

# ORBIT



EL ARTE DE  
EDWARD GOREY



CHAT GPT

A Barbie doll with blonde hair, wearing a black and white striped swimsuit and white sunglasses, lying down with her arms raised. She is surrounded by a large, pink, starburst-shaped graphic with a glittery texture.



# Barbie

Barbie is everything.


**WGA**  
STRIKE

JULIO 2023





# CONTENIDO



**5** *La transmedia  
del juguete*

**11** *Nintendo:  
la vanguardia del  
gaming*

**15** *Chat GPT*

**19** *Barbie: The Movie*





**24** WGA Strike

**29** La anatomía de  
la muñeca perfecta

**35** El arte de  
Edward Gorey

**41** Barbie,  
el empoderamiento  
cuestionable

**NUESTRAS  
REDES**



@revista\_orbit



@revista\_orbit



@revista-orbit





# DIRECTORIO

*DIRECTOR EDITORIAL*

**JUAN VILLEGAS R.**

*directoreditorial.ilustre@gmail.com*

*EDITOR EN JEFE*

**ALAN DE LA CRUZ C.**

*publicidad.ilustre@gmail.com*

*DIRECTOR DE PUBLICIDAD*

**CARLOS CHAVEZ V.**

*editorjefe.ilustre@gmail.com*

*JEFE DE DISEÑO EDITORIAL*

**EMILIO AGUILAR**


*diseño.ilustre@gmail.com*

*JEFE DE REDACCIÓN*

**MIGUEL GARFIAS**

*diseño.ilustre@gmail.com*






*Barbie, la muñeca más famosa del mundo se apodera de nuestras páginas este mes con la ola rosa que trae consigo el estreno de su película live action dirigida por Greta Gerwig. En nuestra edición de Julio comprobaras si la vida de plástico es realmente fantástica acercándote a conocer a uno de los productores comerciales más exitosos de la historia, no solo del juguete, sino de la cultura pop misma. Conoce la historia de Barbie a detalle, sus polémicas, su excelente forma de empoderamiento femenino e infantil y como una figura de plástico ha llegado a significar tanto para varias generaciones, todo rodeado del rosa característico del producto estrella de Mattel.*

*Y siguiendo la tendencia juguetera, te acercamos a conocer como las series de televisión de tu infancia fueron capaces de sustentar tus juguetes favoritos de la época y como la televisión funcionó como el escaparate juguetero perfecto de la infancia millennial. En otros temas más sombríos, conocerás el pícaro, lúgubre y divertido arte de Edward Gorey, escritor e ilustrador que inspiró en gran medida a figuras como Tim Burton con un estilo tétrico pero divertido en la literatura. Déjate llevar por la órbita de información geek, publicitaria y en tendencia de nuestra revista este mes, y no olvides decidir que verás primero este verano en cines antes de que termine tu lectura: Barbie u Oppenheimer, la decisión del siglo.*

- Miguel Garfias

# NOTA EDITORIAL






# LA TRANSMEDIA DEL JUGUETE

*Promocionando  
juguetes  
mediante tus programas de televisión favoritos.*





La nostalgia está en todas partes hoy en día, y para quienes añoramos nuestros mejores días allá por los noventa, el uso que la mercadotecnia hace de este factor nostálgico para publicitar cualquier cosa nos hace caer fácilmente en las emociones que esto nos evoca en automático. Para quienes crecimos a finales del siglo pasado, ver cómo las marcas traen de vuelta a personajes y series que marcaron nuestra infancia en toda clase de productos nos han convertido en consumidores fáciles que se dejan llevar por la nostalgia de poseer nuevamente a estos personajes que marcaron una etapa que emocionalmente nos lleva a un lugar feliz y de paz donde nada más importaba.

Recordando esa época, podemos caer en cuenta de cómo entonces la publicidad ya hacía de las suyas respecto a los más chicos de la época, puesto que somos una generación que, sin saberlo, crecimos siendo consumidores de la transmedia de los juguetes más populares de la época, los cuales, sustentaron toda su promoción mediante otros medios, como lo fueron las propias series, caricaturas y animes que daban sentido a la existencia de figuras de acción, juegos de cartas y hasta videojuegos. Sabemos que los 80s y los 90s se caracterizaron por proveer a nuestra generación una serie de joyas de la cultura pop millennial que sin duda marcaron nuestra infancia de juegos como ninguna otra, especialmente en el factor televisivo, que, sin lugar a duda, tuvo una fuerte influencia en nuestra vida temprana.



Pero ¿a qué nos referimos con esto de la Transmedia de los juguetes? Pues básicamente al fenómeno que vivimos de primera mano cuando éramos solo unos pequeños que amábamos ver televisión, y posteriormente, jugar con los juguetes de nuestras series y caricaturas favoritas. Pues eso es precisamente la transmedia, la capacidad que tienen algunos productos de sustentar su existencia en diversos medios ya sea para contar una historia como para dar sentido al producto en promoción, como fue el caso de muchos juguetes millennials, cuya característica principal fue poseer una serie, caricatura o anime detrás que sirvió para promocionarlos en el mercado por medio de un producto audiovisual. Si te suena familiar poseer un juguete que tenía su propia serie o que al ver un anime quisiste poseer su versión jugable, creciste bajo los efectos de la transmedia juguetera.





# TRANSMEDIA NOSTÁLGICA



Si creciste a finales de los 80s o en plena década de los 90s, probablemente la televisión fue parte de tu crianza, misma que se encargó de cultivar ese buen gusto en serie, caricaturas y anime, ya para entonces bastante popular en México. Si fue así, entonces entre tus juguetes, ya fuese original o bootleg, contabas con algún personaje de dichos programas televisivos, siendo esta la principal función de gran parte de los productos audiovisuales dirigidos a jóvenes de la época, donde más que crear una serie de entretenimiento (que pasaría a la historia de igual manera), la intención era sustentar la existencia de las figuras de acción, muñecas, juegos de cartas y toda clase de juguetes que en la televisión mostraban en acción a sus personaje, y que para deleite de todo niño millennial, podrían ser jugables en nuestra propia habitación.

Este fenómeno, conocido como transmedia, garantiza la promoción de juguetes de todo tipo mediante la gran maravilla que fue la televisión, donde proyectar la serie o caricatura que daba vida a personajes como los X-Men o Batman, garantiza la venta de sus figuras de acción de forma automática. El tiempo haría que esta forma de promocionar juguetes se volviese más evidente con la llegada de programas como Yu-gi-oh, el famoso anime que mostraba un juego de cartas que terminó por abarrotar toda casa mexicana, o los famosos Max Steel, figuras de acción multifacéticas (al estilo barbie), que contaba con su propia serie con miras a mantener el juguete en tendencia mediante la televisión.





# JOYAS DE LA INFANCIA

Series como Pokemon, Digimon, Yu-gi-oh!, Las Tortugas Ninja, Max Steel, Gárgolas, He-Man, Thundercats, Transformers, y claro, los Power Rangers, fueron algunas de las series transmedia que buscaban difundir juguetes mediante su formato audiovisual, muchas de las cuales pasarían a ser incluso más relevantes que el producto en cuestión gracias a su popularidad y lo que terminaron representando para toda una generación.

La transmedia no es propia de la televisión; sino un recurso que pueden utilizar otros medios como el cine, la literatura, el cómic o los videojuegos para contar una historia mediante diferentes formatos, productos o partes, armando un universo transmedia tanto como sea posible. A muchos les gusta, a otros no tanto (como suele pasar con Star Wars), pero no podemos negar como puede resultar bastante útil al momento de proporcionar juguetes al mero estilo noventero, garantizando así el consumo de figuras, videojuegos y card games mediante una buena serie, justo como la vieja escuela.





# ¡TE AYUDAMOS A CRECER TU NEGOCIO!

Nos encargamos de asegurar la **contratación oportuna** del talento requerido para mantener el **buen funcionamiento** de tu empresa.

Descubre lo que podemos hacer por ti:



**FORMACIÓN  
EMPRESARIAL**

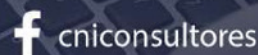
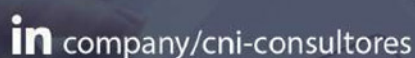
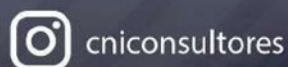


**GESTIÓN  
CORPORATIVA**



**RECLUTAMIENTO**

Conoce nuestros servicios en nuestras redes sociales:





# NINTENDO

## LA VANGUARDIA DEL GAMING

La industria de los videojuegos hoy se revoluciona cada día, con saltos de generación, gadgets, motores gráficos y títulos que dejan bien posicionado a este entretenimiento frente a otros como el cine o la televisión. Las maravillas que ofrece esta industria son casi cosa de magia pura auspiciada por la tecnología, donde podemos disfrutar de cualquier tipo de aventura, carrera o reto virtual en cualquier parte. Hoy, la industria muestra su poderío cada año mediante eventos propios de cada marca como lo hace Play Station o Xbox, donde maravillan al mundo con los más recientes accesorios, mejoras y gadgets para un mejor disfrute del gaming.

Pero, aunque hoy en día la industria está dominada por los monstruos anteriores de los videojuegos, hay un titán detrás que marcó innovación mucho antes de que estas consolas siquiera existieran. Mientras hoy Playstation innova con su portabilidad y X Box pretendió hacerlo con sus sensores de movimiento, Nintendo, el amo absoluto del gaming, ya ejecutiva estas tecnologías y más sin pregonarlo a todo el mundo. Veamos como Nintendo ha marcado la vanguardia en esta industria desde hace ya algunos años.





# UNA INDUSTRIA JAPONESA NACIDA EN JAPÓN



La historia de Nintendo en la industria de los videojuegos es una que ha estado marcada por la innovación y la vanguardia. Desde sus primeros pasos en la década de 1970, la compañía japonesa ha demostrado una y otra vez su capacidad para anticiparse a las tendencias y liderar el camino en el mundo de las consolas de videojuegos.

Una de las primeras grandes innovaciones de Nintendo fue la introducción de la consola NES (Nintendo Entertainment System) en 1983. Con su diseño distintivo y su amplio catálogo de juegos, la NES se convirtió en un fenómeno global y revitalizó la industria de los videojuegos después de la caída del mercado en 1983 conocida como la "crisis de los videojuegos". La NES presentó un controlador de juego ergonómico y un sistema de juego por cartuchos, lo que permitía a los jugadores disfrutar de una amplia variedad de títulos sin necesidad de comprar una nueva consola cada vez.

En 1991, Nintendo lanzó la consola Super Nintendo Entertainment System (SNES), que llevó la experiencia de juego a un nuevo nivel con gráficos mejorados y un sonido más envolvente. La SNES también introdujo el concepto de los juegos portátiles con su accesorio Super Game Boy, que permitía a los jugadores jugar sus juegos de Game Boy en la televisión.



La verdadera revolución llegó en 2006 con el lanzamiento de la consola Wii. Con su innovador controlador de movimiento, la Wii rompió barreras y atrajo a un público mucho más amplio que nunca había jugado videojuegos. El concepto de jugar activamente, moviendo el controlador como una raqueta de tenis o un volante de automóvil, capturó la imaginación de millones de personas en todo el mundo. La Wii demostró que la innovación no sólo radica en el poder gráfico, sino también en la forma en que se jugaba.

Nintendo continuó su legado de innovación en 2012 con el lanzamiento de la consola Wii U. Aunque no fue tan exitosa como su predecesora, la Wii U introdujo el concepto de juego asimétrico, donde un jugador podía usar la pantalla del controlador para tener una experiencia de juego diferente al resto de los jugadores. Esta idea fue posteriormente adoptada por sus competidores.



# INNOVACIÓN ACTUAL

Hablando de sus competidores, tanto PlayStation de Sony como Xbox de Microsoft han seguido los pasos de Nintendo al incorporar características similares en sus propias consolas. PlayStation Move y Kinect para Xbox fueron respuestas directas al éxito del controlador de movimiento de la Wii. Además, tanto Sony como Microsoft han lanzado sus propias versiones de juegos asimétricos y experiencias de realidad virtual, siguiendo el ejemplo de Nintendo.







Sin embargo, a pesar de los esfuerzos de sus competidores, Nintendo continúa liderando la industria de los videojuegos en la actualidad. Su última consola, la Nintendo Switch, ha sido un rotundo éxito desde su lanzamiento en 2017. Con su capacidad de cambiar entre una experiencia de consola de sobremesa y una consola portátil, la Switch ha demostrado una vez más la capacidad de Nintendo para innovar y satisfacer las necesidades cambiantes de los jugadores.

Además, Nintendo ha logrado cautivar a los jugadores con una increíble biblioteca de juegos exclusivos, desde las icónicas franquicias como Mario y Zelda hasta títulos más recientes como Animal Crossing: New Horizons. Estos juegos han generado una base de fanáticos leales y han establecido a Nintendo como un referente en la industria.

Nintendo ha sido pionera en la industria de los videojuegos con sus consolas innovadoras y conceptos de juego únicos. Sus competidores han seguido su ejemplo a imitar algunas de sus características clave. Sin embargo, Nintendo continúa liderando la industria gracias a su enfoque en la innovación constante y la creación de experiencias de juego únicas. Con la exitosa Nintendo Switch y su impresionante biblioteca de juegos exclusivos, Nintendo se encuentra en la vanguardia de la industria de los videojuegos y continúa emocionando a jugadores de todas las edades en todo el mundo.




# CHAT GPT

La inteligencia artificial ha avanzado de manera asombrosa en los últimos años, y uno de los últimos desarrollos más emocionantes es ChatGPT. Este revolucionario modelo de lenguaje creado por OpenAI ha demostrado un potencial sorprendente en la interacción con los usuarios, brindando respuestas coherentes y contextuales a una amplia variedad de preguntas y consultas. Pero ¿cómo funciona exactamente ChatGPT? Este modelo se basa en una arquitectura de transformadores, entrenada con una vasta cantidad de datos de texto para comprender y generar respuestas significativas. Utiliza técnicas de procesamiento de lenguaje natural y aprendizaje automático para interpretar las preguntas y proporcionar respuestas relevantes y coherentes.





The background of the page features a complex, organic pattern of swirling green and teal colors, resembling marbled paper or a microscopic view of a biological specimen. This pattern is framed by a central vertical band of solid light green, which contains the text. At the top and bottom of this central band, there are two vertical bars of a darker green color, creating a symmetrical, columnar structure.

Las posibilidades de ChatGPT son realmente fascinantes. Puedes hacerle preguntas sobre diversos temas, solicitar recomendaciones, obtener información precisa y hasta mantener conversaciones informales. Además, se adapta a diferentes estilos y tonos de conversación, permitiendo una interacción más fluida y natural.

Imagina que tienes dudas sobre un tema en particular, como el diseño gráfico o las últimas tendencias tecnológicas. Con ChatGPT, puedes obtener respuestas detalladas y actualizadas en cuestión de segundos. Incluso, puedes pedirle que genere ideas creativas o te ayude a redactar contenido para tus proyectos. Por ejemplo, si estás trabajando en un artículo sobre diseño gráfico y necesitas inspiración para crear un nuevo logotipo, puedes simplemente preguntarle a ChatGPT: "¿Puedes darme ideas para un logotipo creativo relacionado con el diseño gráfico?" En respuesta, ChatGPT podría sugerir combinaciones de colores llamativas, formas únicas o incluso palabras clave relacionadas con el diseño gráfico que podrían enriquecer tu proceso creativo.

Sin embargo, es importante destacar que ChatGPT tiene sus limitaciones. Aunque ha sido entrenado en una amplia gama de información, no está exento de errores y puede generar respuestas incorrectas o imprecisas en ciertas ocasiones. Por ello, es fundamental utilizar su información como una referencia y complementar con fuentes confiables y verificadas.



En el ámbito del periodismo, ChatGPT ha sido utilizado para ayudar en la redacción de artículos y proporcionar información adicional a los periodistas. Puedes hacer preguntas sobre eventos actuales, datos estadísticos o incluso obtener perspectivas diferentes sobre un tema en particular. Esto permite a los periodistas ahorrar tiempo en la búsqueda de información y en la redacción de sus artículos, brindando una experiencia más eficiente y productiva.

Y ahora, revelamos un pequeño secreto: ¡este artículo mismo ha sido escrito por ChatGPT! Sí, has interactuado con este asombroso modelo de lenguaje en todo momento. ¿No es sorprendente cómo ha logrado adaptarse a tu estilo de lectura y ofrecerte información interesante sobre su propio funcionamiento? Es importante destacar que ChatGPT está diseñado para ser una herramienta complementaria y no reemplazar la creatividad y el criterio humano. Siempre es fundamental mantener un enfoque crítico al evaluar la información proporcionada por este modelo.

En conclusión, ChatGPT marca un hito importante en la interacción con la inteligencia artificial. Su capacidad para comprender y generar respuestas coherentes abre un abanico de posibilidades en diversos campos, desde el periodismo hasta la asistencia en tareas cotidianas. Aunque aún se encuentre en constante evolución, no cabe duda de que estamos presenciando un gran avance en la tecnología del lenguaje natural.

**Nota:  
Este artículo  
fue escrito por  
ChatGPT ;)**



# ¿Qué es lo que hacemos?

Optimizamos la búsqueda del talento humano que necesitas, asegurando la contratación oportuna del talento que requieres para mantener el buen funcionamiento de tu empresa.





# Barlo

Una producción que pretende ser un hi





# Die

to de la cultura pop contemporánea.





Dispuesta a hacer un reset en la cultura Pop contemporánea, la directora Greta Gerwig ha logrado lo que por mucho tiempo se había anticipado con tanto interés: concebir una película Live Action sobre la muñeca más famosa del mundo, Barbie. Y aunque el producto estrella de Mattel no es ajeno al mundo cinematográfico, ya que cuenta con un amplio catálogo de películas animadas, el proyecto de Warner y Gerwig en cuestión va por una vertiente completamente diferente. No es otra película sobre el Cascanueces o el Lago de los cisnes, ni tampoco una que retrata una vida perfecta con Ken, Kelly y otros personajes del lore de Mattel, sino que busca ser un live action que, literalmente, marque un antes y un después en la historia del cine.

¿Cómo podría una película de Barbie ser tan significativa y culturalmente necesaria? Pues, teniendo en cuenta lo que representó la muñeca perfecta en su momento para varias generaciones, hoy podremos ver como este ícono de plástico, fashion icon, profesionista incansable y figura de empoderamiento llega a la gran pantalla en un formato diferente al acostumbrado para Barbie, en una historia que promete mostrar a detalle el mundo de colores vibrantes donde destaca el rosa, donde la comedia, el romance y la diversión están a la orden del día. Con Margot Robbie como la Barbie live action definitiva, ¿qué podría salir mal?

# Life in plastic. it's fantastic.







La idea de llevar a cabo una adaptación live action de la muñeca más famosa del mundo existe desde hace casi una década, un proyecto que fue evolucionando y cambiando de propietario a lo largo de los años hasta llegar a manos de la talentosa Greta Gerwig, quien tras dos éxitos en el cine como directora (*Lady Bird* y *Mujercitas*), regresaría a tomar la dirección de este proyecto tan ambicioso como culturalmente importante. Barbie representa una figura de empoderamiento no solamente femenino, sino también generacional e infantil, un ícono que manifiesta de primera mano a los niños del mundo que las posibilidades para lograr sus propósitos son infinitas. Con esto como punto de partida, la importancia de ver a tal ícono cultural en un medio como lo es el cine era casi una necesidad, y que mejor que mostrarlo con un toque divertido, cómico y estéticamente memorable.







# Una muñeca llena de color

Barbie se caracteriza por el vibrante color rosa que envuelve todo su mundo de plástico y accesorios, acompañado de otras tonalidades que buscarán enriquecer su adaptación live action mediante un increíble diseño de producción del cual ya hemos visto a detalle lo increíble que llega a ser. Recrear el mundo de plástico y colores de Barbie y sus amigos, además de su amplio catálogo de ropa y estilos que la convierten en un ícono de la moda no hacen más que acrecentar las ganas de consumir la propuesta cinematográfica de Gerwig en pantalla. Y aunque gran parte de la película se desarrolla en nuestro mundo (el Mundo real), no evitará que las contrastantes tonalidades noventeras de los accesorios y ropa de Barbie (Margot Robbie) y Ken (Ryan Gosling) aparezcan en pantalla en todo momento, desde los vehículos, hasta sus atuendos, desde el sombrero a sus patines fosforescentes.

Si bien Barbie planea ser un hito cultural en el cine y traer de vuelta los noventa en pleno 2023, su principal competidor en el cine no se lo pondrá sencillo el mismo día de su estreno. Oppenheimer, la nueva cinta de Nolan ya hace que el estreno de Barbie y su película estén a punto de marcar uno de los veranos de cine post pandemia más interesantes y emocionantes de nuestra época, con dos mega producciones tan importantes que nos hará decidir cual ver primero. Con un tráiler prometedor, una campaña publicitaria llena de nostalgia y color y un cast y diseño de producción increíbles, nosotros creemos que sí, veremos Barbie, la película primero.



# WGA Strike

---

ORBIT (Cont'd)

Poniendo en jaque el entretenimiento audiovisual.



Las huelgas no son algo ajeno a la poderosa industria del entretenimiento, en especial para Hollywood y su cine y televisión. En 2007 veíamos como la huelga de guionistas afectaba considerablemente todo material audiovisual en Hollywood dejando en manos de los propios directores y actores el destino de muchas producciones que se vieron afectadas por la ausencia de guionistas en el set de grabación. Y es que, a pesar de que nosotros solo nos dedicamos a consumir películas y series sin preguntarnos qué más hay detrás, hay que conocer un poco más de cómo estas producciones son ejecutadas para entender cómo es posible que una huelga de guionistas y escritores pueda afectar la siguiente película o serie que tanto has esperado.



**WGA**  
WRITERS GUILD AMERICA

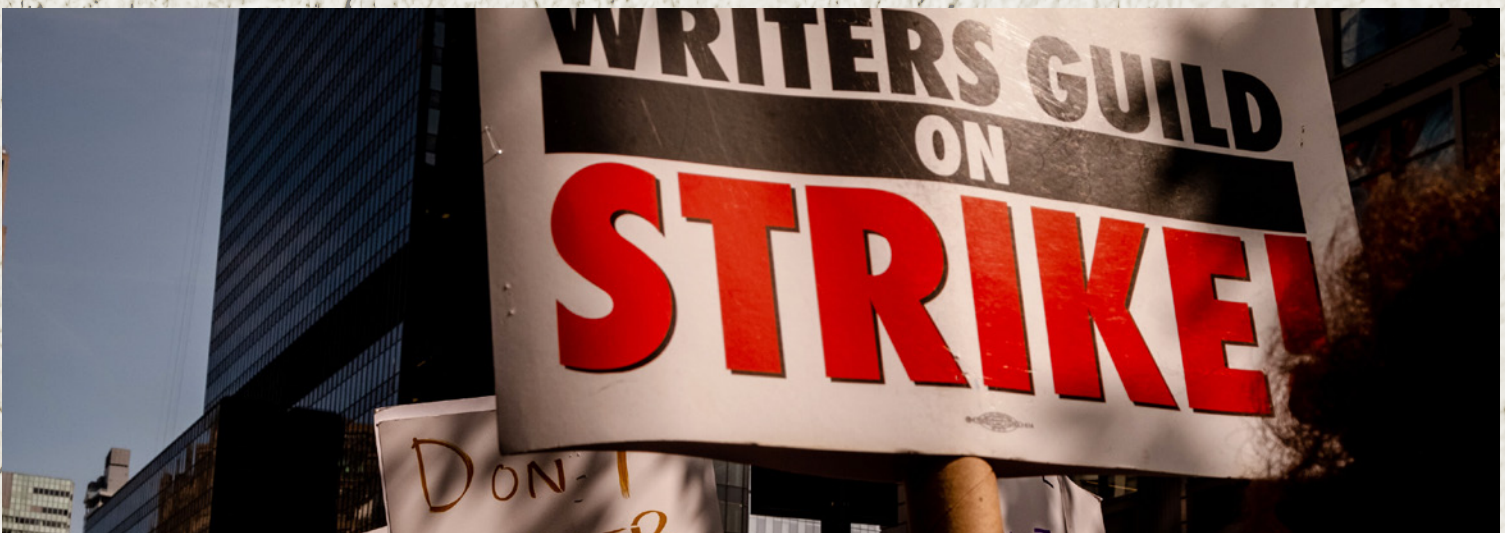
Cuando una película o serie está siendo grabada, existen guionistas en el set listos para hacer las modificaciones necesarias en caso de ser requeridas en tiempo real según esto sea necesario. Aunque un guión haya sido finalizado mucho tiempo antes de comenzar a grabar, no significa que será el definitivo que veremos en pantalla, como todo, siempre van a existir cambios necesarios en busca de un mejor producto. Siguiendo esta realidad, hoy vemos como Hollywood pasa por otra huelga de escritores que sin duda dejará mermada la industria en los años por venir, esta vez no solo afectando al cine y la televisión abierta, sino también al mundo del streaming, una de las principales cuestiones que manifiesta el Sindicato de Guionistas de Estados Unidos (WGA) respecto a la nueva forma de escribir para la televisión.





# WGGA

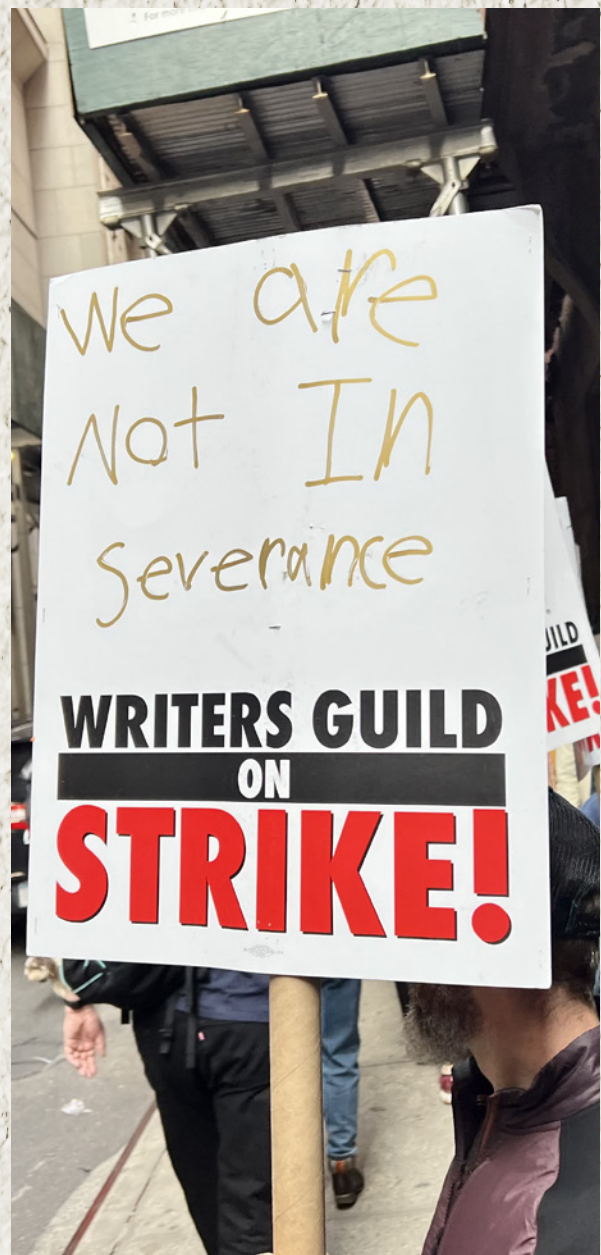
Si bien esta nueva huelga, que estalló el primero de Mayo pasado dejando parado todo proceso de escritura para cine y tv, no tiene como objetivo atacar al streaming, si busca regular ciertos aspectos respecto a tiempos de entrega, cantidad de personas trabajando en las producciones, tema de pago y regalías actualizado, y hacer hincapié al uso de IA al momento de escribir, temas que hasta ahora no se habían planteado y que seguían utilizando esquemas con más de quince años sin reformarse. Y si se detienen las plumas, los lápices, las teclas y los portátiles, se detiene el entretenimiento más poderoso del mundo moderno





# Estallido y repercusiones

Finalmente, al no llegar a ningún acuerdo y mantenerse firmes tanto productoras representadas por la Alianza de Productores de Cine y Televisión como el WGA, la huelga se declaró oficialmente el primero de mayo pasado, deteniéndose totalmente y de manera indefinida la escritura en Hollywood. Ninguna tecla puede escribir nada durante este periodo de incertidumbre, situación que podría generar una crisis de entretenimiento en los próximos meses y que se vería reflejada de forma inmediata según sea el caso. Para los programas de televisión como late shows o de variedades, que requieren del trabajo constante de guionistas, serían los primeros en sentir el impacto al no tener material a mostrar, recurriendo a las repeticiones de programas, o bien, a la improvisación de sus conductores, algo no bien visto por la industria cuando ocurren estos fenómenos.





Mientras tanto, en las series, tanto en la tv abierta como en el streaming, el impacto de la huelga llegaría a manifestarse en los próximos meses, afectando producciones en desarrollo o nuevas temporadas que no podrían encontrar ningún guionista tanto para escribir el material como para reescribir durante las filmaciones; aquí, podríamos ver como consumidores como las series se retrasarán en su estreno algunos meses, dependiendo de cómo resulte el fin de la huelga (si es que ocurre). Por su parte el cine recibe el golpe más fuerte por su repercusión millonaria. Si bien puede contener de mejor forma la crisis recalendarizando sus estrenos, el impacto de un 2024 sin películas en el cine podría representar una verdadera crisis económica para Hollywood similar a lo que la pandemia trajo consigo, y esto a tan solo dos años de aquel desastre.

Sin duda se vienen tiempos difíciles y oscuros para el entretenimiento audiovisual en todas sus presentaciones, y como principales consumidores de Hollywood y su industria, pronto tendremos que recurrir a esperar largas esperas para ver nuevo material televisivo, de streaming y cinematográfico. Podríamos pensar que estas cuestiones son ajenas a nosotros como audiencia o como personas, pero quedarnos sin nada que ver en una era donde todo es inmediato y necesario para nuestro entretenimiento, podría significar una era de completa locura donde no nos queda más que rezar por que ambas partes lleguen a un acuerdo lo antes posible si queremos ver esa nueva temporada, esa nueva serie, o esa película prometida por Hollywood el próximo año.

# WGA ON STRIKE





y

1.00

0.88

0.75

0.63

0.50

0.38

0.25

0.13

0.00

-0.13

-0.25

-0.38

-0.50

-0.63

-0.75

-0.88

-1.00

-15.71

-14.33

-12.96

-11.58

-10.21

-8.84

# LA ANATOMÍA DE LA MUNECA PERFECTA



# EL DISEÑO, LAS CONTROVERSIAS Y EL ÉXITO DE UNA MUÑECA ICÓNICA.

Life in plastic, it's fantastic. Desde su creación en 1959 por Ruth Handler, la muñeca Barbie ha dejado una huella imborrable en la industria de los juguetes. A lo largo de los años, ha sido objeto de diversas controversias, pero también ha alcanzado un éxito sin igual. En este artículo, exploramos el diseño de Barbie, las polémicas que la han rodeado y las razones fundamentales de su triunfo, poniendo énfasis en su apariencia estética, su moda y las profesiones que ha representado.





# DISEÑO INNOVADOR = CONTROVERSIAS

Uno de los aspectos más destacados de Barbie es su diseño estético. Desde sus inicios, Barbie rompió con los estándares convencionales de belleza en las muñecas de la época. Con su cabello rubio, ojos azules y figura esbelta, Barbie personificaba una imagen de feminidad y elegancia. Su diseño único y su encanto inmediato la hicieron destacar entre las demás muñecas del mercado. Sin embargo, este diseño también ha sido objeto de controversia.

La apariencia física de Barbie ha sido criticada por promover estándares de belleza poco realistas y potencialmente dañinos para las niñas. Su figura esbelta y sus proporciones desproporcionadas han sido señaladas como posibles generadoras de baja autoestima y problemas de imagen corporal. Aunque Mattel ha introducido diferentes tipos de cuerpo y tonos de piel en la línea de productos en años recientes, la controversia persiste. Es importante abordar estos problemas y promover una diversidad de cuerpos y bellezas para fomentar una imagen corporal positiva.





# ÍCONO DE LA MODA

A pesar de las controversias, Barbie ha alcanzado un éxito fenomenal. Una de las razones fundamentales es su relación con la moda. A lo largo de los años, Barbie ha sido un ícono de estilo y tendencia. Sus armarios repletos de ropa, accesorios y zapatos han permitido a las niñas explorar y experimentar con diferentes estilos y expresar su creatividad. Barbie ha sido una plataforma para la imaginación y la moda, inspirando a generaciones de jóvenes a descubrir su propio sentido del estilo.





# EMPODERAMIENTO FEMENINO



Otro factor determinante en el éxito de Barbie ha sido su capacidad para representar una amplia gama de profesiones y roles. Desde sus primeros días, Barbie ha desempeñado diversos oficios, desde médica y astronauta hasta abogada y chef. Esta versatilidad ha permitido que las niñas sueñen en grande y se vean a sí mismas como capaces de lograr cualquier cosa. Barbie ha sido un ejemplo inspirador de empoderamiento y ha desafiado los estereotipos de género al mostrar a las mujeres en roles tradicionalmente masculinos.

Es importante destacar que, a lo largo de los años, Barbie ha evolucionado para reflejar una mayor diversidad e inclusión en sus productos. Ha introducido muñecas de diferentes etnias y tonos de piel, y ha promovido mensajes de aceptación y positividad corporal. Mattel ha trabajado en colaboración con organizaciones y expertos para fomentar una imagen más realista y saludable de Barbie, enfocándose en el empoderamiento y la autoestima de las niñas.

Barbie ha dejado una marca indeleble en la industria de los juguetes. A pesar de las controversias, su diseño estético, su moda y su representación de profesiones han sido factores clave en su éxito. A medida que Barbie continúa evolucionando y adaptándose a las demandas cambiantes de la sociedad, es fundamental que siga trabajando en la promoción de una imagen corporal positiva y en la inclusión de diversidad, para que siga siendo una fuente de inspiración y diversión para las niñas de todo el mundo.





# ¡TE AYUDAMOS A CRECER TU NEGOCIO!

Nos encargamos de asegurar la **contratación oportuna** del talento requerido para mantener el **buen funcionamiento** de tu empresa.

Descubre lo que podemos hacer por ti:



**FORMACIÓN  
EMPRESARIAL**

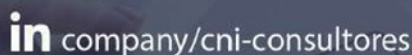
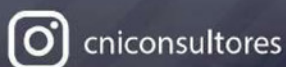


**GESTIÓN  
CORPORATIVA**



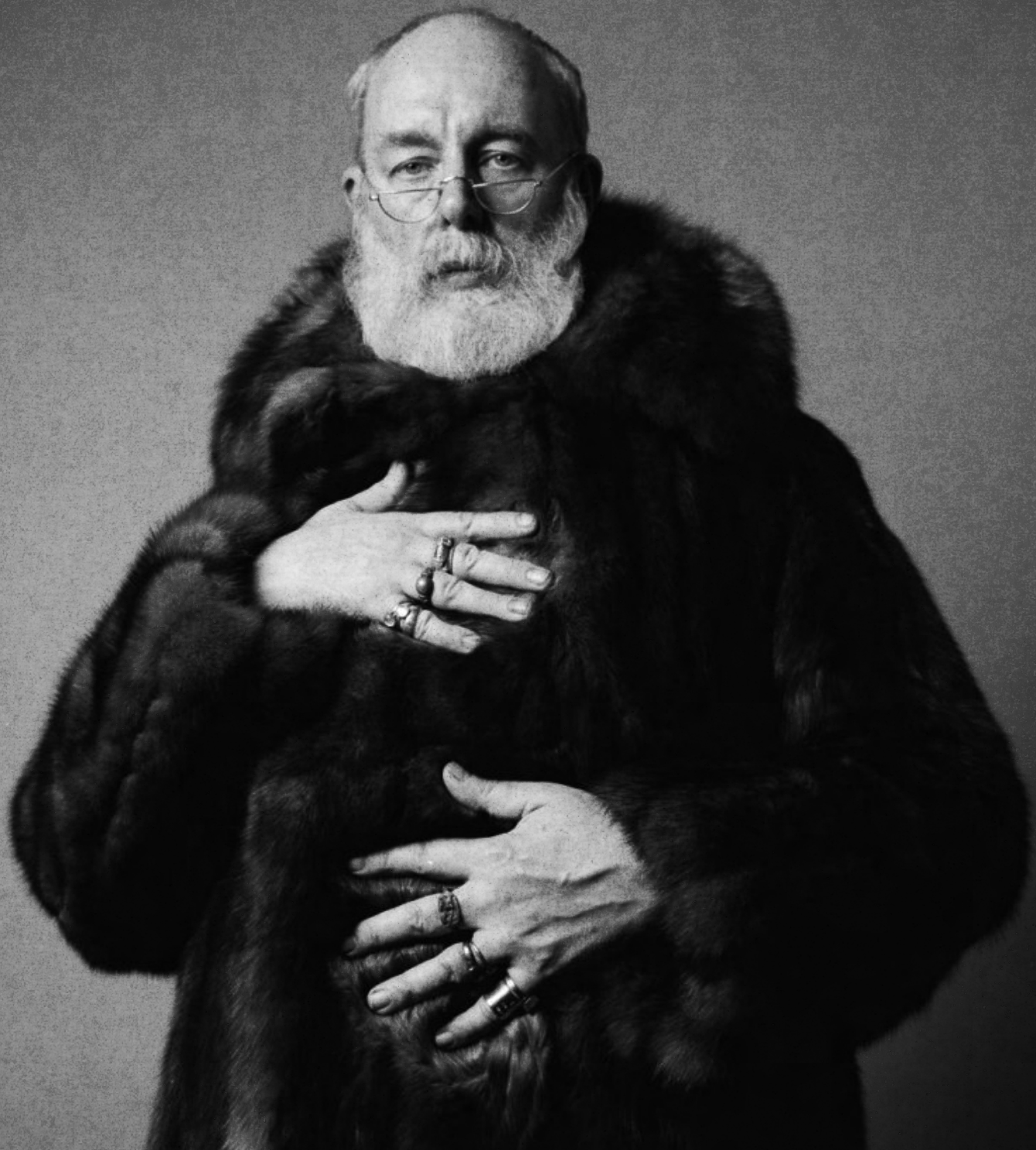
**RECLUTAMIENTO**

Conoce nuestros servicios en nuestras redes sociales:





*EL ARTE DE*  
**EDWARD GOREY**





# HISTORIAS MACABRAS Y LLENAS DE HUMOR EN BLANCO Y NEGRO.

Las historietas ofrecen al artista una forma concisa de expresar lo que hay que contar, ya sea esto en el sentido humorístico como para expresar lo macabro, o en algunas ocasiones, expresando ambas formas en una sola serie de ilustraciones tan divertidas como inquietantes, de las cuales resalta un estilo sumamente lúgubre como peculiar que sólo podría venir de una persona. No nos referimos al trabajo del mítico Charles Addams y su extravagante familia ícono de las viñetas; ni tampoco hablamos del melancólico director de cine Tim Burton, quien se caracteriza precisamente por estos detalles en sus personajes, películas e ilustraciones.

No, hablamos de alguien que vino antes que Burton y después de Addams, un artista extravagante y solitario que hizo historia en las artes por su vanguardia macabra y divertida, donde las ilustraciones en blanco y negro llenas de achurado, historias cortas pero llenas de personajes divertidos e icónicos, y decenas de libros autopublicados lo convirtieron en un referente de lo tétrico. Edward Gorey es su nombre, un artista que veía en la vida cotidiana algo altamente desconcertante, y que, por ello, usó su ilustración para remediarlo un poco con tintes lúgubres y divertidos.



# ANTES DE

Muchos atribuyen el estilo macabro, blanco y negro, escalofriante y gótico al director de cine Tim Burton, quien desde los años 80's viene manejando el estilo lúgubre en sus producciones, que, si bien lo identifican dentro de la industria, no ha sido el único ni el primero en aplicar esta estética espeluznante en el medio creativo. El director ha dicho que se ha inspirado en otros artistas de índole similar, como el famoso caricaturista de historietas Charles Addams, famoso creador de la Familia Addams (a la cual recientemente ha hecho una adaptación en formato televisivo), como en otro gran ilustrador y escritor del siglo XX, un personaje que sin duda podremos entender porque Burton es como es.

El artista en cuestión es el ya mencionado Edward Gorey, escritor e ilustrador de cultura, un personaje solitario como extravagante, amante de los gatos, los libros, el teatro y la ilustración. Nacido en Chicago en 1925, Gorey creció con una afición por lo extraño del mundo, lo tétrico, la fantasía y el terror. Cuando tuvo oportunidad, comenzó a experimentar con su ya característico estilo de ilustración del cual no siempre estuvo muy de ser funcional debido a que no se formó como él pensaba debió haberse instruido en las artes, al sólo cursar un semestre en el Chicago Art Institute.

# BURTON EXISTIÓ GOREY



©Edward Gorey





## UN ESTILO LÚGUBRE Y DIVERTIDO

Para cuando tuvo oportunidad de ilustrar de forma profesional, comenzó a trabajar en portadas de clásicos como Drácula de Bram Stoker, época donde aprendería el propio oficio editorial, para después, comenzar su maravillosa carrera auto publicándose, llevando sus escritos al plano ilustrado en bellas ediciones empastadas. La característica principal de Gorey fue su estilo de ilustración, lleno de personajes alargados, flacuchos, pálidos, regordetes, estirados, en fin, en formas pocas convencionales que llevaban lo peculiar a un nivel interesante gracias a su detallado estilo artístico apoyado fuertemente en el uso de tonos blancos y negros y del uso de achurados.







# EDWARD

Entre sus más de 100 obras publicadas, Edward Gorey aplicó una estética tétrica que se mezclaba a la perfección con historias divertidas con aire infantil, aunque su público fuese otro. Este estilo que hoy muchos asociamos a Burton marcó una prolífica carrera llena de obras literarias hoy consideradas tesoros, entre lo que destaca también su participación como artista en obras de teatro como lo fue en el decorado de la puesta en escena de Drácula en 1977. Y aunque su legado artístico y literario es corto en cuanto a extensión, destacándose muchas veces por cuentos breves o poemas divertidos y lúgubres, la obra de Gorey hoy es un tesoro que todo amante del estilo victoriano, gótico y tétrico debe tener al menos en su biblioteca.

Su figura personal se rodeaba de misterio, algo propio de un artista que prefería la reclusión con sus libros, sus gatos y su ilustración a tratar con el mundo real tan desconcertante como solía decir. Su surrealismo lúgubre y macabro hoy es un referente de este estilo, colocándose entre los grandes de la ilustración del siglo XX como un artista casi olvidado pero que merece su lugar entre los genios de lo extravagante y melancólico.

# GOREY









# BARBIE

## EL EMPODERAMIENTO CUESTIONABLE

La industria de los juguetes es una de las más poderosas del mundo comercial, repleta de toda clase de artículos para el entretenimiento de los más pequeños, quienes encuentran en muchas ocasiones en los juguetes que marcarán su infancia algo más que sólo un medio de diversión digno de la inocencia de sus mentes, sino un modelo de inspiración que determinará en los próximos años un rol a seguir. Si un pequeño crece jugando con coches, probablemente su pasión por los vehículos se convertirá en una realidad futura que lo llevará a inmiscuirse en el mundo automotor en sus múltiples aspectos.





Aunque suene muy hetero normado, para las niñas por otro lado, el crecer jugando con muñecas, como lo es la muñeca estrella de Mattel, Barbie, ellas crecerán siguiendo este rol de empoderamiento femenino que les repite un mensaje de consistencia y metas alcanzables “ser lo que quieras ser”. Barbie representa la forma definitiva de modelo a seguir para las niñas desde hace más de 60 años, ofreciéndoles, además de interminables horas de juego, la posibilidad de soñar con ser toda clase de profesionistas mediante la inspiración misma de su muñeca, quien desde 1959 cambió la forma de interpretar la presencia de un juguete en la infancia, pasando de ser un simple medio de diversión y juego a inspirar realmente un rol a seguir en el futuro.

Pero, así como Barbie inspira capacidades, empoderamiento y moda, también está llena de controversia y cuestionabilidad por parte de su apariencia física, pues, así como puede llegar a inspirar a una niña a ser astronauta o presidenta, también ha llegado a promover estándares de belleza dignos de la imposibilidad anatómica, que por muchos años hicieron que las niñas del mundo crecieran con ideas erróneas sobre su cuerpo en la búsqueda de alcanzar medidas imposibles y poco saludables, donde la perfección y la belleza significaban largas piernas, cabello rubio, maquillaje, piel blanca y busto prominente y cintura ajustada. Hablemos entonces de cómo la muñeca más famosa del mundo, el gran producto estrella de la juguetera Mattel, posee esta dualidad que afortunadamente hoy en día ha tomado una dirección más adecuada a nuestros tiempos.





La creadora de la mítica muñeca es Ruth Handler, esposa del cofundador de Mattel Elliot Handler, a quien propusiera allá por 1959 la revolucionaria idea de una muñeca que representa la vida de una mujer adulta llena de posibilidades profesionales, desde carreras como la medicina o la enseñanza docente, hasta ser todo un icono de la moda desde entonces. Su idea surgió cuando vio en un viaje a Alemania una muñeca más enfocada a una mujer adulta que a una niña pequeña, y por otro lado, la tendencia de su hija Barbara (de donde proviene el nombre de Barbie) de jugar con tendencias más adultas y gustar por cambiar de ropa a sus muñecas constantemente. El éxito de la idea de Ruth se daría por sí sólo, llegando a marcar un legado de muñecas que se mantiene hasta hoy en día, con más de 165 profesiones diferentes, miles de vestimentas y atuendos, vehículos, casas y otros accesorios complementarios que hacen de la marca Barbie, toda una franquicia invaluable dentro de la industria y para la cultura pop contemporánea.

# Una muñeca diferente

Si bien Barbie se caracteriza por promover un espíritu en las niñas para cumplir sus sueños y metas profesionales con sus múltiples versiones y la figura de una mujer imparable en el mundo contemporáneo, este empoderamiento se vio contrarrestado a finales del siglo XX con las polémicas sobre la apariencia física de Barbie, quien poseía, además de sus rasgos caucásicos, una figura de proporciones imposibles y poco saludables, que terminaron por marcar las mentes de miles de niñas hasta entonces. Si bien Barbie inspira a romper paradigmas profesionales y de rol femenino, su apariencia contradecía lo anterior y motivaba una incongruencia que tal vez para las niñas no parecía relevante, pero que, al crecer, fue evidente que para lograr lo anterior muy probablemente también tenían que poseer la apariencia "perfecta" de Barbie, algo que terminaría por confundir a las niñas ahora adultas.

Contro-  
versial  
figurado  
modelo





Esta incongruencia entre empoderamiento femenino y belleza terminaría por conflictuar el desarrollo de la marca y de la muñeca misma, la cual, con la entrada del nuevo milenio y los nuevos ideales sobre aceptación, diversidad e inclusión, el concepto de Barbie se vería revolucionado en gran medida. La figura clásica de Barbie cambió a una más realista, donde se agregaron más tamaños y formas corporales para darle variedad al canon realista de cuerpo humano en busca de que los niños pudiesen identificarse hoy en día con la muñeca y sus personajes. Sumado a esto, Barbie se diversificó en el tema de etnias, donde no solamente existía la Barbie caucásica y la afrodescendiente, sino que hoy existen muñecas con rasgos asiáticos, latinos y polinesios.



La eterna controversia de una Barbie que prometía el éxito a costa de un cuerpo perfecto e inalcanzable hoy parece haber llegado a un final con las nuevas colecciones de la marca, con muñecas que incluyen a Barbie y a Ken en distintos cuerpos, profesiones, siguiendo ciertos movimientos y pertenecientes a diversas etnias. Barbie sin duda es uno de los juguetes más importantes de la historia juguetera y de la cultura popular de nuestra época, un estandarte de empoderamiento y diversidad hoy en día, que, si bien en un comienzo y en parte de su historia se vio comprometida con conceptos arcaicos y hasta machistas, hoy simboliza una herramienta para los más pequeños para creer en algo y lograrlo en un mundo lleno de posibilidades.


# Barbie











**H**

JULIO2023

**I**

**B**

**R**

**O**



ORBIT  
ORBIT  
ORBIT  
ORBIT  
ORBIT  
ORBIT  
ORBIT  
ORBIT  
ORBIT  
ORBIT