

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

INVESTIGACIÓN: Importancia de las técnicas de construcción en el proceso enseñanza-aprendizaje para el diseño de personajes en la Universidad Rafael Landívar. ESTRATEGIA: Guatemala Megadiversa Rediseño de personajes Guardianes de la Naturaleza y Diseño de material educativo y publicitario.

PROYECTO DE GRADO

MARÍA FERNANDA OROZCO DÍAZ
CARNET 10268-13

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, SEPTIEMBRE DE 2017
CAMPUS CENTRAL

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

INVESTIGACIÓN: Importancia de las técnicas de construcción en el proceso enseñanza-aprendizaje para el diseño de personajes en la Universidad Rafael Landívar. ESTRATEGIA: Guatemala Megadiversa Rediseño de personajes Guardianes de la Naturaleza y Diseño de material educativo y publicitario.

PROYECTO DE GRADO

TRABAJO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE
ARQUITECTURA Y DISEÑO

POR
MARÍA FERNANDA OROZCO DÍAZ

PREVIO A CONFERÍRSELE

EL TÍTULO DE DISEÑADORA GRÁFICA EN EL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADA

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, SEPTIEMBRE DE 2017
CAMPUS CENTRAL

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

RECTOR: P. MARCO TULIO MARTINEZ SALAZAR, 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. CRISTIÁN AUGUSTO VELA AQUINO
VICEDECANO: MGTR. ROBERTO DE JESUS SOLARES MENDEZ
SECRETARIA: MGTR. EVA YOLANDA OSORIO SANCHEZ DE LOPEZ
DIRECTOR DE CARRERA: MGTR. GUSTAVO ADOLFO ORTIZ PERDOMO

NOMBRE DEL ASESOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN
MGTR. MARÍA DEL ROSARIO MUÑOZ GÓMEZ DE ALEGRÍA

TERNA QUE PRACTICÓ LA EVALUACIÓN
MGTR. PATRICIA DEL CARMEN VILLATORO CASTILLO DE PAZ
LIC. ENRIQUE PONSA LOZA
LIC. FRANCISCO ARMANDO HIDALGO RUIZ

Carta de Asesores





Reg. No. DG.060-2017

Departamento de Diseño Gráfico de la Facultad de
Arquitectura y Diseño a los veintidós días del mes de mayo
de dos mil diecisiete.

Por este medio hacemos constar que el(la) estudiante **OROZCO DÍAZ, MARÍA
FERNANDA**, con carné **1026813**, 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).


Mgtr. Rosario Muñoz
Asesor Proyecto de Investigación


Lic. Jacqueline Nájera
Asesor Proyecto Digital


Lic. Jorge Morales
Asesor Proyecto de Estrategia

Orden de Impresión



Orden de Impresión


De acuerdo a la aprobación de la Evaluación del Trabajo de Graduación en la variante Proyecto de Grado de la estudiante MARÍA FERNANDA OROZCO DÍAZ, Carnet 10268-13 en la carrera LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, del Campus Central, que consta en el Acta No. 03141-2017 de fecha 29 de agosto de 2017, se autoriza la impresión digital del trabajo titulado:

INVESTIGACIÓN: Importancia de las técnicas de construcción en el proceso enseñanza-aprendizaje para el diseño de personajes en la Universidad Rafael Landívar.
ESTRATEGIA: Guatemala Megadiversa Rediseño de personajes Guardianes de la Naturaleza y Diseño de material educativo y publicitario.

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

Dado en la ciudad de Guatemala de la Asunción, a los 11 días del mes de septiembre del año 2017.




MGTR. EVA YOLANDA OSORIO SANCHEZ DE LOPEZ, SECRETARIA
ARQUITECTURA Y DISEÑO
Universidad Rafael Landívar

Agradecimientos

Agradezco al supremo creador, por guiarme en este camino que me ha llevado hasta donde estoy el día de hoy. Por ser una fuerza en el fondo de mi mente y alma que durante todos los momentos duros de este viaje académico, me dio paciencia y voluntad para seguir.

Agradezco a mis papás, Juan Carlos y Mónica, por ser ese apoyo incondicional durante todas las noches de desvelos y los días corridos. Por ser el aplauso más fuerte en las victorias y el abrazo más largo en las derrotas. Por motivarme a mejorar cada día y entregar lo mejor de mi persona.

Agradezco a mi hermano, Rodrigo, por todo el apoyo y consuelo dado durante mi carrera. Por tantas noches en el carro de regreso a nuestro hogar, en las que pasabamos hablando de todo y nada al mismo tiempo.

Agradezco a mis catedráticos, que más que una guía llegaron a ser pilares de confianza durante este viaje. Pedro, gracias por hacerme ver todo lo que podía mejorar, por recibirme en su oficina para que

llorara de la desesperación o para celebrar una alegría, por todo y más, gracias. Rodrigo, gracias por mostrarme una rama del diseño que llegó a darle sentido a lo que hago y a lo que quiero llegar a ser, por dejarme experimentar y sufrir para aprender en el bello arte que es la animación. Patty, gracias por siempre permitirme reír, por permitirme ser yo misma y llegar a tener paz al entender que no soy una idea definida, sino muchas ideas unidas en un mismo ser.

Agradezco a mis compañeros, pupilos y amigos, por todo su apoyo. Por los abrazos, las sonrisas, las carcajadas, las palmaditas en mi cabeza. Agradezco su apoyo incondicional, sus recordatorios y su confianza en que lograría superar este reto.

Agradezco la presencia de todas las personas que me acompañaron en este viaje, por los que llegaron y se fueron, por los que aquí siguen. Todos han aportado un detalle en mi persona, por todo esto no puedo decir más que...MUCHAS GRACIAS.

Dedico este proyecto a mis papás, Juan Carlos y Mónica. Porque sin ellos no estaría culminando esta etapa, porque sus abrazos y sonrisas son la mejor recompensa por lograr esta meta.

Porque ellos me han motivado a que compita solamente contra mí misma, de manera que día a día, progrese y evolucione para lograr la mejor versión de mi persona que esté a mi alcance.





Importancia de las
técnicas de construcción
en el proceso enseñanza-
aprendizaje para el diseño
de personajes en la
Universidad Rafael Landívar

Índice de Contenido

1. Introducción	13		
2. Planteamiento del problema	15		
3. Objetivos de investigación.....	17		
4. Metodología	18		
4.1. Sujetos de estudio	18		
4.1.1. Lic. Rubín Solórzano	18		
4.1.2. Lic. Sergio Durini	18		
4.1.3. Lic. Rodrigo Tejada Rubio	19		
4.1.4. Lic. Jorge Rossi	19		
4.1.5. Estudiantes de Diseño Gráfico URL	19		
4.2. Instrumentos	20		
4.2.1. Guía de entrevista semiestructurada	20		
4.2.2. Guía de entrevista	20		
4.2.3. Guía de laboratorio con estudiantes	20		
4.3. Procedimiento	21		
4.3.1. Planteamiento del problema	21		
4.3.2. Definición de objetivos	21		
4.3.3. Acercamiento a los sujetos de estudio	21		
4.3.4. Acercamiento a los sujetos de estudio	21		
4.3.5. Desarrollo del contenido teórico y experiencias desde diseño.....	22		
4.3.6. Elaboración de instrumentos	22		
4.3.7. Descripción de resultados	22		
4.3.8. Interpretación y síntesis de los resultados	22		
4.3.9. Conclusiones y recomendaciones	22		
4.3.10. Referencias y anexos	22		
4.3.11. Introducción e Índice	23		
4.3.12. Resumen de la investigación	23		
5. Contenido teórico y experiencias desde diseño.....	24		
5.1. El aprendizaje en adultos	24		
5.1.1. Características del aprendizaje en adultos	25		
5.1.2. Importancia de la educación en adultos	26		
5.2. La educación artística dentro de formación permanente	28		

5.3. Enseñanza en el área de dibujo	28
5.3.1.Experiencia de la autora	29
5.4. Técnicas para construir un dibujo	31
5.4.1. El encajado	32
5.4.2. La retícula	33
5.4.3. Líneas Guía	34
5.4.4. <i>Live Drawing</i>	34
5.4.5. Contornos	36
5.4.6. Comprensión autodidacta	37
5.5. Figura humana	40
5.5.1. Proporción del cuerpo humano	41
5.5.2. El ritmo dentro de la figura	41
5.5.3. Actitudes de la figura humana: poses y gestos	43
5.6. Animación	45
5.6.1. Personajes dentro de la Animación	46
5.6.2. Construcción de personajes	47
5.6.3. Gestos y personalidades, la exageración de la realidad ..	49
5.6.4. Intensidad de la expresión, la vida animada	49
5.6.5. Vida en los personajes, principios de animación aplicados a personajes	51
5.7. Experiencia de diseño en el área de diseño de personajes	55

6. Descripción de resultados	59
6.1. Entrevista a Lic. Rubín Solórzano	60
6.2. Entrevista a Lic. Sergio Durini	71
6.3. Entrevista a Lic. Rodrigo Tejada Rubio	76
6.4. Entrevista a Lic. Jorge Rossi	81
6.5. Laboratorio a estudiantes de Primer año	90
6.6. Laboratorio a estudiantes de Segundo año	100
6.7. Laboratorio a estudiantes de Tercer año	107
6.8. Laboratorio a estudiantes de Cuarto año	114
6.9. Laboratorio a estudiantes de Quinto año	119
7. Interpretación y síntesis de resultados	123
7.1. Objetivo 1	123
7.1.1. Problemática a solucionar	123
7.1.2. Teoría puesta en práctica	125
7.1.3. Comprensión de la teoría	126
7.1.4. Construyendo material propio	128
7.1.5. Problemática a solucionar	130
7.2. Objetivo 2	133
7.2.1. El dibujo como parte de una animación	133
7.2.2. La realidad de la exigencia	134
7.2.3. El nivel que pide el mercado internacional	136

7.2.4. Lo necesario para que se dé la animación	137
8.Conclusiones	141
9. Recomendaciones	145
10.Referencias	147
10.1. Lista de Imágenes	148
11. Anexos	151
Anexo A. Guía de Entrevista a Lic. Rubín Solórzano	
Anexo B. Guía de Entrevista a Lic. Sergio Durini	
Anexo C. Guía de Entrevista a Lic. Rodrigo Tejada Rubio	
Anexo D. Guía de Entrevista a Lic. Jorge Rossi	
Anexo E. Guía de Laboratorio para estudiantes	

Resumen de la investigación

Dentro de las diversas ramas del diseño gráfico, una de las que más hace uso de la herramienta del dibujo es la animación. No solo por plasmar una idea en un formato, sino hay que agregarle el movimiento y sensación de vida necesarios para que funcione dentro de un proyecto animado.

Para lograr este tipo de sensación, la comprensión de la construcción y cómo funcionan las formas que se van a plasmar es de vital importancia. Este tipo de conocimiento de la disciplina de dibujo se va inculcando en los alumnos de diseño gráfico durante su formación académica de manera que puedan insertarse en la industria de la animación al salir de su pregrado, si así lo desean.

Esta investigación, se enfocó en acercarse a los alumnos que en este momento están en su proceso de formación, para analizar el nivel que se maneja dentro de la academia y de esta manera poder analizar las áreas de oportunidad que existen para mejorar la formación del alumnado.



1. Introducción

Dentro del amplio mundo del diseño gráfico, dibujar es una de las herramientas que más poder tiene para la creación de piezas gráficas. Ya sea como pieza final o como un boceto que se le puede enseñar a un potencial cliente, el dibujo le permite al diseñador trasladar la información que está en su cabeza y volverlo algo tangible. Por este motivo, parte de la enseñanza que reciben los alumnos abarca una amplia variedad de Cursos de dibujo.

Si bien, la disciplina del dibujo no es todo lo que significa diseño gráfico, existen ramas como la ilustración y la animación que requieren de un nivel de entendimiento de las formas aún mayor. Al pensar en una ilustración, la naturaleza estática de la misma permite que el diseñador pueda limitar el movimiento de la imagen a lo que se ve estéticamente bien, sin embargo

dentro de la rama de la animación, el cuerpo y las formas debe poder expresar la naturalidad y atractivo que tiene la vida en su forma realista, mientras que se modifica con el estilo que se le implementa a la misma. Al tener este reto, la disciplina del dibujo viene a ser la única forma en la que la persona puede generar lo que visualmente sería la vida de lo que sea que desee animar.

Para poder llegar a comprender la vida y cómo plasmarla, al momento de tener una formación en dibujo se deben establecer los parámetros necesarios para que la información aprendida sea de utilidad y logre darle al alumno los conocimientos necesarios para alcanzar el nivel que actualmente se exige en el mundo. Hoy por hoy, con el internet se puede tener un vistazo de lo que se está trabajando y qué tipo de material se está generando para grandes compañías como lo es Disney.

Por medio de acercamientos con estudiantes y catedráticos que participan activamente en los procesos de formación de alumnos en el área de Diseño Gráfico, se pudo comparar la información que se investigó para el contenido teórico y de esta manera generar un punto de vista sobre qué es lo que está sucediendo con la academia y sus alumnos en este momento en el contexto landivariano.

Si bien, lo que dice la teoría y cómo el estudiante lo toma es totalmente distinto, se considera que acercarse al estudiante y analizar cómo está desarrollándose en su proceso de aprendizaje, puede permitir que la academia identifique las áreas de oportunidad que existen para sus alumnos y qué cambios se necesitan hacer para que el nivel de los productos finales generados puedan competir contra lo que se está trabajando en el mundo.

Se tomó esta investigación como un sondeo a lo que se necesita hacer con los estudiantes que vienen con todas las ganas y sueños de participar en proyectos dentro de la industria de la animación, para que de esta manera el diseño gráfico landivariano pueda expandirse y cubrir un área que actualmente muestra ser de mucho interés en los jóvenes diseñadores.



2. Planteamiento del problema

Al momento de entrar a una carrera de diseño, la academia forma a los estudiantes, jóvenes adultos que inician sus estudios superiores en distintas disciplinas, para poder formar profesionales con un nivel de calidad alto en el producto final que puedan aportar al mundo. Es en este momento, que el estudiante recibe las bases para poder comprender cómo abstraer y plasmar sus ideas. Uno de los acercamientos que se tiene en este proceso es el dibujo. Desde los primeros Cursos, el dibujo viene a practicarse de manera constante, buscando que el estudiante logre plasmar lo que ve, tal como es. Teniendo esto como un inicio, el proceso va aumentando el nivel de dificultad, para que poco a poco las ideas puedan evolucionar y generar nuevas piezas visuales.

Según Mattesi (2004), para poder dibujar vida, hay que entender que lo que crea la vida es la energía. Basados en la física fundamental de la materia, la energía que se quiere dibujar tiene fuerza y una dirección, esta dirección hay que lograr entenderla para poder expresarla. Cuando se logra ese análisis, el estudiante puede buscar un nivel más alto de complejidad, lograr que ese dibujo plasmado transmita vida, que funcione para una animación.

En el caso de Guatemala, el tema de animación y estudio de fuerzas para generar personajes que simulen estar vivos aún es un campo poco explorado, por lo que no hay enfoque en explotar los reCursos y preparar estudiantes. Dentro de la academia, existen una amplia variedad de Cursos de dibujo, desde realista hasta



clases de arte orientado a la abstracción absoluta en escuelas de arte enfocado a la disciplina pura. Por lo tanto, para poder entrar en el rubro de la animación de un personaje, es necesario poder fortalecer la competencia mencionada. La comprensión de la vida para dibujar es vital si el estudiante quiere ponerse al lado de portafolios de personas que se preparan en el extranjero y trabajan en grandes empresas de animación, ejemplo de ello, las personas que trabajan en los Estudios Disney.

Para lograr fortalecer esta competencia hay que abordar el dibujo con la intención de plasmar vida y para esto existen varias técnicas. Desde las más básicas para aprender a construir formas como el encajonado, hasta las más complejas para entender el movimiento que son el *live drawing*, entre otras. Haciendo énfasis en estas técnicas, el abordaje del dibujo tiene que ser variado y tratar desde lo más básico hasta los detalles mínimos. Solo de esta manera se puede comenzar a generar material que llegue al nivel de los líderes en el campo de animación.


Al tener estas bases, es posible profundizar en lo que es el proceso para la creación de personajes, de escenas, en generar material que alcance los niveles de los grandes líderes con el paso del tiempo. Para poder comprender cómo este cambio


puede darse, es necesario entrar en contacto con las personas que están en el proceso de aprendizaje y analizar los que hace falta y qué se puede hacer para introducir más técnicas que complementen el estudio de dibujo y se pueda facilitar a los estudiantes, la comprensión de la vida y la abstracción de la misma al momento de plasmarla.

Ante lo observado anteriormente en el abordaje, surgen las siguientes interrogantes:

-  ¿Cuáles son las técnicas que más aportan a la comprensión de fuerzas y movimientos aplicados a personajes antropomórficos y no antropomórficos destinados a la animación?
-  ¿Cuál es el papel del dibujo dentro de la producción de una animación y cómo este afecta el resultado final del proyecto de animación?

3. Objetivos de la investigación

 Identificar que técnicas de aprendizaje de dibujo facilitan al estudiante de diseño gráfico, la comprensión de la dinámica de formas y movimiento que el cuerpo de un personaje necesita para poder funcionar en una animación.

 Establecer el valor del dibujo dentro de la animación y los requisitos del proceso de generar un arte para animación.

4. Metodología de investigación

4.1 Sujetos de estudio

Para la selección de los sujetos de estudio para la investigación se consideró a todo el que se desenvuelva dentro del ámbito de: artístico, animación y Academia de Diseño. Dichos sujetos se mencionan a continuación.

4.1.1 Lic. Rubín Solórzano

Experto en la enseñanza de dibujo, imparte clases en distintas instituciones a nivel de educación artística. Ha estado en contacto con el arte desde su juventud.

Ha participado en un total de 35 exposiciones de arte a lo largo de su trayectoria como maestro y artista. Se ha visto involucrado con proyectos de publicidad e ilustración publicitaria. Actualmente se especializa en la enseñanza del dibujo para jóvenes y adultos.

Como académico del área artística, aportó su experiencia en el acercamiento al arte desde el punto de vista didáctico hacia el alumnado de edad adulta.

4.1.2. Lic. Sergio Durini

Conocedor del área pedagógica en Diseño. Diseñador gráfico y catedrático del área de Dibujo en Universidad Rafael Landívar. Encargado de impartir desde los primeros Cursos de dibujo hasta los más avanzados como sería Diseño de Personajes. Es el coordinador del programa Plan Élite, el cual proporciona a los estudiantes la opción de recibir tutorías después de la clase.

Como coordinador del área de dibujo, aportó su experiencia en el área pedagógica y un insight de cómo la Academia en la Universidad Landívar aborda el dibujo en sus estudiantes.

4.1.3. Lic. Rodrigo Tejada Rubio

Especialista en animación. Diseñador gráfico egresado de la URL con estudios post grado en animación realizados en Vancouver Film School. Se dedica en este momento a la posproducción de material multimedia y a la enseñanza de la animación 2D en la Universidad Rafael Landívar.

Aportó información sobre el manejo de artes para animación y los distintos requisitos que debe tener un estudiante para poder insertarse en el campo de la animación a nivel mundial.

4.1.4. Lic. Jorge Rossi

Experto en el área de la Academia de Diseño Gráfico. Diseñador Ilustre de la URL. Su trayectoria laboral comienza desde los años 80's, formando ya a varias generaciones de diseñadores guatemaltecos.

Su repertorio laboral abarca desde diseño gráfico hasta trabajos de animación. Fue parte del equipo de dibujantes para Walt Disney Productions (1985 – 1990) y para Hannah Barbera (1988 – 1990). Actualmente se dedica a dar tutorías en la URL. Mantiene varias exposiciones en Guatemala y una en Italia. Como diseñador, ha sido reconocido como guatemalteco Ilustre y es

considerado uno de los padres del diseño dentro de la URL con su trayectoria de más de 50 años en la docencia.

Se consideró a Jorge Rossi como el mayor aporte, ya que él, como sujeto de estudio, abarca desde el área pedagógica hasta el nivel de calidad que un estudiante necesita alcanzar para entrar en el mercado de la animación. Con su amplia trayectoria, se considera que Jorge es el punto de convergencia entre las tres áreas que quieren abordarse.

4.1.5. Estudiantes de diseño gráfico abarcando desde primer año hasta quinto año

Incluir a los estudiantes dentro de la investigación permite tener un acercamiento directo con las personas involucradas en el proceso investigado por lo que cada uno de ellos puede aportar su experiencia, sus dificultades encontradas y cómo lograron superarlas o cómo las están solucionando en este momento. Para el estudio, se tomó una muestra de 5 a 10 estudiantes de cada año, los cuales realizaron un laboratorio, el cual puso a prueba los conocimientos en el área de dibujo que tienen en las distintas etapas de la carrera.

4.2. Instrumentos

Para poder obtener información de parte de los sujetos de estudio, se construyeron instrumentos que facilitarían el traslado del conocimiento. Debido a que el estudio busca entender las experiencias de cada uno dentro de su área, los instrumentos se mantienen abiertos a respuestas extensas y completas que no limiten lo que la persona quiera compartir.

4.2.1. Entrevista semiestructurada

Para abordar a los sujetos de estudio se realizó una guía semiestructurada para la entrevista de manera que se pudiera abordar el tema de cada individuo con orden y poder recopilar la mayor cantidad de información útil.

Con el maestro Rubín Solórzano, la entrevista semiestructurada buscó abordar su trayectoria como maestro de arte, sus acercamientos a la misma y como él utiliza técnicas de construcción para poder plasmar una obra **(ver Anexo A)**.

Con Sergio Durini aportó con una entrevista sobre el abordaje académico que tiene la Universidad Rafael Landívar y cómo es el proceso evolutivo de la calidad del trabajo de los estudiantes. En este instrumento se busca profundizar en su experiencia como docente y sus observaciones sobre estudiantes **(ver Anexo B)**.

Por último, con Rodrigo Tejada, el enfoque de la entrevista fue dirigido a su experiencia como un estudiante guatemalteco en el extranjero y los niveles de exigencia que se deben alcanzar para poder competir en el mundo **(ver Anexo C)**.

4.2.2. Guía de entrevista estructurada

Dirigida a Jorge Rossi, se plantea una guía de entrevista que permita obtener la mayor información de la experiencia del entrevistado. Ya que el experto cuenta con una trayectoria destacada y ha estado en las tres áreas de intervención que se buscan abarcar. Se considera que es necesario tener una entrevista profunda y que el aporte sea sustancial para entender cómo ha evolucionado el proceso de enseñanza de la academia y en que dirección puede seguir esa evolución **(ver Anexo D)**.

4.2.3. Guía de laboratorio de dibujo con estudiantes

Además se construyó una guía para poder realizar un laboratorio con estudiantes que están pasando por las diferentes etapas de la formación de diseño dentro de la academia. Esta guía está preparada para poder analizar conductas y respuestas que

tienen los estudiantes sobre su experiencia. Además se busca poder documentar como es que se da el proceso de evolución mientras se va aumentando la dificultad de la disciplina tratada **(ver Anexo E)**.

4.3. Procedimiento

4.3.1. Planteamiento del problema

Como punto de partida se decidió abordar una problemática que estuviera enlazada con la disciplina del diseño por lo que se consideró ir directo a la raíz del origen de los diseñadores, la academia de la cual aprenden. Se decidió este enfoque ya que es un área que despierta interés y cuenta con disponibilidad de material y sujetos de estudio que puedan aportar a la investigación. Al plantear la dirección de la investigación llegó a ser “Importancia de técnicas de construcción en el proceso Enseñanza-Aprendizaje para el diseño de personajes destinados a proyectos de Animación”.

Posterior a evaluar la disponibilidad de fuentes de información y sujetos de estudio, se plantearon dos interrogantes que abren la investigación.

4.3.2. Definición de objetivos

Basado en las interrogantes planteadas, se definieron dos objetivos que pudieran llegar a responder dichas interrogantes al culminar la investigación. Estos objetivos tienen el papel de guías e indicadores de las acciones que se llevarán a cabo para poder realizar una investigación completa.

4.3.3. Acercamiento a sujetos de estudio

Tras una ardua búsqueda de personas expertas y conocedores en las áreas que abarca la investigación, se realizó un primer acercamiento para poder solicitar su apoyo y participación en el proyecto.

4.3.4. Metodología

Se estructuró la Metodología de trabajo para poder determinar los pasos que para proceder con la investigación. Se tomó en cuenta la recopilación de información tanto teórica como de campo y la interpretación de los resultados, para generar una conclusión basada en el enfrentamiento de la teoría y la práctica.

4.3.5. Desarrollo del contenido teórico y experiencias de diseño

Dentro de este rubro, se buscó recolectar toda la información necesaria para tener una base general del tema investigado. Posterior a entender y estar empapado del tema se procede a unir esa teoría con las experiencias de los expertos.

4.3.6. Elaboración de instrumentos

Son las pautas seguidas para poder abordar a los sujetos de estudio dentro de la investigación. Para poder tratar con los informantes del ámbito se manejaron entrevistas, mientras que con los estudiantes se realizó un laboratorio, con el fin de obtener información que pueda complementar la teoría y juntos proponer una resolución a las preguntas iniciales de la investigación.

4.3.7. Descripción de resultados

Se presentó una descripción de los resultados que se obtuvieron de los instrumentos utilizados y se adjuntan fotografías para ilustrar como se dio el proceso en general.

4.3.8. Interpretación y síntesis

En este apartado se realizó una confrontación entre el contenido teórico y de experiencias desde diseño contra el resultado del trabajo de campo y el punto de vista del investigador para poder llegar a un resultado.

Se presentaron los argumentos detallando el área de oportunidad del proceso enseñanza – aprendizaje.

4.3.9. Conclusiones y recomendaciones

Para cerrar con la investigación, se concluyó con las respuestas a las preguntas iniciales y se brindó un aporte como diseñador sobre el tema, de manera que se mejore el abordaje del mismo, como se detalló en la investigación.

4.3.10. Anexos

Dentro de esta sección se encontrarán los instrumentos utilizados con los sujetos de estudio.

4.3.11. Introducción e índice

Finalmente se elaboró una introducción y un índice que indicara el paso a paso del proyecto.

4.3.12. Resumen de la investigación

Para poder tener una vista rápida de la investigación, se realizó un resumen de manera que sea sencillo acceder a los puntos principales de la investigación.



5. Contenido teórico y experiencias desde diseño

“Sabemos más sobre cómo los animales (especialmente roedores y palomas) aprenden, que sobre cómo aprenden los niños; y sabemos mucho más sobre cómo aprenden los niños en comparación a cómo aprenden los adultos”.

Malcolm Knowles, (1970)

5.1 Aprendizaje en adultos

Como seres humanos, está en nuestra naturaleza poder aprender y entender los procesos que nos rodean. Según Schalk (2005), el aprendizaje es un proceso que involucra la voluntad de la persona para perfeccionar o dominar una práctica o disciplina. En este proceso se puede considerar una autoconstrucción asistida, en que la persona misma es la que va colocando las bases para poder generar un buen desarrollo de sus habilidades al momento de ponerlas en práctica. Aparte de este proceso intrínseco de aprendizaje que tiene la persona, el poder tener una interacción con el medio laboral y el contexto que lo rodean afecta su proceso de entendimiento y retención de conocimiento. A esta exposición se le llama heteroconstrucción.

La fusión de ambos procesos da como resultado que el individuo pueda formarse y encuentre en sí mismo la motivación para poner límites más altos. Actualmente, en la Era del Conocimiento, Schalk enfatiza en el hecho de que la competencia exige no solo información adquirida, sino tener la capacidad de aplicar esa información y plantear un resultado haciendo uso de la misma.

Por este motivo, las personas van volviéndose competentes por medio de un proceso de acumulación de experiencias y vivencias en el ámbito que están trabajando para poder desenvolverse y producir un resultado.

Este proceso mencionado se da en todas las etapas de la vida de una persona, desde su niñez hasta su adultez por lo que se

considera un estándar para la adquisición de conocimiento, sin embargo el proceso de aprendizaje de un adulto tiene distintas características que el aprendizaje de un niño.

5.1.1. Características del aprendizaje en adultos

Dentro de un mundo donde la enseñanza es tan variada y especializada para el sujeto que la vaya a recibir, el adulto, según Moreno (1998), cuenta con características adquiridas por sus años de vida y al entorno que lo hacen diferente para abordar al momento de enseñar. A continuación se muestran dichas características.

- Un adulto es autónomo y auto-dirigido. Al ya tener experiencia de vida, el adulto decide por su cuenta los pasos que da para avanzar en su proceso de aprendizaje. A diferencia del niño, el adulto sigue lo que sabe y solamente permite asesoría.
- El adulto tiene creencias y opiniones formadas en las que cree y actúa basado en ellas. Este tipo de circunstancias condicionan la forma en la que el adulto aborda los temas y los entiende. Contrario con los niños que están forma su

visión del mundo, el adulto ya tiene la visión, solo se tiene que moldear.

- En su mayoría, los adultos orientan su aprendizaje hacia un objetivo definido. A diferencia de un niño, el adulto tiene metas definidas que quiere alcanzar a corto y largo plazo, por lo que su enfoque del aprendizaje se apega a dichas metas.
- Sensibilidad al fracaso. Al ya tener una meta que busca alcanzar, para el adulto el fracaso significa no poder tener la meta al alcance próximo, por lo que se desanima con facilidad.
- El proceso de aprendizaje mejora cuando el adulto puede ir midiendo su progreso por cuenta propia. Este tipo de motivación prueba que el esfuerzo puesto en el tema de aprendizaje está funcionando, por lo que el adulto busca lograr más y superar lo que ya ha alcanzado. Esto transforma la meta en un punto de medida que mientras más cerca se sienta el adulto de la meta, con más ánimo se adentra en su proceso de aprendizaje.

- El adulto centra su aprendizaje en la resolución de problemas. Tal como sucede en la vida real, el adulto ya conoce a que se enfrentará al salir de su espacio académico, por este motivo tiende a querer entender cómo lo aprendido puede brindar una solución para problemas concretos y reales.

Las características mencionadas son propias de los adultos, pero según Thorndike (1898) todas estas distintivas características entran en las tres leyes básicas que gobiernan los procesos de aprendizaje de la inteligencia animal:

- La ley de la preparación: en las cuales las circunstancias guían a que el sujeto esté receptivo ante el conocimiento a aprender.
- La ley del ejercicio: en el cual la habilidad o conocimiento se refuerza y desarrolla mientras más practica tiene.
- La ley del efecto: la cual es el efecto que el posible resultado tiene con la aceptación o rechazo de la información a recibir.

Estas leyes aplican a todo ser que forme parte del reino animal, uniendo a los adultos con los niños y animales por igual pero fue Knowles (1970), indicó que a diferencia de los ambientes

controlados que tienen los animales y los niños para aprender, son la diferencia que tienen con el proceso de aprendizaje con los adultos. El ambiente que rodea al adulto durante su proceso de formación no logra llegar al punto de control donde todos los factores que puedan afectar de manera negativa el proceso de aprendizaje sean aislados. El adulto tiene que enfrentarse a factores externos e internos que dificultan su proceso de aprendizaje, tal como indicó Moreno (1998).

5.1.2. Importancia de la educación en adultos

Desde la Segunda Guerra Mundial, la UNESCO determinó que un factor importante para el desarrollo es que el adulto se adapte a los avances que tiene el mundo que lo rodea. Motivo por cual, en el año 1949, en Elsinor, Dinamarca, se celebra la primera conferencia mundial sobre la formación adulta como un proceso de formación permanente. Posterior a esta conferencia, a lo largo del tiempo se han celebrado otras cinco conferencias (en Canadá, Japón, Francia, Alemania y Brasil, en orden cronológico) en las cuales la enseñanza para adultos ha cobrado fuerza y ha evolucionado de ser un proceso de traspaso de conocimiento a ser una formación que permite desarrollo profesional y laboral.

Franco (2008) menciona que al estar un adulto dentro del proceso de formación este se vuelve, en el mejor de los casos, un proceso de enseñanza vitalicio, por lo que puede desarrollarse en tres procesos formativos:

- Educación formal: es aquella que como fin tiene el poder obtener un certificado académico y la acreditación correspondiente por el conocimiento obtenido. Tiene una estructura que la persona sigue, la cual se guía por objetivos claros. Este tipo de enseñanza es totalmente optativa. Un ejemplo de este proceso es asistir a un Curso sobre un tema específico.
- Educación informal: este tipo de proceso se da cuando el individuo participa en actividades que puedan dejar una enseñanza o reforzar conocimiento adquirido con anterioridad. No tiene una estructura para seguir por lo que el estudiante aprende por prueba-error. Ejemplo de esto puede ser aplicado a lo que se aprende en proyectos laborales conforme se van trabajando.
- Educación no formal: es toda actividad planeada que no es parte de un programa de aprendizaje pero aporta

conocimiento complementario a las actividades de la educación formal. Actualmente este tipo de educación se da con frecuencia ya que se tiene la facilidad de contar con material multimedia (como serían videos tutoriales, speed paints, libros en línea, entre otros) que no entra dentro de un programa específico de un Curso pero aporta conocimiento que pueda reforzar lo aprendido en un salón de clases.

Al combinar los tres tipos de educación, el adulto se encuentra entonces en un proceso constante de aprendizaje en el que el conocimiento sigue llegando a él, aún fuera de su área de aprendizaje como lo sería un salón de clases. Ahora bien, para el adulto, lo importante no es solamente contar con el conocimiento sino poder determinar y traducir ese conocimiento a soluciones reales y realizables. Por esto mismo, si se puede determinar algún argumento que explique la importancia de la enseñanza permanente sería el siguiente:

La velocidad en la que el mundo se transforma obliga a que la persona aprenda constantemente, por lo que el período de formación será constante, logrando que la persona no solo acumule información, sino que aprenda a interpretarla y adaptarse a los cambios que el mundo genera día a día.

5.2. La educación artística dentro de la formación permanente

En áreas del mundo, tales como Europa, se hace mucho refuerzo en lo que es la educación artística y que el pueblo se involucre con las artes ya que refuerzan mucho en los beneficios que trae consigo dicho esfuerzo. Según Figel (2009) la educación artística construye competencias en los alumnos, en estas personas que salen al mundo a contribuir en su formación por lo que es necesario poder entender que la creatividad, la empatía y la valorización deben ser enseñadas.

Este tipo de pensamiento ha venido creciendo en Europa, fortaleciendo la enseñanza y comprensión de lo visual, lo artístico para fomentar un pueblo enriquecido por las formas de expresión. Al poder enriquecer las mentes de las personas, ellos van desarrollando su creatividad con mucho más material de referencia. Taggart (2004) menciona algunos de los beneficios que este abordaje saca en los alumnos, tales como la confianza y la autoestima, la expresión individual, el trabajo en equipo, la comprensión intercultural y la participación cultural. Como parte del proceso de formación vitalicio, este tipo de formación viene

a preparar a la persona para poder crear, entender y volverse más curioso sobre el entorno que lo rodea.

Especialmente para los alumnos que quieren alcanzar profesionalmente una meta relacionada a las artes gráficas, durante su preparación es necesario poder abarcar las áreas básicas para que puedan desarrollarse ellos en el campo. Como se mencionó con anterioridad, hay varios procesos de educación y el adulto ya puede acceder a los tres mencionados (formal, informal y no formal) por lo que la educación artística debe ser complementada con actividad propia del estudiante y la academia para alcanzar las metas deseadas.

5.3. Enseñanza en el área de dibujo

El arte del dibujo no es un ejercicio complejo de aprender. Partiendo de la experiencia de tratar con personas principiantes, la única manera de aprender a dibujar es tomar un lápiz, lapicero, crayón, entre muchas otras herramientas y dibujar sobre un papel. Dibujar según Watson (2003) viene a ser un lenguaje visual que puede expresar detalles que las palabras no capturan. El dibujo es una forma de expresar todo un mundo en una hoja de papel, o cualquier superficie que se esté utilizando para dibujar. Ahora

bien, este arte tiene la peculiaridad de poder tomar distintas formas y mientras que se logre comprender una idea de lo que se ha dibujado, ya se ha dado un paso hacia el progreso.

Al momento de iniciar el proceso de aprendizaje, Watson (2003) comenta que la habilidad del dibujo es una habilidad universal, que entra dentro del rango de lo que se puede aprender, ya que se encuentra dentro de nuestras habilidades más primitivas. Se trae desde que se es un niño. En la etapa escolar, la necesidad

de expresión es más grande que la vergüenza o la comprensión del error por lo que los niños tienden a ser expresivos en sus dibujos. Al ya ser un adulto, la búsqueda del talento es lo que mueve a la gran mayoría de estudiantes y llega ser un obstáculo más que una meta a la cual apuntar en el proceso.



Bodegón.
Fuente: Fundamentos del Dibujo Artístico. Martín (2002)



El dibujante logra entender y captar una idea lo cuál es el propósito del dibujo si encuentra los puntos claves a expresar. Paisaje. Martín. (2002)

5.3.1. Experiencia de la autora de esta investigación

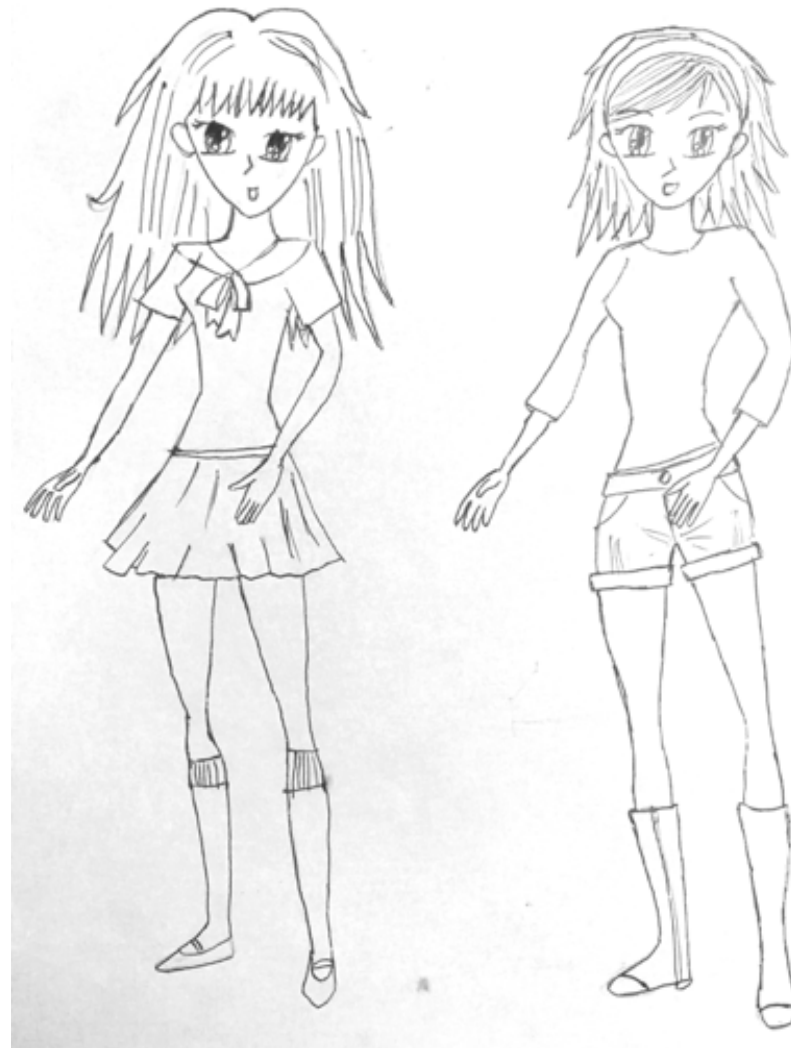
"Al momento de iniciar con la práctica del dibujo, estaba iniciando mi primer año en la educación básica. No tenía experiencia alguna con dibujo solamente tomé un lápiz, un libro sobre como dibujar anime que me regalaron para navidad y empecé a seguir los pasos de los ejercicios que proponía el libro para mejorar la técnica."

A los 14 años, una edad ya avanzada para empezar a dibujar, este boceto era lo mejor que se podía lograr y aunque no era lo mejor transmitía la idea. Siendo este el punto de partida, se nota que no hay una construcción para hacer cuerpos y que básicamente es una copia de los cuerpos con la ropa cambiada (Orozco, 2017).

Mattesi (2004) comenta que para un principiante existen tres factores clave que tienen que tomar en cuenta durante toda su formación, los cuales son:

- **Verdad:** al momento de dibujar, la idea de plasmar la verdad. Lograr apegarse a los hechos basados en conocimiento aleja al artista de los “supuestos” y creencias que lo llevan a generar un resultado deshonesto de la realidad. Se necesita comprender y conocer para poder generar y crear una visión propia por lo que en sus palabras se traduce a “toda línea debe tener una opinión”. Dentro del proceso de enseñanza lo más difícil es lograr que el estudiante desconecte su cerebro y aprenda a utilizar sus ojos para recoger información.

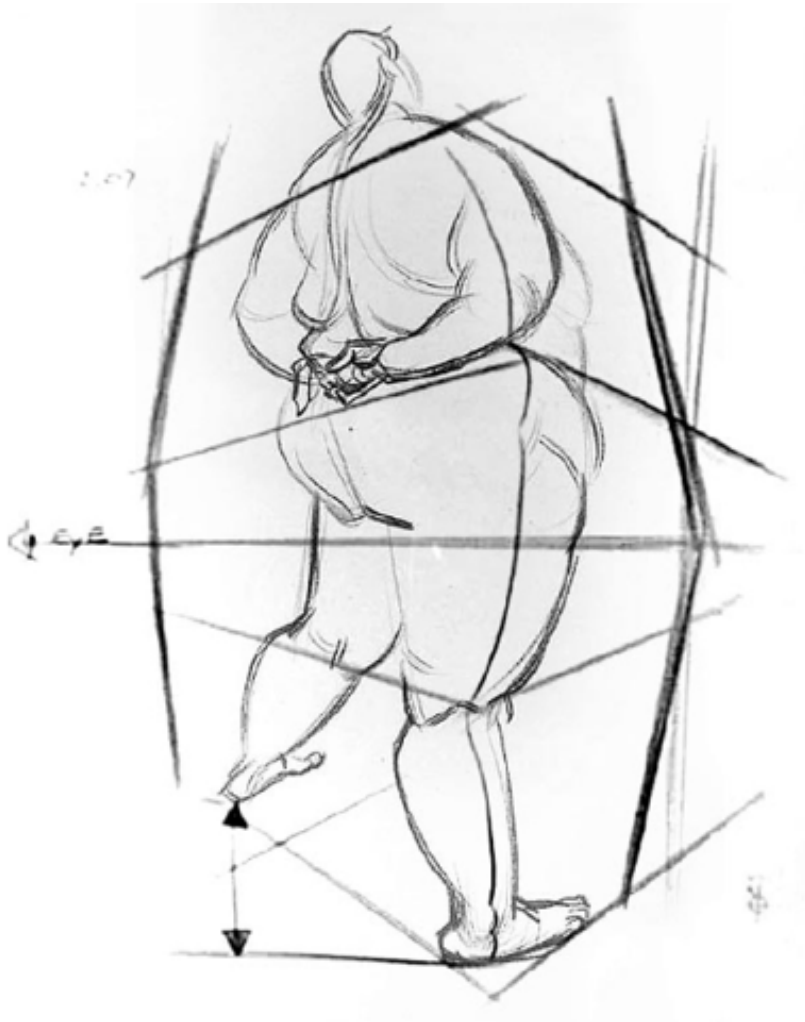
- **Asumir:** con lo mencionado con anterioridad, un principiante dibuja lo que recuerda, la imagen que tiene guardada



Primeros dibujos. María Fernanda Orozco. Personaje propio con distintos estilos de pelo y ropa. Al inicio del proceso de aprendizaje existe poco análisis de las formas y se asumen las formas de manera que solo se repite lo que ya se sabe, sin corroborar si está bien o está mal. Fuente: fotografía propia. (2008)

en su cerebro aún cuando tiene la respuesta frente a él. Cuando se dibuja, el objeto frente a uno cuenta con todas las características que se deben tomar para que el dibujo funcione por lo que Mattesi repite múltiples veces que la mejor manera de progresar es aprender a observar.

- **Jerarquía:** dentro de un dibujo existe un orden de importancia en el cual la idea, acción, objeto o cuerpo principal será el escalón con mayor importancia y de último quedan los detalles. Con esta jerarquía se marca el proceso que debe ser seguido para lograr un dibujo que exprese.



Técnica de encajado aplicado a personajes y perspectiva. Estas técnicas ayudan a darle proporción a una figura dentro de la composición general del dibujo. Realizado por Michael D. Mattesi. Fuente: Force. The key of capturing life through drawing. (2009)

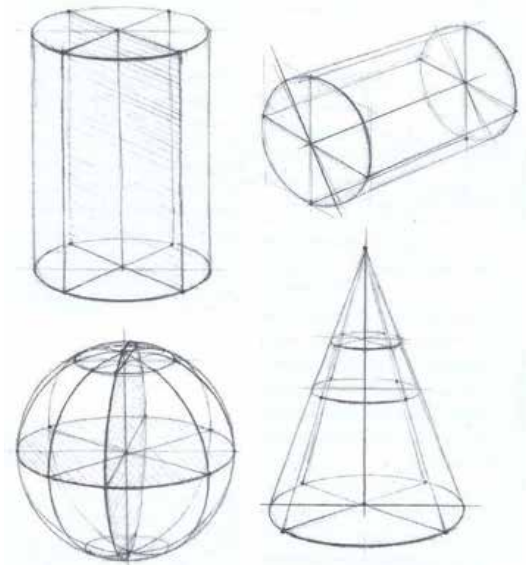
5.4. Técnicas para construir un dibujo

Al momento de dibujar, la construcción es la base por la cual el dibujante puede entender el objeto para lograr captarlos. Dentro de las diversas formas de acercarse al entendimiento de un objeto o acción. Dentro de la disciplina del dibujo no hay una regla específica que dicte que método de construcción es el mejor en comparación a otro por lo que a continuación se explican algunos de dichos métodos.

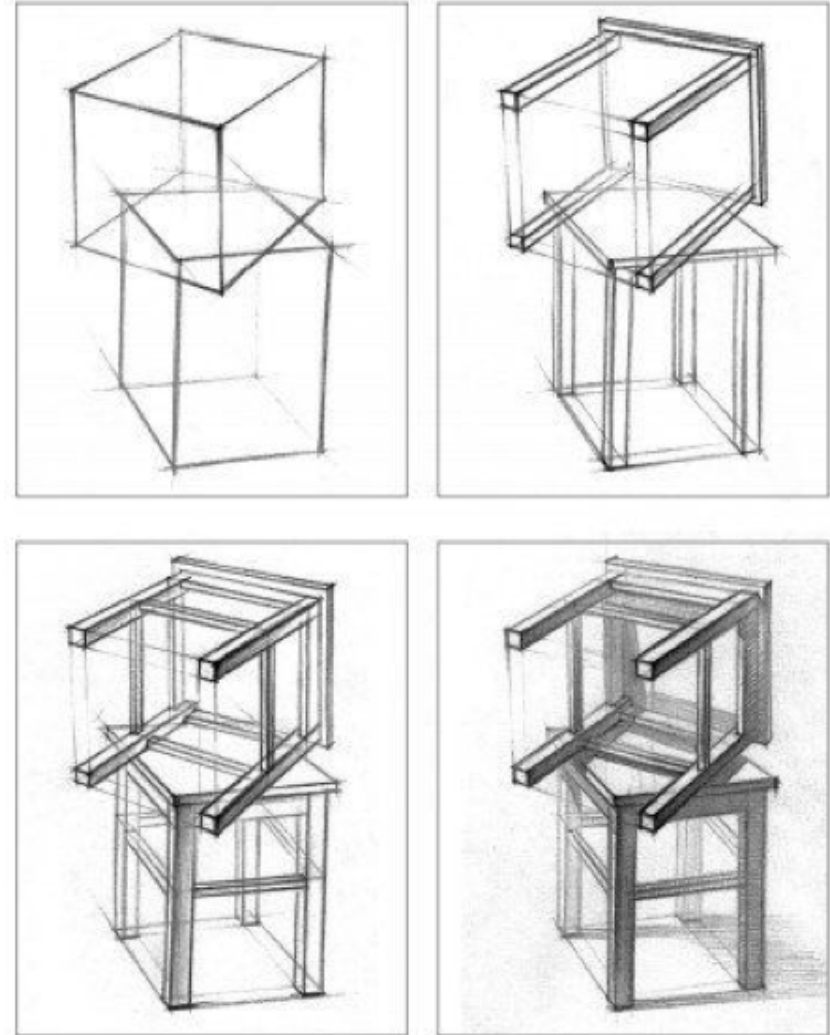
5.4.1. Encajado

Se define el encajado como poder descomponer un objeto hasta su forma más sencilla para que esta sea la base en la cual se pueda trazar el dibujo completo. Esta técnica es útil para poder controlar proporciones y puntos de fuga que puedan afectar al objeto. Por esta razón, se considera como parte del boceto básico.

Mattesi (2004) menciona que la técnica de encajado permite mantener proporción sobre cuerpos y objetos en movimiento. Esta técnica es ideal para principiantes ya que busca descomponer



Técnica de Encajado. Yulia Baranova. Fuente: <http://bit.ly/2ntwDhw>



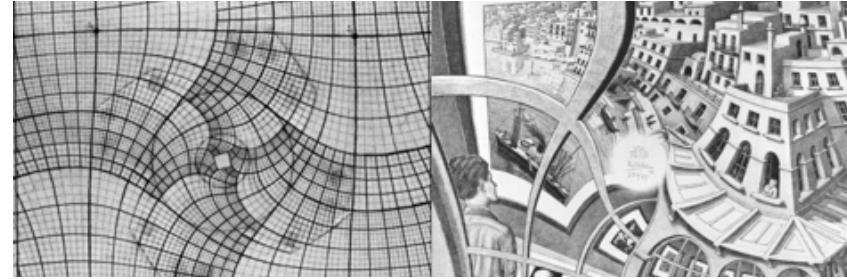
Técnica de encajado. Yulia Baranova. Fuente: <http://bit.ly/2ntwDhw>

la realidad en figuras simples de dibujar. Al tener un objeto o persona para dibujar las curvas y las posiciones tienden a verse complicadas, pero pensando que los objetos o personas pueden entrar en "cajas" con formas básicas, es más sencillo ubicarlas en un espacio determinado.

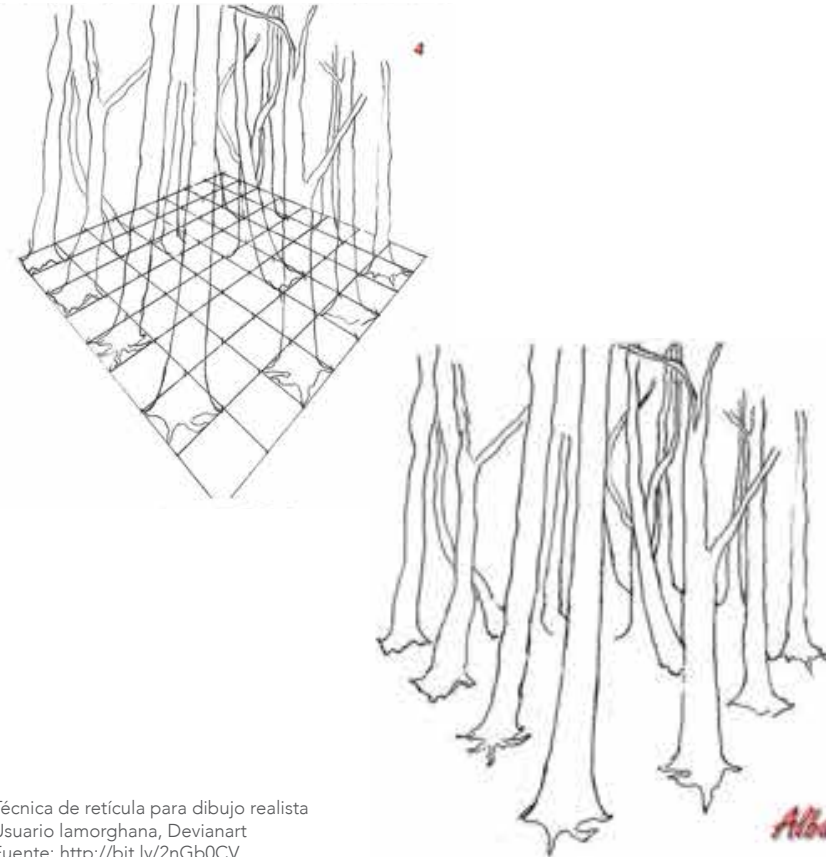
5.4.2. Retícula

Se define una retícula como un conjunto de líneas horizontales y verticales que generan una malla con espacios regulares o irregulares que permiten la ubicación de objetos en un plano. Al igual que la técnica de encajado, la retícula se realiza en el inicio del proceso de bocetaje, por lo que permite modificaciones hasta lograr la base deseada para el dibujo que se quiere realizar.

Este tipo de técnica es frecuentemente encontrada en libros para niños ya que facilita la ubicación de elementos y ejercita la visualización de la proporción. Como técnica de traslación la retícula funciona tanto en planos bidimensionales como tridimensionales. Las unidades de los módulos de la retícula funcionan como medidas para contar cuantos espacios necesita los elementos.



Retícula distorsionada. Fuente: <http://bit.ly/2n0ZLYy>



Técnica de retícula para dibujo realista
 Usuario lamorghana, Deviantart
 Fuente: <http://bit.ly/2nGb0CV>

5.4.3. Líneas guía

Principalmente en el dibujo de cuerpos o movimientos, las líneas guía sirven de esqueleto y generadores de volumen. Las líneas guía según Mattesi (2004), son las que permiten entender el ritmo que los cuerpos tienen al momento de funcionar. Al momento de dibujar algo se debe comprender que el mundo no es perfectamente simétrico, sino que tiene modificaciones y distorsiones, las cuales pueden ser notadas con facilidad si se decide definir las fuerzas direccionales por medio de líneas. Dentro esta técnica, Mattesi menciona dos tipos de líneas, las puramente direccionales que indican hacia donde se dirige la acción, y las aplicativas las cuales ponen la fuerza del movimiento a la línea direccional. Combinadas ambas líneas toman en cuenta los dos factores del cuerpo al momento de accionar en determinada manera.

5.4.4. Live drawing

Según Mitchells (2016), sin importar que tipo de arte o cual sea el fin que se quiere plasmar en una obra, el artista que utilice el *live drawing* o *figure drawing*, otra forma de llamarlo desde tiempos antiguos, logra una profundidad sutil y apego a la realidad. La técnica del *live drawing* viene a ser el proceso de observación



Líneas guía para movimiento. Fuente: Force. The key of capturing life through drawing. Mattesi. (2009)

y comprensión de los cuerpos y formas que existen en la realidad. Este proceso puede pulir el ojo del artista, haciéndolo comprender leyes de reacción, emociones, movimientos y la vida que se encuentra dentro de todo lo que se busca plasmar. Aunque Mitchells (2016) menciona que la belleza de la pintura y el dibujo yace en ser estático, poder expresar un movimiento dentro de ese estado de quietud es uno de las habilidades que le artista necesita tener. El movimiento no tiene que ser exagerado o muy notorio, sin embargo un detalle del mismo puede llegar a ser el elemento que de contexto a la acción completa del cuadro en su estado estático.

Otro aporte de la técnica, mencionado por Mitchells, es que tener una referencia viva aporta ese sentido de credibilidad dentro del dibujo lo cual facilita que el público logre vincularse con la obra y puedan entender lo que sucede.

A nivel de técnica, es importante poder captar la idea antes de plasmarla estéticamente ordenada. Líneas orgánicas, repeticiones, el *live drawing* busca generar la mayor sensación de realidad, por lo que tiende a ser menos limpio que el encajado a la retícula. Para poder iniciar un dibujo se basa en la intuición del artista para que el decida en que punto es el que puede decidir tomar como partida.



Contornos y volúmenes de cuerpos. Fuente: Blog Our Lady of Ink and Erasers
<http://bit.ly/2mujXz7>

5.4.5. Contornos (espacios negativos)

Según Edwards (1979), dentro de un dibujo hay dos espacios; el positivo que se consideran los objetos que conforman la composición del dibujo y el negativo que sería el espacio "vacío" o donde no hay objetos que pertenezcan a la composición principal. Parte del cerebro humano, el hemisferio izquierdo menciona Edwards, es el encargado de reconocer y etiquetar los objetos para poder clasificarlos mentalmente. Esta función cerebral tiende a anular el espacio negativo, por darle mayor importancia al espacio positivo. Si se busca evitar esta práctica y se presta atención a los espacios negativos, Edwards comenta que las formas positivas se van formando por cuenta propia. Para poder aprovechar esta técnica se debe dibujar no el objeto sino el espacio que lo rodea, se dibuja "la nada". Este tipo de técnica es útil ya que ayuda a desligar al artista de la idea que tiene de las cosas que dibuja y lo obliga a dibujar lo que ve. Este tipo de técnica viene a contraponerse con todo lo que conocemos de las cosas que nos rodean, obligando al cerebro a pensar de manera diferente a lo cotidiano, dándole al artista alternativas y más información para comprender los objetos que lo rodean.



Espacios negativos, un ejercicio para dibujar. Fuente: <http://bit.ly/2nbOdIG>

5.4.6. Comprensión autodidacta de los objetos y cuerpos

El ser autodidacta se puede definir como la capacidad de aprender por cuenta propia, lograr entender un tema específico por medio de la practica autorregulada y sin asistencia de alguien experto en el campo.

Dentro del área de dibujo, el ser autodidacta consiste en ver y tratar de copiar para plasmar lo que se ve. Como parte del proceso de aprendizaje, esta etapa fue definitiva ya que fue el inicio de un proceso de comprensión. Al momento de copiar lo que se cree ver, el cerebro va entendiendo pequeños fragmentos de esa realidad y lo va asimilando. Aunque no exista un proceso de construcción, con la práctica se van comprendiendo términos como espacio, ubicación, inicios de proporción.

Como experiencia de diseño por parte de la investigadora, el poder sentarse a dibujar sin tener una idea fija de que hacer puede llegar a ser estimulante ya que es un mundo de posibilidades abierto para el artista. No hay un camino correcto o incorrecto, sin embargo hay una meta, un objetivo que alcanzar, un estándar al cual llegar. Con esa meta, la persona tiene libertad de experimentar a su ritmo y poder comprender

poco a poco como funciona la mecánica del dibujo. El ejemplo presentado a continuación muestra uno de los primeros dibujos realizados por la investigadora en la que no estaba siguiendo ninguna guía preestablecida. Como experimento, este dibujo fue una introducción a una técnica nueva, la pintura digital. Como parte del proceso de aprendizaje, fue un paso hacia un terreno desconocido para la autora sin embargo abrió la puerta para que los siguientes dibujos tuvieran una intervención digital.



Primer dibujo digital . Fuente: imagen propia. (2017).

A los años de estar dibujando de manera autodidacta, el artista suele encontrar todo tipo de material, ya sean libros o internet, que van aportando técnicas como las mencionadas anteriormente. Durante el proceso de integrarlas a lo que ya se

sabe por experimentación, es enriquecedor poder comprender como funcionan las figuras que uno dibujaba por instinto o automáticamente, y poder aclarar dudas que se tenían por no ser asistido.



Comparación de dibujos propios mostrando progreso a base de aprendizaje autodidactico y práctica. Lado izquierdo es un dibujo del año 2009 y el lado derecho es de un dibujo del año 2016. Fuente: imágenes propias. (2016).

Como experiencia, se considera que el ser autodidacta aporta mucho al arte en cuanto al vínculo emocional que tiene el artista con sus obras ya que se aprende porque se tiene un deseo puro de poder dibujar y llegar a ser como los artistas que uno tiene como inspiración. Actualmente, internet es una fuente de información infinita por lo que el ser autodidacta es cada vez más sencillo y recomendado para poder enriquecer, jamás anular, un proceso académico como lo es la enseñanza del dibujo.



Dibujo realizado en photoshop. Fruto de práctica en el área de dibujo durante años.
Fuente: imágenes propias. (2017).



“Dibujar la figura humana requiere de una mirada curiosa y la voluntad de seguir practicando, aunque el primer dibujo sea un fracaso”.

Sterling Publishing Co., Inc., (2004)

5.5. Figura humana

Según Sterling Publishing Co. Inc. (2004) la popularidad del dibujo de la figura humana viene a aparecer desde que se tiene la habilidad de dibujar dentro de la historia del ser humano. Al contrario del dibujo de objetos, el cuerpo humano presenta dificultades en cuanto a movimiento y acción, por lo que se necesita aplicar todo lo que se conoce sobre dibujo y comprensión de la vida para poder captar de buena manera.

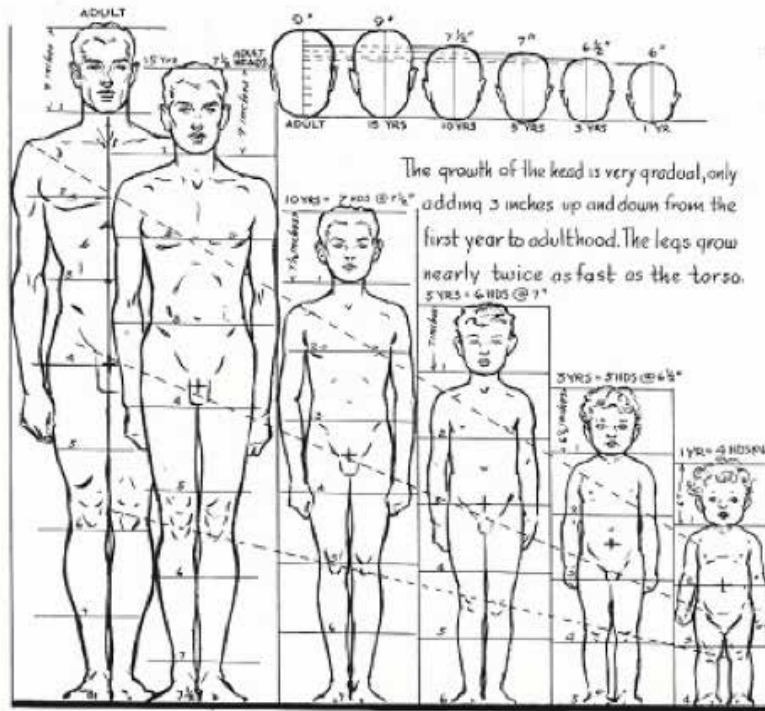
El dibujo de la figura humana es un ejercicio que agudiza la percepción visual ya que obliga al artista a representar formas que varían constantemente por su estado viviente. Para poder entender e iniciar el proceso, académicamente se recomienda

aprender con desnudos, ya que se tiene a la vista todo el detalle, las curvas, los volúmenes y la proporción. Al poder ver el cuerpo al desnudo, se pueden comprender las normas proporcionales y la coordinación de formas y tamaños en los seres humanos.

Para el artista, es necesario comprender que para dibujar la figura humana se deben tener dos factores claves: la síntesis y al estructura. Para iniciar un dibujo del cuerpo humano es esencial entender los elementos como lo más básico que hay en el dibujo, líneas sencillas y para poder colocar en posiciones es necesario conocer la estructura interna que conforma al cuerpo de manera que se mantenga la proporción aunque la vista del cuerpo cambie.

5.5.1. Proporción del cuerpo humano

Según Sterling Publishing Co. Inc. (2004) un dibujo mal proporcionado es aquel en el cual las partes del cuerpo son más grandes de lo que se considerarían normales en la realidad. Para poder evitar este error en el dibujo realizado se toma como base el modelo Griego que ha venido siendo la base para la figura humana por su gran apego a lo que es el cuerpo en realidad.



Proporción humana medida con el modelo griego. Extraída de: <http://bit.ly/2myLJgl>

Dentro del modelo griego, el cuerpo de la persona se mide con la medida exacta de su cabeza, de manera que conforme va creciendo, y su cabeza aumentando en tamaño, las medidas varían. A lo largo de la historia, el número ideal de cabezas que se manejan ha variado dependiendo del canon de belleza que se maneja en la época, pero para fines académicos lo usual es tener el estándar en 8 cabezas.

Estas ocho cabezas son las llamadas unidades que conforman el cuerpo al momento de dibujarlo. El método de las unidades facilita la comprensión del tamaño de las extremidades y las divisiones que tiene el cuerpo humano el cual marca los puntos de doblez cuando se cambia de posición. El primer paso para comprenderlo es poder dibujarlo cuando se tiene una vista frontal del cuerpo y al momento de cambiar posiciones tener en cuenta el número de unidades para la medida de cada parte del cuerpo.

5.5.2. El ritmo interno de la figura

Al tener claro lo que es la proporción, la figura estática del ser humano pareciera tener algo que le falta. Según Sterling Publishing Co. Inc. la figura lleva consigo un ritmo, tal como si fuera una pieza musical, que acentúa las posturas poniendo pausas y realces a las dinámicas del cuerpo. En la disciplina del dibujo, este tipo de acentos se logran al momento de romper con la continuidad de una línea.



Ejemplos de línea de acción. Extraída de: <http://bit.ly/2mgB8om>

Para el dibujo de la figura humana es de vital importancia tener una guía principal que indique como es que el movimiento está dándose. Al tomar en cuenta cual es el centro del equilibrio y ritmo del cuerpo se denomina a la columna vertebral como el eje central. A partir de este eje se traza una línea imaginaria que precisa en que puntos se acumula la fuerza y se logra el

ritmo deseado en la figura dibujada. Esta línea no tiene que estar adherida a la columna vertebral del cuerpo a dibujar pero si debe existir una relación entre la columna y la fluidez de la línea para poder tener fluidez y naturalidad en la posición.

Al momento de construir un cuerpo, esta línea marca dirección, fuerza, posición, perspectiva, entre otros factores de la figura por lo que se puede llegar a exagerar un poco para que al momento de agregar volúmenes se puede llegar a perder parte de la emoción de la acción. Como factor determinante de la línea se puede mencionar el manejo del gesto de la misma. A esto se refiere el factor de fluidez y poder mostrar intención en la forma de una sola línea. Para lograr esto, el dibujo debe ser libre, con la mayor naturalidad que el artista pueda impregnar en esa línea.

5.5.3. Actitudes de la figura humana: poses y gestos

Hay muchas posibilidades al momento de plasmar posiciones ya que estas, al igual que las emociones, tienen una infinidad de variaciones existentes. Al momento de generar un material nuevo con un cuerpo es necesario mantener ciertos puntos importantes.

Primero que nada, se define como gesto a esa forma particular en la que un cuerpo realiza una acción. Este gesto puede ser una forma de pararse, una forma de caminar, un ademán o una mueca, sea lo que sea lo importante con este se logre transmitir esa peculiaridad y singularidad de la acción en general. Este tipo de peculiaridades pueden verse en cualquier parte del cuerpo que se dibuje, sea rostro, pies, manos, entre otros.

Para poder lograr una posición natural y fluida se pueden tomar en cuenta los siguientes puntos clave, aclara Sterling Publishing Co. Inc (2004):

- **Firmeza en los pies:** en cualquier tipo de posición hay un punto de fuerza y soporte en el cual recae toda la acción lo que la posición debe tener coherencia con la dirección



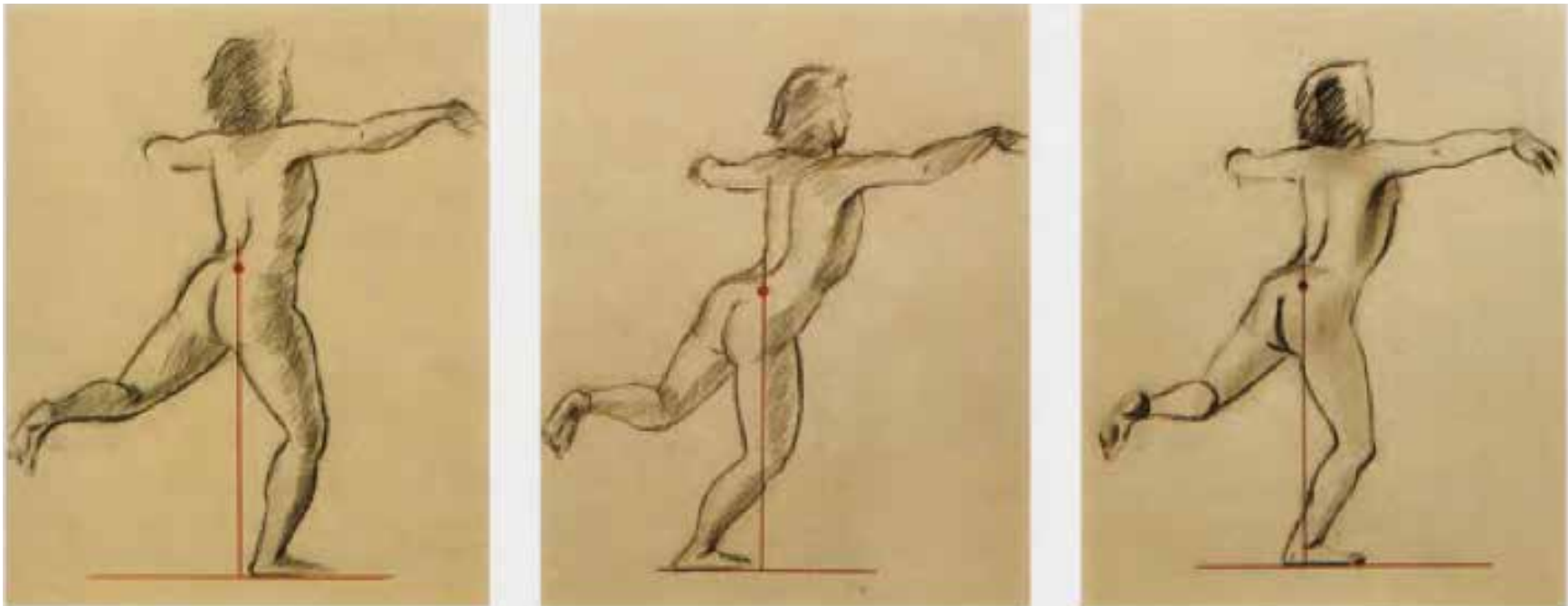
Gestos en manos.
Fuente: imagen propia
(2017)

de la fuerza y ese punto de soporte. Ya sea que vaya en contra o a favor de ese punto, la armonía para poder darle peso al dibujo.

- Centro de gravedad: para poder verificar la estabilidad de una posición, uno de los métodos es utilizar el centro de gravedad que está ubicado en el área abdominal o en la base de la columna vertebral. Esto no solo le da realismo a la posición, también aporta estabilidad visual para que el

público sienta la seguridad de la fuerza de la acción.

- Simetría: la simetría viene a aportar orden a la composición, nivelando las fuerzas y direcciones de una acción de manera que tenga sentido para la dirección que se está planteando.



Ejemplificación de los tres puntos clave del posicionamiento del cuerpo; firmeza en los pies(A), punto de equilibrio(B) y simetría(C). Sterling Publishing Co. Inc., (2004)



"Para crear lo fantástico, primero debemos entender lo real".

Walt Disney

5.6. La animación

Según Thomas y Johnston (1981) el hombre ha tenido la necesidad de representar su entorno desde que existe registro de la historia. Desde tiempos de la prehistoria, el hombre ha relatado ideas, captado momentos y tratado de replicar movimiento para que su mensaje llegara al público deseado. Desde ese momento hasta el día de hoy, poco a poco el hombre ha intentado que esa pieza pintada, esculpida, creada, tenga vida propia. A partir de esa idea se han logrado maravillosos resultados como pinturas cargadas de movimiento entre su estado estático o esculturas en las que la energía fluye como si fuera un cuerpo que se detuvo por un instante sin embargo se puede encontrar un gran fallo y es que

no hay forma de que estas obras cuenten una historia tangible en la pieza. Se puede ver el resultado, mas no se puede ver la acción antecedente ni la precedente, por lo que el trabajo de la representación aún se podía considerar incompleto.

Con este problema en mente, los artistas siguieron intentando lograr el tan ansiado sentimiento de la vida en sus obras, pero fue hasta los años del 1800 que con la mejora tecnológica de las cámaras fotográficas se logra generar una secuencia de imágenes que al ser mostradas a una velocidad relativamente alta podían dar la ilusión de movimiento. Al tener este avance los artistas podían escoger representar una acción realista u optar por la opción que explotaba más su imaginación; satirizarla y exagerarla. Al hacer esto, las personas comenzaron a vincularse emocionalmente con

dibujos animados por lo que la idea de satirizar la realidad se hizo cada vez más interesante para los artistas de la época. Al tener este arte, las posibilidades crecían, ya nada era imposible y tal como lo comentó Vladimir Tylia, considerado el primer animador que agregó emoción a un personaje animado “Como fue mencionado, las posibilidades para la animación son infinitas. Eso es todo, bastante simple en realidad – pero ahora ve y trata de hacerlo. No hay algo que no puedas hacer mientras que tenga que ver con composición. No existe un caricaturista en este país que tenga la misma libertad de un animador para cambiar y modificar sus límites... Pero yo no puedo decirte como hacerlo, quisiera poder hacerlo”.

La animación viene a abrir la puerta para que el realismo quede atrás y las personas puedan crear nuevos mundos, mundos complejos cargados de acciones, sonidos, sentimientos. Si bien mantiene la idea general del arte que es transmitir alguna emoción, la animación busca no solo lanzar el mensaje sino cantárselo a la audiencia, hechizarlos y encantarlos para que entren en el mundo que se les está presentando.

5.6.1. Personajes dentro de la animación

Cuando la puerta de las posibilidades de la animación, un mundo para nuevas vidas se abrió al mismo tiempo. Para

poder contar las historias que se querían relatar por medio de la animación se necesitaban sujetos que vivieran esas historias. Allí es donde empieza el proceso de la creación de un personaje.



Proyecto Robin Hood. Personaje Sindy. Fuente: Hong SoonSang.
Extraído de: <http://bit.ly/2n4imAy>

Según Blair (1994) crear un personaje no se trata de dibujar algo y dar por terminado el proceso. Cada personaje creado tiene su vida, personalidad, gestos y conductas propias. Todos estos factores deben ser considerados al momento de pensar siquiera en la idea del personaje ya que para que funcione como sujeto de la historia este debe poder percibirse vivo.

5.6.2. Construcción de personajes

Autores como Cámara (2006) y Hart (2008) muestran mucho apego a la idea del uso de figuras geométricas para lograr construcciones sólidas, fluidas y bastante homogéneas. Tal como sucede en el dibujo en general, un personaje debe ser construido desde las figuras más básicas por lo que los círculos, cuadrados, triángulos y diamantes son bastante comunes en los "esqueletos" de los personajes.

Las figuras son bastante importantes ya que son las que ayudan a determinar como el personaje se va desarrollando. Es a través de las figuras que se puede determinar el semblante de un personaje o de ciertos aspectos en su estructura que determinan como el mismo se va a comportar.

Cámara (2006), también hace la referencia de que para poder reproducir varias veces al personaje, el utilizar figuras geométricas

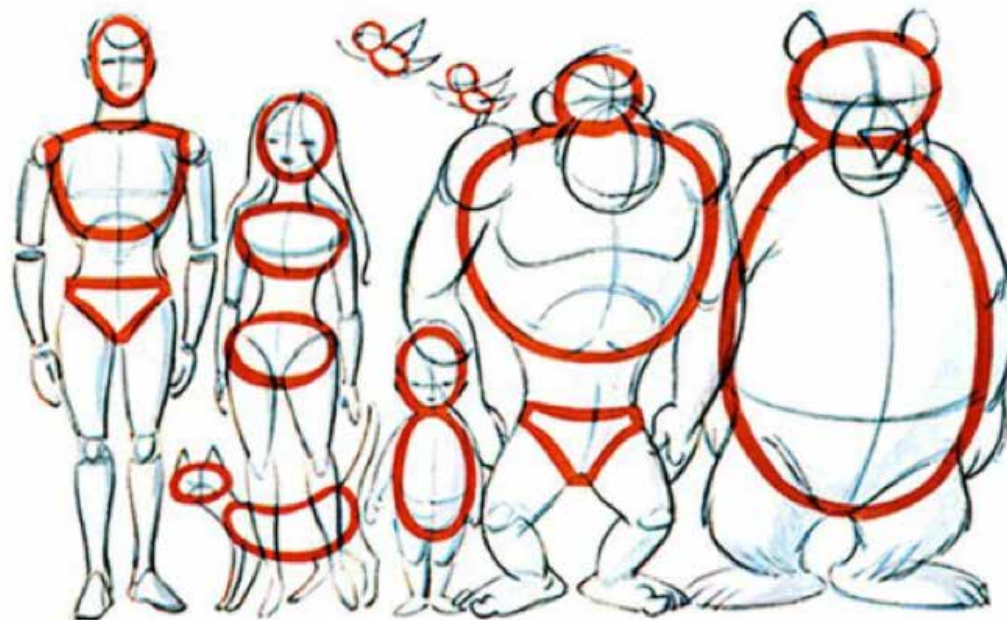
no solo facilita al movimiento que se le quiere dar a los mismos sino que permite tener una guía para que el personaje mantenga una línea similar durante todo su proceso de dibujo. Si hay un caso de querer generar diferencias entre expresiones o personajes, basta con alterar tamaños o un poco las formas.

Ahora bien, si se toman las figuras geométricas para construir un cuerpo, al momento de construir a un personaje se encuentra la dificultad de que tiene que existir proporción pero también una alteración de las formas dependiendo de la intención que se tiene para el mismo.

Cámara menciona que para esto se toma de referencia el canon que existe en el dibujo realista. Esto sirve solo para entender como funciona el cuerpo dependiendo de la edad y como las articulaciones se encuentran distribuidas. No se trata de utilizar el canon como una regla, sino de saber identificar los puntos claves que se necesitan para que el personaje diseñado sea el más apegado a la realidad, solo que con sus características propias. Lograr tener el cuerpo proporcionado es el primer paso que se toma en la creación del personaje, lo que sigue es darle la personalidad que complementa el físico que se obtuvo. En cuanto al tema de la proporción, Blair (1994) menciona que aunque se cuenta con libertad para la creación de un personaje,

existen ciertas proporciones que explotan características de los personajes al momento de connotar ideas. Por ejemplo una cabeza grande con sus facciones igualmente exageradas brinda la idea de ternura por lo que es ideal para personajes pequeños o niños, mientras que un cuerpo colosal junto con una cabeza pequeña da la idea de un personaje fuerte mas no inteligente. Estos tipos de cuerpos pueden variar a gusto mientras se crea un personaje, solo hay que mantener clara la proporción de la cabeza y que esta sea la guía del cuerpo, como se trabaja con un dibujo realista.

El factor clave, según Blair (1994), es que el cuerpo sea visualmente sólido. Al hablar de un cuerpo sólido, se hace referencia a que la construcción del mismo sean figuras fáciles de reconocer y por ende pueda moverse con naturalidad. Es sumamente necesario que el cuerpo tenga esta característica, dado que al tener movilidad natural, el público llega a responder emocionalmente mejor, ya que vinculan al personaje con ellos mismos.



Proporciones en personajes Fuente: Cartoon Animation by Preston Blair (1994).

5.6.3. Gestos y personalidades, la exageración de la realidad

Charles Darwin propone que la expresión facial es el lenguaje universal. Los gestos, a pesar de ser algo que vamos adquiriendo con el tiempo y la adaptación al entorno en el que la persona crece, nacen naturalmente de las emociones por lo que se podría considerar un comportamiento instintivo e involuntario. Este instinto puede rastrearse a acciones que eran necesarias en la prehistoria. Por ejemplo el mostrar los dientes al enojarse viene a ser un instinto para intimidar a lo que sea que nos molestó. Así sucede con todas las acciones realizadas y al ser instintos, todo el mundo logra entenderlas con facilidad.

Si bien la construcción del personaje ya brinda mucha información sobre su personalidad y actuar, tal como sucede con el dibujo realista, sin embargo se necesita de los gestos faciales para poder cerrar la expresión y dar la idea totalmente clara para el público.

Lograr mostrar una emoción a través de cambios en las facciones es fascinante y según Faigin (1990) existen 6 emociones básicas que se muestran las emociones más básicas que sienten los seres humanos. Estas emociones tienen la característica de ser totalmente universales, independientemente del idioma que se hable o la cultura que lo rodee. Las emociones generales son:

- Tristeza
- Ira
- Felicidad
- Miedo
- Disgusto
- Sorpresa

Estas emociones son lo general en cuanto a la amplia gama emocional que se puede expresar y se tratan como tales porque son emociones que las personas reconocen con facilidad por sus características tan específicas. Aparte de estas 6 emociones, se pueden encontrar expresiones que son producto directo de una condición física. Entre estas está el cansancio, el dolor, la pasión, entre otros. A diferencia de las primeras 6, cuando se muestran estas emociones, a nivel de reconocimiento de la emoción los resultados tienden a ser ambiguos, determinados por el grado físico que afecta dicha "emoción" al cuerpo.

5.6.4. Intensidad de la expresión, la vida animada

A diferencia de los gestos en retratos realistas, en la animación para lograr generar una emoción se debe exagerar y aumentar la respuesta emocional que tienen los personajes para que logre llegar al público. Para poder iniciar este proceso de comunicación, personaje-público, la emoción debería comenzar en su punto

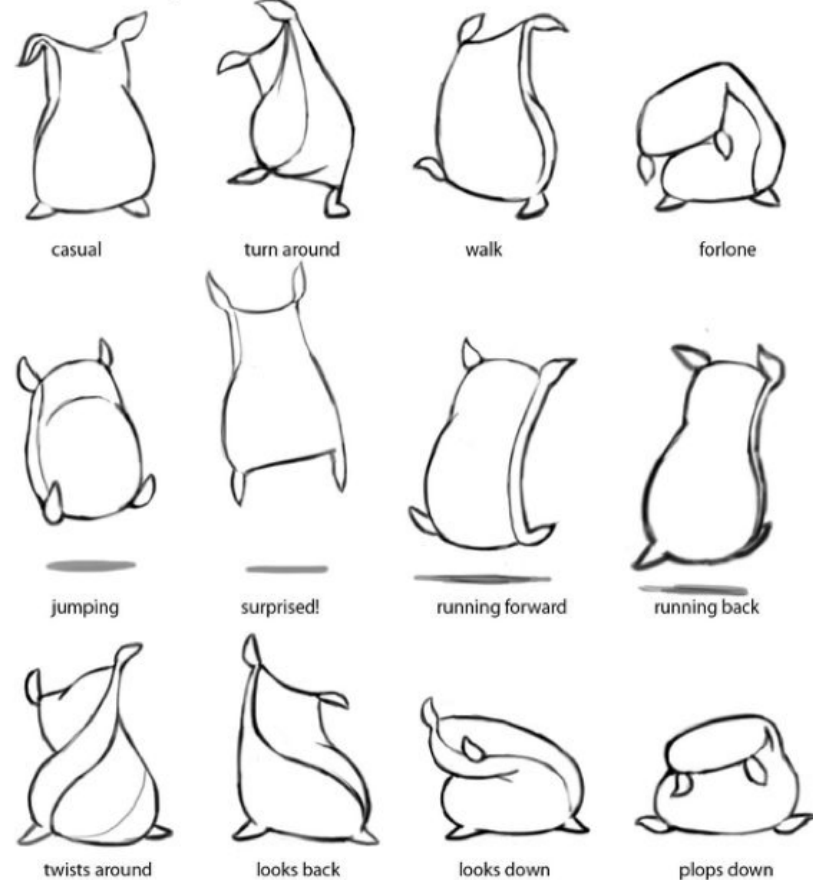


Estudio de expresiones
Fuente: Kayla Marquez Extraído de: <http://bit.ly/2mpkNri>

más intenso e ir disminuyendo de intensidad con forme avanza el tiempo. La clave de la credibilidad en la expresión está en poder jugar con el avance de la intensidad durante el período de tiempo para que la persona sienta natural.

Para poder generar credibilidad también es necesario tomar en cuenta mientras que la expresión siga lo que es la forma natural de la cara humana. Si se tiene esa base, la exageración puede variar y aumentar lo suficiente para ver dramática la expresión sin llegar a perderse.

Flour Sack Expressions



Estudio de expresiones con un saco lleno de harina.
Extraído de: <http://bit.ly/2ntoTFc>

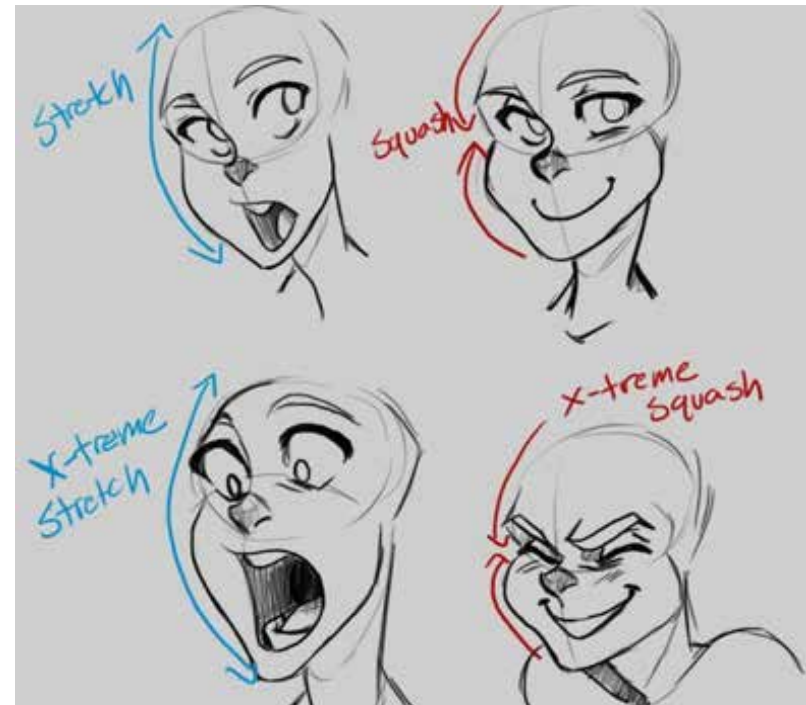
5.6.5. Vida en los personajes: Principios de animación aplicados a personajes

Cuando se habla de animación, existen varios principios que ayudan a generar la ilusión de que el personaje tiene vida propia. Como se ha mencionado antes, a diferencia del cine donde se puede ver a una persona totalmente apegada a la realidad, sin contar efectos especiales generados para desafiar la naturaleza humana, lo cual no llega a generar mayor vínculo en las personas si lo que se busca es entretenerla. En los estudios Disney, se comenzaron a escuchar palabras como "stretch" "atractivo" "pose a pose" cuando hablaban de proyectos con personajes animados. Esto, después de mucho tiempo para perfeccionarlo dio lugar a los 12 principios de la animación.

- **Squash and Stretch:** en sus términos en español significan "exprimir y estirar" lo cual va muy de la mano con el punto de generar respuesta emocional. Para poder mostrar una sonrisa o un ceño fruncido, el gesto no se hace notorio a menos que no sea pronunciado y esta exageración se logra estirando las facciones del personaje, o bien su contrario, aplastándolas. El objetivo es mostrar que el objeto se modifica con cualquier acción que realice. Para un personaje, el poder modificarse permite mostrar el Curso de la acción dentro del cuerpo. El primer principio aplica a todo el cuerpo del personaje para poder darle coherencia a

los gestos con los ademanes y poder generar una respuesta positiva de parte el público.

- **Anticipación:** tomar en cuenta que para poder generar una respuesta es necesario dar estímulos al público. El personaje tiene que poder moverse y generar pequeños momentos antes de una acción para poder responder bien cuando la acción principal tome lugar. A nivel corporal, la anticipación se refleja con una fuerza en dirección opuesta a lo que se planea hacer *a posteriori*.



Stretch and squash aplicado en expresiones.
Fuente: Kayla Marquez Extraído de: <http://bit.ly/2mpKNri>

- **Staging:** o lo que vendría a ser colocarse en la posición. A nivel de dibujo esta etapa es donde el artista decide cómo es el actuar del personaje, por lo que su construcción determina la fuerza y modo en el que la acción se realizará. Si bien este punto es uno de los más importantes a nivel construcción, también permite que la persona determine los puntos o poses claves en las que tiene que dibujar al personaje para que este reaccione naturalmente dentro de la acción.
- **Straight ahead action y el pose a pose:** estos dos principios son los que afectan el movimiento que tiene el personaje. Directamente en el tema de construcción, el pose a pose trabaja de manera similar al *staging*, determinando poses claves en los que el personaje dirige la acción. Contrario al pose a pose y al *staging*, el *straight ahead action* viene a ser la acción que avanza directo al frente lo cual significa que el personaje se mueve con libertad, rompiendo su estructura y fluyendo dentro de la acción. Cuando se da un caso de *Straight ahead action*, el personaje pareciera estirarse o torcerse de formas poco naturales por lo que el artista debe lograr entender la acción y gesto que va a representar para que el personaje fluya sin perderse dentro de la acción.
- **Follow through y Overlapping action:** estos dos van muy de la mano del principio del *Staging*, ya que son acciones

o detalles de las acciones que siguen o complementan la acción principal ya establecida por las posiciones clave. En este principio se trata de manejar el cuerpo del personaje con el seguimiento y fluidez que tiene el actuar humano en la vida real.

- **Slow in y slow out:** este principio tiene más enfoque cuando ya se está generando animación y como las acciones tienen tiempos más lentos o rápidos mientras más se acercan a los extremos de inicio, clímax y final de la acción.
- **Arcos:** al analizar el actuar humano, la vida en general, se puede notar que el actuar está basado en arcos, el movimiento se da en arcos por lo que al momento de plasmar una acción del personaje es necesario considerar los arcos para que tenga el mayor realismo posible. Estos arcos vienen a ayudar al principio del *squash and stretch* ya que determinan en que punto es que el cuerpo se estira o aplasta más dependiendo de la fuerza de la acción. Los arcos ayudan a dar naturalidad y a seguir con facilidad la estructura interna del personaje.
- **Secondary action:** contrario al *follow through* y *overlapping action*, este principio es un complemento que se toma en cuenta cuando el cuerpo entero se encuentra en movimiento. Una acción secundaria es un detalle que no

está ligado directamente a la acción principal, pero viene a darle un toque más realista. Ya sea el movimiento de algo cercano o un movimiento sutil del cuerpo del personaje, la acción secundaria aporta información complementaria que ayuda a comprender la magnitud e intención de la acción que se realiza.

■ Timing: directamente se puede decir que este principio determina la cantidad de dibujos que requiere una acción para tener la fluidez necesaria para el Curso del actuar como un todo. A nivel general del actuar del personaje, el *timing* es el que determina que acciones necesitan más poses claves para poder generar una apariencia creíble para el público.

■ Exaggeration: Walt Disney solía criticar la animación de sus trabajadores pidiendo más realismo y luego que se le agregara más exageración al actuar, haciendo que muchos animadores se perdieran en los términos. Dentro de un dibujo animado el factor de la naturalidad de las acciones es importante, sin embargo es más importante el lograr establecer claramente lo que está sucediendo. La exageración viene a subir el tono a todo lo que se hace para que sea lo suficientemente claro para que todos en el público logren comprender el mensaje. Emociones,

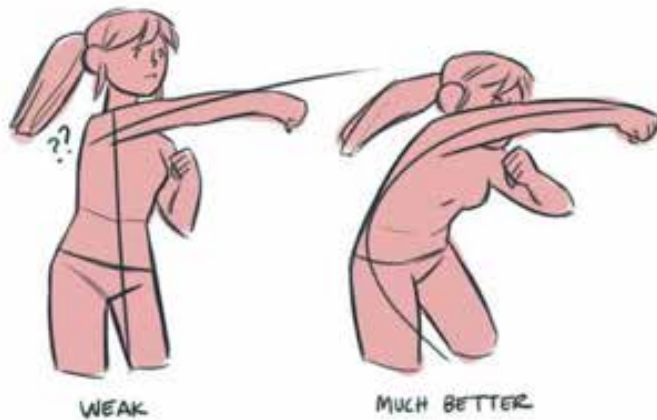
ademanes, gestos, acciones, todo tiene que ir exagerado para que no exista duda alguna para el público sobre lo que sucede dentro de la historia. Otro factor es que para generar una respuesta emocional, la persona necesita ver una acción que despierte un estímulo dentro de si mismo, una acción que salga de lo que puede ver en la vida real y la única forma de lograr esto es por medio de la exageración constante.

■ Appeal: desde el inicio del proceso de un proyecto animado el "atractivo" del personaje tiene que estar en mente del animador. Este atractivo es la calidad del encanto que tiene el personaje en cuanto a diseño. Sin importar el rol del personaje dentro de la historia, el poder atraer al ojo del público y transmitir un mensaje es una habilidad que llega a tener si el público aprecia lo que se le presenta visualmente. Un dibujo sin base o muy débil, pierde este atractivo por lo que la historia ya no genera el mismo tipo de impacto en la persona. Se puede resumir este principio con una comparación, así como el actor de cine tiene carisma, el dibujo animado tiene atractivo.

■ Solid drawing: Grim Natwick decía: "Uno debe aprender a dibujar lo mejor que sea posible para poder empezar a animar". Esta frase se mostraba cierta en el sentido de que el dibujo que se genera para animar debe ser la mejor



LINE OF ACTION!



Exageración gestual.
Fuente: Lomonte. Extraído de: <http://bit.ly/2nbHdfk>

calidad, ya que el animador debe dibujar una y otra vez al personaje para que este cobre vida. Solo si uno es capaz de dibujar al persona desde todos los ángulos posibles, el proceso de animación se da sin dificultad alguna. Para poder tener un dibujo sólido se tienen que tomar en consideración 3 aspectos básicos: peso, profundidad y balance. Al poder manejar un cuerpo que tiene estos tres aspectos el proceso de darle vida se hace sencillo. También dentro de este principio, se busca romper la idea de la simetría del cuerpo ya que en el actuar no hay acción que requiera un movimiento simétrico. Al final lo que se busca con este principio es generar dibujos que puedan ser animados, que tengan fluidez.

5.7. Experiencia de diseño en el área de diseño de personajes

Dentro del área de creación de personajes se consideró la experiencia de Aaron Blaise, quién ha trabajado en la industria del entretenimiento como animador por más de 30 años, teniendo participación en éxitos animados como lo son “El Rey León”, “Pocahontas”, “Mulan”, entre otros. Por esto mismo, su trabajo y trayectoria muestran la forma en la que un profesional del área aborda un proyecto cuando la idea para la nueva animación ya está concreta.



Aaron Blaise, animador.
Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=dvbfcmXpepw>

Como se ha mencionado con anterioridad, al momento de animar un proyecto, se está buscando hacer una representación de la naturaleza. Blaise (2017) menciona que previo a comenzar a siquiera pensar en crear algo es necesario tener una experiencia de primera mano con la realidad que se va a representar. Como ejemplo, Blaise menciona su proceso creativo cuando realizó la película “Tierra de Osos” y para empezar a generar material gráfico, su equipo y él tuvieron que realizar numerosos viajes para poder conocer y vivir la experiencia de estar en un área boscosa como la que buscaban representar. Se remarca durante su entrevista que esta información del primer acercamiento no tiene que ser solamente el elemento vivo. Para poder realizar una investigación y acercamiento se pueden tomar todas las fuentes posibles, sean estas libros, documentales, películas, referencias de internet, entre muchos otros. Mientras más formas de entender esta experiencia existan, mayor será la comprensión de la misma y la forma de plasmarla.

Al seguir comentando su proceso creativo para “Tierra de Osos”, Blaise remarca que antes de comenzar a diseñar todo lo que sería la animación se realizaron cientos de dibujos; los cuales incluían dibujos de animales, plantas, escenarios, texturas, además de todos los detalles que pudieran ayudar a los creativos

a transmitir la idea de la naturaleza del bosque. Estos mismos fueron impresos y colgados en el estudio de animación para tener la referencia siempre presente.



Bocetos realizados por Aaron Blaise en visita a Alaska como primer acercamiento a la realidad que se iba a animar en la película "Tierra de Osos".
Fuente: Extraído de <http://bit.ly/2naQ73X>

Durante esta primera experiencia en el campo, el animador muestra que los primeros bocetos que realizan buscan ser lo más apegados a la realidad por lo que ponen en práctica su habilidad para captar una imagen y plasmarla. Como primer paso, el poder recolectar información no solo visual, sino sensorial también, es uno de los puntos clave que ayudan a generar una "biblioteca visual" como indicó Blaise. Lo que busca esta biblioteca es tener de donde tomar datos que agreguen naturalidad y vida a la animación, la cual tiene como fin poder informar al público y mientras exista más conocimiento previo para el artista, mayor será su posibilidad de que el mensaje que trata de transmitir llegue a su receptor.

Como segundo punto de acercamiento, Blaise remarca la importancia de entender la anatomía de lo que se busca dibujar. No se puede dibujar una mano animada si no se conoce cómo esta funciona, qué músculos se contraen y estiran al realizar un movimiento o que partes de la piel tienen arrugas que no se ven a simple vista. Lo mismo sucede con cualquier personaje que se quiera diseñar. Blaise remarca que hay que estudiar la anatomía que se planea abordar hasta que se logre dibujar el cuerpo en estilo realista desde todos los puntos de vista y ángulos que se pueda. Durante la entrevista, Blaise mencionó que para su

último proyecto, el cual trata sobre un oso polar, parte de su estudio incluyó el entender como funcionaba el esqueleto y el sistema muscular de un oso en la vida real. Sólo después de tener este conocimiento fijo en la mente, Blaise afirma que se puede comenzar a estilizar y generar material.



Aaron Blaise (a la derecha) bocetando a un tigre en una sesión de *Live Drawing* para la película "Aladdin".

Fuente: Extraído de <http://bit.ly/2naQ73X>

Al comenzar con el proceso de generar hay que tomar en cuenta que la animación final será un mundo en el cual el personaje que se crea tiene que encajar. Blaise menciona que como tip es necesario tomar en cuenta que lo que se genera no funciona como un elemento aislado por lo que tiene que poder adaptarse y relacionarse con un entorno y elementos auxiliares para que funcione dentro de la animación.

Todo este proceso que se ha mencionado es un paso previo a comenzar a pensar diseñar a un personaje. Blaise menciona que al ya tener el conocimiento para generar, es necesario primero entender al personaje. Tomando en cuenta que la animación viene a mostrar una realidad a través de un dibujo, antes de generar algo hay que definir el propósito de lo que se generará y que es lo que éste diseño, este personaje tiene que transmitirle al público. El fin último de este personaje es lo que determinará que es lo que se debe considerar al momento de generar la imagen del mismo.

Posterior a tener el fin del personaje definido, se inicia el proceso de dibujo. Como primer consejo, Blaise menciona que hay que dibujar mucho y experimentar. Todas las ideas que se vengán a la mente tienen que ser plasmadas de una forma y otra

para tener la mayor cantidad de opciones para poder escoger los diseños que funcionan más adelante. Para un artista joven, Blaise recalca que es necesario aprender a desechar una imagen cuando ésta no funciona. Aunque el dibujo se vea perfecto, es necesario entender que si este no aporta o no funciona para que la transmisión del mensaje, debe ser desechado. Dentro de la disciplina, se busca poder utilizar el conocimiento que se adquirió del estudio previo y poder diseñar algo que a través de su forma pueda generar un vínculo emocional por lo que lo mejor para lograrlo es mantener el diseño centrado en la idea principal y que al dibujar se haga lo que vaya a aportar al mensaje que se va a transmitir.

Como parte del proceso creativo, Blaise muestra que para poder generar un personaje, la base de construcción al estilo realista es considerada vital ya que genera una idea base en la mente del que está dibujando y esa base es el pivote principal que se utiliza para darle el giro a la animación sin que esta pierda su apego a la realidad.



Primeros bocetos de Rajah realizados por Aaron Blaise para película "Aladdin"
Fuente: Extraído de <http://bit.ly/2naQ73X>

6. Descripción de resultados

"La forma de empezar es dejar de hablar y empezar a hacerlo".

Walt Disney

Como parte fundamental de la investigación, se tomaron en cuenta las opiniones y experiencias que tanto los profesionales como los estudiantes compartieron durante las actividades de interacción realizadas. Fueran entrevistas o laboratorios, el acercamiento que se buscó con las personas dentro del campo de investigación fue directo y la información que se obtuvo es el reflejo del trabajo que se ha realizado hasta el momento por parte de la academia, ya sea desde el área de docencia como en la experiencia de ser un estudiante de la misma. A continuación se muestran los resultados de dichas actividades, colocando un título que indica a que persona o grupo de estudiantes se estaba entrevistando.



6.1 Entrevista a Rubín Solorzano

Jueves 16 de marzo de 2017 12:18 p.m.

1. ¿Podría dar una pequeña introducción sobre su experiencia?

_ Yo crecí con la ilusión de ser artista, ser dibujante, pintor o arquitecto, desde más o menos los 5 años que empecé a tener uso de razón y esa fue mi ilusión, pero que por ciertos motivos económicos no fue posible. Hasta los 19 años, que ingresé a la Escuela Nacional de Artes Plásticas y fue donde me formé en la Artes Plásticas, una experiencia muy agradable y muy enriquecedora. Después pasé a trabajar algunos años en publicidad y por último me he dedicado a la docencia. Y toda mi vida he estado muy consciente de que esto es lo que me gusta, lo que seguramente me va a gustar el resto de mi vida y estoy muy satisfecho, muy orgulloso de lo mucho que he logrado.

2. ¿Cómo ha sido su experiencia en cuanto a la enseñanza de arte?

_ Ha sido una gran experiencia no solo académica, sino de vida. He tenido la oportunidad de dar clases en varias instituciones, en la Escuela Nacional de Artes Plásticas, la Escuela Municipal de Pintura, esta Universidad Rafael Landívar, en la Universidad Internaciones, entonces he tenido la oportunidad de trabajar con estudiantes de distintas edades, distintos estratos sociales intelectuales y ha sido una experiencia magnífica, porque a través de eso he llegado a entender muchos asuntos relacionados con el ser humano. Dependiendo el estrato social, el tipo de vida que cada uno llevamos es diferente, entonces esto influye en nuestro desarrollo intelectual. El arte es algo muy esencial en la vida del ser humano, lamentablemente no todos tenemos esa oportunidad en un país como Guatemala de ejercer esa parte artística por razones diversas, pero creo que es una magnífica manera de enfrentar la vida.

3. *¿Podría darnos una breve explicación de cómo es que usted aborda una nueva obra, como es que usted empieza a construir sobre un canvas en blanco?*

Generalmente trato de tener una idea ya preestablecida mentalmente, y bueno, con ya ciertos años de experiencia es más fácil, porque ya uno toma el lienzo con más seguridad y, generalmente, como lo abordo desde un inicio, es ya teniendo la idea previa mentalmente. Como repito y empiezo por lo macro, inicio por bocetar, generalmente no empiezo por detalles, sino por la idea macro como boceto. Cuando ya voy definiendo la idea macro voy a los detalles, porque muchas veces, por experiencia lo digo, dando clases y por experiencia personal, cuando empezamos por un detalle es muy fácil perdernos, estamos a veces tan embebidos en lo que estamos haciendo, y de repente cuando reaccionamos, nos damos cuenta de que no es exactamente lo que queríamos, en contenido y en forma; entonces prefiero el método de abordar primero lo macro como boceto y luego lo micro para luego después ya detallar la obra.

4. *De las técnicas conocidas para empezar a construir encajado, retículas, líneas guías. ¿Ha utilizado alguna o tiene preferencia por alguna de estas técnicas?*

Sí, generalmente el encajado me parece bien, porque como repito, cuando uno empieza por un detalle es fácil perderse, entonces mejor empezar por el boceto para encajar la idea general, ya cuando estamos seguros de que nuestra imagen está como nosotros necesitamos o queremos entonces proceder ya a los detalles y creo que funciona bastante bien.

5. *¿Quiénes considera usted que en el ámbito universitario se acercan más a aprender arte?*

Pienso que en general los dos géneros, hombres-mujeres tienen la misma inquietud, pero percibo que en general las mujeres son más interesadas, más responsables, más acuciosas en el trabajo, nosotros los hombres somos un poquito más descuidados. No entiendo por qué, pero en general las mujeres son mucho más puntillistas en el trabajo, le ponen más empeño y tengo la sensación de que cabalmente de que son las mujeres, en promedio, las que más se acercan al área artística y creo que en general son las que mejor trabajan.

6. *Usted cree que al momento de acercarse una mujer al dibujo ¿se frustra más rápido o más lento que un hombre? Porque los estudiantes de la Facultad tienden a mostrar baja tolerancia al fracaso o la frustración. La mujer tiende a ser detallista, le*

gusta hacer bien el trabajo mientras los hombres tienden a ser más libres y descuidados. ¿Considera que es un factor importante en la enseñanza, el nivel de tolerancia al fracaso?

_ Yo creo que allí hay que hacer uso del sentido común, si alguien está interesado en el trabajo artístico o cualquier otro tipo de trabajo, pues creo que la tarea del docente es apoyarlo. Claro apoyar a todos, pero más al que muestra más interés, porque no podemos obligar a ninguna persona a hacer algo en lo cual no tiene mayor interés. Probablemente algunos se acercan, porque tienen algún interés, pero no van a hacer de eso, su profesión; no va a ser su modus vivendi. Todo lo contrario con las personas que sí están conscientes de que es lo que quieren hacer, se esfuerzan más, por lo tanto creo que es tarea del docente apoyarlos más y ponerles más atención.

7. ¿Qué es lo que considera más difícil para entrar en el proceso de enseñanza del arte?

_ Todos los procesos de aprendizaje, no solo en el arte, sino en el área nuestra son un poco difíciles y a veces tortuosos, creo que en general hay cierta predisposición de los guatemaltecos o en general de los seres humanos de enfrentar los procesos de aprendizaje, ya sea por miedo o a veces por dejadez. Por ejemplo en el caso de

las Artes Visuales, para desarrollar imágenes tenemos que aprender a dibujar, aprender teoría del color, composición, hay muchos elementos que necesitamos aprender y creo que la parte un poco difícil de hacer entender, ante todo a los más jóvenes, no a todos pero sí a una buena parte, por el hecho de que por la corta experiencia de vida, no entendemos cuando tenemos una cierta edad, que para poder avanzar tenemos que trabajar mucho. Por supuesto hay personas que tienen mucha habilidad y otras que no la tienen tanto, entonces dependiendo de ello, a algunas personas se les facilita, a otras no tanto, pero el proceso de aprendizaje es importantísimo. Por ejemplo la perspectiva, para realizar una imagen realísticamente necesitamos saber de perspectiva, obviamente eso necesita de un período de aprendizaje, pasar por un proceso intelectual y manual y es un poquito tortuoso, no cualquiera lo enfrenta, pero es esencial si queremos desarrollar un trabajo satisfactorio. Ese proceso es en el que muchos se quedan, no quieren enfrentar ese proceso.

8. ¿Qué punto considera primordial para la enseñanza del dibujo para que un estudiante comprenda la idea?

_ Creo que ante todo darle confianza al estudiante, que sienta que sí tiene capacidad. Creo que muchas veces lo que nos afecta es que creemos que no tenemos la capacidad para enfrentar determinado proceso. Nos da miedo y por lo tanto lo rehuimos, pero si el docente

nos brinda confianza, nos ayuda, creo que el estudiante lo acepta, lo valora y creo que está más dispuesto a enfrentar el proceso. Si el docente no apoya al estudiante, entonces el estudiante rápidamente va a abandonar el proceso. Entonces como en todos los procesos de aprendizaje, repito, es importantísimo que el docente sepa, desde un inicio, inducir al estudiante no solamente en el trabajo manual-mecánico sino que es un trabajo intelectual, explicarle al estudiante procesos históricos sobre el tema, eso es importantísimo para que el estudiante tome conciencia de que no es solamente tomar un instrumento y trabajar como mecánico, sino que hay procesos más complejos y son los procesos intelectuales en donde intervienen la historia, la psicología, hay muchos aspectos que el docente puede utilizar, muchas herramientas que el docente debe utilizar para convencer al estudiante de que el proceso de aprendizaje es bueno, que hay que enfrentarlo y que dará sus frutos.

9. Sí, más que todo en el área artística que existen los estilos y un artista varía demasiado de otro, entonces ¿considera usted que este factor de confianza puede ayudar a contribuir al estudiante de manera que pueda desarrollar su propio estilo?

_ Estoy convencido que sí por experiencia. Tengo ya varios años de dar clases, repito, a diferentes edades y lo he visto en cientos de personas, en la medida que el docente apoye o no al estudiante

y le explica ciertos procesos, de manera tal, que el docente se adecúa a cada estudiante, el estudiante no es una máquina computarizada, de una persona a otra hay diferencias sustanciales, diferencias intelectuales, económicas, diferentes experiencias de vida, el docente debe tratar de amoldarse a cada estudiante; por supuesto, fijar normas generales pero darle a cada estudiante un poco de apoyo, no solamente en lo académico, sino hacer sentir al estudiante que el docente está allí para ayudarlo, para enseñarle, para apoyarlo, y me he dado cuenta de que eso es vital, de ello depende muchas veces que el estudiante esté dispuesto a enfrentar el método o que lo abandone.

10. ¿Qué considera usted que es más útil para el estudiante para el proceso de enseñanza, el abocarse a una referencia o enfrentarse a la vida y plasmarla?

_ Creo que los dos métodos pueden ser buenos dependiendo de cómo se les utilice. El método a través de referencia es bueno como una práctica, creo que se puede asociar la teoría con la práctica a través de una referencia, pero es necesario enfrentar también el modelo en vivo y por experiencia, pienso que el modelo en vivo es tal vez el método más riguroso y difícil pero a la larga pienso que es el mejor, porque enfrentar el modelo real significa trasladar a una hoja de papel o lienzo una imagen en una vista bastante amplia y a veces nos cuesta meter una imagen grande en un pedazo de papel

o en un lienzo pequeño, y ese es un gran reto y por eso creo que el método de trabajar, primero con referencia, es válido, porque nos ayuda a entender la estructura de las formas y eso nos facilita mucho trabajar sobre el lienzo o el papel; pero repito, el método con el modelo en vivo para mí va a ser mejor, más gratificante, va a ser más difícil pero el aprendizaje va a ser mejor.

Basado en esta respuesta, tenemos que el modelo en vivo, puede llegar a ser muy gratificante y explotar más la habilidades del estudiante. ¿Considera usted que en proceso de enseñanza es necesario que sea recurrente o que sea como usted ya mencionó tal vez, de irlos preparando y sea el punto del clímax del aprendizaje, porque en esta academia se maneja que se tiene una experiencia de dibujo en vivo y ya no, o sea nos quedamos en ese punto, pero considera usted que sería mejor ser repetitivo a pesar de que por lo mismo que es bastante riguroso, hayan tropiezos y el estudiante vaya aprendiendo poco a poco, pero tenga esas experiencias repetidas veces.

_Creo que sí es válido, para mí los dos métodos son válidos, la referencia y el modelo en vivo, porque por experiencia yo mismo

lo he vivido, yo he aprendido mucho con la referencia y he aprendido muchísimo, también con el modelo en vivo. Hay ciertas características de cada método y creo que ambas son buenas, en la vida me he llevado a convencer que no todo es negro ni todo es blanco, los extremos para mí no son muy aconsejables, creo que de ambos métodos se puede sacar lo mejor de cada uno, probablemente lo que no sea muy correcto sea trabajar todo el tiempo con referencia, hay que enfrentar el modelo en vivo. En mi caso, yo tuve la suerte de estudiar en la Escuela Nacional de Artes Plásticas y la experiencia me pareció muy interesante, buenísima, porque la carrera dura cinco años y durante los cinco años se dibuja con modelo en vivo. Claro siempre se llevan Cursos paralelos, de pintura, de composición, de muchas cosas, Cursos teóricos, pero nunca se deja a un lado el dibujo con modelo en vivo.

Es repetitiva la experiencia que tuvo durante su proceso de aprendizaje, usted siempre fue expuesto a modelo en vivo

_ Sí, pero cada año con un temas por ejemplo Primer año, Dibujo 1, el tema de las figuras geométricas fundamentales y el bodegón, es decir tinajas, floreros, macetas, tridimensionales, cilíndricos, con figuras geométricas. Dibujo 2, dibujar esculturas, salíamos a la calle a dibujar esculturas a las áreas públicas, al Cementerio General, esculturas hechas por varios autores

guatemaltecos, una excelente práctica. Tercer año Dibujo 3, era ya dibujo de figura humana, con modelo en vivo. Dibujo 4; igual figura humana con modelo en vivo, boceto, boceto rápido y Dibujo 5 era puramente retrato, con modelo en vivo siempre. Esa es una experiencia inolvidable, acertadísima, pero previamente a llevar todos los Cursos de Dibujo se llevaba un Curso de un año también en primer grado de anatomía. Todo un año de anatomía.

Iban paralelos, aprendían construcción básica de figuras en vivo y aparte como en teoría esos Cursos. Aparte tres Cursos de un año cada uno de dibujo técnico, pues dibujo lineal, adaptado a la carrera artística, dibujo en perspectiva, elevaciones, plantas, todo lo tridimensional, una formación creo yo, muy rica.

11. ¿Cómo consideró usted plasmar vida en movimiento? ¿cómo fue ese choque de trasladar la vida a un canvas?

_ No creo que haya sido un choque. Son dos modelos distintos, en el que obviamente la escultura es inerte, no tiene movimiento, en apariencia, pero también habrá que ver a que estilo pertenece la escultura. No es lo mismo una escultura barroca que una escultura clásica. Por el contrario dibujar con el modelo en vivo, es una experiencia gratificante, deja mucho aprendizaje y ha sido para mí

la mejor, el modelo vivo es para mí insustituible en el aprendizaje del dibujo de la estructura de las formas, y no sólo también el modelo humano, creo que también es importantísimo trabajar animales, plantas, hay muchos temas que hay que abordar en el dibujo.

12. ¿Considera que tomar en cuenta los elementos que afectan un cuerpo en vida puede aportar al proceso de aprendizaje?

_ Sí, hay perspectiva lineal, perspectiva del color, hay composición, hay muchos aspectos que hay que tomar en cuenta y todo eso es proceso de aprendizaje y creo que vale la pena enfrentarlo.

Todo se engloba muy bien en el dibujo en vivo, ya que lo ven mezclado, no lo ven aislado. Entonces, hablando del dibujo en vivo, al momento que usted mira a un estudiante enfrentándose a eso, que dificultades nota usted que tienen o que progreso ha notado que un estudiante identifique al momento de estar en esta situación dibujando en vivo.

_ Bueno al inicio creo que para todos en un poco difícil, el hecho de tener un modelo en vivo, en mi caso los Cursos que yo recibí y los Cursos que yo imparto ahora son con figura humana al desnudo, un

tema un poquito difícil de manejarlo al inicio, no sólo por la parte técnica, sino por la parte cerebral, pasado ese shock que nos da la primera vez o las primeras veces de enfrentar al modelo en vivo, el cerebro se va relajando, esto es una cuestión puramente manual, para mí, he llegado a entender en mis años de experiencia que es educación visual y que es el cerebro quien transforma toda la información, la información visual entra por los ojos, pasa al cerebro y el cerebro decodifica como si fuera un disco duro, la información y la mano solamente ejecuta; la mano es solamente como un plotter de impresión, solamente un instrumento, por supuesto hay que agilizarlo, hay que practicar, pero desde mi punto de vista y de mi experiencia la información visual es el cerebro quien la decodifica y eso es la parte más difícil de entender. Cuando no tenemos experiencia y queremos enfrentar el dibujo y la pintura de una vez queremos lanzarnos a aplicar color y muchas veces por la inexperiencia no sabemos enfrentar la experiencia de la estructura de las formas, la estructura del color y eso es muy importante, diría que tal vez la parte más importante que tiene que ver con el maestro, que el maestro se lo explique a los estudiantes, de que el

proceso del dibujo y de la pintura, y la tridimensionalidad son un proceso que es cerebral, primero es cerebral y segundo es manual, y esa es la que para mí es más difícil de entender, no a todos pero si a la mayoría de mis estudiantes, es una de las tareas más difíciles del docente.

13. ¿Considera posible que alguien pueda aprender a dibujar sin tener el talento innato para la disciplina?

_ Sí, y por experiencia yo lo he visto, muchas personas que en el inicio tienen problemas para entender las imágenes pero conforme van practicando su cerebro se va relajando va empezando a entender la información visual y por lo tanto entender las imágenes, hay un momento en el que el cerebro se desbloquea y la persona o el estudiante comienza a trabajar ya mejor, porque ya entiende su cerebro, ya entiende las formas.

Entonces eso todo lo derivamos del dibujo en vivo, pasar ese shock y levantar la idea de que uno tiene que entender es lo que podría considerarse que es necesario para un estudiante.

Es necesario entender la estructura de cada modelo, luego entender que esa estructura también tiene distintas vistas, un rostro por ejemplo, estamos acostumbrados a ver el rostro y a entender

el rostro de frente, y por experiencia yo doy la clase de retrato y me doy cuenta de que al inicio la mayoría de personas cuando se les pone al modelo en una pose que no sea de frente, entran en shock, porque están acostumbrados a entender cuando el rostro está de frente, no en perspectiva, no en vista oblicua, entonces el cerebro no entiende. Estamos acostumbrados a ver la nariz de frente por ejemplo o la boca y los ojos de frente, pero cuando enfrentamos al modelo en una posición distinta nuestro cerebro no lo relaciona y no lo entiende las primeras veces. Entonces mucho trabajo de repetir al modelo en esa misma posición muchas veces y el cerebro empieza a entender, empieza a plasmarlos mejor en el lienzo o en el papel, como repito es un proceso cerebral.

Yo tuve la experiencia que con los estudiantes de Dibujo anatómico que se apegan mucho a la simetría en cuanto a rostros, como usted dice, ese shock de no ver una cara diferente, verla girada el estudiante tiende a frustrarse allí, no sé si le pasa a usted en el arte en general que los estudiantes van con una idea preconcebida pero no la modifican, la tienen en su cabeza y si están de lado le dibujan la boca de frente, ¿cómo aborda eso con los estudiantes? Si en algún caso le pasa que algún estudiante tenga una enseñanza previa de cualquier tipo, que lo haya

aprendido en un libro, que lo haya aprendido solo, ¿cómo se acerca al estudiante Ud. para modificar eso que lo obstaculiza.

_ Explicándole de que su cerebro necesita entender la estructura de las formas y de esto algunos han tenido previamente aprendizaje y se da mucho ese fenómeno de que muchos quieren empezar a color, quieren pintar y hacer realismo, pero el problema es que no tienen los conocimientos previos y es allí donde el docente tiene la obligación de hacerle saber al estudiante de que ese es un proceso que no se da de la noche a la mañana, es un proceso que implica conocimientos de varios temas... repito estructura de las formas básicas geométricas, luego trabajo de perspectiva, aplicación de volumen a través de la escala de grises y bueno, hay enseñanzas y conocimientos que el estudiante debe aprender, y eso toma tiempo, pero creo que desde un inicio el maestro debe explicar a los estudiantes el proceso, que implica pasar por el conocimiento de esos diversos factores y que no es un proceso que de la noche a la mañana vamos a estar logrando la imágenes tal y como las concebimos mentalmente. Muchas veces aun cuando ya se tenga experiencia es difícil plasmar una imagen que tenemos grabada mentalmente, se requiere ya mucha habilidad y muchos conocimientos para poder plasmar lo que pensamos.

Para poder armar la imagen en el papel, cuando Ud. menciona esto y el estudiante está entrando a este proceso, quiere aprender el color, quiere tirarse de una vez al agua, pintar un Monet, una pintura hiperrealista, de todas las técnicas para dibujar, del encajado, líneas guías, ¿cuál siente Ud. que es la más sencilla para enseñarle a un estudiante?

_ Para mí son varias, las líneas guías y el encajado a medida que vayamos estructurando, todas las herramientas que tengamos a nuestro alcance para estructurar la imagen que queremos, me parece bueno.

En la carrera de Diseño, la primera enseñanza que les dan es el encajado, no involucran líneas guías y como empiezan con objetos, la forma de comenzar, es mostrarle que son figuras básicas que tienen que simplificarlas, pero aún no tienen líneas guías, entonces al momento de enfrentarse el estudiante a algún movimiento; los alumnos de primer año, como Ud. decía: figuras básicas para que entiendan los objetos; en segundo año hacen que esas figuras que ya entendieron las modifiquen en escenarios surrealistas, por ejemplo: dibujar una botella rodeada de agua, pero allí vemos esa pequeña área que falta, porque comprenden los objetos, pero no comprenden el movimiento. Allí es donde yo he notado al momento de estar en mi experiencia que colapsan, entran en shock. Porque,

no se entiende _ "por qué pongo una botella de una forma y ...el agua, no tiene nada que ver con el movimiento".

No sé, al momento que usted enseña dibujo, si tenga un método o mezcla las dos desde el principio, como usted menciona los dos son válidos, ¿considera usted que es válido mezclarlos al momento que el estudiante se expone al arte?

_ Yo pienso que sí, pero depende un poco de la experiencia de cada estudiante, algunos estudiantes ya tienen algunos conocimientos previos y otros que no tienen ni uno al inicio, y eso es un poco difícil, pero es una actitud cerebral, como le digo: _ hay personas que tienen conocimientos históricos, instrumentos puramente técnicos, conocimientos técnicos y se les facilita, pero quien no los tiene, tiene una doble tarea.

Tiene que llegar al nivel que está el otro.

_ Sí, entonces es una tarea más difícil para quien no tiene esos conocimientos previos.

Considera Ud. que se debería estandarizar, subir un poco ese nivel en el que están no solamente dejarlos con una técnica, no tirarlos al agua porque son

circunstancias diferentes para todos los estudiantes, pero si obligarlos a que lleguen a ese punto donde puedan mezclar técnica y puedan decir, si entiendo el objeto en sí y entiendo el movimiento que lo rodea, si porque es un área difícil.

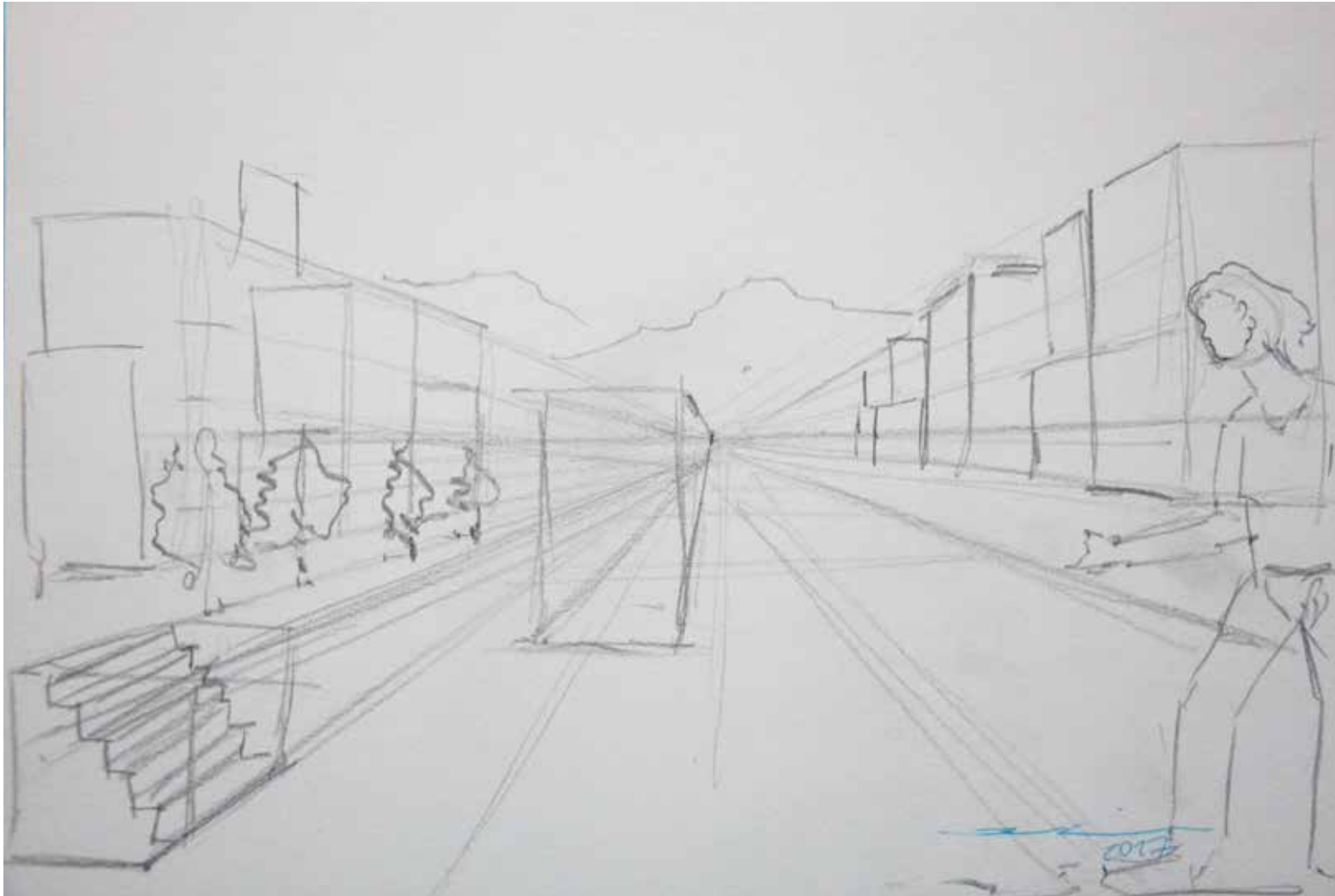
Si estoy de acuerdo pero como te digo porque creo que poder tener la capacidad de elaborar una obra en donde podamos integrar muchos conocimientos eso implica inversión de tiempo, para poder llegar a hacer una obra como nosotros quisiéramos tenemos que poner en práctica todas nuestras capacidades y esos conocimientos previos porque en la obra va a desembocar y va a reflejar esos conocimientos o la habilidad que tengamos para realizarla, siempre requiriendo de conocimientos previos, de lo contrario en un inicio es difícil lograr una obra a satisfacción si no tenemos conocimientos previos de línea, de perspectiva, de estructura de las formas, teoría del color, aplicación de volumen a través de los grises, todos esos conocimientos son importantísimos para poder realizar una imagen a sus entera satisfacción, si no tenemos esos conocimientos va a ser difícil, por lo tanto si es necesario darles a los estudiantes todas las herramientas intelectuales y técnicas para lograr un resultados satisfactorio.

Como aborda movimiento, volumen, por ejemplo el movimiento no es aislado hay muchos factores que se involucran si usted nos

podiera demostrar cómo aborda una pequeña composición para que nos muestre su experiencia aplicada al dibujo.

14. Para cerrar la entrevista ¿en qué momento de sus experiencia Ud. consideró o determinó que había entendido como dibujar?

_ Bueno es una serie de conocimientos de literatura por ejemplo, a mí me encanta leer la historia que es fundamental para entender muchos procesos, no solo de aprendizaje técnico, sino también procesos de la vida, eso es importantísimo, creo que eso le va dando a uno madurez en todo sentido, madurez intelectual, madurez profesional, madurez en todo sentido, creo que fue cuando salí de trabajar publicidad, trabajé unos años en publicidad y fue una experiencia muy enriquecedora porque todos los días hay que ejercitarse, el trabajo lo obliga. Cuando decidí dejar la publicidad sentí que ya estaba bastante preparado para enfrentar la parte puramente artística pictórica y a partir de allí dedique toda mi vida al arte y ha sido muy satisfactoria.



Proyección de perspectiva realizada en 2 minutos por el Lic. Rubín Solorzano.
Fuente: fotografía propia (2017).

6.2. Entrevista a Sergio Durini

Miércoles 29 de marzo de 2017 5:00 p.m.

1. Como coordinador del Área de Dibujo de la URL, ¿qué considera que son los puntos clave en la enseñanza del dibujo para un nivel profesional?

_ Primero que nada, cada vez más las nuevas generaciones, pues crecen con los dispositivos, es una gran ventaja; pero también, forma un hábito: creemos que todo está allí, todo se soluciona allí; casi que el mundo es virtual, que ya no existe el mundo real.

Uno de los aspectos muy importantes en el dibujo es la inteligencia espacial, y no se puede desarrollar viendo imágenes. Si consideramos clave fomentar, en la medida de lo posible, el tener contacto con el mundo real, tener tus objetos o tus sujetos de tal manera que puedas visualizarlo de todos los ángulos posibles para entender toda su naturaleza espacial 3D, también consideramos y se fomenta, a diferencia que en otras universidades, mantener eso de dibujar a mano y que no nos vayamos directo a la computadora; si estoy y estamos convencidos de que el 95% de objetos, o de situaciones que

nos toca construir e ilustrar tienen una esencia geométrica o geometrizable, por eso es que también es importante, y no es porque lo diga yo o porque se considere así en la URL, cualquier maestro del dibujo siempre te va a hablar de la geometrización: el uso de ejes, líneas de acción, visualización de planos, proporciones, entonces, s creo que son tres bases que sirven para cualquier enfoque de dibujo.

2. Para el estudiante que viene sin conocimiento de dibujo, ¿cuál cree que sea la mejor manera de abordar el dibujo, el primer tema que debería darse?

Mira, en lo personal, pienso que el tema de la motivación es aquí importante, en este caso que se inscribieron a una carrera de Diseño Gráfico, creo que no puedo ser tan utópico en ese sentido, porque yo te diría que sería súper más atractivo para un estudiante poder empezar a reproducir personajes o tema libres de lo que ellos quieran o si a mí me gustan las rosas, bueno,

empecemos haciendo una rosa, estudiemos su geometría; a lo mejor te recordás de esos proyectos, no sé si lo hiciste de niña o en el colegio que es una referencia lineal, y está cuadrículada o reticulada, entonces es como transpolar una proporción pequeña a una más grande, eso ayuda mucho, y son cosas que al alumno lo motivan, porque no son tan difíciles. Sin embargo hemos intentado con esos ejercicios en Taller de Expresión Gráfica 1, que es el Curso 1 y sí les gusta, pero nos vamos a un campo muy artístico, estimula su autoestima pero no para el nivel requerido, por eso es que casi que se han eliminado todos esos ejercicios y nos hemos enfocado mucho más en que traigan el objeto de estudio, y no referencias impresas; pero sucede que casi no traen el objeto y no pueden entrar a clase, sugieren buscarlo en Google, pero no, _ el punto es que lo toques y que le des vuelta y que lo movás, también funciona porque a la larga van aprendiendo, van aumentando su autoestima; pero sí puedo reconocer en el fondo de mí, que esos ejercicios cool les servían bastante.

3. En relación con tiempo y cantidad de proyectos, ¿considera que son suficientes para estimular al estudiante a que aprenda más o considera que se está quedando corto el tiempo que se está manejando el dibujo?

_ ¿En cuánto a meses o en cuánto al período de clases?

En cuanto a meses o sea no el período de clases, sino que al semestre. ¿Cuánto tiempo abarcan ellos en cada Curso, considera usted que es suficiente para estimularlos o todavía deberían dar más tiempo?

_ Nunca es suficiente. Lo que pasa es que el porcentaje de personas que tienen un don extraordinario y lo que ven en el Curso les aburre, es mínimo, 2% de la población; pensando no en ellos, sino que en el grosor que son la mayoría, los que tienen dificultades y que no están sobrestimulados como los que sí, nunca es suficiente. Si se pudiera, debería existir el mismo Curso dos veces a la semana, no dejar de ilustrar en toda la carrera. Y ahora incluso que en el nuevo pensum, bueno siempre se ha acabado en tercer año la ilustración, sino seguir, a mí me encantaría que hubiera un Curso de dibujo anatómico animado, por ejemplo un poco más de dibujo arquitectónico, cosas así, que lo ves en Cursos

de animación audiovisual o Cursos de cómics, al alumno le cuesta mucho: _ quiero hacer una escena en una piscina, pero no puedo dibujar la piscina o el centro comercial, no tuvieron experiencia similares, pero porque no da tiempo en el Curso hacer de todo.

4. De todos los años de la carrera, ¿cuál es el que considera que tiene mayor dificultad en el área de dibujo para los estudiantes y por qué?

_ Tal vez donde veo yo, como una dificultad común, definitivamente es al principio, por lo mismo de las diferencias individuales, los niveles son a veces extremos, así como gente súper fresh y mientras que unos siguen en cero, de ahí que el esfuerzo desde el principio es muy importante.

5. En parte el aprendizaje adulto es que la persona pueda ver el progreso comparado con el de otras personas, ¿cómo nota esto en los alumnos al inicio de su formación?

_ Sí claro, siempre la mente compara. Definitivamente el estudiante se compara con su contexto y puede haber cierta frustración. Aunque me refería además a la habilidad que a veces no viene muy baja o no muy desarrollada, entonces allí se presentan dificultades en el entendimiento: _ la perspectiva que

es un tema que de verdad no está en tu mindset , el entender que lo paralelo va hacia un mismo punto, etc. Y también lo veo en lo último, en ilustración avanzada y personajes, como esos ya son Cursos de sintetizar, no solo dibujo sino técnicas, creatividad y solución funcional de problemas, a veces también allí hay muchas deficiencias, por ejemplo: _ dibujo bien pero en tipografías estoy malísimo entonces mi Ilustración Avanzada va a ser medianamente mala. A veces ese Curso es frustrante, se llama Ilustración Avanzada, pero realmente ves muchos alumnos que no están avanzados y que como son muchas cosas que van de la mano, si te vas quedando flojo en una, se refleja en tus proyectos ya de los últimos Cursos.

6. ¿Qué factor considera ud. que puede determinar la mejoría o competencia de un estudiante a través de los años?

Un factor. Casi cualquier competencia en Diseño Gráfico tiene que ver con la exposición a proyectos de calidad. Es decir al llenar tu mente con un bagaje visual de estética y de trabajos bien hechos. Creo que es un factor importante que uno vive en su mundo literalmente, entonces a veces en tu mundo no entran otras cosas, tú te quedaste con la idea de que tus dibujos que por cierto son muy feos son bonitos, porque tu mamá te decir que están bonitos o tu maestra, creo que muchas veces lo que

necesitan los alumnos es abrir los ojos y darse cuenta de que no:
 _ Toda la vida creí que yo hacía cosas bonitas, pero no. Veo lo que hay en Behance, lo que hay en Pinterest y me doy cuenta que lo mío está muy incipiente o como falto de personalidad, creo que eso es uno de los factores: _ el nutrirte y el darte cuenta de lo que hacen los demás en el mundo, para más o menos ubicarte, cuál es tu nivel y ver si te motiva superarlo.

_ Yo también creo que hay una parte racional en todo esto, es decir, tomemos por ejemplo lo de perspectiva, muchas veces pasa eso de que dibujo la silla como la veo y después le hago las líneas de fuga, nunca me sirvieron las líneas de fuga, ¿por qué?, porque así nos lo pidieron. Pero en el momento en el que el estudiante por fin cae en cuenta que todo tiene sentido: de que esas línea vayan para allá; como ese insight, pero es un insight muy lógico o intelectual, no es puramente "¡ay, me gusta!", no es como "¡oh! sí, todo lo que es paralelo va hacia un mismo punto que converge", esos entendimientos que te sirven o la parte de conocer los huesos, eso te sirve para entender, "¡ah! por eso allí se hace una sombrita, porque allí no hay nada sólo está cubierto de piel", es lógico _como tenés esa parte más inteligible, ayuda mucho.

7. ¿Ha notado que los estudiantes practiquen o hagan uso de materiales extracurriculares, mejoren significativamente en cuanto a su técnica de dibujo?

_ ¿Lo extracurricular? Definitivamente sí. Siguiendo con la estadística que yo te estaba proponiendo, que el 2% viene "súper pilas" y el otro 98% no. _ Ese sí va subiendo, ese dos va como creciendo gradualmente. Por esas personas que te cuestionan, que ven referencias, que en su tiempo libre se ponen a ver tutoriales, que cuando les llega un proyecto no se limitan al 65 o al cumplir con lo requerido, sino que se esfuerzan y, si hay un estudio tanto intelectual como en bocetaje del proyecto que les está tocando, si definitivamente sí es necesario, como decíamos: no es suficiente lo que vemos aquí. Sí es necesario formar más con habilidades fuera de las tareas, tiempo libre, Cursos extras en otro lugar que no sea la U para tener como otro punto de vista del dibujo, tutoriales, scketchbook, si es necesario.

8. ¿Cómo podría plantear una mejora en los Cursos de la Landívar, para motivar y subir un poco el estándar en cuanto al nivel de dibujo que tienen los egresados de Landívar?

_ Sí. Un proyecto que hemos incluido en algunos Cursos no siempre es el sketchbook, algo así como un cuaderno casi que incluso evaluado en puntos extras que no sea visto como una tarea o como "¡híjole me estoy jugando 15 puntos!", que sea algo puramente extra para que el alumno pueda tomar precisamente toda esa parte adicional en la que ya influye el pensum. Esa creo que es una de las soluciones. Lo que pasa es que lo he hecho, pero solo la mitad lo trae e interesantemente la mitad que es buena, no necesariamente los que les cuesta hacen esos esfuerzos extras, la justificación más común es: yo estudio Diseño Gráfico, no ilustración, entonces a mí me gusta la foto, no me interesa ser el mejor en esto, entonces allí voy con 65 y 70 y OK. Pero está esa plataforma, es muy útil y sí sería algo complementario, muy útil que vendría a llenar ese hoyo de la falta de tiempo y la falta de espacio para hacerlo.

6.3. Entrevista a Rodrigo Tejada Rubio

Miércoles 22 de marzo de 2017 3:30 p.m.

1. ¿Podría comentar un poco de su experiencia al egresar de la URL como licenciado en Diseñador Gráfico y estudiar Animación?

_ Eso es fácil de contestarte, yo salí de Diseño Gráfico en 2007, todo mundo pensó que yo me iba a dedicar a la ilustración, mi mentor es Jorge Rossi, al final paré dedicándome a diseño digital, me fue muy bien porque es un área nueva, podríamos decir en aquel entonces, pero me quemé. Entonces decidí regresar a mi amor que era realmente el ilustrar, pero empezar de cero en ilustración en Guate sí estaba muy difícil, entonces allí fue donde se escogió mejor el camino de empezar Animación, que mezclaba varias de las cosas que me gustan, que es arte, dibujar, "va música, va narrativa o sea va todo lo que me gusta", estaba amarrado en la Animación, allí se gestó la idea de esta aventura de ir a estudiar Animación a Canadá.

2. ¿Cómo fue la selección que hizo para determinar estudiar Animación en Canadá?

_ Literalmente la escuela me encontró a mí. Yo buscaba y buscaba, todos eran programas muy caros, muy largos, un Sheridan eran cuatro años, Calarts cuatro años y medio y con costos muy elevados y de repente VFS, me apareció en un link cuando ya había perdido la fe de que iba a encontrar algo, y fueron súper amistosos conmigo, tenían un programa de un año, que sí estaba más cercano a algo que yo hubiera podido costear, que cuatro años, y allí fue donde apareció la escuela.

3. Ya se había decidido a un año de animación, ¿notó alguna diferencia en el momento en que pasó a ser un estudiante de Guatemala a ser un estudiante en Canadá en cuando al enfoque gráfico?

_ Me sentí como cuando recién llegué a Vancouver y vi el transporte público, un metro, buses de primera línea: nuevos,

comparados con la 63, la 1, la 14, no sé si me explico con la diferencia, era pasar de tercer mundo a primer mundo, así te lo pongo. Fui becado por mi portafolio de ilustración, que no estaba mal, a como me gradué y en comparación del resto de mi promoción, no estaba mal. El primer día llego a Vancouver Film School, primer día de clases y dejamos nuestras cosas e inmediatamente llega el profesor de dibujo anatómico, un ilustrador que se dedica a enseñar dibujo anatómico para Animación e ilustrar libros para niños y nos dice agarren su carboncillo y su papel periódico vamos a hacer Live Drawing, *¿Live drawing?* _ Sí, con modelo en vivo. Nos sentamos y empezamos a dibujar, supieras o no dibujar, dos horas con 10 minutos de receso. Live drawing, figura anatómica en vivo, hablando de fuerza direccional, hablando de straight vs. Curve, hablando de composición, hablando de proporciones, esto es inaudito que no se mire en Guatemala, así te lo pongo, Primer mundo contra Tercer mundo, eso de andar viendo fotografías y tratar de imaginarte la tridimensionalidad de una fotografía es absurdo, allá me di cuenta de cómo es que debiera ser la Academia en lo que es dibujo.

4. De todo lo que aprendió en la Landívar, ¿qué fue lo que más le sirvió al momento de estudiar y que considera que le faltó, un punto específico que le haya faltado?

_ Algo muy útil de la Landívar fue el Nivel Conceptual que se maneja, yo recibí dibujo anatómico con Leiser Kahler, lamentablemente ya no da en la Landívar, es el Director de la carrera de Diseño Gráfico en la Galileo, él llegó a renovar el pensum allá. Leiser nada más y nada menos que graduado en Diseño de Modas en Estados Unidos, conocía su teoría de anatomía, no nos puso a hacer ningún tipo de ejercicio medieval de disección de músculos y ver huesos, él dijo: _ "mirá papaíto", porque así habla él, sí mirás que tiene un gordito a la altura del bíceps y mirás en muchas referencias porque aquí vas a dibujar mucho, que ese gordito se mueve de aquí para allá vas a empezar a entender que es el músculo y entre más dibujas y más analizás, vas a encontrar dónde está la forma, no me importa si sabés que se llama "bíceps" o se llama "esternocleidomastoideo", eso no nos sirve de nada, a mí me sirve que lo podás representar gráficamente y que entendás en dónde se mueve el músculo, qué hace. Cosa muy distinta a Jorge Rossi. _ Jorge Rossi sí manejaba un poco más la parte de músculos a nivel técnico, pero nunca más allá del resultado final, siempre el resultado final es lo que manda, eso sí es algo que tengo que agradecerle a

la Landívar, que es mucho la filosofía que aprendí también en VFS, los resultados son los que importan al final y la cantidad de ejercicios. Yo no puedo hablar por los demás, pero sí me acuerdo que me tocaba dibujar muchísimo y aprendían o aprendían, no había forma de no aprender, el que no aprendía es porque no estaba poniendo atención o porque no hacía sus tareas.

5. ¿Qué punto fue el que le faltó, el que definitivamente no vio en la Landívar para poder entrar en Animación?

_ ¡Uuuuy! Bueno técnica en animación no se daba en Guate, al día de hoy yo sigo impresionado, le dije a Jorge Rossi que no entiendo, solo porque es un genio Jorge Rossi, solo por eso, no entiendo cómo logró hacer animación sin haber aprendido animación, solo porque es Jorge Rossi y porque es súper inteligente _ ¡y pilas! logró hacerlo, pero de ahí, no había nada que mi preparación me dispusiera para lo que es animación y menos ilustración, pensando en animación. Cuando estás ilustrando para niños podés agarrarte del estilo y agarrarte de otras palabras clave, para esconder tu falta de conocimiento de anatomía, tu falta de conocimiento de peso, volumen, fuerzas direccionales y cosas, cuando es animación, nada te salva, o sabés o no sabés, allí se da bien claro, porque te dicen hacé esta pose, tenés a la modelo enfrente y si no sabés que está pasando,

vas a tratar de calcar en vivo, sin tener como calcar y eso se nota casi instantáneamente y fue lo que me pasó a mí, así empecé yo, de cero literalmente.

6. Ahora que regresó a Guatemala, ¿cuál sería la principal mejora que le haría a la Academia de la Landívar? La primera que haría.

_ Dibujo en vivo, tienen que hacer dibujo anatómico, es inaudito que, no sé cuál sea la idea detrás, pero el hecho de que no se haga dibujo anatómico en vivo es en detrimento absoluto del estudiante.

7. Para un estudiante de Diseño Gráfico que se está graduando en este momento ¿qué considera que es lo primero que deba reforzar en su enseñanza para poder tirarse al área de Animación?

_ Dibujo. Yo he dado el Curso de Animación en la Landívar desde 2012 y te puedo decir que es una deficiencia muy seria la que hay de ilustración. Tienen muy buenas ideas, como todos los latinoamericanos y son en un 98% incapaces de expresarlo. Al momento de decirles, ok muy bien, entiendo que tu personaje que es un ratoncito va a brincar, dibújalo, allí se acabó, allí entran en pánico y pretenden cambiar su historia de un ratoncito que

tenía mucho sentido a una pulga, porque les es más fácil dibujar la pulga que el ratoncito que tenían inicialmente.

8. Mencionó que ha dado clases en la Landívar por algún tiempo ¿ha tenido la oportunidad de intervenir en el proceso de algún estudiante que quiera estudiar Animación?

_ Hay varios. Tengo varios ejemplos de eso y todos han sido precisamente enfrentarse a la realidad de "no puedo dibujar eso, creí que podía dibujar y no puedo dibujar". Y ha sido trágico, porque no he tenido, ni siquiera yo, la capacidad de resolver las dudas de dibujo, porque no tenemos la infraestructura para resolverlo en la Landívar. No tenemos dibujo anatómico, no tenemos instalaciones, aunque fuera un salón que se pudiera cerrar, incluso con ropa; no tiene que ser modelo desnudo, puede ser en calzoneta, body tight, pero ni siquiera se tiene un espacio físico donde se pueda hacer esto. Lo que he podido hacer es orientar de acuerdo con libros de texto, orientar con tutoriales y con lo que es retroalimentación sobre sus dibujos directamente, pero hasta allí. No ha habido manera de reestructurar una forma de pensar a fondo, les queda autodidacta el asunto.

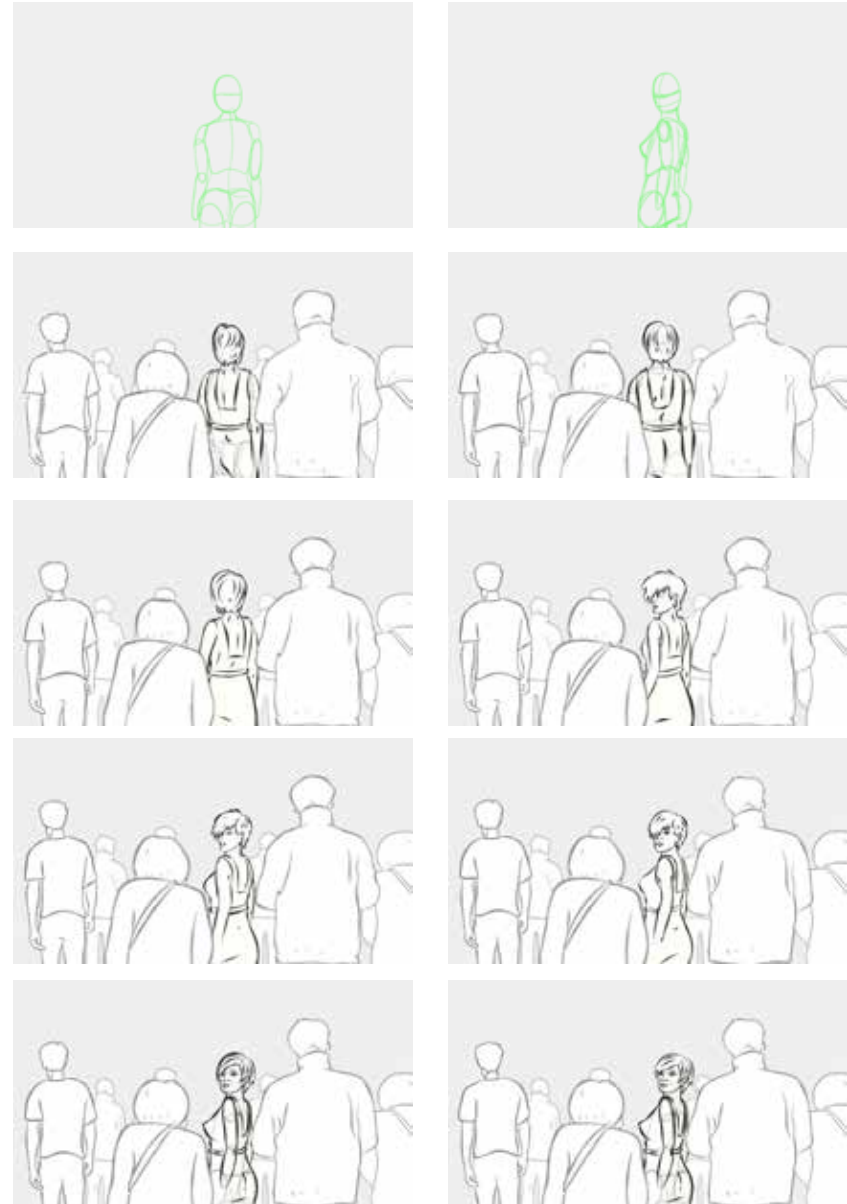
9. Al momento de ver estos estudiantes que menciona, que han tenido la iniciativa de querer aprender Animación, ¿qué es lo que nota que es factor clave para la mejora de ellos?

_ Dedicación y pasión. Y eso es algo que destaca mucho al alumno guatemalteco en general. La forma en que nosotros nos movemos y en especial nos damos cuenta hasta que salimos de Guate, ese empuje que tenemos y estos estudiantes ha brillado por eso, tengo un estudiante que le di hace tres años y todavía cada dos tres días me escribe en Twitter, _ "mirá fijate que vi esto, mirá este gif que vi de fulano, o mirá vi tal película que pensás" y la discusión sigue, eso es pasión, eso es energía, entrega y eso pasa con los estudiantes que les ha motivado estudiar Animación o les he dado clases. Es una constante, a los que no les interesa, pues obviamente no se acercan y a los que les llamó la atención, de repente se acercan, pero más que todo se acercan, para compartir un video que les dio risa o alguna serie animada que les gustó. Pero ese grupo que sí les llamó la atención como un arte, como algo, que ellos quisieran explorar con todas las ventajas de ser diseñadores gráficos, esa es la diferencia.

10. ¿Cuál es el consejo que le puede dar a alguien de primer año que tenga la idea que quiere estudiar Animación?

De momento mientras no se si habrá cambios en la academia en el futuro o no, si alguien está en el proceso de entrar a la Landívar este año y se me acerca y me dice yo sé que das clases de Animación y yo quiero meterme en Diseño Gráfico y me llama la atención Animación y todo eso. "¿Qué me sugerirías?" _Yo le diría, metete a cuanto Curso de dibujo anatómico encuentres en Guate, que no son muchos, si es que hay, alguno que otro tiene que haber, y que se tire de lleno a dibujar, y que dibuje sólido, que dibuje volumétrico... que a mí me gusta el estilo Animé y yo le pongo ese estilo a todo... No, no es eso, los que dibujan Animé bien, dibujan volumétrico y le aplican el skin de Animé, y así como está volumétrico al principio, pueden aplicarle el skin Frank Miller o el skin Walt Disney o el skin de lo que sea, el punto central es, si no se maneja anatomía, si no se maneja volumétrico es por demás tratar de hace cualquier estilo, no se puede, ese sería mi consejo central, dedicarse a aprender a dibujar.

Estructura y animación final de comercial Hunter 11 Films. Ejemplo de lo que se requiere a nivel de dibujo para lograr una animación profesional.
 En el grupo de imágenes se puede ver la estructura del cuerpo y la serie de dibujos que fueron necesarios para lograr el giro del cuerpo en el corto.
 Fuente: Imágenes PNG del render original brindadas por Rodrigo Tejada Rubio



6.4. Entrevista a Jorge Rossi

Martes 21 de marzo de 2017 10:40 a.m.

1. ¿Cuál consideraría qué es la principal diferencia que usted nota entre la academia del pasado en el que usted estudió y la academia de actualmente que usted está como catedrático?

_ En el pasado, tenías la buena o mala suerte, de que todo había que hacerlo a mano, fuera un texto un boceto, ahora, todo es por la computadora entonces bajan un fondo a colores que no saben ni cómo se hace bum degradé, bajan una foto entonces ya no tienen que dibujar ellos el boceto, escogen entre 700 tipos de letra del tamaño que querrás, allí, lo que yo creo es que ya no dibujan, ya no tienen la capacidad de ver en la cabeza, si yo te digo mirá, pensá en un triángulo amarillo, ya lo viste, y ahora le digo mirá dale vuelta al triángulo, ya le diste vuelta; pero mira no lo quiero amarillo, lo quiero verde, ya lo viste verde, eso ellos no lo pueden hacer, no sé por qué. No los acostumbraron a pensar en el colegio, yo no sé, yo creo que en las clases de ellos digamos de "arte entre comillas" o yo digo de artes plásticas se limitan a pintar con témpera, pues va, entonces no tienen criterio. Nadie

les habla de perspectiva, nadie les habla de construcción, mucho menos de figura humana.

_ Yo siento que han modificado mucho, yo entiendo que vamos hacia la modernidad, pero como yo digo, todavía no conozco una computadora que te la enchufes aquí y aparezca en la pantalla lo que estás pensando, voy a atrever a decirte algo como lo siguiente: la peor frustración de un diseñador, es *"que sus ideas sean más grandes que su capacidad de realizarlas"*, como le vendes a un cliente una idea si no lo puedes poner en un papel, ese es todo "el camote nuestro", ningún cliente compra sin ver, si tú no puedes pasar tus ideas a un papel estás en la calle, pues, aunque estés con todos los programas que existen, de eso he tenido la experiencia: _ una vez, tuve una, me citaron para una licitación creativa, se llama, éramos 5, 3 tenían 10 años menos que yo o 15 años menos, todos iban con laptop, y yo iba con un lápiz y un borrador, y entonces nos dieron el brief de lo que había que hacer, lo leí, me levanté, fui a la recepción, y le digo a la chica de recepción me regalas unas hojas, ¿para imprimir? no, para

dibujar, se me quedó viendo, así como..., en 15 minutos terminé la campaña, con bocetos, con roughs, con textos, con titulares ...y los cuates todavía estaban buscando un tipo de letra en la compu, ¿por qué?, porque ¡no saben dibujar. Entonces, ... _ yo siento que tú tienes que estar amarrado a esto, pero digamos en mi caso yo sigo siendo más rápido diseñando a mano que en compu, pero que hago yo,... yo diseño a mano en un papelito y me tardo un minuto y lo escaneo, lo meto allí y lo arreglo allí, entonces estoy usando las dos cosas.

2. Usted ha trabajado, o sea, en grandes compañías como lo fue Disney y Hanna Barbera, hace mucho tiempo, pero de esta experiencia en su academia, como usted dice, hacían hacer todo a mano, lo obligaban a pensar, ¿qué es lo que usted considera que fue lo más importante que usted aprendió en la universidad y lo aplicó para poder trabajar para estos grandes clientes?

_ Ok. De la U yo me llevé dos cosas importantes, creo: una que tú eres el único responsable de tu trabajo y del nivel de calidad de tu trabajo, cuántas horas le quieres meter es cosa tuya, y dos, los tiempos de entrega, uno siempre está peleando con los tiempos de entrega, a uno como alumno nunca le parecen los tiempos de entrega, que muy rápido, que muy poco tiempo, que lo que

sea, pero los clientes son peores. El cliente te llama, te manda un mensaje, peor: _ te manda un mensaje y tú de fin de semana largo en "de dos días" en el puerto. "¡Ay! Fíjate que necesito el diseño del...", no sé qué volante. Se canturrearon en tu fin de semana. ¿Por qué? _ Porque al cliente se le ocurrió. Ojalá que tengas la capacidad de respuesta. Yo siento que los clientes siempre hay que trabajarlos en caliente, porque si la cosa se enfría, perdés la oportunidad. Entonces tu respuesta tiene que ser casi que inmediata y me ha pasado mucho... que me junto con alguien para hablar de un proyecto y... está hablando y le digo:seguí hablando que te estoy poniendo atención y, _ en lo que él está hablando de lo que quiere, yo estoy bocetando y diseñando.... y cuando termina de hablar le digo, ¿es algo así lo que querés?

Y me dice: _ ¡A la gran! qué buenísimo, y le digo: _ Sabés qué, si te gusta firmármelo y mañana te doy el arte final. Ya no te hago boceto, para qué si ya me lo aprobó en esta servilleta y creo que eso es algo que ya no se hace. Yo sé que son cosas de antes, yo sé que soy de museo casi, pero sí siento que el deber de uno, es dar un servicio al cliente lo más rápido posible, lo mejor posible, si no te van a llamar a tí, van a llamar a otro.

3. Por ejemplo, en el caso de animación o dibujo para personajes animados, ¿Aplicaría estas mismas enseñanzas que le dejó la universidad?

_ Mirá, con dibujos animados, más con Disney, aprendí... *"Disney tiene una política de empresa en la que no tiene segundas, no hay segundos chances, no hay segundas oportunidades, no hay un trabajo de segunda. Disney quiere primera clase siempre"*.

_ De hecho en los dibujos de Disney no podés usar corrector, porque el trazo tiene que ser perfecto siempre. Si estás haciendo un arte final, en una hoja y llevás una semana haciéndolo... y se te sale... y si te queda torcido, no le podés echar corrector y arreglarlo allí encima. Hay que hacerlo nuevo otra vez, esa es la política de Disney. Tal vez me marcó mucho, pero cinco años fueron bastante para estar metido allí.

4. ¿Cuál es el principal obstáculo que le nota en general a todos los estudiantes?

_ Fijate que casi te podría decir que lo que más los frena es que no confían en ellos mismos. No están dispuestos, como dicen los gringos, a dar la milla extra. No quieren dar más allá de lo que les estás pidiendo, quieren cumplir con lo que les está pidiendo lo más rápido posible, para que esto se acabe; entonces, ellos se

sienten cómodos, en este caso, en la Landívar: con un 65 y un 68. ¿Por qué? Porque: _ya cumplí, ya gané, ¿verdad? _ Pero no sé, se ha perdido, creo un nivel educativo, de aquello que querés ser el mejor de la clase, eso ya no existe aquí. _ Yo me acuerdo cuando teníamos entrega, tú te ponías a la par del escritorio donde iban a entregar todos y te sentabas a medir si tu trabajo estaba mejor que los que estaban entregando o estaba peor, tú querías saber a qué nivel estabas, ahora... se acomodan en el 65, si saqué 65 estoy feliz y tengo la clase en la mano.

5. ¿Considera que esta actitud puede llegar a afectar cómo el estudiante se inserte en el mundo profesional?

_ Por supuesto. _ Yo, digamos, en lo personal, me niego a entregar un trabajo del cual yo no estoy satisfecho, porque ese lleva mi nombre; después, alguien mira eso y está malo,... y van a decir, qué chafa el trabajo que hizo Jorge, ...acabo de leerlo hace dos días, lo que toma 20 años hacerte una reputación, 20 años más o menos, 20 años de trabajo, de darle y darle, y de pegarle al centro una vez y otra vez, y cuando eso sucede... ya estás bien, ya no te ponen a cotizar, sino que dicen: _ Yo quiero que usted me haga el trabajo, y no te preguntan cuánto cobrás tampoco. Pero también llevás 20 años haciendo eso, pero en 5 minutos lo podés llegar a perder todo, en 5 minutos. Entonces, es algo delicado que la gente piensa

ahora más en la plata, que en tu trabajo per se. Yo muchas veces, antes no, ahora sí, prefiero regalar el trabajo, con tal de que salga a los medios y se exponga para que la gente mire y sepa. _ ¡Ahhh! Ese trabajo lo hizo Jorge. Aunque yo no haya ganado aquella cantidad enorme de plata. Aquí en la Landívar se dice "Educación con valores", son valores que se están perdiendo: la nitidez, el amor por tu trabajo. _ A mí me acostumbraron a que, si tu trabajo tenía doblada la punta y tú se la ponías recta... y la entregabas, venía el catedrático y te decía: _ qué lindo, me lo repite por favor, porque eso no es un trabajo de un profesional. Eso, ya no se hace. _ Alguna vez, ¿alguien te tomó tu trabajo y lo primero que vió fue la parte de atrás? La parte de atrás dice... cómo sos tú para trabajar, si sos nítido, si te importa el trabajo. Si no ... si la camisa está bien puesta, si tiene camisa. A mí me dice más algo atrás que adelante. Porque aquí se gastan las toneladas de borrador, pero atrás, no.

6. ¿Qué considera usted que es un factor que impulsa a los jóvenes actualmente ?

_ Actualmente... fijate que yo siento que están más encandilados con lo último en tecnología y lo segundo es lo monetario. Ellos quieren trabajo y que les paguen. De preferencia que el trabajo lo pueda hacer "ese, si todo el trabajo lo puede hacer eso" mejor me compro una de "esas y no te contrato a tí, si lo hacen ellas solitas". Pero uno es así.

7. Actualmente es muy fácil meterse a Internet y buscar portafolios. Meterse a Tumblr y buscar artistas independientes. ¿Considera usted que esto puede llegar a ser una motivación o puede llegar a como truncar a ciertos estudiantes?

_ Yo creo que tiene que ver no solo con los estudiantes, sino también con los clientes. Más de una vez me ha pasado que algún cliente me dice: _ Mirá, necesito que me hagás un logo. _ Ok, de qué va a ser. Veamos de qué se trata. Pasado mañana te doy unas propuestas, y ya. Y me pasa que ese que no nos vimos, él se metió a Internet y hay sitios que venden logos, genéricos, y escogen y cuestan \$60 y entonces llevo y ...aquí te traje, qué te parecen estos. _ Ahh ¡están lindos! Solo una pregunta: _ ¿es un logo para zapatos, para playeras, para calcomanías, para carro? Son tan genéricos, son lindos, tienen colores y tienen degradés, pero son logos genéricos. Por supuesto... lo podés usar para un empaque de papalinas, claro, pero también para un empaque de detergente, pues son genéricos. Eso es lo que yo pienso.

8. Para un estudiante que está iniciándose en la carrera ¿qué es lo que usted considera primordial para enseñarles en dibujo? y ¿cómo se los enseña?

_ Lo primero que les tengo que enseñar en dibujo es que su mano no le va a hacer caso a su cabeza, hasta que no le enseñés a tu mano a hacerlo. Eso es lo primero. La cabeza te dice yo quiero esto y esto hace otra cosa, porque no tiene la habilidad, no tiene la motricidad para poder hacer lo que estás pensando, para que eso suceda... tiene que haber trabajo, no te voy a decir planas. Para dibujar tenés que dibujar, y no una vez, mil veces es mil veces...
"Cuando ya no tenés que pensar qué es lo que tenés que hacer, sino simplemente aparece una imagen y la pasas a un papel por medio de la mano, ya estás del otro lado".

_ Pero más que todo, que tengás interés. Hay gentes que se meten en las carreras equivocadas o por los motivos equivocados. _ ¡Ah! Si es que mi papá es..., mi mamá es..., entonces yo también quiero. Nunca te gustó, entonces ¿qué estás haciendo allí pues? Si esto es lo que te gusta, entonces dedícate. _ Yo el primer día que doy clases, siempre, que te haga caso, que te haga caso, si esta no te hace caso, vas a tener que sufrir. Planas, trazos, solo por repetición como "las Aes" que tuviste que hacer cientos de veces para aprender a escribir. Igual, es exactamente, se tiene que

volver tan mecánico que no lo tenés que pensar. Ahorita estamos viendo en Expresión los dos puntos de fuga, yo puedo dibujar a dos puntos de fuga, sin tener que trazar las líneas, yo ya sé para donde van: _éstas van para allá, éstas van para acá, y éstas son líneas de punto de fuga auxiliar. También yo ya no tengo que hacer el método para hacer el círculo en perspectiva formado por el ángulo, ya no lo tengo que hacer, tal vez hago dos líneas de referencia para saber en qué plano va, pero basta y... _de eso se trata esto, que puedas sacar lo que tenés aquí, a una hoja de papel.

9. *¿Considera beneficioso que se tengan Cursos para ir abarcando el dibujo desde el realismo hasta llegar a la abstracción, para poder generar material propio, como lo sería un personaje?*

_ No, yo lo que creo es que lo que tiene que ser el mínimo común denominador es... antes se llamaba concepto espacial. Concepto espacial es que yo te enseñe esto, te lo enseñe desde este lado, de este lado y ahora... te digo: _ lo quiero arriba del horizonte, lo estoy viendo desde abajo para poder verle el ganchito y, ...tú no tenés que ponerlo para dibujarlo, tú ya le diste la vuelta en la cabeza las veces que hizo falta. Eso es lo que siento que no está bien aquí.

_ No estoy siendo exclusivo de la Landívar, en la academia en general, en todos lados, eso es lo que está pasando, y además... estos chicos de ahora, son chicos que nacieron en los noventa o dos mil, entonces ellos ya ni siquiera. Los de antes, son los de la generación "del microondas", querían las cosas en segundos, estos se más, yo tengo la suerte de tener uno de esos, yo lo veo sentado en el sillón con la tele encendida, con la laptop en las piernas, con el teléfono, está jugando con un amigo en otra zona y un chavo que está en Rusia, están jugando un juego de no sé qué, y está haciendo cuatro cosas al mismo tiempo, yo no puedo, ese es su mundo, y su mundo es así, está lleno de imágenes y de momentos y de que la atención les dura tres segundos y la botan, si en tres segundos no los capturás se fueron, igual con los estudiantes.

Entonces cuando tú estás dando clase y estás aprendiendo, aprendiendo a ashurar, cuando tú les decís no, piensen en su respiración, pongan el papel en la dirección, así con su mano tienen más chance de irse en línea recta, hacen tres rayas y mejor le dan vuelta y lo hacen para terminar rápido, porque a ellos lo que les importa es terminar y que tú les digas que está bien, porque siempre llegan y te preguntan ¿está bien, verdad? Pero mirá el punto de fuga, ¿pero está bien? _ ¿Tú querés que yo te diga que está bien, cuando no está bien? _ Yo te estoy diciendo lo que está mal, para que tú podás corregirlo. Pero eso no les interesa, a

ellos les interesa una recompensa inmediata, eso les interesa.

Ahora, tomando en cuenta eso de la recompensa inmediata, al momento de salir, y yo lo tomo mucho por su experiencia en Disney y este tipo de compañías que son de dibujos animados...

¿Considera usted que el índice de tolerancia del fracaso puede llegar a afectarlos en ámbitos comerciales? Como usted dice, quieren que les digan que está bien, pero si está mal, es la tragedia para ellos, porque no se cumple inmediatamente lo que quieren. En un ámbito como Disney que quiere todo perfecto a la primera y no se lo están diciendo, Disney quiere que llegue ya con las cosas hechas. ¿Cree usted que la academia está generando gente con un índice de fracaso muy bajo?

_ Yo no creo que sea un índice de fracaso, es un índice de excelencia muy bajo, eso es lo que yo creo. A ellos no les importa, por supuesto, sacar 10, pero sin merecerlo. Pero digamos, ellos quisieran hacer algo en 5 minutos; porque no creo que puedan tomarse más tiempo para hacer un trabajo. Yo... de hecho, tengo la suerte de poder ver un trabajo y leer cuántas horas se tardó o cuánto tiempo de tardó, nunca llegan a horas. _ Te di un trabajo de una semana y me traés un trabajo que hiciste en dos minutos

y pretendés que yo te ponga una buena nota, porque para ti eso es lo máximo. _ Hasta que eso no les entra aquí, es que ese es el problema aquí, nosotros afuera como catedráticos, como directores, como sea, podemos ser muy exigentes, la excelencia viene de adentro, no viene de afuera. Si esa persona, yo no sé, antes tenías una clase con un catedrático que era difícil, que era estricto, lo que sea, y en lugar de desanimarte, era... yo a este le voy a sacar un 10, y entonces le dabas, y le dabas y de repente... ¡llegaba un 10! _ Porque el nivel de excelencia tuyo subió, no te bajaron la varita más bajo, para que la pudieras saltar, sino que hicieron que tú entrenaras más, para poder saltar más alto, eso es lo que está pasando.

10. ¿Considera que reforzar el nivel de exigencia en el área de dibujo en la academia puede llegar a ser un factor clave para generación de nuevo material de calidad?

_ Yo pienso que sí. Pienso en el mercado, puede ser que tu conocimiento sea muy alto, pero si el de tu cliente es muy bajo, cuando le lleves el trabajo no va a decir o va a decir, no entiendo porque es demasiado para él. Pero te va a decir: _ Sí, pero cambiale el color, lo que empiezas a hacer es a bajarte al nivel del cliente, en lugar de subir el cliente a tu nivel, para que las

cosas sean mejores y... eso es lo que pasa a todo nivel, en lugar de mover la estafeta para arriba y que suban todos los cuates, les bajan el nivel.

_ Yo estoy totalmente en contra de todos esos puntos regalados que hay ahora en las clases prácticas: _ le puso camisa, 1 punto más; tiene el tamaño del formato: 1 punto más. _No. Es al revés, no viene al tamaño, te quito puntos; no tiene camisa, te quito puntos; te voy a regalar 2... hasta 5 puntos te voy a regalar si vas a las tutorías.

_ Yo inventé las tutorías hace 10 años. Y quería yo con las tutorías, que el alumno tuviera acceso a su catedrático, aunque sean 5 minutos. ¿Cómo era lo que yo había pensado? _ Te ponés de acuerdo con el catedrático. _ Mire yo salgo y ok. _ Yo me tardo cinco minutos para el parqueo, ¿querés una tutoría? Caminamos al parqueo, y yo, en esos cinco minutos... te aclaro las dudas y te vas.

_ Así era, así las concebí yo. Les cambiaron el nombre. Regalan puntos por ir las tutorías, regalan puntos por ir a la Semana del Diseño, y yo me inventé la Semana del Diseño. ¿Para qué era la Semana del Diseño? _ Para que tú, como estudiante pudieras ver los trabajos de tus catedráticos en el mercado y pudieras decir: _¡Ala!, con este me voy a meter a Figura Humana y con este a

Diagramación, para eso era. No era pagada, ibas si querías, es tu educación. _ Yo molesté a miles de cuates míos que tenían empresas de video, de animación en computadora. _ Vos llégate, les hablás una hora y les demostrás dos o tres cosas y los cuates veían y aprendían, porque fulano de tal hace tal cosa en el mercado. _ El día que te toca ¿a quién vas a llamar? A ese cuate pues. Para saber qué catedráticos te estaban dando clase. Porque yo pienso... que *"ninguna academia es mayor que sus catedráticos, lo que vale en una academia son sus catedráticos, no sus instalaciones"*, tu podés dar clases debajo de un árbol. Yo muchas veces, al principio, cuando empezaba, como tenía muy fresca mi experiencia como estudiante, mis clases de diseño terminaban a las 8: 10 y les decía ¿quieren seguir?, nos vemos en tal lugar de pizza, vamos a comer pizza y seguimos la clase allá y los que querían iban. _ sí, nunca ha sido obligado... _ ¡Jefe! Venga. Présteme un menú. _ Mirá el menú, decime ¿qué ves que está mal del menú? ¿Les parece bien que haya tres tipos de letra? _ ¡Ah no! tal vez no, pero... _ ¿Esa cómo se mira? Muy cursiva... _ Entonces no me digás que está bien. _ Sí está mal. Y así eran mis clases, ahora no, porque ya no tienen interés, cuando se acaba la clase, aunque no tengas reloj, sabés, porque se empiezan a parar, se ponen la mochila y se van, allá tú si explicaste "el deber" de casa, como ahora está el portal, por allí les llegá, eso no es interés, les digo muchá es su futuro... ¡por favor!

11. ¿Considera importante que la academia establezca espacios para que los interesados puedan juntarse y compartir sus conocimientos?

_ Las primeras tutorías que di, las di a escondidas, porque todavía no lo había propuesto aquí, (yo lo propuse en una Sesión de Consejo). _ Los primeros, una mujer y cuatro hombres. Les hablé de las tutorías. _ ¡Ah! Nosotros queremos saber más! Nos juntamos en la pecera, nos juntamos a las 10:10 tal día y allí... unos llegaron con hojas y otros sin nada, y nos sentamos y alguien me lo escribió alguna vez, allí lo tengo guardado de recuerdo, y el primer día de clase de la tutoría llegó y dijo: _ Bueno y ¿de qué vamos a hablar hoy muchá? Y de eso fue... y ellos fueron los mejores de su clase, los mejores de su promoción, no necesitaban las tutorías, pero querían aprender. Con el tiempo ellos se quedaron conmigo hasta que se graduaron, y entonces con uno hablábamos de una producción, con otro de una animación, con ella hablábamos de un folleto de no sé qué, porque eso es lo que estaban haciendo ellos en ese momento, yo quiero saber ¿qué estoy haciendo yo para hacer un mejor trabajo? Eso me pasó con ellos, cuatro gentes. Me acuerdo de Kenny, de un apellido Oliva, Teresa y otro que no me acuerdo, eso era el objetivo de las tutorías... no regalarte puntos por aprender, o porque llegués, aprendás o no aprendás.

12. ¿Qué considera usted debe tener un alumno que quiere estudiar animación en mente para hacerlo lanzarse al campo?

_ Yo creo que lo principal, primero que sepas que no va a ser fácil, que van a ser muchas horas y muchísimo trabajo, pero que sepas que aquí adentro puedes, porque quieres, puedes porque te interesa y puedes porque te gusta. *"Cuando un trabajo deja de ser un trabajo, porque es un placer hacerlo, no importa cuántas horas estén involucradas en él"*, entonces da la vuelta y ya es tu trabajo el que habla por ti. Como les digo a los chicos, cuando ustedes hacen algo bien, lindo, perfecto ese trabajo va a seguir siendo así, dentro de 10 años, dentro de 20 años. Un día van a entrar tus hijos o tus nietos a donde vas a tener colgado esto en tu casa y van a decir ¿y eso quién lo hizo? Eso lo hizo mi abuelito. Y... ¡A la gran, lo hizo mi abuelita, qué buenísimo! Lo bueno sigue siendo bueno para siempre no sólo un ratito de la nota del 9, 9.5 o 10. Ese ratito no, dura para siempre. Y si tú haces algo y sabes que no diste el 100% y no sacaste el 100% de la nota, vas a decir por no haberle metido otra media hora a esto no saqué 10, y *"toda la vida te lo va a recordar"*, y eso es lo que pasa.

No sólo a nivel académico sino a nivel profesional, al momento de entregar algo y que ese arte no sea lo mejor, siempre lo va a perseguir a uno.

_ Yo he trabajado en muchas cosas, ¡bendito Dios! Publicidad, haciendo sets para cine, para televisión, muchas cosas, pero me acuerdo de dos anécdotas, una que tiene un director de afuera para dirigir el comercial... Llegó y me preguntó -¿Cuánto te falta para que eso esté, para poder comenzar a filmar el comercial? Y yo le dije, 20 minutos. Y entonces se fue con otro. Otra persona con la que hemos trabajado juntos muchas veces, y le preguntó: _ Mirá, fui a preguntarle a Rossi y me dijo que en 20 minutos. Y esta persona le dijo: _ Mirá aquí en Guatemala hay dos horas: la hora oficial y la de Jorge Rossi. _ Si Jorge Rossi te dijo 20 minutos en 20 minutos va a estar, ni siquiera te preocupés. Es lo que hablábamos hace un tiempo, 20 años por lo menos para hacerte un nombre de ese calibre. Y la otra, tenía una junta con un cliente muy grande y yo tenía sincronizado mi reloj al reloj de la sala de juntas con segundos, entonces teníamos una junta a las 10:00 y el cliente llegó un poco antes y entonces esperaron y yo estaba en el edificio pero no en la sala de juntas. Le dice el cliente al ejecutivo: _ Mirá me voy a ir, porque ya son las 10 y Jorge no ha venido. Y le dijo: _ ¡No hombre! Faltan 20 segundos, si en 20 segundos no ha venido Jorge, te vas. Y yo entré faltando 5 segundos y el cuate se quedó... Eso son 20 años de reputación. *Qué bueno hablar contigo, con alguien que tenga interés en que los chicos salgan mejor.*

6.5. Laboratorio con Primer Año

Viernes 24 de marzo de 2017 12:11 p.m.

1. *¿Cómo ha sido su experiencia con el Curso de dibujo que han llevado, qué dificultades ha encontrado y si han notado algún tipo de progreso en sus dibujos?*

- 1- _ Bueno, mi experiencia ha sido bonita, pero hay momentos en los que me deprimó por lo mismo de que..., las dificultades que he encontrado son en lo que es la mano libre, el hacer líneas casi perfectas, rectas, encajar bien, en que no hay que hacer mucho detalle y yo hago mucho detalle.
- 2- _ Mi experiencia ha sido un poco dura, porque yo nunca tuve clases de dibujo, entonces sí fue un paso muy rápido del colegio a la universidad y empezar a dibujar, encajar cada objeto, me frustró mucho cuando no me salen los dibujos y siento que he avanzado un poquito.
- 3- _ Mi experiencia ha sido muy variada, ya que en estos momentos considero que en algunos momentos los dibujos son demasiado fáciles mientras que en otros pasan a ser demasiado difíciles, por lo tanto, ya no llego a comprender por qué hay que hacerlo y

cómo hay que hacerlo. Hay tanta gente y tan pocos maestros, que nadie me puede llegar a explicar y tengo que llegar a buscar ayuda fuera de la Universidad para entender, si no me quedo muy vacía y no logro comprender todo lo que han explicado a lo largo de la clase.

- 4- _ Yo, las dificultades que he encontrado en este Curso han sido más que todo encajar las figuras en figuras que sean geométricas. No le encuentro la forma a algunas cosas que son curvas, como meterla en una figura geométrica con líneas planas, pero igual aún así he visto un poco de progreso en mí, porque antes de la Universidad yo no tenía nada que ver con dibujo, y ahora cuando me piden hacer un dibujo creo que estoy más centrada y más ubicada en el papel.
- 5- _ Mi experiencia también ha sido un poco difícil, porque yo venía de cero, o sea no sabía dibujar nada de nada y al principio que entré me enojé que me ponían a hacer solo líneas, pero al final creo que sí funcionan, que todo tiene que ver con líneas. También me cuestan los encajados pero creo que ya poco a poco, voy mejorando, ya miro un progreso.

- 6- _ Bueno, pues mi experiencia yo creo que ha sido regular, sí había recibido diseño antes, pero nunca me habían enseñado nada de dibujo, solo mirábamos programas y era como la base, no teníamos nada, y siento que me queda algo raro la proporción, porque los métodos que utilizo a veces no me funcionan, entonces, y a veces hacer líneas rectas, muy rectas no, no.
- 7- _ Bueno, mi experiencia ha sido un poco complicada, ya que tampoco nunca había recibido clases de dibujo, por lo que me costó mucho comprender la forma en que las cosas se pueden llegar a encajar y que la mayoría de objetos están hechos a base de figuras geométricas, pues realmente creo que sí frustra un poco el hecho de no poder llegar a hacer las cosas y si necesitar apoyo de otras cosas para tener una idea.
- 8- _ En mi experiencia, en lo que más encontré dificultad fue en encajar esferas, las esferas no me quedan bien, no me salen, y también ese problema de los catedráticos, que somos bastantes alumnos, entonces no da tiempo para que nos ayuden a todos. Eso y también las proporciones que no soy muy buena en eso, pero las bases sí las entiendo, pero no las puedo calcar en el papel.

2. ¿Han tenido que recurrir a algún tipo de material externo a la clase, como libros, tutoriales, ver dibujos ya existentes etc.? ¿Y cómo ha sido su experiencia al complementar ambos?

- 1- _ Bueno, yo sí he tratado de ver videos, porque yo soy más de ver cómo la gente lo hace y después hacerlo yo con mis manos, pero ver que la gente lo hace junto conmigo, entonces sí he recurrido a videos de YouTube o que nos han subido los catedráticos, aparte un libro que es solo de cosas a mano alzada, pero está en inglés y no entiendo algunas palabras y es más difícil usarlo, pero los dibujos son muy claros y sí he podido ver cómo asegurar, y encima trae las hojas del libro para hacer todo eso.
- 2- _ Yo también he recurrido a otros tipos de materiales como videos y sí me han ayudado bastante porque te dan una idea viéndolo y haciéndolo al mismo tiempo, al igual que los catedráticos que suben videos de cómo hacer el objeto que ellos te dejaron, sirve bastante porque ya tenés una idea de cómo o qué estructura tiene.
- 3- _ Yo he recurrido a personas, en este caso a mi abuelito o a mi papá, ambos son arquitectos, ellos me han dado más ayuda que la propia Universidad, aquí no se dan cuenta de que la

gente no tiene base, no tiene la menor idea de qué hacer, y las que ya tienen base las ayudan muchísimo más y a los otros los abandonan porque se dan cuenta de que no tienen lógica y que gastan su tiempo explicándoles.

- 4- _ También he recurrido a videos porque no siento que las líneas que nos enseñan acá son suficientes, los métodos que ellos quieren son los suyos y si uno hace otro inmediatamente, le bajan puntos sin pensarlo y solamente.
- 5- _ Yo también he recurrido a otros materiales y nuestros catedráticos nos han subido varios videos, la realidad, videos de todo lo que hemos hecho en clase, pero la verdad no siento que sean tan buenos, no siento que nos ayuden mucho, a mí porque los hacen en diferentes perspectivas de cómo uno lo mira. Hoy nos tocó dibujar la Capilla, tal vez nos subieron video de cómo hacerla, pero no era de la perspectiva desde donde yo estaba sentada, no me ayudaba ese dibujo; pero sí he recurrido a libros que también están en inglés, pero sí me ayudaron a verlo. La verdad sí siento que debería ver cómo estaba el dibujo ya hecho dentro de figuras geométricas, porque, la verdad yo no sé por donde empezarlo.
- 6- _ Yo también he recurrido a otros reCursos, especialmente un libro que se llama Curso completo para aprender a dibujar no

me acuerdo del autor. También hay otro que se llama Cómo desarrollar el lado izquierdo del cerebro, pues sí me han ayudado mucho porque es te van ayudando paso a paso desde cero, también me han ayudado los tutoriales que han subido los catedráticos y también he visto tutoriales en YouTube y de otras personas, tal vez es un poco más avanzado pero me da la idea de cómo hacerlo a mi manera.

- 7- _ Pues yo me ha ayudado mucho los tutoriales de YouTube, he visto mucho, me ayuda para ver cómo lo puedes hacer a tu manera y he buscado en Internet más artículos, porque me han dicho que cuando está escrito está más fundamentado y me agrada mucho que los catedráticos suban videos de ellos, porque los puedo pausar y verlos bien; pero como no los suben como haciéndolos a mano y entonces me confundo, porque no es lo mismo.
- 8- _ Bueno, pues yo también he usado material, el material que suben al portal, sí me ha sido útil, o por lo menos ya tener una referencia de cómo comenzar las cosas, igual yo siento que no se tiene que quedar uno solo con eso que no te explican bien, sí es necesario ir buscando material por aparte.

3. *¿Cuál consideran que es su motivación para dibujar y si tienen a alguien que consideren su estándar que quieran alcanzar?*

- 1- _ Bueno, en mi caso me encantan las películas de Disney y hace poquito vi Moana y como Mafer nos había dicho que cuando quisiéramos dibujar algo y estuviéramos inspiradas dibujáramos algo, pues yo dibujé a la Moana de bebé, entonces desde esta semana he empezado a ver Disney, las flores me encantan, los colochitos, pero más las flores en sí me gustan mucho, entonces dibujar palmeras y árboles más, lo que es naturaleza me gusta, pues es algo que miro todos los días, yo creo que allí está mi motivación, ver lo verde lo vivo.
- 2- _ Mi motivación también es Disney, yo tengo una serie favorita que se llama Gravity Falls y también dibujé a los personajes y sí me gustaría llegar a dibujar así y crear personajes, si es posible trabajar en Disney.
- 3- _ Mi motivación en general es por las modas, mis tres diseñadores favoritos son Alexander McQueen, Gianni Versace y Christian Dior, siento que cada uno tenía una vibra diferente, pero tenían un estilo que es tan propio y de cada país que se logra diferenciar y así mismo esa inspiración puede provenir de la naturaleza, porque soy alguien muy consciente de nuestra realidad.
- 4- _ Bueno pues yo soy una persona que le gusta mucho los contrastes, me gustan mucho los dibujos que son abstractos no muy realistas, entonces mi modelo a seguir es Christof Neuman, él siempre ha buscado cómo abstraer la ciudad, cualquier ciudad, especialmente Nueva York. Otra persona que me gusta es Andy Warhol, que usa los colores que contrastan que son súper vivos y también cosas que son reales como una persona y le agrega colores o algo que no es tan realista o un poco más, como lo digital.
- 5- _ Mi inspiración más que todo es poder crear un impacto en la gente, que la gente mire lo que tu creaste y diga _ ¡wow! La persona que a mí me ha hecho decir _ ¡wow! es, se llama Marly Gallardo, ella es mi inspiración, porque siempre que yo miro sus obras me asombro y ella también "vino de cero" en algún momento y eso me inspira, porque sé que en algún momento voy a llegar a donde está ella ahora.
- 6- _ Bueno, mi influencia ha venido por la preponderancia que ha tenido en el diseño de la caricatura YouTube y también me gusta Disney, se llamaba Juicy Inc. Ella dibuja tan bonito, tan simple y también me gustan obras así abstractas.
- 7- _ Bueno a mí también me gusta Disney, me gusta Mickey, me encanta Mickey y quisiera dibujarlo de maneras diferentes y

también me gusta como dibuja Mafer las manos, porque es "muy pro".

- 8- _ Mi aspiración es llegar a dibujar algún día figura humana y que sean dibujos muy realistas, pero también me gusta que sean así, surrealistas y una persona sobresaliente que me motiva y miro como modelo es Efraín Recinos.

4. ¿Cómo calificarían en una escala de 1 a 10, siendo 1 el más bajo y 10 el más alto, su conocimiento de dibujo y por qué?

- 1- _ Soy en una escala de 1 a 10 un 4 llegando a un 5, porque sí me gustaba dibujar antes y más con ese libro que tengo que está en inglés, yo miraba más o menos como dibujar, como era la estructura más de la figura humana, el pelo y cosas así, pero un 4 o 5.
- 2- _ Mi conocimiento en dibujo sería un 4, tengo bases, pero siento que todavía me falta más.
- 3- _ Mi conocimiento de 1 a 10 lo consideraría un 2, ya que siento que no hay forma que avance, porque logro comprender los conceptos pero cuando intento aplicarlos terminan estando o muy bien o muy mal.

- 4- _ Yo me considero de 1 a 10 como un 4, porque como dijo ella sí entiendo los conceptos, pero a la hora de plasmarlos no sé cómo empezarlo o sea, necesito ayuda de cómo empezar el dibujo, porque cuando tengo enfrente el papel y no sé como plasmar el dibujo.

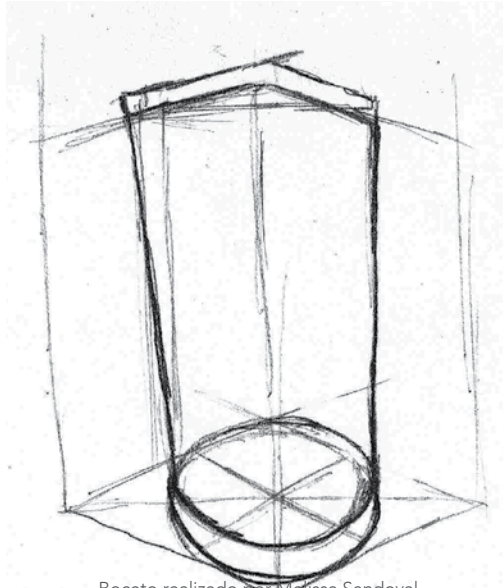
- 5- _ Yo también me considero un 3 llegando a 4, no sé entre *tres y cuatro*, *tres y medio*, porque siento que entiendo pero igual no lo puedo plasmar, se me dificulta mucho poder manipular la mano para haga caso.

- 6- _ Yo siento que soy 4, porque sí puedo hacer las construcciones y puedo dibujarlo, pero solamente gracias a las construcciones y nada más, porque luego si intento hacer algo más libre, no puedo, me sale mal.

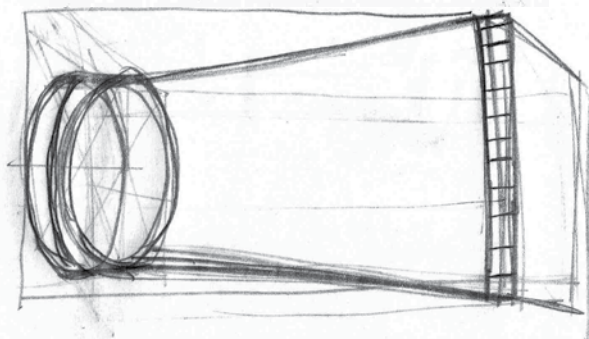
- 7- _ Bueno, mi conocimiento ahorita es un 2 y 1/2 o un 3, porque sí entiendo, pero a la hora de plasmarlo no puedo hacerlo.

- 8- _ Yo, en mi experiencia me considero un 3, porque sí entiendo los procesos de cómo dibujarlo, pero a veces me cuesta llevarlos a cabo y que no sigo mucho las proporciones, esa es mi dificultad.

5. En este punto, los alumnos realizaron un boceto rápido con un tiempo de 4 minutos, de un objeto de referencia frente a ellos.



Boceto realizado por Yelissa Sandoval



Boceto realizado por María Renée Andriño



Estudiantes de primer año durante el laboratorio. Fotografía propia.



Estudiantes de primer año durante el laboratorio. Fotografía propia.



Estudiantes de primer año durante el laboratorio. Fotografía propia.



Estudiantes de primer año durante el laboratorio. Fotografía propia.



Estudiantes de primer año durante el laboratorio. Fotografía propia.

6. ¿Cuál fue la mayor dificultad a la hora de enfrentarse al reto de hacer un dibujo rápido?

- 1- _ En mi caso fue que no proporcioné bien e hice el dibujo muy grueso, parece una pacha, no supe dimensionar cuánto era de grosor.
- 2- _ A mí también, las proporciones se me hicieron difíciles, también siento que me faltó encajar cada círculo como nos enseñó Mafer.
_ Igualmente, en mi caso fueron las proporciones y el encajado,
- 3- pero para ser de primer año, me salió relativamente aceptable.
_ Al principio fueron las proporciones, pero en lo que iba haciendo el dibujo me daba cuenta de cuáles eran los problemas,
- 4- entonces era de hacer otras líneas, y también, otra cosa son las esferas; además, como son círculos me cuesta mucho hacer las bases de abajo.
- 5- _ Yo me sentía perdida y no sabía por dónde comenzar, pero por el tiempo lo tenía que hacer verdad, entonces sólo hice encajado como yo creía que era, al final no sabía qué hacer.
- 6- _ Pues yo, lo traté de encajar, pero vi que en mi caja no cabía y tuve que hacer un círculo afuera, no siento que me haya ido tan mal, pero no sé, se ve raro.

7- _ Bueno, pues yo también tuve problema con el encajado, la verdad al principio pensé que sí lo podía hacer, pero a la hora de plasmarlo, se me dificultó mucho.

8- _ Bueno yo tuve problema con la esfera de abajo y que mi encajado lo hice con dos puntos de fuga, entonces me quedó raro; no sé tal-vez me perdí un poco y me puse nerviosa, porque era con tiempo.

7. De todo lo que ha aprendido sobre dibujo, ¿qué es lo primero que recuerda al momento de comenzar a dibujar?

- 1- _ En mi caso yo sabía que era una caja grande y la tenía que dividir en tres, pero la primera parte tenía que ser más grande que las otras, porque era donde iba la tapadera del objeto, donde iban esferas, es decir eran curvas, pero salidas de un método para hacer un círculo o una esfera.
- 2- _ El encajado y pues, si agregar las esferas en las partes de hasta abajo o en las de arriba que se iban haciendo más pequeñas, se salen de las estructura inicial.
- 3- _ En mi caso fue el encajado, igualmente que las esferas que no logré calcular bien, como colocar cada una de las cajitas para crear el cono.

- 4- _ A mí lo que se me vino de primero a la mente fue qué figura geométrica es la que encaja al objeto.
- 5- _ Yo en lo primero que pensé fue en los puntos de fuga y en el encajado, pero a la hora de hacerlo, ya no pude.
- 6- _ Yo también pesé en el encajado a dos puntos de fuga, pero no tenía los puntos, entonces las líneas se fueron raras y después lo hice libre y creo que me salió mejor.
- 7- _ Yo pensé en el encajado y en la esfera de abajo y, no lo hice a puntos de fuga, creo.
- 8- _ Yo en lo primero que pensé fue en los dos puntos de fuga y después, en el proceso para hacer la esfera y en el encajado.

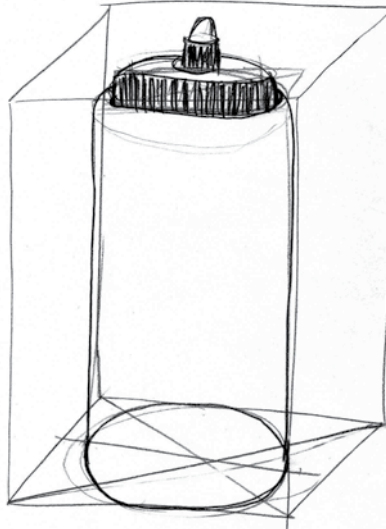
8. *¿Conocen los 12 conceptos de animación al hacer un dibujo?*

No, ninguna los conocen.

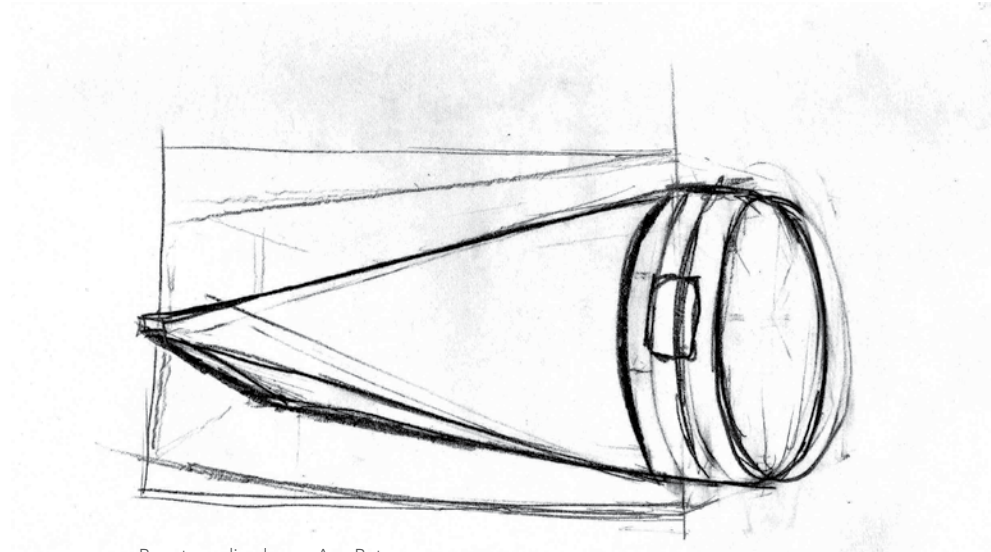
9. *¿Qué les hace falta a sus dibujos para verse como material listo para animación?*

- 1- _ Cómo hacer caricatura, cómo sacarlo de algo realista, cómo hacer una cara, un cuerpo, un brazo.

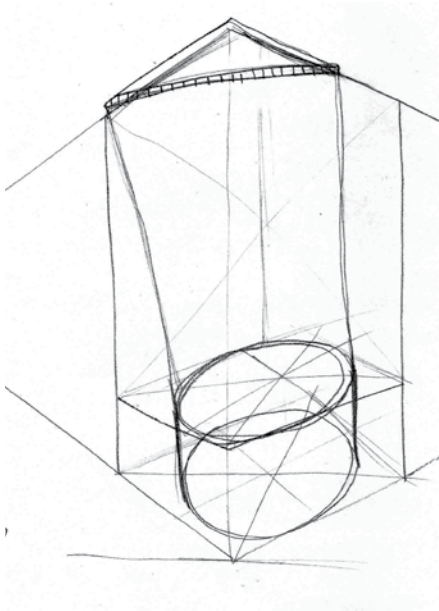
- 2- _ Las proporciones, cómo dibujar caras, más práctica base.
- 3- _ Hacer el cuerpo humano para animación, el tipo de público y qué tipo de cosa se va a hacer.
- 4- _ Las proporciones del dibujo animado
- 5- _ La práctica y la experiencia y las proporciones
- 6- _ Figura humana y que no sean todos iguales
- 7- _ Proporción, realismo y cuerpo humano
- 8- _ Proporción y saber hacer realismo y la práctica



Boceto realizado por Natalia Arcila



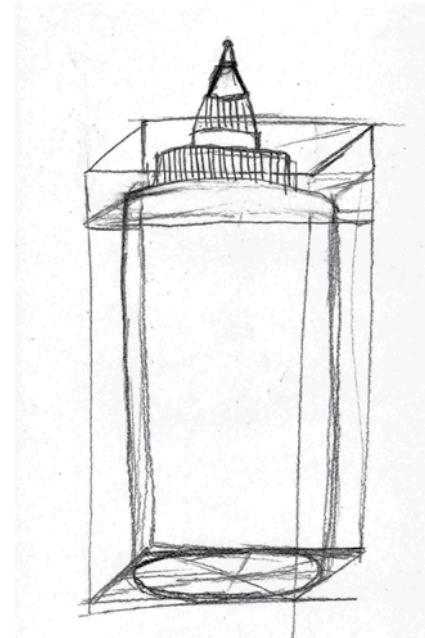
Boceto realizado por Ana Batres



Boceto realizado por Melany Aldana



Boceto realizado por Angella Kaire



Boceto realizado por Sofía Molina

6.6. Laboratorio con Segundo Año

Viernes 24 de marzo de 2017 1:00 p.m.

1. ¿Cómo ha sido su experiencia con el Curso de dibujo que han llevado, qué dificultades ha encontrado y si han notado algún tipo de progreso en sus dibujos?

Primero, su experiencia en los Cursos de dibujo, qué dificultades han encontrado o cuál fue el que más les costó.

- 1- _El Curso que más se me complicó al principio fue el de Expresión 1, por el encajado, yo jamás había encajado en mi vida, fue bastante el reto, es dibujar como ya sabía, pero ahora meterlo en un cuadrito y *_ te tiene que caber en un cuadrito todo.*
- 2- _ Creo que fue donde usamos ya color y comenzamos a aplicar luz, sombra, ya se empezó a dificultar, ver los detalle *un cacho.*
- 3- _ Expresión, fue la que me costó, porque normalmente yo dibujaba con imágenes, era todo en 2D, ahora verlo desde varios puntos de vista y cambiarles de vista de arriba abajo, sí fue complicado para mí, al igual que encajar, porque todo tiene que estar en un mismo cuadrito y ver que encajará todo y tuviera una buena proporción.
- 4- _ El Curso que más me costó fue Expresión 2, porque yo nunca en mi vida había usado marcadores ni nada, entonces me costó mucho adaptarme a ese cambio, yo venía de un colegio en donde nunca me enseñaron a dibujar, nunca aprendí cómo encajar y eso fue lo que me costó.
- 5- _ Veníamos de un colegio en Ciencias y Letras y no nos enseñaban a dibujar, y a la hora de dibujar había que encajarlo y todo debía estar encajado, si no estaba mal. Fue difícil eso y en Expre 2: *_ Compren marcadores. Y cuando ya los teníamos: *_ Úsenlos. Y uno tenía que ver cómo aprendía a usar el marcador.**
- 6- _ A mí, el que más me costó fue el primero, porque acabábamos de empezar, estábamos en primer año de la U, y uno viene con la expectativa de que le van a enseñar exactamente cómo se dibuja, o cómo se arma y realmente no es así. Los primeros dibujos son: *_ Miren ustedes como salen. Y después, ya te*

van dando técnicas. Yo sentí que mis catedráticos por ser tres, sí se contradecían mucho.

7- _ Para mí, el Curso que se me dificultó mucho fue Dibujo y Comunicación Visual, ya que comenzamos a ver más técnicas, tanto en lápiz como en crayones, y a ver más el detalle realista que se le puede dar a las cosas, entonces como mi estilo no es tan realista se me hacía muy difícil esa clase.

8- _ A mí el Curso que más me costó también fue Dibujo y Comunicación Visual, porque empezamos a ver acuarela y mezclar técnicas y yo lo que más había visto de dibujo era crayón, entonces me costó mucho, y también el primer Curso como dijo mi compañera: fue que teníamos tres catedráticos en donde uno te daba un tip y otros te daban otros.

2. ¿Han tenido que recurrir a algún tipo de material externo a la clase, como libros, tutoriales, ver dibujos ya existentes, etc.? ¿Y cómo ha sido su experiencia al complementar ambos?

1- _ Tal vez videos en YouTube para poder pintar en marcador, para poder difuminar a la hora de mezclar los colores, que no se viera la línea fue en donde más busqué ayuda.

2- _ Yo busqué videos de YouTube y libros, porque sentí que nos tiraron al agua, nos dieron la técnica y ya teníamos tarea para aplicar la técnica, y me ayudaron mucho los videos, para tener un poco de base al estar aplicando la técnica.

3- _ Yo también usé videos tutoriales, incluso un libro para crayón y marcador, con el papel mantequilla. _ Yo va de probar y todo, y no salía. Recurrí a Tutoriales para poder sacarlos bien.

4- _ Yo, igual, videos en YouTube. Utilicé más cuando comenzamos a usar crayón, porque pasamos de dibujar en blanco y negro a color, entonces a mí sí me costó mucho saber en dónde va más oscuro, en donde cambia de color. También usé para marcador, por lo mismo, por el cambio de color para que no se viera la línea marcada y así...

5- _ Yo también vi tutoriales en marcador, porque no sabía ni cómo se usaban, vi principalmente para ver cómo se hacían las sombras y eso, y lo más irónico es que uno de los catedráticos me pasó tutoriales cosa que debería haberme enseñado, pero me los pasó.

6- _ Sí, más que todo videos tutoriales, ahorita en Dibujo Publicitario, porque si ya miramos lo que es agua y no te dicen técnicas específicas, bueno, yo he recurrido a libros y a videos.

7- _ Pues yo también recurrí a videos de YouTube para ver cómo se pueden empezar a hacer las cosas, pero conforme uno va viendo más tutoriales, después ya va agarrando uno su estilo y ya ir viendo por uno mismo, como se pueden ver las cosas.

8- _ Yo he recurrido a referencias, más que todo a imágenes para ver los layout en Dibujo Publicitario y Promocional, para tener la información del afiche más la ilustración.

3. ¿Cuál consideran que es su motivación para dibujar y si tienen a alguien que consideren su estándar que quieran alcanzar?

1- _ Por lo que he venido haciendo desde hace rato, la ilustración que me llama la atención es la de moda, figuras muy largas, ropa, textura de la ropa y... a dónde quiero llegar con la ilustración es que mis dibujos estén como features en alguna revista como el Look que sacan mucho de ilustraciones de moda. El artista que más me inspira se llama Hayden Williams, es un artista de ilustración de modas, sus técnicas más usadas son el marcador y lo digital.

2- _ Mi inspiración es que a eso me tengo que dedicar y para tener ese nivel tengo que estar dibujando y practicando. Uno de los artistas que más me ha gustado se llama Mark Raily, dibuja realismo pero aplica un poco de personajes y de más caricatura, siento que es una buena mezcla.

3- _ Bueno a mí me gusta la pintura digital es lo que más me inspira en realizarlo en Photoshop, el artista que más me gusta es Buro Fuyita, él se dedica a pintar en forma de sketch, e incluso en su sketch se ven muy realistas los dibujos, entonces es lo que me motiva a mejorar cada día.

4- _ Yo no tengo un artista favorito, porque no me quiero dedicar a la ilustración, pero sé que sí no tengo las bases tan buenas a mano como lo demás en digital, es lo que me mueve a seguir practicando y a mejorar mi técnica manual, para ser mejor en mi técnica digital.

5- _ Yo dibujo porque es mi pasión, puedo pasar sentada 7 horas que ni las siento, porque es mi pasión. Mi estilo favorito es el realismo, me encantan los detalles y que sea igual a la realidad. Tengo varios artistas, ahorita mi favorita se llama Sara Tepes, ella dibuja en digital y yo, ahorita estoy aprendiendo en digital y quiero llegar a ese nivel. También me gusta Casandra Callin, pero ella es más de comic, pero me gusta mucho y tengo una que es rusa, pero ni idea de cómo se pronuncia su nombre.

6- _ Un artista no, pero sí en Instagram se ven muchos artistas que sabemos que no dibujamos así, pero nos esforzamos para poder. _ No hacer algo igual, pero sí algo único y que los demás digan: _ ¡Ala! Estos también son *cabrones*. Gente

ajena, más que todos aquellos que se encargan de subir ya dibujos de otras personas.

7- _ Yo creo que mi pasión en sí es tratar de destacar en algo y no quedarme atrás de todas las personas; sino que siempre ir a la altura de todos mis compañeros.

8- _ Si a mí también, mi inspiración han sido todos mis demás compañeros y también los trabajos de otros años. A mí los dibujos que me gustan mucho son los de Isa Valladares, porque siempre que la miro digo quisiera ser como ella.

4. ¿Cómo calificarían en una escala de 1 a 10, siendo 1 el más bajo y 10 el más alto, su conocimiento de dibujo y por qué?

1- _ Tal vez un 8, porque para dibujar no cuenta solamente la técnica, sino también cómo se construye el dibujo para que no se vean tan deformes, una vez está el dibujo solo con la línea y al aplicarle la técnica cobra vida, tal vez solo de pulir unos detalles para poder hacerlo con rapidez, porque yo me tardo siglos.

2- _ Yo me calculo un 7, siento que tengo la base y que estoy aplicando un poco más, pero me falta por aprender.

3- _ Igual yo 7, hay ciertos objetos que todavía no sé cómo es la perspectiva y no sé si está bien la construcción, por eso siento que un 7.

4- _ Yo me quedaría en un 6 o 5.5 tal vez, porque a mí todavía a la fecha me cuesta el encajado pero me toma tiempo, me falta demasiado por aprender todavía.

5- _ Un 6 o 7, porque quiero llegar a un estándar de realismo y qué preparación tengo y falta qué aprender mucho, estamos comenzando.

6- _ Yo digo que 6, en lo personal me cuesta mucho, como tener un objeto y rotarlo, verlo en diferentes vistas. Igual, no tengo nada de conocimiento de anatomía, entonces sí me falta mucho todavía.

7- _ Yo diría que igual, un 5 o un 6, porque tal vez yo tenga un estilo para dibujar y en ese estilo soy muy bueno, pero cuando me ponen a dibujar cosas que no son de mi estilo, se me dificulta; entonces, creo que esa es la parte de restarme puntos en cuanto a lo que yo dibujo o ver nuevos dibujos.

8- _ Yo también entre un cuatro y un cinco, porque lo de la parte del dibujo no me cuesta tanto, pero la técnica como con marcador o con acuarela todavía me cuesta mucho.



Estudiantes de segundo año durante el laboratorio. Fotografía propia.



Estudiantes de segundo año durante el laboratorio. Fotografía propia.

5. En este punto, los alumnos realizaron un boceto rápido con un tiempo de 4 minutos, de un objeto de referencia frente a ellos.

6. ¿Cuál fue la mayor dificultad a la hora de enfrentarse al reto de hacer un dibujo rápido?

- 1- Saber dónde comenzar
- 2- Los detalles proporcionados
- 3- Construcción de circunferencia
- 4- El encajado porque son dos cilindros
- 5- Los detalles.

6- _ Que es muy poquito tiempo, normalmente para hacer un dibujo, así nos llevamos bastante tiempo y más que todo, para evaluar como es la forma del objeto.

7- _ Tal vez crear una composición en tan poco tiempo, porque quiera que no, cuando uno hace una composición hace sus opciones y pues, más o menos ir viendo que va o que no, aquí es más tener al instante la creatividad, para saber que se va a ver bien.

8- _ A mí me costó analizar la forma del objeto cuando comencé a hacerlo no me gustó, pero fue bonita experiencia.

7. De todo lo que ha aprendido sobre dibujo, ¿qué es lo primero que recuerda al momento de comenzar a dibujar?

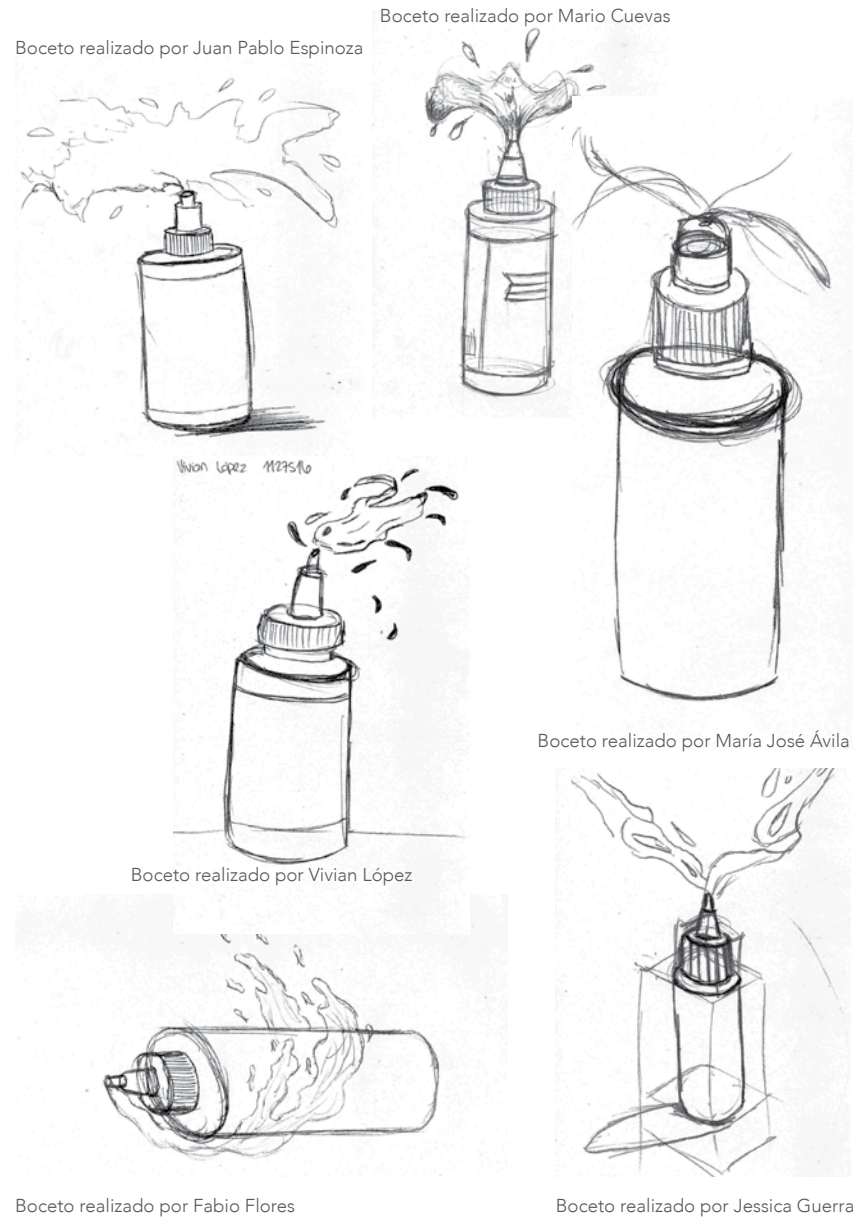
1- _ El tiempo, porque soy muy lento no sé dónde empezar y qué empezar a encajar y el ángulo.

2- _ Toda la construcción de los cilindros que esté parejo.

3- _ Me voy de lo más grande a lo pequeño.

4- _ Me imaginé a Durini diciéndome que encajara y no lo hice así.

5- _ Yo también el encajado.



- 6- _ Encajarlo, ver cómo las proporciones de cada parte del objeto, a mí es lo que más se me quedó de todo lo que hemos visto, que si de verdad quiero que mi objeto parezca real, tengo que ver las proporciones que tiene.
- 7- _ Creo que la técnica para cada dibujo ya sea marcador, crayón o lápiz, eso es lo primero que me viene a la mente, ver qué iba a aplicar y cómo lo iba a aplicar.
- 8- _ Para mí la perspectiva, ver de dónde lo estoy viendo yo y analizar cómo lo voy a plasmar en el dibujo.

8. *¿Conocen los 12 conceptos de animación al hacer un dibujo?* Niguno los conoce.

9. *¿Qué les hace falta a sus dibujos para verse como material listo para animación?*

- 1- _ Un estilo es lo que me falta y pequeños detalles.
- 2- _ Generarles, una personalidad, expresión.
- 3- _ Me falta un largo camino para descubrir mi estilo y arreglar la forma de las cosas.
- 4- _ Un estilo propio.

- 5- _ El estilo para crear personalidad y una proporción estándar.
- 6- _ En lo personal, creo que hace falta mucha práctica e igual, ver principios y anatomía de cómo puedo hacer un personaje en diferentes formas o haciendo diferentes cosas.
- 7- _ Tal vez definir un estilo propio para ser diferente a los demás, porque infinidad hay de ilustradores que pueden crear personajes y todo, creo que el tener el estilo propio va a diferenciarte de la competencia.
- 8- _ Yo creo que plasmar más el realismo en el dibujo.



Boceto realizado por Anelí Franco

6.7. Laboratorio con Tercer Año

Miércoles 22 de marzo de 2017 4:30 p.m.

1. ¿Cómo ha sido su experiencia con el Curso de dibujo que han llevado, qué dificultades ha encontrado y si han notado algún tipo de progreso en sus dibujos?

- 1- _Al empezar con la universidad, se me hizo un poco difícil en el hecho de venir con una base de principiante, como lo fue aprender algo de perspectiva y claroscuro, a ya tener que empezar a dibujar mejor. Mi progreso lo fui notando a medida de que no lo hacía todo tan plano y que iba entendiendo aún mejor la luz y las sombras. El Curso que más dificultad me presentó fue el de Dibujo Publicitario y Promocional, porque era la técnica de marcador, la cual no dominaba y me costó bastante agarrar práctica. Además de Taller de Expresión Gráfica II, la cual incluía un poco de todo.
- 2- _A diferencia de otros, tenía una base de dibujo de años anteriores en Cursos y academias de dibujo y pintura. Las únicas dificultades las encontré al aplicar técnicas que no había trabajado antes o

que había aplicado de una manera más artística y menos realista. Creo que noté mi progreso cuando vi que podía hacer trazos de una sola, y dejar de hacer miles de líneas para dibujar algo. Tuve un poco más de soltura en la mano. Creo que de los que más me costaron, fueron Taller de Expresión Gráfica II, porque tuve una cirugía y fue difícil recuperarme al mismo tiempo que tenía que sacar las tareas y tal vez, Dibujo Anatómico, en el sentido de ver cosas como proporciones o poses dinámicas que lucían extrañas, pero que en la referencia se mostraban igual.

- 3- _ Dibujo anatómico, la construcción del cuerpo, más que todo las manos y los pies, ya de eso no nos dieron una clase en sí, solo nos dijeron que así se construía y que para la otra clase lleváramos el cuerpo con manos y pies.
- 4- _ La mayor dificultad que he encontrado es a la hora de hacer un trazo recto, solía hacer siempre las famosas “líneas peludas”. Fui notando mi progreso cuando varios de mis trazos los hacía a la primera, y cuando empezaba a analizar mis dibujos, tratando de generar primero formas básicas. El Curso que me presentó

mayor dificultad fue Dibujo Publicitario y Promocional, pues se me hacía difícil trazar con marcador un degradé, y también se me dificultaba mezclar correctamente los colores.

- 5-** _ Venir de un colegio del cual nunca recibí alguna clase relacionada con cosas manuales, significó un reto para tratar de nivelarme con lo que los demás eran capaces de hacer. Todas las clases de dibujo a mano alzada son las que más me han causado problemas durante la carrera. Principalmente el Curso de Dibujo Publicitario fue el que en especial más me costó ya que no quedé con el catedrático que quería y me exigían un nivel de técnica para el cual yo no estaba preparado. He notado mi progreso mientras más avanzo en la carrera y siento que he mejorado bastante, tomando en cuenta que no tenía una base sólida.
- 6-** _ Cuando comencé, no sabía mucho de dibujo y hoy considero que puedo dibujar bien. Me he sentido muy satisfecho con mi progreso pues si me consideraba muy malo para el dibujo. Creo que mi principal dificultad siempre han sido los volúmenes y distancias, que todo se vea real o con cierta coherencia. El Curso que más problemas me presentó fue el de la técnica de marcador pues la considero una de las técnicas más difíciles.

2. ¿Han tenido que recurrir a algún tipo de material externo a la clase, como libros, tutoriales, ver dibujos ya existentes etc.? ¿Y cómo ha sido su experiencia al complementar ambos?

- 1-** _ Investigué en videos de youtube, me basé bastante en referencias que iba obteniendo cada vez que investigaba algo y también libros de dibujo los cuales posee mi papá.
- 2-** Para algunas técnicas fuera de lo tradicional, tuve que buscar videos en YouTube para ver como aplicaban otros la misma técnica. Y para dibujo, sólo referencias de lo que tuviera que dibujar, quería aprender a hacer las cosas como realmente son.
- 3-** No recurrí a ningún medio en que me ayudara a dibujar manos y pies. Prueba y error.
- 4-** _ Sí, en diferentes ocasiones recurrí sobre todo a videos en youtube, pues la técnica que más me agrada es la digital. Me ayudaron a entender elementos básicos que les dan personalidad a las ilustraciones digitales.
- 5-** Tutoriales en youtube, ser autodidacta y la prueba y error fueron lo que me ayudó a pasar los Cursos de dibujo a mano alzada.
- 6-** _ Sí, libros y tutoriales. Y no me ayudaron tanto para ser honesto,

por lo que en cierta ocasión fui con Jorge Rossi y él me ayudó a comprender la técnica de marcador.

3. ¿Cuál consideran que es su motivación para dibujar y si tienen a alguien que consideren su estándar que quieran alcanzar?

- 1- _ Mi mayor motivación es poder llegar a ser una buena ilustradora para productos infantiles, llegar al corazón del niño es una de las cosas que busco. Mi artista a seguir es "Puuung", es una artista coreana demasiado talentosa, me encanta saber que investiga acerca de los edificios para realizarlos correctamente, así como el estilo de dibujo y cómo puede hacerlos más caricatura.
- 2- _ Creo que la motivación viene desde chiquita, he estado dibujando desde entonces y creo que no me podría ver en otra área que no fuera una relacionada a eso. Por el momento, creo que no tengo un modelo a seguir en cuanto a ilustración.
- 3- _ Mi motivación fue aprender a dibujar y no tengo ningún artista como modelo a seguir.
- 4- _ Me encanta contar historias a través de mis dibujos. Siempre que tengo algo que contar, o que visualizo algo en mi cabeza, quiero ponerlo en papel lo antes posible. Entre los artistas que considero modelos (que no necesariamente me gustaría alcanzar

su nivel de ilustración, pues sus estilos no son exactamente lo que yo quisiera) son Jim Lee, Francesco Mattina, Mat Miller, Nick Sullo, Luis Pinto y Greg Capullo.

- 5- _ El dibujo ultrarealista no es mi fuerte y no me gusta, pero el hacer cosas más abstractas y darles un estilo propio que me haga sentir algo para identificarme me motiva a seguir aprendiendo. Esto es lo que me mueve en el caso de la creación de personajes porque puedo ponerles una historia propia y un toque mío.
- 6- _ Me encantan las caricaturas desde pequeño y creo que siempre he estado con ese interés muy presente en mi vida. Por esto lo ligo directamente con que siempre he querido hacer mi propia caricatura o algo por el estilo. Me gusta mucho la ilustración de distintos ilustradores como de Ishida Sui, el creador de Tokyo Ghoul; 98kg, Dani Diez, Natali Koromoto, mel Tow, Maruti Bitanmin, entre muchos otros.

4. ¿Cómo calificarían en una escala de 1 a 10, siendo 1 el más bajo y 10 el más alto, su conocimiento de dibujo y por qué?

- 1- _ Calificaría mi conocimiento y manejo en un 5. Si bien dicen que uno no se debe comparar con los demás, considero que si me hace falta bastante por lograr. Me hace falta entrenar a mi

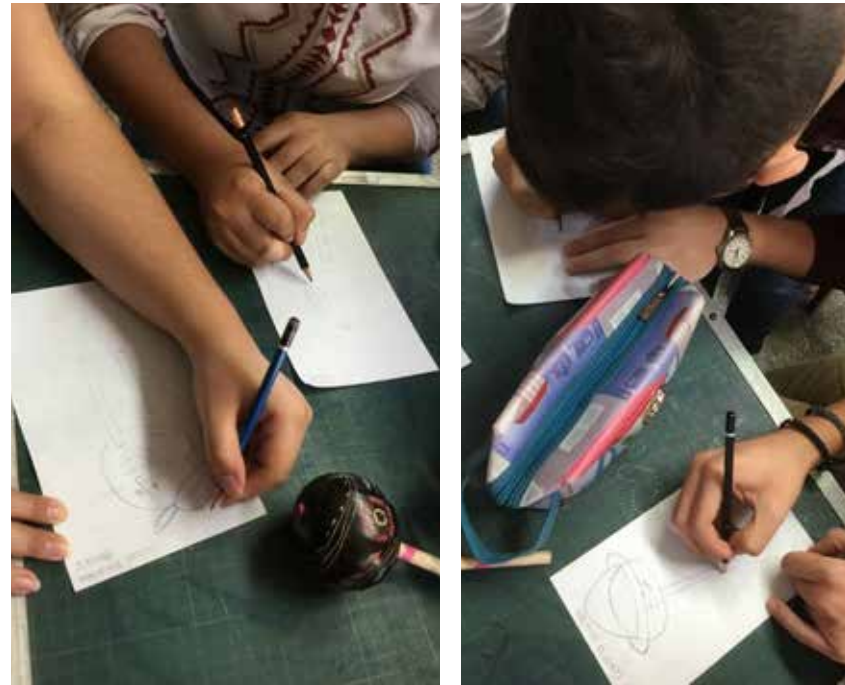
ojo para entender ciertos aspectos, así como no tomarme a la ligera las clases de dibujo, sino tomarme el tiempo para realizar los dibujos e ilustraciones.

- 2- _ 7 u 8, tal vez en el sentido de que podría hacer "cualquier cosa" con la habilidad que tengo, pero aún me falta mejorar en cosas más específicas, como detalles o qué estilo de dibujo aplicar.
- 3- _ Lo considero un 4, porque en la clase de Desarrollo de Personajes nos enseñan a construir y a que los dibujos no salgan de la nada, pero esto depende del catedrático, cuánto quiere que sus alumnos aprendan y lo apliquen en el futuro. En la clase de Expresión 2 no nos enseñaron a construir, los dibujos eran como "A como salga".
- 4- _ De 1 a 10, me califico en un 6.5, pues en mis más recientes trabajos de dibujo me he aplicado más para alcanzar el nivel de ilustración digital que deseo, y considero que lentamente los he ido alcanzando.
- 5- _ Considero que me encuentro en un 6, ya que aunque he tenido un progreso notable de no saber nada de dibujo a poder dibujar algo decente hoy por hoy, considero que aún es mucho lo que debo conocer y aprender a hacer. Solo de esta manera

lograré superar la ventaja que tienen mis compañeros que llevan dibujando desde pequeños.

- 6- _ Diría que un 7, por lo que he logrado avanzar y mejorar. Sin embargo aún debería darme más y no conformarme con lo que ya sé.

5. En este punto, los alumnos realizaron un boceto rápido con un tiempo de 4 minutos, de un objeto de referencia frente a ellos.



Estudiantes de tercer año durante el laboratorio. Fotografía propia.



Estudiantes de tercer año durante el laboratorio. Fotografía propia.



Estudiantes de tercer año durante el laboratorio. Fotografía propia.



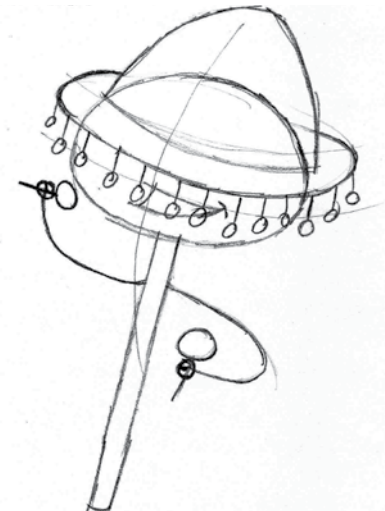
Boceto realizado por Denisse Barahona



Boceto realizado por Sebastián Lima



Boceto realizado por Kimberly Gil



Boceto realizado por Adolfo Corona

Boceto realizado por
Milton Rivera



6. ¿Cuál fue la mayor dificultad a la hora de enfrentarse al reto de hacer un dibujo rápido?

- 1- _ Tal vez tener un contexto o ver para que va dirigido, vemos un grupo objetivo para tener una mejor guía para no lanzar ideas al azar que al final no tengan mucho sentido o no vayan de acuerdo con nada. En cuanto a dibujo, la construcción de cómo sería su morfología, si muy tierno, muy adulto, y así.
- 2- _ En cuanto a dibujo más que todo la construcción de pies y si tuviera manos, porque considero que es algo en lo que todavía

me hace falta bastante por aprender y también personificarlo. Yo creo que me costó más como pensar la idea que realizarla, porque ya tenía una idea de cómo hacerlo, pero pensarla me cuesta más, entonces... creo que sí.

- 3- _ He usado dos lápices, uno para la construcción y otro para hacer el trazo final, porque por el tiempo que se nos dio, no fue suficiente para terminar el trazo final, pero creo que no tengo la costumbre de lanzarme y dibujar algo de una vez.
- 4- _ En cuanto a dibujo, lo que a mí se me hace más difícil es dibujar manos, en cuestión de construcción yo creo que estoy bien.
- 5- _ A mí lo que se me dificulta más al momento de hacer un dibujo es plasmar lo que estoy pensando en el papel, porque a veces pienso que sale como algo no deseado.
- 6- _ A mí lo que más me costó del dibujo fue darme la idea inicial para saber que dibujar, decidirme por el objeto y después como dijo Wicho, plantear lo de mi mente en el papel, pero media vez ya logré tomar la primera parte, lo demás ya se facilitó.

7. De todo lo que ha aprendido sobre dibujo, ¿qué es lo primero que recuerda al momento de comenzar a dibujar?

- 1- _ Lo que tiene relación con gravedad, peso y sombras.
- 2- _ Lo primero que se me vino a la mente fueron las líneas guía, sobre todo las de la cabeza.
- 3- _ Yo creo que siempre que es un dibujo lo comienzo desde la cabeza, o sea la cabeza me va a dar la guía para todo el cuerpo
- 4- _ Lo primero que se me viene a la mente es construcción, construcción, construcción, tengo que hacer el cuerpo bien, tengo que hacer la cabeza bien, tengo que hacer los brazos bien, en construcción porque si no lo construyo bien no va a salir bien el dibujo. Lo que se me viene a la mente es cómo va a ser, que características va a llevar y para quien va dirigido.
- 5- _ Yo lo que pienso al momento de hacer un personaje es que quiero que transmita, y después de eso la proporción.
- 6- _ Fue pensar en la historia del personaje, siempre soy alguien que crea antes de hacer el personaje, no me gusta crear sin tener una referencia, pero no necesariamente una referencia física sino una referencia de algo que yo haya creado.

8. ¿Conocen los 12 conceptos de animación al hacer un dibujo?

_ Yo sí un par. Lo de stretch, morfología de algo como de forma, lo de la solidez y lo de stretch and squash.

9. ¿Qué les hace falta a sus dibujos para verse como material listo para animación?

- 1- _ Tal vez que no sean tan rígidos que tengan líneas de movimiento, expresividad y gestos.
- 2- _ Sobre todo lo de las manos y los pies, tener eso del equilibrio y también lo de la fluidez, porque se ven bastante rígidos.
- 3- _ Yo creo que la fluidez como de pasar de escena a escena, puede ser que los dibujos estén fluidos o en cada fotograma que se mire fluido también.
- 4- _ La fluidez que siento que no nos la están enseñando muy bien que digamos y también expresiones faciales que ayuda mucho al personaje.
- 5- _ Principalmente es la consistencia en el personaje como poderlo construir muchas veces y girar el personaje, hay vistas que encuentro muy problemáticas.
- 6- _ Lo que creo que me hace falta es poner el personaje en diferentes situaciones, no solo situaciones normales sino en situaciones extremas, porque nunca se sabría en que momento el personaje pueda estar en esa situación.

6.8. Laboratorio con Cuarto Año

Martes 21 de marzo de 2017 4:30 p.m.

1. *¿Cómo ha sido su experiencia con el Curso de dibujo que han llevado, qué dificultades ha encontrado y si han notado algún tipo de progreso en sus dibujos?*

- 1- _ Para empezar creo que el que más me costó fue Taller de Expresión Gráfica II, pero debido al tiempo y que yo no tenía tanta habilidad, tenía previos conocimientos pero sabía que me faltaba y de allí en cuanto a dibujos se me han facilitado bastante, las he pasado bien, considero yo y me gustan son de mis favoritas. De allí solo Personajes me costó al principio porque no me lograba desenvolver bien en la creación de un nuevo personaje, pero como a la mitad del Curso ya.
- 2- _El que más me costó creo era Dibujo Publicitario y Promocional, es en el que se hacen marcadores, siento que fue porque nos tocaron catedráticos que no habían dado antes en nuestra promoción, entonces ellos tenían una expectativa más alta, hasta cierto punto considero que bajaron un poco el nivel con nosotros y ya cuando llegamos con ellos era esperaban

mucho más, si fue como más retador, se rompió el ritmo que habíamos estado trabajando antes, fue un poco estresante pero al mismo tiempo, pero creo que fue el Curso en el que empecé a notar mejores resultados. La construcción fue lo que hizo que estos maestros nos empezaran a exigir más, siento que nos trataron un poco mal, si se pasaron un poco, pero no considero que haya estado muy bien, porque en construcción lo que nos habían estado enseñando era con tablero, todo muy metódico y no tenía como esa libertad de construir; actualmente no me siento cómoda en la construcción de cosas.

- 3- _ Mi principal dificultad fue recuperarme después de pasar un tiempo prolongado de dibujar. Tuve que aprender de nuevo técnicas que ya tenía previamente, pero me oxidé por la falta de práctica. Me recuperé gracias a Jorge Rossi en Taller de Expresión Gráfica I por disponerse a darme tutorías extracurriculares a los cursos. Recientemente, presenté dificultad con Ilustración Avanzada, ya que recién estaba

aprendiendo a decifrar el uso de la Wacom que retrasaba mis procesos de ilustración.

- 4- _ Lo que más me costó fue lograr realismo en mis dibujos, sobre todo a darle volumen a las ilustraciones. Este cambio se notó cuando logre realizar ilustraciones con gran cantidad de detalles siendo de gran calidad. La clase que más me costó fue figura humana debido al poco apoyo del catedrático para enseñar.

2. ¿Han tenido que recurrir a algún tipo de material externo a la clase, como libros, tutoriales, ver dibujos ya existentes etc.? ¿Y cómo ha sido su experiencia al complementar ambos?

- 1- _ Sí, yo recurrí a varios libros que me habían regalado previamente y también a muchos, muchos tutoriales en YouTube.
- 2- _ Yo busqué tutoriales, pero más que nada en técnica, porque en construcción siempre era repetir lo mismo, figuras básicas, que esto, aquello, pero muy... no sentí que progresara mucho con estos tutoriales, por eso no seguí.
- 3- _ Sí. Tutoriales en Youtube (particularmente livestreams de ilustradores de adobe). Me ayudó sobre herramientas de Adobe

Illustrator y Photoshop. También un canal de la youtuber Sara Tepes que me introdujo al programa de Krita. También recurrí a libros como "*How to draw with the right side of your brain*", con lo que he tratado de corregir el bloqueo cuando trato de plasmar una ilustración en el papel.

- 4- _ El plan elite de la Universidad y el consejo de amigos dibujantes. Ya que me ayudaron a saber mis errores y me enseñaron otras técnicas para dibujar.

3. ¿Cuál consideran que es su motivación para dibujar y si tienen a alguien que consideren su estándar que quieran alcanzar?

- 1- _ En lo personal no tengo un artista fijo, ya que me gusta prácticamente de todo; entonces lo que yo trato de hacer es como adaptarme y poner un poquito de todo en lo que hago, pero no tengo uno en específico.
- 2- _ Yo sí tengo gente, la verdad no me acuerdo sus nombres, pero los veo en mi Instagram, que son gente que pone bastantes detalles; yo creo que eso es lo que me gusta, pero por nombre hay un artista que se llama Maiko Shimizu, que tiene su página de Facebook y ella trabaja mucho con esos marcadores, pero que son como pinceles, sólo es una punta de pincel. Realmente no tengo un estilo definido, sólo me voy adaptando a lo que el

proyecto requiere, por eso no me considero como ilustradora, porque para eso sí siento que necesitaría tener como un estilo, cuando diga... yo quiero hacer esto.

- 3- _ Siempre he considerado que tengo habilidad para crear conceptos. Y para mí el dibujo es la mejor manera para concretar estos conceptos. Por el momento, no tengo a un artista en particular que quiera seguir. Si busco referencias y aprecio su trabajo y todo, pero estoy en la fase de encontrar mi propio estilo.
- 4- _ Mi motivación es el poder expresarme de manera visual, y el poder realizar una animación en 2D. Mi artista al que quiera alcanzar es Walter Wirtz.

4. ¿Cómo calificarían en una escala de 1 a 10, siendo 1 el más bajo y 10 el más alto, su conocimiento de dibujo y por qué?

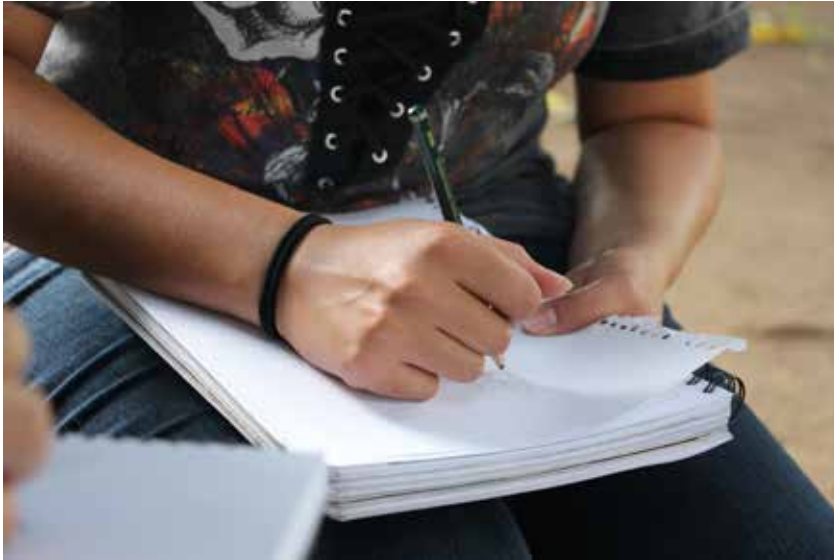
- 1- _ Yo creo que mi nivel es intermedio, ya que siento que me falta bastante mejorar, pero tampoco es... sí me gusta la ilustración bastante, pero no como para llamarme ilustradora, porque no tengo un estilo propio, sino que me adapto a lo que se requiere en el momento y considero que mi nivel será intermedio, porque *me hago el quite*.

- 2- _ A comparación de la gente que está en este medio, porque sí salgo al mundo... *nooooo pues yo soy más pro que mi mamá*, pero a comparación de otros diseñadores siento que estoy verde todavía, muy verde.
- 3- _ Buena, yo calculo un 7, ya que he mejorado bastante; sin embargo, aún hay detalles que debo pulir como realizar trazos con más seguridad.
- 4- _ 5, debido a que todavía no siento que haya llegado a un nivel adecuado.

5. En este punto, los alumnos realizaron un boceto rápido con un tiempo de 4 minutos, de un objeto de referencia frente a ellos.



Estudiantes de cuarto año durante el laboratorio. Fotografía propia.



Estudiantes de cuarto año durante el laboratorio. Fotografía propia.



Estudiantes de cuarto año durante el laboratorio. Fotografía propia.



Boceto realizado por Alejandro Torres



Boceto realizado por Estefanía Izaguirre



Boceto realizado por Melanie Barro



Boceto realizado por Scarleth Amaya

6. ¿Cuál fue la mayor dificultad a la hora de enfrentarse al reto de hacer un dibujo rápido?

- 1- _ Agarrar la idea de que se quiere dibujar, principalmente.
- 2- _ Hacer líneas rectas.
- 3- _ Ubicar el punto del cuerpo en el que iba a comenzar a dibujar al personaje.
- 4- _ Pensar en que tipo de personaje quería hacer con el objeto que nos mostraron.

7. De todo lo que ha aprendido sobre dibujo, ¿qué es lo primero que recuerda al momento de comenzar a dibujar?

- 1- _ Hacer un círculo para la cabeza.
- 2- _ Cabal, círculos y línea de acción.
- 3- _ La composición y punto focal de la ilustración.
- 4- _ La idea que tengo de cómo quiero que se vea el dibujo.

8. ¿Conocen los 12 conceptos de animación al hacer un dibujo?

Dos estudiantes mencionaron que conocen lo básico de los principios.

9. ¿Qué les hace falta a sus dibujos para verse como material listo para animación?

- 1- _ Tanto en la construcción, saber bien eso, porque yo hago algo, pero no logro darle bastante movimiento a mis personajes, en eso me falta bastante.
- 2- _ Darle una unidad a las cosas, yo siento que cada cosa que hago va en una dirección diferente, es como cuando uno hace una animación: cuando está haciendo personajes, necesita a otros personajes de apoyo, entonces yo cada vez que hago un personaje y luego hago otro, no parece que fueran del mismo universo o parece que hice la misma cosa dos veces.
- 3- _ Más personalidad, dar más movimiento y dinamismo a mis personajes.
- 4- _ Posturas y movimientos más dinámicos.

6.9. Laboratorio con Quinto Año

Miércoles 5 de abril de 2017 7:00 p.m.

1. ¿Cómo ha sido su experiencia con el Curso de dibujo que han llevado, qué dificultades ha encontrado y si han notado algún tipo de progreso en sus dibujos?

- 1-** _ En todos los Cursos de dibujo que llevé, en todos se aplicaron distintas técnicas, con distintos materiales y cada material tenía sus características. Uno de los Cursos que más me aportó fue Dibujo Anatómico, fue el que más me costó, pero a partir de allí me ayudé a mí mismo en la construcción de la figura humana.
- 2-** Par mí la mejor experiencia fue en Expresión1 y 2, que son las únicas que me enseñaron a construir bien elementos con puntos de fuga, aunque siento que la enseñanza se quedó corta en profundidad, fue muy superficial, de allí... era todo todos los catedráticos suponían que nosotros ya sabíamos o abarcaban el tema otra vez.

2. ¿Han tenido que recurrir a algún tipo de material externo a la clase, como libros, tutoriales, ver dibujos ya existentes etc.? ¿Y cómo ha sido su experiencia al complementar ambos?

- 1-** _ Siempre utilicé documentos anexos o complementarios, la mayoría siempre fueron digitales, porque necesitaba un poco más de teoría que tal vez ejemplos gráficos, eran libros en PDF de lo que más busqué, de construcción de rostros que me costaba un poco pero cuesta encontrar este tipo de literatura.
- 2-** _ En mi caso, mi estilo fue determinado por tutoriales en YouTube, bastantes tutoriales vi para aprender a evolucionar mi técnica y guiarme en la técnica que más me gustaba y terminar de aprender en temas de construcción, los que encontraba difíciles; ya que libros y eso, no es mucho de mi interés; no tenía mucho a mi disposición.

3. ¿Cuál consideran que es su motivación para dibujar y si tienen a alguien que consideren su estándar que quieran alcanzar?

- 1- _ La motivación para dibujar es de que no importa cuántos diseñadores existan unos siempre va a tener su manera particular de expresar su pensamiento, una idea o una creencia. La manera de dibujar de uno, siempre va a ser, por más que uno quiera, distinta. Por eso me motiva eso de poder marcar la diferencia entre los demás. Tal vez no es ilustrador, pero me gusta el hecho de la innovación y como plasma sus dibujos en Bansky.
- 2- _ A mí lo que me inspira a dibujar son las series animadas porque me gustan bastante, aunque es una mezcla de animación e ilustración me gusta guiarme viendo las series animadas para en futuro llegar a hacer eso, Artistas no se me sus nombres, pero si las caricaturas American Dad, Family Guy, Rick and Morty.

4. ¿Cómo calificarían en una escala de 1 a 10, siendo 1 el más bajo y 10 el más alto, su conocimiento de dibujo y por qué?

- 1- _ Mi conocimientos lo pongo en el rubro de la práctica sería un 5, yo se lo básico porque no lo práctico; es decir, me gusta, pero no es como la disciplina en la que yo me desarrollo, sé dibujar, sé algo de teoría pero si tuviera que cabal decir en que rubro sería un 5, ni muy bueno ni muy malo.
- 2- _ Yo me califico en un rubro de un 7 tal vez, ya que mi escala se divide en técnica y construcción. Ya que en construcción estoy en un 5, porque nunca he terminado de desarrollarla, pero mi técnica digital siento que se ha desarrollado con los años.



Boceto realizado por Mónica Cruz

5. En este punto, los alumnos realizaron un boceto rápido con un tiempo de 4 minutos, de un objeto de referencia frente a ellos.

6. ¿Cuál fue la mayor dificultad a la hora de enfrentarse al reto de hacer un dibujo rápido?

- 1- _ Iniciar una construcción de un objeto sin que fuera obvio que era ese objeto. Cuando intenté pensar en un personaje quería tener un cuerpo que fuera original y solo tomara las características principales del objeto que tenía de referencia.
- 2- _ Darle fluidez a mi personaje. Tal vez por el tiempo, pero me costó pensar en una pose que no lo hiciera ver muy tieso.

7. De todo lo que ha aprendido sobre dibujo, ¿qué es lo primero que recuerda al momento de comenzar a dibujar?

- 1- _ Yo lo primero que pienso definitivamente es lo que quiero transmitir. Una vez escuché una frase... *que una imagen o un dibujo tiene que hablar por sí solo*; entonces, yo quiero tener una idea en mente, lo que quiero transmitir. Pueda ser que yo dibuje un helado, pero ese helado yo quiero que transmita tristeza, entonces tengo que tener esa idea presente al momento de dibujar, para poderlo plasmar.

- 2- _ Yo me guio por la inspiración, por la inspiración del momento en que me encuentre, una serie animada que haya visto, o algo que me haya atraído, un objeto o por mi estado de humor en ese mismo instante.

8. ¿Conocen los 12 conceptos de animación al hacer un dibujo?

- 1- _ Creo que en algún momento los escuché, los estudié e incluso creo que los apliqué en una teoría de una investigación pero en este momento no los tengo claros. Pero en animación puedo decirte más de alguno, el de stretch, es el único que recuerdo.
- 2- _ Yo sí conozco bien los principios de la animación y les doy bastante crédito a mis maestros de animación, Pedro Rubio y Alejandro Ramírez.

9. ¿Qué les hace falta a sus dibujos para verse como material listo para animación?

- 1- _ Realmente creo que uno nunca termina de aprender y por más que uno sepa necesita las herramientas y el conocimiento de las demás personas, creo que en Guatemala existen pocos lugares dedicados a explotar realmente la habilidad del dibujante, más que su capacidad; es decir, puede ser que muchos sepan la

teoría, pero no puede expresarlo en la práctica. Si uno estuviera en talleres o en congresos o en lugares donde le dijeran como se pueden mejorar ese tipo de cosas, yo creo que sería una manera más fácil para uno poder ser parte del nuevo mercado.

- 2- _ De igual manera yo siento que en términos generales sé bastante, pero no se nada específico. Esta carrera lo saca a uno sin especialización en nada, solo general; entonces, no tengo tanta práctica para desarrollar animaciones, mejorar mi técnica y estar a nivel general mundial bastante bien.

7. Interpretación y síntesis

"Una persona debe fijar sus objetivos cuanto antes y dedicar toda su energía y talento a ellos".

Walt Disney

7.1 Identificar que técnicas de aprendizaje de dibujo facilitan al estudiante de diseño gráfico, la comprensión de la dinámica de formas y movimiento que el cuerpo de un personaje necesita para poder funcionar en una animación.

Por medio de 4 entrevistas con docentes del área de dibujo y animación, tanto en la carrera de diseño, como fuera de la misma, se buscó entender cómo es que los catedráticos ven la experiencia de enseñanza para los alumnos que están iniciándose y desarrollándose en el ámbito de dibujo. Mediante 5 laboratorios a estudiantes de 1er a 5to año de la carrera de Diseño Gráfico, se logró medir su capacidad y entender su experiencia dentro de las clases de dibujo en la academia de Diseño Gráfico de la Universidad Rafael Landívar. Con estas actividades se analizó cómo es que el estudiante se siente dentro del ambiente académico y

cómo es que se da la experiencia de aprendizaje desde el inicio de la carrera hasta el final de la misma

7.1.1. Experiencia de dibujo

El pasar de el sistema educativo escolar a un sistema educativo universitario puede ser para muchos un paso significativo, el entorno se modifica, la forma de aprender de igual manera, cambia y se presenta diferente. Para poder entender qué técnicas de aprendizaje pueden resultar primero, hay que analizar el cambio

en la forma en la que el alumno está aprendiendo. Tal como se mencionó en el contenido teórico de esta investigación, el adulto ya no tiene las mismas circunstancias que un niño. La presión y motivación para aprender ya no viene a ser solo *la cuestión de aprender un nuevo conocimiento*, más bien los estudiantes en esta etapa vienen motivados a querer aprender sobre un tema que les apasiona y más adelante, quieren desarrollarse en un ámbito profesional

A diferencia de un ambiente escolar, donde las circunstancias están mediadas y controladas, en el ámbito universitario se presenta un ambiente más libre, lleno de novedades y formas de desempeñarse en nuevos campos, que pueden llegar a ser determinantes para el camino profesional que se tome. En la Universidad Rafael Landívar los Cursos de dibujo se conforman con los siguientes:

- Expresión Gráfica I
- Expresión Gráfica II
- Dibujo y Comunicación Visual
- Dibujo Publicitario y Promocional
- Dibujo Anatómico
- Desarrollo de Personajes
- Ilustración Avanzada

Estos Cursos toman el dibujo desde la construcción realista y claro oscuro hasta llegar a la generación de personajes y contenido propio para los Cursos de Desarrollo de Personajes e Ilustración Avanzada. Durante dichos Cursos se ha ido ejercitando la práctica del dibujo de la referencia, tanto en vivo como impresa o en fotografías digitales, pero es hasta Dibujo Anatómico que el estudiante puede tener una experiencia de primera mano con el dibujo de la vida. Al momento de hablar tanto con alumnos como docentes, se pudo observar que todos están de acuerdo con que es una experiencia sumamente enriquecedora; sin embargo poco practicada dentro de la academia. Este punto dentro del proceso de enseñanza se considera importante, ya que es donde el alumno empieza a entender los factores externos que afectan su composición e inicia a ejercitar a su mente, para poder entender la vida y no solo replicarla, sino transformarla para generar material nuevo.

Al hablar de dibujo en vivo y cómo desde que el estudiante comienza su formación académica, se tomó en cuenta que para el desempeño profesional, el abordaje de la disciplina del dibujo, empezando por la construcción realista hasta la aplicación de técnica y posteriormente la creación de material, es una forma de enseñar al alumno a asimilar la realidad, para después generar elementos gráficos nuevos. Este tipo de enseñanza es bastante útil para la mente creativa para ir la formando paso a paso, sin

embargo es poco conocida por el poco enfoque artístico existente, se busca que de un solo generen material nuevo.

Al hablar con el Maestro Rubín Solórzano, él comentaba que el arte y la necesidad de expresión es un factor determinante para el desarrollo de la persona, sin embargo es poco explorada en un país como Guatemala.

Por este motivo, al momento de platicar con alumnos de primer año, se puede percibir mucha hambre de conocer, muchos sueños y muchas metas puestas a niveles altos. En este punto de la carrera, los estudiantes van con el impulso de alcanzar a personas que admiran, por lo que buscan por todos los medios el poder aprender todo lo que puedan.

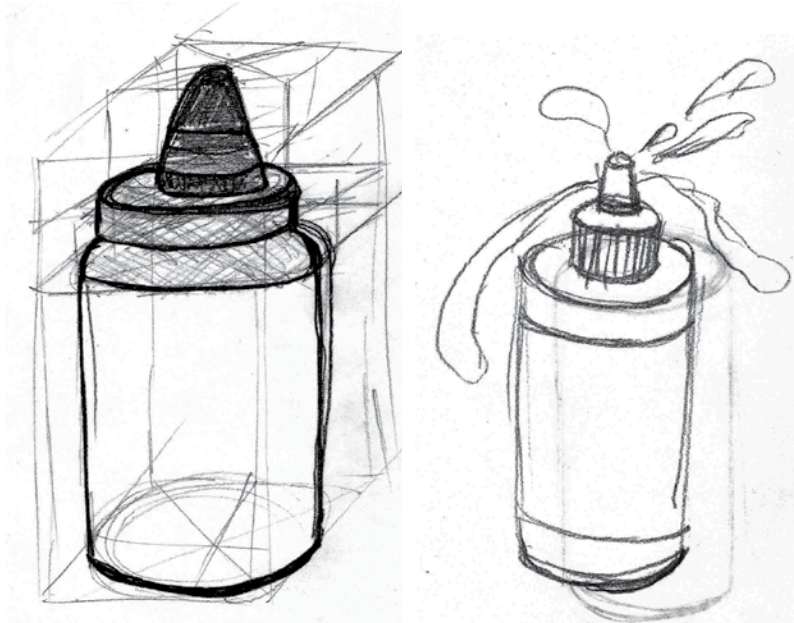
Tal como mencionó Solórzano, aunque la inquietud por aprender viene a presentarse, tanto en hombres como en mujeres, el nivel de perfeccionismo y diligencia en cuanto al proceso de aprendizaje suele ser más marcado en las mujeres, por lo que se considera que es un factor para poder medir la exigencia que tienen los alumnos para poder presentar sus proyectos, en el caso de la carrera de Diseño Gráfico que cuenta con una población estudiantil principalmente femenina. Al ir platicando con los estudiantes, no solo de primer año, este factor fue bastante notorio. La constante frustración de no poder alcanzar un nivel deseado, respecto al nivel de exigencia que presente el Curso, con facilidad es repetitivo en

todos los años. Este factor de comparación del trabajo propio con los estándares junto con el nivel de perfección esperado tiende a causar frustración en los alumnos. Entre los comentarios más frecuentes se pudieron notar los "es que no sé como hacerlo" "no logro pensar tan rápido", mostrando como los alumnos aún se enfrentan a muchos obstáculos durante su proceso de formación, sin embargo hubo uno que fue el problema principal que se notó en todos los alumnos, desde los que están empezando la carrera, como los que ya la van concluyendo; no saben iniciar la creación de una pieza gráfica.

Solórzano mencionó que en un proceso personal, al ver un canvas en blanco lo primero que hace es tratar de plasmar una idea general. Pocas líneas, volumen básicos, guías, etc. todos estos elementos son lo primero que, como artista, el maestro menciona que están presentes durante su primer acercamiento al producto final que busca ser la ilustración u obra que está siendo trabajada.

7.1.2. Teoría puesta en práctica

Ahora bien, al pasar con los alumnos, se realizaron pruebas con cada grupo, manejando niveles de dificultad acorde a la etapa de la formación en la que se encuentran. El objetivo final era el mismo para todos, un boceto rápido que demostrara cómo es que inician una ilustración. Tomando en cuenta que se



Bocetos generados por Melanie Lopez, primer año de Diseño Gráfico y Juan Fernando Hernández, segundo año de Diseño Gráfico. Dibujo con referencia en vivo. En el segundo se solicitó agregar agua en la composición elevar la dificultad del reto y obligarlos a plasmar movimiento, lo cual generó problema a los alumnos. Pocos agregaron el agua y no la tomaban en cuenta para la composición general. Fuente: Fotografía propia (2017).



Bocetos generados por Christian Macario, tercer año de Diseño Gráfico.

Personaje basado en un objeto real. Objeto: Chinchín típico. Fuente: Fotografía propia (2017).

consideró el mismo tiempo para todos, el resultado mostró que los alumnos no logran iniciar una pieza con facilidad y tienden a sentir la experiencia como estresante y tediosa, cuando debería ser algo a lo que están acostumbrados por ser lo que se realiza con regularidad en proyectos de clase.

Los primeros trazos fueron realizados con miedo y levantaban los ojos constantemente, buscando entender la referencia hasta en el más mínimo detalle. Sin embargo, eran pocos los que trabajaban en una composición general sólida. Al finalizar con el laboratorio, las caras de alivio y aturdimiento se manifestaron en los estudiantes, mostrando que no fue una actividad placentera.

7.1.3. *Comprensión de la teoría*

Tal como se mencionó en el contenido teórico, es necesario contar con conocimiento previo para poder dibujar un objeto, y mucho más si se busca modificar o deformar este objeto. Al cuestionar a los alumnos sobre qué fue lo primero que pensaron al ser sometidos al laboratorio, como información para poder iniciar su proceso de dibujo, la respuesta fue: la construcción.

Los alumnos de primer año mostraron una expresión cansada y mencionaron, que el encajado venía a ser lo primero que se

les venía a la mente al momento de dibujar. En los siguientes niveles, la respuesta va variando, ya que comienzan a mencionar líneas guías, líneas de acción y elementos similares, pero se pudo comprender que en la mente del estudiante, en general, sí está presente, la construcción, como el primer paso de la composición; sin embargo, no se está logrando el objetivo, por el *factor miedo* que muchos estudiantes no logran superar por inseguridad. Esto es un problema que se puede notar, principalmente en el momento que los estudiantes entran a los proyectos del desarrollo de personajes, ya que los cuerpos que crean presentan rigidez o proporciones poco estéticas.

Al hablar con el Licenciado Sergio Durini, se comentó que hay muchos esfuerzos para involucrar a los estudiantes en la disciplina del dibujo, tomando desde el ámbito realista hasta la creación de nuevo contenido, para que vayan perdiendo el miedo al salto inicial que es empezar una nueva composición. Por ejemplo: se facilitan ejercicios para casa, tales como un proyecto sketchbook que solamente busca que tengan más práctica del dibujo, al igual que proyectos que puedan explotar la habilidad del estudiante al máximo, sin embargo es poco lo que se logra abarcar, porque se necesita mantener un nivel que sea justo y alcanzable para todos los estudiantes. Este tipo de actividades motivan a que el estudiante dibuje y ponga en práctica los conocimientos dados en clase. Si bien se promueven, según Durini, los esfuerzos llegan



Bocetos generados por Rolando Luther, cuarto año de Diseño Gráfico. Personaje basado en un objeto real. Objeto: Cascabeles navideños. Los alumnos de este año mostraron un poco más de facilidad para crear, pero se apegan mucho a lo que ven, no salen de lo que el objeto dicta. Este alumno generó un personaje interesante e innovador. Fuente: Fotografía propia (2017).

solo a aquellos que tienen la motivación en ese momento. Todos los demás se quedan con lo que la universidad logra darles y se frustran cuando no logran alcanzar las metas puestas para pasar.

Al observar el trabajo de los estudiantes junto con sus opiniones, se puede observar que las metas que se ponen son altas, y en su mayoría están dispuestos a buscar nuevas formas de aprender, sin embargo el factor que está faltando es *la constante práctica* y el poder colocar un reto frente a los estudiantes, para que lo completen.

Poder entender la teoría es el primer paso del proceso, tener un banco de conocimiento para recurrir al momento de dibujar, sin embargo el área de aplicación está débil.

En los alumnos, principalmente los mayores, se pudo observar mejor exploración de lo que sabían, sin embargo aún parecía que la presión de generar algo en el papel los abrumaba. Como parte de la experiencia del estudiante, los alumnos comentaron que les costaba visualizar movimientos, porque siempre se mantenían en la experiencia de dibujo con referencia estática. Solórzano comenta que para poder tener un proceso de aprendizaje más completo en el área artística, sí se combina la experiencia del *live drawing* junto con las referencias.

La experiencia de tener qué entender un objeto no solo desde el punto de vista bidimensional, sino tomar en cuenta su peso, su posición en el espacio, su proporción, es clave para que el alumno pueda entender el concepto de plasmar lo que ve. Si bien es un proceso pesado dentro del aprendizaje, es sin embargo, el más enriquecedor para el estudiante.

Dentro de los bocetos que los estudiantes realizaron, se pudo notar que es hasta su tercer año de estudio, que empiezan a salir un poco de lo estático y tratan de generar movimiento en lo que dibujan, sin embargo aún muestran señales de miedo en sus

trazos a nivel general. Es en esta etapa que el estudiante se ve forzado a imaginar la forma en la que un cuerpo funciona y cómo las acciones pueden afectarlo.

7.1.4. *Construyendo material propio*

En este punto se cuestionó en qué momento es que el estudiante puede llegar a considerar suficiente su conocimiento para atreverse a probar cosas nuevas. Durini mencionó que al inicio del proceso de aprendizaje es donde cuesta poder acostumbrarse a los procesos y técnicas de dibujo, sin embargo más adelante, estos mismos se van quedando en el conocimiento que los estudiantes manejan y se vuelven parte del proceso normal para hacer un dibujo. Tomando en cuenta este primer golpe con la disciplina, se pudo determinar que también se genera un impacto cuando los alumnos pasan de copiar objetos al proceso de generar sus propios cuerpos y formas en lo que dibujan. Es en este punto que llegan a conocer factores como líneas guías y líneas de acción, lo cual viene a chocar con la técnica del encajado que habían manejado hasta este momento. Entonces es cuando el alumno se enfrenta a la cuestión de decidir qué técnica le puede servir mejor. Se notó que ninguno consideró combinar técnicas.

Esto mostró que el estudiante considera cada técnica como procesos aislados y que es necesario escoger uno para poder trabajarlos en la ilustración. Otro factor que incide en que aquellos alumnos que se exponen a sí mismos a más material gráfico, son aquellos que logran alcanzar mejores resultados en sus bocetos rápidos. Casos de alumnos que ven caricaturas, anime, cómics o incluso deportes, demostraron que tenían más facilidad para imaginar poses y formas en las que los cuerpos deberían funcionar.



Bocetos generados por María Fernanda Orozco.
Cuerpo construido con encajado y línea de acción.
Fuente: Fotografía propia (2017).

Aún así, aunque se tenga mucha referencia en la memoria durante los primeros intentos de dibujar, se da ese choque en el que el estudiante no está observando lo que quiere dibujar sino que lo dibuja basado en su memoria. Para poder eliminar esta tendencia se emplean distintos métodos para poder acostumbrar al ojo a entender lo que está viendo.

Una de las técnicas más mencionadas tanto por alumnos como expertos fue el encajado que previamente había sido mencionado pero otra muy popular entre los alumnos, especialmente los mayores fue la línea de acción.

Ahora bien, se pudo notar que el encajado se emplea con frecuencia por los alumnos, entonces al ya tener la estructura base se presenta el siguiente paso, para lograr que un dibujo tenga la naturalidad necesaria, para darle fluidez a la composición. Este tipo de proceso viene a ser con un nivel más alto de dificultad y es donde la línea de acción viene a dar su aporte a las formas de los dibujos. Sin embargo, aisladas cada una de las técnicas se queda corta en lo que la otra cubre totalmente. En este punto es necesario poder combinar la referencia con el dibujo en vivo, para que el alumno vea cómo es que funciona el movimiento.

Al comentar con los alumnos, la experiencia con modelos en vivo y movimiento, es nula, por lo que no logran imaginar el movimiento y la percepción del ritmo de la figura se pierde. Para

el ojo humano, los movimientos humanos son tan comunes que no logra definir detalles de los mismos a menos que los analice con detenimiento. Para esto mismo, existen técnicas como las líneas guías y líneas de acción que funcionan como puntos pivote del dibujo, en los cuales el artista se apoya para poder generar y dirigir el movimiento. Principalmente en el área de dibujo de personajes, se considera que poder tener un acercamiento al análisis del movimiento humano es de vital importancia para el estudiante, ya que es necesario comprender la realidad para poder abstraerla. Tomando en cuenta que al salir al mundo, muchos estudiantes comentaron que sueñan con poder ser parte de proyectos de grandes empresas como lo son Disney o Dreamworks, la importancia de poder crear un personaje fluido y natural debería ser una prioridad dentro de los Cursos de dibujo. Aquí es donde la academia debe ver un área de oportunidad que se está dejando abierta para explotarse y generar ejercicios en los alumnos que los motiven a pensar detenidamente para dibujar.

Al ver los trabajos de los alumnos se pudo observar que se quedan con una técnica para poder construir y no se salen de ese esquema. Dentro del área de dibujo es necesario fomentar la exploración, enseñar a seguir instintos y encontrar maneras de combinar conocimientos previos para poder generar una composición interesante. Tal como mencionó Solórzano, es expresión, una forma de expresión que visualmente debe tomar

forma coherente para lo que se busca expresar. Tal como se muestra en la fotografía, poder transmitir un mensaje a través de las formas, especialmente en un personaje es una de las áreas que se necesitan trabajar en los estudiantes, para que el dibujo no sea solamente el poder copiar un elemento que ven, sino que puedan lograr generar material de calidad.

Para poder lograr este tipo de resultado, se tiene que tomar en cuenta que el proceso de enseñanza no es impositivo, tal como mencionó Solórzano, no se puede obligar a que el alumno aprenda. Es más bien un trabajo de equipo, en el cual el alumno se adapta a lo que puede aprender del maestro y el maestro va analizando las áreas donde el alumno puede ir creciendo; sin embargo, es necesario que el maestro pueda ir elevando el nivel de dificultad para lograr que el alumno vaya avanzando. Ya que el aprendizaje en los adultos tiende a ser autodirigido y autónomo, en el área artística es necesario poder mostrar distintas técnicas, funcionando de manera interdisciplinaria que puedan brindarle al estudiante las herramientas necesarias para ese proceso al plasmar ideas, teniendo varias alternativas para desenvolverse.

7.1.5. Problemática a solucionar

Tomando en cuenta, tanto la opinión de los expertos como los comentarios de los alumnos, se pudo observar que aunque los

principios teóricos están, falta mucho para que el alumno se sienta con la confianza necesaria para poder tomar un lápiz y lanzarse a realizar una ilustración, o aún más difícil, generar material que pueda en algún momento, pasar del rubro de la ilustración hacia la animación. Con factores como miedo o frustración son parte del



Bocetos generados por María Fernanda Orozco.
Personaje propio.
Fuente: Fotografía propia (2017).

proceso para poder entender una disciplina, por lo que se considera que no se pueden evitar, sin embargo pueden ser abordados para que el alumno logre superarlos. Otro factor observado es la poca iniciativa a la experimentación. Como el alumno realiza los trabajos que se hacen en clase y nada más, al ser expuesto a un reto de momento, pierde el control y no sabe qué emplear para poder encaminarse a una solución. A través de los laboratorios realizados se pudo observar que los alumnos de años avanzados en la carrera parecieran no lograr generar movimiento y fluidez. Si bien tienen las bases para aplicarlas, ya que conocen sobre construcción y líneas de acción, aún se muestran dudosos para lograr utilizar este conocimiento y generar un personaje que pudiera demostrar una emoción a través de su cuerpo exclusivamente.

Este tipo de dificultad en el proceso creativo llega a ser alarmante, porque quiere decir que aunque la teoría está presente, el alumno no logra tomarla y aplicarla en Cursos en los que se busca que se genere material aplicando lo que conoce.

Como al inicio se estableció, el ambiente de enseñanza universitario es totalmente distinto al escolar, tomando en cuenta la etapa de la vida en la que se encuentra la persona cuando llega a este punto de su formación profesional, sin embargo en un área como lo es la artística, es necesario que estos adultos puedan experimentar tal como lo haría un niño.

Se pudo analizar que en los alumnos, aunque los expertos quieran empapar al alumno con el conocimiento necesario para que triunfen, si este conocimiento no se enseña en los primeros años, es muy difícil que lo logren adoptar cuando ya van en años posteriores. Por consiguiente, cuando el alumno llega a la etapa en la que quiere comenzar a aprender sobre temas específicos como lo es la animación, se encuentra con dificultad para abordar los temas.

Al hablar con los alumnos se pudo percibir que hay deseo de aprender, por lo que es importante poder consolidar las bases que puedan servirles para integrarse al área específica que quieren estudiar. De igual manera, en los laboratorios y entrevistas, se pudo percibir que aunque las metas son altas, a nivel de técnica y presentación, en el área fundamental del dibujo, aún se puede reforzar en el área de construcción, principalmente en bocetaje rápido. También hay poco espacio para la experimentación, por lo que los alumnos se están conformando solo con lo que ven en clase, limitándose y negándose a probar diferentes caminos para lograr un resultado.

Basado en los dibujos recibidos de los estudiantes, se pudo notar que no son multidisciplinarios en cuanto al uso de sus conocimientos, ya que conocen las técnicas de construcción, sin embargo no las pueden ver como partes de un todo, sino que lo toman como elementos separados, limitando sus opciones de

crecimiento. Dentro de las áreas que los alumnos carecen están la solidez de los dibujos, asimismo la expresión de los mismos. Estos puntos son clave, si el dibujo va destinado para proyectos que se extienden más allá de la ilustración estática. Principalmente en este sentido, los alumnos presentan poca flexibilidad al momento de dibujar un boceto rápido lo cual no solo dificulta que plasmen ideas, sino que puede llegar a afectar procesos que siguen para generar ilustraciones finales, como lo sería la digitalización y la pintura digital. La base de todo el arte que se ve en el mercado, arte digital, viene a ser el dibujo a mano y si éste está débil, el resultado final también presentará puntos débiles bastante notorios.

Al ver que la industria de animación es uno de los intereses frecuentes, el rubro de dibujo debe poder alcanzar los niveles en que los personajes sean *posibilidades* para una animación. Al establecer esta meta, se busca que el nivel de dibujo y su forma de abordaje pueda generar material nuevo con las bases suficientemente sólidas como para generar productos de calidad al nivel de Disney respecto a la animación.

"Supongo que mi fórmula podría ser: sueña, diversifícate y nunca pierdas los detalles."

Walt Disney

7.2. Establecer el valor del dibujo dentro de la animación y los requisitos del proceso de generar un arte para animación.

7.2.1 El dibujo como parte de una animación

La animación es el arte de generar visualmente una vida, una aventura, un mundo. Dentro de este trabajo se toma en cuenta todo lo que involucra la vida, ya sean sentimientos, expresiones, los entornos, los personajes, entre otros; son elementos que el animador piensa y visualiza de una manera que pueda interpretar el papel que se le dará dentro de este nuevo mundo, sin embargo para poder lograr que ese mundo se forme es necesario plasmarlo, en otras palabras: dibujarlo.

Sea cual sea el estilo de animación que se está trabajando, para poder plasmar la idea es necesario poder dibujar todos los elementos y mostrar todo el detalle que se tiene en mente

que pueda generar una animación de calidad. Al conversar con el Licenciado Jorge Rossi, él comentó que el problema con los diseñadores es que no logran plasmar lo que piensan en un papel: *de la manera que lo logran ver en su cabeza*. Es en el punto inicial de cualquier proceso de animación, en la que el dibujo entra a jugar el papel principal, *ser lo que vende la animación y le da un cuerpo para habitar*.

Rossi mencionó que el dibujo en sí, el trabajo de cada persona, depende exclusivamente de esa persona, que el tiempo invertido en el trabajo no está dictado por nadie, entonces queda a total disposición de la persona el decidir cómo trabaja y hasta dónde quiere llegar con el trabajo. Al momento de realizar los laboratorios con estudiantes, muchos tienen la ilusión de llegar a trabajar en

grandes proyectos y compañías. Especialmente los alumnos de tercer año, que están en el Curso de Desarrollo de Personajes, muestran interés por poder generar sus propios proyectos y animaciones, sin embargo se encuentran con el problema de que no logran dibujarlos. Se mencionó con anterioridad que la motivación juega un papel vital en el proceso de aprendizaje de un alumno, en este sentido, el tener un alumno motivado debería ser aprovechado por la academia para contagiar a otros de ese entusiasmo. Ahora bien, se tiene la actitud y el entusiasmo para aprender, ¿qué sucede después?

7.2.2. La realidad de la exigencia

El Licenciado Rodrigo Tejada comentó su experiencia al ser uno de estos estudiantes con ganas de aprender a hacer animación e irse fuera del país. Tejada comenta que al graduarse, *ilustración era su fuerte* y en un punto determinado de su vida decidió lanzarse al campo de la animación en Canadá. Al cuestionar cuál fue la diferencia más grande que notó, fue la poca atención que se le da al dibujo en Guatemala, mientras que el mundo lanza al estudiante a un duro entrenamiento para entender cómo se puede plasmar una idea para animar. Conceptos como lo son el volumen, las fuerzas direccionales, la gravedad, entre muchos otros son vitales dentro del dibujo para animación, ya que se tienen que tomar en cuenta para la fluidez y la naturalidad de

la misma. Entonces, ¿qué sucede con todos los estudiantes que reciben una educación básica en el área de dibujo? Tal como menciona Tejada, se dan *un golpe frío contra la realidad* y se ven forzados a aprender por medio de proyectos que exigen ese nivel de dibujo muy alto. Tejada ha trabajado como catedrático del área de animación y el 20% del proyecto cae en poder dibujar la idea de la animación que se quiere realizar. Es en este momento que no solo se debe poder generar un dibujo estático que se vea bien, sino hay que generar una secuencia de acciones que sea clara y de la idea sin problema.

Al realizar el laboratorio con los alumnos se valoró el miedo en el trazo, tienen temor a mostrar un sentimiento o una expresión, porque no confían en sus habilidades de dibujo. Este tipo de obstáculos no solo frenan el potencial del estudiante en cuanto a generación de material, sino que les ocasiona más dificultad para poder plasmar ideas en procesos creativos como lo sería la animación.

Es en este punto que se debe aprovechar el entusiasmo de los estudiantes y comenzar un proceso para inculcar la cultura de dar "la milla extra". Mostrar cómo el dibujo puede llegar a ser decisivo en un proceso creativo, es necesario para que los alumnos comiencen a darle la importancia que se debe al boceto final.



Storyboard para corto animado El Bocado. Trabajado para el Curso de Animación con el Lic. Rodrigo Tejada.
Fuente: Fotografía propia (2017).

Al momento de presentar un proyecto, el alumno que rápidamente pone su corazón en el mismo, busca entregar el mejor resultado posible. Sea desde el boceto inicial, hasta los elementos finales, el dibujo tiene que lograr ser lo mejor posible para dar a entender la idea que se quiere animar. Tal como se muestra en el proceso de la animación, ilustrado en las distintas escenas del corto, si no hay un dibujo que tenga toda la intención de la animación, esta se pierde y la idea queda sin una base sólida para poder comenzar el proceso creativo. Parte de lo que se pudo observar que falta en los estudiantes es solidez en sus dibujos.



Ilustración de escena de corto animado El Bocado.
Animación con el Lic. Rodrigo Tejada.
Fuente: Fotografía propia (2017).

7.2.3 El nivel que pide en el mercado internacional

Rossi comenta que a lo largo de su trayectoria como docente de la universidad, ha visto cómo el estudiante ha ido perdiendo la motivación a dar más. Esa chispa que lo motiva a trabajar hasta que está agotado al máximo y es un factor que los pone en desventaja, para poder insertarse en el mercado del entretenimiento en estos días. De la misma manera, Durini mencionó cómo el estudiante al ser de una era totalmente tecnológica, cada vez se quieren más y mejores resultados en menor tiempo, por lo que es más difícil que puedan considerar dar esa *milla extra* en su trabajo. Sin embargo, el poder hablar con los estudiantes ha demostrado que la motivación está, lo que falta es poner una meta alta desde que se inician los Cursos.

Este nivel de exigencia es complejo de implementar, ya que se viene a introducir más trabajo en un espacio donde los estudiantes tienden a alegar por qué no se les enseña exactamente a dibujar, por lo que es necesario un incentivo. Al momento de salir graduado de la carrera de Diseño Gráfico, el estudiante se encuentra frente al mundo real, en el cual debe insertarse. Tejada recomendó que dibujar fuera la primera acción que el alumno debe tomar. Si bien aquí en Guatemala no se explota la disciplina, en el mundo sí, y para

llegar al nivel que pide el mundo es necesario reforzar el trabajo en el área.

"Disney tiene una política de empresa en la que no tiene segundas, no hay segundos chances, no hay segundas oportunidades, no hay un trabajo de segunda".

Jorge Rossi

Este tipo de política no existe en Guatemala, los estudiantes al ser cuestionados mencionan que siempre sienten que sus proyectos podrían mejorar, mostrando la inseguridad que sienten sobre su trabajo y los resultados que están entregando. Pero el detalle que se resaltó más durante el laboratorio, fue la percepción del conocimiento que manejan sobre dibujo. Los primeros años, primer y segundo año, comentaban que se sentían débiles en el área de dibujo. Contrario a tercer año, los que en esta parte de su proceso educativo están comenzando a empaparse de los primeros procesos para la creación de una animación, que es el personaje. Ellos se visualizan con niveles: *no experto, pero aceptable y abierto a la mejora*. Los últimos años, cuarto y quinto, vuelven al punto de baja percepción de su trabajo, ya que se han topado con la realidad de que no logran acercarse al estándar que requiere en la vida real y el mercado internacional.

Si bien el adulto busca lograr completar una meta, el estándar tan alto debe considerarse como un estímulo. Si el estudiante está quedándose por debajo del mismo es necesario exponerse más a un reto que pueda elevar el nivel del estudiante. Tejada mencionó que el choque que tuvo al llegar al extranjero con su nivel de dibujo fue abismal y sumamente fuerte. Este tipo de información es valiosa para la academia, ya que muestra que la posición de Guatemala como país tiene posibilidad de mejora en cuanto a su calidad de dibujo. Se considera que esto es importante resaltarlo para los jóvenes. Rossi lo mencionó en su experiencia, actualmente el estudiante quiere que una computadora le proporcione todo lo necesario para que el dibujo quede perfecto para ser utilizado y allí es donde está el detalle que no se está entendiendo a nivel nacional, en el área de dibujo. El dibujo es la extensión de la mente de la persona y cómo ésta quiere transmitir el mensaje a través de la animación, por lo que siempre debe tener el factor humano de alta calidad, para poder generar el impacto y la fluidez que se desea en un arte final.

7.2.4. Lo necesario para que se dé la animación

Poder visualizar una emoción y vincularla, se logra por medio de una representación gráfica agradable y confiable. El dibujo logra



Personaje generado por María Fernanda Orozco.
Fuente: Fotografía propia (2017).

este vínculo, si transmite la idea. Si el personaje logra que el público entienda la emoción, es un personaje funcional en la animación.

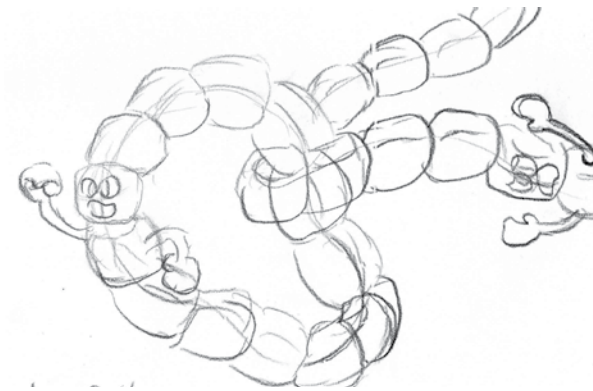
Ahora bien, al hablar de los estándares que debe tener un personaje, se pueden considerar funcional para animación, los dibujos que cuentan con la aplicación de los 12 principios de animación. Tal como se menciona en el contenido teórico de diseño, estos principios afectan al personaje en cuanto a forma y expresión, exaltando la flexibilidad del carácter del mismo y su dramatización de ciertas acciones y emociones. Los principios buscan hacer obvios los detalles que denotan la vida en el personaje. Por eso mismo un dibujo que va destinado para animación debe poder ser maleable y que en su forma gráfica, dé a entender un mensaje con claridad. No pueden existir mensajes ambiguos, ya que lo que se presenta en el personaje debe contar la historia de toda la animación.

Al hablar de que un dibujo para animación debe presentar un mensaje, se puede comprender que los artes para una animación deben cumplir con las funciones comunicativas y presentar un mundo estéticamente agradable para el público. El dibujo orientado para la animación debe cumplir no solo la función estética de verse bien, tiene que sentirse bien. Tanto en

su entorno como en su técnica, el dibujo debe tener la calidad de un producto que podría presentarse en televisión.

Cuando se mencionaron los principios de animación en el contenido teórico, la información puede llegar a ser abrumadora, porque abarcan muchos puntos importantes para que el dibujo pueda ser considerado apto para animar, sin embargo no es complejo de entender y aplicar.

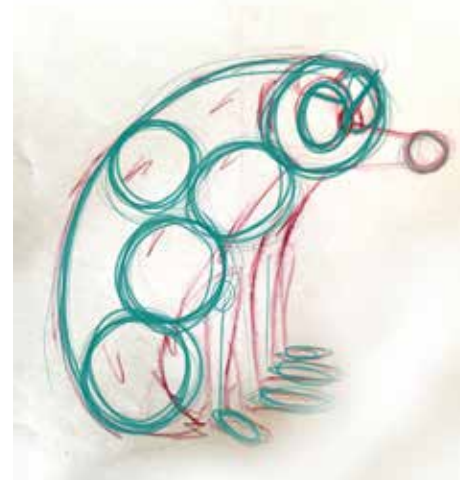
Primero que nada se comprendió que el nivel que se debe tener un dibujo para animación debe poder generar la sensación de vida desde el momento en que se boceta la primera idea. El nivel que maneja la academia de la URL para este tipo de material tiene mucha oportunidad de crecimiento, ya que en este momento aunque hay muchas mentes deseosas de aprender.



Bocetos generados por Emilio Gálvez, cuarto año de Diseño Gráfico. Personaje basado en un objeto real. Objeto: Pulsera. Fuente: Fotografía propia.

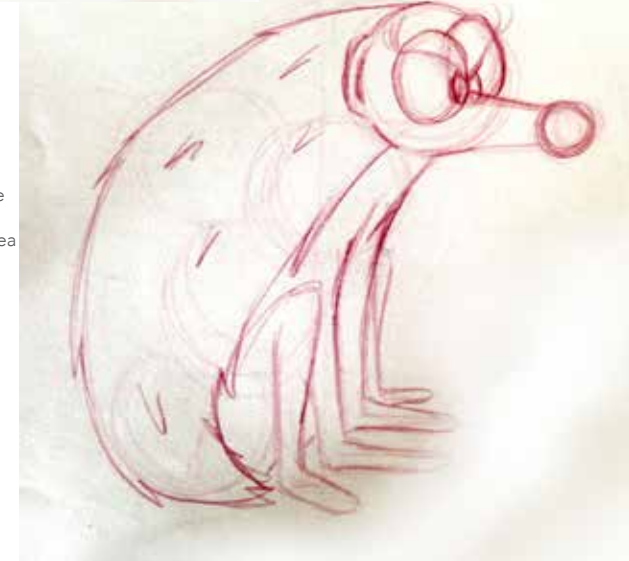
Es necesario tomar en cuenta que aunque los principios son básicos para cualquier dibujo animado, dentro de las características analizadas son vitales para poder darle vida a un dibujo. Basado en los dibujos de los estudiantes, se considera que la aplicación de estos principios al iniciar el proceso puede llegar a ser beneficioso para el estudiante. Parte de lo que se notó en las entrevistas es que de todos los estudiantes entrevistados, solamente uno de ellos pudo nombrar algunos de los principios de animación. Factor que se puede comprender en alumnos de primer año o segundo que no han entrado al área en la que se abstrae y plasma, sin embargo los mayores, principalmente 3ero. y 4to. año que están muy involucrados en lo que es personajes y producción de contenido audiovisual, no pudieron mencionar en absoluto algo sobre estos principios. Estos alumnos de los años superiores mostraron no conocer sobre los requerimientos básicos para un personaje para animación, dudan y se muestran tímidos en cuanto a cómo se ve y actúa el personaje. Es en este punto donde el proceso de generación de ilustraciones y artes para animación debe ser reforzado. Tal como se mencionó en el contenido teórico, los dibujos para una animación necesitan bases sólidas, para generar replicas de la vida lo suficientemente naturales como para que las personas lo comprendan y vinculen su naturaleza con la propia.

Como segundo paso, después de la base es poder entender lo que se quiere mostrar: realizar pruebas en las cuales los principios de animación aporten al dibujo.



Boceto Trabajado por Rodrigo Tejada Rubio. En el se puede ubicar fácilmente la construcción del personaje que se trabajó en la animación final. Por medio del dibujo, él logra transmitir la emoción del erizo.

Fuente: Fotografía brindada por Rodrigo Tejada Rubio.



Boceto Trabajado por Rodrigo Tejada Rubio. En esta imagen se puede apreciar que el dibujo tiene que transmitir la idea base de la animación sin tener mayor detalle.

Fuente: Fotografía brindada por Rodrigo Tejada Rubio.

Aplicar estos principios tiene que ser vital para poder iniciar un proceso de animación. Ya sea con un estiramiento, una posición o cuidar la apariencia del dibujo, estos principios tienen que participar activamente para poder generar algo que se vea natural. En el ejemplo que se muestra: las facciones se exageraron, hay detalles en el cabello que hace ver a la niña molesta y junto a la expresión muy marcada, es fácil comprender su molestia.

Desde el momento en que se hace el boceto inicial, ya se tienen que tomar en cuenta los principios de animación. Si bien el primer intento de proyectar y aplicar los principios, puede ser complicado, ya que se busca lograr muchas cosas en un mismo dibujo, es necesario tirarse al agua para poder probar las habilidades que se tienen y colocar nuevos límites. Al final, el dibujo es la herramienta que tiene la persona, para buscar que una idea vaya evolucionando, logrando sacar el sentimiento y la emoción más profunda y pura.

Siendo esta la herramienta, la academia debe lograr que el alumno la explote, la llegue a ver como ese camino a seguir, para lograr un producto mayor como lo sería una animación final. Si bien es complejo poder lograr captar la vida, pero dentro de la academia se debe poder fortalecer el ejercicio del dibujo, para

que poco a poco los estudiantes puedan perder el miedo que le tienen al espacio en blanco. Solo de esta manera, personas como *Tejada y Rossi se integraron a un mercado tan exigente como el de la animación y lograron adaptarse, elevando su estándar de dibujo para alcanzar los mínimos de la industria.*



Boceto Trabajado por Rodrigo Tejada Rubio. En esta imagen se puede apreciar que el dibujo tiene que transmitir la idea base de la animación sin tener mayor detalle.

Fuente: Fotografía brindada por Rodrigo Tejada Rubio.

8. Conclusiones

“Aprendí que lo difícil no es llegar a la cima, sino jamás dejar de subir”.

Walt Disney



Al tener contacto con expertos en el área, educadores, animadores y principalmente los estudiantes de diseño gráfico de la Universidad Rafael Landívar, se pudo observar y compartir experiencias sobre el abordaje del dibujo dentro de la academia landivariana, y cómo esta prepara al alumno para poder integrarse en el mercado de la Animación. En este mismo sentido, por medio de este proceso de observación y recabar información, se realizó una confrontación de lo que se investigó en el contenido teórico. Al momento de enseñar dibujo se pueden encontrar una infinidad de técnicas y herramientas para lograr que un estudiante logre captar la esencia del dibujo mismo. Tomando en consideración que el nivel de dibujo que tienen los estudiantes puede ser variado en cuanto a experiencia y habilidad, es necesario poder abarcar todos los puntos necesarios para que el aprendizaje sea completo.

Como paso inicial, es necesario poder ubicar al estudiante dentro de la nueva disciplina en la que está iniciándose, de manera que la primera forma de acercarse sería la construcción; sin embargo, se considera que inicialmente, los estudiantes deberían quitarse el miedo al canvas en blanco, por lo que la técnica de **Encajado** es un paso para iniciar el trabajo, pero aplicarlo en períodos cortos de tiempo.

Parte del problema que se pudo observar en los estudiantes es que existe mucha duda para dibujar y esta duda se mantiene presente desde que están en primer año, hasta que culminan sus estudios universitarios. Basado en el contenido teórico, la única manera de aprender a dibujar es dibujando constantemente, ya sea tomando referencias como bases para empezar a comprender construcciones básicas de la realidad o generar formas a partir de la imaginación del dibujante, lo importante es aumentar la carga de dibujos que se

hacen. No en el sentido de proyectos largos que abarquen tiempo y mucho espacio de la clase, sino *más trabajos cortos* que obliguen al estudiante a estar en constante estado de práctica. Parte de practicar encajado rápido es obligar al cerebro a que simplifique las formas, y que plasmarlas no lleve más que el tiempo necesario, de esta manera se podría ayudar a que los jóvenes pierdan el miedo al papel en blanco y se obliguen a sí mismos a establecer los puntos más generales para luego pasar a los específicos.

Como segundo paso, se considera que la segunda técnica que debe trabajarse es *la línea de acción*. Esta técnica se les enseña hasta que entran al Curso de Desarrollo de Personajes en su tercer año de carrera debido a que es hasta este punto que inician a generar material propio, sin embargo los beneficios que esta tiene, tales como visualización de fuerzas direccionales y poder determinar una guía para el cuerpo, pueden agilizar el proceso de aprendizaje sobre el movimiento y estructura del cuerpo. Se concluye que las posiciones estáticas y la poca capacidad para mover cualquier cuerpo u objeto dentro papel, puede ser abordado desde los primeros años, al enseñárseles el uso de líneas de acción dentro de sus composiciones.

El encajado y la línea de acción pueden llegar a establecer una buena base, ya que abarcan desde movimiento, hasta la estructura de las formas. Estas dos técnicas preparan al estudiante para poder

afrontar el reto de *la última técnica* que debería reforzarse, *el dibujo con modelo vivo o live drawing*.

Si bien se busca que el estudiante gradualmente vaya aprendiendo sobre dibujo, conocer de las técnicas de encajado y línea de acción aportan los conocimientos principales para poder entender las bases de las formas; sin embargo el dibujo con modelo en vivo viene a despertar al alumno y a sacarlo de su zona de confort bidimensional. El dibujo con modelo en vivo es una práctica que enriquece al estudiante en cuanto a su visión del cuerpo y los elementos que lo afectan. Se considera que el dibujo en vivo puede llegar a fortalecer no solo la soltura del trazo, sino también la habilidad de entender y armar un cuerpo mentalmente. Gran parte del obstáculo que los estudiantes presentan es no saber cómo empezar a representar un cuerpo, porque no saben cómo entrarle a la composición, por este motivo obligarlos a ver y comprender una forma para plasmarla facilita a que el cerebro agilice el proceso y poco a poco vaya adoptando formas, para poder simplificar movimientos y poses para plasmarlas sin mayor dificultad.



Al tener contacto con dos personas que se han visto involucradas en procesos de proyectos de animación se pudo analizar cómo es que el estudiante guatemalteco está ubicado frente al mercado internacional. A través de este acercamiento, junto con la experiencia de trabajar con los estudiantes, se determinó que el dibujo debe tener un nivel más alto en cuanto a las prioridades para el aprendizaje del estudiante, ya que dentro del área aún hay mucha oportunidad de experimentar con el estudiante que viene con la motivación de aprender.

Al momento de entablar contacto con los estudiantes, se pudo observar el deseo de alcanzar altos estándares está presente, sin embargo no se ejercita lo suficiente como para poder motivar a los estudiantes a que consideren sus dibujos como herramientas para poder realizar una animación.

Como primer paso se debe abordar la disciplina del dibujo como una herramienta, y desde que se inicia su enseñanza, establecer que es un medio de expresión, el cual el estudiante debe poder manejar para plasmar ideas en un formato que otros puedan ver y comprender para dar inicio a un proceso. Así como un aparato eléctrico trae un manual de instrucciones, el dibujo viene a ser la instrucción que da el

diseñador para que se plasme lo que el ha concebido como idea. Si no hay fluidez, no hay naturalidad en el dibujo, el resultado final será totalmente diferente a lo que se imaginó en un comienzo.

Como segundo punto, tomando en cuenta la información recabada en el contenido teórico, el dibujo que funcione para animación debe contar con la presencia de los principios básicos de la animación. Por esto mismo se concluye que si el resultado final necesita tener estas características, la academia puede abarcar este tema desde el inicio de la formación del estudiante. Si bien, cuando se dibuja realismo no se puede exagerar o comprimir y estirar un objeto, pero se puede comenzar a entender el concepto del dibujo sólido, o el atractivo del dibujo. Todos estos conceptos vienen a ser de ayuda para que el resultado final tenga el suficiente peso visual como para poder funcionar en movimiento.

Tomando en cuenta la manera en la que un adulto aprende, no es recomendable dar información importante al final del proceso, ya que el adulto tiene una forma de hacer las cosas y le resulta sumamente difícil cambiar ese proceso. Tal como se vio en los estudiantes de los últimos años, implementar principios básicos como serían el stretch and squash o el dibujo sólido son enseñanzas que deben inculcarse desde que el estudiante está aprendiendo a generar material propio, para que el dibujo que genere pueda ser

considerado apto y suficientemente legible para poder pasarlo a un proyecto de animación.

Si bien, el boceto final puede ser tal como se mencionó un boceto, la importancia del dibujo que debe reforzarse en los Cursos de dibujo de la academia es el hecho de poder plasmar una idea de manera clara que transmita y vincule un sentimiento. Dentro de los trabajos de los alumnos se pudo percibir falta de sentimiento, dibujan por dibujar, pero no logran transmitir ideas de manera rápida, por lo que se considera que es en este punto donde hay que intervenir de manera que se pueda generar dibujo apto para animación, el cual cuente con la capacidad de expresar emociones básicas como alegría, tristeza y enojo; además pueda generar movimientos que se vean naturales y lo más fluido posible dentro de un arco de acción, para que sea una herramienta útil que permita el estudiante lograr generar un producto final que pueda entrar en estándares mundiales.



Estudio de expresiones de Guardianes de la Naturaleza, CONAP.
Se puede ver como la expresión refleja la emoción de enojo claramente.
Fuente: Fotografía propia.

9. Recomendaciones

"No me gusta repetir el éxito: me gusta probar cosas nuevas para tener éxito".

Walt Disney

Se requiere exponer al alumno a retos rápidos que permitan que piense en construcciones en períodos cortos de tiempos. Desde el momento que inicia su formación en la disciplina del dibujo, se recomienda que el alumno entrene a su mente para ver y comprender la vida, tanto en cuerpos como en objetos y pueda plasmarlo directamente en un formato en blanco. Parte del ejercicio de un reto corto, puede facilitar en el alumno la visualización de una idea de manera concreta y que pueda iniciar una composición estilo "sketch" o nivel boceto sin problema. Este tipo de prácticas deberían tenerse en todos los años de la carrera, para que constantemente el estudiante pueda poner a prueba sus conocimientos y vea su progreso.

Dentro del ambiente de las clases, es necesario tener este tipo de ejercicios, ya que no solamente aportan a nivel de técnica en el área de dibujo, dado que obligan al estudiante a construir y poner

en práctica lo visto en clase, sino que preparan al estudiante para el nivel de exigencia y velocidad que pide la industria a nivel profesional. Las competencias necesarias para poder ser un elemento funcional dentro de proyectos en el área de animación deben abarcar desde la calidad, hasta la habilidad de trabajar bajo presión para ser competente dentro de una empresa.

Se recomienda para la academia, el contar con un banco de material extracurricular en las oficinas de la Facultad a la cual los alumnos puedan recurrir en caso de querer ampliar su conocimiento sobre un tema de dibujo. Con el objetivo principalmente de tener seguridad en la información obtenida por los alumnos de los primeros años, de manera que al tener y brindar dicha información, la academia puede homogeneizar los conocimientos de los estudiantes y generar más confianza en la información recibida.

En cuanto al valor de dibujo, se recomienda el introducir la teoría de los principios de la animación desde los primeros Cursos de dibujo. Aplicarlos en objetos en estilo realista sería confuso, por lo que se busca inculcar los principios que pueden servirle al estudiante. Introducir conceptos desde el inicio de la formación puede llegar a afianzar el conocimiento desde los primeros pasos, por lo que cuando tengan que exagerar estos principios, no será un proceso complejo para el estudiante.

Es importante darle las herramientas al estudiante para que los resultados sean de alta calidad, por lo que se sugiere brindar información sobre los principios, en segundo año de la carrera primordialmente donde comienzan a formular composiciones en las que ellos generan movimiento y fluidez.

Como última recomendación, para una formación más completa académicamente, se sugiere exponer al alumno a dibujo con modelo en vivo con más frecuencia. Si bien se puede ir subiendo el nivel de dificultad conforme van avanzando en su formación profesional, es necesario que puedan comprender cómo funciona la realidad antes de lanzarlos a que creen personajes propios. Solo con el conocimiento base de la realidad es que lograrán generar material que tenga la fluidez y naturalidad que se necesita para

que un dibujo pueda ser animado. Otra ventaja de la práctica del dibujo en vivo es que agudiza el ojo del estudiante, ya que se ve forzado a entender formas básicas y movimientos de las mismas.

La industria gráfica cada día tiene estándares más altos, que exigen que los profesionales del diseño logren resultados de alta calidad rápidamente, por lo que se considera que la academia debe exponer a los estudiantes a todos los posibles retos que enfrentarán al insertarse en el mundo profesional. Solamente con la exposición a este tipo de situaciones, se podrá considerar que la formación del estudiante abarca los puntos necesarios para tenerlo listo para cualquier problema que tenga que resolver.

10. Referencias

- Agencia Ejecutiva en el ámbito Educativo, Audiovisual y Cultural (EACEA) (2009). Educación Artística y Cultural en el contexto escolar en Europa. España.
- Blair, P. (1994). *Cartoon Animation (Animación de Caricaturas)* California: Foster, Walter Publishing, Inc.
- Blaise, A. (2017, marzo 17) My 7 steps to great Character Design. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=dvbfcmXpepw>
- Blair, A. (2017, marzo 22) Seven Steps to Great Character Design. Cartoon Brew Connect. Extraído el 8 de junio de 2017 de <http://www.cartoonbrew.com/sponsored-by-aaron-blaise/aaron-blaise-reveals-seven-steps-great-character-design-149504.html>
- Cámara, S. (2006). *El dibujo animado*. 2da edición. Barcelona.
- Edwards, B. (1979). *Aprender a Dibujar, Un método Garantizado*. (Trad.H.Blume). Madrid, España: LAVEL.
- Faigin, G. (1990). *The Artist's complete guide to facial expression. (La guía completa del artista para expresiones faciales)* Nueva York: Watson-Guptill Publications.
- Figel', J. (2009). Educación Artística y Cultural en el contexto escolar en Europa. España
- Franco, P. (2008). *El aprendizaje de las personas adultas: Teorías del Aprendizaje*. Tesis inédita. Universidad de Alcalá, Madrid.
- Hart, C. (2000) *Libro completo de dibujo para cómics*. Navarra, Ediciones Martínez Roca.
- Knowles, M. (1970). *The Adult Learner: A Neglected Species. (El Aprendiz Adulto: una Especie Olvidada)* Houston: Gulf Publishing Company.
- Mattesi, M. (2004) *Force. The Key to Capturing Life through Drawing*. (Fuerza: La Clave para Captar la vida a través de un Dibujo) Nueva York: iUniverse Star.
- Mitchell, M. (2016, abril 13). *The importance of Life Drawing in Art*. [mensaje en un blog]. Recuperado de: <http://www.markmitchellpaintings.com/blog/the-importance-of-life-drawing-in-art/>
- Moreno, P. (1998). *El Aprendizaje en los Adultos*. Extraído el 22 de febrero del 2017 de http://biblio.colmex.mx/Curso_formacion_formadores/adultlearn.pdf
- Shalk, A. (2005). *Modelo de Enseñanza- Aprendizaje para adultos en la Era del Conocimiento. Diseño y Estructura del Modelo*. Tesis inédita. Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima.

- Taggart, et. al. (2004). *Curriculum and Progression in the Arts: An International Study* (Curriculum y Progreso en las Artes, un Estudio Internacional). Tesis Inédita. University of Glamorgan. Wales.
- The Art of Drawing the Human Body. (Trad.E. L. Fankbonner). (2004). Toronto, Canada: Sterling Publishing Co. Inc.
- Thomas, F. & Jonhston, O. (1981). *The Illusion of Life, Disney Animation. (La Ilusión de la Vida, Animación de Disney)* Nueva York: Abbeville Press
- Thorndike, E. (1898). *Animal Intelligence*. United States of America: Library of Alexandria.
- Watson. C. (2003). *Drawing for the Absolute and Utter Beginner. (Dibujo para el completamente Principiante)* Nueva York: Watson-Guption Publications.

10.1. Referencias lista de imágenes

Bodegón. Fundamentos del Dibujo Artístico. Martín (2002).....	22
Paisaje. Fundamentos del Dibujo Artístico. Martín (2002).....	22
Primeros dibujos. Ilustración Propia (2008)	23

Encajado aplicado a un personaje Force. The key of capturing life through drawing. Mattesi (2004)	24
Técnica de encajado. (1) http://bit.ly/2ntwDHw	25
Técnica de encajado. (2) http://bit.ly/2ntwDHw	25
Retícula Distorsionada https://mimoriarty.wordpress.com/2011/04/11/imagenes-recursivas-efectos-droste-y-escher/	26
Técnica de Retícula para Dibujo Realista http://lamorghana.deviantart.com/art/How-to-draw-forest-in-perspective-343346135?q=gallery:lamorghana&qo=0w	27
Líneas guía para movimiento Force. The key of capturing life through drawing. Mattesi (2004)	27
Contornos y Volúmenes del cuerpo https://ourladyofinkanderasers.com/2012/03/11/drawing-with-master-draftsman-part-one/	28

Espacios Negativos		Proporciones en Personajes	
http://drawing.washsam.com/2015/02/	29	Cartoon Animation. Blair, P. (1994).....	31
Primer dibujo digital		Estudio de Expresiones	
Ilustración Propia (2017)	30	http://the-orator.tumblr.com/post/72351679946/expression-study-i-used-to-draw-pages-and-pages	43
Comparación de dibujos propios.		Estudio de Expresiones con un Saco de Harina	
Ilustración Propia (2016)	31	http://art4animation.blogspot.com.es/2010/11/traditional-animation.html	43
Dibujo realizado en photoshop.		Estudio de Expresiones usando stretch y squash	
Ilustración Propia (2017)	32	http://helpfulharrie.tumblr.com/tagged/faces	44
Proporción humana medida con el modelo griego		Exageración Gestual	
http://marmotfishstudio.wdfiles.com/local--files/comic:clase2/08.jpg	34	http://helpfulharrie.tumblr.com/tagged/faces http://lomonte.tumblr.com/post/111033049963/if-you-do-more-tutorials-maybe-poses	47
Ejemplos de Línea de Acción		Aaron Blaise	
https://art103robotkinson.wordpress.com/	35	https://www.youtube.com/watch?v=dvbfcmXpepw	47
Gestos con manos.			
Ilustración Propia (2008)	36		
Ejemplificación de los tres puntos clave del posicionamiento del cuerpo			
Sterling Publishing Co. Inc. (2004).....	37		
Proyecto Robin Hood. Personaje Sindy			
https://www.artstation.com/artwork/kGvBy	39		

Bocetos de viaje a Alaska
<http://www.cartoonbrew.com/sponsored-by-aaron-blaise/aaron-blaise-reveals-seven-steps-great-character-design-149504.html>.....49

Aaron Blaise dibujando con modelo en vivo
<http://www.cartoonbrew.com/sponsored-by-aaron-blaise/aaron-blaise-reveals-seven-steps-great-character-design-149504.html>..... 50

Bocetos de Rajah para película "Aladdin"
<http://www.cartoonbrew.com/sponsored-by-aaron-blaise/aaron-blaise-reveals-seven-steps-great-character-design-149504.html>..... 51

Proyección con perspectiva
 Boceto de Rubín Solorzano 63

Construcción y animación final Hunter 11 Films
 Imágenes proporcionadas por Rodrigo Tejada Rubio73

Boceto de cuerpo completo
 Ilustración Propia (2017)122

Personaje propio.
 Ilustración Propia (2017) 124

Storyboard de corto Animado "El Bocado"
 Ilustración Propia (2016) 128

Escena de corto "El bocado"
 Ilustración Propia (2016) 128

Personaje propio
 Ilustración Propia (2017) 130

Construcción Personaje Erizo
 Imágenes proporcionadas por Rodrigo Tejada Rubio 132

Boceto final Personaje Erizo
 Imágenes proporcionadas por Rodrigo Tejada Rubio132

Animación final Personaje Erizo
 Imágenes proporcionadas por Rodrigo Tejada Rubio133

Estudio de Expresión, personaje CONAP.
 Ilustración Propia (2016) 137

Todas las ilustraciones de la diagramación del documento son de la autoría de María Fernanda Orozco Díaz

11. Anexos

Anexo A. **Entrevista a Rubín Solórzano**

1. ¿Podría dar una pequeña introducción sobre su experiencia?
2. ¿Cómo ha sido su experiencia en cuanto a la enseñanza de Arte?
3. ¿Podría darnos una breve explicación de cómo es que usted aborda una nueva obra, cómo empieza a construir sobre un canvas en blanco?
4. De las técnicas conocidas para empezar a construir encajado, retículas, líneas guías. ¿Ha utilizado alguna o tiene preferencia por alguna de estas técnicas?
5. ¿Quiénes considera usted que en el ámbito universitario se acercan más a aprender arte?
6. ¿Considera que es un factor importante en la enseñanza, el nivel de tolerancia al fracaso?
7. ¿Qué es lo que considera más difícil para entrar en el proceso de enseñanza del Arte?
8. ¿Qué punto considera primordial para la enseñanza del dibujo para que un estudiante comprenda la idea?
9. Si más que todo en el área artística, que existen los estilos y un artista varía demasiado de otro, entonces ¿Considera usted que este factor de confianza, puede ayudar a contribuir al estudiante de manera que pueda desarrollar su propio estilo?
10. ¿Qué considera usted que es más útil para el estudiante para el proceso de enseñanza, el abocarse a una referencia o enfrentarse a la vida y plasmarla?

11. ¿Cómo consideró usted plasmar *vida en movimiento*? ¿cómo fue ese choque de trasladar la vida a un canvas?
12. ¿Considera que tomar en cuenta los elementos que afectan un cuerpo en vida, puede aportar al proceso de aprendizaje?
13. ¿Considera posible que alguien pueda aprender a dibujar sin tener el talento innato para la disciplina?
14. Para cerrar la entrevista ¿en qué momento de sus experiencia Ud. consideró o determinó que había entendido como dibujar?

Anexo B. **Entrevista a Sergio Durini**

1. Como coordinador del Área de Dibujo de la URL, ¿qué considera que son los puntos clave en la enseñanza del dibujo para un nivel profesional?
2. Para el estudiante que viene sin conocimiento de dibujo, ¿cuál cree que sea la mejor manera de abordar el dibujo, el primer tema que debería darse?
3. En relación con tiempo y cantidad de proyectos, ¿considera que son suficientes para estimular al estudiante a que aprenda más o considera que se está quedando corto el tiempo que se está manejando dibujo?
4. De todos los años de la carrera, ¿cuál es el que considera que tiene mayor dificultad en el área de dibujo para los estudiantes y por qué?
5. En parte el aprendizaje adulto es que la persona pueda ver el progreso comparado con el de otras personas, ¿cómo nota esto en los alumnos al inicio de su formación?
6. ¿Qué factor considera ud. que puede determinar la mejora de un estudiante a través de los años?
7. ¿Ha notado que los estudiantes practiquen o hagan uso de materiales extracurriculares, mejoren significativamente en cuanto a su técnica de dibujo?
8. ¿Cómo podría plantear una mejora en los Cursos de la Universidad Landívar, para motivar y subir un poco el estándar en cuanto al nivel de dibujo que tiene los egresados de Landívar?

Anexo C. **Entrevista a Rodrigo Tejada**

1. ¿Podría comentar un poco de su experiencia al egresar de la URL como licenciado en Diseñador Gráfico y estudiar Animación?
2. ¿Cómo fue la selección que hizo para determinar estudiar Animación en Canadá?
3. Ya se había decidido a un año de animación, ¿notó alguna diferencia en el momento en que pasó a ser un estudiante de Guatemala a ser un estudiante en Canadá en cuando al enfoque gráfico?
4. De todo lo que aprendió en la Landívar, ¿qué fue lo que más le sirvió al momento de estudiar y que considera que le faltó, un punto específico que le haya faltado?
5. ¿Qué punto fue el que le faltó, el que definitivamente no vio en la Landívar para poder entrar en Animación?
6. Ahora que regresó a Guatemala, ¿cuál sería la principal mejora que le haría a la Academia de la Landívar? La primera que haría.
7. Para un estudiante de Diseño Gráfico que se está graduando en este momento ¿qué considera que es lo primero que deba reforzar en su enseñanza para poder tirarse al área de Animación?
8. Mencionó que ha dado clases en la Landívar por algún tiempo ¿ha tenido la oportunidad e intervenir en el proceso de algún estudiante que quiera estudiar Animación?
9. Al momento de ver estos estudiantes que menciona, que han tenido la iniciativa de querer aprender Animación, ¿qué es lo que nota que es factor clave para la mejora de ellos?
10. ¿Cuál es el consejo que le puede dar a alguien de primer año que tenga la idea que quiere estudiar Animación?

Anexo D. **Entrevista a Jorge Rossi**

1. ¿Cuál consideraría qué es la principal diferencia que usted nota entre la academia del pasado en el que usted estudio y la academia de actualmente que usted está como catedrático?
2. ¿Qué es lo que usted considera que fue lo más importante que usted aprendió en la universidad y lo aplico para poder trabajar para estos grandes clientes?

3. Por ejemplo en el caso de animación o dibujo para personajes animados, ¿Aplicaría estas mismas enseñanzas que le dejó la universidad?
4. ¿Cuál es el principal obstáculo que le nota en general a todos los estudiantes?
5. ¿Considera que esta actitud puede llegar a afectar cómo el estudiante se inserte en el mundo profesional?
6. ¿Qué considera usted que es un factor que impulsa a los jóvenes actualmente ?
7. ¿Considera usted que esto puede llegar a ser una motivación o puede llegar a como truncar a ciertos estudiantes?
8. Para un estudiante que está iniciándose en la carrera¿qué es lo que usted considera primordial para enseñarles en dibujo? Y ¿cómo se los enseña?
9. ¿Considera beneficioso que se tengan Cursos para puedan ir abarcando el dibujo desde el realismo hasta llegar a la abstracción para poder generar material propio, como lo sería un personaje?
10. ¿Considera que reforzar el nivel de exigencia en el área de dibujo en la academia puede llegar a ser un factor clave para generación de nuevo material de calidad?
11. ¿Considera importante que la academia dé opciones para a los interesados abrirles espacios, para que ellos pudieran juntarse a compartir su conocimiento?
12. ¿Qué considera usted debe tener un alumno que quiere estudiar animación en mente para hacerlo lanzarse al campo?

Anexo E. Laboratorio para estudiantes de Primero a Quinto año de Diseño Gráfico

1. ¿Cómo ha sido su experiencia con el Curso de dibujo que han llevado, qué dificultades ha encontrado y si han notado algún tipo de progreso en sus dibujos?
2. ¿Han tenido que recurrir a algún tipo de material externo a la clase, como libros, tutoriales, ver dibujos ya existentes etc.? ¿Y cómo ha sido su experiencia al complementar ambos?

3. ¿Cuál consideran que es su motivación para dibujar y si tienen a alguien que consideren su estándar que quieran alcanzar?
4. ¿Cómo calificarían en una escala de 1 a 10, siendo 1 el más bajo y 10 el más alto, su conocimiento de dibujo y por qué?
5. En este punto, los alumnos realizaron un boceto rápido con un tiempo de 4 minutos, de un objeto de referencia frente a ellos.
6. ¿Cuál fue la mayor dificultad a la hora de enfrentarse al reto de hacer un dibujo rápido?
7. De todo lo que ha aprendido sobre dibujo, ¿qué es lo primero que recuerda al momento de comenzar a dibujar?
8. ¿Conocen los 12 conceptos de animación al hacer un dibujo?
9. ¿Qué les hace falta a sus dibujos para verse como material listo para animación?