

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

INVESTIGACIÓN. El arte kawaii como un elemento fundamental en las transformaciones ilustrativas de personajes por Jerrod Maruyama

ESTRATEGIA. Rediseño de identidad corporativa y material informativo y promocional para Fundación Guatefuturo
PROYECTO DE GRADO

MICHELLE GÁLVEZ DEL CID
CARNET 12745-10

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, FEBRERO DE 2016
CAMPUS CENTRAL

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

INVESTIGACIÓN. El arte kawaii como un elemento fundamental en las transformaciones ilustrativas de personajes por Jerrod Maruyama

ESTRATEGIA. Rediseño de identidad corporativa y material informativo y promocional para Fundación Guatefuturo
PROYECTO DE GRADO

TRABAJO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE
ARQUITECTURA Y DISEÑO

POR
MICHELLE GÁLVEZ DEL CID

PREVIO A CONFERÍRSELE

EL TÍTULO DE DISEÑADORA GRÁFICA EN EL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADA

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, FEBRERO DE 2016
CAMPUS CENTRAL

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

RECTOR: P. EDUARDO VALDES BARRIA, S. J.
VICERRECTORA ACADÉMICA: DRA. MARTA LUCRECIA MÉNDEZ GONZÁLEZ DE PENEDO
VICERRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y PROYECCIÓN: ING. JOSÉ JUVENTINO GÁLVEZ RUANO
VICERRECTOR DE INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA: P. JULIO ENRIQUE MOREIRA CHAVARRÍA, S. J.
VICERRECTOR ADMINISTRATIVO: LIC. ARIEL RIVERA IRÍAS
SECRETARIA GENERAL: LIC. FABIOLA DE LA LUZ PADILLA BELTRANENA DE LORENZANA

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

DECANO: MGTR. CRISTIAN AUGUSTO VELA AQUINO
VICEDECANO: MGTR. ROBERTO DE JESUS SOLARES MENDEZ
SECRETARIA: MGTR. ALICE MARÍA BECKER ÁVILA
DIRECTORA DE CARRERA: MGTR. ANA REGINA LÓPEZ DE LA VEGA

NOMBRE DEL ASESOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN

LIC. ERICKA NATALIA HERRERA HERRERA

TERNA QUE PRACTICÓ LA EVALUACIÓN

MGTR. PATRICIA DEL CARMEN VILLATORO CASTILLO DE PAZ
LIC. MARCELO ARDÓN BOLAÑOS
LIC. SERGIO JOSÉ DURINI SERRANO



Reg. No. DG.0032

Departamento de Diseo Gráfico de la Facultad de
Arquitectura y Diseo a los siete días del mes de Noviembre
de dos mil quince.

Por este medio hacemos constar que el(la) estudiante **GALVEZ DEL CID, MICHELLE**,
con carné **1274510**, cumplió con los requerimientos del curso de Elaboración de
Portafolio Académico. Aprobando las tres áreas correspondientes.

Por lo que puede solicitar el trámite respectivo para la Defensa Privada de Portafolio
Académico, previo a optar el grado académico de Licenciado(a).


Lic. Claudia Aquino
Asesor Proyecto de Investigación


Lic. Ericka Herrera
Asesor Proyecto Digital


Lic. Dania Mollinedo
Asesor Proyecto de Estrategia



Orden de Impresión

De acuerdo a la aprobación de la Evaluación del Trabajo de Graduación en la variante Proyecto de Grado de la estudiante MICHELLE GÁLVEZ DEL CID, Carnet 12745-10 en la carrera LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, del Campus Central, que consta en el Acta No. 035-2016 de fecha 2 de febrero de 2016, se autoriza la impresión digital del trabajo titulado

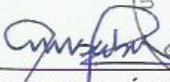
INVESTIGACIÓN. El arte kawaii como un elemento fundamental en las transformaciones ilustrativas de personajes por Jerrod Maruyama.

ESTRATEGIA. Rediseño de identidad corporativa y material informativo y promocional para Fundación Guatefuturo.

Previo a conferírsele el título de DISEÑADORA GRÁFICA en el grado académico de LICENCIADA.

Dado en la ciudad de Guatemala de la Asunción, a los 12 días del mes de febrero del año 2016.




MGTR. ALICE MARÍA BECKER ÁVILA, SECRETARIA
ARQUITECTURA Y DISEÑO
Universidad Rafael Landívar



El arte kawaii como un elemento
fundamental en las transformaciones
ilustrativas de personajes por Jerrod
Maruyama.

Trabajo de investigación

Michelle Gálvez
1274510

RESUMEN

En Japón inició una tendencia en la cual las personas optaron por la palabra “kawaii” para referirse a cualquier objeto, animal o persona que tuviera aspecto tierno, mostrando un aspecto similar al de un bebé. Inicialmente la palabra era usada únicamente por mujeres adolescente y niños, pero luego su uso en la industria fue tan potente, de tal forma que se convirtió en parte de la cultura japonesa, en la cual hasta los hombres llegaron a implementarlo en sus conversaciones. Fue aplicado en varios aspectos cotidianos, como lo que sería la vestimenta, accesorios, peluches, hasta que llegó a la creación de personajes, iniciando con lo que sería “Hello Kitty”.

Gráficamente el estilo kawaii abarca una serie de elementos característicos los cuales logran definirlo y diferenciarlo de los demás. Estos factores consisten en una paleta de colores, inicialmente pastel, aunque no siempre, así como el tipo de construcción que tienen sus personajes y siempre a través de sus expresiones y proporciones transmitir al espectador ternura, mientras más aparente el aspecto de un bebé, mas tierno y mas kawaii será.

En el estado de California, Estados Unidos, Jerrod Maruyama, quien actualmente trabaja como ilustrador freelance a tiempo completo para empresas como: Disney, DreamWorks, Warner Bros, Facebook, Nickelodeon, Hasbro, Mattel, entre otros.

En sus ilustraciones logra captar la esencia infantil de diferentes personajes de estas marcas, dándoles así un toque tierno y original que no solo atrae al sector infantil, si no también a los adultos. Sus ilustraciones son una transformación entre un personaje existente a lo que es el estilo Kawaii, dando así como resultado una fusión única y llamativa que logra cautivar al espectador.

Actualmente en “Wonderground Gallery”, ubicada en Anaheim, California, son expuestas las ilustraciones de sus personajes de Disney, los cuales se encuentran impresos en productos como: playeras, tazas, postales, mochilas, protectores de teléfono, entre muchos accesorios más.

Jerrod maruyama es reconocido por sus personajes tiernos publicados a través de tal galería y en su página web y de facebook. Él ha creado estos personajes para lograr transmitir lo positivo de la vida, y poder dibujar una sonrisa en las personas al observar sus ilustraciones.

ÍNDICE

2. Planteamiento del problema	5
3. Objetivos	8
4. Metodología	10
4.1 Sujetos de estudio	11
4.2 Objetos de estudio	13
4.3 Instrumentos	17
4.4 Procedimiento	19
5. Contenido Teórico y experiencias desde diseño	21
Ilustración	22
Tendencias	22
Géneros y estilos	27
Técnicas	31
Color	35
Tono	37
Saturación	37
Valor	37
Contraste	38
Gradiente	38
Bocetaje	39
Personajes	41
Personaje Infantil	45
Kawaii	46
6. Descripción de resultados	54
7. Interpretación y Síntesis	77
8. Conclusiones y recomendaciones	90
9. Referencias	94
10. Anexos	96

INTRODUCCIÓN

Actualmente en el campo de ilustración de diseño gráfico existen diferentes tendencias y estilos que han optado los diseñadores para aplicar en sus proyectos. De igual forma sucede con la elaboración de personajes.

A lo largo de la historia se ha observado la evolución que han tenido los personajes animados, tanto en su construcción, como en lo que son sus acabados y técnicas utilizadas.

Desde hace unos años en Japón inició una tendencia en la cual las personas adquirieron la palabra “kawaii” para referirse a cualquier objeto, animal o persona que tuviera aspecto tierno. Su uso fue tan potente, de tal forma que se convirtió en parte de la cultura japonesa, fue aplicado en varios aspectos cotidianos, como lo que sería la vestimenta, accesorios, peluches, hasta que llegó a la creación de personajes, iniciando con lo que sería “Hello Kitty”.

Gráficamente el estilo kawaii abarca una serie de elementos característicos los cuales logran definirlo y diferenciarlo de los demás. Estos factores consisten en una paleta de colores, inicialmente pastel, aunque no siempre, así como el tipo de construcción que tienen sus personajes y siempre a través de sus expresiones y proporciones transmitir al espectador ternura.

En el estado de California, Estados Unidos, reside Jerrod Maruyama, quien actualmente trabaja como ilustrador freelance a tiempo completo para empresas como: Disney, DreamWorks, Warner Bros, Facebook, Nickelodeon, Hasbro, Mattel, entre otros.

En sus ilustraciones logra captar la esencia infantil de diferentes personajes de estas marcas, dándoles así un toque tierno y original que no solo atrae al sector infantil, si no también a los adultos. Sus ilustraciones son una transformación entre un personaje existente a lo que es el estilo Kawaii, dando así como resultado una fusión única y llamativa que logra cautivar al espectador.

La investigación se basa en el proceso creativo y técnico utilizado por Jerrod Maruyama para lograr con éxito las transformaciones de un personaje original a uno kawaii, así como definir como logra plasmar rasgos infantiles en estos personajes sin alterar su esencia original, de tal forma que resultan atractivos para el sector infantil y adulto.

El proceso consistió en una serie de entrevistas a expertos en el tema, así también como una evaluación a diferentes piezas realizadas por Jerrod Maruyama. De tal forma que se logró definir su estilo, las técnicas utilizadas, así como los rasgos que toma en cuenta para realizar sus personajes.



2

PLANTEAMIENTO
DEL
PROBLEMA

PLANTEAMIENTO

Según la Universidad de Concepción de Chile (2013), el diseño gráfico se divide en varias disciplinas las cuales consisten en proyectar, realizar y transmitir lo que es comunicación visual de una manera clara y determinada.

Idep Barcelona (2014), menciona que actualmente el diseño gráfico se encuentra bastante ligado a lo que es la ilustración, ya que es una técnica dentro de la creación contemporánea, que contiene su propio lenguaje visual y mantiene una relación directa con el consumidor. Por lo que se ha vuelto vital para elaborar proyectos comunicativos innovadores.

En el transcurso de los años, la ilustración y el desarrollo de personajes han progresado y se han expandido diferentes estilos y técnicas alrededor del mundo, dentro estas existe el tipo "Kawaii". Giraldo (2011) menciona que "Kawaii" es un adjetivo del idioma japonés, a lo cual se traduce al español como algo "lindo" o "tierno". Normalmente se usaba para describir la ternura de un bebé o animal, pero actualmente el término se ha ampliado a una variedad de cosas y se caracterizan por tener cabezas sumamente grandes en comparación a su cuerpo y expresiones que comunican alegría y diversión, según Christopher (2010).

Charuca (2010), comenta que paralelamente a la ilustración que va orientada hacia el público infantil, ha surgido una nueva corriente artística de diseñadores que manejan el lenguaje kawaii como medio de expresión. Entre estos

artistas se encuentra Jerrod Maruyama, que reside en California y se graduó de diseñador gráfico de la Universidad San Jose State. En sus inicios trabajó como director de arte para empresas como: Computer Curriculum Corporation, SCORE!, Riverdeep y Kaplan, en donde supervisó la producción de animaciones educativas e ilustraciones; y actualmente trabaja como ilustrador freelance a tiempo completo para empresas como: Disney, DreamWorks, Warner Bros, Facebook, Nickelodeon, Hasbro, Mattel, entre otros.

Jerrod Maruyama en sus ilustraciones logra captar la esencia infantil de diferentes personajes de estas marcas, dándoles así un toque tierno y original que no solo atrae al sector infantil, si no también a los adultos. Sus ilustraciones son una transformación entre un personaje de estilo realista, animado, etc. a lo que es el estilo Kawaii, dando así como resultado una fusión única y llamativa que logra cautivar al espectador.

Por ese estilo peculiar que mantiene, Wonderground Gallery de Disney, lo contactó para exponer sus trabajos en la exposición de Junio del 2012. Desde ese entonces las ilustraciones de Maruyama han sido reconocidas mundialmente y en la actualidad Wonderground Gallery vende sus piezas impresas en tazas, mochilas, playeras, pines, entre otros.

Como aporte al diseño gráfico en Guatemala, cabe destacar que para poder sobresalir como ilustrador no se necesita crear personajes nuevos e imaginarios, actualmente existen muchos personajes y caricaturas las cuales uno puede tomarlas y aplicarles el estilo ilustrativo que se desea y hacerlas propias de una manera creativa y original. Jerrod lo logra a manera de captar la esencia que posee la caricatura o persona a ilustrar y luego plasmarla en el estilo, sin alterar su personalidad o rasgos físicos que lo hacen único, llegando así a captar la atención de las personas y que incluso logre cautivar hasta la marca, empresa o persona que lo realizó inicialmente.

Por lo cual, lo anterior genera las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es el proceso ilustrativo y técnico utilizado que toma en cuenta Jerrod Maruyama en sus personajes kawaii?
- ¿Cómo logra Jerrod Maruyama plasmar rasgos infantiles en sus personajes sin alterar la esencia del original?



3

OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN


OBJETIVOS

1. Identificar el proceso creativo y técnicas utilizadas que toma en cuenta Jerrod Maruyama en la ilustración de sus personajes que permiten determinar el estilo Kawaii.
2. Determinar cómo Jerrod Maruyama logra plasmar rasgos infantiles en sus personajes de manera que sean atractivos, tanto para el sector infantil, como adulto, sin alterar la esencia del personaje original.



4

METODOLOGÍA



4.1
SUJETOS
DE ESTUDIO

Sujetos de estudio

Las ilustraciones de Jerrod Maruyama se basan en transformaciones de personajes originales a personajes kawaii, los cuales han tenido gran impacto en el sector infantil y adulto. Para profundizar en el tema se buscó obtener resultados cualitativos los cuales se basaron en un estudio a expertos en el área de ilustración y personajes.

Jerrod Maruyama

Diseñador gráfico e ilustrador

[Facebook/jmaruyama](https://www.facebook.com/jmaruyama)

www.jmaruyama.com

Jerrod Maruyama, reside en California y se graduó de diseñador gráfico de la Universidad San Jose State. En sus inicios trabajó como director de arte para empresas como: Computer Curriculum Corporation, SCORE!, Riverdeep y Kaplan, en donde supervisó la producción de animaciones educativas e ilustraciones; y actualmente trabaja como ilustrador freelance a tiempo completo para empresas como: Disney, DreamWorks, Warner Bros, Facebook, Nickelodeon, Hasbro, Mattel, entre otros. En sus ilustraciones logra captar la esencia infantil de diferentes personajes de estas marcas, los cuales son una mezcla entre el personaje existente y lo que es el estilo Kawaii. Desde el año 2012 en "Wonderground Gallery" sus piezas han sido expuestas para ser vendidas en diferentes materiales impresos, como tazas, mochilas, playeras, pines, cuadros, entre otros. Debido a que el estudio se basa en sus ilustraciones, apoyó en cuanto a su proceso creativo y técnico al momento de transformar los

personajes a estilo kawaii, así también aportó qué hace a sus ilustraciones atractivas tanto para el sector infantil, como adulto.

Marielle Che

Diseñadora gráfica e ilustradora

[Facebook/Mariellechequezada](https://www.facebook.com/Mariellechequezada)

Licenciada en diseño gráfico, ilustradora y catedrática de la ciudad de Guatemala. Actualmente reside en Orlando, Florida. Su pasión es ilustrar niños y niñas indígenas, las cuales son ilustraciones infantiles en donde su objetivo es el promover mensajes de crecimiento a través de ellas. Debido a su experiencia profesional, apoyó a la investigación brindando información sobre cómo plasmar la esencia infantil en personajes, asimismo cómo las técnicas y softwares utilizados a la hora de crear uno.

Gilberto Amado

Diseñador gráfico e ilustrador

[Facebook/DONGILworkshop](https://www.facebook.com/DONGILworkshop)

Diseñador gráfico guatemalteco, especializado en animación, 3D, dirección de arte e ilustración digital de personajes. Dentro de sus últimos proyectos se encuentra el largometraje "El bosque de las luciérnagas", el cual fue seleccionado en el BTG Animation Lab en Valencia, España. Debido a su experiencia laboral, apoyó a la investigación brindando información sobre técnicas y procesos de la ilustración digital.



4.2

OBJETOS DE
ESTUDIO

Objetos de estudio

La colección de piezas seleccionadas para dar a conocer el trabajo de Jerrod Maruyama están integradas en la exposición que se muestra en Wonderground Gallery en el año 2015, perteneciente a la empresa Disney.

Se seleccionó esta colección debido a que se muestra la clara transformación de los personajes originales de Disney a lo que es el estilo propio de Maruyama, en donde maneja el arte Kawaii.

El objetivo con estas piezas fue poderlas analizar e identificar cuál era el proceso creativo y técnicas utilizadas por Maruyama que permitieran determinar el estilo kawaii, asimismo, determinar cómo lograba plasmar la esencia infantil en estos personajes, a manera que es atractiva para el sector infantil y adulto.



Kawaii Monsters.Inc
Boo

Marzo 27, 2010



Feliz cumpleaños
Pato Donald!

Junio 2015



Aniversario 25 de la película de "La Pequeña Sirenita".

Nov 17, 2014



The Kiss.
Micky y Minnie.

Sept 19, 2013



Estreno de la película Big Hero 6.

Nov 3, 2014



Woody y Buzz.

Imagen utilizada en playeras de Pixar Studio Store.

Enero 14, 2011



Disney Villains en Planet Pulp

Maleficent

Marzo 1, 2012



Life Lessons from Princesses

Wondergrund Gallery

Enero 22, 2014



Versión 3D de "La Bella y la Bestia"

Lumiere y Cogsworth

Enero 13, 2012



Life Lessons from Princesses

Wondergrund Gallery

Enero 22, 2014



Pooh y Piglet

Enero 6, 2012



4.3

INSTRUMENTOS

4.3 Instrumentos

Como medio para la obtención efectiva de información se desarrollaron diferentes instrumentos, que se distribuyeron a los sujetos de estudio los cuales consistieron en cuestionario digital y guía de observación.

Cuestionario digital dirigido a Jerrod Maruyama

(Anexo #01)

Debido a que el diseñador Jerrod Maruyama reside en “California” y es difícil coincidir en horarios, se optó por realizar un cuestionario digital que contenía veinte y dos preguntas cerradas, acerca del proceso creativo y técnicas que utiliza para realizar sus personajes, definiendo así su bocetaje, programas utilizados, técnicas digitales y manuales, y todas las herramientas que utiliza, así también como los rasgos y características que toma en cuenta para plasmar la esencia infantil y del personaje para transformarlos. La entrevista original se encuentra en el anexo #02.

Cuestionario digital dirigido a Marielle Che

(Anexo #03)

Para la experta en personajes infantiles y técnica digital se manejó un cuestionario con veinte y dos preguntas abiertas, que se basaban en definiciones acerca de procesos y técnicas utilizadas en personajes infantiles, asimismo como los rasgos que se deben de tomar en cuenta para un personaje infantil.

Cuestionario digital dirigido a Gilberto Amado

(Anexo #04)

Para el experto en personajes digitales variados, se realizó un cuestionario, el cual contenía catorce preguntas abiertas acerca de lo que es la ilustración digital, sus procesos y diferentes técnicas a utilizar.

Guía de observación

(Anexo #05)

La guía de observación es un conjunto de 17 preguntas acerca de la construcción y técnicas utilizadas en las ilustraciones, así como las similitudes y características tomadas del personaje original que implementa Jerrod Maruyama en sus personajes kawaii.



4.4

PROCEDIMIENTO

Procedimiento

La investigación fue basada en un esquema que consistió en 10 pasos, los cuales se referían a diferentes contenidos con el objetivo de realizar un proceso ordenado y efectivo. Los pasos a seguir fueron los siguientes:

1. Planteamiento del problema: Para plantear el problema, fue necesario seleccionar un tema en específico relacionado con diseño gráfico, en el cual se diera el deseo de profundizar, en este caso fue la transformación de personajes kawaii por Jerrod Maruyama. A partir de ahí, se plantearon las interrogantes, las cuales ayudaron en el proceso para resolver el planteamiento del problema.
2. Objetivos: Se plasmaron los objetivos que se llevarían a cabo para desarrollar la investigación y dar solución al problema planteado.
3. Metodología: Teniendo definido el planteamiento del problema, se procedió a seleccionar a los sujetos y objetos de estudio, los cuales apoyaron a recaudar información respecto al tema investigado. Asimismo se definieron los tipos de instrumentos que se utilizarían para cada sujeto dependiendo su especialidad.
4. Contenido teórico: En este paso se recopiló información teórica planteada por otros autores en base a ilustración y personajes que explicaban mejor cómo resolver el problema planteado.
5. Realización e implementación de Instrumento: Se elaboraron los medios que permitirían recaudar información acerca de lo que es la ilustración y la elaboración de personajes digitales. Luego se distribuyeron a profesionales de dicho tema.
6. Descripción de resultados: Se explicó de manera escrita los resultados obtenidos luego de haber distribuido los instrumentos a los sujetos y objetos de estudio.
7. Interpretación y síntesis: Se realizó un proceso de análisis de los resultados obtenidos en los instrumentos y lo recopilado en el contenido teórico, haciendo así una comparación de los objetivos planteados y los resultados obtenidos en los instrumentos.
8. Conclusiones y recomendaciones: Las conclusiones fueron el resultado al cual se llegó luego de haber realizado la investigación y las que responden al análisis a partir de los objetivos. Asimismo se redactaron las recomendaciones, las cuales se plantearon para reforzar o mejorar las situaciones encontradas a lo largo de la investigación.
9. Referencias: Culminada la investigación se enlistaron las referencias consultadas tomando en cuenta que cumplieran con las normas APA.
10. Anexos: En este punto se incluyeron las muestras de los instrumentos utilizados para los sujetos y objetos de estudio, así también como los documentos o referencias importantes que respaldaron el desarrollo de la investigación.
11. Introducción: En esta etapa se plantearon las generalidades del estudio, y las razones por las cuales se tomó en cuenta el tema seleccionado como área de investigación para diseño gráfico.



5

CONTENIDO TEÓRICO
Y EXPERIENCIAS DESDE
DISEÑO

Ilustración

Definición (2015) determina a la ilustración como la acción y efecto de ilustrar. Es todo dibujo, estampado o grabado que sirve de adorno o documenta un libro. Asimismo se interpreta como ilustración, cualquier obra trazada con acuarela, tinta china, óleo, aerógrafo o cualquier otro material de ese estilo, según Ecured (s/f).

En sus inicios era realizada con fines publicitarios o como decoración de portadas de libros, cómics o describir visualmente acciones en cuentos, mayormente infantiles.

Tendencias

Según Fernández (2012), expone las siguientes tendencias:

Art Nouveau

Las ilustraciones son inspiradas en la naturaleza, en donde se utilizan elementos de origen natural, más que todo vegetal y se unen con el motivo central. En las imágenes se implementan las curvas y simetrías en lo que son figuras no humanas. En cuanto a las personas convocan sensualidad y erotismo en sus formas.

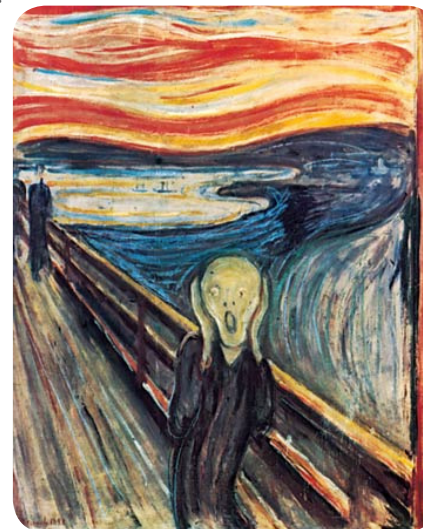
Las mujeres ilustradas usualmente son de cabello ondulado, con estructura delicada y frágil, y vestidos con pliegues caídos. Tienen cierta influencia exótica, inspirada en las estampas japonesas.



<http://alexinoredfield.blogspot.com/2014/03/art-nouveau.html>

Expresionismo

Busca deformar la realidad, dándole importancia a la expresión de sentimientos humanos. Para lograrlo implementa colores violentos y temas que evocan miseria y soledad.



<http://kids.britannica.com/comptons/art-115514/The-Scream-was-painted-by-Edvard-Munch-in-tempera-and>

Art Déco

Combina la elegancia clásica con el Art Nouveau, mezclando la esencia futurista. Sus temas son de influencia maquinista con tipografías de palo seco, y el uso de líneas rectas y quebradas con contraste a las formas curvas y naturales del Art Nouveau.



<http://blurppy.com/2012/03/09/art-deco-batman-posters-by-rodolfo-reyes/>

Romanticismo

Es una reacción revolucionaria a la ilustración y el Clasicismo. Se enfoca en darle prioridad a los sentimientos. Sus escenas son idílicas y en ciertas ocasiones monumentales, representando imágenes que transmitan el sueño americano.



<http://www.findmemes.com/romanticism-art>

Surrealismo

Arte España (2006), menciona que el surrealismo se desenvuelve a través de formas abstractas o figurativas que sean simbólicas, plasman imágenes de lo más profundo del ser humano, lo que es el subconsciente y el mundo de los sueños. Se anima lo inanimado, se utilizan elementos incongruentes, máquinas fantásticas, caos y perspectivas vacías.



<http://abduzeedo.com/digital-surrealism-marcel-caram>

Minimalismo

Fernández (2012), comenta que el minimalismo busca decir lo máximo con lo mínimo, eliminando así todo detalle innecesario, logrando así que la atención sea enfocada únicamente a lo que se desea contar, sin que el espectador se pierda en detalles que no son relevantes a la información que se desea transmitir.



<http://www.createlaboratory.com/design-news/everyhey-illustrated-pop-culture-fun-everyday-on-instagram/>

Psicodelia

Surge con el aparecimiento del movimiento hippies en E.E.U.U. Las tipografías son ilegibles, con colores vibrantes y las ilustraciones generan una rebelión gráfica en donde cada autor impone su estilo propio y personal aunque mantienen uso de elementos repetitivos.



<http://www.digitalartsonline.co.uk/tutorials/photoshop/create-super-psychedelic-artwork/>

Abstraccionismo

Toda Cultura (En red) (s/f), define al abstraccionismo como una oposición a la figurativa descriptiva, anecdótica y literaria. Está dividido en dos: Abstracción lírica/cromática, en la que los colores son utilizadas con función expresiva y simbólica combinados con el ritmo para expresar emociones mediante la pintura. Luego se encuentra la abstracción geométrica, utiliza la simplificación y la firmeza de las formas y colores en un ritmo estricto y orden definido.



<http://historiadelarteup.blogspot.com/2012/11/abstraccionismo-gracias-al-impresionismo.html>

Cubismo

Fernández (2012), menciona que es una tendencia en donde los objetos son presentados de distintos puntos de vista y se utilizan los componentes geométricos más simples: triángulos, rectángulos y cuadrados. Las figuras son divididas, en donde se vuelven irreconocibles. Los colores manejados son marrones y grises. También es utilizado el collage.



<http://www.yalosabes.com/romero-britto.html>

Futurismo

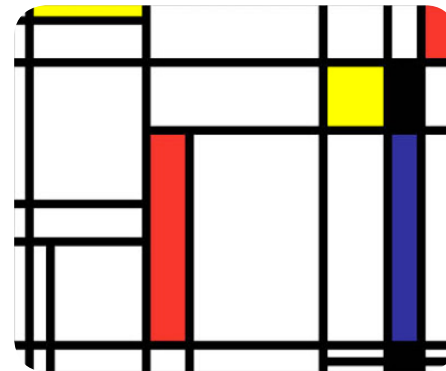
Es similar al cubismo, las figuras son descompuestas por planos, son repetitivas y en ocasiones se describe la trayectoria de movimiento en el espacio. Las máquinas forman un papel fundamental, expresa lo dinámico de la vida moderna. La pintura se mueve frente al espectador, lo cual produce una vista borrosa, como de un objeto en movimiento.



<http://andrewhistoryanddesign.tumblr.com/post/101689822136/history-of-art-and-design-futurism-031114>

Neoplasticismo

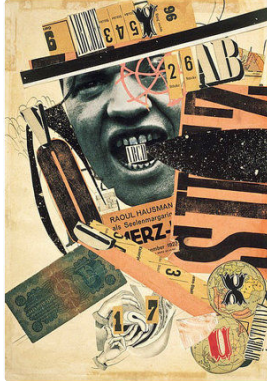
Es la simplificación máxima de la pintura, reduciéndola a su mínima expresión. Representado por rectángulo de colores primarios, colores planos y sin mezclar. Así también como el blanco, gris y líneas negras.



<http://www.utopicosanimicos.blogspot.com/2010/08/piet-mondrian-y-el-neoplasticismo-la.html>

Dadaísmo

Según Fernández (2012), se desarrolla la técnica del collage cubista. Representa objetos simples y mezclan e introducen todo tipo de materiales.



http://www.artfactory.org/art_appreciation/art_movements/dadaism.htm

Fauvismo

Se utilizan colores violentos y, figuras y objetos deformados. Se busca la expresión de la luz y la construcción del espacio por el color. Contiene superficie plana, la composición resulta siendo la decoración.



<http://artes-principio-del-milenio.weebly.com/fauvismo>

Pop Art:

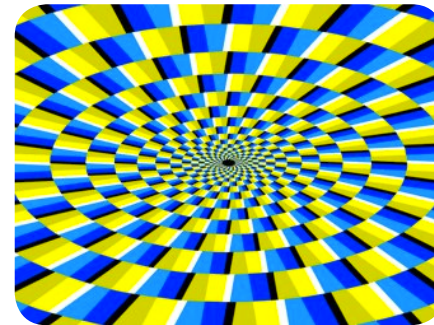
Integra el arte de los símbolos que representan la cultura de masas y consumo. Se encuentra en botellas, cajas de cerveza, comida rápida, etc. Contiene colores brillantes y surgen los comics.



<http://pixgallarehd.com/how+to+make+pop+art+portrait>

Op Art

Tendencia abstracta, geométrica y decorativa que representa movimiento en el ojo del espectador, logrando así efectos especiales. Se puede lograr a través de dibujando sobre un plano, o superponiendo elementos tridimensionales a una pintura plana.



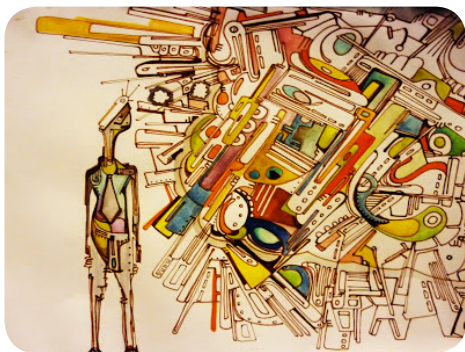
<https://anniecorralhistoriadisenio.wordpress.com/>

Géneros y estilos en la ilustración

Equipo Parramon (2013), menciona los diferentes géneros y estilos de la ilustración los cuales se dividen en los siguientes:

Ilustración conceptual

No está obligada a adaptarse a los datos incluidos en un texto, un argumento literario o una información, sino que es desarrollada por una idea personal originaria de las consideraciones que hace el ilustrador sobre el tema que debe ilustrar.



<http://ilustracioneditorialypublicitaria.blogspot.com/p/ilustradores-importantes.html>

Ilustración narrativa

Al contrario del conceptual, deben ajustarse a los contenidos y detalles del texto, manteniendo un complicado equilibrio entre la interpretación personal del ilustrador y el mundo imaginativo que el lector se figurará al leer la obra.



<http://ilustracioneditorialypublicitaria.blogspot.com/p/ilustradores-importantes.html>

Ilustración decorativa

Acompaña a los textos para adornar la página. Suelen ser ilustraciones de margen que benefician el diseño gráfico de la publicación. La ilustración ornamental es la más antigua de las formas de ilustración. Establece un tipo de ilustración conectada al diseño en general del libro o revista y acostumbra a ser un complemento técnico, didáctico o documental.



<http://ilustracioneditorialypublicitaria.blogspot.com/p/ilustradores-importantes.html>

El cómic

Se interpreta el guión y debe de ser plasmado de forma no parecida a la técnica cinematográfica, así como crear personajes totalmente caracterizados. El dibujante de cómics no ilustra un libro, sino que lo realiza en su totalidad. Asimismo Fernández (2012), menciona que se debe saber encuadrar las acciones de tal forma que dirija el ojo del lector hacia el recorrido que se propone.



<http://ilustracioneditorialpublicitaria.blogspot.com/p/ilustradores-importantes.html>

Humor gráfico

Es el tipo de ilustración más especializada de todas, debido a que transmite ingenio y el humor de un individuo a través de un grafismo personal, por lo general caricaturesco.



<http://ilustracioneditorialpublicitaria.blogspot.com/p/ilustradores-importantes.html>

Ilustración infantil

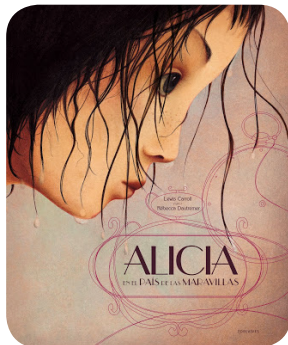
Equipo Parramón (2013), comenta que la ilustración infantil abarca una gran área en la que importa la edad del público a quien va dirigida. Estas ilustraciones deben transmitir una interpretación clara y legible sobre el tema o argumento, siempre en relación con el tipo de obra (narrativa, pedagógica, de actividades, etc). Deben ser llamativos tanto para su grupo objetivo que son los niños, así también como para los adultos, quienes leen estos libros y son quienes los compran. Fernández (2012), añade que debido a que el público infantil es como una esponja, debido a que adquieren rápidamente la información. Es necesario cuidar al máximo como y donde se le aplican ciertos elementos.



<http://ilustracioneditorialpublicitaria.blogspot.com/p/ilustradores-importantes.html>

Ilustraciones de portadas

Equipo Parramón (2013), menciona que se debe de estar enlazado con el diseño global del libro: generalmente, se extiende por toda la sobrecubierta y condicionan el diseño total de la publicación. También puede incluir la rotulación de textos o su tipografía.



<http://ilustracioneditorialypublicitaria.blogspot.com/p/ilustradores-importantes.html>

Cartelismo

La realización de carteles es bastante parecida a la de portadas, pero exige mayor perfección gráfica que éstas, ya que deben competir con muchos otros reclamos visuales.



<http://www.datuopinion.com/cartelismo-politico>

Ilustración editorial

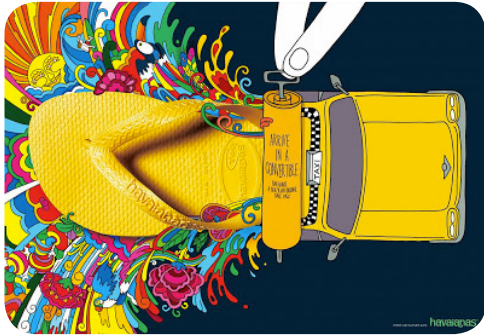
Fernández (2012), lo define como todo tipo de ilustración que documenta, apoya o adorna el texto de un libro, prensa o revista. El objetivo de estas ilustraciones es facilitar el entendimiento de la noticia o artículo, debe ser cautivante para atraer la atención e invitar a leer al espectador.



<http://ilustracioneditorialypublicitaria.blogspot.com/p/ilustradores-importantes.html>

Ilustración publicitaria

Está destinada a acompañar o dar forma y personalidad a una marca comercial o un producto, o también anunciar un evento.



<http://ilustracioneditorialpublicitaria.blogspot.com/p/ilustradores-importantes.html>

Ilustración de moda

La ilustración de moda es muy estilizada y normalmente se encarga a especialistas que sepan realzar las calidades de color y textura de los tejidos, su vuelo y sus pliegues con sofisticación y espectacularidad.



<http://ilustracioneditorialpublicitaria.blogspot.com/p/ilustradores-importantes.html>

Packaging

Las ilustraciones para packaging ofrecen una imagen de marca global y se aplican con ligeras variaciones a los diversos envases, envoltorios o accesorios que con una marca muestra al público. No existe una línea definida en este tipo de proyectos, lo habitual es que cada empresa encargue ilustraciones en consonancia con su imagen.



<http://www.kitschmacu.com/2012/08/buen-diseno-buen-empaque.html>

Técnicas de ilustración

Fernández (2012), comenta que las técnicas de ilustración son las herramientas que se emplean para reproducir lo que se ha observado anteriormente implementado desde la observación, la elaboración de un pensamiento estratégico pensado en su totalidad con respecto a lo que se desea comunicar.

Técnicas manuales

Según Equipo Parramon (2013), las técnicas más utilizadas son las siguientes:

Ilustración a tinta

Las ilustraciones a tinta (pincel, plumilla o caña) son de realización rápida, pero requieren de una buena preparación, sobre todo si la obra se hace a base de trazos espontáneos, prácticamente imposibles de rectificar.



<http://www.mymodernmet.com/profiles/blogs/list/tag/resonate>

Ilustración con acuarela y guache

La acuarela y el guache son los dos procedimientos pictóricos más utilizados en la ilustración. Son técnicas de extraordinaria versatilidad que permiten desde el coloreado más suave e impresionista hasta la realización de obras de coloraciones sólidas, opacas y muy detallistas.



<http://meaning-full.com/es/06/ilustracion/ilustracion-marion-bolognesi/>

La ilustración con rotuladores

Los ilustradores emplean los rotuladores como medio para lograr coloraciones de tono limpio y ajustado, contornos claros y una calidad final fácilmente reproducible por medios fotomecánicos. De entre todos los medios pictóricos, el acabado que ofrecen los rotuladores es el más limpio y frío.



<http://www.rafabertone.com/index.php?ilustracion-y-diseño/story-animation/>

Ilustración con pasteles y lápices

Los ilustradores en raras ocasiones emplean los lápices pastel y los de colores como medio de trabajo exclusivo. Son las técnicas más utilizadas en conjunción con otros procedimientos, como la acuarela, guache, colores acrílicos o rotuladores. Los lápices pastel son de coloración más intensa y cubriente que los de colores.



http://lezardesign.blogspot.com/2010_10_01_archive.html

Ilustraciones con lápices de colores

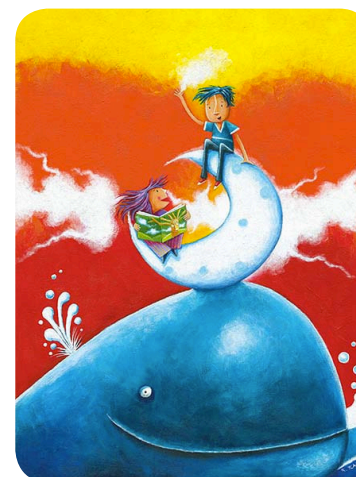
Son los utensilios más cómodos y limpios de utilizar. Como complemento de otros procedimientos, resultan casi insustituibles para resolver detalles menudos de ilustraciones de gran formato. Usados como medio exclusivo de una ilustración, sus posibilidades son mucho mayores de lo que denota su apariencia sencilla.



<https://www.behance.net/gallery/23798751/Dibujos-con-crayones-de-madera>

Ilustración con acrílico

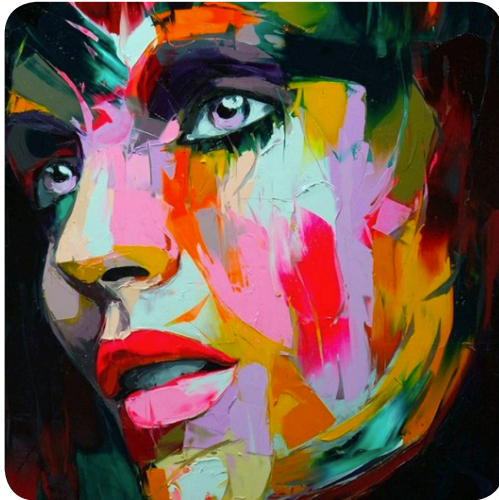
Para los ilustradores la pintura acrílica se ha ganado un lugar entre las técnicas aerográficas y sobre todo cuando se trata de realizar ilustraciones ricas en texturas y efectos pictóricos originales.



<http://www.imaginaria.com.ar/21/6/ycaza.htm>

Ilustración al óleo

La pintura al óleo es un procedimiento de representación impecable realista, es por esto que el óleo ha caído sobre su uso como técnica de ilustración, sustituida por nuevas técnicas como el aerógrafo o diseños asistidos por ordenador, los cuales permiten acabados más nítidos y menos laborioso.



<http://www.decollagedesign.com/francoise-nielly-oleo-espata-y-neon/>

Ilustración con aerógrafo

El aerógrafo permite pintar mediante un chorro de color líquido pulverizado, de manera semejante a los aerosoles, aunque con mayor precisión. Es utilizado tanto por ilustradores como por experimentadores de arte de vanguardia. En el campo de la ilustración sigue siendo un utensilio imprescindible para realizar imágenes de alta precisión, retocar fotografías y trabajar en encargos publicitarios.



<http://www.roc21.com/2014/02/04/curso-de-aerografia-para-aprender-a-pintar-ojos/>

Técnicas digitales

Uno de los campos que más afectó la revolución tecnológica en el mundo de la edición y todo lo que lo rodea (manipulación fotográfica, diseño, maquetación, impresión, etc). En lo que es la creación de imágenes, han sido un gran competidor de sistemas como el aerógrafo.

La técnica digital permite una constante redistribución de los elementos de una ilustración, así como el constante retoque y cambio de colores. El resultado final puede ser siempre alterado.

Ninguna herramienta o proceso ha influido tanto como el ordenador en los métodos empleados por el ilustrador. El ordenador ha contribuido a situar la ilustración en el mismo nivel que otras disciplinas y la amplia gama de posibilidades digitales, unida a los conocimientos técnicos adquiridos por la mayoría de ilustradores, ha asegurado una relación más igualitaria con el diseño.

Muchos ilustradores empiezan sus trabajos digitales a partir de unos trazos o de un boceto a lápiz. Este lápiz se escanea y coloca como guía en una aplicación vectorial como Adobe Illustrator y se utiliza para trazar o redibujar la imagen, eliminando la capa de la plantilla al concluirse el proyecto.

Formatos digitales

Según Fernández (2012), las imágenes digitales se realizan bajo dos formatos gráficos: vectorial y bitmap. Cada una tiene sus propias características y modo de realización, el cual se hace desde aplicaciones informáticas, también conocidas como software o programas diferentes.

- Formato vectorial: Las imágenes realizadas en este formato se componen por entidades geométricas simples como son los polígonos y los segmentos. Las curvas que se ven en ellas son el resultado de una sucesión de segmentos unidos por puntos cuyas curvaturas se pueden controlar a voluntad.

Una de las mayores ventajas es que se puede cambiar la escala de estas imágenes sin perder su detalle.

Las imágenes vectoriales son ideales para aquellas que han de ser reproducidas en distintos soportes y tamaños.



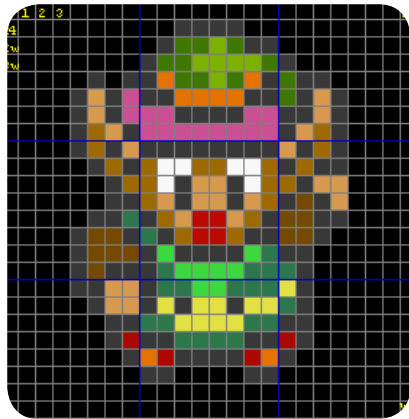
<http://www.slidetomac.com/87486/affinity-designer-software-professionale-per-il-design-grafico-su-mac>

- Formato Bitmap: Las imágenes están formadas por píxeles. Cada uno de ellos está relleno de un color uniforme. La luminosidad y variaciones de color se consigue desde la combinación de color entre píxeles vecinos.

Este formato es utilizado en fotografía y cine. En ilustración se puede utilizar para realizar una obra directamente; sea empleado en medios digitales o realizándola a mano y posteriormente escaneándola o fotografiándola.

Las ilustraciones bitmap más habituales destinadas a la reproducción pueden ser .JPG, .TIFF, .EPS.

La desventaja de una ilustración bitmap es que al escalarla a un nivel mayor del que fue originalmente creada, el resultado muestra píxeles de forma evidente.

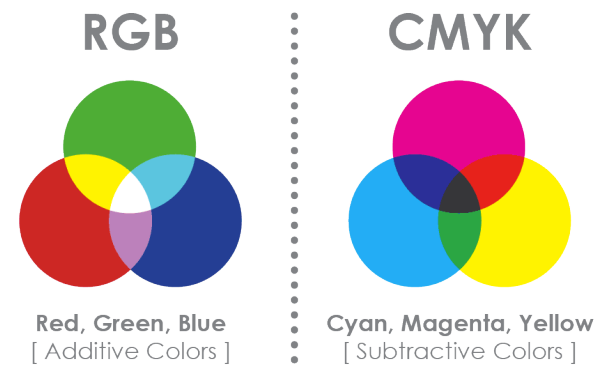


<http://www.coranac.com/tonc/text/bitmaps.htm>

Color

Fernández (2012), menciona que existen dos tipos de color al ilustrar. El color pigmento, que es CMYK, donde se trabaja con el color como materia y el color luz, que es RGB, cuyo carácter es intangible. Cada uno se emplea de acuerdo a su función, el CMYK para técnicas manuales y el RGB cuando se trabajen técnicas digitales.

Los colores pigmento son tal y como se ven. Los colores luz varían de pantalla en pantalla dependiendo de la calibración de las mismas. Cuando se imprimen también son diferentes dependiendo el tipo de impresora que se utilice y su propia calibración. Para solicitar que los colores impresos, tras trabajarlos digitalmente, sea lo más fieles posibles al original se debe de intentar trabajar siempre con colores regulados. Pantone u otros que puedan surgir, en el entorno donde se imprimirá el trabajo.



<http://www.hotink.co.za/rgb-vs-cmyk/>

Significado del color

Kemmis (2009), menciona que para escoger los colores de un diseño se debe de tener presente el significado de la psicología del color en empresas y en el mercado objetivo.

- Blanco: Se asocia a la luz, la bondad, la inocencia, la pureza y la virginidad. Es considerado el color de la perfección.
- Negro: Connota personas poderosas y serias. Sugiere elegancia y sofisticación por una parte y por otra misterio e intimidación.
- Azul: Transmiten un mensaje de honestidad y confianza. Mientras más oscuro sea el azul, más profesional, autoritario y conservativo es. Mientras mas claro el azul, es mas libre y creativo.
- Rojo: Asociado al peligro, la guerra, la energía, la fortaleza, la determinación, así como a la pasión, al deseo y al amor. Evoca energía, vigor, furia, fuerza de voluntad, cólera, ira, malicia, valor, capacidad de liderazgo.
- Verde: Asociado con la naturaleza, salud y sanación, y el medio ambiente. Mientras más oscuro es transmite mas profesionalismo y riqueza. El verde intermedio sugiere balance, armonía y es relajante. Es ideal para un trabajo de medio ambiente, golf, jardinería, etc.
- Naranja: Optimista y positivo. Sugiere accesibilidad, Representa el entusiasmo, la felicidad, la atracción, la creatividad, la determinación, el éxito, el ánimo y el estímulo.
- Amarillo: Es inspirador y estimulante para la mente. Se relaciona con lo lógico, pero puede ser divertido y entusiasta.
- Turquesa: Es versátil. Inspira pensamientos positivos y sugiere creatividad y compasión.
- Morado: Se asocia a la realeza y simboliza poder, nobleza, lujo y ambición. Asimismo sugiere riqueza y extravagancia. Se identifica con lo que es el futuro, la imaginación, sueños y fantasía.
- Magenta: Puede parecer extravagante e impactante y por otro lado parecer innovativo e imaginativo. Es un color fuerte e inspirador de la armonía y el amor. Es artístico y creativo.
- Rosado: Es calmante, representa moda, cosméticos, salones, romance y dulcerías.
- Dorado: Da aspecto de clase y costoso. Simboliza lujuria, calidad y riqueza. Color de victoria y logros.
- Plateado: Sofisticado, elegante y profesional.
- Gris: Conservativo, neutral y reservado.

Tono

Zarrías (2015) lo define como el nombre que recibe cada color (rojo, celeste, amarillo, etc.) y sus valores que se encuentran intermedios (verde claro, azul verdoso, etc). También suele denominar el matiz, cromatismo o tinte, así también como la luminosidad o brillo que posee un color.



http://www.aloj.us.es/galba/digital/cuatrimestre_ii/imagen-pagina/2elementos4a.htm

Valor

Se utiliza para indicar el grado de claridad u oscuridad que posee un color, por lo que son los colores brillantes, vivos, claros u opacos y apagados. El valor de un color depende de que cantidad de color blanco o negro tiene integrado.



http://www.aloj.us.es/galba/digital/cuatrimestre_ii/imagen-pagina/2elementos4a.htm

Saturación

Es lo que indica que tan puro es un color. Los colores primarios son los que mayor grado de saturación contienen, y los grises son los que representan un menor nivel.

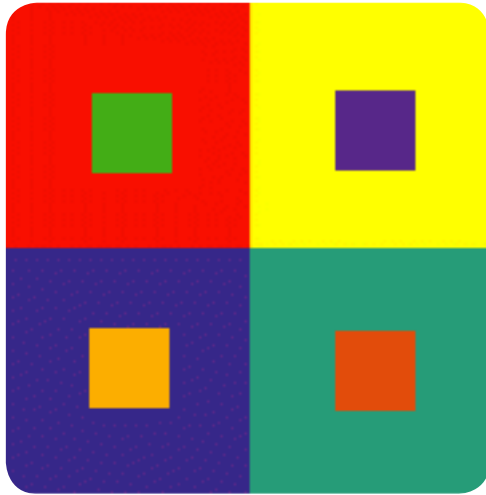
Para poder cambiar la saturación de un color es necesario mezclarlo con su complementario.



http://www.aloj.us.es/galba/digital/cuatrimestre_ii/imagen-pagina/2elementos4a.htm

Contraste

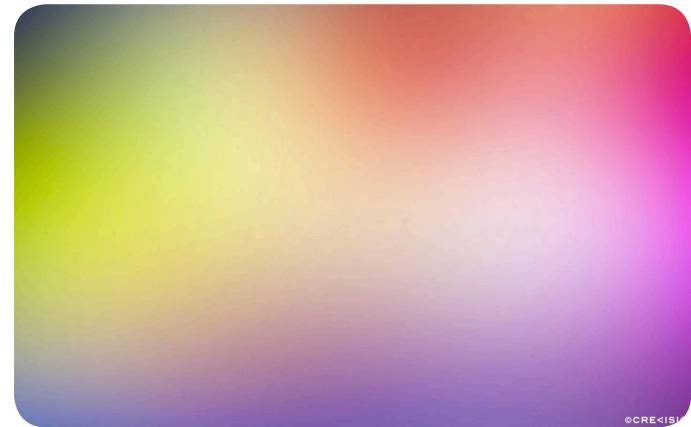
Es la combinación de dos colores que no tienen nada en común. La yuxtaposición de dos colores complementarios genera el mayor contraste, según Zarrías (2015).



<http://www.desarrolloweb.com/articulos/1503.php>

Gradiente

Wong define el degrade como el relleno que se le aplica a cualquier figura o forma cerrada. Este relleno se puede graduar con cambiar de color rectos, paralelos y graduales, o también se puede con un relleno radial (circular). Se puede cambiar la dirección y resituar el centro del relleno. Ambas opciones tienen la opción de ser multicolores.



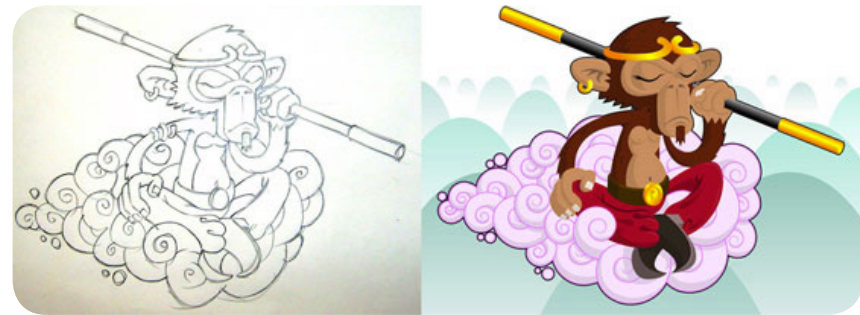
<http://crevisio.com/photo/JeiSx0i6w>

Bocetaje

Red Gráfica Latinoamérica (2010), define el bocetaje como un dibujo rápido y simplificado de las características principales de una ilustración o diseño. Asimismo Chavarría (2015) menciona que son elementos importantes para no cometer errores durante el proceso del diseño, como lo que es orientar al cliente, estimar costos, planificación y producción.

El boceto no se enfoca en los detalles, si no en definir las líneas generales y la composición de la pieza gráfica. Es un proceso de forma simplificada que puede constar de varios intentos dependiendo de lo que se desea como resultado. Al momento de bocetar se debe de tomar en cuenta la perspectiva, trazos principales, composición, y el encuadre.

Los bocetos no solo pueden ser realizados manualmente, si no también digitalmente. Programas como Adobe Illustrator y Photoshop permiten bocetar directamente en la computadora, simulando a través del lápiz óptico trazos de lápiz, marcador, crayones, acuarela, etc. Así también como se pueden simular los papeles o sustratos.



<http://blogvecindad.com/el-boceto-en-diseno-de-personajes/>

Red Gráfica Latinoamérica, en red (2010), clasifica los bocetos en tres categorías diferentes dependiendo su realización y lo que se desea obtener como resultado.

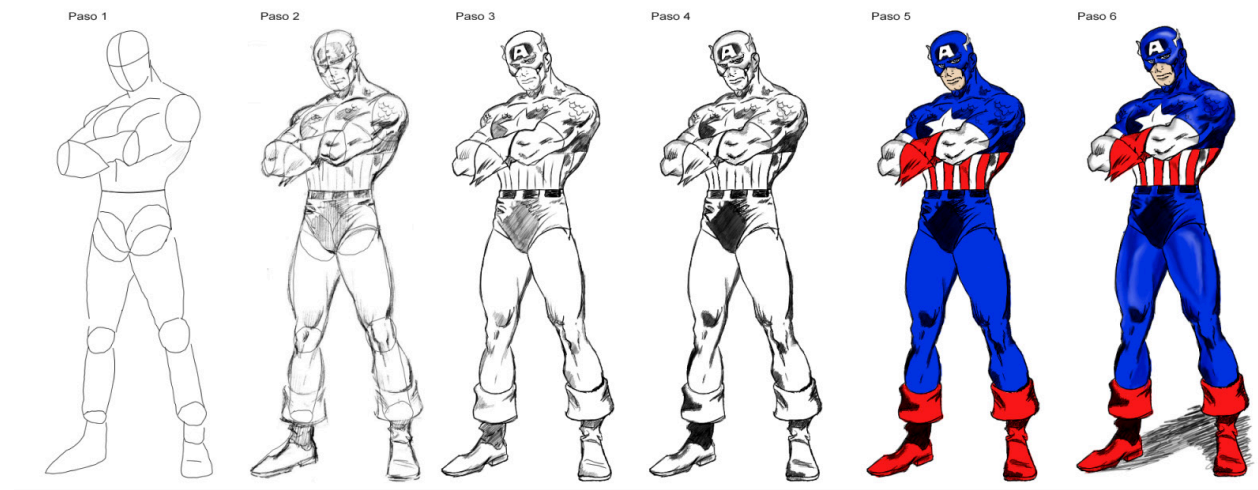
1. Burdo: Son las primeras líneas o trazos realizados para definir las principales características del diseño o ilustración. Su enfoque es plasmar una idea general de lo que se desea realizar.

2. Comprensivo: Es un boceto con mayor detalle y más información sobre la ubicación de los elementos gráficos. Toma en cuenta la posición de imágenes y textos.

3. Dummy: Es el boceto más elaborado de todos, define cada elemento visual que compondrá el diseño final. En este también se pueden definir colores, papel y tipografías.

Las ventajas de un boceto según Chavarría (2015) son:

- Que el cliente tenga una idea general del producto.
- Planificación del tamaño de pliego a utilizarse.
- Calcular si los textos e imágenes se encuentran en correcta posición para imprimir.
- Corroborar que los colores son adecuados.



<http://graficauniversitas.blogspot.com/2013/10/diseño-clase-ii.html>

PA

Personajes

Definición ABC (2015), menciona que el personaje es todo aquello que se refiere a un ser, ya sea humano, animal u otro tipo de naturaleza, que aparecen en una obra artística, como un cuento, una novela, una serie, una película, obra de teatro, etc.

Actualmente la fantasía animada ha prevalecido en las historias, por lo que existen personajes que hablan, sienten, respiran y se comunican, sin ser específicamente un ser humano o animal, si no que son objetos que a través de la fantasía cobran vida.



Camara (2008), El Dibujo Animado

Construcción personajes

Para la creación de personajes se debe tomar en cuenta que las estructuras craneales de mayor volumen corresponden a personajes con más capacidad intelectual, las más pequeñas a tipos más simples y las ovaladas, angulosas o puntiagudas a personajes intrigantes o siniestros. Sobre esta base se comenzará a trazar ejes que darán aproximadamente la posición en donde estarán los ojos y otros rasgos importantes de la cara.

Los ejes indican la colocación de los rasgos característicos de cada personaje y la perspectiva de la cara. El eje vertical divide la cara a lo largo y ofrece una visión del grado de inclinación de la cabeza, mientras que el eje horizontal se traza para colocar los ojos e indica di la cara esta mirando hacia arriba o hacia abajo.

Para el resto del cuerpo se dibujan óvalos, los cuales se unen a través de un esquema básico de esqueleto y una serie de líneas y ejes.

Pose de personajes

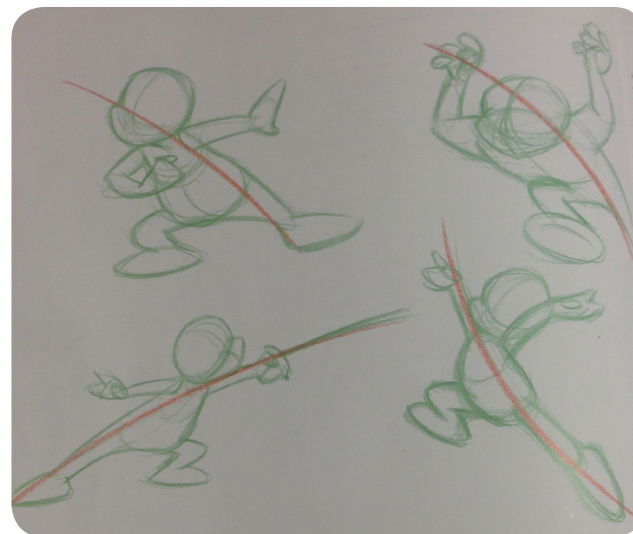
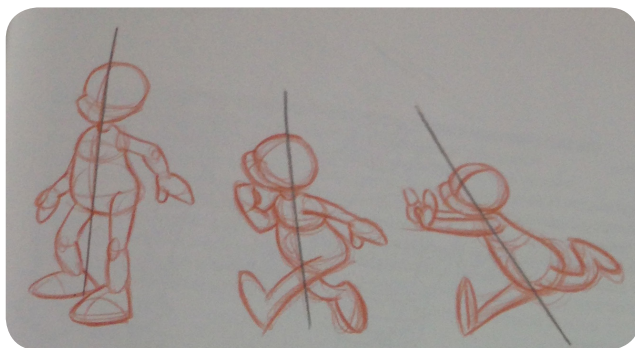
Camara (2008), comenta que la pose de un personaje debe transmitir encanto, comunicación, magnetismo y simplicidad. Ya sean heroicos, dulces o villanos, no solo se caracterizan por su morfología y por sus detalles, sino también por su pose. Mediante la pose del personaje se debe lograr transmitir su estado de ánimo, actitud, intenciones y todo lo que la escena requiera.

Ejes

Son un conjunto de líneas imaginarias que dotan al personaje de equilibrio y estabilidad, siempre ayudarán a construirlo en la perspectiva correcta.

El eje de los hombros y caderas muestran la perspectiva del personaje sobre el plano. El giro o inclinación de estos dos ejes provoca siempre un movimiento del otro en dirección opuesta.

Los ejes de perspectiva de los pies en el suelo asentarán la pose, independientemente de los otros ejes. Estos confirmarán el equilibrio y la perspectiva de la figura en general y mostrará al personaje como algo sólido, estable y "real".



Fotos: Camara (2008), El Dibujo Animado

Línea de acción

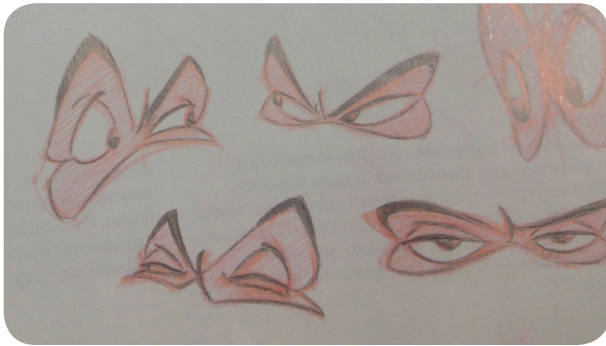
Es la línea imaginaria más importante y la que más se debe tener en cuenta al realizar un personaje. La línea de acción se extiende a lo largo del personaje en su acción principal. Refuerza el efecto dramático, la intención del movimiento en expresión, el dinamismo la dirección de la energía. Lo usual es dibujar las poses para el personaje a partir de la línea de acción y sobre ella organizar las diferentes estructuras.

Lenguaje Corporal

El personaje debe transmitir al espectador los sentimientos que expresa, debe ser capaz de transmitir sin la necesidad de palabras, según menciona Camara (2008). La cara y las manos son los elementos más importantes con que se cuentan para dotar de expresiones a cualquier personaje.

La cara es en donde se encuentran los rasgos más significativos de la expresión humana, así también como lo que son los personajes.

Los ojos son los elementos más capaces de expresar cualquier actitud o emoción, siempre en combinación de otros elementos como las cejas, párpados y mejillas.

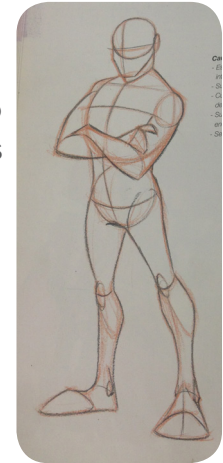


Camara (2008), El Dibujo Animado

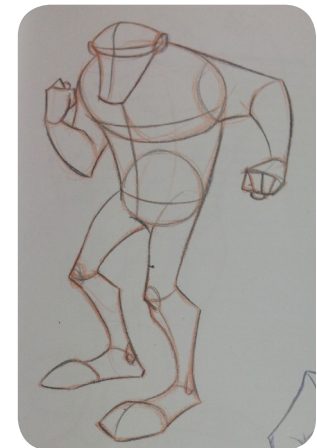
Arquetipos y estilos

Según Camara y Durán (2015), existe una amplia gama de arquetipos y estilos en el mundo de personajes. Un protagonista puede ser hombre o mujer, joven adulto, infante, etc.

El protagonista: Es el personaje central de la historia, en el cual se concentra todo el contenido dramático. Actúa según sus propios actos u obligado a entrar en acción por un villano, perseverando sus principios.



El villano: En ciertas ocasiones en lugar de ser un personaje, puede ser una situación negativa para el protagonista. Cuando se trata de un personaje, suele ser el más importante de la historia. Actúa en base a su afán de dominar, venganza, ambición de poder o deseo destructivo.

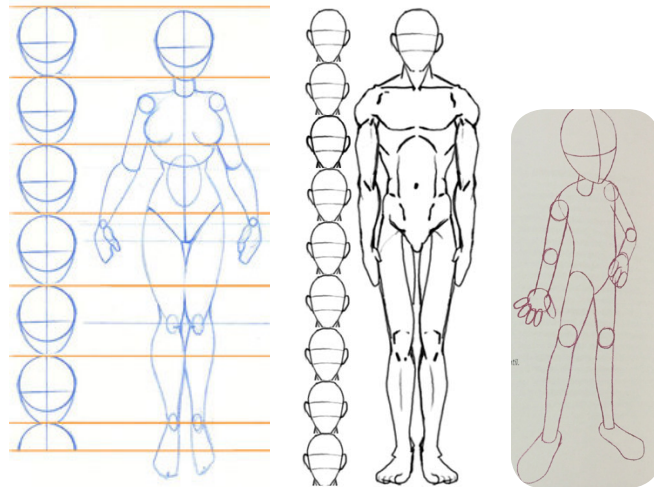


Fotos: Camara (2008), El Dibujo Animado

El héroe: Este personaje suele tener aspectos positivos y debe ser un ejemplo a seguir para el lector, ya sea por poderes, fuerza, valentía o inteligencia. Su estructura alcanza nueve cabezas según el canon clásico de proporción.

Personaje Femenino: En el manga lo importante es el modo en que interiorizan sus sentimientos y la forma en que entregan su amor al protagonista masculino. Aunque también suelen ser enemigas del guerrero e imponer dificultades.

Personaje infantil: Son de aspecto tierno, aunque en ocasiones pueden ser traviesos. Pueden ser protagonistas, tienen humor, simpatía, son intelectuales e ingeniosos. Son de carácter extrovertido, por lo que les es fácil conseguir aliados para combatir al antagonista.



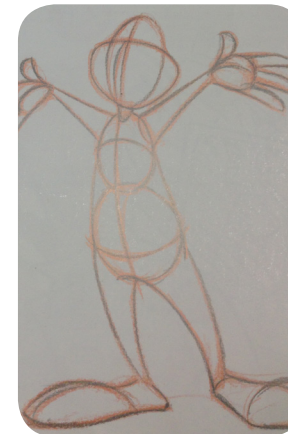
<http://cristallegacy.deviantart.com>, <http://www.elotrolado.net>,
Camara (2008), El Dibujo Animado

Mascotas: Son animales comunes, aunque en ciertas ocasiones suelen ser personajes de la imaginación con algún poder o simplemente de aspecto adorable.



Camara, Durani (2013), El Dibujo Manga

Personaje grotesco: Según Camara (2014), suele ser el personaje en las animaciones más caricaturescas. Son los que se encargan de darle a la audiencia comicidad. Pueden ser protagonistas traviesos o encantadores, así también como acompañante de un protagonista o villano.



Camara (2008), El Dibujo Animado

Personaje Infantil

Camara (2013), menciona que las características de construcción que suelen tener los personajes infantiles son las siguientes:

- La estructura craneal suele ser bastante mayor que la mandíbula. En general toda la cabeza es más grande que el resto del cuerpo.
- La frente generalmente es alta y despejada. Los ojos son grandes y separados, y la nariz y boca son pequeñas.
- El cuerpo de los niños más pequeños suele mantener una proporción de cuatro cabezas. El de niños adolescentes, mas o menos de 7 cabezas. Aunque por ser personajes imaginarios pueden ser modificadas las proporciones, y se pueden realizar por ejemplo, estructuras de dos cabezas y media.
- Las líneas de flotación son cóncavas y revelan buena predisposición, junto con la combinación de algunas extremidades cortas y fuertes, proporcionan detalle de su fragilidad.
- La línea de acción es dinámica.

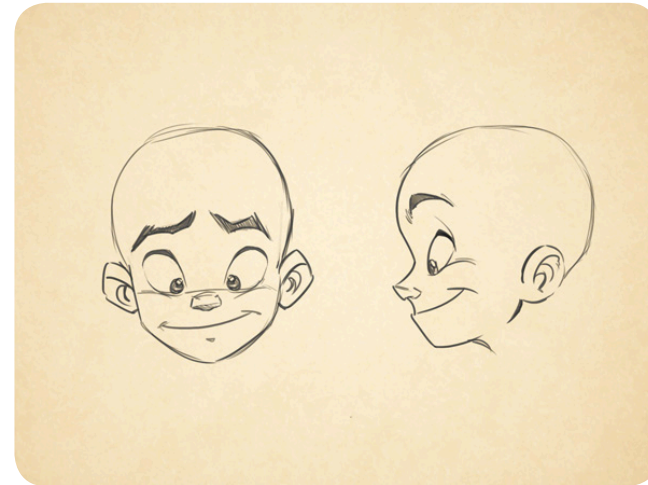


<http://3dchanneles.blogspot.com/2015/08/fundamentos-como-dibujar-ninos.html>

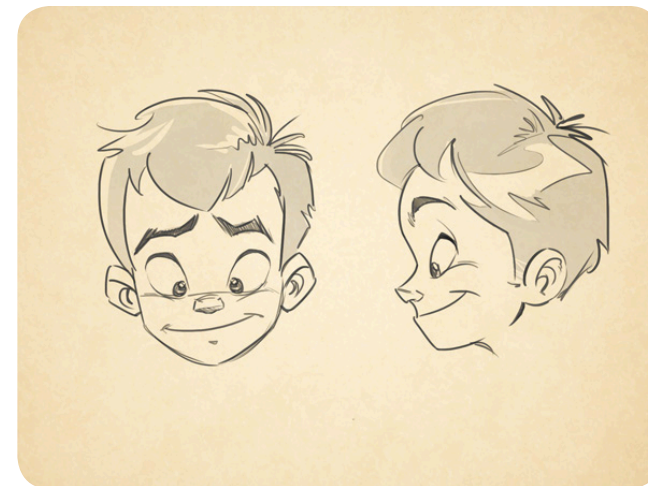
La diferencia entre un personaje adulto y uno infantil, no solo suele estar en las proporciones anatómicas, si no que existe una serie de comportamientos y gestos específicos en esa etapa que permite que el personaje sea más atractivo al público, según Gomes (2014).

Como mencionado anteriormente las cabezas suelen ser redondas con barbilla diminuta, hasta en ciertas ocasiones donde apenas se note que existe. Para los ojos se debe de jugar, a pesar que normalmente funciona mejor al tener un amplio espacio entre cada ojo. Estas características pueden variar según el estilo y cultura del personaje. La nariz y orejas deben ser pequeñas.

El cabello suele ser otro factor importante en este tipo de personaje, se debe jugar con su tamaño. Generalmente se dibujan de tamaño grande para proporcionar movimiento y vida propia.



<http://3dchanneles.blogspot.com/2015/08/fundamentos-como-dibujar-ninos.html>



<http://3dchanneles.blogspot.com/2015/08/fundamentos-como-dibujar-ninos.html>

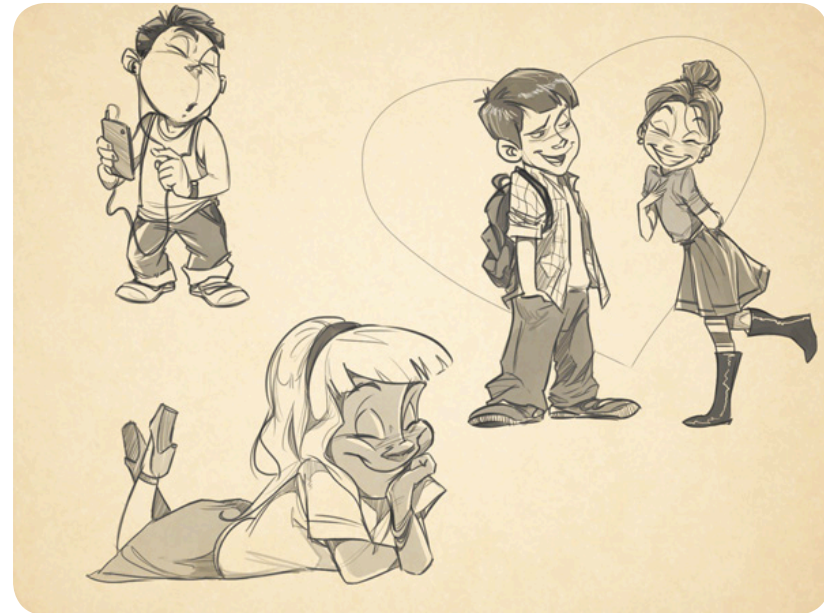
Gomes (2014) comenta que en lo que respecta a dibujar bebés, se debe de tomar en cuenta que no tienen cuello, sus cabezas son gigantes, no tienen dientes y sus brazos y piernas son del mismo tamaño.

La fragilidad e inocencia son puntos clave en este período, aunque se pueden exagerar expresiones y distorsionar lo que son en la vida real.

En la realidad los ojos de los bebés suelen ser pequeños y cerrados, pero en dibujos animados son muy expresivos y enormes para crear una mejor armonía con la cabeza. Está técnica es esencial para cualquier personaje que se desee que transmita ternura.



<http://3dchanneles.blogspot.com/2015/08/fundamentos-como-dibujar-ninos.html>



<http://3dchanneles.blogspot.com/2015/08/fundamentos-como-dibujar-ninos.html>

Gomes (2014) añade que la vestimenta se debe seleccionar de acuerdo a la personalidad del personaje. Para realizar esta parte con éxito recomienda observar como estos niños se comportan en la vida real, ya que a través del tiempo las generaciones han cambiado, y puede que lo que antes les atraía y los identificaba, ahora no sea de esa manera.

Kawaii

Giraldo (2011), menciona que “Kawaii” es un adjetivo del idioma japonés, a lo cual se traduce al español como algo “lindo” o “tierno”. Normalmente se usaba para describir la ternura de un bebé o animal, un mundo rosa y suave en donde los adolescentes japoneses podrían recrear su identidad ante la sociedad actual (competitivo, mercado laboral y otras presiones que enfrentan los jóvenes).

Actualmente, el término se ha ampliado a una variedad de cosas. El estilo “Kawaii” inició durante la década de los 60’s con la aparición de juguetes en forma de animales de peluche. Su significado cambió en 1967 cuando apareció la muñeca Rika-chan. Este juguete revolucionó el concepto, surgiendo las lolikon (mujeres/niñas que se encuentran entre la infancia y los adultos).

Luego en la década de los 80’s aparecieron los “namenekos” que mostraban un nuevo significado a lo Kawaii. Eran gatos bosozoku (motociclistas adolescentes rebeldes) que generaban sentimientos de ternura y gracia, los cuales resultaban bastante atractivos hacia las mujeres. Las revistas femeninas y masculinas impulsaron el uso de esa expresión, lo que volvió lo kawaii una industria destinada a agradar a ambos sexos. En 1983 y 1984, tuvo su mayor auge y resultado sumamente exitoso.

Este avance implicó que ya no solo los niños emplearan esta palabra, sino también los adultos lo volvieron parte de su

vocabulario para describir la simpatía e interés en cuanto a gestos, objetos o personas. Asimismo en esta época surgió un icono que internacionalizó lo kawaii, la famosa “Hello Kitty”, quien se expandió hasta crear muñecos, dibujos y personajes que la convirtieron en un movimiento característico en Japón.

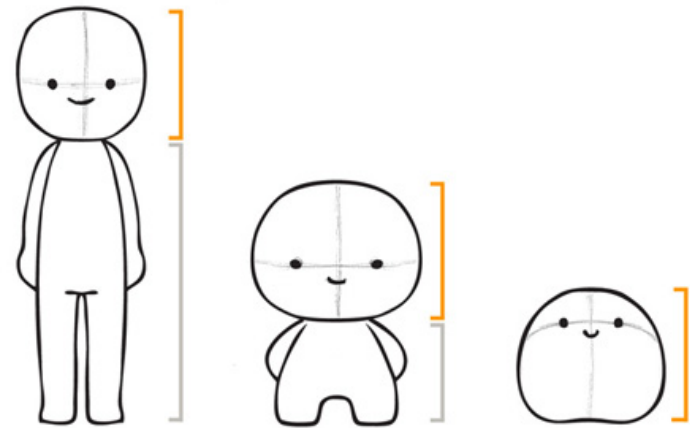


<http://www.signature9.com/wp-content/uploads/2010/12/cartoons-hello-kitty.jpeg>

Características

Según Zhou (2014), las características kawaii son:

- Darle al personaje un esquema único que pueda ser reconocible incluso como silueta.
- La cabeza debe de ser más grande que el cuerpo del personaje. Esto le aporta un aspecto de mascota y crea más espacio para características faciales importantes. También es necesario hacer el cuerpo gordo y redondo, debido a que los animales bebés tienden a tener estas proporciones que los hacen tiernos.
- Se debe encontrar la forma y la distancia correcta entre los rasgos faciales para lograr el impacto que se desea.
- Evitar usar círculos perfectos, ya que resulta ser aburrido y predecible. Al igual que los ojos, el cuerpo y los accesorios.
- Introducir elementos asimétricos sutiles para hacer la imagen atractiva visualmente. También se pueden añadir sombreador en diferentes lados para crear ilusión de asimetría.
- Añadir textura. Esto hace que el personaje sea más tangible e interesante de ver. Puede ir desde lanoso, esponjoso, o cuerpo peludo hasta un patrón de vestimenta.
- Se utilizan colores pastel y tonos vivos que contrastan.



<http://www.creativebloq.com/character-design/10-tips-kawaii-character-design-514833>

Proporciones

Hart (2010), comenta que la cabeza del personaje debe de ser sumamente grande, en comparación al cuerpo, para que tenga ese aspecto tierno. Generalmente el cuerpo completo suele ser de únicamente dos cabezas de alto. Con ojos y boca bastante pequeñas y sin nariz.

Construcción

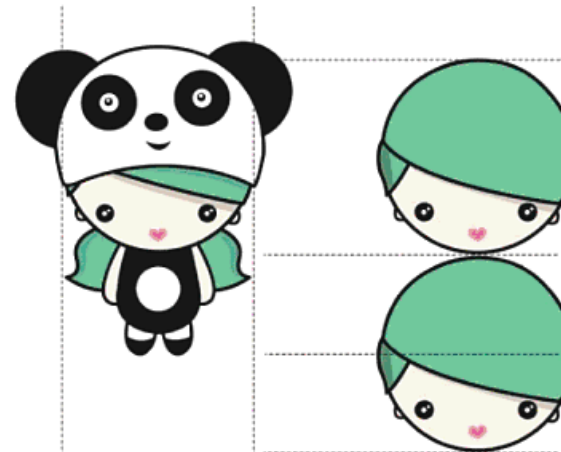
Cabeza: Para dibujar la cabeza se suele dibujar primero un círculo, no necesariamente perfecto.

Los ojos son posicionados en la parte inferior de lo que es la cabeza, dibujados muy separadamente uno de otro. Este paso es importante para darle un aspecto tierno al personaje.

La nariz se debe omitir por completo, en cuanto a la boca, es bastante pequeña en estos personajes.

Si se desea añadir un gorro, se debe realizar la línea de este de forma curva, no recta. Este detalle enfatiza la redondez de la cabeza.

Generalmente, aunque no en todos los personajes kawaii es así, se traza una línea de contorno bastante gruesa, la cual hace que el personaje se mire plano, añadiendo así más estilo y representando la identidad única del kawaii.



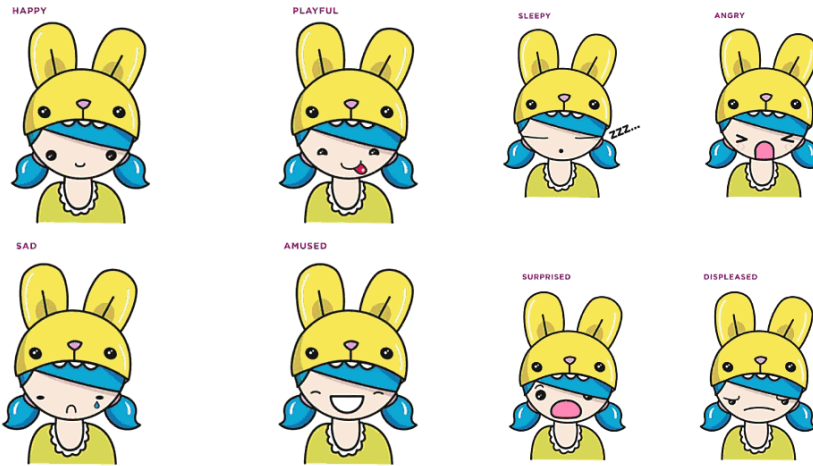
Hart, Christopher (2012), Manga for the beginner Kawaii

Ojos: El tipo de ojo más común en cualquier personajes kawaii, ya sean humanos, animales o creaturas fantásticas, suelen ser dos puntos negros. Aunque no son el único estilo que es utilizado, algunos artistas utilizan variaciones para crear personajes únicos.



Hart, Christopher (2012), Manga for the beginner Kawaii

Expresiones: El estilo kawaii se basa en comunicar alegría, diversión y buenos sentimientos, por lo que su expresión es sumamente importante. Mientras menos líneas mejor, ya que le dará un aspecto más tierno. Se debe de tratar de hacer más, haciendo menos. Esa es la llave para este estilo.



Hart, Christopher (2012), Manga for the beginner Kawaii

Figura completa: La cabeza es el punto focal de todo personaje kawaii. Es lo que transmite ternura, es por eso que se debe de mantener en comparación el cuerpo más pequeño, pero sin desviar la atención de lo adorable.

Se deben de tomar en cuenta 2 aspectos importantes: la primera es, mientras el personaje se vea un poco gordito más ternura transmitirá, y la segunda es, como el cuerpo es tan pequeño, no se debe jugar mucho con la pose, ya que eso le robará ternura al personaje.

Posición: Debido a que los personajes kawaii son dibujados de manera plana, su mejor vista es la frontal, aunque algunas veces se puede usar la vista de 3/4. Pero la vista de perfil y de atrás son las que menos se deben de usar, por no decir nunca.

Manos y pies: En cuanto a estas partes, no se deben definir dedos ni pies, solo dejar evidenciado que ahí se encuentran.



Hart, Christopher (2012), Manga for the beginner Kawaii

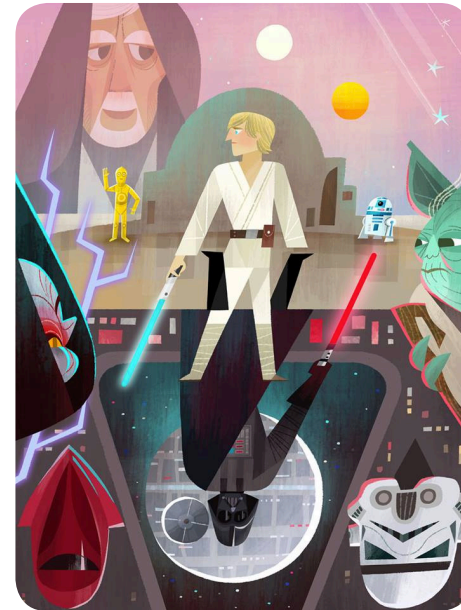
Experiencias desde diseño

Una breve reseña: Ilustrador Joey Chou para Disney

En el lienzo terminado del ilustrador de Los Ángeles Joey Chou, se encuentra toda una historia. Logra captar la narrativa diversa sobre Star Wars en un solo espacio, con su pieza "Opposing Forces", y sus diseños de paseo en Disneyland le brindan al espectador la emoción completa y alegría como si estuviera en el parque.

Disney's WonderGround Gallery, ubicada en Anaheim, ha solicitado a Chou para ilustrar varios de sus personajes que nunca pasan de moda. Cada una de las piezas de Chou llega al universo de Disney con la misma sensación de juego y entusiasmo como las que presentaba Walt Disney en sus primeras animaciones.

Existe una gran exploración sobre color y formas en el arte de Chou. "It's a small world", guarda el apreciado diseño original realizado por Mary Blair, asimismo tomando su propia dirección.



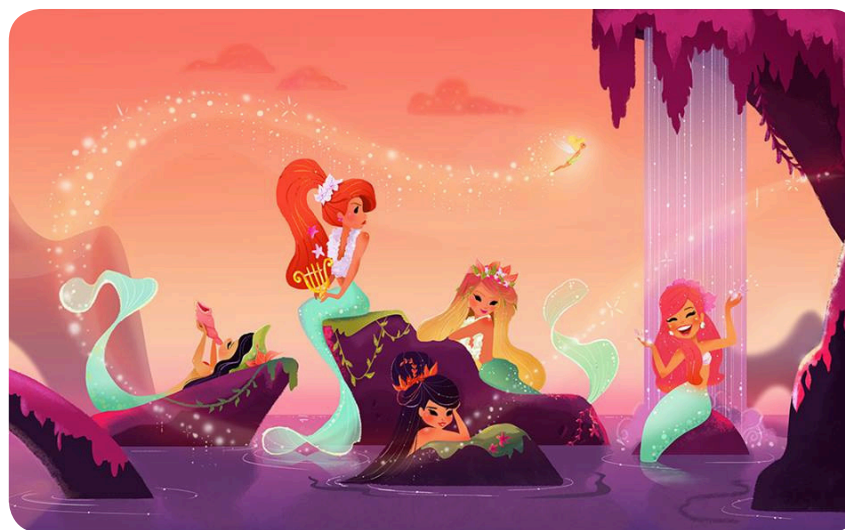
Artículo digital publicado el 30 de abril del 2,015
<http://eviltender.com/2015/04/30/a-brief-look-illustrator-joey-chou-does-disney/>

WonderGround Gallery presenta a: Liana Hee

En 2007, Liana se graduó de The Art Institute of California en San Francisco con una licenciatura en Artes Audiovisuales y Animación. Desde que se graduó, Liana ha encabezado en Silicon Valley, el diseño de juguetes y personajes de diversas empresas en el sector social de la industria de juegos. Liana impregna sus personajes con colores ricos y personalidades adorables, usando su medio favorito para trabajar, gouache sobre papel de acuarela o cartulina. Ella es muy apasionada al momento de compartir su trabajo con otras personas y se esfuerza constantemente por mejorar su arte. Liana está trabajando actualmente en un libro que muestra una colección de sus originales mini obras favoritas.



<https://www.instagram.com/p/zqj4UCLBi0/?taken-by=lianahee>



Fotos: https://www.facebook.com/TheArtofLianaHee/photos_stream



6

DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS

Cuestionarios

Se realizaron encuestas a tres sujetos de estudio, como principal, al creador de las ilustraciones analizadas, Jerrod Maruyama, así también como a otros dos expertos en temas de ilustración infantil y digital.

Uno de los sujetos trabaja actualmente como freelance en Orlando, Florida, como ilustradora de personajes infantiles en donde promueve mensaje a través de ellos.

Así mismo se encuentra otro sujeto, quien es especializado en animación, dirección de arte e ilustración digital de personajes.

Ambos darán su punto de vista en cuanto a procesos creativos y técnicas existentes, tanto para personajes infantiles como para cualquier otro tipo de personaje digital. Así también darán su opinión en cuanto a lo que son los personajes de Jerrod Maruyama.

Cuestionario a Jerrod Maruyama (Para cuestionario en su idioma natal ver anexo #2)

1. Cómo definiría su estilo? Sigue alguna tendencia en específico?

Mi estilo lo puedo definir como "tierno". Mi meta es crear personajes atractivos que alcancen a la mayor cantidad de audiencia posible. No hay nada complicado en la apariencia de mis personajes, no hay ningún significado oculto ni mensajes oscuros.

2. ¿Qué le inspiró para tomar este estilo en sus personajes?

Siempre he sido llevado o guiado hacia el dibujo de caricatura, pienso que todos somos como niños, yo simplemente crecí pero nunca he dejado de serlo. Disfruto crear personalidades por medio de imágenes. Hello Kitty por ejemplo fue una gran influencia en mí, todo respecto a Sanrio es tierno y lograron crear toda una industria a través de ello. Sus personajes no vienen de la animación, no tienen películas ni programas de caricaturas. Ellos sencillamente existen por los personajes tiernos impresos en los diferentes tipos de mercadería y productos. Encontraba eso fascinante de niño y aún lo encuentro así el día de hoy. Creo que eso me ha inspirado más que cualquier otra cosa.

3. ¿Qué tipo de mensaje busca transmitir a través de sus ilustraciones?

Quiero que mi arte y personajes representen todo lo positivo. Pienso que eso refleja mi personalidad de alguna manera. Todos tenemos un lado oscuro y yo totalmente creo que el arte puede abarcar temas más oscuros y asuntos

de importancia. Sin embargo esas cuestiones no son las que pretendo con mi trabajo. Quiero que mi trabajo sea un respiro de eso. Allá afuera existe todo tipo de arte y de medios y todos cumplen algún propósito. La felicidad es el propósito que yo sirvo. Yo quiero que mi arte provoque en el espectador un efecto de sentirse bien. Debiera provocar una sonrisa en su rostro.

4. ¿Cómo hace para que sus ilustraciones sean atractivas, tanto para el sector infantil, como adulto?

"Tierno" es algo con lo que todos nos podemos relacionar, jóvenes o adultos, hombres o mujeres - todos podemos reconocer algo como tierno y apreciarlo por tan solo eso. Mis diseños de personajes tienden a verse como bebés. Tanto bebés humanos como bebés animales, sus características y proporciones, todas tienden a inclinarse hacia un aspecto infantil.

5. ¿Por qué considera que su trabajo es llamativo para el grupo objetivo?

No puedo contestar esa pregunta. Eso es algo que tendrás que preguntarle a alguien que admire mi trabajo. Yo voy por lo que yo considero que es tierno. Esa es la única cosa que yo busco. Estoy fascinado con que algunas personas también piensen que lo que yo hago es tierno.

6. ¿A través de qué elementos mantiene esa esencia infantil en todos sus personajes?

Como dije anteriormente, la mayoría de mis personajes tienen características similares a las de un infante. Yo pienso que hablan en un lenguaje universal acerca de lo tierno y lindo. Es exagerado y caricaturizado. Pero pienso que las proporciones infantiles son universalmente consideradas tiernas y lindas.

7. ¿Qué proceso creativo utiliza para la realización de sus ilustraciones?

No tengo realmente un proceso estricto. Voy según lo que me inspira. Trato de encontrar la ternura en todo y es más fácil cuando el sujeto en cuestión no es tierno intrínsecamente. Me gusta el contraste.

8. Por favor, describa el proceso creativo y técnico utilizado para la realización de sus personajes.

Todo mi trabajo lo realizo en Adobe Illustrator. Usualmente empiezo por sketchar ideas y conceptos. Nunca termino un sketch por completo. Es por lo general una parte donde trabajo las proporciones. La mayor parte de mi proceso creativo y técnico es realizado en Illustrator.

9. ¿Qué técnica utiliza para bocetar sus ilustraciones y por qué?

No tengo una técnica específica para sketchar, sencillamente sketcho. Uso el sketch como una herramienta todo el tiempo y usualmente siempre cargo conmigo algo en que dibujar. No uso papeles ni texturas especiales. Cualquier cosa funciona. Uso lápices Indigo Blue Col-erase , raramente

hago algún sketch en tinta o lapicero. Me gusta manejar la sensación suave sobre el papel que deja el lápiz.

10. Antes de iniciar a bocetar ¿Qué facciones o aspectos del personaje original toma en cuenta para ilustrar suyo?

Trato de concentrarme en lo que hace al personaje distinto. Algunas veces es parte de su vestimenta o un aspecto específico de su rostro. Realmente no hago caricaturas en el modo tradicional. Trato de capturar la esencia de su personalidad. Mis personajes no tienen la apariencia de personas en específico. Las características faciales son extremadamente simples. Atraves del vestuario, la expresión, la postura y hasta los accesorios es que yo intento capturar la atracción de ese sujeto en particular que estoy creando.

11. ¿Utiliza una técnica o acabado distinto en la realización de sus personajes?

No. Como dije anteriormente, todo mi trabajo es realizado en Illustrator y trato de mantener las cosas bastante simples. No uso mucho los filtros o herramientas, a veces trato cosas nuevas pero en general regreso a la imagen más sencilla. Creo que es la forma que mejor funciona para mi.

12. ¿Qué softwares utiliza para realizar sus personajes?

Uso Adobe Illustrator para todo mi trabajo.

13. ¿Sus ilustraciones las realiza de forma vectorial? ¿Porqué?

Si, todos mis trabajos son vectores. Me gusta la apariencia simple del arte en vectores, y a la vez funciona genial con los clientes. Puedes re dimensionar y escalar la imagen sin perder calidad. Esto hace cada grafica extremadamente versátil. Los cambios y modificaciones son muy fáciles de hacer en Illustrator. El proceso del dibujo inicial puede ser tedioso, pero al final el resultado es que tengo una grafica en vector con una extensión de vida mayor. Puedes verlo de distintas formas, ya que trabajo mucho con productos, y este tipo de formato le agrega valor y me ahorra tiempo.

14. ¿Qué características del estilo kawaii implementa en sus ilustraciones?

Esto ya fue contestado anteriormente. Las proporciones físicas infantiles generalmente funcionan mejor para hacer lucir cualquier cosa mas tierna y linda.

15. ¿Cuál es su mayor inspiración para iniciar una nueva ilustración?

Me inspiro en todo. En películas, tv, música, arte, hasta caminando vagamente por el mundo puede ser inspirador. Pero usualmente mi arte esta inspirado en la cultura pop y en las cosas que en lo personal me emocionan.

16. La mayoría de sus ilustraciones son inspirados en caricaturas, series y películas, ¿se basa en alguna categoría especial?

No diría que una década en especifico me inspiro. Estoy inspirado en cosas de mi infancia. Podría decir que esta

relacionado a los años en los que crecí. Estoy inspirado en cosas que me gustan, realmente no importa de donde viene la inspiración.

17. ¿Cómo logra cambiar el estilo del personaje anterior al suyo sin alterar la proyección de su personalidad?

Ese es el reto. Estoy constantemente buscando el balance entre el estilo y el sujeto principal original. Lo mucho que tu puedes cambiar sin perder la esencia original. Es un reto que encuentro extremadamente fascinante y es lo que me mueve a trabajar. Algunos son mas exitosos que otros por supuesto. Pero cuando logras el balance perfecto, tu simplemente lo sabes y las personas por lo general responden a eso. A veces no estoy siempre seguro si las personas responden a lo especifico. Puede ser difícil re crear. Esa es la magia del arte y su misterio.

18. Enumere los elementos/aspectos que definen la esencia de la personalidad de un personaje. ¿Cómo logra usted identificarlos?

Puedo hacer una lista para contestar esta pregunta. Es intangible. Es por eso que estoy tan inspirado en las cosas que me gustan. Siento una conexión a ciertas cosas y no siempre puedo poner en palabras lo que esa conexión realmente es. Es lo mismo que mi arte. Trato de capturar algo acerca del personaje a lo cual las personas puedan responder. No es algo científico. Y pienso que cualquier tipo de acercamiento al arte de esa manera seria un error. Hay ciertas técnicas y herramientas que pueden ser aprendidas pero el resto es puramente intuitivo.

19. ¿Qué rol juega la vestimenta de los personajes al momento de transformarlos?

Si define al personaje, entonces es muy importante. Es una herramienta que ayuda a identificar rápidamente al personaje. Pero eso es solamente una parte. Pienso que tienes que ir mas allá de la vestimenta y encontrar algo en la personalidad que transmite.

20.¿ Sus ilustraciones expuestas en Wonderground Galley están impresas en diferentes materiales (tazas, pines, postales, etc.) Al diseñarlas, toma en cuenta el formato en el que serán impresas o se le es solicitado adaptarlo luego de presentar la ilustración? Favor describir el proceso.

No pienso en los productos en sí cuando estoy diseñando para WonderGround Gallery. Me concentro en la imagen y trato de darle la apariencia lo mas atractiva posible. El producto viene después, como debe ser. Hay personas mucho mas talentosas y mucho mas conocedoras del tema que yo, y son esas personas las que resuelven el tema de los productos. Yo le dejo ese tema a los verdaderamente talentosos en ese aspecto en Disney. El proceso es simple, yo presento las ilustraciones a Disney, ellos las evalúan y las aprueban y eso es todo lo que involucra el proceso.

21. ¿Cuál es el reto más grande que ha encontrado al momento de transformar un personaje?

Transformar un personaje débil o de poca personalidad es retador. Mientras el sujeto refleja mas personalidad e imponencia, es mucho mas divertido caricaturizarlo. También cabe mencionar que las cosas que no son tiernas por naturaleza se convierten en las cosas que mas satisfacción traen al caricaturizarlas. A mayor contraste entre los dos, mejor trabajan juntos según mi opinión.

22. En sus ilustraciones he podido notar que hay algunas en las que el manejo de color que utiliza incluye degradados y en otros caso colores planos. ¿A qué se debe ese cambio?¿Influye el personaje o se basa en lo que desea transmitir a través de él?

No hay razón específica para eso, depende del personaje al que hay que referirse y lo que yo siento que sea apropiado para su imagen. En toda imagen yo cuento una historia. Puede ser una historia simple pero yo abordo todo con algún tipo de narrativa en mente. Frecuentemente esa historia va implicar un estilo o estado específico. Eso es lo que usualmente determina como yo maneje el arte. El estilo debería apoyar al sujeto en cuestión, pero algunas veces es por como el arte es utilizado. Tomando foto de pantalla, producto, impresión, medios en línea – todo esto tiene requisitos específicos que determinan como uno construye el arte para que se adapte con la producción. Pero todo esto es mas una pregunta técnica que una pregunta respecto a la creatividad.

Cuestionario a Marielle Che

1. ¿Cómo define la ilustración infantil?

Como el medio de representación gráfico dirigido a niñas y niños.

2. ¿En qué se diferencia la construcción de un personaje infantil y uno adulto?

La proporción corporal

3. ¿Qué proceso creativo considera necesario para realizar un personaje infantil?

Análisis del personaje (personalidad)

Bocetaje

Selección preliminar y coloreado.

Aprobación

4. ¿Ha diseñado personajes infantiles? ¿Qué proceso utiliza para este y otros personajes?

Análisis del personaje (personalidad)

Bocetaje

Selección preliminar y coloreado.

Aprobación

5. ¿Qué softwares considera que son los mejores para ilustrar personajes?

Adobe Illustrator y Adobe Photoshop

6. ¿Qué técnica cree que es mejor para realizar personajes? ¿Vectores o digital painting?

Depende del objetivo de comunicación, ambos cumplen distintas funciones.

7. ¿Considera que el proceso de bocetaje es esencial para realizar un personaje? ¿Porqué?

Si, porque es necesario un análisis comparativo de las formas para elegir el personaje que comunica de una mejor forma el objetivo.

8. ¿Qué técnica ilustrativa favorece más a las ilustraciones infantiles?

Depende del objetivo, la acuarela suple ciertos objetivos, el acrílico o digital otorgan otras ventajas, todo depende del objetivo de comunicación.

9. ¿Qué aspectos se deben tomar en cuenta a la hora de realizar un personaje infantil?

Lo que se desea comunicar. Objetivo.

10. ¿Existe alguna paleta de colores necesaria para este tipo de personajes? De ser afirmativa, cuáles?

La paleta de colores se debe elegir en relación al objetivo.

11. ¿Qué rasgo físico del personaje cree usted que logra transmitir más emociones? ¿Porqué?

Los ojos, la mirada tiene un mayor porcentaje de importancia es el primer rasgo que la audiencia notara, puede existir una sonrisa pero si la mirada es triste la tristeza ganara como emoción en todo el personaje.

12. ¿Qué rasgos físicos logran transmitir la personalidad del personaje?

Proporción corporal y postura.

13. En cuanto al manejo técnico, sugiere el uso de degradados o colores planos para un personaje infantil/kawaii?

Planos, Kawaii se diferencia por el minimalismo.

14. ¿Podría mencionar algunos tipos de personajes infantiles que existen?

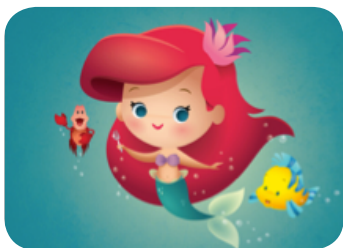
El tipo de personaje variara según la personalidad del personaje, la pregunta no es clara.

15. ¿Es necesario basarse en alguna tendencia para realizar un personaje? ¿Porqué?

No, porque habría de basarme en alguna tendencia cuando esta no responde al objetivo que deseo comunicar.

16. ¿La técnica utilizada en los personajes influye en su personalidad?

Levemente, puede apoyarla pero no creo que en su totalidad. La expresión, rasgos físicos y postura son los aspectos que mejor la definen,



17. ¿Qué sentimientos le transmiten los personajes de Jerrod Maruyama?

Ternura

18. ¿Qué estilo percibe de las ilustraciones?

Kawaii

19. ¿Qué técnica ilustrativa considera apropiada para realizar este tipo de personajes?

Digital

20. ¿Qué facciones físicas considera que toma en cuenta el ilustrador para transformar a los personajes?

Proporción de cabeza exagerada, y ojos de punto

21. ¿Cree que la personalidad del personaje original influye en el personaje transformado? ¿En qué?

Creo que no influye, por ejemplo Peter pan es ágil, en la ilustración presentada no se ve ágil.

22. ¿Cuál cree que es el elemento a implementar en un personaje para que sea atractivo tanto para niños y adultos?

Expresión facial, y paleta de colores.

Cuestionario a Gilberto Amado

1. ¿Qué es un personaje?

Un elemento gráfico antropomorfo que representa algo o a alguien y que sirve como medio narrador de un concepto o idea.

2. ¿Para usted, qué significado tiene la ilustración digital?

La ilustración para mí, es un puente que materializa las ideas. La digitalización, es simplemente la evolución lógica de una forma de hacer las cosas.

3. ¿Qué proceso creativo considera necesario para realizar un personaje?

Creo que no hay una fórmula precisa.

El sentido común nos puede decir que existe la siguiente fórmula: Debemos recibir una solicitud precisa por parte del cliente, luego que debemos analizar, estudiar y buscar referencias, para luego pasar a un proceso de bocetaje, revisiones y luego la finalización. Sin embargo, esta fórmula académica no garantiza el éxito.

Lo que yo suelo hacer, es ver películas o leer un buen libro... en serio. Me da ideas, composiciones, movimientos, rostros, sentimientos. En general, me ayuda a crear seres en mi cabeza que luego solo con un poco de agua cobran vida.

4. ¿Qué softwares considera que son los mejores para ilustrar personajes?

Los mejores softwares son el Lápiz y una hermosa y seductora hoja en blanco. Creo que no hay un software que cubra todas las necesidades. He visto ilustradores trabajar con tinta sobre papel, personas trabajar en adobe y personas trabajar hasta en paint, y cada uno de ellos logran resultados sorprendentes.

Yo por mi parte, prefiero Photoshop e Illustrator, aunque Corel Painte 2016 y Sketchbook no están nada mal.

5. ¿Qué técnicas digitales existen para ilustrar?

Miles, no me las se todas. Bitmap, vectores, rotoscopia, collage, etc.

6. ¿La técnica utilizada en los personajes influye en su personalidad?

Claro, en la ilustración cada elemento, por más pequeño que pueda parecer esta ayudando a narrar algo.

7. ¿Qué pasos se deben de tomar en cuenta para realizar una ilustración digital?

Encender la máquina y abrir el programa....

Tener conocimientos sobre compresión digital, saber en qué resolución se trabajará, qué se hará con la ilustración, cual será el medio donde estará expuesta la pieza, etc.

8. ¿Considera que el proceso de bocetaje es esencial para realizar un personaje? ¿Porqué?

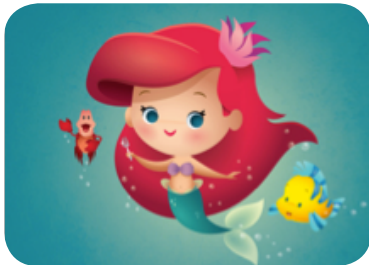
Claro que si. El proceso de bocetaje es como la paternidad. Uno nutre y fortalece a la idea, la ve crecer, hacerse fuerte y luego, cuando le has dado todo para que sobreviva sola en el mundo, la ves partir.

9. ¿Qué rasgos físicos logran transmitir la personalidad del personaje?

Yo creo que todos los elementos transmiten un poquito la personalidad. Desde la línea, pasando por los colores, el rostro, la postura, el ángulo en el que se mire, hasta llegar al medio en el que se exhibe.

10. ¿Es necesario basarse en alguna tendencia para realizar una ilustración?¿Porqué?

Nadie puede inventar el agua azucarada. No es "necesario" basarse en una tendencia. pero siempre es bueno ver referencias. Ver el trabajo de otros siempre te ayuda a ser mejor. El problema de esto es que hay personas que no entienden la diferencia entre inspiración y plagio.



11. ¿Qué sentimientos le transmiten los personajes de Jerrod Maruyama?

Honestamente no se si me transmiten algún sentimiento. Las veo muy genéricas, aunque imagino que ese es el precio a pagar por trabajar para el coloso industrial de Disney. Igual, tiene algunas cosas muy chulas.

12. ¿Qué estilo percibe de las ilustraciones?

Un estilo vectorial, parece algo comercial, pensado para vender. Me recuerda mucho al trabajo de Chris Gerringe, pero comercial.

13. ¿Qué técnica considera apropiada para realizar este tipo de personajes?

Ilustrador o cualquier programa vectorial, layers con transparencia y blending

14. ¿Qué facciones físicas considera que toma en cuenta el ilustrador para transformar a los personajes?

En los animales, utiliza la proporción ojos boca nariz. y en humanos usa elementos característicos de los personajes como su ropa y demás prendas. En ambos casos utiliza patrones de color característicos de los personajes.

15. ¿Cree que la personalidad del personaje original influye en el personaje transformado? ¿En qué?

No, no creo que la personalidad original influya en las transformaciones. Principalmente porque todas las transformaciones adolecen de demasiada dulzura (o cuteness). Digo que la personalidad original no influye, porque viendo personajes como Hellboy o Stitch es obvio que lo "cute" es algo impuesto.



<https://www.flickr.com/photos/jmaruyama/6125453638/>



<http://www.jmaruyama.com/portfolio/Main/lilhellboy4.jpg.php>

16. ¿Cree usted que si el personaje estuviera realizado en otra técnica causaría el mismo impacto? ¿Porqué?

No, creo que si los personajes estuvieran hechos con una técnica diferente probablemente tendrían más vida. Quizá serían menos genéricos (no creo que el cliente quiera que sean menos genéricos) y por eso serían impactantes. (vea el caso de la ilustración que Jerrod hizo de The Incredibles con una técnica diferente)



<https://www.flickr.com/photos/jmaruyama/4385217989/in/photostream/>

17. ¿Qué peculiaridad encuentra en el estilo de Jerrod Maruyama?

Mucha frontalidad, el uso de línea vectorial gruesa (casi nunca negra) y sobre todo, la dulcificación de todos los personajes.

Guías de observación

Se analizaron diferentes ilustraciones de personajes kawaii realizados por Jerrod Maruyama, con el fin de identificar el proceso creativo y técnico utilizado para transformar los personajes originales, así también como para determinar como logra plasmar rasgos infantiles en sus ilustraciones sin alterar la esencia del original.

Para dicho análisis se seleccionaron once ilustraciones que fueron realizadas para "Wonderground Gallery" ubicado en el Downtown de Disney California, en donde tales piezas son distribuidas por medio de impresión en materiales como playeras, tazas, mochilas, entre otros objetos.

Las ilustraciones seleccionadas para evaluar cumplen con ciertos rasgos característicos de diferente aspecto, las cuales generan una variedad de interpretación para su evaluación y definir si cumplen o no con los objetivos de la investigación.

Personajes

1. Boo - Monsters Inc.
2. Pato Donald
3. Ariel - La Sirenita
4. Big Hero 6
5. Minnie y Mickey Mouse
6. Woody y Buzz Lightyear - Toy Story
7. Malefica - La Bella Durmiente
8. Lumiere y Cogsworth - La Bella y La Bestia
9. Piglet y Pooh - Winnie The Pooh
10. Aurora - La Bella Durmiente
11. Cenicienta



<https://www.flickr.com/photos/jmaruyama/4463399358/>
<http://www.imagui.com/a/boo-monster-inc-png-i9EbrzjL4>

1. **Posición:**
Frontal
2. **Paleta de color:**
Colores fríos
3. **Tipo de diseño:**
Vector
4. **Trazo detalle:**
Fino
5. **Trazo contorno:**
Grueso
6. **Énfasis de trazo en:**
Partes del cuerpo
7. **Cumplimiento con características kawaii:**
Ojos
Proporciones
Expresiones
Asimetría
Exageración
8. **Lenguaje corporal:**
Feliz
Emocionado
9. **Categoría:**
Caricaturas
10. **Movimiento:**
Movimiento mínimo (manos, pies, cabeza)
11. **Técnica de color:**
Degradé
Colores planos
12. **Vestimenta:**
Elaborada
13. **¿Qué tonalidad es destacada?** Morado y verde
14. **Similitudes de personaje original vs. Nuevo:**
Accesorios
Vestimenta
Cabello
15. **Cumplimiento con características de personaje infantil:**
Proporciones
Expresiones
Exageración
16. **Edad de transformación:**
Infante
17. **Altura:**
Pequeña

#2



<https://dribbble.com/shots/2099178-Little-Donald>
http://disney.wikia.com/wiki/File:Donald_Duck.png

1. Posición:
Frontal
2. Paleta de color:
Colores Fríos
Colores Pastel
3. Tipo de diseño:
Vector
4. Trazo detalle
Fino
5. Trazo contorno:
Sin trazo
6. Énfasis de trazo en:
Partes del cuerpo
7. Cumplimiento con características kawaii:
Proporciones
Expresiones
Asimetría
Exageración
8. Lenguaje corporal:
Sin expresión
9. Categoría:
Caricaturas
10. Movimiento:
Estático
11. Técnica de color:
Degradado
12. Vestimenta:
Simple
13. ¿Qué tonalidad es destacada? Azul
14. Similitudes de personaje original vs. Nuevo:
Accesorios
Vestimenta
15. Cumplimiento con características de personaje infantil:
Proporciones
Expresiones
Exageración
16. Edad de transformación:
Infante
17. Altura:
Pequeña



<https://dribbble.com/shots/1811708-The-Little-Mermaid>
<http://disney.wikia.com/wiki/File:Little-Mermaid.png>

1. Posición:
3/4
2. Paleta de color:
Colores Fríos
Colores Pastel
3. Tipo de diseño:
Vector
4. Trazo detalle
Fino
5. Trazo contorno:
Sin trazo
6. Énfasis de trazo en:
Partes del cuerpo
7. Cumplimiento con características kawaii:
Proporciones
Expresiones
Asimetría
Exageración
8. Lenguaje corporal:
Feliz
9. Categoría:
Caricaturas
10. Movimiento:
Movimiento mínimo (manos, pies, cabeza)
11. Técnica de color:
Degradado
12. Vestimenta:
Simple
13. ¿Qué tonalidad es destacada? Aqua y rojo
14. Similitudes de personaje original vs. Nuevo:
Accesorios
Vestimenta
Cabello
15. Cumplimiento con características de personaje infantil:
Proporciones
Expresiones
Exageración
16. Edad de transformación:
Infante
17. Altura:
Pequeña

#4



<https://dribbble.com/shots/1792245-Big-Hero-6>
<http://elblogdelagartijos.blogspot.com/>

1. Posición:
Frontal
2. Paleta de color:
Colores Fríos
3. Tipo de diseño:
Vector
4. Trazo detalle
Fino
5. Trazo contorno:
Sin trazo
6. Énfasis de trazo en:
Partes del cuerpo
7. Cumplimiento con características kawaii:
Proporciones
Expresiones
Asimetría
Exageración
8. Lenguaje corporal:
Feliz
Sin expresión
9. Categoría:
Caricaturas
10. Movimiento:
Estático
11. Técnica de color:
Degradado
12. Vestimenta:
Simple
13. ¿Qué tonalidad es destacada? Azul
14. Similitudes de personaje original vs. Nuevo:
Accesorios
Vestimenta
Cabello
15. Cumplimiento con características de personaje infantil:
Proporciones
Expresiones
Exageración
16. Edad de transformación:
Infante
17. Altura:
Pequeña
Mediana

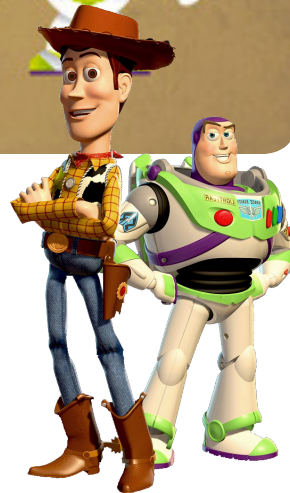
#5



<https://dribbble.com/shots/270253-Mickey-Minnie-The-Kiss>
http://www.przedszkole3.radzionkow.pl/?page_id=55

1. Posición:
Perfil
3/4
2. Paleta de color:
Colores Fríos
Colores Pastel
3. Tipo de diseño:
Vector
4. Trazo detalle
Fino
5. Trazo contorno:
Sin trazo
6. Énfasis de trazo en:
Partes del cuerpo
7. Cumplimiento con características kawaii:
Proporciones
Expresiones
Asimetría
Exageración
8. Lenguaje corporal:
Feliz
Emocionado
9. Categoría:
Caricaturas
10. Movimiento:
Movimiento mínimo
(manos, pies, cabeza)
11. Técnica de color:
Degradado
12. Vestimenta:
Simple
13. ¿Qué tonalidad es destacada? Café
14. Similitudes de personaje original vs. Nuevo:
Accesorios
Vestimenta
15. Cumplimiento con características de personaje infantil:
Proporciones
Expresiones
Exageración
16. Edad de transformación:
Infante
17. Altura:
Mediana

#6



<https://dribbble.com/shots/99818-Kawaii-Woody-and-Buzz>
https://www.google.com/search?q=woody+and+buzz+png&es_sm=119&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0CAcQ_AUoAWoVChMlrPva_ZCjyQIVyNkmCh2HVwyJ&biw=1164&bih=641#imgrc=TM0MRBN-fbg482M%3A

1. Posición:
Frontal
2. Paleta de color:
Colores Fríos
Colores Cálidos
3. Tipo de diseño:
Vector
4. Trazo detalle
Fino
5. Trazo contorno:
Sin trazo
6. Énfasis de trazo en:
Partes del cuerpo
7. Cumplimiento con características kawaii:
Proporciones
Expresiones
Asimetría
Exageración
8. Lenguaje corporal:
Feliz
Emocionado
9. Categoría:
Caricaturas
10. Movimiento:
Movimiento mínimo
(manos, pies, cabeza)
11. Técnica de color:
Degradé
12. Vestimenta:
Simple
13. ¿Qué tonalidad es destacada? Café
14. Similitudes de personaje original vs. Nuevo:
Accesorios
Vestimenta
Cabello
15. Cumplimiento con características de personaje infantil:
Proporciones
Expresiones
Exageración
16. Edad de transformación:
Infante
17. Altura:
Pequeña
Mediana

#7



<https://www.flickr.com/photos/jmaruyama/6799389876/>
http://deathbattle.wikia.com/wiki/File:Villains_01.png

1. Posición:
Frontal
2. Paleta de color:
Colores Fríos
3. Tipo de diseño:
Vector
4. Trazo detalle
Fino
5. Trazo contorno:
Sin trazo
6. Énfasis de trazo en:
Partes del cuerpo
7. Cumplimiento con características kawaii:
Proporciones
Exageración
8. Lenguaje corporal:
Feliz
9. Categoría:
Caricaturas
10. Movimiento:
Movimiento mínimo (manos, pies, cabeza)
11. Técnica de color:
Degradé
12. Vestimenta:
Elaborada
13. ¿Qué tonalidad es destacada? Aqua
14. Similitudes de personaje original vs. Nuevo:
Accesorios
Vestimenta
15. Cumplimiento con características de personaje infantil:
Proporciones
Expresiones
Exageración
16. Edad de transformación:
Infante
17. Altura:
Mediana

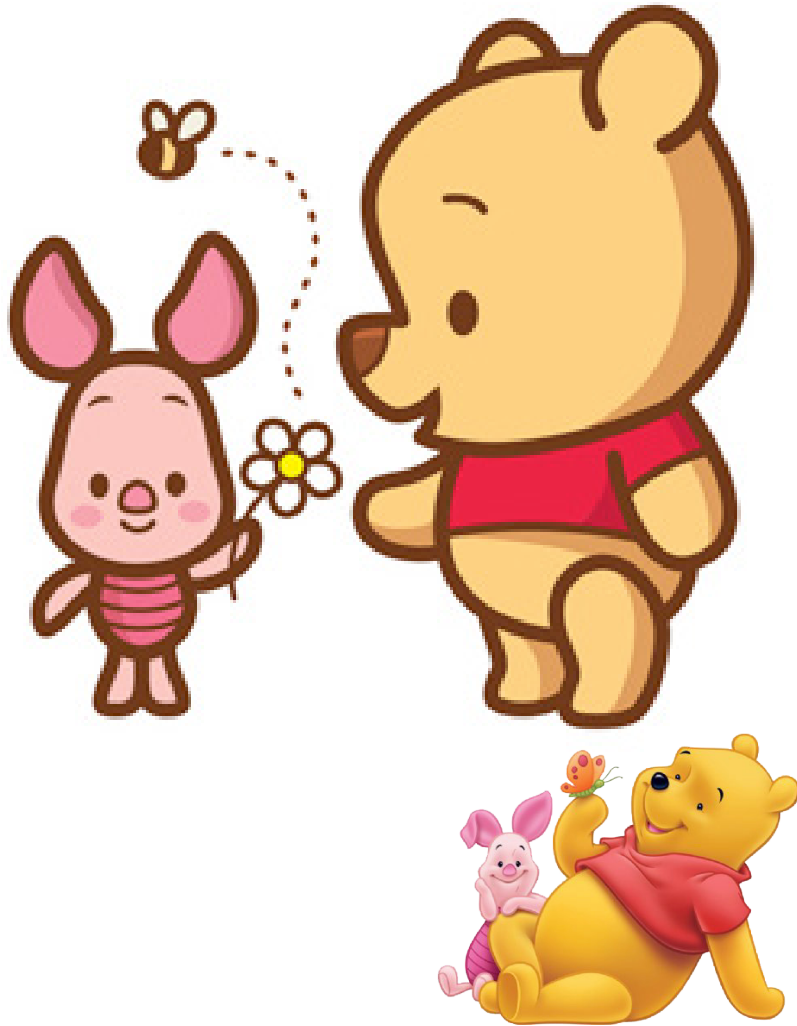
#8



<https://dribbble.com/shots/384292-Kawaii-Lumiere-and-Cogsworth>
<http://mbaboon.deviantart.com/art/Cogsworth-and-Lumiere-colored-315107649>

1. Posición:
Frontal
2. Paleta de color:
Colores Cálidos
3. Tipo de diseño:
Vector
4. Trazo detalle
Fino
5. Trazo contorno:
Grueso
Intermedio
6. Énfasis de trazo en:
Partes del cuerpo
7. Cumplimiento con características kawaii:
Proporciones
Exageración
Asimetría
8. Lenguaje corporal:
Feliz
9. Categoría:
Caricaturas
10. Movimiento:
Movimiento mínimo (manos, pies, cabeza)
11. Técnica de color:
Degradado
12. Vestimenta:
Elaborada
13. ¿Qué tonalidad es destacada? Dorado
14. Similitudes de personaje original vs. Nuevo:
Accesorios
Vestimenta
15. Cumplimiento con características de personaje infantil:
Proporciones
Expresiones
Exageración
16. Edad de transformación:
Infante
17. Altura:
Pequeña

#9



<https://www.flickr.com/photos/jmaruyama/6648864771/in/photostream>
<http://wondersofdisney.yolasite.com/poohnpiglet.php>

1. Posición:
Frontal
3/4
2. Paleta de color:
Colores Cálidos
3. Tipo de diseño:
Vector
4. Trazo detalle
Fino
5. Trazo contorno:
Grueso
6. Énfasis de trazo en:
Partes del cuerpo
7. Cumplimiento con características kawaii:
Proporciones
Expresión facial
Exageración
Asimetría
8. Lenguaje corporal:
Feliz
9. Categoría:
Caricaturas
10. Movimiento:
Movimiento mínimo (manos, pies, cabeza)
11. Técnica de color:
Colores planos
12. Vestimenta:
Simple
13. ¿Qué tonalidad es destacada? Rosa y amarillo
14. Similitudes de personaje original vs. Nuevo:
Accesorios
Vestimenta
15. Cumplimiento con características de personaje infantil:
Proporciones
Exageración corporal
16. Edad de transformación:
Infante
17. Altura:
Pequeña
Mediana

#10



<http://jmaruyama.com/blog/2014/01/22/life-lessons-from-princesses/>
<http://www.troilaree.com/Theme-Weddings.html>

1. Posición:
Frontal
2. Paleta de color:
Colores Cálidos
3. Tipo de diseño:
Vector
4. Trazo detalle
Fino
5. Trazo contorno:
Sin trazo
6. Énfasis de trazo en:
Partes del cuerpo
Vestimenta
7. Cumplimiento con características kawaii:
Proporciones
Expresión facial
Exageración
Asimetría
8. Lenguaje corporal:
Feliz
9. Categoría:
Caricaturas
10. Movimiento:
Movimiento mínimo (manos, pies, cabeza)
11. Técnica de color:
Degradé
12. Vestimenta:
Elaborada
13. ¿Qué tonalidad es destacada?
Rosa y morado
14. Similitudes de personaje original vs. Nuevo:
Accesorios
Vestimenta
Cabello
15. Cumplimiento con características de personaje infantil:
Proporciones
Exageración corporal
16. Edad de transformación:
Infante
17. Altura:
Mediana

| |



<http://jmaruyama.com/blog/2014/01/22/life-lessons-from-princesses/>
<http://disneykilalaprincess.wikia.com/wiki/File:Cinderella.png>

1. Posición:
3/4
2. Paleta de color:
Colores fríos
3. Tipo de diseño:
Vector
4. Trazo detalle
Fino
5. Trazo contorno:
Sin trazo
6. Énfasis de trazo en:
Partes del cuerpo
Vestimenta
7. Cumplimiento con características kawaii:
Proporciones
Expresión facial
Exageración
Asimetría
8. Lenguaje corporal:
Feliz
9. Categoría:
Caricaturas
10. Movimiento:
Movimiento mínimo
(manos, pies, cabeza)
11. Técnica de color:
Degradé
12. Vestimenta:
Elaborada
13. ¿Qué tonalidad es destacada? Azul
14. Similitudes de personaje original vs. Nuevo:
Accesorios
Vestimenta
Cabello
15. Cumplimiento con características de personaje infantil:
Proporciones
Exageración corporal
16. Edad de transformación: Infante
17. Altura:
Mediana



7

INTERPRETACIÓN Y SÍNTESIS

A continuación se presenta la interpretación y análisis de la información recabada, tanto del contenido teórico como por medio de los instrumentos, en base a los objetivos de la investigación.

1. Proceso creativo y técnicas utilizadas que toma en cuenta Jerrod Maruyama en la ilustración de sus personajes que permiten determinar el estilo Kawaii.

Jerrod Maruyama, reside en California y se graduó de diseñador gráfico de la Universidad San Jose State. Actualmente trabaja como ilustrador freelance a tiempo completo para empresas como: Disney, DreamWorks, Warner Bros, Facebook, Nickelodeon, Hasbro, Mattel, entre otros. En sus ilustraciones logra captar la esencia infantil de diferentes personajes de estas marcas, los cuales son una mezcla entre el personaje existente y lo que es el estilo Kawaii. Desde el año 2012 en "Wonderground Gallery" sus piezas han sido expuestas para ser vendidas en diferentes materiales impresos, como tazas, mochilas, playeras, pines, cuadros, entre otros.

Es necesario analizar desde los inicios de la historia de la ilustración, así como sus diferentes tendencias, estilos, géneros, procedimientos y demás elementos incorporados en el tema, para poder definir el proceso creativo y técnicas que Maruyama utiliza en sus personajes.

Según Ecured (s/f), la ilustración en sus inicios era realizada con fines publicitarios o para adornar portadas de libros, cómics o describir visualmente acciones en cuentos, mayormente infantiles. Por lo que se puede interpretar que la ilustración es basada en cualquier figura o dibujo que acompaña algún material en específico o que es utilizada con el objetivo de comunicar.

Asimismo, a lo largo de la historia han existido varias tendencias en cuanto al arte y la ilustración. Todas estas han sido realizadas de acuerdo a su época y a las especificaciones que existían en base al material, técnicas y elementos implementados.

Géneros y estilos

Gilberto Amado, experto en ilustración digital de personajes, en su entrevista comenta que no es “necesario” basarse en una tendencia para ilustrar, pero siempre es bueno ver referencias. Ver el trabajo de otros siempre ayudará a ser mejor. Mientras que Marielle Ché, experta en ilustración de personajes infantiles, en su entrevista opina que no es necesario en lo absoluto basarse en una tendencia en específico cuando esta no responde al objetivo que se desea comunicar. De igual manera, Ché afirma que los personajes de Maruyama son basados en el minimalismo, ya que el kawaii es distinguido por seguir este estilo.

La tendencia del minimalismo lo que busca es decir lo máximo con lo mínimo, eliminando así todo detalle innecesario, logrando que la atención sea enfocada únicamente a lo que se desea contar, sin que el espectador se pierda en detalles que no son relevantes a la información que se desea transmitir, comenta Fernández (2012). Pero de acuerdo a Maruyama, el estilo implementado dice que se enfoca en todo lo que gira alrededor de lo “tierno”. Su meta es crear personajes atractivos que alcancen la mayor audiencia posible. Para lograr lo mencionado, desde su infancia se inspiró en personajes como “Hello Kitty”, quien fue una gran influencia para él en esa época.

Se puede evidenciar que las tendencias no son esenciales al momento de realizar una ilustración o personaje, pero si pueden servir de fuente de inspiración para realizar un mejor diseño. Cabe mencionar, que esto mismo se puede observar

en el artista Joey Chou, mencionado en experiencias desde el diseño. En sus obras se puede observar la inspiración que nace de la tendencia del cubismo, por sus formas geométricas y colores mixtos.



<https://dribbble.com/shots/1123678-Hello-Monster?list=users>



<http://eviltender.com/2015/04/30/a-brief-look-illustrator-joey-chou-does-disney/>

Técnicas

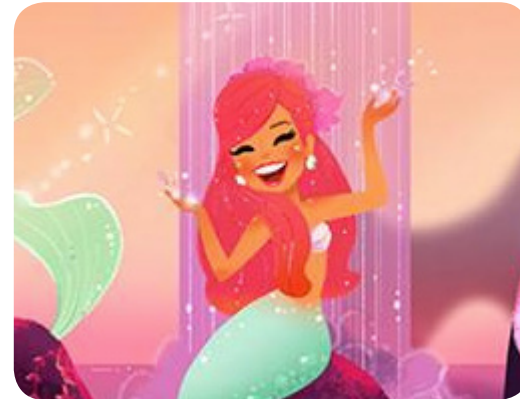
En los estilos y tendencias de la ilustración se suele aplicar una técnica la cual hará que la obra cobre vida. Fernández (2012), menciona que las técnicas de ilustración son las herramientas que se emplean para reproducir lo que se ha observado anteriormente implementado desde la observación, la elaboración de un pensamiento estratégico pensado en su totalidad con respecto a lo que se desea comunicar.

Para poder elaborar ilustraciones, existen las técnicas manuales, así también como las digitales. Maruyama, afirma utilizar la técnica digital de manera vectorial, debido a que da una imagen más limpia en comparación al mapa de bits, asimismo como permite modificar su tamaño y escala sin perder la calidad de la imagen.

Amado, comenta que la técnica implementada en cualquier personaje influye en su personalidad, cada elemento por más pequeño que pueda parecer, está ayudando a narrar algo, asimismo asegura que los personajes de Maruyama están realizados con técnica vectorial.

Por otro lado, Ché, explica que la técnica influye levemente en la personalidad del personaje, ya que puede apoyarla pero no cree que en su totalidad. La expresión, rasgos físicos y postura considera que son los aspectos que mejor la definen. En lo que respecta a la técnica de ilustración considera mejor para ilustrar personajes, que todo debe de ser basado en cuando al objetivo planteado, ya que ambos cumplen con distintas funciones.

Se puede tomar como referencia a la ilustradora Liana Hee, expuesta en las experiencias desde el diseño. En sus personajes se puede observar que aplica la técnica de acuarela, así también como en ocasiones la digital. Al comparar ambos proyectos de la sirena, se percibe la misma sensación de la personalidad, alegre, tierna y amigable. De tal manera se evidencia, que en sí la técnica no influye tanto como otros elementos, en lo que es la personalidad del personaje. Asimismo la técnica puede variar de acuerdo al objetivo o a lo que en ciertas ocasiones se desea transmitir.



Fotos: https://www.facebook.com/TheArtofLianaHee/photos_stream

En la técnica digital existen varios programas para realizar ilustraciones, entre los más destacados se encuentran Adobe Illustrator (vectorial) y Adobe Photoshop (mapa de bits), como los principales, según Ché y Amado; Y Corel Painter 2016 y Sketchbook como secundarios, según Amado.

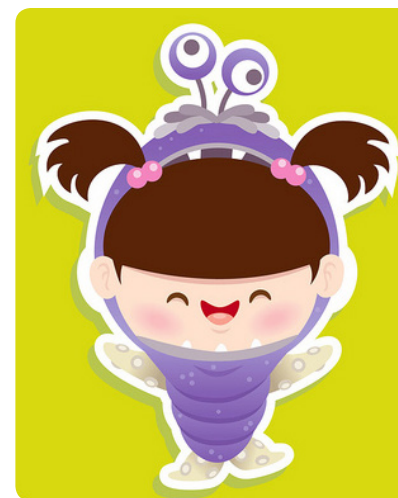
Los tres entrevistados afirman que Adobe Illustrator es el programa más apropiado para realizar personajes vectoriales, en especial los de aspecto kawaii, ya que se puede usar en una variedad infinita de maneras, así como extiende la vida del gráfico, menciona Maruyama.

Color

En la ilustración, como en cualquier otro diseño, se encuentra el color. Para escoger los colores de cualquier gráfico, se debe de tener en cuenta la psicología del color, según Kemmis (2009). Así también se deben de considerar todos los factores que pertenecen al color, como lo que es la tonalidad, el valor, la saturación, el contraste y gradiente.

Ché, en su entrevista, menciona que la paleta de colores seleccionada para una ilustración debe estar basada en el objetivo al que se quiere llegar. Por otro lado se le preguntó a Maruyama, el porqué algunas ilustraciones incluían gradientes y otras colores planos. A lo que él respondió que no hay ni una razón en específico, al igual que Ché, comenta que es depende del objetivo que posee cada ilustración, o de lo que el cree que sea apropiado para la imagen. Toda ilustración trata de contar una historia, por lo cual implicará un estilo o carácter en especial, y eso normalmente es lo que determinará el color. Aunque por otro lado, Maruyama

menciona que muchas veces el soporte, ya sea para mercadería, imprimir o digital, es lo que define ciertos acabados del personaje, como lo que serían colores planos o colores gradientes. Es por eso que se puede observar una diferencia entre la guía de observación #1 y #2.



Fotos: <https://www.flickr.com/photos/jmaruyama/4463399358/>

Se deduce, que debido a que los gradientes, según Wong (2011), son rellenos que se pueden graduar y aplicar diferentes cambios de color, ya sean rectos, paralelos o graduales, pueden complicar el arte impreso en ciertos materiales. Es por eso que antes de imprimir una ilustración debe ser considerado el material, ya que este podría complicarlo, no se trata tanto de la paleta de colores, si no del estilo aplicado.

En cuanto a la importancia del color, se puede presenciar en las obras de Chou y Hee, la vida y el ambiente que proporcionan al aplicar ciertos colores, lo cual se puede observar en la ilustración de Star Wars vs. la de Alice in Wonderland vs. la de La Sirenita. El gradiente en las imágenes, así como los brillos, los contrastes y la tonalidad, logran contar una historia y llevar la ilustración más allá de la imaginación. Por lo que se evidencia que el color mantiene un rol sumamente importante al momento de ilustrar un personaje o cualquier otro gráfico para poder captar la atención del espectador.

Bocetaje

Cabe mencionar, que al igual que el color, tener un bocetaje previo a digitalizar o formalizar la imagen, es necesario. Red Gráfica Latinoamérica (2010), define el bocetaje como un dibujo rápido y simplificado de las características principales de una ilustración o diseño. Asimismo Chavarría (2015) menciona que son elementos importantes para no cometer errores durante el proceso del diseño.

El boceto no se enfoca en los detalles, si no en definir las líneas generales y la composición de la pieza gráfica. Es un proceso de forma simplificada que puede constar de varios intentos dependiendo de lo que se desea como resultado.

Al momento de bocetar se debe de tomar en cuenta la perspectiva, trazos principales, composición, y el encuadre.

Los bocetos no solo pueden ser realizados manualmente, si no también digitalmente. Programas como Adobe Illustrator y Photoshop permiten bocetar directamente en la computadora, simulando a través del lápiz óptico trazos de lápiz, marcador, crayones, acuarela, etc. Así también como se pueden simular los papeles o sustratos.

Ché, en su entrevista menciona que el proceso de bocetaje es esencial para realizar un personaje, debido a que es necesario un análisis comparativo de las formas para elegir el personaje, que comunica de una mejor forma el objetivo.

Por otro lado, Amado en su entrevista, menciona que antes de iniciar bocetaje, es necesario analizar, estudiar y buscar referencias para luego pasar a ese proceso, luego revisiones, y luego la finalización. O también, añade que de experiencia personal, el suele ver películas o leer un buen libro, lo cual puede ayudar a generar ideas, composiciones, rostros, sentimientos, entre otros elementos, tal respuesta coincide con la de Maruyama, quién se basa en las mismas referencias.

Maruyama, en el cuestionario, menciona que en realidad él no mantiene un proceso estricto para ilustrar, normalmente se enfoca en que lo inspira, trata de encontrar la “ternura” en todo lo que lo rodea, lo cual se le facilita más cuando el personaje u objeto en sí no es tierno en lo absoluto.

Usualmente inicia el proceso bocetando ideas y conceptos. Nunca termina el bocetaje manual completamente, lo utiliza únicamente para medir proporciones, ya que la mayoría del proceso es completado en illustrator.

En cuanto a lo que es transformar los personajes originales a su estilo, antes de bocetar se enfoca en que hace al personaje diferente, a veces es su vestuario o algún aspecto físico que lo destaque. Normalmente trata de captar la esencia de la personalidad del personaje, realizando su aspecto facial bastante simple. A través del vestuario, la expresión o la pose, es en lo que se enfoca para elaborarlo de manera atractiva.



Compartida por Jerrod Maruyama

En el presente estudio, se puede evidenciar que el bocetaje es un proceso bastante importante para cualquier ilustración que se desea realizar, ya sea para medir proporciones o para definir el dibujo completo. El objetivo de este proceso se determina por tener una propuesta la cual se podrá mejorar, pero que ya contiene lo esencial sobre el objetivo que se tenga o sobre lo que se desea transmitir, así también como se podrá contar con diferentes propuestas para seleccionar la final.

Red Gráfica Latinoamérica (2010), clasifica los bocetos dentro de tres categorías, burdo, comprensivo y dummy. Entre los cuales se puede observar que el utilizado por Jerrod Maruyama es el burdo, debido a que son las primeras líneas o trazos realizados para definir las principales características del diseño o ilustración. Su enfoque es plasmar una idea general de lo que se desea realizar, y es exactamente lo que hace Maruyama, únicamente define proporciones.

Al tener definido el bocetaje ya se puede proceder a lo que es el personaje en su totalidad. Definición ABC (2015), menciona que el personaje es todo aquello que se refiere a un ser, ya sea humano, animal u otro tipo de naturaleza, que aparece en una obra artística, como un cuento, una novela, una serie, una película, obra de teatro, etc.

En la entrevista de Amado, el lo describe como un elemento gráfico antropomorfo que representa algo o a alguien y que sirve como medio narrador de un concepto o idea.

Personajes

Para la creación de personajes, Camara (2008), menciona que se debe tomar en cuenta que las estructuras craneales de mayor volumen corresponden a personajes con más capacidad intelectual, las más pequeñas a tipos más simples y las ovaladas, angulosas o puntiagudas a personajes intrigantes o siniestros. Sobre esta base se comienza a trazar ejes que darán aproximadamente la posición en donde estarán los ojos y otros rasgos importantes de la cara.

Se le preguntó a Amado, cuáles rasgos físicos logran transmitir la personalidad del personaje, a lo que respondió que, todos los elementos transmiten un poco la personalidad. Desde la línea, pasando por los colores, el rostro, la postura, el ángulo en el que se mire, hasta llegar al medio en el que se exhibe.

Por otro lado Ché, en base a la misma pregunta, responde que la personalidad del personaje se transmite a través de su proporción corporal y su postura. Asimismo, comentó que el rasgo físico de un personaje que logra transmitir más emociones son los ojos, ya que la mirada tiene un mayor porcentaje de importancia, es el primer rasgo que la audiencia notará, puede existir una sonrisa pero si la mirada es triste la tristeza ganará como emoción en todo el personaje.

El personaje debe transmitir al espectador los sentimientos que expresa, debe ser capaz de transmitir sin la necesidad de palabras, según menciona Camara (2008). La cara y las manos son los elementos más importantes con que se

cuentan para dotar de expresiones a cualquier personaje. La cara es en donde se encuentran los rasgos más significativos de la expresión humana, así también como lo que son los personajes.

Los ojos son los elementos más capaces de expresar cualquier actitud o emoción, siempre en combinación de otros elementos como las cejas, párpados y mejillas.

Por lo tanto, se evidencia que tanto el lenguaje corporal, como los rasgos físicos, tienen un gran papel al momento de crear un personaje, por lo que su construcción debe ser planeada de tal manera que comunique lo que se desea transmitir. Esto incluye, la pose, su proporción corporal, ángulo visto y su expresión facial. Ché y Camara, concuerdan en que la mirada es de los elementos más esenciales para transmitir emociones. Así como Amado y Ché, coinciden que la postura y construcción es importante en el personaje.

Lo mismo se puede comprobar en la guía de observación, en todos los personajes estudiados, únicamente con la expresión de los ojos se puede descifrar qué emoción "siente" el personaje, complementado por la boca, y por supuesto la pose, la cual muestra si su personalidad es amorosa, amigable, delicada, etc.



<http://jmaruyama.com/blog/2014/01/22/life-lessons-from-princesses/>

Kawaii

Tomando en cuenta lo anterior, cabe destacar que al agregar expresiones kawaii, que según Giraldo (2011), es un adjetivo del idioma japonés, el cual se traduce al español como algo “lindo” o “tierno”, brinda un nivel de emociones más profundo.

Zhou (2014), menciona que las características kawaii se basan en darle al personaje un esquema único con cabeza más grande que el cuerpo, lo cual le aporta un aspecto de mascota y crea más espacio para características faciales importantes. También es necesario hacer el cuerpo gordo y redondo, debido a que los animales bebés tienden a tener estas proporciones que los hacen tiernos. La forma y la distancia entre los rasgos faciales es esencial para lograr el impacto que se desea. Los colores utilizados suelen ser pastel y tonos vivos que contrastan.

En la guía de observación se puede constatar que los personajes son basados en lo tierno, kawaii, lo cual tiene gran similitud con los personajes infantiles. Se puede observar que ambos estilos se implementan en las ilustraciones, ya que las proporciones exageradas y expresiones tiernas, son características representativas de los dos, lo único diferente es el tipo de facciones, las kawaii tienen aspecto más tierno y las proporciones un poco más pronunciadas. En cuanto a color, pocas cumplen con tonalidades pastel, pero sí con colores fuertes que contrastan entre sí.

2. Cómo Jerrod Maruyama logra plasmar rasgos infantiles en sus personajes de manera que sean atractivos, tanto para el sector infantil, como adulto, sin alterar la esencia del personaje original.

Para determinar cómo Maruyama plasma rasgos infantiles en sus personajes, los cuales resultan atractivos tanto para el sector infantil, como adulto, sin alterar la esencia del personaje original, es necesario mencionar los temas sobre la construcción de un personaje infantil, así como los diferentes aspectos a tomar en cuenta al momento de construirlo.

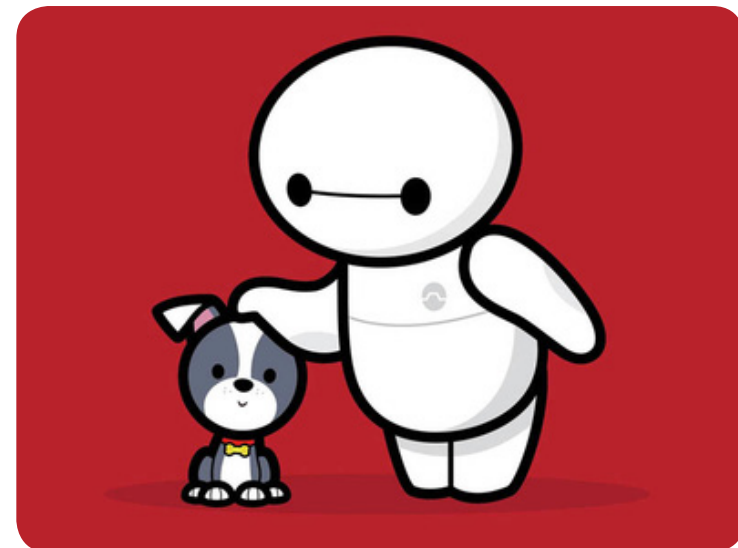
Camara (2014), menciona que las características de construcción que suelen tener los personajes infantiles son con una estructura craneal más grande que el resto del cuerpo, con ojos grandes y separados, así como nariz y boca pequeña. Sus proporciones se pueden modificar, agregándole extremidades cortas y detallar su fragilidad.

La diferencia entre un personaje adulto y uno infantil, no solo suele estar en las proporciones anatómicas, si no que existe una serie de comportamientos y gestos específicos en esa etapa que permite que el personaje sea más atractivo al público, según Gomes (2014).

Asimismo, comenta que en lo que respecta a dibujar bebés, se debe de tomar en cuenta que no tienen cuello, sus cabezas son gigantes, no tienen dientes y sus brazos y piernas son del mismo tamaño.

En lo que son las facciones físicas que toma en cuenta Jerrod Maruyama para transformar sus personajes, según Amado en su entrevista, en los animales, utiliza la proporción ojos, boca, nariz, y en humanos usa elementos característicos de los personajes como su ropa y demás prendas. En ambos casos utiliza patrones de color característicos de los personajes.

Por otro lado Ché, menciona en su entrevista que las facciones físicas consideradas son la proporción de cabeza exagerada y ojos en forma de punto.



<https://dribbble.com/shots/1940792-Baymax-Winston>

Anteriormente se comentó sobre la personalidad de los personajes, en este caso debido a que es una transformación de un personaje ya existente a uno prácticamente infantil, se le preguntó a los entrevistados si creían que la personalidad del personaje original influye en el personaje transformado, a lo cual Amado respondió, que no cree que la personalidad original interfiera en las transformaciones. Principalmente porque todas las transformaciones adolecen de demasiada dulzura (o cuteness). Y en personajes como Hellboy o Stitch es obvio que lo "tierno" es algo impuesto. Asimismo Ché coincide con Amado, en que no influye, ya que por ejemplo Peter Pan es ágil, y en la ilustración presentada no se ve de esa manera.



<http://disney.wikia.com/wiki/Stitch>



En el estudio previo, se puede determinar que Maruyama en las transformaciones de sus personajes no toma en cuenta la personalidad del personaje, ya que solo le agrega facciones tiernas, como el cuerpo gordo y redondo, la cabeza más grande que el cuerpo, la forma y la distancia entre los rasgos faciales, entre otros elementos. Sin embargo Jerrod Maruyama en su entrevista menciona que sí se enfoca en la personalidad del personaje para realizar su versión. Siempre se encuentra en constante búsqueda de balance entre su estilo y el del original. Definir qué tanto se puede cambiar sin alterar la esencia del personaje original. Cuando ese balance perfecto se encuentra simplemente se sabe y es a lo que las personas usualmente responden, aunque ciertas veces Maruyama no sabe a qué específicamente es a lo que responden. Puede ser difícil re-crear pero esa es la magia del arte y lo misterioso. Asimismo recalca que es una característica sumamente importante para atraer al público tanto infantil como adulto, así como para mostrar una transformación exitosa del personaje original.

De igual forma se le preguntó a Maruyama si la vestimenta del personaje juega un papel importante al momento de transformarlo, a lo que respondió, que si define al personaje en sí, entonces sí es importante, pero si solo define una parte de lo que es el personaje, se debe buscar más profundamente que lo define en su personalidad y no tanto en su vestimenta.

Maruyama comenta que su trabajo es atractivo para el sector infantil y adulto, debido a que todos se pueden relacionar con la ternura. Joven o adulto, hombre o mujer, todos pueden reconocer cuando algo es tierno y apreciarlo tal y como se muestra. El diseño de sus personajes está basado en bebés, ya sean humanos o animales, por eso mismo puede resultar atrayente hacia ambos sectores.

Tomando en cuenta las opiniones de cada entrevistado, se investigó más a fondo las transformaciones de los personajes de Maruyama, por lo que se realizó una guía de observación a 11 piezas ilustradas por él.

En tal estudio se pudo encontrar un alto porcentaje de colores fríos, lo cual se considera positivo por el motivo que la paleta de colores resulta atractiva para adultos de ambos géneros, ya que la imagen expresa ternura, pero no la sobreexpone. Asimismo se identificaron trazos finos en los detalles, lo que brinda elegancia. A la mayoría de los personajes les es implementado un degradé de colores, en cuanto a la minoría colores planos. El degradé permite aportar a la ilustración cierta personalidad y vida, que lo vuelve atractivo a la vista, así también como permite apreciar los detalles de la vestimenta y accesorios que contiene el personaje.

Todas las ilustraciones muestran expresiones de alegría, ya sean héroes, niños, villanos o animales, esta es su expresión característica, implementada para brindar el aspecto tierno e infantil del gráfico.

La vestimenta de los personajes es bastante detallada, otro motivo por el cual puede ser atractivo tanto para niños, como adultos. Estos detalles permiten captar la atención del espectador, de tal manera que no solo se enfoca en el personaje en sí, si no también en su elaboración.

Lo que respecta a las proporciones de los personajes, según la guía implementada, cumplen con las características de un personaje infantil y de uno kawaii. Contienen cabezas grandes con cuerpo pequeños, son asimétricos y contienen expresiones faciales alegres y tiernas.



www.designblurb.com



<http://kawaiimoroll.blogspot.com/p/cute-characters.html>

Con los resultados de la guía de observación, se evidencia que Jerrod Maruyama logra cautivar a las personas a través de cada detalle implementado en sus personajes, y así como él mencionó en su entrevista, todas las personas de cualquier género y edad por naturaleza saben distinguir algo tierno, y evidentemente sus ilustraciones lo contienen de una manera neutral, hay excepciones, pero la mayoría ya sea a través de los colores, detalles o expresiones mantiene el balance entre lo tierno y la personalidad del personaje, para no sobreexponer la emoción y de esa forma entretiene a su público.

Lo mismo se puede observar en la sección de experiencias desde el diseño, en los dos autores, Joey Chou y Liana Hee, que sus personajes, no necesariamente kawaii, logran cumplir el mismo objetivo que Jerrod Maruyama, al ser lo suficientemente atractivos para adultos y niños, de manera tierna y llamativa. Con sus colores vivos, formas y texturas se puede cautivar al espectador, no necesariamente tiene que ser la expresión la esencial, o lo muy infantil que se encuentre diseñado.

Aún, si las ilustraciones fueran dirigidas solo al sector infantil, Equipo Parramon (2013), menciona que la ilustración infantil abarca una gran área en la que importa la edad del público a quien va dirigida. Estas ilustraciones deben transmitir una interpretación clara y legible sobre el tema o argumento, siempre en relación con el tipo de obra. Deben ser llamativos tanto para su grupo objetivo que son los niños, así también como para los adultos, quienes compran los artículos, ya sean libros, cuadros, postales, etc. De esta

manera se puede mostrar que de igual forma, los personajes de Maruyama seguirían siendo atractivos para los adultos, es un balance que se debe de mantener y captar la esencia del personaje original para lograr ser bastante llamativo en ambos grupos.



<https://dribbble.com/shots/2360143-The-Apprentice>



8

CONCLUSIÓN Y RECOMENDACIÓN

Conclusiones

- El proceso creativo de Jerrod Maruyama consiste primeramente, retrocediendo a su infancia. Desde pequeño, como cualquier otro infante, era fanático de las caricaturas, especialmente de lo que era relacionado con el personaje de Hello Kitty, únicamente que al crecer lo siguió siendo.

Actualmente para realizar ilustraciones, es inspirado por todo lo que lo rodea, como películas, series, música y arte, aunque normalmente sus personajes son inspirados en la cultura pop y por lo que personalmente se siente atraído.

Al tener en mente que personaje desea transformar, toma en cuenta, tanto su personalidad, como en que hace al personaje diferente, a veces es su vestuario o algún aspecto físico que lo destaque. Normalmente trata de captar la esencia de la personalidad del personaje, realizando su aspecto facial bastante simple. Y a través del vestuario, la expresión o la pose, es en lo que se enfoca para elaborarlo de manera atractiva.

Teniendo en consideración esos aspectos, Maruyama boceta a lápiz en base a proporciones infantiles, asimétricos, con gran cabeza y cuerpo diminuto. Esto debido a que se enfoca en implementar la ternura a todos sus personajes, y es logrado a través de este tipo de proporciones, las cuales al ser más exageradas se convierten en estilo kawaii.

Con el boceto de proporciones a mano concluido, lo traslada a digital e implementa las características sobresalientes del personaje, la vestimenta y aspectos que destacan su personalidad. Asimismo añade facciones y expresiones de estilo kawaii para sobresaltar la dulzura y ternura del personaje. Este proceso es realizado en el programa vectorial de Adobe Illustrator, el cual es el único programa que utiliza para sus personajes, debido a que es fácil de alterar el tamaño de la ilustración sin perder la calidad de imagen, así como extiende el tiempo de vida gráfico.

- Para que los personajes ilustrativos de Jerrod Maruyama sean atractivos, tanto para el sector infantil, como adulto, sin alterar su esencia, Maruyama trata de identificar algo característico del personaje original que logre cautivar la atención de las personas y logren identificarlo de tal manera. Todos pueden reconocer cuando algo es tierno y apreciarlo tal y como se muestra. El diseño de sus personajes está basado en bebés, ya sean humanos o animales, por eso mismo puede resultar atractivo hacia ambos grupos. La ternura de un bebé logra impresionar a cualquier persona.

Trata de enfocarse en la personalidad del personaje para realizar su versión. Siempre se encuentra en constante búsqueda de balance entre su estilo y el del original. Definir qué tanto se puede cambiar sin alterar la esencia del personaje inicial. Cuando ese balance perfecto se encuentra simplemente se sabe y es a lo que las personas usualmente responden.

A la mayoría de los personajes les es implementado un degradé de colores, en cuanto a la minoría colores planos. El degradé permite aportarle a la ilustración cierta personalidad y vida, que lo vuelve atractivo a la vista, así también como permite apreciar los detalles de la vestimenta y accesorios que contiene el personaje.

Jerrod Maruyama logra cautivar al grupo objetivo a través de cada detalle implementado en sus personajes, evidentemente sus ilustraciones contienen lo tierno de una manera neutral, hay excepciones, pero la mayoría

ya sea a través de los colores, detalles o expresiones mantiene el balance entre lo tierno y la personalidad del personaje, para no sobreexponer la emoción y de esa forma entretiene a su público.

Recomendaciones

- Al momento de buscar transformar un personaje existente hay que tomar en cuenta que es necesario tener un “estudio” previo sobre las características que lo destacan y le dan personalidad. Asimismo realizar un bocetaje manual, antes de iniciar el digital. De esta manera se logrará definir proporciones, así como ubicar en donde estará implementado cada elemento o accesorio e implementarle la esencia del personaje original.

El color es una parte esencial en la ilustración, por lo que es recomendable escoger una paleta de colores que se adecúe a la personalidad del personaje, para de esta forma brindarle al espectador una emoción con tan solo observar la imagen.

De igual manera, la expresión facial es parte elemental de un personaje, debido a que es la sustancia que transmite las emociones del personaje. Por lo que es necesario implementar la expresión que mejor defina sus sentimientos, para que, al igual que la función del color, logre transmitir sentimientos con tan solo observarlo.

Cuando se trate de un personaje Kawaii, es indispensable que sus proporciones sean las que definen el estilo, como lo que es la cabeza gigante y cuerpo diminuto, con expresiones dulces y amigables, que logren plasmar la ternura del personaje y darle un aspecto “infantil”.

- Para lograr que un personaje tenga rasgos infantiles, ya sea a kawaii o cualquier otro estilo, pero que sea atractivo tanto para niños, como adultos, se debe tomar en cuenta la personalidad del personaje y sus características que lo hagan distinguirse de los demás, así también si su vestuario se encuentra entre esas características habrá que tomarlo en cuenta para realizar el nuevo personaje.



9

REFERENCIAS

Referencias

Arte España (s/f) Surrealismo (En Red) <http://www.arteespana.com/surrealismo.html>

Artquench (2013) WonderGround Gallery Artisan Showcase-Liana Hee (En Red) <http://artquenchmagazine.com/2013/01/25/wonderground-gallery-presents-artist-liana-hee/>

Jalufka, Chris (2015) A Brief Look: Illustrator Joey Chou Does Disney (En Red) <http://eviltender.com/2015/04/30/a-brief-look-illustrator-joey-chou-does-disney/>

Camara, Sergi, (2008) El Dibujo Animado, Parramón Ediciones S.A Barcelona, España.

Camara, Sergi; Durani Vanesa, (2013) El Dibujo Manga, Parramón Ediciones S.A Barcelona, España.

Chavarría, Alberto (2015) El mejor uso de bocetos y dummies (En Red) <http://www.comunigraf.com.mx/articulos-y-reportes/bocetos/bocetos-y-dummies1.html>

Definición (2015) Ilustración (En Red) <http://definicion.de/ilustracion/>

Definición ABC (2015) Personaje (En Red) <http://www.definicionabc.com/general/personaje.php>

EcuRed (s/f) Ilustración (En Red) [http://www.ecured.cu/index.php/Ilustraci%C3%B3n_\(Dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico\)](http://www.ecured.cu/index.php/Ilustraci%C3%B3n_(Dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico))

Equipo Parramón (2013) Todo sobre la técnica de la ilustración, Parramón Ediciones S.A Barcelona, España.

Fernández, Antonio (2012), El arte de la ilustración, Ediciones Anaya Multimedia, Madrid, España.

Gomes, Carlos. (2014) Cartoon Fundamentals: How to Draw Children (En Red) <http://design.tutsplus.com/tutorials/cartoon-fundamentals-how-to-draw-children--cms-21954>

Red Gráfica Latinoamérica (2011) El boceto una propuesta gráfica (En Red) <http://www.redgrafica.com/El-Boceto-una-propuesta-Grafica>

Toda Cultura (s/f) Movimientos Artísticos (En Red) <http://www.todacultura.com/movimientosartisticos/abstraccionismo.htm>

Zarrías, G. (2010) El Color (En Red) <http://www.gczarrias.com/ALUMNOS/archivos/disenio/TEMA%205-%20EL%20COLOR.pdf>



10

ANEXOS

Anexo #01 Cuestionario a Jerrod Maruyama

Buen día, la siguiente encuesta será utilizada para la sección de investigación de Portafolio de la Universidad Rafael Landívar. Gracias por tomarse el tiempo para responderla!

1. Cómo definiría su estilo? Sigue alguna tendencia en específico?
2. ¿Qué le inspiró para tomar este estilo en sus personajes?
3. ¿Qué tipo de mensaje busca transmitir a través de sus ilustraciones?
4. ¿Cómo hace para que sus ilustraciones sean atractivas, tanto para el sector infantil, como adulto?
5. ¿Por qué considera que su trabajo es llamativo para el grupo objetivo?
6. ¿A través de qué elementos mantiene esa esencia infantil en todos sus personajes?
7. ¿Qué proceso creativo utiliza para la realización de sus ilustraciones?
8. Por favor, describa el proceso creativo y técnico utilizado para la realización de sus personajes.
9. ¿Qué técnica utiliza para bocetar sus ilustraciones y por qué?
10. Antes de iniciar a bocetar ¿Qué facciones o aspectos del personaje original toma en cuenta para ilustrar suyo?
11. ¿Utiliza una técnica o acabado distinto en la realización de sus personajes?
12. ¿Qué softwares utiliza para realizar sus personajes?
13. ¿Sus ilustraciones las realiza de forma vectorial? ¿Porqué?
14. ¿Qué características del estilo kawaii implementa en sus ilustraciones?
15. ¿Cuál es su mayor inspiración para iniciar una nueva ilustración?
16. La mayoría de sus ilustraciones son inspirados en caricaturas, series y películas, ¿se basa en alguna categoría especial?
17. ¿Cómo logra cambiar el estilo del personaje anterior al suyo sin alterar la proyección de su personalidad?
18. Enumere los elementos/aspectos que definen la esencia de la personalidad de un personaje. ¿Cómo logra usted identificarlos?
19. ¿Qué rol juega la vestimenta de los personajes al momento de transformarlos?
20. ¿ Sus ilustraciones expuestas en Wonderground Galley están impresas en diferentes materiales (tazas, pines, postales, etc.) Al diseñarlas, toma en cuenta el formato en el que serán impresas o se le es solicitado adaptarlo luego de presentar la ilustración? Favor describir el proceso.
21. ¿Cuál es el reto más grande que ha encontrado al momento de transformar un personaje?
22. En sus ilustraciones he podido notar que hay algunas en las que el manejo de color que utiliza incluye degradados y en otros caso colores planos. ¿A qué se debe ese cambio? ¿Influye el personaje o se basa en lo que desea transmitir a través de él?

Anexo #02 Cuestionario a Jerrod Maruyama *Idioma natal

1. How would you define your style? Do you follow any specific trend?

My style is all about “cute”. My goal is to create appealing characters that reach the broadest audience possible. There is nothing complicated about the appeal. There are no hidden meanings or dark subtexts.

2. What inspired you to implement this style into your characters?

I have always been drawn to cartoon characters. I think we all are as children. I just never grew out of it. I enjoy creating personalities through images. Hello Kitty was a big influence on me. Everything about Sanrio is cute and they were able to create an industry out of it. Their characters did not come from animation – no movies or cartoons. They just existed as cute characters on merchandise. I found that fascinating as a child and still do today. I think that inspired me more than anything else.

3. What kind of message do you seek to communicate through your illustrations?

I want my art and characters to represent all things positive. I think it reflects my personality in some way. We all have a dark side and I fully embrace art with darker themes and subject matters. It’s just not what I pursue in my own work. I want my work to be a respite from that. There are all kinds of art and media out in the world and they all serve a different purpose. Happiness is the purpose I serve. I want my art to

make the viewer feel good. It should put a smile on your face.

4. What makes your artwork appealing for both children and adult segment?

“Cute” is something we can all relate to. Young or old, male or female – we can all recognize something as cute and appreciate it for just that. My character designs tend to look like babies. Whether it’s human babies or animal babies, the features and proportions all tend to lean towards that of an infant.

5. Why do you think your artwork is appealing for the target group?

I can’t answer that question. That’s something you would have to ask someone who appreciates my work. I go by what I consider to be cute. That’s the only thing I can go by. I’m thrilled that some people also think what I do is cute.

6. Through what elements do you keep that child essence in all of your characters?

Like I said earlier, most of my characters have features similar to an infant. I think that speaks to a universal concept of cute. It’s exaggerated, caricatured. But I think the proportions of an infant are universally considered cute.

7. What creative process is used for creating your illustrations?

I don't really have a strict process. I go by what inspires me. I try to find the cute in everything and that's easier when the subject matter isn't inherently cute already. I like the contrast.

8. Please describe the creative and technical process used for the making of your characters.

I create all of my artwork in Adobe Illustrator. I usually start by sketching out ideas and concepts. I don't finish the sketch completely. It's usually just to work out proportions. Most of my process is done in Illustrator.

9. What technique do you use for sketching and why?

I don't have a technique for sketching. I just sketch. I sketch all the time and usually always have something to draw on with me. I don't use special papers or textures. Anything will work. I use Indigo Blue Col-erase pencils. Rarely do I sketch with ink and pens. I like the feeling of the soft lead on the paper.

10. Before sketching, what features or aspects of the original character do you consider to illustrate yours?

I try to focus in on what makes the character distinct. Sometimes that might be part of their costume or a specific aspect of their face. I don't really do caricatures in the traditional sense. I try to capture an essence of the personality. My characters don't look like specific people. The actual facial features are extremely simple. Through costume,

expression, pose or even props I attempt to capture what it is about that particular subject that is appealing.

11. Do you use any technique or a different finish on the making of your characters?

No. Like I said previously, all of my work is done in Adobe Illustrator and I usually try to keep things pretty simple. I don't use a lot of filters or tools. Sometimes I will try things but I usually come back to the simplest image. I think it works best for what I do.

12. What type of softwares do you use for creating your characters?

I use Adobe Illustrator for all of my work.

13. Are your characters vectorial illustrations? Why?

Yes, all of my work is vector. I like the clean look of vector art. It's really great for client's as well. You can re-size and scale the images without losing image quality. This makes a single graphic extremely versatile. Changes and modification are extremely easy to make in Illustrator. The initial drawing process can be tedious, but in the end I find having a vector graphic extends the life of a graphic. You can use it in a variety of ways. Since I work a lot with merchandise, this is a valuable and time saving format.

14. Which kawaii characteristics do you implement in your artwork?

This was answered previously. The physical proportions of an infant usually work best to make anything look cute.

15. What is your greatest inspiration for creating a new illustration?

I'm inspired by everything. Movies, tv, music, art, - even just walking around in the world can be inspiring. But usually my art is inspired by pop culture and things I'm personally excited by.

16. Most of your artwork is based on cartoons, series and movies, do you get inspired by a specific movie decade, category, or something like that?

I wouldn't say a specific decade inspires me. I'm certainly inspired by things from my childhood. I wouldn't say that's tied to the years I grew up. I am inspired by things I like. It doesn't really matter when it came from.

17. How do you manage to change the style of the original character to yours without disrupting his personality projection?

That's the challenge. I am constantly seeking a balance between my style and the original subject matter. How much can you change without losing the essence of the original. It's a challenge I find eternally fascinating and it's what drives my work. Some are more successful than others, of course. But when you strike the perfect balance, you just know and people usually respond. Sometimes I'm not always sure what people are responding to specifically. It can be difficult to re-create. That's the magic of art and the mystery.

18. List the elements/aspects that define the essence of the character's personality. How do you manage to identify them?

I couldn't make a list to answer this question. It's the intangible. That's why I am so inspired by things I like. I feel a connection to certain things and I can't always put into words what that connection is. That's the same for my art. I try to capture something about the character that people respond to. It's not scientific. And I think to approach any kind of art that way would be a mistake. There are certainly techniques and tools that can be learned but the rest of it is intuitive.

19. What roll plays the character's clothing at the moment of transforming it?

If it defines the character, then it's very important. It's a tool to help quickly identify the character. But it's only one part. I think you have to go beyond the costume and find something about the personality to convey.

20. Your artwork exposed in WonderGround Gallery is printed in different materials (mugs, pins, postcards, etc.) When you design them, do you consider the format in which they would be printed or is it requested to adapt them later? Please describe de process.

I don't think about merchandise when I'm designing for WonderGround Gallery. I focus on the image and try to make it as appealing as possible. The merchandise comes later – as it should. There are people far more talented and knowledgeable than myself that can come up with the merchandise. I leave it to the very talented people at Disney to handle that aspect of the artwork. The process is simple. I submit artwork to Disney, they review and approve it and that's really all there is to it.

21. What is the biggest challenge you have faced at the moment for transforming a character?

Transforming a bland character or someone with little personality is challenging. The more personality and quirks a person or character has, the more fun it is to caricature. Also, things that aren't inherently cute are more satisfying to transform. The more contrast between the two is what works the best in my opinion.

22. In your illustrations I have noticed that in the color management some of them are in gradients and in other cases are in flat colors. Why is this change? Does the character has influence or is it based on what you want to communicate?

There's no specific reason for this. It just depends on the subject matter and what I feel is appropriate to the image. In every image, I'm telling a story. It might be a simple story but I approach everything with a narrative of some sort in mind. Often that story will imply a specific style or mood. That's what usually determines my approach to the art. The style should support the subject matter. But sometimes it's because of how the art will be used. Screenprinting, merchandise, print, online media – these all have specific requirements that determine how you will build the art to suit the final output. But that's a technical question more than a creative one.

Anexo #03 Cuestionario a Marielle Ché

Buen día, la siguiente encuesta será utilizada para la sección de investigación de Portafolio de la Universidad Rafael Landívar. Gracias por tomarse el tiempo para responderla!

1. ¿Cómo define la ilustración infantil?
2. ¿En qué se diferencia la construcción de un personaje infantil y uno adulto?
3. ¿Qué proceso creativo considera necesario para realizar un personaje infantil?
4. ¿Ha diseñado personajes infantiles? ¿Qué proceso utiliza para este y otros personajes?
5. ¿Qué softwares considera que son los mejores para ilustrar personajes?
6. ¿Qué técnica cree que es mejor para realizar personajes? ¿Vectores o digital painting?
7. ¿Considera que el proceso de bocetaje es esencial para realizar un personaje? ¿Porqué?
8. ¿Qué técnica ilustrativa favorece más a las ilustraciones infantiles?

9. ¿Qué aspectos se deben tomar en cuenta a la hora de realizar un personaje infantil?
10. ¿Existe alguna paleta de colores necesaria para este tipo de personajes? De ser afirmativa, cuáles?
11. ¿Qué rasgo físico del personaje cree usted que logra transmitir más emociones? ¿Porqué?
12. ¿Qué rasgos físicos logran transmitir la personalidad del personaje?
13. En cuanto al manejo técnico, sugiere el uso de degradados o colores planos para un personaje infantil/kawaii?
14. ¿Podría mencionar algunos tipos de personajes infantiles que existen?
15. ¿Es necesario basarse en alguna tendencia para realizar un personaje? ¿Porqué?
16. ¿La técnica utilizada en los personajes influye en su personalidad?



PERSONAJES POR JERROD MARUYAMA

17. ¿Qué sentimientos le transmiten los personajes de Jerrod Maruyama?
18. ¿Qué estilo percibe de las ilustraciones?
19. ¿Qué técnica ilustrativa considera apropiada para realizar este tipo de personajes?
20. ¿Qué facciones físicas considera que toma en cuenta el ilustrador para transformar a los personajes?
21. ¿Cree que la personalidad del personaje original influye en el personaje transformado? ¿En qué?
22. ¿Cuál cree que es el elemento a implementar en un personaje para que sea atractivo tanto para niños y adultos?

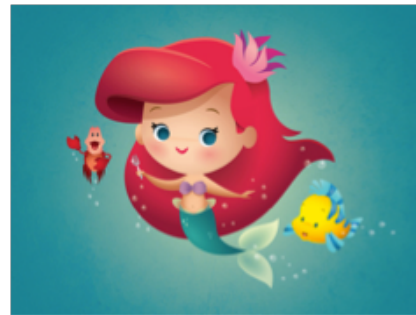
Anexo #04 Cuestionario a Gilberto

Buen día, la siguiente encuesta será utilizada para la sección de investigación de Portafolio de la Universidad Rafael Landívar. Gracias por tomarse el tiempo para responderla!

1. ¿Qué es un personaje?
2. ¿Para usted, qué significado tiene la ilustración digital?
3. ¿Qué proceso creativo considera necesario para realizar un personaje?
4. ¿Qué softwares considera que son los mejores para ilustrar personajes?
5. ¿Qué técnicas digitales existen para ilustrar?
6. ¿La técnica utilizada en los personajes influye en su personalidad?
7. ¿Qué pasos se deben de tomar en cuenta para realizar una ilustración digital?
8. ¿Considera que el proceso de bocetaje es esencial para realizar un personaje? ¿Porqué?

9. ¿Qué rasgos físicos logran transmitir la personalidad del personaje?
10. ¿Es necesario basarse en alguna tendencia para realizar una ilustración? ¿Porqué?

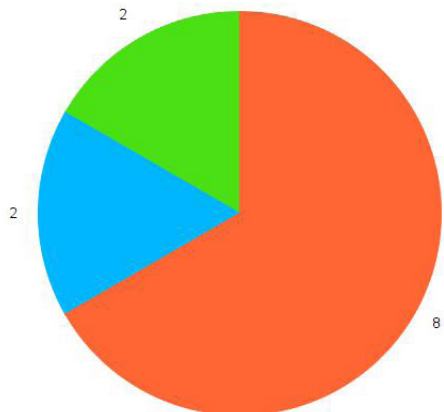
PERSONAJES POR JERROD MARUYAMA



11. ¿Qué sentimientos le transmiten los personajes de Jerrod Maruyama?
12. ¿Qué estilo percibe de las ilustraciones?
13. ¿Qué técnica considera apropiada para realizar este tipo de personajes?
14. ¿Qué facciones físicas considera que toma en cuenta el ilustrador para transformar a los personajes?
15. ¿Cree que la personalidad del personaje original influye en el personaje transformado? ¿En qué?
16. ¿Cree usted que si el personaje estuviera realizado en otra técnica causaría el mismo impacto? ¿Porqué?
17. ¿Qué peculiaridad encuentra en el estilo de Jerros Maruyama?

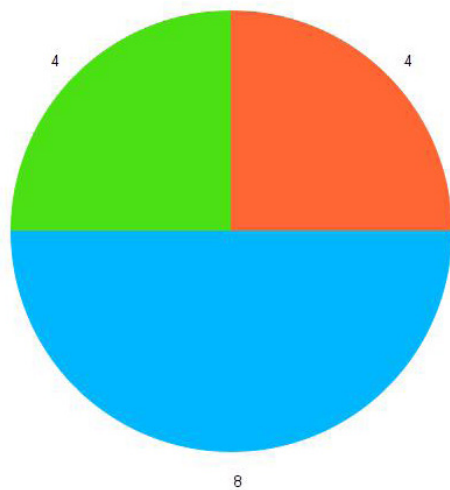
1. Posición:

Frontal 3/4 Perfil



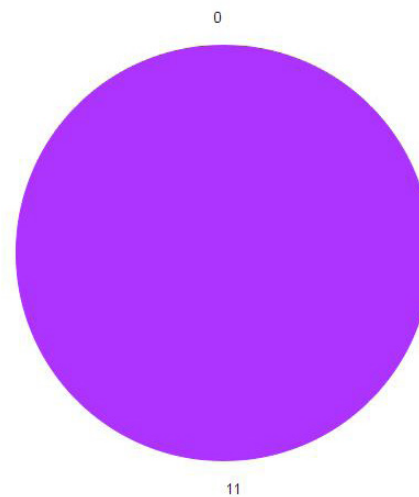
2. Paleta de color:

Colores Cálidos Colores Fríos Colores pastel



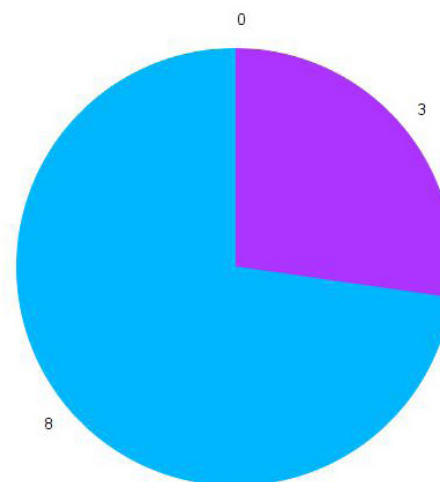
3. Tipo de diseño:

Vector Mapa de Bits



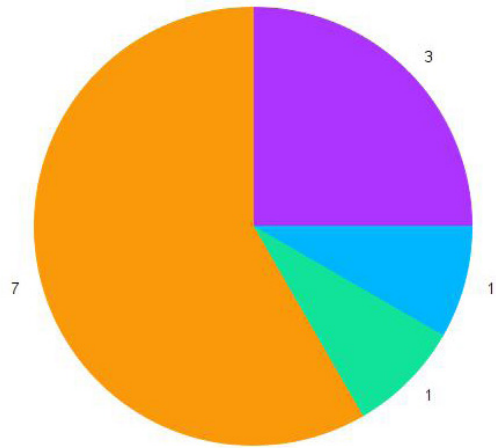
4. Trazo detalle

Grueso Fino Sin trazo



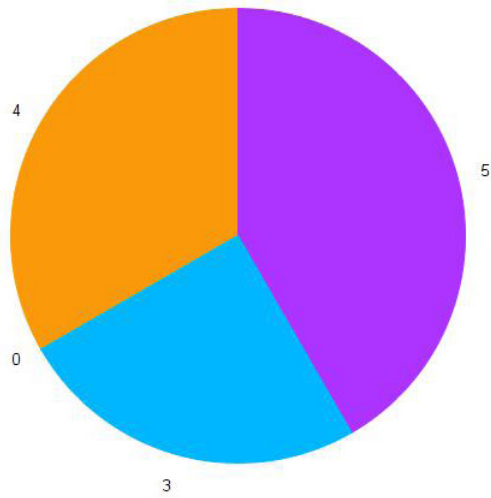
5. Trazo contorno:

■ Grueso ■ Delgado ■ Intermedio ■ Sin trazo



6. Énfasis de trazo en:

■ Cuerpo ■ Vestimenta ■ Accesorios ■ Nada



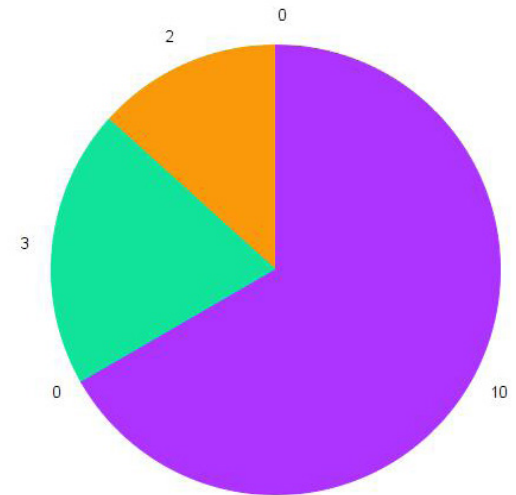
7. Cumplimiento con características kawaii:

■ Proporción ■ Expresión ■ Asimetría ■ Exageración ■ Vestimenta



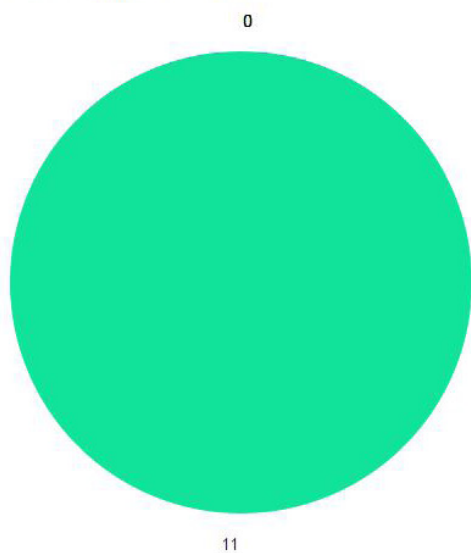
8. Lenguaje corporal:

■ Feliz ■ Enojado ■ Emocionado ■ Sin expresión ■ Triste



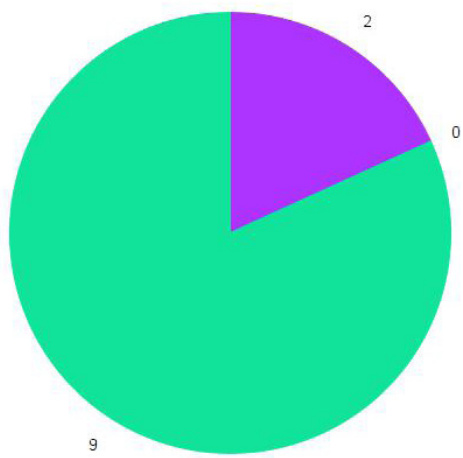
9. Categoría:

■ Personas ■ Objetos ■ Caricaturas ■ Animales ■ Otro



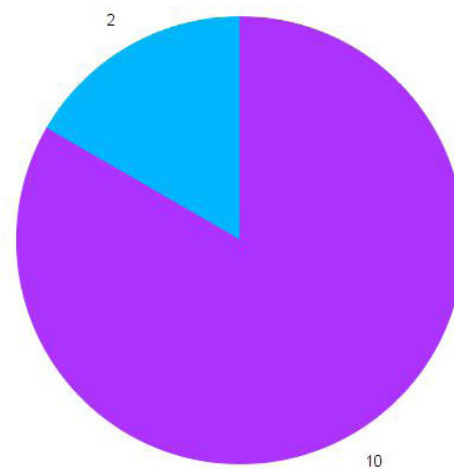
10. Movimiento:

■ Estático ■ Corriendo ■ Movimiento mínimo



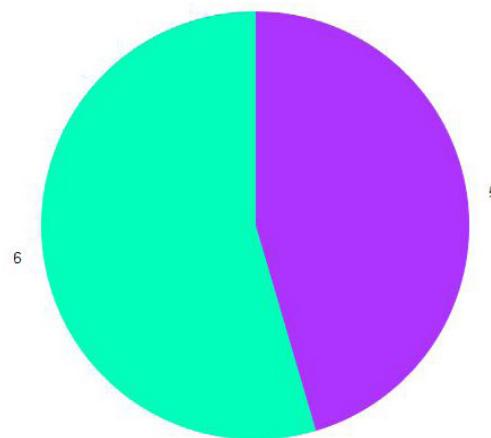
11. Técnica de color:

■ Degradé ■ Colores Planos

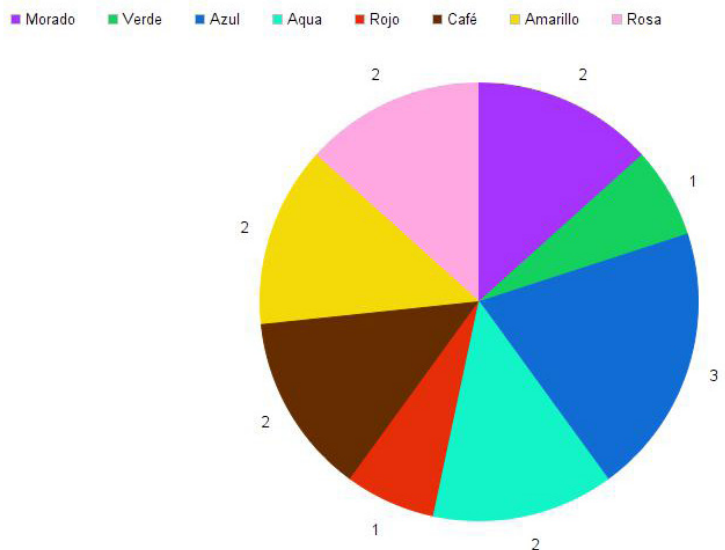


12. Vestimenta:

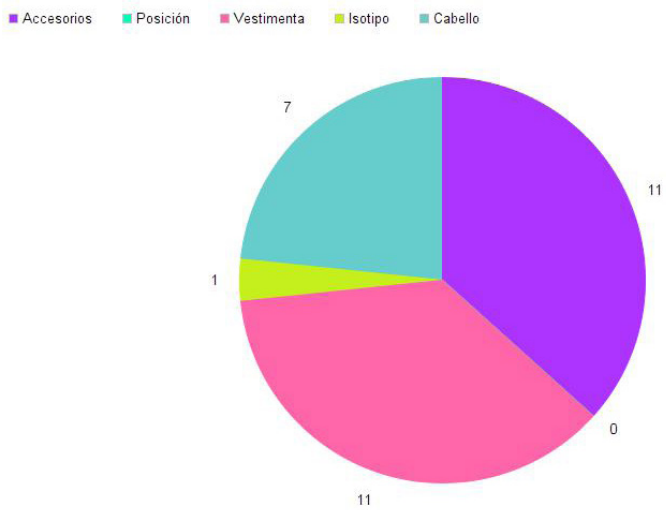
■ Simple ■ Elaborada



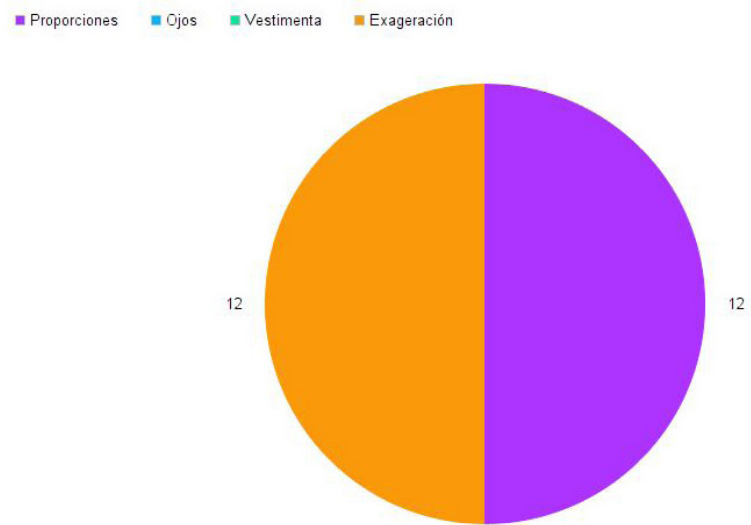
13. ¿Qué tonalidad es destacada?



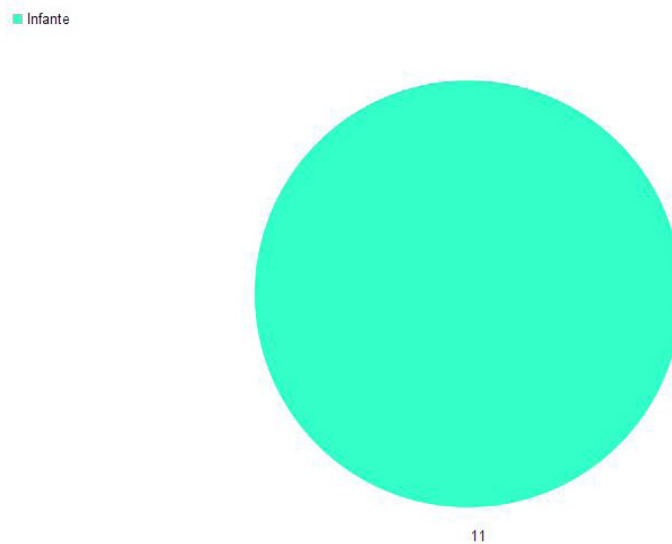
14. Similitudes de personaje original vs. Nuevo:



15. Cumplimiento con características de personaje infantil:



16. Edad de transformación:



17. Altura:

■ Pequeño ■ Mediano ■ Grande

