que aborda un tema, como son los prejuicios y las percepciones, tanto de la propia persona como de la sociedad en la que convive. También contar con otros artesanos que trabajen tanto la madera como el metacrilato y los programas digitales para la impresión en cortadora láser y fresadora CNC sería un gran apoyo a la hora de fabricar el juego.

### Adjuntar archivos





movimiento.avi

### Adjuntar documentación gráfica



dossier\_totem.pdf

### Adjuntar Curriculum Vitae



cv\_vanessa\_miranda.pdf