

20226.
13a



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA
DE MEXICO**

**ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES.
CAMPUS ACATLAN**

**EL DISEÑADOR GRAFICO COMO CREADOR
DE UN PERSONAJE INFANTIL EN LATEX,
ILUSTRADO CON AEROGRAFO.**

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:

LICENCIADA EN DISEÑO GRAFICO

P R E S E N T A :

IRERI GARDUÑO CHAVEZ

ASESOR DE TESIS:
L.D.C.G. ALFREDO LOPEZ ESTRADA

EJEMPLAR UNICO



ACATLAN, EDO. DE MEX.

JULIO DEL 2003



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradecimientos

Quiero agradecer infinitamente a mis **padres**, ustedes quienes a través de toda mi vida han forjado en mí, un ser humano integral. Con una visión emprendedora y exitosa. Con cuyo gran ejemplo me enriquezco y motivo a continuar trascendiendo en esta vida. Por todas sus enseñanzas, amor y confianza, mismas que han contribuido a la *grandeza de mi espíritu*. También quiero agradecerles la fe que me han inculcado en **DIOS**. A quien bendigo por iluminarlos hacia el camino del bien. Construyendo una familia honrada, humilde y amorosa. Con quien siempre he compartido alegrías y una vida espléndida, por la cual, les estaré eternamente agradecida.

A tí **Jatziri**, por el amor y el apoyo que siempre me has brindado. Te ofrezco este logro con todo mi corazón, como muestra de mi cariño y mi deseo para que siempre salgas adelante, en todo lo que te propongas. Recuerda que yo estoy a tu lado *incondicionalmente* para impulsarte hacia todas tus ambiciones en esta vida.

A tí **Alan**, por ser mi mejor amigo, con quien siempre cuento y en quien siempre confío. Gracias por compartirte conmigo. Tú, una excelente persona: humilde, ambiciosa y con visión. Por brindarme sinceramente tu *amor*. Motor de muchos proyectos compartidos. Para que este aprendizaje y crecimiento continuo, se prolongue, para generar así nuestras posibilidades y cumplir con ello *nuestros objetivos*.

De manera muy especial a tí **Alfredo**, por tus conocimientos, aportaciones y valioso apoyo que desinteresadamente me ofreciste en este proyecto. A todos los que se comprometieron con él; brindándome su ayuda y enriqueciéndolo de una u otra manera. Indudablemente a todos mis profesores quienes en gran medida han contribuido a la realización de este trabajo.

Finalmente agradezco a mi honorable institución, la Universidad Nacional Autónoma de México, por tener la oportunidad de pertenecer a ella. Donde enriquecí mi espíritu y aprendí una profesión que digna y comprometidamente desempeñaré.

Con toda mi gratitud...Ileri.

índice

6 introducción

9 capítulo uno **diseñador gráfico, un ilustrador**

- 11 1.1 Creatividad y su proceso en el ser humano
- 18 1.2 Diseño Gráfico. Definición. Origen. Fundamentos. Organización tridimensional
- 33 1.3 Ilustración en el Diseño Gráfico

37 capítulo dos **ilustración**

- 39 2.1 Ilustración. Definición. Origen. Técnicas
- 54 2.2 Ilustración sobre látex
- 57 2.3 El ilustrador como creador de personajes

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

61 capítulo tres **creación de un personaje infantil para televisión**

- 63 3.1 Personaje infantil. Definición
- 65 3.2 Caracterización de un personaje. Características físicas. Psicológicas. Iconográficas.
- 78 3.3 Personajes infantiles en un medio televisivo
- 82 3.4 El público infantil. Desarrollo intelectual y físico del niño de tres a seis años
- 90 3.5 Características físicas y psicológicas de **Mugis**, un personaje infantil

93 capítulo cuatro diseño y realización de Mugis, personaje infantil de látex

- 97** 4.1 Diseño de **Mugis** un personaje infantil
- 102** 4.2 Construcción bidimensional de **Mugis**
- 108** 4.3 Contrucción tridimensional de **Mugis**
 - 108** 4.3.1 Modelado en plastilina
 - 110** 4.3.2 Molde de yeso
 - 113** 4.3.3 Personaje en látex
 - 115** 4.3.4 Ilustración del personaje con aerógrafo y técnicas complementarias
 - 119** 4.3.5 Elementos complementarios del personaje
 - 120** 4.3.5.1 Mecanismos
- 121** 4.4 Complejidad del proceso y sus costos
- 124** 4.5 Presentación final de **Mugis**

128 Conclusiones

131 Glosario

133 Fuentes informativas

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

introducción

Crear es producir algo nuevo, es dar cuerpo a lo que carecía de ello. Los diseñadores gráficos tienen la capacidad de analizar y solucionar problemas de comunicación, al presentar proyectos innovadores, originales, creativos y funcionales. El diseñador gráfico es un hombre práctico, quien debe dominar el lenguaje visual para conjuntar y organizar formas y conceptos. Estructurando así, soluciones gráficas, visuales, auditivas o audiovisuales que respondan a una necesidad de comunicación. La principal aportación de este trabajo es presentar una técnica novedosa de representación para un personaje infantil animado tridimensional. Creado a partir de los elementos y características físicas y psicológicas adecuadas para personalizarlo, acorde a las necesidades de comunicación con su público. Cuya finalidad del personaje es su aplicación en los medios audiovisuales.

El principal motivo para desarrollar este tema es explotar la capacidad creativa de los diseñadores gráficos en proyectos innovadores, para trabajar con técnicas y materiales mixtos. En este trabajo también se promueve al látex como soporte para diseños tridimensionales o efectos especiales en el maquillaje de un personaje. Actualmente en México es una técnica poco empleada. Esto se debe principalmente a la falta de material bibliográfico (donde se describan los diferentes procesos empleados) y a la limitada experimentación de la técnica.

Es por ello que este trabajo documenta el proceso para diseñar y desarrollar un personaje infantil sobre látex. Pues como diseñadores gráficos podemos vincular las necesidades con el manejo adecuado de las técnicas y los soportes de ilustración, a partir, de los conocimientos teóricos, técnicos, prácticos y capacidad creativa adquirida y desarrollada durante los nueve semestres de nuestra formación académica.

La actividad inicial que desempeña un diseñador gráfico al comenzar un proyecto es un desarrollo intelectual. Por ello dentro del capítulo uno estudiaremos el proceso de la creación en el ser humano y la creatividad. Es importante conocer la definición, el origen y, los fundamentos del diseño gráfico para crear trabajos armónicos, funcionales y aplicarlos en algún campo de esta profesión. Por lo cual también esto lo abarcaremos.

A través de los años las herramientas que puede utilizar en sus encargos el diseñador gráfico, se han incrementado y perfeccionado. Actualmente el profesional puede aplicar una gama muy amplia de técnicas para desarrollar sus trabajos. Sin embargo, para elegir las más adecuadas para este proyecto, estudiaremos en el capítulo dos las características de algunas.

En el capítulo tres estableceremos las particularidades (físicas, psicológicas e iconográficas) necesarias para caracterizar un personaje infantil. También estudiaremos el perfil del público (niños de tres a seis años) al cual va dirigido el proyecto. Ya que esto es un factor influyente para determinar el carácter del personaje.

Una de las características importantes de este proyecto es; la documentación de la metodología y la construcción tridimensional de Mugis, el personaje infantil. Por ello hemos destinado el capítulo cuatro para describir este proceso ampliamente. El cual nos resultará útil si deseamos conocer técnicas de maquillaje y efectos especiales. O simplemente si queremos acercarnos a conocer técnicas alternativas para futuros proyectos tridimensionales. Estamos convencidos que a lo largo de estas páginas podrá encontrar información útil a su desempeño profesional. O muy seguramente adquirirá nuevos conocimientos para aplicar en su vida futura. Esperamos que disfrute este proyecto al igual que todos los que comprometidamente colaboramos en él.

Capítulo I. Diseñador gráfico, un ilustrador

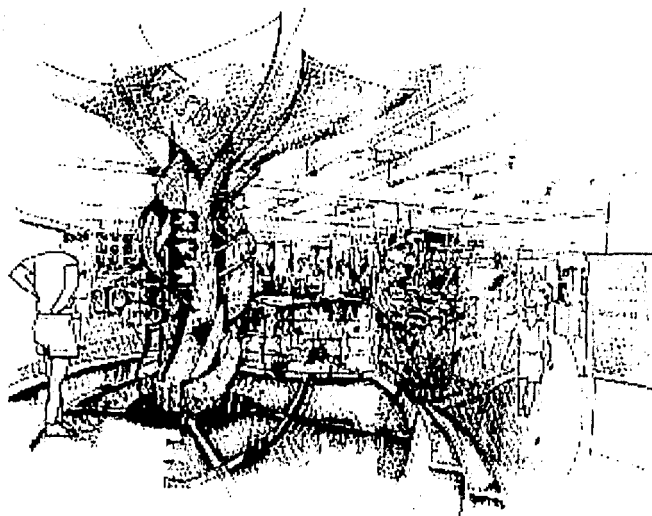
"el tesoro secretamente guardado
en tu corazón se hará visible
mediante tu obra creativa"¹



¹ Edwards, Betty. Aprendiendo a dibujar con el lado derecho del cerebro. p. 22.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

TESIS CON FALLA DE ORIGEN



Este boceto nos muestra la primera vista de un proyecto tridimensional, la tienda (vrb').

Poots, Emily.

El niño, en muy pocas ocasiones piensa en el peligro, en el miedo, en el futuro o en ¿qué será de él cuando crezca? Lo único que desea es explorar y descubrir el mundo. Las fantasías alrededor de lo inimaginable abundan. La pregunta obligada es: ¿por qué? Estos primeros años son fundamentales para el desarrollo físico y psicológico del ser humano. Ya que a través del tiempo acumula un incalculable "capital de creatividad". El cual después utilizará para crear todo aquello que esté en sus necesidades, ya sean materiales o de expresión.

La actividad del diseñador gráfico surge de la necesidad de comunicar al hombre entre sí. Entrelaza información y público de una manera nueva e interesante, para atraer y mantener la atención del receptor.

Para establecer una comunicación efectiva entre emisor y receptor es importante comprender y aplicar los conceptos del lenguaje visual y su organización. Para poder crear obras auténticas y originales llenas de creatividad, ya que la imaginación de cualquier diseñador se debe mantener en constante experimentación.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

1.1 Creatividad y su proceso en el ser humano ¿Cómo surge la creatividad?

Los hombres como seres humanos buscamos satisfacer nuestras necesidades humanas y crear es una de ellas. Ciertas acciones que realizamos además de ser intencionales, terminan produciendo algo nuevo. Es decir, son creadoras. Pero esto nos lleva a una pregunta, ¿qué es crear?

La respuesta es: toda acción que produce algo nuevo. Pero ¿creamos a partir de la nada? La creación forma parte de un esquema humano, personal y social. Cuando deseamos algo, existen dos opciones; limitarnos a lo ya existente o comenzar a imaginar y emplear nuestras habilidades y conocimientos para crear algo que satisfaga nuestras necesidades. Es por ello que todos los productos y servicios que conocemos y empleamos se inventaron, para satisfacer una necesidad.

Sin embargo, las necesidades que tenemos además de ser materiales, son espirituales. Por ello existen las obras de arte, todos aquellos objetos que encontramos en museos, o todos los espectáculos que podemos apreciar. Es decir, cumplen diferentes necesidades humanas.

Entonces, crear significa hacer algo nuevo a causa de alguna necesidad humana, personal o social. Ésta puede ser de función, de expresión o de ambos aspectos.



Poots, Emily

El concepto inicial de la tienda fue crear una imagen vanguardista. Lo cual se creó con el uso adecuado de los materiales.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

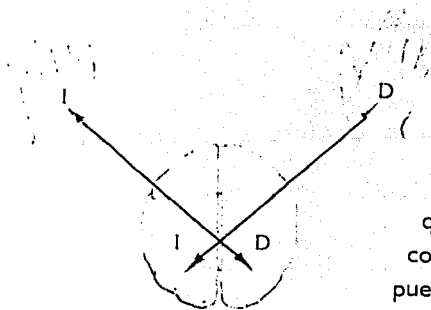
¿En dónde se formula la expresión?

El cerebro está dividido en dos mitades, llamadas "hemisferio izquierdo" (HI) y "hemisferio derecho" (HD). El sistema nervioso humano está comunicado con el cerebro mediante una conexión cruzada. El HI controla el lado derecho del cuerpo y, el HD controla el izquierdo. Cada hemisferio percibe la realidad a su manera, además también experimenta sensaciones, reacciona con sentimientos y procesa información por su propia cuenta.

En sus estudios acerca de los hemisferios cerebrales—realizados en 1970 en el Instituto Tecnológico de California--

Roger W. Sperry² descubrió junto con sus discípulos que hay dos modalidades de pensamiento el verbal y el no verbal, representadas respectiva y separadamente por los HI y HD. Este último se especializa en la percepción del conjunto y su función consiste, principalmente, en sintetizar la información que le llega. El HI por el contrario, parece actuar de un modo más: analítico, lógico, objetivo, lineal, simbólico, calculador; similar a una computadora.

En este diagrama se muestra la conexión cruzada del cerebro.



Edwards, Betty.



Sosa, Victor.

Álamos en Saint-Rémy 1889.
Vincent Van Gogh, Ohio,
Museo de Arte de Cleveland

Jerre Levy, discípulo de Sperry, realizó estudios sobre los dos hemisferios -durante la preparación de su tesis doctoral. En ellos descubrió que estas dos modalidades de procesar la información tienden a obstaculizarse mutuamente, impidiendo así la actuación óptima. De esto se deduce que los hemisferios son capaces de trabajar en colaboración de muchas maneras, y también lo pueden realizar por separado.

² Ídem, p. 44-46.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

¿Pero qué tiene que ver esto con el proceso creativo? El HD percibe y procesa la información visual de la manera que el ser humano necesita ver para dibujar o expresarse gráficamente y, el HI la percibe de una forma tal que obstaculiza este proceso de creación y expresión. Por ello es importante que en cualquier proceso creativo permitamos al HD que procese la información recibida y trabaje de manera libre, para que surja una obra creativa.

Comparación de las características de la modalidad izquierda y derecha

MODALIDAD **I**

Verbal: Usa palabras para nombrar, describir, definir.

Analítica: Soluciona las cosas paso a paso, parte por parte.

Simbólica: Usa un símbolo para representar algo. Por ejemplo el signo + representa la suma.

Abstracta: Toma un pequeño fragmento de información y lo usa para representar el todo.

Temporal: Lleva cuenta del tiempo y ordena las cosas en sucesión, una tras otra: empieza por lo primero, sigue por lo segundo, etc.

Racional: Extrae conclusiones basándose en la razón y los datos.

Digital: Usa números, como al contar.

Lógica: Extrae conclusiones basándose en la lógica, por ejemplo: un teorema matemático.

Lineal: Piensa en función de ideas encadenadas, de modo que un pensamiento sigue directamente a otro, y esto suele conducir a una conclusión convergente.

MODALIDAD **D**

No verbal: Tiene conocimiento de las cosas pero una relación mínima con las palabras.

Sintética: Une las cosas para formar todos o conjuntos.

Concreta: Se relaciona con las cosas tal como son en el momento presente.

Analógica: Ve semejanzas entre las cosas; comprende las relaciones metafóricas.

Atemporal: No tiene sentido del tiempo.

No racional: No necesita basarse en la razón ni en datos; de buena gana posterga los juicios.

Espacial: ve las relaciones entre una cosa y otra y la manera en que las partes se unen para formar un todo.

Intuitiva: Da saltos de comprensión, con frecuencia basándose en datos incompletos, corazonadas, sensaciones o imágenes visuales.

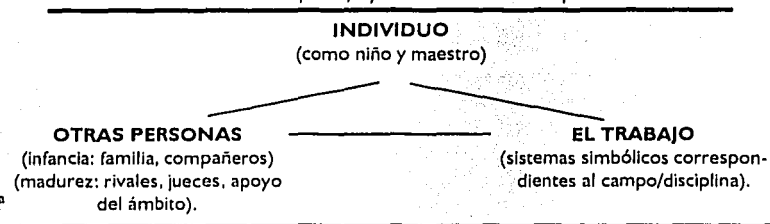
Holista: Ve la totalidad de las cosas de una vez; percibe las formas y estructuras en su conjunto, lo cual suele conducir a conclusiones divergentes.



¿Qué factores influyen en el desarrollo del ser humano para crear?

En su libro *Mentes creativas: una anatomía de la creatividad*, Howard Gardner establece en el siguiente esquema los factores que influyen en el desarrollo del ser humano para crear.

Cuadro 1 Factores que influyen en el ser humano para crear



Fuente: Howard, Gardner.
*Mentes creativas: una anatomía
de la creatividad.*

Estos elementos, subrayan que "...toda actividad creadora surge, en primer lugar, de las relaciones entre un individuo y el mundo objetivo del trabajo, y segundo, de los lazos entre un individuo y otros seres humanos..."³

Antes de continuar, es conveniente realizar una aclaración para establecer una diferencia entre la inteligencia y la creatividad. Estos dos términos frecuentemente se confunden o se utilizan indistintamente. Sin embargo, en las "medidas estándar", se considera a las personas inteligentes como personas que, dados algunos datos o un problema, pueden encontrar la respuesta correcta o por lo menos, la convencional. En cambio, cuando se da un estímulo o un problema, a las personas creativas, estas tienden a hacer asociaciones diferentes, algunas de las cuales, al menos, son peculiares y posiblemente únicas.

De esto podemos concluir lo siguiente: creatividad e inteligencia son diferentes, aunque son cualidades recíprocas. Un individuo puede ser mucho más creativo que inteligente, o mucho más inteligente que creativo. Puede ser que un creador desde muy pequeño demuestre inclinaciones por una disciplina y realice importantes contribuciones, o también que ya en una edad adulta o madura descubra su profesión y desarrolle un rápido crecimiento, una vez que se ha entregado a un campo.

³ Howard, Gardner. *Mentes creativas: una anatomía de la creatividad*, p. 26-27.

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN****Aproximaciones a la personalidad y la motivación**

Teresa Amabile⁴, psicóloga social, ha demostrado en una serie de pruebas experimentales que las soluciones creativas de problemas se dan más a menudo cuando los individuos se dedican a una actividad por puro placer que cuando lo hacen por eventuales recompensas exteriores.

La mayoría de los niños pasan por un largo período de exploración de su entorno, es decir, su propio mundo personal. Los hallazgos que realizan en éste lapso se convierten en exploraciones posteriores, incluidos los esfuerzos por investigar fenómenos antes desconocidos.

Estos primeros años son decisivos. Si al principio de su vida, los niños tienen la oportunidad de conocer mucho sobre su mundo y lo aprovechan de forma adecuada, es decir, indagando, acumularán un incalculable "capital de creatividad." Del cual, podrán hacer uso el resto de su vida para descubrimientos posteriores.

Muchos individuos creativos sufrieron un régimen estricto, no obstante, consiguieron conservar de algún modo una chispa de curiosidad. Posiblemente porque eran personalidades fuertes y rebeldes. O porque encontraron al menos un modelo a imitar que rechazó simplemente lo establecido y, que además tomó una postura más aventurera respecto a la vida.

En la vida cotidiana, lo que permite distinguir a los individuos creativos es su modo de utilizar provechosamente las intuiciones, sentimientos y experiencias de la niñez. Los individuos que acaban haciendo avances creativos tienden, desde el primer momento a ser exploradores e innovadores. Al principio es probable que se ensayen pequeños cambios, porque resulta poco atractivo y difícil alterar todos los conocimientos de un campo, que pudieron haberse construido durante décadas o incluso siglos. Por el contrario el creador considera necesario el cambio, por sobre todo lo establecido.

El individuo requiere de dos elementos o factores para lograr éxito en su trabajo: 1) destreza y talento suficientes para permitirse una opción de vida diferente a la de sus propios antepasados y, 2) modelos positivos en la infancia de una vida creativa.

⁴ Ídem, p. 44-45.

CON
FALLA DE ORIGEN

Interacción entre individuos, campos y ámbitos

El individuo creativo es una persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en una disciplina de un modo que al principio es considerado nuevo, pero al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto.

El respaldo que el creador recibe en el momento del avance es vital. Requiere el apoyo cognitivo de alguien que pueda entender la naturaleza del avance. Aunque podríamos pensar que a estos individuos todo les resulta como lo desean, esto es erróneo, ya que como miembros de la especie humana también pasan por crisis cuando el trabajo se estanca o resulta diferente a lo esperado. A pesar de que sienten un deseo de estar aislados o de evitar molestias, entienden la importancia de atraer sobre su obra la atención de otros. Ya que debe existir un pacto claro



El diseño de interfaces para la web es un campo de trabajo relativamente nuevo para los diseñadores.

y comprometido con el exterior. De lo contrario la producción creativa del individuo podría verse gravemente afectada.

La creatividad debe verse como una conjunción interactiva de tres elementos: talento individual, ámbito (jueces e instituciones) y campo/disciplina.

Con este modelo se puede deducir que la creatividad no reside en la cabeza, o manos del artista, ni en el campo de prácticas, ni en el grupo de jueces, más bien, es un producto variable de las interacciones de entre estos tres elementos.

Los seres humanos podemos ser creativos en cualquier ámbito de la vida. Por otra parte para que una persona u obra se considere creativa, debe ser aceptada como tal en una cultura o disciplina concreta.

El diseñador gráfico está obligado a comunicar a los seres humanos entre sí de manera efectiva. Y para lograr éxito en esta tarea debe ser capaz de aplicar en sus proyectos: creatividad, originalidad,



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Gallardo, Cano.

Cartel promocional de Germán Montalvo, 1992. Para la obra de teatro el contrabajo, con Ari Telch.

metodología, lógica, intuición y sentido común, además de destreza técnica.

La creatividad es una cualidad fundamental en todo producto que el diseñador gráfico produce. Su trabajo debe ser: original, innovador, creativo y diferente para generar el efecto deseado: atraer y capturar a su receptor.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

1.2 Diseño gráfico

Definición del Diseño Gráfico

Una vez entendido los factores que influyen en el desarrollo de la creatividad del ser humano surge la interrogante, ¿crear, para qué? Ciertas acciones son intencionales, pues cumplen una función ó necesidad específica. El diseño gráfico es un proceso de creación visual con un propósito: cubrir exigencias prácticas.

Muchos piensan en el diseño como en algún tipo de esfuerzo dedicado a embellecer la apariencia exterior de las cosas.

Sin embargo, es mucho más que eso. Por ejemplo: un cartel publicitario bien diseñado además de poseer una apariencia agradable, también debe ser: breve, claro, preciso y conciso.

Además de ser reproducible fácilmente y, a un costo comparativamente económico. Sin olvidar cumplir su función específica, ya sea: informar, prevenir, divertir ó comunicar algo a alguien.

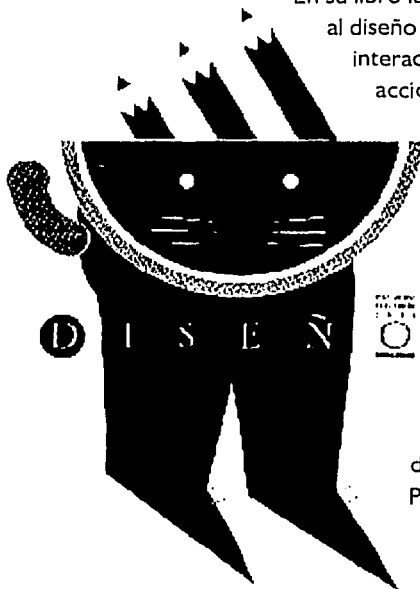
Germán Montalvo se expresa mediante dibujos esquemáticos, planos, sin volumen ni detalles, personajes con atributos físicos insólitos y sorprendivos. Como en este cartel para la exposición Diseño en movimiento

En su libro las siete columnas del diseño, Gui Bonsiepe define al diseño como "...el dominio en el cual se estructura la interacción entre usuario y producto para posibilitar acciones eficientes."⁵

Una definición bastante clara del diseño gráfico, si retomamos su función básica, es comunicar un mensaje prefijado al público para el cual se planea. Para lograr esto el diseñador debe buscar la mejor forma posible para expresarlo. De igual manera, conformar, fabricar, distribuir, usar y relacionar al producto con su ambiente. Ésta creación además de estética debe ser

funcional dentro de su contexto.

Para que el diseñador pueda crear un diseño, comienza a imaginar las soluciones. Posteriormente las plasma en bocetos. Para ello es recomendable conocer el lenguaje visual, los materiales y las técnicas a utilizar. En esta disciplina existen principios, reglas o conceptos de organización visual.



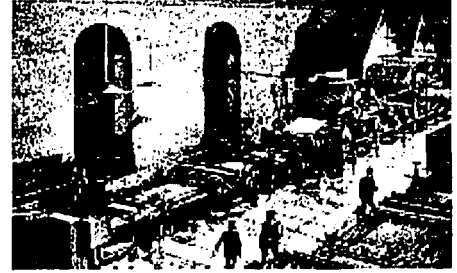
Gallardo, Cano.

⁵ Gui, Bonsiepe. Las siete columnas del diseño, p. 43.

Los cuales siempre y cuando se dominen y apliquen correctamente, aumentarán la capacidad para organizar visualmente un diseño.

El diseñador es la persona quien resuelve problemas que le son dados. Por lo cual debe encontrar las soluciones apropiadas, sin alterarlos.

El diseño gráfico es la herramienta que comunica información gráfica y/o audiovisual entre emisor y receptor mediante la ordenación, composición e interrelación de formas y figuras.

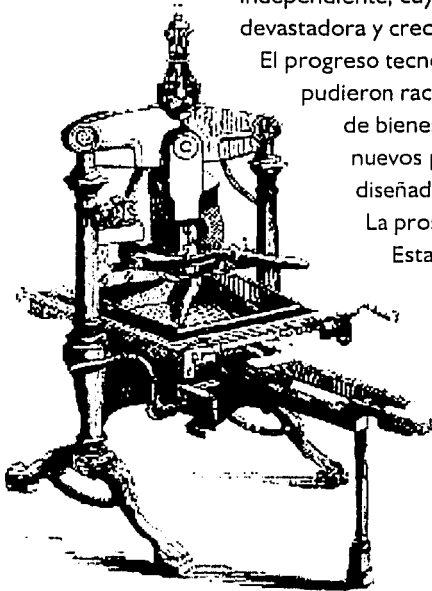


Cotton, Bob

Manufactura mecanizada de papel. Lo que se llegaría a conocer como el proceso "Fourdrinier" de fabricación de papel surgió de prototipos franceses e ingleses de comienzos del siglo XIX.

Esta prensa Albion se basó en la misma tecnología que utilizó Gutenberg.

La prensa manual de relieve fue el principal sostén de la producción impresa hasta la introducción de las prensas eléctricas en el siglo XIX.



Origen del Diseño Gráfico

Hoy en día el diseñador gráfico habrá intervenido en algún punto del proceso para crear la mayoría de los productos y servicios comercializados.

Actualmente el diseño gráfico se reconoce como una disciplina independiente, cuyo auge incrementó a consecuencia de la devastadora y creciente industrialización de finales del siglo XIX.

El progreso tecnológico también trajo consigo un cambio; se pudieron racionalizar y abaratar los costos de producción de bienes y se comenzó a competir con la aparición de nuevos productos, lo cual abrió puertas para que el diseñador gráfico incursionara en diferentes campos.

La prosperidad del diseño gráfico comenzó en los Estados Unidos de América (EUA) antes de los años sesenta. Con la Segunda Guerra Mundial muchos artistas alemanes y estudiantes (de la escuela de diseño, la Bauhaus) emigraron a los EUA, donde comenzaron a trabajar en diferentes medios. El progreso que mostró fue gracias al incremento en el consumo de los nuevos productos, esto lo provocó un aumento masivo de la publicidad, el periodismo y

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

la publicación de libros, así como la aparición de la televisión y la radio, medios donde se expandió el diseño.

El perfeccionamiento en las técnicas de impresión hizo posible una reproducción gráfica de mayor calidad. Las actividades donde interviene el diseñador gráfico día a día incrementan en relación a las necesidades del consumo globalizado y de comunicación. Ya que la tecnología aporta avances significativos, por ejemplo: con la aparición de scanner, cámaras digitales y computadoras más complejas es posible realizar presentaciones multimedia, interactivos, o sitios WEB con mayor calidad y en menor tiempo.

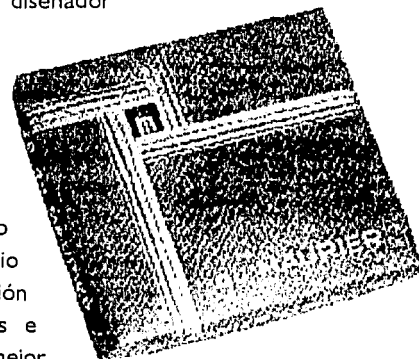
A través de estos medios el diseñador gráfico comunica información de una manera que resulta nueva e interesante para el público. Es por eso que debe saber como usar la enorme gama de materiales y recursos existentes y cómo explotarlos en su beneficio para la manipulación del lenguaje de signos e imágenes. Entre mejor comprenda, maneje y aplique los conceptos del lenguaje visual y su organización, el diseñador creará diseños con más calidad.

"Cajetilla de cigarrillos du Maurier. Las modernas cuadrículas asimétricas y la tipografía 'fría' llegaron al público masivo a través de la publicidad, los carteles y los envases."⁶

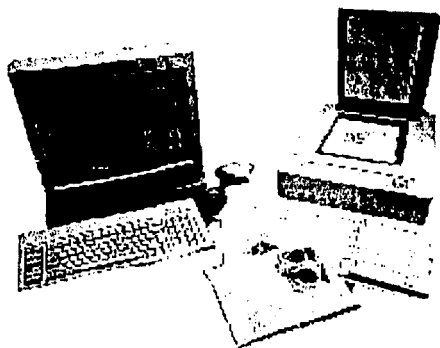


Cotton, Bob.

Los colores y la composición de los grabados japoneses, que llegaron a Europa en la segunda mitad del siglo XIX, inspiraron por igual a pintores y artistas gráficos



Cotton, Bob.



⁶ Cotton. Op cit., p. 19.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Fundamentos del Diseño Gráfico

Para crear diseños eficientes y funcionales, es necesario conocer el lenguaje visual, las leyes de la percepción visual y su relación con la creación plástica. Todos los componentes que los conforman y la interacción entre formas, figuras y fondos. Por ello, a continuación estudiaremos los elementos que intervienen en toda obra plástica. Dicha revisión se basa en los fundamentos propuestos por Gillam Scott en su libro Fundamentos del diseño.⁷

Composición

Este término se emplea en muchas disciplinas como: pintura, escultura, música y diseño. Por tal motivo resulta una tarea difícil definir "composición" desde un solo enfoque. Retomemos algunas definiciones para obtener una idea general del término. En su libro Fundamentos del diseño, Robert Scott la define como "...la organización total incluyendo la figura y el fondo, de cualquier diseño...significa también organización estructural."⁸

A partir de esta definición, podemos considerar que es un recuso empleado por el creador para organizar los elementos y las relaciones visuales en el espacio o formato. De modo que se perciban unidades estructuradas y ordenadas. Los elementos que intervienen en esta interacción son la figura (o formas positivas; objetos o personas), el fondo (espacios negativos o zonas vacías) y el formato (superficie). Si todos los elementos integrantes de la obra se interrelacionan adecuadamente, tendremos una composición plástica armónica, la cual alcanza su unidad dinámica mediante diversos niveles de integración como son: contraste, proporción, equilibrio, ritmo, movimiento y/o color. Es decir, la estructuración y configuración de las fuerzas capaces de producir una obra de arte o diseño.

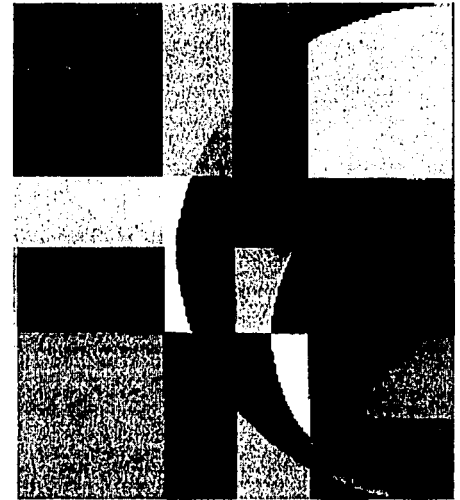


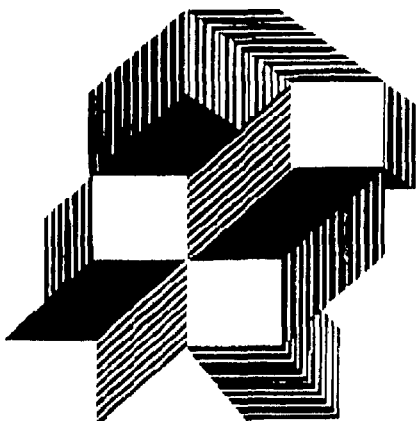
Lámina de composición plástica

Los ritmos, la proporción y los matices interactúan de una manera armónica y dinámica, resultando así una agradable composición.

⁷ Scott, Robert. Fundamentos del diseño.

⁸ Idem, p. 1.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN



Wong, Wucius.

El contraste se puede dar entre espacios vacíos y llenos, calidades, tamaños y direcciones de línea, como en este ejemplo.

Contraste

La percepción de la forma es el resultado de diferencias en el campo visual. Gracias a estas diferencias tenemos marcos de comparación entre los objetos y las formas. De lo contrario sólo percibiríamos una niebla visual.

Tamaño

Es una cuestión relativa.

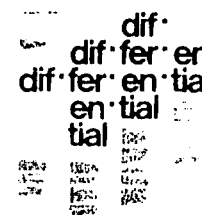
Inconscientemente comparamos todo

con nuestro propio tamaño; las cosas son pequeñas o grandes en relación con él mismo. Pero en un soporte, el tamaño está relacionado con el contexto, según una forma con otra.

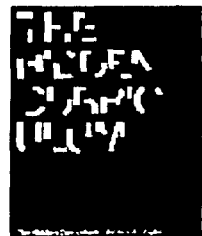
Valor de atracción y valor de atención

Es posible percibir determinada forma en un objeto por dos factores: de atracción y valor de atención. La atracción es el influjo causado por una fuerte energía, mediante altos contrastes, contribuye a determinar lo que vemos en una composición y, también la manera de organizarla.

Los elementos presentes en una composición tienen una fuerza de atracción respecto al fondo, simplemente por el hecho de ocupar un lugar en el espacio. Estas figuras crean una tensión espacial entre sí, la cual las lleva a unirse o formar estructuras independientes. Esta tensión nos motiva a percibir unidades individuales y determinar el tipo de forma observada. Ahora bien, en el diseño es importante percibir formas, que constituyan una composición unificada. Es decir, se debe percibir armonía total entre: todos los elementos que la conforman, ya sean figuras y formas o significados. Para lograr diseño efectivos, creando unidades armónicas e interesantes. Nuestros proyectos requieren variedad, la cual se puede lograr mediante:



Donis, A. Donis.



Donis, A. Donis

La fragmentación es la descomposición de los elementos y unidades de un diseño en piezas separadas que se relacionen entre sí, pero que conserven su carácter individual.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

- 1) El contraste. De forma, tamaño, textura y/o color.
- 2) Una organización rica en variaciones entre las distancias de los objetos y el soporte.
- 3) El ritmo y el contraste tonal.

Proporción y Ritmo

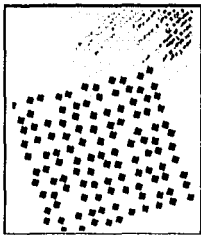
"El Collegiate de Webster define la proporción como la relación en magnitud, cantidad, o grado con otro; razón; y ritmo, como movimiento marcado por una recurrencia regular; periodicidad."⁹

El ritmo es la repetición cíclica de elementos que interactúan entre sí, dando la impresión de vida y movimiento. Es la sucesión y armonía de módulos y valores visuales dentro del espacio a partir de variaciones de tamaño, posición, forma y color.

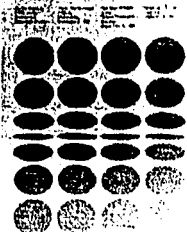
Para evitar repetir la misma unidad o un idéntico intervalo. Nos regiremos por la proporción para introducir diferentes ritmos a la composición. Esta relación (proporción y ritmo) nos permitirá introducir una progresión regular en uno o ambos términos, aumentar o disminuir la distancia entre los objetos o, modificar las dimensiones visuales, tales como: configuración, tamaño, tono y textura visual.

La proporción es la relación de todas las partes entre sí con el todo. Con lo cual se obtienen relaciones de posiciones, direcciones, distancias e, inclusive, puede provocar efecto de profundidad a través de sus secuencias.

Los soportes sobre los cuales trabajan los diseñadores gráficos se pueden proporcionar para crear composiciones armónicas. Actualmente existen diferentes maneras de proporcionar un espacio, por ejemplo: el rectángulo de sección de oro.¹⁰

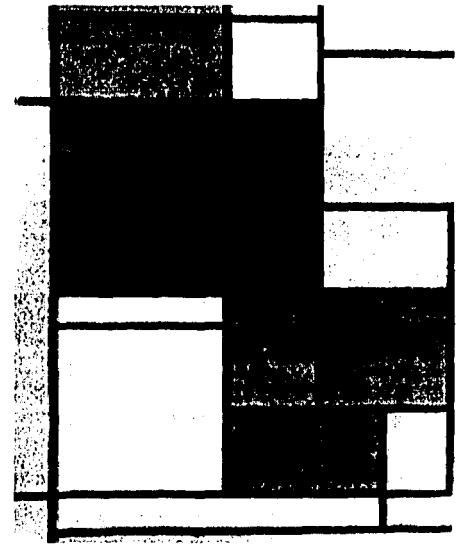


Elliott
Carter



Dondis, A. Donis.

Al variar la secuencia o los ritmos podemos conseguir diseños con variedad, lo cual atraerá la atención de nuestro perceptor.



Composición, por Piet
Mondrian.

⁹ Scott, Op cit., p. 52.

¹⁰ Vid. Scott, Op cit., p. 59.

Frecuencia en heros



Pring, Roger

Espectro completo de la radiación electromagnética. El ojo humano puede distinguir únicamente la estrecha banda comprendida entre los 400 y 700 nanómetros.

La unidad y la variedad son fundamentales para lograr la atención del público. Dentro de la organización compositiva es necesario buscar el equilibrio de todas las partes de un campo definido.

Color

Anteriormente mencionamos que las diferencias visuales constituyen la base de la percepción de la forma. Por ello el control de los contrastes de color es fundamental para la organización visual.

El color se puede estudiar desde varias disciplinas: la física, la fisiología y/o la percepción. Sin embargo, para poder percibirlo primero debemos estudiarlo como un espectro de luz visible científicamente analizado como longitudes de onda. Posteriormente, la fisiología de nuestro ojo registra esta entrada de luz en los conos y los bastones, lo cual permite la combinación de las frecuencias de los colores primarios luz: rojo, verde y azul, formando una imagen completa del campo de color.

Con la evolución el hombre descubrió los minerales que le permitieron ilustrar su mundo como lo percibe. Estos minerales se convirtieron en los colores pigmento. Los cuales muestran el color al absorber longitudes de onda y, devuelven al ojo únicamente las que repelen. Es así como todas las formas adquieren un color

determinado que las distingue de otras y nos permite percibir las.

La influencia del color

El color ejerce sobre la composición una innegable influencia, ya que le aporta una carga emocional. Éste puede cambiar una obra, añadiéndole el sentimiento o la connotación requerida.

Sus tres principales características son: matiz-tonalidad, luminosidad-valor y saturación-intensidad.



Pring, Roger

Este es un ejemplo de la mezcla aditiva de colores.

En este esquema se explican adecuadamente las tres dimensiones del color.



a. Matiz-Tonalidad



b. Intensidad-Saturación



c. Valor-Luminosidad

Pring, Roger.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

LA TAREA
 No. 8. 8. 1977
 1.ª Edición
 11.000 ejemplares

LA
TAREA
 No. 8. 8. 1977
 1.ª Edición
 11.000 ejemplares

El matiz es la cualidad de los colores que permite establecer la diferencia entre uno y otro; dependerá de las longitudes de onda lumínica que cada objeto refleje y absorba. El valor es el grado de claridad u oscuridad de un color en relación a su luminosidad; así, el amarillo será el matiz de más alto valor, mientras el azul violeta será el de menor. La intensidad es el grado de pureza de un determinado matiz; es decir, un color está totalmente saturado cuando no se ha mezclado con negro, blanco, gris o un color complementario.

Los colores guardan un sentido psicológico, el cual está intrínsecamente ligado a la cultura y la percepción, "...casi en todo el mundo los colores que se acercan al rojo se consideran cálidos y, los que tienden hacia el azul fríos."¹¹ En la mayoría de las culturas cada uno tiene diferentes connotaciones: positivas o negativas. Estas van a depender de las características de la región y de las costumbres.

Estas son algunas connotaciones de los principales matices, según nuestra cultura.

Blanco: inocencia, limpieza y pulcritud.

Negro: depresión y luto.

Amarillo: nobleza, poder y traición.

Rojo: amor apasionado y pecado.

Azul: verdad, desaliento y amplitud.

Púrpura: dignidad y aflicción.

Verde: crecimiendo, naturaleza y vida.

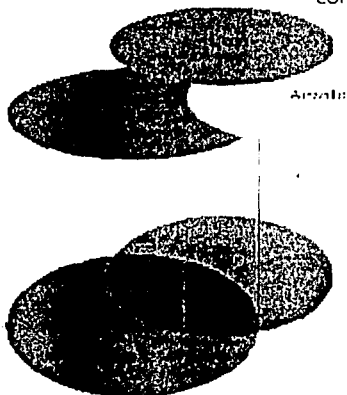
Por estas relaciones el fuego, la luz del sol y la sensación de bienestar de la enérgica circulación de la sangre, se asocian con el color rojo. Los matices del cielo, de las montañas en la lejanía y de las frescas aguas o el amplio mar son generalmente fríos, relacionados con el azul.



Gallardo, Cano

Un ejemplo del empleo del color para resaltar un detalle de la composición, es este cartel de German Montalvo, para la película "La tarea". Toda la composición es de color negro sobre fondo blanco y, el único detalle en color rojo es la zapatilla que provocativamente se "descalza" la letra o gigantesca que constituye la ilustración

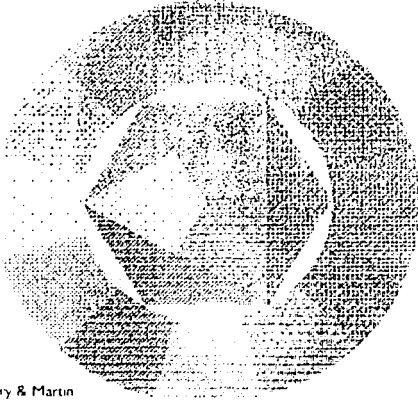
Mezcla sustractiva de colores
 Al mezclar pigmentos o pinturas se obtienen nuevos colores por sustracción. Las nuevas pinturas absorben (sustraen) los colores correspondientes a longitudes de onda distintas a las del color original



Pring, Roger

¹¹ Sargeant, Walter. The enjoyment and use of color, Charles Scribner's Sons. Citado por Edwards, Op cit., p. 225

TESIS CON
 FALLA DE ORIGEN



Berry & Martin

Mezcla sustractiva de colores al mezclar pigmentos o pinturas se obtienen nuevos colores por sustracción. Las nuevas pinturas absorben (sustraen) los colores correspondientes a longitudes de onda distintas a las del color original.

En este mundo donde existe infinidad de colores, desde los primarios hasta los fluorescentes es fundamental conocer un poco de ellos y sus relaciones para poder mezclarlos y lograr composiciones armónicas.

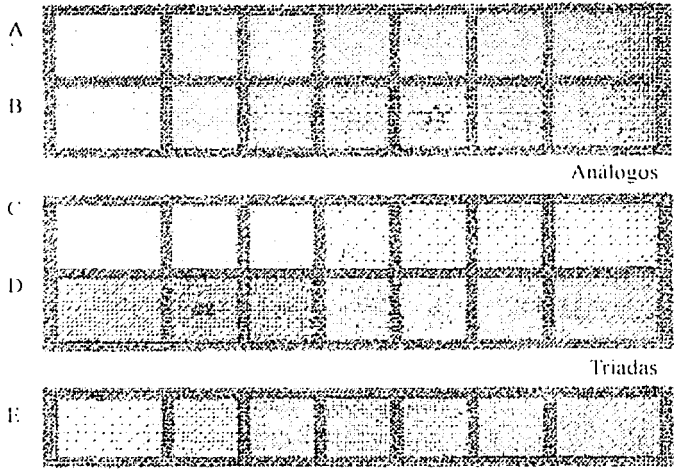
Existen tres colores pigmento básicos: amarillo, magenta y cian, a partir de estos se crean los secundarios: verde, violeta y rojo; con la combinación de un primario con un secundario surgen los terciarios. Y así sucesivamente podríamos obtener una amplia gama de matices.

Se llaman colores complementarios aquellos que se encuentran en el lado opuesto del círculo cromático. Por ejemplo: rojo-cian, violeta-amarillo, verde-magenta.

Al configurar un diseño se debe poner especial atención al agregar el color, de lo contrario, el diseño será un fracaso seguro. Una manera de lograr armonía entre ellos y evitar disonancias, puede ser mezclándolos de la siguiente forma, así quedarán fuera los diseños caóticos.

MONOCROMÁTICOS: disponer variaciones de un solo color y todos lo que tengan relación con este en valor y luminosidad.

ANALOGO: es una combinación de colores que están próximos en la rueda del color, por ejemplo: naranja y amarillo; azul, azul-verde y verde.



Scott, Robert

Complementarios

Esquema característico de intervalos de matiz. Podemos mezclar diferentes tonos de acuerdo a estas tres propuestas y seguramente armonizarán nuestros diseños.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

RELACIÓN DE TRIADAS: utilizar tres matices diferentes y sus análogos. Con estas reglas evitaremos diseños saturados de color o, poco contundentes. Probablemente se piense que tres son muy pocos colores para una composición, pero si tomamos en cuenta que un matiz puede darnos muchos más tonos al variar el valor y la intensidad. Obtendremos una extensa gama de tonalidades con la cual explorar todas las posibles combinaciones (como se muestra en la imagen de Scott, Robert, en la página anterior). Siempre en proporción para lograr armonías.

Elementos del Diseño Gráfico

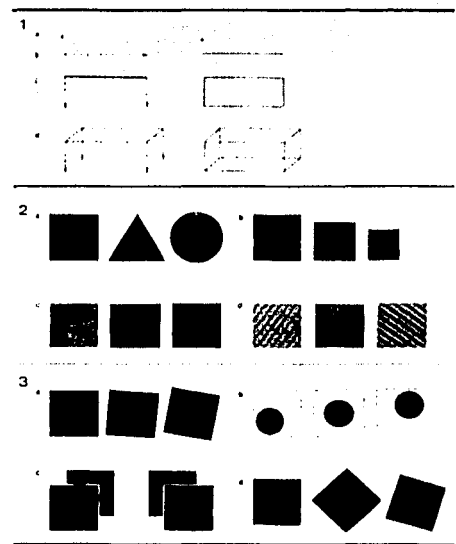
Con la finalidad de complementar los fundamentos del diseño que anteriormente se revisaron, agregaremos el estudio que realiza en su libro Fundamentos del diseño bi y tridimensional Wucius Wong¹². Estos elementos también forman la base de un diseño. Ya que todo diseño se estructura a partir de estos elementos.

Wong distingue cuatro grupos de elementos:

ELEMENTOS CONCEPTUALES. No son visibles, sino que parecen estar presentes. Por ejemplo: se percibe un punto en el ángulo de cierta forma, una línea en el contorno de un objeto, unos planos que envuelven un volumen y un volumen ocupa un espacio.

ELEMENTOS VISUALES. Al dibujar un objeto en un papel, se emplea una línea visible para representar una línea conceptual. La línea visible tiene largo y ancho. Su color y textura quedaran determinados por los materiales utilizados y por la forma de utilizarlos.

a) Forma. Todo lo que vemos posee una forma que aporta la identificación principal en la percepción.



Wong, Wucius.

1. Elementos conceptuales
2. Elementos visuales
3. Elementos de relación.

¹² Wong, Wucius. Fundamentos del diseño bi y tridimensional p. 42-44.

b) Medida. Todas las formas tienen un tamaño. Estas dependen de los elementos con que se comparen.

c) Color. Una forma se distingue de un entorno por medio del color. Así como sus variaciones tonales y cromáticas.

d) Textura. Se refiere a las cercanías en la superficie de una forma. Puede ser táctil o visual.

ELEMENTOS DE RELACIÓN. Estos determinan la ubicación y la interrelación de las formas en un diseño.

a) Dirección. Depende de cómo está relacionada la forma con el observador, con las formas cercanas o soporte.

b) Posición. Es juzgada por su relación respecto a la estructura. Se establece según se organicen las formas en la composición.

c) Espacio. Las formas ocupan un espacio. Este puede estar ocupado o vacío. Y es ilusorio o sugiere profundidad.

d) Gravedad. Es una sensación psicológica. Tenemos tendencia a atribuir pesantez o liviandad, estabilidad o inestabilidad, a configuraciones con determinadas formas o colores.

ELEMENTOS PRACTICOS. Son el contenido y el alcance de un diseño.

a) Representación. Cuando una forma ha sido derivada de la naturaleza o hecha por el ser humano. Puede ser realista, estilizada

o semiabstracta.

b) Significado. Se hace presente cuando el diseño transporta un mensaje.

c) Función. Es elemental cuando el diseño debe servir para un determinado propósito.

Los elementos de comunicación que se definieron son aquellos preexistentes a un diseño. Se pueden emplear para crear una forma. Por eso es importante definirlos claramente; para saberlos dosificar, manejar y crear una forma, atendiendo una finalidad.

Con un elemento tan sencillo como la línea, se pueden crear ilustraciones.



Cotton, Bob.



En esta señal el color rojo y la diagonal nos denotan una acción prohibida. El grado de representación es abstracto, ya que las figuras humanas se constituyen de formas geométricas.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Organización tridimensional

Lo dicho hasta ahora rige a todo diseño. No obstante, el proyecto gráfico desarrollado en esta tesis es tridimensional. Por ello además de retomar los conceptos anteriores, consideraremos otros elementos competentes a las estructuras tridimensionales, los cuales estudiaremos a continuación.

Al crear diseños bidimensionales, sólo nos interesa una cara y una relación con el observador. Por otra parte, al proyectar composiciones en el espacio real tenemos que considerarlas desde todos los puntos de vista. Y así mismo, el enfoque del receptor estará en relación con todos sus lados. Esto significa que las estructuras tridimensionales son un sistema dinámico de relaciones y, un conjunto de interrelaciones. Tiene diferentes aspectos y cada uno debe llevar al siguiente, para explorar todos sus enlaces variables. A diferencia de la composición bidimensional la cual debe mantenerse dentro del formato.

Los profesionales quienes trabajan con estructuras tridimensionales requieren de diferentes medios y dibujos para visualizar las relaciones de sus diseños. La idea fundamental es analizar la forma por medio de esquemas clave que puedan trazarse en dos dimensiones. Los cuales servirán para visualizar el proyecto a realizar.

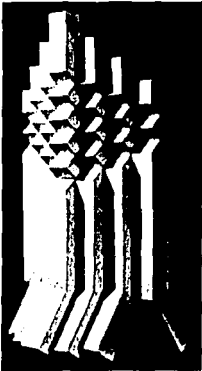
Cuando configuramos formas tridimensionales obligatoriamente involucramos elementos plásticos. Por plásticos se entiende todo aquel material que se puede modelar con las manos, con herramientas o con máquinas. A continuación revisaremos estos términos.

En los últimos años el diseño gráfico incrementó su aplicación en proyectos tridimensionales como en el mobiliario urbano de los parabuses



Martínez, Héctor

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Wong, Wucius.

Organización de la figura plástica tridimensional

La semejanza y el agrupamiento espacial intervienen en las obras tridimensionales. Los elementos de un diseño se pueden unir por medio de la semejanza en sus cualidades. Éstas son la forma, el tono y la textura visual. El producto tridimensional es una obra enriquecida ya que se deben considerar las relaciones de los componentes desde muchos ángulos. Lo cual dará múltiples valores a cada parte de la forma.

Es sumamente importante la agrupación de los elementos plásticos. Primero, porque carece de un formato el cual defina el campo visual. Las figuras deben permanecer entrelazadas para cobrar fuerza y resistir la competencia de otros objetos en el espacio. Segundo, la sensación de vigor y peso del material es mucho más intensa que en formas bidimensionales.

La unidad en las partes de un diseño es fundamental. Ya que en las estructuras tridimensionales se trabaja con fuerzas y peso reales. La integración de las formas materiales se puede obtener con: movimiento, equilibrio, proporción y ritmo.¹³

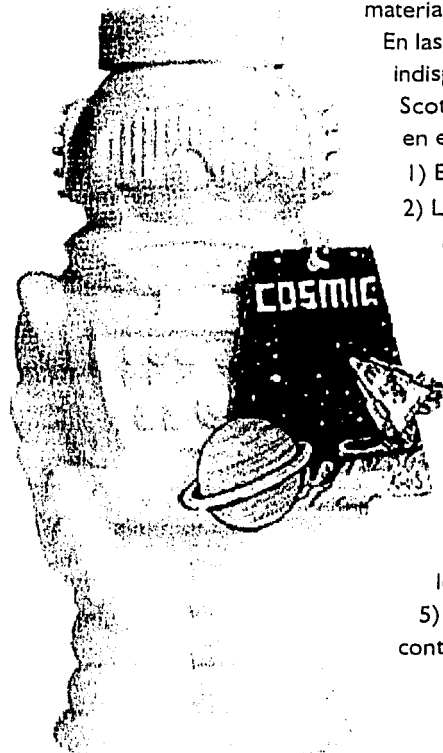
Un miembro de tensión o una junta que requiera resistir torsión o esfuerzo de corte debe ser físicamente firme y tener aspecto de ello. Pues es imposible crear formas aisladas del material y la técnica. El proyecto tienen que ser en madera aglomerada y en cemento armado o en plastilina y alambre. Cuando logramos ese vínculo entre las relaciones estructurales y visuales, obtendremos un producto funcional. En este punto es conveniente retomar una conclusión de Scott, con la cual concordamos "La verdadera imaginación creadora implica visualizar a través de procesos materiales y técnicos."¹⁴

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

¹³ Scott, Op cit., p. 152.

¹⁴ Ídem, p. 157.

Envase de plástico "Este baño de Burbujas Cosmic Raider (Beauty Products Ltd) ha aprovechado sin duda la llegada relativamente reciente del plástico al mundo del envasado. Su amarillo brillante se destaca muy bien en las estanterías."¹⁶



Cotton, Bob.

Esquemas de atracción tridimensional

Se pueden atraer las formas al usar diferencias en el contraste tonal y la textura, para reforzar movimientos lineales y compositivos.

En los diseños tridimensionales la textura visual se vuelve relativamente más importante. Ya que contamos con más variedad de materiales para trabajar, con respecto a las bidimensionales. Así mismo, tenemos mayor control sobre la textura aplicada a las superficies. Nos interesan mucho más las texturas intrínsecas y el comportamiento de todos los materiales a utilizar.

En las organizaciones tridimensionales la variedad es indispensable, para crear la atracción de la forma.

Scott¹⁵ argumenta que las tres fuentes de variedad en el campo visual son:

- 1) El contraste de cualidades visuales.
- 2) Los distintos medios de organizar los grupos de elementos y los circuitos de movimiento en la percepción.
- 3) La variedad absoluta consiste en elementos que no armonizan con ninguno de los ritmos básicos, elementos que crean disonancias para acentuar la unidad por contraste.

Se agregan dos medios más de variedad para lo tridimensional.

- 4) El cambio frecuente de valor que sufren los elementos plásticos al cambiar de posición.
- 5) La cualidad plástica en sí. Es un valor de cambio continuo que se relaciona con la luz.



Sosa, Victor.

El diseño de empaque es totalmente tridimensional. Y contamos con gran variedad de materiales para su construcción.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

¹⁵ Ídem, p. 164.

¹⁶ Cotton, Bob. Diseño gráfico 2, p. 71.



Potts, Emily.

Los materiales que se emplean en las organizaciones tridimensionales pueden ayudarnos a reforzar el concepto a proyectar.

Material, estructura y forma

Este trinomio está unido en función de que un elemento afecta al otro. Para crear una forma requerimos un material, si este material carece de sostén por sí mismo, requerirá una estructura que lo ayude a configurarse.

Por ello, debemos considerar el material a utilizar, para cubrir los requerimientos específicos de la obra. También es importante analizar las cualidades expresivas del material y lo que necesita expresar. Pues será diferente según el medio empleado.

Si utilizamos materiales diferentes (en su composición) estamos obligados a unirlos estructuralmente. Por esto es importante imaginar la forma a través del material, en lugar de imponerlo a él, para que cada parte se conforme y adapte a la función requerida.

Los materiales tienen diferentes capacidades para soportar los esfuerzos. La función a desempeñar por un miembro determina: (hasta cierto punto) el material a emplear, forma y tamaño. Para optimizar los materiales existen normas tradicionales, las cuales se pueden revisar con el fabricante. Mismas que recomendamos seguir para evitar desgastes innecesarios.

Recordemos que la imaginación de los creativos y la continua competencia del mercado, han propiciado ensayos constantes con los materiales. Con la finalidad de encontrar nuevos modos de usarlos, diferentes y nuevas formas ocultas en ellos. Éstos experimentos han creado productos sorprendentes, por ejemplo: verdaderas obras de arte en el cine de ciencia ficción o personajes contruidos en látex. El mérito que podemos aprovechar es dar vuelo a nuestra imaginación creadora y hacer atractivos los materiales para lograr formas novedosas e impactantes.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

1.3 Ilustración en el diseñador gráfico

El trabajo del diseñador gráfico es fundamental en el problema de procesar y comunicar la creciente información de esta economía global. Estos mensajes resultan útiles, sólo cuando se comunican al público establecido, en el lugar y momento adecuado, de una manera comprensible. Presentándolos de forma lógica, coherente y creativa para lograr la atracción del receptor.

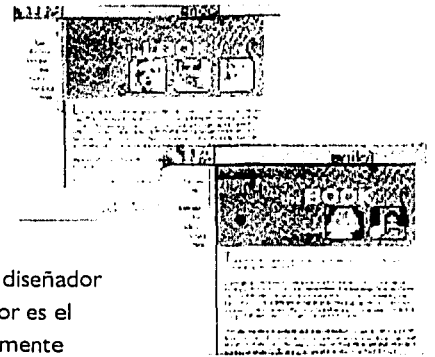
El diseño gráfico ha prosperado más significativamente en el último siglo. Éste progreso es gracias al incremento en el consumo de nuevos productos y servicios, lo cual originó la aparición y desarrollo de nuevos medios de expresión y comunicación, por ejemplo: la ilustración, el modelismo y la creación de sitios WEB.

El diseñador debe dominar una amplia gama de técnicas y conocimientos. Entre ellas se incluye la capacidad de analizar, resolver y presentar problemas visualmente. La tendencia actual de estos profesionales, es la especialización en algún medio para tener gente más experimentada y capacitada en determinadas áreas.

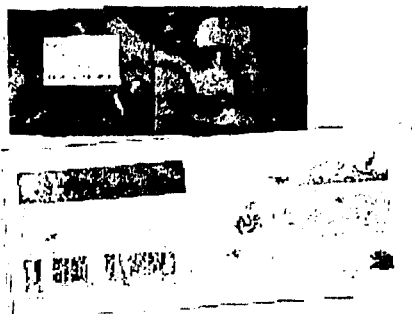
Dentro de estos campos donde se desarrolla el diseñador gráfico se puede citar a la ilustración. El ilustrador es el profesional con la capacidad para percibir visualmente una idea y la habilidad para crear una imagen adecuada según el encargo determinado. Éste profesional está obligado a establecer una comunicación efectiva entre las ideas a transmitir y, su receptor. Para lograrlo utilizará todas las técnicas y los medios que el artista visual tiene a su alcance.

La ilustración como profesión

El diseñador gráfico dentro de la ilustración puede colaborar en: portadas de libros, discos, revistas, cuentos, así mismo, en el interior de éstos, dibujos de monografías, biografías, carteles, viñetas de periódico, escenografías, animaciones, creación de personajes o, en la realización de material didáctico.



Pring, Roger.



Cotton, Bob.

La ilustración infantil requiere de algunos parámetros específicos como: uso de colores brillantes, en plastas, imágenes y planos sencillos.

Cubierta del comic "Conan" por Boris Vallejo.



Grant & Tiner.

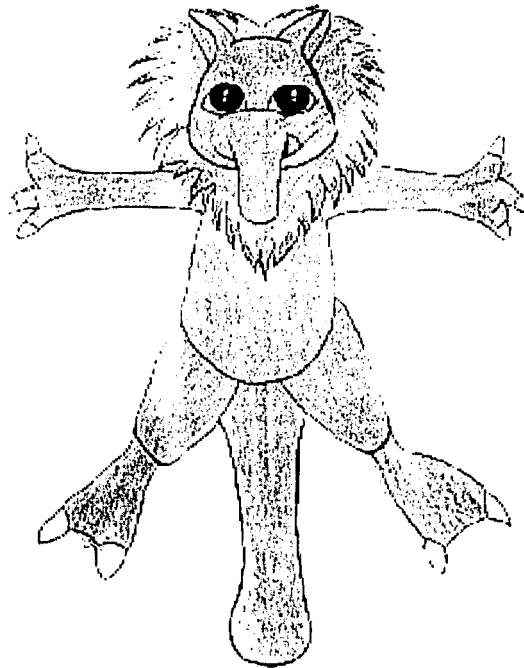
Como se puede apreciar es un campo sumamente extenso. Puede trabajar en agencias de diseño y publicidad e independientemente como freelance. El ilustrador trabaja con constantes: una ilustración, un dibujo o una pintura a reproducir; en general trabaja para y con otros y, el comercio es su forma de vida.

Se rige por ciertos tiempos de entrega y responsabilidades profesionales con los demás. Este carácter comercial lo diferencia un poco del artista.

Actualmente somos bombardeados por muchas imágenes. Y esto puede confundirnos para juzgar una buena ilustración. No obstante, ésta debe cubrir dos aspectos: primero, cumplir con las necesidades del encargo y segundo, dominar la técnica empleada.

En este campo existen ilustradores con cierta trayectoria, cuyas obras son reconocibles por su estilo. Es importante tener una identidad de ilustración, la cual sea reconocible para tener éxito. Sólo cuando el trabajo del profesional sea destacable. De lo contrario será un arma de doble filo. Por una parte identifica a un determinado ilustrador y puede funcionar como autopromoción, pero por otra lo encasilla. Al excluir otras opciones de representación. Esto se debe evaluar y evitar caer en los extremos. Lo mejor es ser flexible en el estilo y las técnicas que se emplean para aplicar las novedades que ofrece la tecnología en: técnicas y materiales.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Capítulo 2. Ilustración

"Lo que aportan las ilustraciones es eso que las palabras no llegan a decir. Palabras e imágenes se vuelven felices cómplices para expresar, para contar o para informar."¹⁷

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

2

¹⁷ Garrido, Felipe. 11° Catálogo de ilustradores de publicaciones infantiles y juveniles, p. 9.



Cotton, Bob.

El diseñador gráfico actualmente tiene un campo de acción extenso. Dentro de esas áreas se encuentra la ilustración. El diseñador y el ilustrador están estrechamente ligados en su proceso de creación, ya que sus trabajos surgen por una necesidad comercial. Así mismo, deben analizar a su receptor para asegurar una comunicación efectiva. Sin embargo, el ilustrador la codifica en una imagen, es decir, emplea un método para componer una ilustración, la cual representa con diferentes técnicas aplicadas en el arte para convertir sus obras en imágenes admirables.

Las técnicas que puede utilizar el ilustrador también han evolucionado. Por ello, el ilustrador actualmente cuenta con nuevos pigmentos y soportes para desarrollar nuevas aplicaciones en medios como: cine, televisión, teatro o, una combinación de todos ellos. Si el ilustrador colabora en estos medios de comunicación masiva es importante que atraiga y mantenga la atención del público para asegurar el éxito de su interacción.

Izquierda: El encargo fue producir una ilustración para una serie de reproducciones en tiraje limitado, que describen la historia de 3M en ocasión del 60º aniversario de su instalación en el Reino Unido.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Edwards, Betty.

Esta es una de las primeras manifestaciones gráficas del hombre.

2.1 Ilustración

Definición de ilustración

Actualmente la ilustración y el diseño son dos disciplinas con lazos muy estrechos y tradicionales que se remontan a siglos en el pasado. La ilustración cambia y evoluciona constantemente como parte de cualquier aspecto cultural de la humanidad. También ha servido de complemento narrativo en manuscritos y libros. Desde los documentos ilustrados antiguos que se conocen como: el libro Egipcio de los Muertos y el Papyrus Ramessum 1900 a.N.E. Por definición, una ilustración, ilustra algo. Éstas pueden ir hacia atrás en el tiempo, hasta la edad de piedra o, hacia delante, en el futuro, para dar vida a lo inimaginable. Los límites de la misma sólo son impuestos por la imaginación de cada ilustrador.

"La ilustración es mucho más que ser capaz de dibujar y pintar de una manera ilustrativa. A diferencia de la pintura, siempre debe realizar una función concreta y tener una razón para existir".¹⁸

El trabajo personal e imaginativo, característico en el artista, es igualmente evidente en la obra del ilustrador.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

¹⁸ Simpson, Ian. Ilustración I, p. 9.



80 Years
of
Morgan
The Real
Sports Cars



Cotton, Bob

Ilustración de cartel. Paul Cox, tenía que hacer algo alegre, con elementos escoceses y promover la idea de conducir un coche deportivo "Morgan es divertido."

La principal tarea de los ilustradores es explicar, acompañar, ornamentar, complementar una idea a través de un medio visual. Éstos profesionales utilizan las técnicas artísticas tradicionales, por ello, guarda ese vínculo que lo relaciona con el artista. Si bien es cierto que el ilustrador debe gozar de un talento innato, creatividad, habilidad, paciencia y buena observación, también estas cualidades las puede aprender y desarrollar.

En la historia de la humanidad la ilustración tiene como finalidad dejar un testimonio visual, con respecto al hombre y su paso por este mundo. Las obras de arte se han producido para servir de hermosos

objetos contemplativos. Ya que ésta ha ido representando modas, estilos, actividades o costumbres del ser humano.

El ilustrador requiere de inspiración para crear, pero también analiza previamente al público quien recibirá la información codificada en imagen, para establecer una comunicación efectiva de ideas, es decir, emplea una metodología para componer una ilustración, la cual seguramente se convertirá en una admirable demostración de que el arte de ayer tiene una directa influencia sobre el arte de hoy. Finalmente, retomaremos una definición planteada en su tesis de licenciatura, la elaboración de un libro pop-up como material didáctico para la enseñanza del catecismo, presentada por Hernández y Lira: "...la ilustración a grandes rasgos es sólo la presentación de una imagen que permite entender con mayor facilidad una idea o un texto, y más que esto, actualmente la ilustración se considera como la realización de una imagen con una función específica."¹⁹ Es una concepción sencilla, pero, engloba adecuadamente su significado.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

¹⁹ Hernández y Lira. La elaboración de un libro pop-up, como material didáctico para la enseñanza del catecismo infantil de la iglesia católica, p. 174.

Origen de la ilustración

La ilustración es un arte vital en la historia del hombre y constituye una parte reconocida de nuestra experiencia cultural presente.

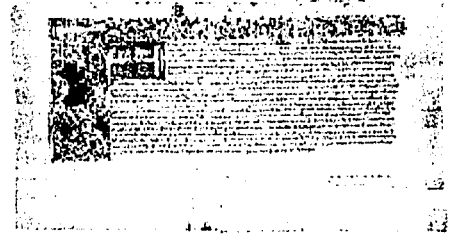
Especificar cuándo y cuáles son los orígenes de la ilustración, es una tarea muy compleja. Tal como en todo hecho histórico existen diferentes datos, opiniones e investigaciones que difieren entre sí. Por ello, hablar del origen de la ilustración podría tornarse en una discusión compleja y prolongada.

Actualmente se nombra manuscritos iluminados a todos los libros decorados e ilustrados en la época tardía del Imperio romano, hasta los que fueron remplazados por los libros impresos. Lo cual sucedió después del desarrolló de la tipografía en Europa, hacia el s. XV. La realización de estos libros era una tarea muy minuciosa y de mucho cuidado. En ésta colaboraba el iluminador o ilustrador, es decir, el artista responsable de la ejecución de los adornos y de la imagen, como apoyo visual del texto.

Estos manuscritos realizados durante la época medieval constituyen el antecedente a la ilustración desarrollada en los siglos posteriores. La producción de dichos libros creó un vasto vocabulario de formas gráficas, composición de páginas, estilos de ilustración y letras, así como, técnicas.

La ilustración y la ornamentación además de tener motivos decorativos, cumplían la función de comunicar y propagar las ideas de la época. Logrando crear matices místicos y espirituales en sus espectadores. También permitió la difusión del conocimiento y de las ideas de una región y/o época a otra.

Estos ejemplares tienen como antecedentes y probable influencia los manuscritos que tanto griegos como romanos diseñaron e ilustraron. Y más antiguamente el Libro de los Muertos que la cultura Egipcia desarrolló.



Verde, Carolina.

Manuscrito medieval inglés. La exquisita cenefa, a pesar de la delicadeza de los trazos y los detalles curiosos, deja amplio espacio para el texto.



Salvat

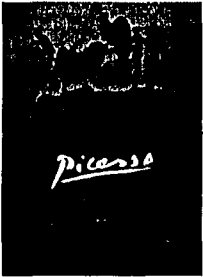
Miniatura de "Liber Feudorum Ceritaniae." Homenaje feudal. Los primeros manuscritos iluminados datan del s. V.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Cotton, Bob

Cartel de Toulouse-Lautrec, "La Goulue", 1891. Esta fue una de sus obras más famosas que recibió la influencia de los grabados japoneses y, revolucionó el arte publicitario.



Rojo, Vicente.

Durante las décadas de los 60 y 70 Vicente Rojo estuvo a cargo del diseño de las publicaciones desarrolladas en el INBA.

En el Renacimiento los temas de las ilustraciones comienzan a diversificarse. Lo cual permite crear: ilustraciones en los campos de la ciencia, la topografía, la medicina y la arquitectura. Desde, entonces, la demanda de ilustraciones creció.

Los estilos pictóricos desarrollados a finales del s. XVIII y principios del XIX fueron evolucionando drásticamente. Los pintores impresionistas fueron los iniciadores del nuevo giro que tomó la pintura.

El arte pictórico se enriqueció con el cartelismo. El anuncio de espectáculos adquirió importancia y la técnica litográfica se prestó al desarrollo de la publicidad.

La revolución industrial también influyó en la ilustración, permitió el desarrollo de tintes y pigmentos más sofisticados, que añadieron nuevos colores a la gama existente. Gracias a esta transformación las obras se reprodujeron más rápidamente. En el s. XX aparecieron movimientos artísticos, donde el color es una parte determinante de la obra como: fauvismo, cubismo, expresionismo, surrealismo, abstraccionismo y muralismo.

El nuevo curso de la pintura está influido por la aparición de la fotografía. Anteriormente a ésta última los pintores que pretendían representar su momento histórico mediante sus obras plásticas, comenzaron a experimentar en el lienzo diferentes composiciones. Como muestra de ello tenemos el cómic, una nueva manifestación de expresión. En las décadas de los 20 y los 30 la ilustración comenzó a explorar nuevos lenguajes visuales como la publicidad.

La publicidad es otra gran oportunidad de colaborar para el ilustrador. En la segunda mitad del s. XX fue cuando la publicidad en revistas, periódicos y carteles adquirió su propia categoría. Este nuevo campo surgió como una respuesta a la expansión del comercio y, la industria. Misma que contribuyó al aumento de la competencia.

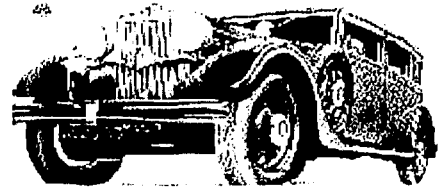
TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

El desarrollo de la ilustración

En las décadas de 1950 y 1960, durante la expansión comercial de la posguerra, los ilustradores tuvieron oportunidad de desafiar la tradición anterior trabajando con nuevas técnicas y materiales que les permitieron crear formas más modernas y expresivas.

El tipo de ilustración que se desarrolló captaba, promovía o criticaba la nueva era de comunicación de masas y sociedad de consumo.

La aparición de la fotografía parecía pronosticar una inevitable desaparición de la ilustración. Pero esto no sucedió; al contrario, tiempo después se consideró a la fotografía como demasiado realista y fría, con lo cual se continuó experimentando en la ilustración. El cine y especialmente las técnicas desarrolladas para las películas de dibujos animados, proporcionaron otra nueva salida para el ilustrador, que se amplió aún más con el auge de la televisión. Todas las corrientes artísticas enriquecieron este desarrollo de la ilustración, pero las bellas artes del siglo XX no fueron la única influencia de los ilustradores modernos.



Model A 1919

Rodríguez, Fischer.

La aerografía permitió a los anunciantes mostrar los vehículos desde una perspectiva favorable a sus intereses publicitarios. Al usar un ángulo visual poco acostumbrado que realzaba su sofisticación y la suavidad de sus líneas.



Verde, Carolina

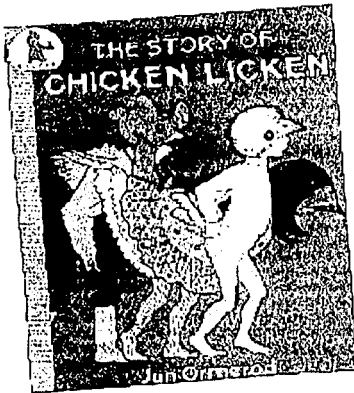
TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

La cultura popular contribuyó a la variedad de lenguajes visuales que surgieron como: el arte de ferias y de pantomimas. Sería inconcebible que la ilustración popular del pasado no formara parte de esta influencia. La imitación servil de otros estilos ilustrativos anteriores y la experimentación con las técnicas más antiguas, unidas a un estudio consciente y metódico de los ejemplos históricos, han contribuido a la creciente gama de estilos ilustrativos. Se puede concluir que la ilustración tiene como finalidad ser un testimonio visual, con respecto a la historia de la humanidad. La ilustración se convierte, entonces, en un documento que pone en evidencia la evolución de la sociedad. A pesar de la expansión del campo de actividades del ilustrador y, de la sofisticación tecnológica de los materiales y de los procesos de reproducción, el papel del ilustrador continúa vigente. Aún sigue trabajando por necesidades comerciales y de los medios de comunicación. Haciendo más eficiente la transmisión de ideas entre el emisor y el receptor.

La ilustración infantil, un campo especializado

Este tipo de ilustración está dirigido a niños, cuya percepción está menos desarrollada respecto a los adultos. Por ello, debemos considerar algunas características como: presentar imágenes sencillas, recurrir a la caricatura o presentar imágenes divertidas e interesantes. Es preferible evitar las figuras de estilo hiperrealista. Las imágenes deben ser sintetizadas. Es recomendable excluir las texturas o detalles muy complejos. Ya que éstos son desapercibidos. Los delineados u outline son preferibles, ya que facilitan la división entre la figura y el fondo, facilitando así, la percepción de las imágenes.

La paleta de colores se debe basar en los primarios: amarillo, cian y magenta, en plastas de tonos intensos y puros. Debido a las vibraciones que éstos emiten son los mejor percibidos. Y resultan ser los más interesantes para el público infantil.



Corton, Bob

Chicken Licken, Jan Ormerod utiliza tinta china y pincel y, un estilo de pintura bastante plano, para ilustrar este cuento.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



CONACULTA

"En el vuelo", Guadalupe Rosas Zambrano Acrílico sobre papel. Primer lugar del 11° Catálogo de ilustradores de publicaciones infantiles y juveniles.

Técnicas de ilustración

En los comienzos de la ilustración, los métodos de reproducción limitaban las técnicas y los medios empleados por los ilustradores; en la actualidad, las técnicas de reproducción son tan diversas y completas que pueden hacer frente a cualquier medio y a cualquier tamaño elegido por el artista.

El ilustrador aplica los diferentes recursos de expresión y soportes del arte pictórico para crear sus obras. La mayoría de éstos profesionales gravitan hacia una selección comparativamente pequeña de herramientas y materiales. Sin dejar fuera los medios de expresión preferidos. Se debe explorar por diferentes medios de comunicación y así, arrojar nuevas ideas para los futuros trabajos. Es bueno dedicar algún tiempo, de vez en cuando para jugar con las técnicas, los materiales o combinaciones de ellos que normalmente se evitarían. Pues de aquí pueden surgir interesantes resultados. Actualmente los ilustradores se expresan en medios más variados y las ilustraciones incluyen una gran variedad de estilos.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



CONACULTA

"Pequeña figurita al centro de la mesa II", de Fabián González Olivera. Técnica mixta sobre cartulina. Tercer lugar del 11° Catálogo de ilustradores de publicaciones infantiles y juveniles.



CONACULTA

"Pocimas del sueño / El laboratorio", de Emmanuel García Ramírez. Técnica acrílica. Mención en el 11° Catálogo de ilustradores de publicaciones infantiles y juveniles.

A continuación estudiaremos brevemente las técnicas de representación que se emplearán en la realización del presente proyecto de tesis. Por ser las más adecuadas a los resultados esperados.

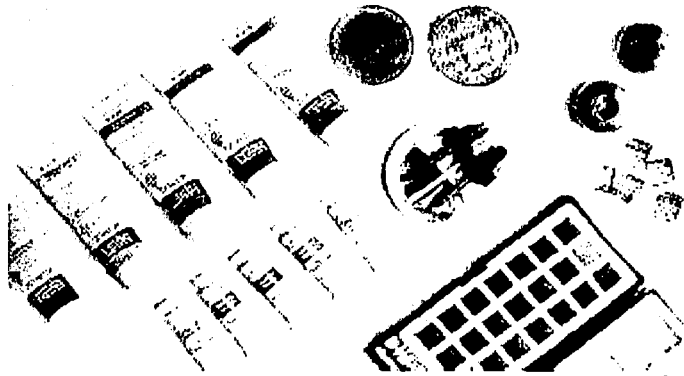
Los acrílicos son un material impermeable. Ésta característica permite pintar por encima sin alterar los colores que hay debajo. Además tienen un acabado brillante, lo cual resulta atractivo para los ojos de un niño. Una vez seco el material, es difícil removerlo de la superficie donde se aplicó. Se pueden utilizar pinceles o aerógrafo. Ésta última herramienta se adecúa al látex (soporte a emplear) ya que cubre una mayor superficie en menor tiempo y más uniformemente.

Por las características descritas anteriormente de la técnica y el pigmento, se eligieron como los adecuados para ilustrar al personaje de este proyecto.

Acrílicos

Se suele dar el nombre de acrílico a todo pigmento ligado con una resina sintética. La pintura acrílica se diluye con agua. Se seca con la misma rapidez con que se evapora el agua y, una vez seca, es impermeable. Como es diluible en agua, se pueden conseguir transparencias similares a las acuarelas. Para prolongar el tiempo normal de secado, es recomendable agregar un retardador como: glicerina.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Sarnoff, Bob

Aquí mostramos algunas de las presentaciones, en las que se comercializan los acrílicos.

Las pinturas se venden en tubos o en recipientes de plástico. Estos últimos convienen cuando se necesitan grandes cantidades. Existen de dos clases: acetato de polivinilo y polímeros acrílicos. La gama acrílica es la mejor.

Las primeras pinturas acrílicas y de acetato de polivinilo que aparecieron en el mercado eran de poca calidad, pero en los últimos cincuenta años se han perfeccionado bastante. En la actualidad constituyen un medio sumamente flexible y de amplias posibilidades.

Las pinturas acrílicas van muy bien sobre todo para producir grandes superficies de colores planos ininterrumpidos, todo tipo de plastas, sin aplicar pegotes muy gruesos. Son las pinturas más versátiles y, se pueden usar en forma transparente u opaca. Si se diluyen con bastante agua y se usan transparentes sobre el papel, se parecen bastante a las acuarelas. Aunque esto tiene una desventaja; una vez secos, los contornos quedarán fijos, a diferencia de las acuarelas que se pueden suavizar. Sin embargo, presentan una ventaja: se pueden aplicar muchos lavados, sin que aparezca la suciedad que se produciría con las auténticas acuarelas. Se puede aplicar el color a pincel seco o mediante salpicaduras controladas, para crear diferentes efectos.

Los acrílicos se pueden usar para pegar otros materiales o mezclar con otras técnicas, por ejemplo: mezcla con polvo de mármol, rayados, textura o realce con gesso y lavados.

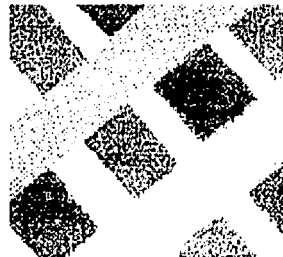
TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

TIPS

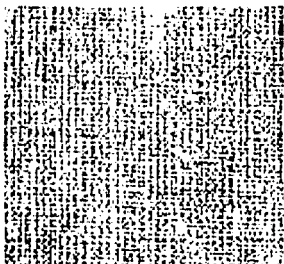
Los acrílicos se pueden diluir con agua o retardantes para alargar el proceso de secado. Su consistencia permite mezclarlos con otros materiales como arena o polvo de mármol, para crear interesantes texturas.



Se pueden producir transparencias al aplicar dos colores diluidos.



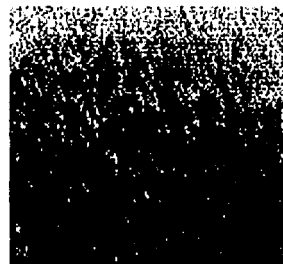
Capas opacas aplicando el acrílico directamente del tubo.



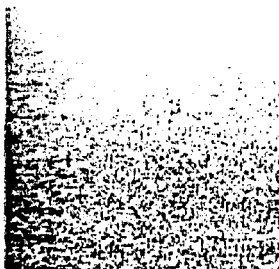
Se colocó una tela delgada y con una espátula se aplicó la pintura.



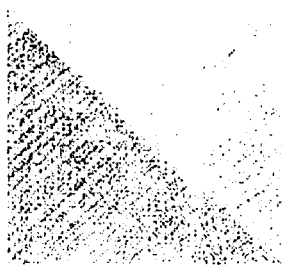
Pintar mezclando pastas muy espesas.



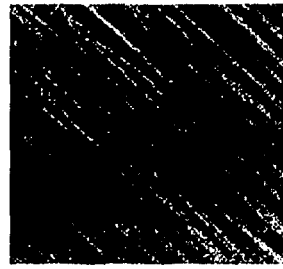
Aplicación con pincel seco.



El acrílico se aplicó con una esponja y se obtuvo un texturizado gradual.



Transparencia sobre una textura.



Capa de brillo sobre un área texturizada.

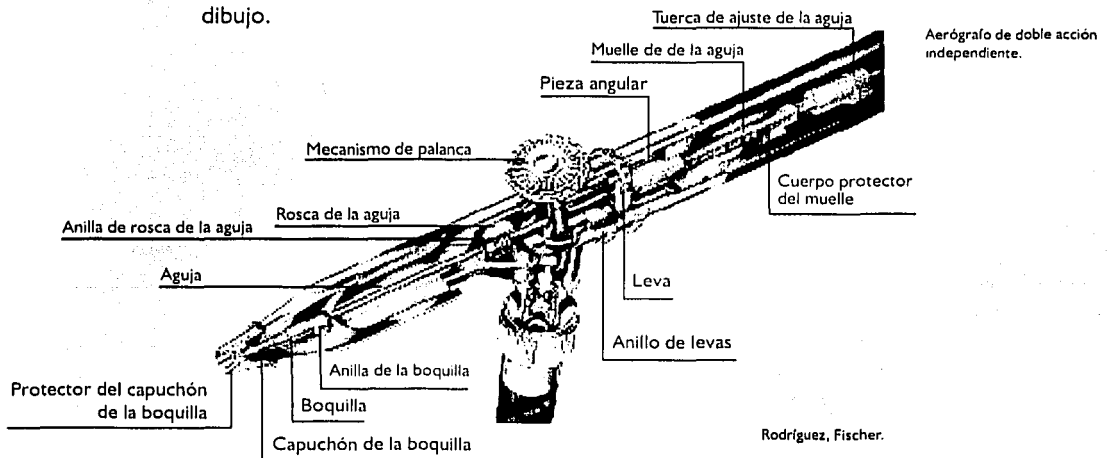
Aerografía

Esta técnica tal y como se conoce en la actualidad requiere de aerógrafos o pistolas. Aunque todos ellos parten del mismo principio: una boquilla dirige la corriente de aire y la pintura o tinta; una aguja y una válvula, controla esta corriente y, un depósito contiene el pigmento. El aerógrafo está conectado a un compresor mediante un tubo flexible. Existe mucha variedad de aerógrafos en costos y tipos, aunque todos funcionan similarmente.

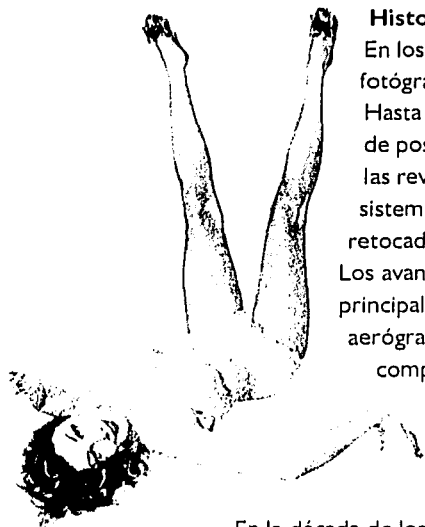
El aerógrafo

El primer aerógrafo perfeccionado lo patentó el británico Charles Burdick en 1893 en el Reino Unido.²⁰ Desde, entonces, se le han hecho perfeccionamientos técnicos y actualmente el aerógrafo es un instrumento sumamente refinado.

El funcionamiento se basa en el principio de que el aire comprimido (a una presión aproximada de $2,10 \text{ kg} \times \text{cm}^2$) atraviesa un conducto estrecho, llamado venturi. Este se abre a otro conducto más amplio, donde se produce una expansión que crea un espacio parcial. La pintura fluye desde el depósito para mezclarse con la corriente de aire y atomizarse. La rociada resultante pasa a través de una tapa de aire de forma cónica, dirigiéndose en forma de cono o de abanico hacia la superficie del dibujo.



²⁰ Rodríguez, Fischer, Cristina. Aerografía, p. 10.



Rodríguez, Fischer.

"Vargas siempre será el rey de las chicas pin-up pintadas con aerógrafo. Para Vargas, la aerografía no tenía ningún misterio, formaba parte de su vida diaria."²²

Historia de la aerografía

En los comienzos el aerógrafo lo utilizaban los fotógrafos para retocar sus imágenes monocromáticas. Hasta la década de los 20 abrió un amplio abanico de posibilidades para la ilustración de historias en las revistas y los periódicos. Con el invento del sistema de impresión de medias tintas, las fotografías retocadas ya se pudieron reproducir.

Los avances tecnológicos y la aparición de las máquinas, principalmente el automóvil fomentó el uso del aerógrafo en carteles para persuadir al público de comprar ciertos modelos. La pintura suave, brillante y los cromados se podían superponer a cualquier fondo que el fabricante eligiera.

Con estas ventajas aportadas, se liberó de la fotografía.

En la década de los 30 y, a consecuencia de la producción, los fabricantes se vieron incapaces de manejar por sí solos la promoción publicitaria de sus productos. Además de vender sus productos, también necesitaban comunicar cierta información al público, por lo que impulsaron la creación de las primeras agencias publicitarias. Los dos principales artistas especialistas en pintar bellas mujeres, fueron: George Petty y Alberto Vargas. Éste último se convirtió en el rey de las chicas pin-up pintadas con aerógrafo en la década de los 30 y 40.

En 1940, Walt Disney produjo Pinocho,²¹ una película de dibujos animados. En ella se descubrió una nueva forma de aplicar el aerógrafo. Era el instrumento perfecto para crear fondos y efectos de luz por degradación del color.

En los últimos años de la década de los 40 y, la década de los 50 la ilustración se aplicó para ilustraciones técnicas. Incluso en la actualidad, todavía se emplea para mostrar un motor aún en desarrollo. O para ilustraciones médicas, donde es imposible obtener una fotografía fidedigna, clara y comprensible de casi cualquier parte del cuerpo humano.

²¹ Rodríguez, Fischer. Op cit., p. 14.

²² Ídem, p. 14.

En la década de los 60, se consideró a la fotografía demasiado realista y fría, por ello, se crearon imágenes creativas y originales con el aerógrafo, se conceptualizaron las ideas que los ilustradores tenían en su imaginación.

Su uso se extendió a carteles y fundas de discos. Así las producciones discográficas ofrecieron nuevas posibilidades de expresión.

En 1970 la fantasía evolucionó hacia la ciencia ficción (creación de vida extraterrestre). El aerógrafo demostró su valor por su eminente capacidad de producir escenas de espacios, paisajes y criaturas fantásticas, en superficies tridimensionales y con texturas. La popularidad del aerógrafo se prolongó durante la década de los 80. El aerógrafo se convirtió en el instrumento adecuado para crear representaciones de una tecnología resplandeciente, con hiperrealismo. Pues aún sigue siendo el instrumento ideal para conseguir sutiles tonos de piel y, una serie de efectos y texturas a las imágenes.

En la década de los 90, el mundo se ve desde un enfoque más humanitario y las representaciones visuales se volvieron más delicadas, sin que por ello el éxito del aerógrafo haya disminuido.

En la actualidad su versatilidad ha quedado más que demostrada y se utiliza tanto en el campo de las Bellas Artes como en el diseño gráfico. Entonces, la aerografía es una técnica que está lejos de desaparecer, al contrario, poco a poco irá arrojando nuevas aplicaciones a medida que experimentemos en su uso.

Los medios pictóricos que se pueden emplear son básicamente cualquier tipo de pintura, que sea diluible hasta obtener una consistencia adecuada (similar a la leche), será apropiado para trabajar con el aerógrafo. Como son: tintas, acuarelas y acrílicos.

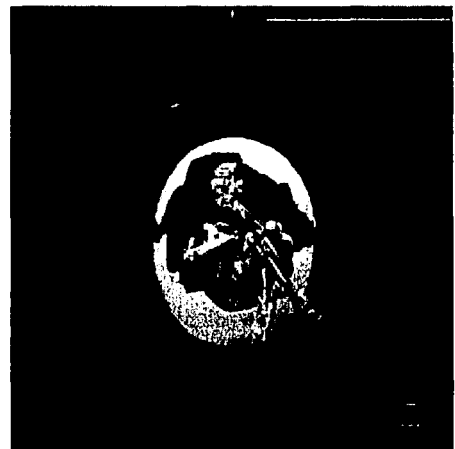


I BEATLES
YELLOW SUBMARINE

Rodríguez, Fischer

Los Beatles serán siempre recordados como los líderes de las tendencias que caracterizaron la década de 1960.

Las imágenes de vida extraterrestre es otra área de la ilustración ampliamente explotada



Grant & Tiner.



Rodríguez, Fischer.

Con esta mascarilla se obtendrán líneas de perfil duras y definidas.

La técnica que principalmente se utiliza con el aerógrafo es el enmascarillamiento. A menos que se utilice para cubrir una superficie extensa donde requiera bordes suaves. Debemos delimitar la zona a rociar y, cubrir las demás partes que se desee proteger. Se puede tapar con cinta o, un plástico adhesivo transparente para bordes duros o máscaras de cartulina o tela para bordes menos marcados.

El soporte adecuado para realizar una ilustración bidimensional es: una superficie suave, blanca, es la mejor para medios transparentes; además, los colores brillan

con más fuerza gracias al fondo claro. Los medios opacos se adhieren al soporte formando una capa más sólida; por tanto, una superficie ligeramente texturizada facilitará la adherencia de la pintura.

Las superficies de algodón al 50 por ciento son adecuadas, aunque sean más caras, sobre todo si se empieza a experimentar con esta herramienta. Aunque hay cartones de doble cara más económicos, apropiados para los primeros experimentos.

Después de conocer la superficie tradicional del papel, se desarrollaron pinturas especiales para pintar sobre algunos tipos concretos de superficie, tales como: vidrio, tela, madera, cuero, caja de transparencia, acrílico, espuma de poliuretano o, plásticos flexibles como el látex. Es una técnica la cual funciona mediante el rocío de la pintura, por ello, se puede representar cualquier cosa, casi sobre cualquier superficie. En el próximo subcapítulo estudiaremos con mayor profundidad al látex como soporte o superficie.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

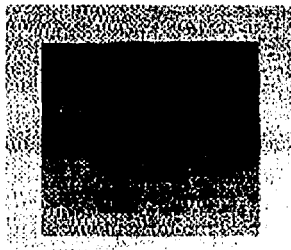
Estas son algunas técnicas que podemos aplicar al ilustrar nuestros trabajos. También son ejercicios que podemos realizar repetidamente hasta alcanzar el dominio del aerógrafo.



Gradación de un color con movimientos muy suaves.



Gradación de dos colores.

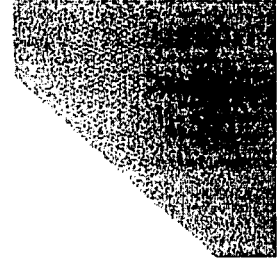


Una fina gradación con una capa de blanco, muy suave en la parte posterior.

Fuente: Grant & Tiner



Máscara en la esquina inferior izquierda con el borde suavizado.



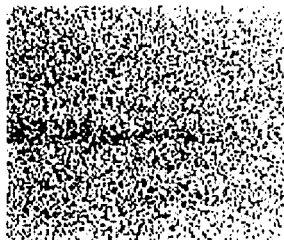
Al desprender una máscara fija al soporte. Como frisket o papel.



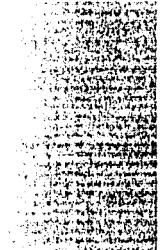
Efecto cuando usamos máscara de papel con perfiles bien definidos.



Efecto al usar un papel razgado y con bordes desiguales.



Efecto de salpicado. Con un cepillo de dientes o, jalando el mecanismo de palanca hacia atrás.



Esto se produce al usar una máscara como la tela que permite pasar la pintura parcialmente.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

2.2 Ilustración sobre látex

Antecedentes

"A Cristóbal Colón se le acredita el descubrimiento del látex natural o caucho."²³ En su segundo viaje al Nuevo Continente (América), notó que los nativos de Haití jugaban con una bola hecha de la goma de un árbol. Esta bola era de "CAW-UCHU". Dentro de la cultura Maya también se utilizó para el famoso "Juego de Pelota".

En 1770, Joseph Priestly, un químico inglés, borró una marca de lápiz con caucho comprimido. Se dio cuenta que las huellas se eliminaron, por lo cual a esto le nombró borrador.

En el s. XIX, Scotsman patentó la primera prenda de vestir, la cual contenía caucho. Cubrió ropa con este material, volviéndola impermeable. Durante el mismo periodo un británico cortó esta goma en tiras, creando así, las ligas.

El descubrimiento más significativo durante ese periodo fue de Charles Goodyear. Él introdujo polvo de azufre a la goma, con lo cual generó una vulcanización. La goma vulcanizada dio al látex natural resistencia a temperaturas extremas. Éste podría ser el antecedente a la basta industria llantera.

Aunque el caucho se extrae de muchos árboles (por ejemplo: el Castilloa Elástica en México y, el Landophillia en África), ninguno es tan productivo como el Hevea brasileño. Unas semillas de éste árbol fueron tomadas del Amazonas y transplantadas a Inglaterra. Ahí los ingleses cultivaron este árbol en grandes granjas de Singapur y Ceilán.

Durante la extracción del caucho se descubrió que al hacer pequeñas incisiones al árbol, aumentaba la secreción de los árboles. Éstos crecen a más de 15 mt, requieren climas con lluvias anuales de 228 cm y temperaturas de 27° C.

Actualmente la producción del látex ha incrementado notablemente, ya que su uso también se ha diversificado a industrias como la médica o la cinematográfica.

²³ Cementex Corporation "History of natural latex." <http://www.cementex.com>
(Recuperado el 23 de septiembre de 2002).

La "Cementex Latex Corporation" produce y manufactura el látex natural y sintético desde 1939. Fabrican este material para: escultores, artistas escénicos y plásticos desde hace 50 años. Actualmente en México también lo comercializan diferentes compañías como: Poliformas Plásticas, S.A. de C.V.

El látex es el medio más versátil para reproducir moldes de: yeso, cemento, cera, metales a bajas temperaturas y algunos artículos de poliéster. Éste material tiene la habilidad de encogerse alrededor de un objeto y reproducir en minutos detalles del artículo reproducido en el molde.

Composición

Está compuesto por 70 por ciento de sólido (caucho). El látex es útil para modelos de goma que se pueden pintar con: pincel, brocha o pintura en aerosol. Es especial para crear moldes que reproducen muy fielmente los detalles.

Su apariencia es lechosa, algunas veces ligeramente gris y tiene una consistencia viscosa. Su conservador más común es el amoníaco, de ahí que posea ese olor tan característico. Se conserva aproximadamente un año en un lugar frío y alejado de los rayos del sol. De lo contrario, puede adquirir consistencia de queso cottage y, un olor a podrido, lo cual indica su descomposición.

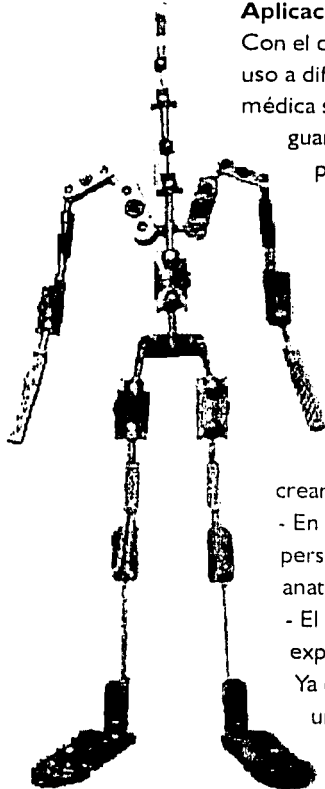
Características

El látex tiene las siguientes características:

- Gran estabilidad, durabilidad y larga vida.
- Películas muy resistentes a desgarres.
- El material al natural es brillante. Al contacto con el molde o, con las manos pierde el brillo y se convierte en mate. Algo similar a lo que sucede con los globos.

Todos los materiales tienden a mermar. No obstante, el látex disminuye muy poco, pues tiene sólidos muy pequeños.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Lord & Sibley

El armado de los esqueletos para los personajes animados lo realizan ingenieros especialistas en miniaturas

Aplicaciones

Con el desarrollo del látex se amplió su uso a diferentes industrias. En el área médica se aplica en la fabricación de guantes y preservativos. En las artes

plásticas se utiliza para realizar moldes de casi cualquier modelo, los cuales guardan excelente detalle al reproducirse.

- Se puede mezclar con diferentes materiales como: polvo de mármol y papel en plastas, para crear texturas.
- En animación se utiliza para crear figuras de látex. Introduciéndoles un esqueleto o mecanismo, permitiendo, así, la movilidad del personaje.
- En máscaras para diferentes producciones audiovisuales como las películas de horror o, para crear personajes fantásticos.
- En efectos especiales, para crear prótesis y caracterizar personajes, modificando su apariencia. Al transformar la anatomía del mismo.
- El látex es muy versátil y económico, por lo cual se puede experimentar para diferentes usos.

Ya que se ha decidido utilizar este material para representar un personaje animado se puede pintar con: acrílicos o esmaltes. Testor y Tamiya son algunas marcas de acrílicos flexibles. Humbrol es un esmalte utilizado en el modelismo, pero también puede funcionar sobre el látex.

Éstos pigmentos son idóneos para este soporte flexible, por su plasticidad. Es preferible evitar recubrimientos con barniz o spray brillante, pues se agrietarían.

Cuidados

Una vez seco el látex se puede: lavar, tallar, sin deteriorar el material (el maquillaje o las pinturas, sí se desgastan, pues son base agua). Se debe proteger del sol, su principal enemigo, de lo contrario, perderá su consistencia, aparecerán grietas o se volverá flácido y chicloso.



Lord & Sibley

Construcción de Wat. Wat's pig, fue una animación nominada para los premios Oscar en 1996.



En estos dibujos vemos a "la faisana blanca y su apoderado" y a "Reynard bebiendo en un bar". Creados por Marc Davis.

Verde, Carolina

2.3 El ilustrador como creador de personajes

El ilustrador domina: los elementos de diseño y las diferentes técnicas de expresiones artísticas. Debe regirse bajo estos conceptos para crear personajes. Además debe tener la capacidad de englobar una historia en una figura modelada o en un personaje incluyendo todas las características a representar.

En primer lugar debe ser un intérprete y un manipulador de sus personajes para mantener la atención de su público.

Una posibilidad que muchos eligen para atraer la atención principalmente de los niños, consiste en usar animales como personajes "Los animales asumen cualidades humanas cuando se caricaturizan y hacen suyas las reglas de expresividad que se aplican para los humanos. 'Humanizar' a los animales es una posibilidad que permite establecer ciertas semejanzas en el nivel emocional entre animales y humanos; es un medio atractivo y divertido para transmitir un mensaje."²⁴

Este profesional gráfico debe comprender el arte dramático, así como saber conceptualizar ideas y transmitir las gráficas y plásticamente. Para crear un personaje; la forma de los ojos, la nariz, la boca, la superficie que tendrá cada uno, debe estar en relación con la idea que se tiene del personaje y lo que se desea transmitir. En el siguiente capítulo ampliaremos la información sobre las características que determinan el carácter de un personaje.

²⁴ Stoner, Alberto. Pen tips on cartooning. Citado por Medina, Op cit., p. 77.



Su capacidad creadora abarca desde humanos y animales hasta donde el poder de la imaginación le permita crear ilimitados personajes como: monstruos, seres míticos y fantásticos. Los cuales intrigarán al receptor por las nuevas ideas visuales y conceptualizaciones. Todo esto depende del éxito de dejar volar la imaginación y desarrollar una idea original o fuera de lo ordinario. Sería erróneo pensar que las ideas para crear personajes se encuentran en la mente del ilustrador, ya concebida como quedarán finalmente. Muchos de estos profesionales reúnen diferentes aspectos de su propia experiencia y juegan para generar nuevas combinaciones y conceptos.

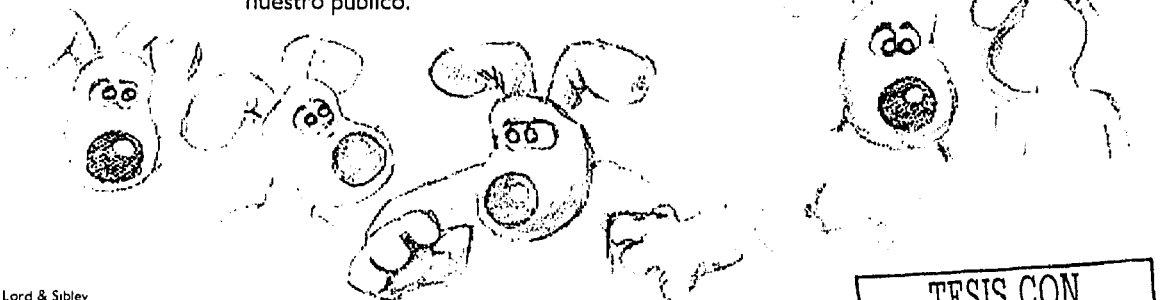
Para ser un buen creador de personajes es indispensable aprender a observar. Ya que la creación debe ser verosímil. La imaginación y la creatividad son legados que permanecen latentes dentro de nosotros, pues todas las obras fantásticas son redescubrimientos de imágenes de la infancia y del transcurso de nuestra vida. Podemos nutrir la imaginación con visitas a: galerías, consultas del periódico, cómics, exhibiciones de fotografía y películas. Es importante resaltar que con este redescubrimiento permitiremos la entrada de todo tipo de influencias, para concebir creaciones simplemente sorprendentes y cautivantes para nuestro público.



Lord & Sibley

Gromit trae el periódico y levanta las orejas en señal de alerta. Uno de los personajes principales en Wallace & Gromit

Bocetos de la caracterización de Gromit. Se prueba la posición de los ojos, cabeza y posturas del cuerpo.



Lord & Sibley

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



RESISTO
NO

Capítulo 3. Creación de un personaje infantil para televisión

"Hay algo de travieso en toda creación,
aunque la empresa sea seria.
Y hay un correspondiente espíritu travieso
al escribir sobre ella,
porque si existe un proceso callado,
ese es el creativo.
Travieso, serio y callado."²⁵

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

3

²⁵ Bruner , Jerome. On Knowing: Essays for the Left Hand.
Citado por Edwards, Op cit., p. 31.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

La imaginación y la creatividad son herramientas útiles para crear personajes. Pero, además el ilustrador se debe apoyar en otros recursos para lograr una creación atractiva al receptor.

La caracterización del personaje se determina por los rasgos físicos, la comunicación no verbal, el contexto y la connotación de estos según la cultura en que se desarrolle. El receptor influye de manera muy importante en la imagen que el ilustrador le dará al personaje. En el presente trabajo elegimos como receptor al público infantil. Aunque éste presenta cambios muy radicales de acuerdo a sus diferentes etapas de crecimiento.

Entonces, al crear un personaje infantil se debe tomar en cuenta la imagen que el ilustrador comunicará de acuerdo con las características del público a quien se dirige y al medio en el cual se emplea. En este capítulo ampliaremos esta información. Así mismo, determinaremos las características físicas y psicológicas del personaje desarrollado en este proyecto.

Izquierda: Al cambiar el vestido y los accesorios que acompañan a un personaje, se modifica totalmente su personalidad e intención. Aunque su apariencia física sea la misma.



Grant & Tiner

Arriba: Cuando tenemos por escrito la descripción del personaje y su carácter, se comienza a bocetar su apariencia física. Se presenta en diferentes posiciones y acciones para desarrollar su personalidad.



Sarnoff, Bob.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

3.1 Personaje infantil

Definición de un personaje infantil

El concepto de personaje infantil es fundamental para el desarrollo de esta tesis, por ello, comenzaremos por definirlo. Daniel Prieto Castillo²⁶ argumenta que un personaje es un ser que encarna determinado papel. Es la adopción de un papel previamente diseñado o estructurado. Consiste en un actor, quien tendrá atributos de personalidad y actitud previstos de antemano. Es adoptar un papel, una conducta que se ofrece a los demás como objeto de imitación y representación. A pesar de la sencillez de estas definiciones, consideramos que todavía les falta acercarse al enfoque gráfico de este trabajo.

Por ello, presentaremos la definición que en su libro *The encyclopedia of fantasy and science fiction art techniques* [La enciclopedia de fantasía y ciencia ficción arte y técnicas] presentan Grant y Tiner "... es la representación gráfica de una serie de características literarias, las cuales cobrarán vida mediante la conceptualización visual del ilustrador. El personaje es un actor quien se desarrollará paralelamente a la narración, de acuerdo a la historia, a los escenarios y lugares donde interactúe."²⁷

La caracterización del personaje estará íntimamente ligada al público al cual se va a dirigir. Ya que éste determinará el carácter del personaje para lograr atraerlo y capturarlo. En el caso de los personajes infantiles son creados para niños (menores de 12 años), de acuerdo a su cultura y su desarrollo tanto físico como psicológico.

La actividad de un personaje tiene un determinado radio de acción, cubre una parte del relato, que puede ser mayor o menor y adquiere valor en relación al desarrollo del mismo.

La ilustración como interpretación plástica del personaje infantil es una guía para conocerlo. Sin embargo, debe ser más que una imagen evocadora. Debe ser capaz de dar vida y alma a un personaje para que pueda conquistar a su público.



www.disney.com

Stitch, de la película de Walt Disney "Lilo & Stitch"

²⁶ Prieto, Castillo, Daniel. Retórica y manipulación masiva, p. 50-56.

²⁷ Grant y Tiner. *The encyclopedia of fantasy and science fiction art techniques*, p. 12.



Grant & Tiner

En este comic creado por Ron Tiner, nos presenta a Punk, un duende que habita en un mundo fantástico. Por ello tiene orejas puntiagudas, para reforzar su personalidad

En la literatura infantil se puede contar con muchos personajes que nacieron en un libro y crecieron en la pantalla con las representaciones visuales. En su estudio sobre personajes literarios, Rocío Gil Álvarez, encontró el caso de "Winnie the Pooh creado por Alan Alexander Milne (1882-1956), quien se inspiró en los juguetes de su hijo y desarrolló la historia del 'Oso Eduardo, conocido entre sus amigos como Winny el Pooh, o simplemente Pooh'. El mundo de Pooh caricaturiza los cánones sociales a través de la protección y sensatez materna de Cangu, la pedantería de Búho, la amistad de Pigglet, el pesimismo de Igor, la organización burocrática de Conejo, los aires de grandeza de Tiger y la inocencia y, a veces, egoísmo de Winny."²⁸

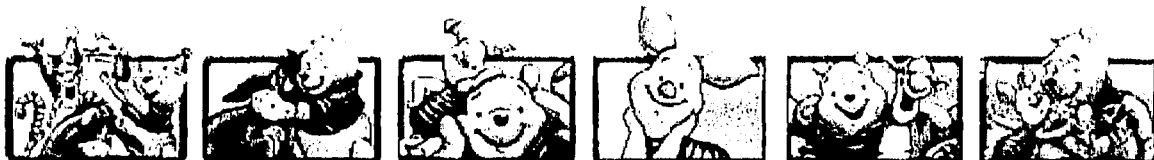
Utilizar a los animales como personajes es un recurso que se puede emplear para atraer la atención principalmente del público infantil. Ya que el ser humano es un

reflejo y una proyección de la conducta animal.

Los personajes infantiles se pueden crear para una historia determinada y comunicar a su público (en este caso niños): valores, principios, roles en la sociedad, comportamientos sociales y, cualquier otro sentimiento o conducta que se desee transmitir. Pero además tienen otras utilidades, como infundir a los niños conocimiento en distintos grados y temas, educación adecuada o diversión. Cada personaje cumplirá una función determinada, según la necesidad para la cual fue creado.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

Winnie Pooh. Este famoso personaje infantil nació en cuna de papel, pero adquirió su popularidad cuando Walt Disney lo llevó a la pantalla grande, junto con todos sus secuaces



²⁸ Gil, Álvarez, Rocío. "Cuna de Papel." <http://www.elwendigo.com/histsalo.htm> (Recuperado el 14 de julio de 2002).

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

3.2 Caracterización de un personaje

La representación visual de un personaje esta determinada por diferentes factores como: su hábitat, el lugar donde se desarrolla la historia, el papel que desempeñe dentro de ella, la época, la edad, el sexo, el carácter y la idea que el ilustrador tenga del personaje. Estos factores son aplicables a, básicamente cualquier creación como: figuras humanas, criaturas fantásticas o animales humanizados.

Luis Medina²⁹ argumenta que el carácter del personaje estará determinado por algunas áreas de la comunicación no verbal como: la kinésica (sic), la proxémica, el lenguaje de los objetos y la apariencia física.

Todas estas características son vitales para conseguir que el personaje exprese en cada momento lo que marca su papel o el guión.



www.shrek.com

Shrek, el ogro grunon, es el habitante de un pantano que ha sido invadido por los demas animales. Y quien sólo busca su tranquilidad. Esta película infantil fue realizada en animación digital.

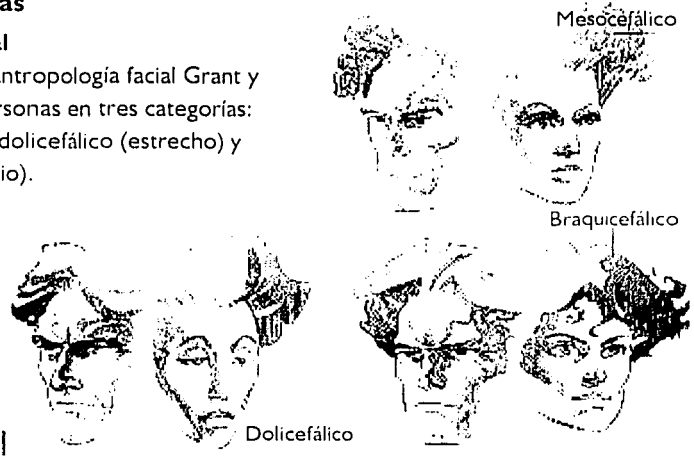
Características físicas

Forma craneal y facial

En su estudio sobre la antropología facial Grant y Tiner³⁰ dividen a las personas en tres categorías: braquicefálico (ancho), dolicefálico (estrecho) y mesocefálico (intermedio).

Estas categorías son importantes, ya que el atributo que se hace respecto al carácter de un personaje con estas características es común según la cultura.

Los ojos juegan un papel fundamental para reflejar la personalidad, pues son sumamente expresivos, por lo cual son una herramienta que se puede explotar al máximo.



Grant & Tiner.

Aquí podemos ver las tres categorías en que se divide la forma craneal del ser humano.

²⁹ Medina, Op cit., p. 75-78.

³⁰ Grant y Tiner, Op cit., p. 52-55.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN



Grant & Tiner

El carácter de un personaje se puede alterar modificando la cantidad y el lugar donde tenga la grasa facial. A un lado de la nariz y en la esquina de la boca (1), alrededor de la boca (2), sobre la barba (3), debajo de la barba (4), bajo los ojos (5), en todos los puntos anteriores (6)



La mirada braquicéfala; todos los rasgos faciales del cráneo braquicéfalo tienden hacia la anchura en lugar de la longitud. El perfil, la nariz es pequeña. La impresión que da, es una persona físicamente fuerte. Este es el tipo de cara que se debe utilizar para reflejar a un personaje completamente seguro de sus habilidades. Una cara braquicéfala a la que se ha agregado grasa en exceso, parece codiciosa, ansiosa e indulgente.

La mirada dolicocefálica es estrecha, por ello la protuberancia de la nariz es bastante notoria. Esta forma connota: mayor empleo del intelecto respecto a la fuerza muscular, además de vulnerabilidad y crueldad.

La mirada mesocefálica es de la persona ordinaria que transita en la calle —ni ancha, ni estrecha—. Se puede usar esta forma facial para retratar a un súper héroe discreto.

La caracterización de un personaje se puede modificar notablemente. Sólo con agregar o quitar grasa facial. Esto la transformará tanto como en el ejemplo aquí presentado. Una misma cara se puede distorsionar según las distribuciones de grasa facial.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

El cabello rizado puede hacer parecer a alguien frívolo. El pelo lacio, muy ajustado, una personalidad controladora, fría o poco expresiva. El cabello lacio hacia atrás de la frente, puede reflejar arrogancia, soberbia, pero si le agregamos lentes parecerá alguien intelectual.



Grant & Tiner

Sexo

Cuando se trata de niñas o mujeres los rasgos por lo regular son más finos que en los hombres. Se les puede presentar con moños, pestañas largas, cabello largo y cuidadosamente peinado, y todo tipo de adornos (mascadas, pulseras, diademas) y vestidos que culturalmente se consideran femeninos en la época y el lugar donde habiten.

Cabello

El modelo de pelo en la cara de un personaje puede usarse para dar la personalidad que se busca. En los bocetos que aquí presentamos, podemos percibir diferentes personajes según el arreglo de su cabello.

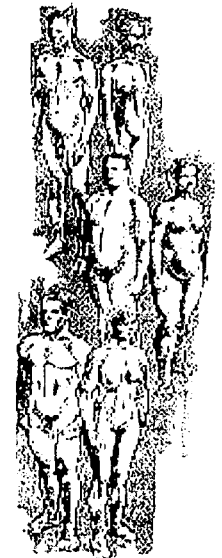
El pelo rizado puede hacer a alguien parecer frívolo. El cabello recto atado firmemente atrás le hace ver un tipo frío y poco comunicativo. Y barrido atrás fuera de la frente puede usarse para hacer a un hombre parecer arrogante o soberbio, pero si se agregan gafas puede parecer severo o intelectual.

Modificando la grasa corporal y la forma del cabello se puede crear una amplia gama de personalidades totalmente diferentes.

Estructura corporal

La clasificación del cuerpo se divide en tres tipos³¹: el ectomórfico (frágil con mayor constitución ósea que muscular), endomórfico (más suave, una forma redonda, abdomen grande, manos pequeñas y pies generalmente carnosos) y mesomórfico (pesadamente musculoso y cuadrado).

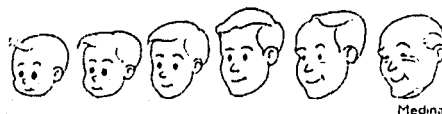
La constitución corporal también es un elemento que refuerza el carácter del personaje



Grant & Tiner

³¹ Ídem, p. 53.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN



Medina

Edad

Uno de los factores que afectan al personaje es su edad; las facciones del bebé y del niño pequeño ocupan un espacio más pequeño en la cabeza que el normal, ya que la frente es muy amplia; los ojos son grandes; la nariz es muy pequeña, la barbilla está metida.

La edad que aparente el personaje es un elemento básico para acercarlo al público adecuado

Por otra parte, si el personaje es mayor de edad o anciano, aparecerán empequeñecidos los ojos, probablemente tras unas gafas; tendrá calva o pelo canoso y arrugas. Las arrugas pueden ayudar a establecer el carácter del individuo, pues son marcas de las expresiones más comunes del mismo; así un anciano gruñón tendrá arrugas en el ceño y junto a la boca; uno muy alegre, en las orillas de los ojos. De acuerdo a su identidad.

Rasgos característicos

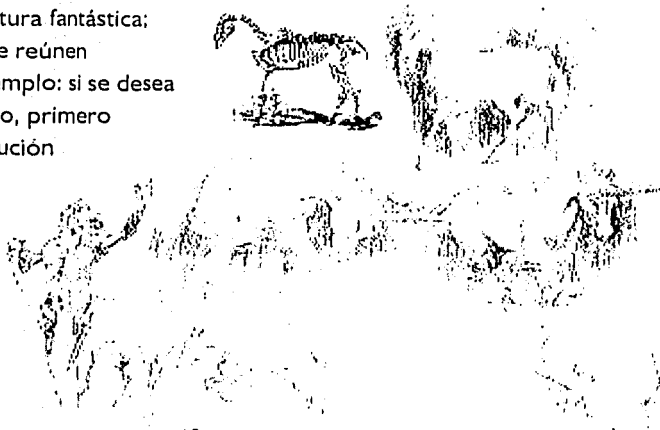
El ilustrador se vale de algunos rasgos que ayudarán a acentuar la personalidad como: jorobas, lunares, pecas, verrugas, cicatrices, prótesis. Debido a la connotación que guarda cada uno de estos rasgos. Por ejemplo: la bruja del cuento de Blanca Nieves tiene una verruga y nariz aguilena, lo cual refuerza su personalidad maliciosa.

Para lograr veracidad en los personajes es necesario tomar referentes óseos y musculares para crear un personaje funcional en su habitat

Personajes fantásticos

Si por el contrario, a las figuras humanas, se quiere crear una criatura fantástica; debemos saber cómo se reúnen cotidianamente. Por ejemplo: si se desea representar un unicornio, primero conoceremos la constitución ósea de un caballo y saberlo dibujar. Siempre se debe pensar en función del cuerpo de la criatura.

Grant & Tiner.



TESIS CON FALLA DE ORIGEN

características físicas



Grant & Tiner

Las formas físicas evolucionan como una contestación o adaptación a la manera que un organismo particular puede funcionar mejor en su ambiente.

Para lograr esto adecuadamente, es recomendable documentarnos en libros sobre la anatomía de los animales. Ver cómo funcionan sus esqueletos para poder retratar a la criatura en sus movimientos más naturales.

Algunas criaturas fantásticas son combinación de animales reales, es decir, se pueden combinar atributos de dos o más criaturas. A menudo así suelen ser los monstruos legendarios, por ejemplo: el centauro es una mezcla de hombre y caballo. O las criaturas que inventa H.R. Giger (creador de Alien) para las películas cinematográficas suelen tener atributos de: humanos, insectos, crustáceos, animales de las profundidades del mar, por mencionar algunas. De ahí, que se originen criaturas fantásticas con algún atributo conocido. Es fundamental procurar que la criatura parezca verosímil y funcional en el ambiente donde habite.

En el caso de los humanoides es fundamental estudiar el cuerpo humano y su funcionamiento. Se debe conocer la organización muscular y la distribución de la masa alrededor del cuerpo. Es importante poner atención a las proporciones y al funcionamiento de los músculos mientras trabajan.

Ron Tiner tomó atributos de varias especies acuáticas para crear esta versión de anfibio.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

Derecha: Una altura de ocho cabezas es el máximo rango para la figura humana.
En medio: Estos gnomos pertenecen al mundo fantástico y su altura promedio es de cinco cabezas.
Al final: Los superhéroes rebazan la altura promedio de la figura humana.



Grant & Tiner

Grant y Tiner³² mencionan que la estructura física de los seres humanos cotidianos está constituida por un promedio de siete cabezas y media. Sin embargo, se puede incrementar o reducir este número para crear una impresión en particular, por ejemplo: para hacer que los gnomos se vean más cortos se usa una medida de cuatro o cinco cabezas. Los superhéroes se pueden construir de nueve o diez cabezas para verse más grandes y poderosos. Los monstruos se pueden configurar con más de diez cabezas. Es importante recordar que cualquier humanoide será convincente sólo si: la postura, la estructura y la distribución del cuerpo son correctas. Además todos sus atributos deberán ser concordantes con su personalidad.

Estas dos guerreras tienen una postura de ataque y defensa, para hacer más convincente su personaje



Grant & Tiner.

³² Ídem, p. 88-91.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

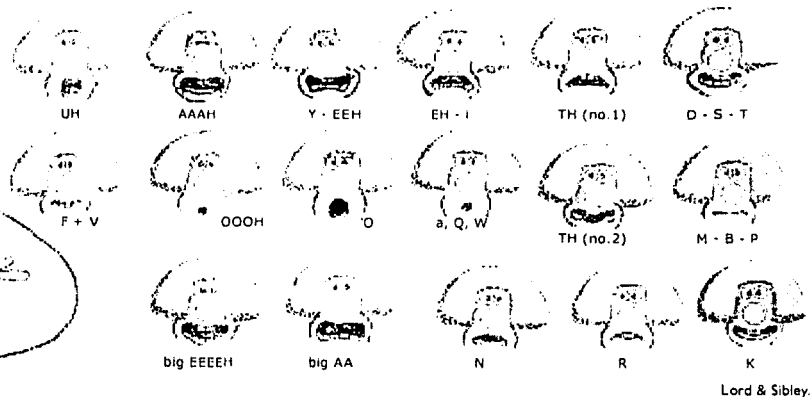
Características psicológicas

Complementariamente a la apariencia física de un personaje, éste se puede valer de recursos como la comunicación no verbal para expresar su personalidad. "Esta comunicación es aquella que no se dice del personaje, pero que se percibe por: sus expresiones faciales, ademanes, postura y trato con otros personajes."³³

Kinésica

Está definida por Ray L. Birdwhistell como el estudio de los aspectos de comunicación no verbal impersonal³⁴. Es el estudio del movimiento, comprendiendo: los gestos, la comunicación por señas y las posturas. Es muy importante darle expresividad al rostro. Acentuando sus expresiones, resaltando así las situaciones, ya sean dramáticas o cómicas: de este modo se enriquecerá la personalidad. "Cada individuo posee su propio estilo de gesticular y en parte el estilo refleja la cultura."³⁵ También existen movimientos corporales con un significado preestablecido que varía culturalmente.

Aquí presentamos las gesticulaciones de este personaje de acuerdo a los diferentes sonidos al hablar.



³³ Medina, Op cit., p. 100.

³⁴ Idem, p. 78.

³⁵ Davis, Flora. La comunicación no verbal, p. 72-73.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

Las expresiones faciales son importantes para los personajes. Se pueden practicar frente a un espejo. Recordemos que entre mejor definidas estén, representaremos el carácter adecuado del personaje.

Juan Acevedo ³⁶ cita un total de seis expresiones principales de los personajes que denomina 'básicas' y dos 'derivadas'.

Expresiones básicas

Alegría: las cejas se arquean hacia arriba y la boca va, como dice la expresión popular 'de oreja a oreja'.

Enojo: las cejas concurren al centro de la cara y la boca se fuerza en un movimiento hacia abajo, al revés que en la alegría.

Tristeza: las cejas caen hacia los costados y la boca, continuando hacia abajo.

Serenidad: tiene predominancia hacia las líneas horizontales.

Expresiones derivadas

Malicia: las cejas de enojo y la boca de alegría dan como resultado una alegría maliciosa.

Ingenuidad: las cejas de tristeza y la boca de alegría dan como resultado una triste alegría.

Además Román Gubern ³⁷ por su parte recoge una serie de elementos del código gestual y lo clasifica así:

Cabello erizado: terror, cólera.

Cejas altas: sorpresa.

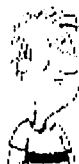
Cejas fruncidas: enfado.

Cejas con la parte exterior caída: pesadumbre.

Mirada ladeada: maquinación.

Ojos muy abiertos: sorpresa.

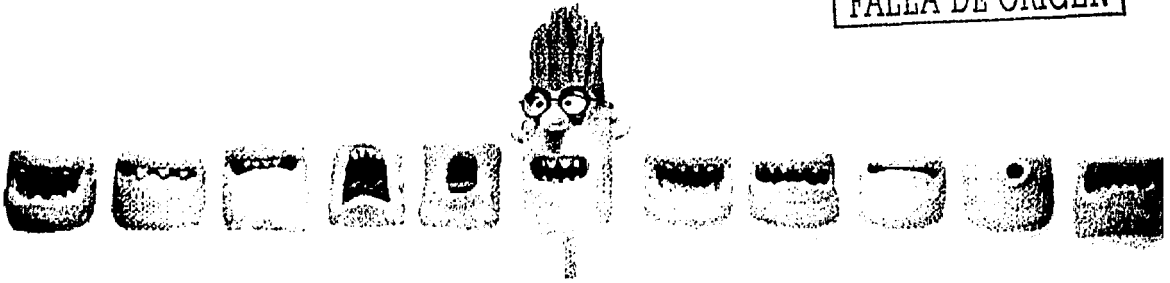
Ojos cerrados: sueño, confianza.



³⁶ Acevedo, Juan. Para hacer historietas. Citado por Rodríguez, J. L. El comic y su utilización didáctica, p. 75.

³⁷ Gubern, Román. El lenguaje de los comics. Citado por Rodríguez, Op cit. p. 77.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Lord & Sibley

Arnold, el matón de "Stage Fright" y algunas de las bocas que se le intercambiaron, según el guión de la animación

Ojos desorbitados: cólera, terror.
Nariz roja: gripe, frío, estado de ebriedad.
Boca muy abierta: sorpresa.
Boca sonriente: complacencia, confianza.

Boca sonriente mostrando los dientes: hipocresía, maniobra astuta.
Comisura de los labios hacia abajo: pesadumbre.
Comisura de los labios hacia abajo mostrando los dientes: cólera.

Todas estas clasificaciones ayudarán a comunicar al público el carácter del personaje. Medina³⁸ hace referencia a algunos estudios acerca del fenómeno de las posturas en la comunicación no verbal realizados por A. Schefflen y Gordon Hewes. Donde mencionan que con mucha frecuencia las personas imitan las actitudes corporales de los demás; ocasionando posturas congruentes. Las posturas contrarias, a su vez, implican desacuerdo, distancia psicológica y ruptura con el otro personaje.

Las posturas han sido estudiadas por psicólogos quienes establecen que éstas revelan el carácter del personaje y, van de acuerdo a su personalidad y cultura determinada.

Los personajes pueden hacer notar sus expresiones por medio de una postura o de la forma de realizar una acción. En el ejemplo: se presentan diferentes formas de sentarse, según el estado de ánimo del personaje.

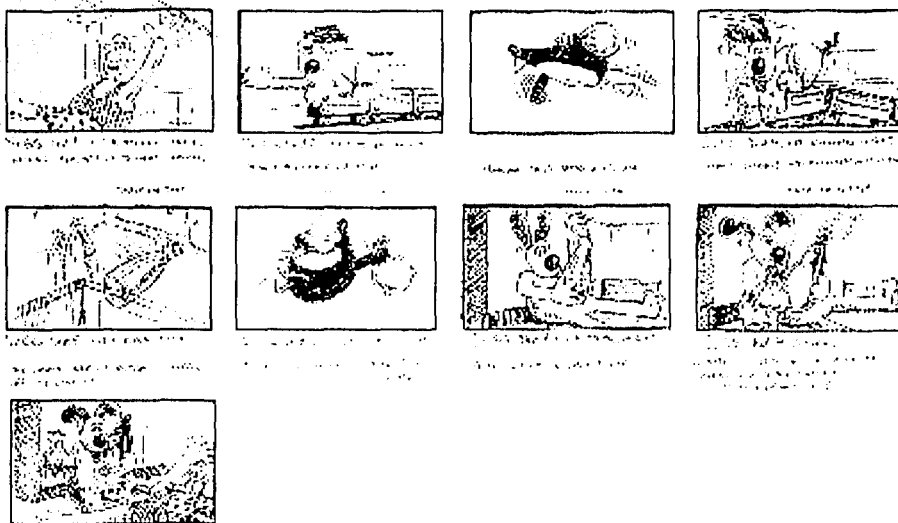
Es importante establecer las reacciones que tendrá el personaje ante todas las circunstancias que se le presenten, para así, determinar la apariencia física que más se adecúe al personaje y reforzar sus características psicológicas.



Medina.

La forma de llevar el cuerpo refleja el sentimiento del personaje. De izquierda a derecha: alerta, normal, relajado, mortificado, vencido y exhausto.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN



Es una secuencia en "The Wrong Trouser." Arriba se muestra el storyboard y abajo la apariencia final. Esta llega a cambiar ligeramente



Lord & Sibley

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

Proxémica

Estudia el manejo del espacio. La proximidad o la distancia que se guarda entre los individuos. "Existe influencia entre los patrones culturales sobre la forma en que el emisor refleja en su personaje el uso de la estructuración del espacio."³⁹

Es sumamente indispensable conocer a fondo las tradiciones y costumbres del entorno donde se desenvolverá, es decir, que éste sea un reflejo de la realidad.

Por ello la comunicación no verbal, es un factor determinante para expresar las características psicológicas del personaje como son: gestos, posturas del cuerpo, incluyendo todas las extremidades y la actitud hacia los demás personajes.

Transmitir correctamente el carácter del personaje está relacionado con: su apariencia física, actitud y las posturas que adopte, así como, los objetos que lo acompañen, los cuales reforzarán su personalidad.

Características iconográficas

El ilustrador puede emplear muchos aspectos externos al personaje, los cuales darán una pista muy fuerte acerca de cómo son y lo que ellos hacen normalmente. Dentro de estos aspectos están: la manera en que viste, la presentación y los objetos que rodean o acompañan al personaje.

El vestir

Vestirse es una necesidad ante las variaciones del clima o del ambiente pero, lo interesante es que cada creador de personajes resolverá esa necesidad de diferentes maneras. "Eco (1972, págs. 16-23) proporciona muchos ejemplos para demostrar que el vestido es comunicación, por lo menos en un alto porcentaje: la mitra, sirve para decir 'yo soy obispo' y no para proteger de la lluvia; el abrigo de pieles es un símbolo de status frente a la incomodidad de un calor excesivo; el uso de algunas prendas que varían su significado según la época y la situación, etc."⁴¹ es decir, el contexto. Ya que este influye para determinar si un atuendo es el indicado o no.



Lord & Sibley

"Morph y su compañero Chas, fueron creados para aparecer en BBC's 'Vision On' e interactuar con el presentador Tony Hart".⁴⁰ Las expresiones, posturas y distancia entre estos dos personajes connota una riña

El vestir de un personaje es un referente de su época o, actividad.



Medina

³⁹ Ídem, p.83.

⁴⁰ Lord & Sibley. Creating 3-D animation, p. 68.

⁴¹ Eco, Umberto ... et al.! Psicología del vestir. Citado por Medina, Op cit., p. 96.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN



Grant & Tiner

El atuendo y todos los accesorios de este personaje nos connotan a un mago rodeado de criaturas fantásticas.



Dondis, A. Donis.

La apariencia de este personaje, sus accesorios y sus herramientas, nos indican que es una princesa guerrera. Quien probablemente dirige a un ejército

Cada elemento de la vestimenta adquiere un valor simbólico el cual contribuye a reforzar la personalidad del personaje. Los convencionalismos en el vestir son muy importantes. Por ejemplo: en la hechicería la capa, las túnicas largas o flojas, la barba, la delgadez y la edad son elementos que llevan a deducir a un personaje como mago. Sería contradictorio vestirlo con una túnica de cuero y correas o cadenas, porque esto sería totalmente opuesto a las acciones que normalmente realiza. Se deben evitar las disparidades absurdas, como una guerrera vestida con un ropaje glamoroso, ya que le sería letal en el campo de batalla. Sin embargo, sería adecuado un traje cómodo que le permita moverse con máxima libertad, con el cual alcance sus armas fácilmente. Para reforzar su actividad se puede acompañar de accesorios como: brazaletes, cadenas, espadas o armas.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN



Sarnoff, Bob.

La presentación del personaje

Como complemento a la forma en que se viste el personaje debe considerarse lo relativo a la presentación del mismo: su apariencia; es decir, su aspecto exterior. El cual depende del largo del cabello, del maquillaje, de su aseo personal, de su peinado, del uso de barba ó bigote. Por ejemplo: si vemos a un personaje con la barba y el cabello largo, descuidado en su aseo, lo podemos identificar como un vagabundo o un pordiosero. Por el contrario, se nos presenta una mujer cuidadosamente peinada y maquillada, con ropas y accesorios (collares, pulseras, anillos, mascadas, prendedores) que identificamos como lujosos, fácilmente deduciremos su estatus social.

Todos estos factores expresan mucho acerca del personaje y refuerzan en gran parte las características de su personalidad.

Los objetos que rodean al personaje

La selección y distribución de los objetos que se atribuyen a un personaje demuestran su sensibilidad, imaginación, intención, estatus, algunas características de su personalidad. De igual forma, esto se relaciona con el rol, la personalidad y permite establecer expectativas con el perceptor. Por ejemplo: cuando se trata de ancianos, los ilustradores se valen de: bastones, anteojos, ligeras o acentuadas jorobas, barbas, suéteres o chalecos tejidos.

El creador tiene que investigar cuidadosamente: las costumbres, los utensilios, los paisajes de época y lugar, para emplear adecuadamente todos estos aspectos y lograr transmitir correctamente la personalidad.

Los atuendos y elementos complementarios de estos personajes permiten que los relacionemos con alguna actividad o personalidad. Por ello es importante que su vestimenta sea adecuada y exacta, para identificarlos claramente.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

3.3 Personajes infantiles en un medio televisivo

Muchos de los personajes infantiles que actualmente conocemos nacieron en un libro y crecieron en la pantalla. En la literatura infantil podemos descubrir el origen literario de algunos de los personajes más queridos y difundidos, casi exclusivamente, a través del cine o la televisión. Como el caso de: Winnie Pooh de Alan Alexander Milne, Peter Pan de James Matthew Barrie o Alicia en el país de las maravillas de Lewis Carrol.

La imagen ha tomado un papel protagónico, por ello, gracias a las versiones cinematográficas o televisivas de algunos productos literarios es que conocemos tantos personajes de la literatura infantil. "En 1908 Emile Cohl, produjo uno de los primeros personajes de la animación: le fantoche (la marioneta), un personaje con dibujos extremadamente simples."⁴² A partir de este personaje se pueden citar muchos creadores de personajes para animaciones tan destacables como las de Walt Disney.

La creación de personajes infantiles la podemos encontrar en algunos medios audiovisuales como: la televisión, el teatro, el cine, el video, las representaciones en vivo o, la animación.

Ahora bien, el objeto de estudio de esta tesis es la aplicación de estos personajes en la televisión, motivo por el cual sólo se analizará este medio audiovisual.

Los personajes infantiles en la televisión

En su artículo anotaciones sobre los medios de información de México, Julio del Río⁴³ comenta que en los inicios de la década de los 50 la televisión ofrecía programas para jóvenes y adultos, pero carecía de opciones para los infantes. Esta situación cambió con el nacimiento de Plaza Sésamo, un programa de televisión creado para el público preescolar. Con la transmisión de esta serie se demostró que era posible hacer un programa que además de educar lograra entretener a los infantes. Sin embargo, la producción de series mexicanas para el público infantil es casi nula, a excepción de películas o series como: El show de Cantinflas, Los Super Sabios, El tesoro del saber, Katty la Oruga, Rehilete, Odisea Burbujas, Seraffn.

⁴² Verde, Carolina. Ilustración 2, p. 85.

⁴³ Del Río, Julio. Anotaciones sobre los medios de información, p. 5.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

Si revisamos las aplicaciones del látex en los medios audiovisuales en este país; podremos observar el poco empleo de ésta técnica. Su uso más reciente es en telenovelas para crear cicatrices y quemaduras o, en algunas producciones de cómicos y comediantes como: Andrés Bustamante, Héctor Suárez, Eugenio Derbez o Brozo. También se emplea en las tradicionales máscaras de día de muertos y algunos personajes políticos.

Jean Cazenueve,⁴⁴ argumenta que la televisión cumple tres funciones básicas, las cuales se clasifican bajo los siguientes aspectos: entretenimiento, informativo y educativo. A continuación analizaremos las características que le han dado éxito a la televisión. Tanto como para ser el primer medio de comunicación masivo. Motivo por el cual se eligió para estudiar la aplicación de los personajes infantiles en este medio audiovisual.

- a) Simultaneidad: mensajes a distancia que tienen gran alcance, puede ser vista y oída simultáneamente por muchas personas.
- b) Instantaneidad: por sus características técnicas puede transmitir un hecho al mismo momento en que sucede.
- c) Inmediatez: la combinación de imagen y sonido le permite traspasar barreras de espacio y tiempo. Lleva a lugares lejanos, se tiene la sensación de contacto directo con el mundo.
- d) Disponibilidad: está en el hogar, escuela o lugar cotidiano, es informal, es más personal; el espectador es más receptivo a ella.
- e) Flexibilidad: reproduce lo mismo un hecho real que algo difícil de observar o algo inexistente, sus contenidos pueden ser corregidos o mejorados fácilmente por medio de la tecnología.
- f) Captación de la atención: demanda la atención total del espectador, impidiéndole realizar otras tareas, los objetos se amplían y son percibidos de manera más clara, estimula la atención.



Sosa, Víctor.

Esta máscara de látex tuvo bastante popularidad, ya que guarda estrecha relación con la apariencia física de un expresidente mexicano.

⁴⁴ Cazenueve, Jean. Sociología de la radio-televisión, p. 119.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

- g) Valor emotivo y psicológico: la imagen y el sonido producen más respuestas emocionales que otros medios. Los sujetos se identifican con los personajes y situaciones. La televisión es persuasiva.
- h) Valor didáctico: permite la presentación de situaciones desconocidas principalmente para los niños y despiertan la curiosidad de los espectadores, lo cual desde el punto de vista emotivo es la base para la adquisición y comprensión de conocimientos sistemáticos.

La televisión para niños

La población infantil en México es una de las más altas de todo el mundo. Por otro lado, los niños de hoy en día demandan innovación y creatividad; se han vuelto más exigentes. Por ello es fundamental presentarles nuevos personajes realizados con técnicas de vanguardia, ya que sólo así podremos atraer su atención y conservarla.

Los niños son un receptor bastante complicado, pues cambian constantemente. Tienen una gran recepción hacia los mensajes, pero al mismo tiempo, son muy críticos. Cuando reciben un mensaje pueden aceptar los conceptos o agradecerles, pero esto puede variar. La posibilidad de comunicarse con el público en forma directa es muy importante. Se debe encontrar la estrategia más conveniente y eficiente para llegar a él.

La televisión en México realiza una labor educativa tanto o más influyente y penetrante que la escuela, principalmente si se considera el gran número de horas que pasa frente a ella en relación con el tiempo que está en la escuela. Sin embargo, el porcentaje de programas educativos es mínimo. A diferencia de los de entretenimiento. Lo cual en la mayoría de los casos afecta el desarrollo y la conducta de los niños.

Actualmente los niños están dejando sus juguetes a edades más tempranas, por lo que es necesario ampliarse a nuevos satisfactores en términos de productos. La espontaneidad y el predominio de juegos al aire libre y simples en su organización (canicas, saltar la cuerda, escondidillas, avión o, atrapados) se sustituyó por medios más tecnificados como: el video y los juegos electrónicos. La televisión y la computadora están invadiendo su mundo.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

El niño y la televisión

En su estudio sobre la televisión y los niños, Naccoby,⁴⁵ encontró que entre los 13 y 18 meses el niño se siente atraído por lo que ocurre en la televisión que poco a poco se deforma o transforma y evoluciona. En la etapa observacional la televisión es un elemento importante, por la luz, el sonido y, porque a través de ella se capta información y se verifican patrones de conducta de los miembros de su sociedad.

"La actitud de los niños a futuro determina, en alguna medida, la selección de sus personajes favoritos y el sentido de aspiracionalidad que se busca en ellos. Por ejemplo, las figuras de personajes de ficción les generan más excitación que las figuras famosas reales. Así, los Power Rangers constituyen una especie de símbolos capitalizadores de sus principales necesidades; siempre ganadores, audacia, innovación, valentía, adrenalina y poder."⁴⁶ Estos valores muy apreciados por los niños generan la más alta identificación, debido a dos factores: resumen su ideal casi perfecto y se dan en forma de caricatura. Los personajes concretos (artistas o deportistas) individualmente representan tanto un modelo aspiracional como un punto de referencia. Por el contrario, estos cambian a gran velocidad en la preferencia de los niños debido a que cualquier detalle negativo puede afectar su influencia de héroes y buscan que estas figuras sean triunfadores constantes y se mantengan a la moda.

Recapitulando un poco podemos concluir que los personajes infantiles tienen un amplio campo de acción en: programas audiovisuales, series televisivas, caricaturas y videojuegos. Pero, fundamentalmente para crear atracción del público a quien nos dirigimos, debemos ser: originales e innovadores en toda la propuesta (fisonomía del personaje, hábitat y guión).

Entonces, para acercarnos a los niños requerimos poner especial atención en los siguientes aspectos a comunicar: relevancia, diversión, afecto, tecnología, autoestima, socialización, pertenencia de grupo y autonomía.

⁴⁵ Naccoby, E. Los efectos de la televisión sobre los niños. La ciencia de la comunicación humana, p. 72-76.

⁴⁶ Álvarez, Nelson. Niños ¿cómo y qué venderles?, p. 54.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

3.4 El público infantil

Si el receptor de nuestra información (en este caso el espectador de un personaje infantil) es un niño; es primordial rodearnos de ellos y conocerlos. Los niños pequeños tienen formas, modos y lenguaje propio. Por ello, es vital atraer su atención.

Hablar del público infantil es una clasificación muy general, ya que hasta los doce años de vida de un ser humano se considera un infante. De acuerdo con su edad presenta diferentes gustos y preferencias. Durante este periodo experimentará profundos cambios, tantos como podamos imaginar.

Elegimos a niños entre tres y seis años como público receptor del proyecto, ya que en su libro desarrollo psíquico del niño, Liublinskaia,⁴⁷ argumenta que el desarrollo de la actividad imaginativa se aprende principalmente a esta edad. Todavía es intangible la diferencia entre lo real y lo ficticio. Comienzan a fantasear y a crear imágenes en su cerebro al escuchar narraciones o cuentos. Sienten gran atracción por este tipo de relatos. Lo cual nos motivó para elegirlos. Ya que el personaje les puede transmitir enseñanzas benéficas en su formación. Además, como niños tienen mayor capacidad de memorizar el conocimiento adquirido durante el juego. Éstos son en gran parte teatrales. Generalmente es mediante el juego y las imágenes como comienzan a conocer el mundo que los rodea.

El desarrollo intelectual y físico del niño de tres a seis años

Está ligado con profundos cambios cualitativos en su personalidad. Se puede hablar de características comunes en niños de esta edad. Por lo cual, estudiaremos estas transformaciones desde diversos puntos de vista.

El desarrollo físico

Tienen diferentes etapas de crecimiento. Hay etapas en las que el niño se ensancha, en ellas, el aumento de peso predomina sobre el aumento de estatura. Los niños se ven regordetes, rechonchos.

⁴⁷ Liublinskaia, A. A. Desarrollo psíquico del niño, p. 268-274.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

En otras etapas el niño se estira hacia arriba; en ellas predomina el crecimiento de estatura.

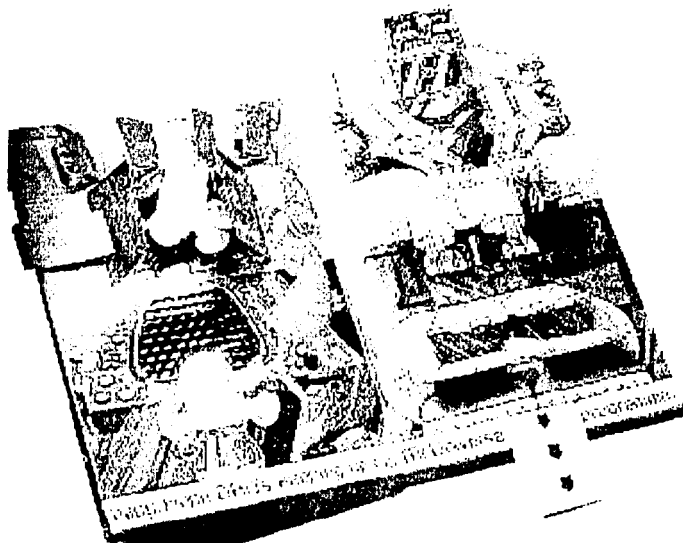
El niño se transforma en lo externo, es decir, en aquellos aspectos perceptibles con la ayuda de una cinta de medir. Pero también en lo interno del organismo infantil suceden cambios profundos. El desarrollo que presenta mentalmente el niño cobra mayor importancia para este trabajo. Por lo cual ampliaremos la información al respecto.

La actitud social

Según Clauss y Hiebsch,⁴⁸ durante los tres primeros años del niño su desarrollo depende, en lo concerniente a relaciones sociales, sobre todo de la familia. Sólo de un modo esporádico elige a otros niños como compañeritos de juego. A partir del cuarto año todo eso cambiará. Ya que ingresa al preescolar y se relaciona con personas extrañas. El pequeño presta atención a los adultos antes que a los niños de su misma edad o menores que él. Desarrollará una fuerte tendencia a la sociabilidad. Principalmente aquellos que asisten a la guardería a muy temprana edad. Constantemente quiere entrar en contacto con otros niños. La forma más importante de la acción común es el juego. Así, hasta que ingrese a la primaria. Podemos observar una preferencia marcada del niño por los juegos "teatrales" en su grupo, por ejemplo: jugar "a la escuela" a "la casita" a "los bomberos". Su inclinación a los contactos sociales nace de su creciente independencia, del surgimiento en él de una ingenua autoconciencia. Los grupos infantiles tienen muy poca estabilidad todavía. Se separa fácilmente de los compañeritos de juego en cuanto este ha terminado o, cuando algún motivo incita a ello, como las frecuentes peleas o disputas. El desarrollo de la corteza cerebral del niño en edad preescolar les impide una concentración estable, es decir, una atención prolongada y fija. Lo cual repercute en los tiempos de atención del pequeño.

⁴⁸ Clauss, G. y Hiebsch, H. Psicología del niño escolar, p. 11-12.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN



Verde, Carolina

El niño adquiere más fácilmente el conocimiento que aprende mediante el juego. Por ello los libros con ingeniería de papel resultan fascinantes para los pequeños.

El niño y los juegos

Es bien sabido que los niños recuerdan con mayor facilidad lo que pueden aprender durante el juego. Debido al aumento en su retención y atención, por eso, debe dársele al juego un significado educativo. Además es la actividad particularmente propia del niño y es una manera mediante la cual conoce el mundo exterior. Si existe alguna duda al respecto, sólo revisemos el éxito del programa de televisión "El mundo de Beakman" diseñado para explicar y transmitir conocimientos científicos.

Los juegos tienen diferentes funciones, entre estas se encuentran los funcionales, los de ficción, los de adquisición y de elaboración. En su libro La evolución psicológica del niño, Henri Wallon⁴⁹ establece las siguientes características para cada tipo de juego. Los juegos de adquisición, el niño es todo ojos y oídos; mira, escucha, hace esfuerzos por percibir y comprender cosas y seres, escenas, imágenes, cuentos, canciones que parecen absorberlo totalmente.

⁴⁹ Wallon, Henri. La evolución psicológica del niño, p. 57-64.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

En los juegos de elaboración, el niño se complace en reunir, hacer combinaciones con los objetos, modificarlos, transformarlos y crear otros nuevos. Comienza a dibujar o a garabatear, adquiriendo así, la forma gráfica de expresión. Esto es indispensable para el aprendizaje de la escritura y de las habilidades motrices.

En los juegos de ficción, tales como jugar con muñecas, montar un palo como si se tratara de un caballo o, jugar con lodo como si fuera "la comidita", interviene una actividad cuya interpretación es más compleja.

La ficción forma parte del juego puesto que se opone a la ruda realidad. Para el desarrollo de la actividad imaginativa, se crean una serie de condiciones, que afectan solamente a los materiales y útiles de trabajo (plastilinas, lápices, tijeras, juguetes). Hay que mostrar los procedimientos de la actividad creadora.

Los niños pequeños aprenden a fantasear al escuchar cuentos, al contemplar ilustraciones, al dibujar de acuerdo a una idea o al hacer las ilustraciones para el relato escuchado. Al oír los relatos de los mayores acerca de lo que fue y de lo que será, los pequeños aprenden a soñar y a dirigir sus esfuerzos a la realización de esta fantasía.

El desarrollo de la imaginación y la fantasía del niño son benéficos para desarrollar sus capacidades mentales. Pues, el juego es una actividad pensante y todo proceso mental está dirigido a la solución de un problema determinado. Entonces, desarrollar un personaje dirigido a este público es idóneo, lo reforzará en su desarrollo, sólo tenemos que estructurar adecuadamente el contexto en función del fin específico.

El niño repite en sus juegos las experiencias vividas, éstas repercuten según su entorno. El reflejo de la vida se manifiesta en el contenido del propio juego, en los papeles que los pequeños interpretan, en el trato que le dan a las cosas. Recordemos que son repetidores e imitadores.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

El pensamiento

En la edad preescolar, el pensamiento es todavía en alto grado global. Está determinado, en gran parte, por los sentimientos y, se distingue por tener carácter subjetivo, es decir, guarda relación con deseos o temores personales.

Como su percepción es global, los detalles del objeto son poco observados o, se le escapan del todo. Se le fugan detalles como: el color de los ojos, la cola o, el número de patas.

En el pensar del niño preescolar, la fantasía creadora tiene gran importancia. Es frecuente que el niño confunda todavía entre lo real y lo que él añade mentalmente, entre lo que en realidad ha experimentado y lo que sólo se ha imaginado.

Clauss y Hiebsch⁵⁰ argumentan que la riqueza de fantasía del niño preescolar se manifiesta en su afición a los cuentos. Sin duda el colorido del mundo de los cuentos, en el que se describen acciones que en la realidad nadie puede llevar a cabo, ejerce un poderoso atractivo sobre el niño preescolar. Esta afición a las historias de hadas y animales obedece a varias causas, entre ellas la sencillez del argumento, la separación tajante de "buenos" y "malos", la acción interesante, la fuerza expresiva del lenguaje y lo atractivo que le resultan los personajes nuevos y desconocidos.

Desarrollo psíquico del niño en edad preescolar

Dos instituciones educativas tienen especial importancia en esta edad: la familia y el jardín de niños. Estas influencias la ejercen las personas quienes rodean al pequeño, la situación, las cosas que el niño utiliza y los juguetes con que se entretiene. Ejerce una influencia especial las conversaciones de los que le rodean, las transmisiones de radio y televisión que escucha y ve, así como, un gran número de otros factores. Estos pequeños reaccionan similares a una esponja, atrapan todo lo percibido y lo hacen suyo. Las impresiones afectivas positivas de la infancia estabilizan el desarrollo psíquico futuro. En esta edad se construyen las bases para el desarrollo posterior y global de la personalidad. Aquí se forma el carácter y el estilo de la voluntad, por ello, se adoptan activamente los modelos morales y personales de sus semejantes.

⁵⁰ Clauss, G. y Hiebsch, H. Op cit., p. 13-15.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

Desarrollo del carácter

El carácter es una cualidad formada, a través, de la combinación original individual de las cualidades fundamentales de la personalidad, desarrollada como otras particularidades psíquicas y, junto con ello, en la actividad del hombre. Esto significa lo siguiente: las cosas que rodean al niño lo influyen penetrando de alguna manera en su vida y convirtiéndose en objetos y condiciones de su actividad.

Este cartel dirigido a niños Hace uso de colores primarios, ya que son los más brillantes y atraerán la atención de los pequeños.

Desarrollo de la percepción

El niño entre tres y cuatro años comienza a observar aspectos o elementos parciales de las cosas, tales como el color, la forma y el tamaño de las mismas. La percepción del objeto exige una compleja actividad analítico-sintética de la corteza cerebral. Para percibir un objeto cualquiera debemos, ante todo, aislarlo de entre el gran número de cosas que influyen simultáneamente sobre nuestro sistema nervioso. Existe una serie de circunstancias que facilitan este aislamiento.

A continuación retomaremos las propuestas por Liublinskaia.⁵¹

- 1) La separación del objeto se logra mediante su percepción repetida, acompañada de su consolidación incondicional. Por ello, los programas para niños suelen ser muy repetitivos en su lenguaje.
- 2) El objeto se puede diferenciar de entre los demás gracias a su aspecto poco corriente, a sus vivos colores y a su novedad. Por lo cual los colores: (los más vibrantes y atractivos) azul, rojo y amarillo

Sanatogen[®]
CHILDREN'S
VITAMING
 IN FIVE
 FRUIT FLAVOURS

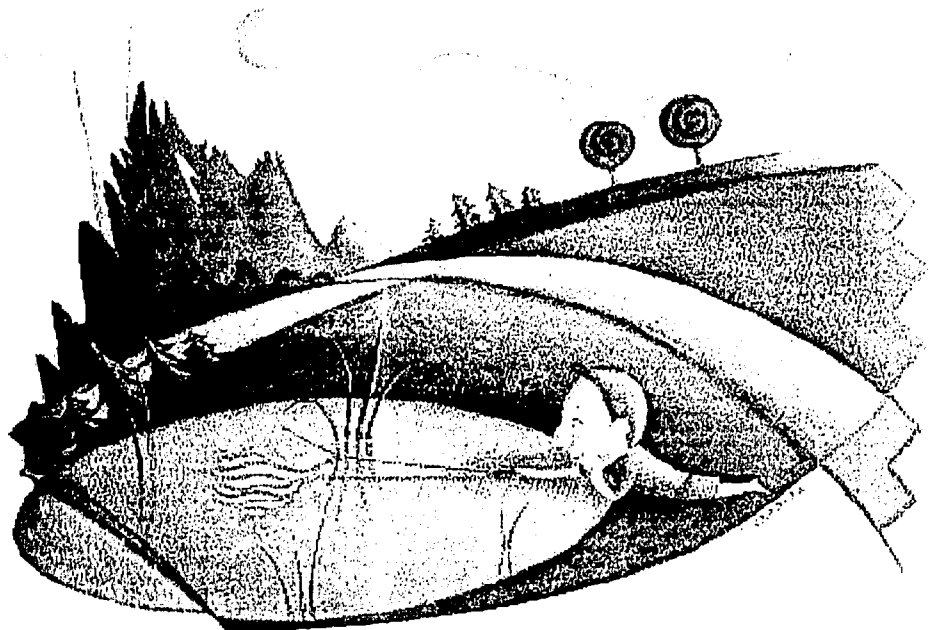


FOR TODAY'S LIFESTYLE

Berry & Martin

⁵¹ Liublinskaia, Op cit., p. 135.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN



"Alcanzando el sol" de Enrique Felipe Ramirez Torralba.
Gouache, 19.5 x 25 cm.

CONACULTA.

son los que distinguen más fácilmente. Aunque es hasta después de los años cuando incrementa la agudeza óptica y la distinción de claridad o luminosidad.

3) La movilidad del objeto sobre un fondo de objetos inmóviles es la más importante, ya que proporciona la separación como "figura", conocida y al mismo tiempo constante, sobre un "fondo".

4) Para la percepción del objeto, lo fundamental reside en destacar su forma y ante todo, el contorno facilita la separación del objeto entre las demás cosas. Esta importancia del perímetro para la percepción de un objeto concreto establece una afinidad entre el tacto y la vista.

5) La palabra con la que el adulto designa el objeto que el niño ve es de importancia esencial para la percepción de la cosa. Sin embargo, la percepción del pequeño de esta edad suele ser frecuentemente inexacta, confusa y errónea.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

La forma del objeto

En la visión de un objeto conocido, el niño se orienta por su forma, por el contorno del mismo, es decir, por aquel rasgo que es realmente básico y esencial en el objeto. Aunque también se apoya en todas las partes del objeto.

Los niños de tres a siete años comparan cosas abstractas con cosas más sencillas, por ejemplo: un círculo es una rueda, un cuadrado con una cruz es una ventana, un triángulo sobre un cuadrado es una casa, es decir, simbolizan los objetos y al mismo tiempo los identifican con figuras geométricas. En la medida en que se amplían los intereses y conocimientos del niño se desarrolla su pensamiento y se tiene una percepción más apegada a la realidad.

La imagen en la formación de la personalidad del niño

La imagen desempeña en la enseñanza de los escolares un papel extraordinariamente positivo. El mundo objetivo, la naturaleza y la sociedad humana se reflejan en las imágenes con toda la variedad concreta de los objetos, personas, acontecimientos, fenómenos, colores y formas. La imagen aproxima al niño a la realidad, permitiéndole sentirla en todo momento.

Las imágenes que participan en el pensamiento del escolar facilitan su actividad mental y la asimilación de los conocimientos.

Las imágenes de los héroes literarios ideales, las alegorías, las ilusiones y las fantasías creadoras, al intercalarse en la actividad mental, desarrollan, al mismo tiempo, los intereses, los ideales, las convicciones, las líneas de perspectiva en la vida y la actividad.

Finalmente, concluiríamos que los niños tienen una gran recepción hacia los mensajes pero, al mismo tiempo son muy críticos.

Además presentan diferentes gustos y preferencias según su edad y su cultura, por lo cual es imprescindible delimitar y determinar el público al cual se dirigirá el mensaje para enfocar la comunicación a grupos por edades. Por ello, es importante presentarle a este público siempre innovación y creatividad en nuestras propuestas gráficas.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

3.5 Características físicas y psicológicas de **Mugis**, un personaje infantil

En un subcapítulo anterior (3.2) mencionamos que la apariencia física de los personajes esta determinada principalmente por: el lugar donde vive el protagonista y se desarrolle la historia, el papel desempeñado dentro de ella, la época, edad, sexo, comportamiento, descripción de sus costumbres y reacciones que tenga el personaje ante ciertas circunstancias, así como, su personalidad.

El diseñador de personajes debe tomar todo esto en cuenta para conceptualizar la imagen y representarlo. Para comunicar todo lo anteriormente descrito.

La selección del nombre del personaje se realizó de la siguiente manera. Después de una lluvia de ideas o, mejor dicho de nombres se realizaron mezclas entre ellos para obtener más posibilidades. Posteriormente se eliminaron los inviables. Por su compleja pronunciación o, por la similitud a nombres ya establecidos. En esta parte del proceso se seleccionaron tres posibles nombres. Por ser originales, nuevos, de fácil pronunciación y con un alto grado de pregnancia entre su público. Estos fueron: **Mongo**, **Barangú** y **Mugis**. El sonido de **Mongo** guarda más relación con un "mono". La pronunciación de **Barangú** fue la más compleja para los niños, una característica desfavorable para la relación que deseamos lograr. Sin embargo, **Mugis** representó más ventajas como: ágil pronunciación, originalidad, fácil de memoriza y recordar. Además el nombre connota algo divertido y travieso, características ideales para su personalidad. Consecuentemente decidimos que **Mugis** es el nombre más cercano a su personalidad.

Los *sapitorincos*⁵² (raza ficticia a la cual pertenece **Mugis**) viven en un mundo subterráneo, formado por túneles, cuevas, cavernas y abismos debajo de la tierra. La composición de estas estructuras es un conjunto de piedras, tierra y minerales. Su alimentación se basa en pequeños cuarzos de sal, mismos que obtienen del medio ambiente. El agua necesaria para vivir la recolectan de los lagos formados por las corrientes subterráneas. La poca luz recibida proviene de filtraciones de la superficie exterior.

La civilización a la cual pertenece son seres: inteligentes, amables, nobles, capaces de comunicarse verbalmente y físicamente fuertes.

⁵² Nombre científico de ésta raza ficticia.

<p style="text-align: center;">TESIS CON FALLA DE ORIGEN</p>
--

Además de estas características, **Mugis** es: tierno, bueno, inquieto, amigable, extrovertido, alegre y atrevido. Debido, a su corta edad también es: inocente, juguetón y travieso.

Mugis es el hijo más pequeño de una familia de *sapitorincos*. Por ser el más pequeño se quedaba en casa para auxiliar a su madre en las labores del hogar. Un día ella le encargó a **Mugis** la recolección de agua de la gran laguna para las tareas del día. **Mugis** atendió inmediatamente la orden de su madre. Mientras caminaba hacia la laguna, vio una cueva diferente de la cual provenía un brillo asombroso. Así que este inquieto joven decidió explorarla. Caminó durante un largo rato antes de salir a la superficie terrestre. Donde se encontró con nuevos seres, los humanos. ¿Decidirá regresar a casa, o se arriesgará a conocer este nuevo mundo?

De acuerdo con la personalidad descrita, podemos deducir que por la necesidad de integrarse a otro grupo social, decidirá explorar nuevos territorios. Así es como llega a una ciudad habitada por hombres, en la cual se mueve sin miedo.

Mugis necesita protección y cuidados. Por ello, pronto se integrará a esta nueva sociedad. Comerá, hablará, caminará y dormirá como un hombre, e incluso tendrá principios y valores como ellos. **Mugis** se enfrenta a esta civilización con la inocencia propia de los animales y de los niños. Le esperan un sin fin de aventuras.

La inquietud por conocer este nuevo mundo es el motor de la historia. Sin esta decisión, **Mugis** regresaría a casa y desconocería el mundo terrenal. ¡Acompañemos a **Mugis**, en este proyecto! La historia debe cubrir algunas características para fomentar el desarrollo de **Mugis** en este mundo y su aceptación con el público. Los niños entre tres y cuatro años experimentan la separación de su familia por el ingreso al jardín de niños. Además en esta edad comienzan a establecer nuevas relaciones sociales. Características con las cuales se sentirán familiarizados con la historia de **Mugis**. Después de la descripción del hábitat de **Mugis** y de la historia, ¿Te puedes imaginar a un elefante con cuerpo de canguro, orejas de ardilla, piel de dinosaurio y melena de león? ¡Pues esto y más es posible! En el próximo capítulo se desarrollará la apariencia física de **Mugis**. ¿Ahora sí lo imaginas?

Capítulo 4. Diseño y realización de Mugis, personaje infantil de látex

"Un niño siempre puede enseñar tres cosas
a un adulto: a alegrarse sin motivo,
a estar siempre ocupado con algo y
a saber exigir con todas sus fuerzas
aquello que desea."⁵³

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

4

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

Todo problema de diseño surge de una necesidad. Lo cual significa, que los seres humanos sentimos la necesidad de tener, por ejemplo: un medio de transporte más eficiente, una forma de mantener entretenidos a los niños dentro de casa o, un producto que facilite determinada actividad o trabajo.

Estas y muchas otras son necesidades de las que puede surgir un problema de diseño. Crear un personaje infantil puede ser uno. Pero está en función de una necesidad de comunicación, planteada por un emisor y estructurada según las características del receptor, al cual se dirigirá. Para crear un personaje infantil se requieren dominar conocimientos: teóricos, técnicos y prácticos. En el presente capítulo desarrollaremos el diseño bi y tridimensional de **Mugis**, el personaje protagonista de este proyecto. Retomaremos información de los tres anteriores capítulos.

Para asegurar el correcto resultado del proyecto, emplearemos una metodología, la cual mediante una secuencia lógica de pasos apoyará el desarrollo del proyecto, y reforzará el resultado obtenido.

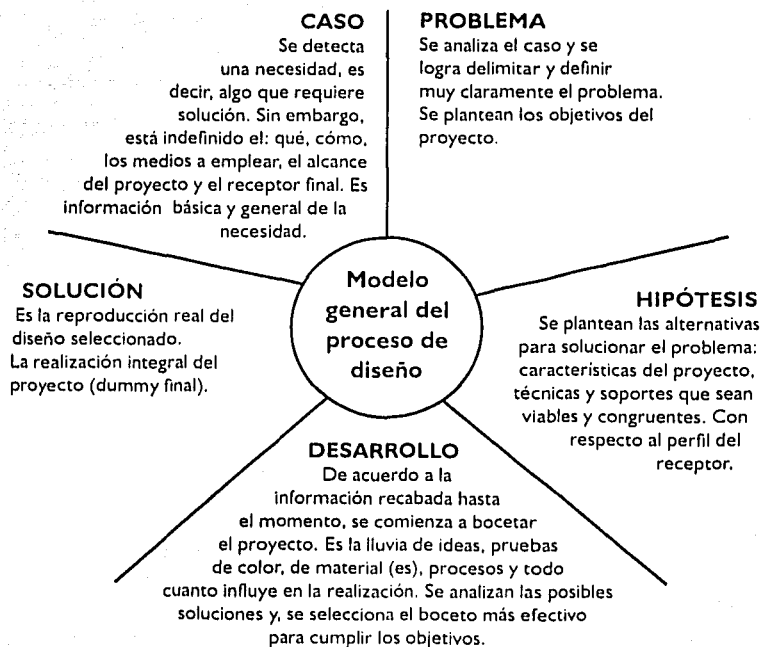
Este problema se resolvió con el apoyo de la metodología de la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM) Azcapotzalco. La mayoría de las metodologías proponen; fraccionar el problema en una serie similar de pasos (para su mejor comprensión), estudiar cada una, aportar las ideas, analizar las soluciones viables y finalmente, llegar a un resultado.

"Para conducir el proceso de enseñanza-aprendizaje del diseño se desarrolló un Modelo General del Proceso de Diseño con cinco fases: Caso, Problema, Hipótesis Alternativa, Proyecto y Realización, modelo que se apoya en los cuatro marcos generales del conocimiento: Marco teórico, Marco metodológico, Marco tecnológico y Marco operativo."⁵⁴

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

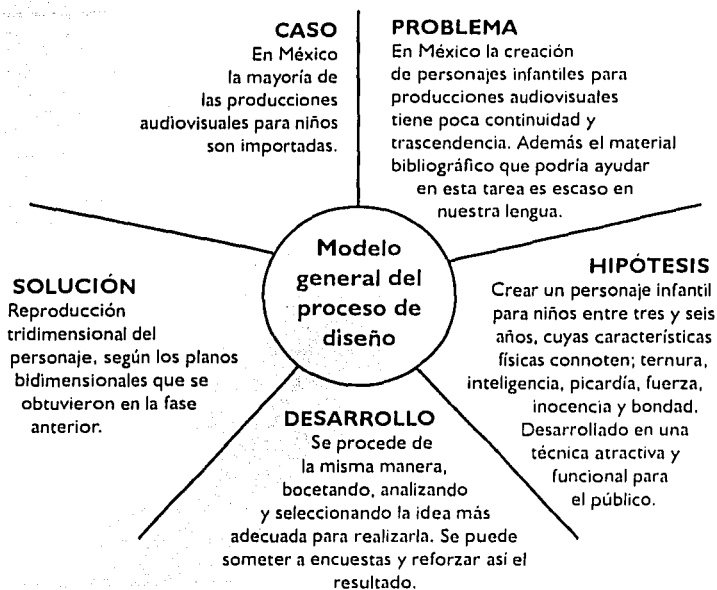
Se publicó en 1977 y desde entonces, ha servido de apoyo en los estudios metodológicos de este centro educativo. Esta metodología surgió de un estudio del diseño como ubicación en el contexto del diseño nacional. Este modelo como todo proceso operativo, se define por su meta y parte de principios siempre operativos que en su conjunto pretenden desarrollar la autoconciencia sobre el método del proceso y asegurar así el proceso mismo y su correcto resultado. A continuación explicaremos brevemente en qué consisten las cinco etapas y cómo se estructura para el desarrollo de este proyecto.

Modelo general del proceso de diseño



Aplicación en el proyecto

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Después de haber analizado esta metodología tomamos la determinación de emplearla en el proyecto. Ya que éste se integra adecuadamente a las cinco fases de la metodología. Además es sencilla en su procedimiento, directa y comprensible en cada fase. Es flexible y se adapta a cualquier problema de diseño, ya sea bi o tridimensional. Cada fase ayuda a delimitar bien el problema y resolver este proyecto tridimensional de una manera eficiente. La técnica de representación que emplearemos ha sido poco explotada para fines similares a este proyecto. Motivo por el cual se documentará el proceso de realización. A fin de que la información presentada resulte útil en la creación de futuros personajes.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

4.1 Diseño de Mugis, un personaje infantil

En el presente capítulo se desarrolló el proyecto paralelamente a la metodología ya mencionada. Las primeras tres fases (caso, problema e hipótesis) se documentaron en el subcapítulo 4.1 (Diseño de **Mugis**, un personaje infantil). La cuarta fase (desarrollo) en el subcapítulo 4.2 (Construcción bidimensional de **Mugis**) y la quinta fase (solución) del subcapítulo 4.3 (Construcción tridimensional de **Mugis**) al 4.5 (Presentación final de **Mugis**).

Si nos sentáramos un día a ver la televisión y observáramos la programación, muy probablemente nos daríamos cuenta de lo siguiente: la mayoría de las animaciones, películas y caricaturas para niños transmitidas en este país son producciones importadas. Principalmente de países más "desarrollados" tecnológicamente. Estas producciones requieren de recursos materiales y humanos. Así, la cantidad de los recursos empleados están relacionados con el alcance de cada proyecto. Por ejemplo: una película, la cual se distribuirá a nivel mundial, necesita mucho más recursos respecto a una producción a nivel escolar.

Ambas producciones tienen elementos constantes: una historia, un(os) personaje(s) y un equipo de producción de diferentes áreas quien realice el proyecto.

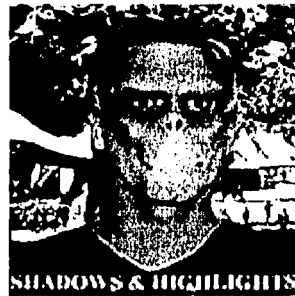
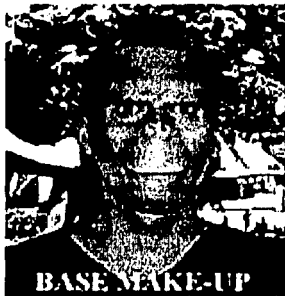
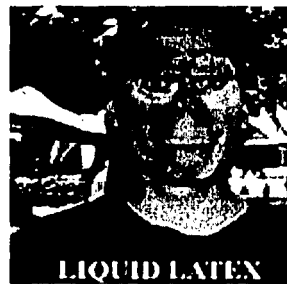
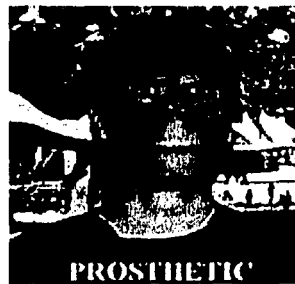
En México la realización de producciones como: películas, caricaturas, videojuegos o programas audiovisuales para niños es casi inexistente. En las producciones teatrales muchos de los personajes y las historias representadas son imitaciones u adaptaciones.

La creación de personajes infantiles para producciones televisivas es casi nula. Así mismo, falta mucha experimentación acerca de las técnicas para representar a estos personajes. Salvo excepciones aisladas como: serafín, bizbirije o, personajes incidentales en programas de las dos grandes televisoras en México.



Lord & Sibley

Wallace y Gromit en el comedor
a la hora del desayuno en
"A grand day out" (1989)



www.screamteam.com

A este proceso se sometieron los actores de la película "El planeta de los simios". Para el maquillaje se utilizó látex y espuma de látex.

Los creadores mexicanos de personajes infantiles están en desventaja respecto a las producciones pioneras dirigidas al mismo público. El atraso radica en los equipos de producción, la falta de información bibliográfica, documental, editorial o audiovisual que sirva de guía para poder crear personajes con todas sus características: físicas, iconográficas y de apariencia. Las cuales refuerzan su personalidad.

Este atraso también predomina en las técnicas de representación empleadas para crear un personaje. Mientras en Estados Unidos de América se emplean las mismas técnicas para los efectos especiales que para

la creación de personajes (como el látex o la espuma de látex), en México el desconocimiento de esta técnica es notable. Tan sólo basta revisar las producciones de los últimos años, para ver su carente aplicación. Aún sobre sus grandes ventajas y sorprendentes efectos, en implantes o prótesis maquilladas. Esto se debe en gran parte a la falta de información en este país, sobre el empleo del látex y sus posibles aplicaciones.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

Aquí se plantea un problema interesante, ¿se debe continuar importando las producciones que consumen los niños mexicanos? o, ¿creativos mexicanos pueden desarrollar personajes infantiles para producciones audiovisuales o teatrales?

Crear un personaje infantil en una técnica de representación: novedosa, funcional y resistente al medio donde se va a utilizar es el objetivo de este proyecto de tesis.

El ilustrador como creador de personajes selecciona la técnica, el soporte y las herramientas que aplicará en su creación. Con la finalidad de elegir los diferentes medios de expresión con que cuenta el ilustrador, se exploraron los elementos más adecuados para representar al personaje. En el capítulo dos se justifican las técnicas de ilustración más adecuadas para el proyecto, mismas que ahora vamos a emplear.

Por ello, se determinó utilizar látex ilustrado con la técnica de aerografía. Éste material al igual que la plastilina o el peluche permite crear personajes tridimensionales flexibles. Presenta una ventaja respecto a las otras técnicas; los personajes cobran mayor realismo y, sufren menor deterioro después de rudos movimientos.

La aerografía es una técnica que permite representar cualquier cosa, casi sobre cualquier superficie, empleando los medios pictóricos adecuados. Por ello, la elegimos para ilustrar al personaje en látex. El rocío uniforme proporcionado por el aerógrafo es ideal para el proyecto. Ya que las suaves mezclas de los colores son más cercanos a la realidad. Es decir, nuestra piel se conforma de muchos matices mezclados, pero todos ellos con bordes suavizados.

Los pigmentos que utilizaremos de acuerdo a las características de este soporte, serán esmaltes acrílicos. Debemos evitar los recubrimientos con barniz o spray brillante, ya que es un soporte flexible, por lo cual se agrietarían.

Toda solución a un problema de diseño está dirigida a un público determinado. Por ello es importante delimitar al receptor y sus características, para poder establecer una comunicación efectiva que logre crear el impacto planeado.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

Un personaje infantil es una creación que la mayoría de los niños concebirá como cierta o, encontrará atractiva. Sin embargo, el desarrollo de la actividad imaginativa se aprende principalmente entre los tres y los seis años. Por lo cual elegimos a este público como el adecuado para este proyecto.

A continuación mencionaremos algunas características importantes del público, mismas que debemos considerar para la realización del proyecto. Las cuales se mencionan en el capítulo anterior más ampliamente.

- Durante esta edad desarrollan una fuerte tendencia a la sociabilidad.
- La forma más importante de la acción común es el juego. Tiene preferencia por los juegos "teatrales" como: jugar "a la casita" o, "a los bomberos".
- Recuerdan con mayor facilidad lo que pueden aprender durante el juego.
- La ficción forma parte del juego.
- Les gusta observar el rostro humano, principalmente la sonrisa.

- Su pensamiento y su percepción son en alto grado global. Los detalles del objeto son poco observados o, se le escapan del todo.
- Es frecuente que el niño confunda todavía lo real y lo que él añade mentalmente.
- Tiene una gran afición a los cuentos.
- Su percepción está poco desarrollada. Por ello, para diferenciar un objeto de entre los demás, éste debe tener colores vivos y un aspecto novedoso.



Berry & Martin

En esta etapa comienzan a explorar el mundo que les rodea e inicia el proceso de socialización

Los primeros dibujos de los niños pequeños se caracterizan por la síntesis de sus trazos.



Berry & Martin

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

- Los colores primarios son los que distinguen más fácilmente, por su luminosidad y colorido.
- La movilidad del objeto sobre el fondo es una manera importante de separar la figura sobre el fondo.
- Emplear contornos facilita la separación del objeto entre las demás cosas.

Por las características del público al que hemos referido, debemos crear un personaje atractivo y divertido para transmitir seguridad, sinceridad y sencillez.

Un recurso efectivo para atraer la atención de los niños, consiste en usar animales como personajes. Caricaturizar animales es un recurso efectivo que nos acerca al público. Por ello, es recomendable utilizar un personaje zoomórfico para este proyecto.

La imagen del personaje aún está indefinida. Ésta la determinaremos con dos variables: la historia y el ambiente donde se desarrollará el protagonista⁵⁵ y el público al cual se va a dirigir. Una vez delimitado esto, procederemos a bocetar su apariencia final.



Lord & Sibley

Cada uno de los animales que vive en cautiverio dentro del zoológico opina sobre como es su vida ahí dentro. Esta animación "Creature Comforts," ganó el "Oscar" en 1990, por mejor animación corta

⁵⁵ Para ampliar esta información, ver subcapítulo 3.5, del presente trabajo.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

4.2 Construcción Bidimensional de Mugis

Los personajes con características animales, sugieren sentimientos y sensaciones que los adultos olvidan con el tiempo. Crear un personaje que guarde relación con algún animal, permite explorar más opciones de representación. Los animales como, la ardilla, el oso, el perro, la jirafa, el canguro, el elefante; divierten, conmueven, atraen y fascinan a los pequeños.

El personaje de este proyecto es un habitante de un mundo subterráneo. Como toda criatura debe adaptarse al hábitat donde se desarrolle. A continuación presentamos un cuadro donde se resumen las características de su ambiente y las características físicas que lo ayudarán a sobrevivir.

Ambiente	Características Físicas
Cava túneles.	Garras en sus patas delanteras y traseras.
Salta abismos.	Patas traseras para tomar impulso.
Se alimenta con pequeños cuarzos de sal.	Dientes para morder y masticar los minerales.
Toma agua de lagos.	Trompa larga para tomarla.
Tiene poca luz en su hábitat.	Ojos grandes y pupilas dilatadas. Orejas medianas para reforzar el sentido de la vista.
Es un lugar húmedo.	Pelo para cubrirse del frío.
Vive en cuevas reducidas de tamaño.	Es pequeño para tener movilidad. Puede adquirir posición a cuatro patas.
Remueve escombros.	Cola en forma de cuchara útil al remover objetos.
Sus mecanismos de defensa.	Garras en patas traseras y delanteras, para defenderse.

Los animales que conocemos con algunas de estas características pueden ser: elefante, ornitorrinco, canguro, ardilla, iguana o, león. A partir de estas delimitaciones, recopilamos imágenes de estos animales y comenzamos a bocetar la posible apariencia final del personaje.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Salvat

Para complementar la personalidad recurrimos al capítulo tres, donde las cualidades que refuerzan el carácter de un personaje se estudiaron más ampliamente.

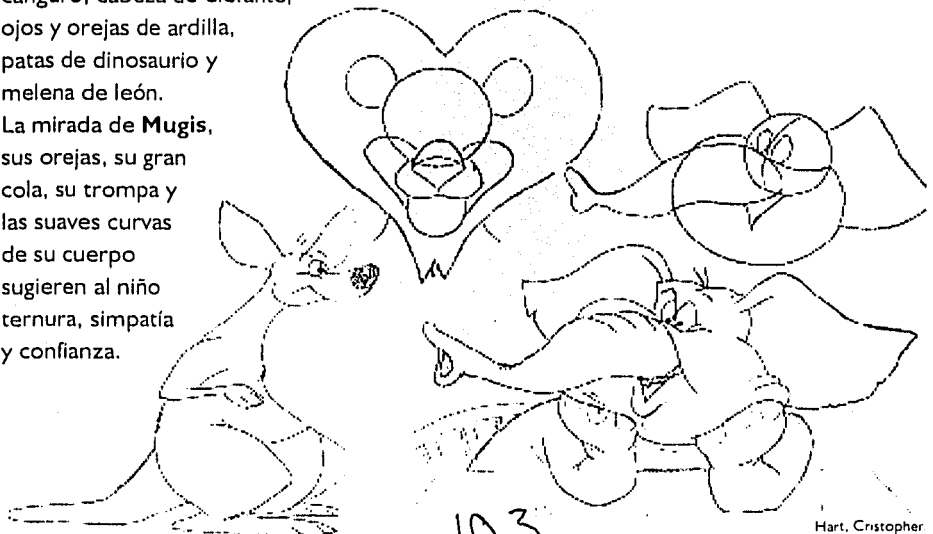
Estudiar las formas de los animales anteriormente mencionados y sus esqueletos es fundamental. Ya que la configuración del nuevo personaje surgirá de las imágenes recopiladas, el estudio del público y la creatividad del diseñador.

Este personaje antrozo-zoomórfico representa un medio idóneo para fomentar conductas positivas en el niño. La forma elegida para seducir al público infantil es un personaje con cuerpo de canguro, cabeza de elefante,

ojos y orejas de ardilla, patas de dinosaurio y melena de león.

La mirada de **Mugis**, sus orejas, su gran cola, su trompa y las suaves curvas de su cuerpo sugieren al niño ternura, simpatía y confianza.

Para determinar la apariencia de nuestro personaje es importante recopilar imágenes que nos sirvan de referentes. Recordemos que el cancarizar animales funciona muy bien para el público infantil.



103

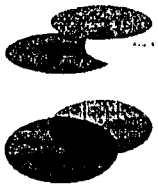
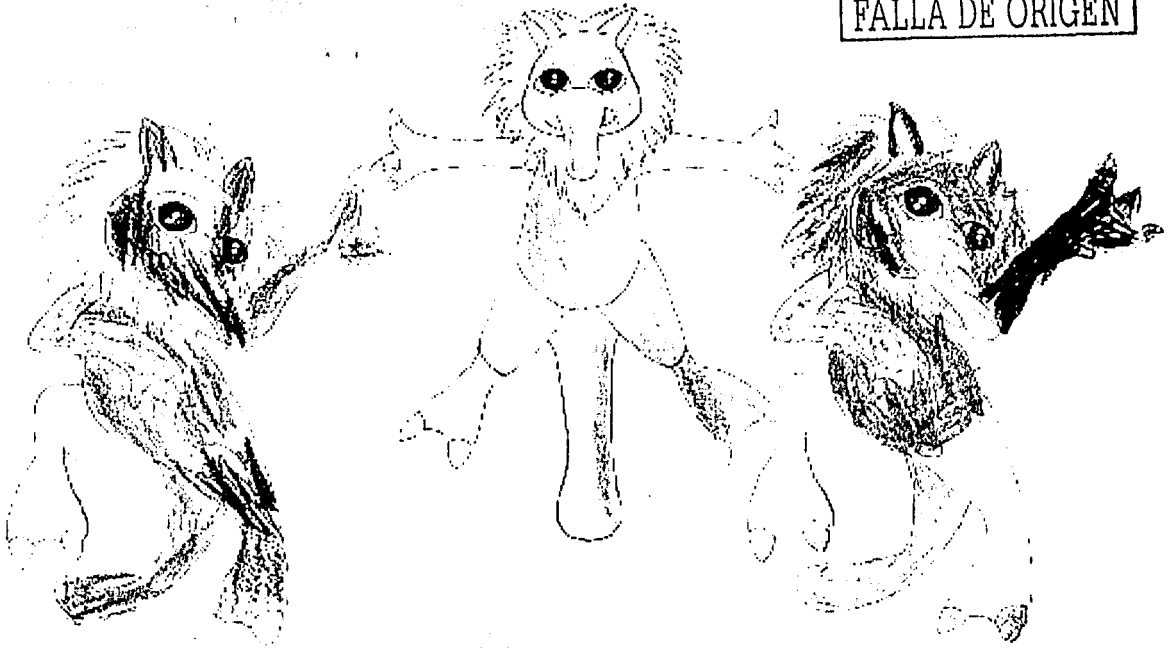
Hart, Christopher

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Aquí presentamos los bocetos de Mugis, una vez que determinamos cual sería su apariencia física de acuerdo a su personalidad.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Pring, Roger

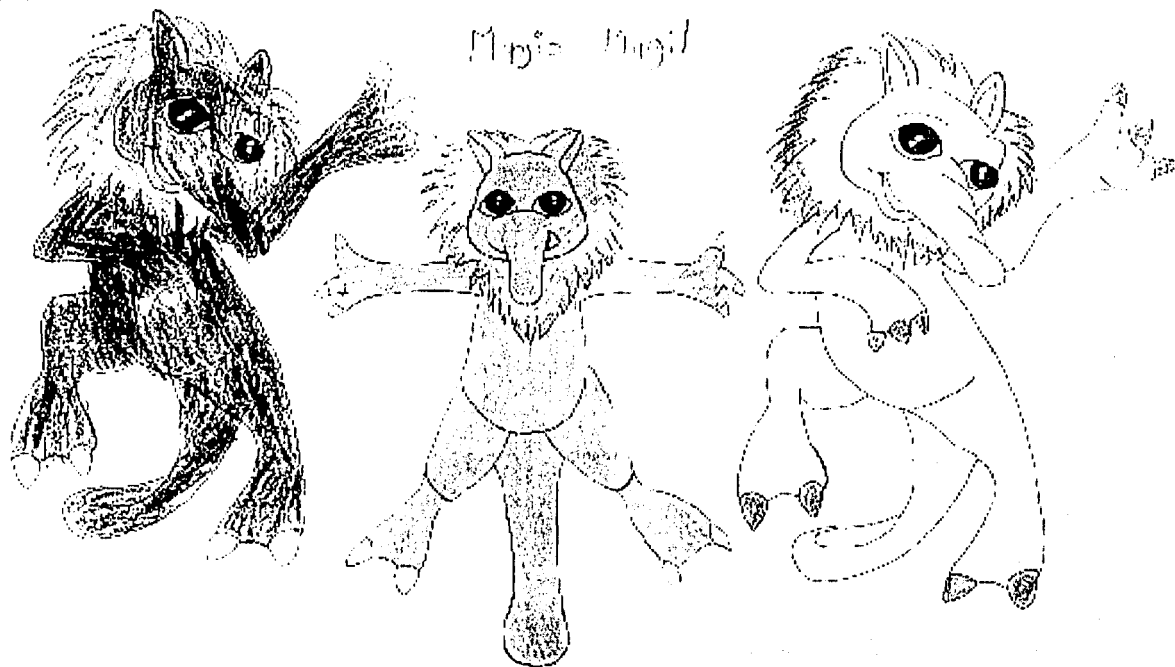
La suma de los tres colores primarios pigmento forman el negro, "teóricamente".

El color base de **Mugis**, según la gama politec, es azul celeste 313. Es un matiz intenso. Cuanto más intenso es un estímulo, mayor será la banda de frecuencias que alcanzan al cerebro. Por ello, es un color que resalta del entorno y se percibe con mayor facilidad. En la cultura mexicana se relaciona con: esperanza, serenidad, generosidad, amplitud, reposo, frescura, inteligencia, ternura, afectividad. Representa el horizonte, por ejemplo: el mar y el cielo. Es un matiz interesante para el público infantil. Para evaluar si esta decisión era adecuada, se realizó un sondeo a ochenta niños de entre tres y seis años.⁵⁶ Esta muestra se dividió en dos grupos iguales. Al grupo uno se le presentó al personaje en un papel blanco y contorno negro. Se les pidió que lo dibujaran con el color que más les gustaba.

La primera prueba arrojó un resultado muy subjetivo. En los dibujos prevalecía más de un matiz, en promedio 4 o 5.

⁵⁶ Se realizó a los grupos de segundo de kinder, preescolar y primer grado de primaria de la escuela "José Vasconcelos" y del "Colegio Don Bosco", del municipio de Cuautitlán Izcalli, Edo. de Méx. Estos niños pertenecen a una clase social media.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Sin embargo, la mayoría de los dibujos presentaban cinco matices diferentes en proporciones similares. Este resultado se consideró incierto por la diversidad de colores.

Por ello, con el segundo grupo se delimitó más el sondeo. Se eligieron tres colores, azul, naranja y amarillo, por su luminosidad. El rojo se eliminó por la agresividad que connota. Se ilustró al personaje con estos tres colores y se les presentaron al segundo grupo. Se les pidió que lo dibujaran con el color que más les gustaba, a partir de las imágenes mostradas. En este sondeo el color que predominó por una amplia mayoría (75 por ciento), fue el azul en diferentes matices. Como este sondeo fue más cerrado, el resultado obtenido se consideró confiable. El cual coincidió con la decisión inicial de ilustrar a **Mugis** de color azul celeste.

La segunda prueba se limitó más, en comparación con la primera. Al grupo se le pidió que entre estos tres colores eligieran el que más les había gustado. Una amplia mayoría eligió el azul.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN



www.disney.com

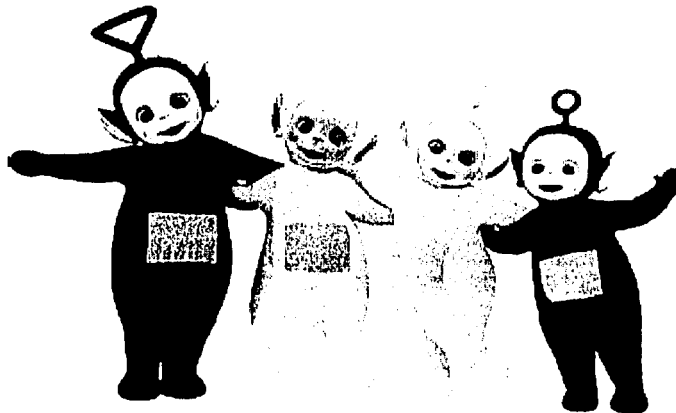
Actualmente los niños están saturados de imágenes, por ello es importante presentarles una propuesta original, que les resulte atractiva

Bear, Stitch, Blue, Mi gran amigo y Soly. Son algunos personajes infantiles creados con éste mismo matiz. Lo cual indica que es un color atractivo para los niños.

Mugis es un pequeño sapitorinco⁵⁷ quien intenta descubrir cosas, experiencias y aventuras nuevas, en un lugar diferente. Para entrar en el mundo humano y socializado, **Mugis** deberá conocer a otros seres que lo cuidarán, lo protegerán y le enseñarán diferentes costumbres.

Este aprendizaje o proceso de socialización lo conduce a un mundo civilizado, de una posición a cuatro patas, a una posición erguida, de la ignorancia y la inocencia, al saber y a las relaciones de la cotidianidad a la aventura.

Debemos recordar que el animal tiene un papel importante en la niñez, por ello, elegimos esta característica zoomórfica para **Mugis**. "A los niños les resulta más fácil manejar las relaciones emocionales con animales (...) representan importantes figuras de identificación(...) aparecen como amigos de los niños."⁵⁸ Son personajes con quienes los niños se identifican muy fácilmente.



Pring, Roger

⁵⁷ Para conocer la historia de Mugis, ver subcapítulo 3.5, del presente trabajo.

⁵⁸ Zegers P, Latuf V, et al. La creación de cuentos animales como una técnica de apoyo a la exploración de la personalidad juvenil, p. 110.

4.3 Construcción tridimensional de Mugis

Una vez definido el diseño bidimensional de **Mugis**, procederemos a la realización tridimensional del personaje. El cual servirá para crear el diseño final. Para la realización de este proyecto debemos tomar en cuenta todos los puntos de vista. Ya que la visión del receptor estará en relación con todos sus lados. Se interrelacionará con todo el espacio. La construcción tridimensional se deriva fundamentalmente de los planos bidimensionales. Los cuales servirán para visualizar lo modelado. La técnica de representación empleada ha sido poco explotada para fines similares a este proyecto. Motivo por el cual se documentará el proceso de realización. A fin de que la información presentada resulte útil en la creación de proyectos similares.

4.3.1 Modelado en plastilina

Lo primero que se necesita es crear una estructura de madera, la cual sirva de sostén para el modelado tridimensional. Esto se arma con madera de diferentes grosores, una base, alambre, unicel, tornillos y clavos. Se debe construir el esqueleto del personaje. La configuración del modelo se basará en los dibujos bidimensionales de **Mugis**, retomados del subcapítulo anterior (4.2).

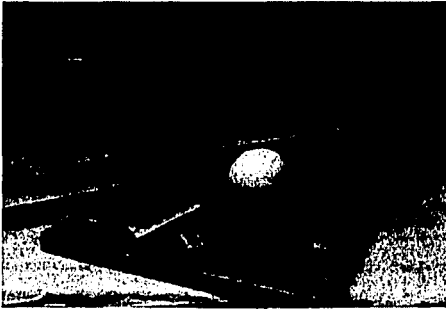
Con el esqueleto ya armado y bien proporcionado, se sujeta a la base de madera, de preferencia con tornillos para evitar que se mueva el modelo. Aquí comenzará el modelado de la cabeza y del cuerpo. Es preferible utilizar plastilina de consistencia media, es decir, ni muy dura, ni muy suave. Si la plastilina es muy dura; será difícil darle forma. Por el contrario, si es muy suave el modelo podrá sufrir daños muy fácilmente. Es recomendable comenzar por las partes que están construidas de madera, como: la cadera, las patas traseras y delanteras, el tronco. Pues éstas son las más firmes. Y terminar por aquellas partes que son de alambre o unicel, como: la cola, las manos y la cabeza.

Es muy importante comparar constantemente los dibujos bidimensionales con la figura tridimensional o modelo, para lograr proporción y congruencia con la apariencia final.

El modelo debe ser una representación fidedigna del diseño bidimensional en todas sus características físicas, como: tamaño de ojos, forma de nariz o trompa, músculos del cuerpo, sólo por

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

construcción tridimensional de Mugis



Lo primero que necesitamos es construir el esqueleto (en este caso de madera) que soportará al modelo.

El esqueleto debe quedar muy firme a la base, ya que el material que utilizaremos para construir el molde es bastante pesado.

Es recomendable construir una maqueta pequeña de plastilina para visualizar al personaje desde todos los puntos de vista posible.

Podemos poner la plastilina un poco al sol para que se ablande y nos facilite el modelado.

También es recomendable utilizar colores claros para percibir mejor las sombras y crear con ello el volumen adecuado de la figura.

Una vez que tengamos el modelo en sus proporciones, volumen y configuración deseada, se debe alisar con un estike. Y retirar las pequeñas protuberancias que pudiera tener.

La textura de la piel del personaje debe concordar con el carácter a proyectar y con el habitat donde se desarrollará la historia.

La construcción de Mugis se basa en el boceto bidimensional. Es recomendable comparar constantemente el dibujo con la escultura.



mencionar algunas. Una vez logrado esto, se eliminan los rastros de las herramientas con las cuales se modeló, como la espátula o, el estike. Esto se logra al frotar el modelo con el dedo índice o pulgar y thiner. Una vez alisado se marca al modelo con la textura ó las arrugas que llevará. Se recubre el modelo con pintura vinílica y se rocía con laca automotiva transparente, para evitar que la plastilina se pegue al molde de yeso. Con esto queda listo para el siguiente paso del proceso.

4.3.2 Molde de yeso

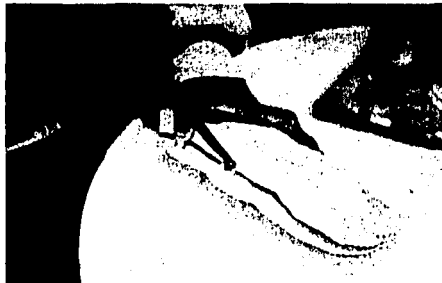
Todos los materiales para la construcción tridimensional del personaje se pueden adquirir en Poliformas Plásticas, S.A. de C.V., ubicado en Calzada Ignacio Zaragoza No. 448, Col. Federal (matriz) y Depósito Dental "Villa de Cortés", S.A. de C.V., ubicado en Calzada de Tlalpan No. 836, Col. Villa de Cortés, Deleg. Benito Juárez

Ahora se realizará el molde rígido de yeso. Éste es un material que seca rápidamente, lo cual acelera el proceso. Para realizar cualquier molde se debe estudiar detenidamente las piezas que conformarán el modelo. De acuerdo a las características de **Mugis**, el molde se realizará en doce partes. Los pasos para construir el molde rígido se describirán en los siguientes puntos.

1. Una vez recubierto el modelo con una capa de pintura y dos capas de laca, se pone una pared separadora con plastilina (aproximadamente de 4 cm de altura y 7 mm de ancho), para cada pieza del molde. Esta pared debe formar un ángulo de 90° con el modelo, para asegurar que embonen perfectamente todas las piezas del molde. También se alisa, frotando con thinner.
2. Se colocan llaves en todo lo largo de la pared. Las llaves pueden tener diferentes formas, un canal continuo con 5 mm de profundidad, medias esferas de 10 mm de diámetro x 7 mm de profundidad o, trapecios. Estas llaves servirán para asegurar que las piezas del molde embone perfectamente.
3. Se cubre el modelo con tres capas aproximadamente de yeso. Este recubrimiento guarda fielmente todos los detalles del modelo, por ejemplo: las texturas. Para preparar la mezcla del yeso se coloca agua en un recipiente de plástico (preferentemente). Posteriormente, se incorpora el yeso necesario para formar una mezcla de consistencia media (similar al betún). Se revuelve uniformemente y se aplica sobre el modelo y la pared separadora. Esto se debe hacer inmediatamente después de revolver la mezcla, ya que seca rápidamente. Se rellenan perfectamente los huecos del modelo, incluyendo los de las llaves. Antes de que la primera capa seque

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

molde de yeso



Las paredes separadoras deben estar a 90°. Ya que una inclinación a cualquiera de los lados obstaculizaría el empalme de cada pieza que conforma a Mugis. Además ayudan a delimitar el ancho de cada molde.



Las llaves se hacen también de plastilina. Estas facilitan la separación de cada una de las piezas de yeso, ya que tenemos todos los moldes. Pueden ser de muchas maneras. Pero la más funcional y práctica es esta que aquí presentamos.

Para realizar el molde de Mugis comenzamos por la espalda, ya que al realizar la pieza del abdomen bajo colocaremos la figura sobre la espalda.

Cuando cerramos el molde con la otra pieza, debemos colocar otras pequeñas llaves en la orilla del molde. Ya que por ahí introduciremos el desarmador para poder separarlo.



Para facilitar la elaboración del rostro de Mugis, lo dividimos en tres piezas. Mismas que unimos antes de verter el látex, para lograr mayor uniformidad en el modelo final.

En este proceso se debe ser especialmente paciente. Ya que las piezas deben embonar perfectamente.



completamente, (esto es cuando el material comienza a calentarse) se debe aplicar la segunda y finalmente la tercera. Las cubiertas deben tener un grosor entre 2 y 3 cm para evitar que el molde se quiebre o se resquebraje. En zonas como el dorso se puede utilizar estopa bien remojada en yeso para rellenar más fácilmente y economizar material.

4. A la primera pieza del molde, se le retira toda la plastilina de la pared separadora. Dejándola limpia de cualquier residuo de plastilina. Sin maltratar el modelo.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

5. Para realizar las siguientes piezas del molde se repiten los pasos del uno al cinco con cada una de las piezas. La parte colindante con una pared rígida de yeso se debe cubrir con vaselina para evitar la fusión de las dos piezas.
6. Cuando se tengan todas las piezas del molde se separa cada una de las partes. Esto se puede hacer introduciendo un desarmador plano ó una espátula por donde se unieron las piezas. Se recorre por ese costado y se ejerce presión, haciendo palanca para poder separarlas.
7. Separadas, se elimina cualquier residuo de plastilina o película separadora. Debe quedar perfectamente limpio.

El molde que se cubrirá de látex está conformado de doce piezas. Esto por las características físicas del personaje, es decir, la postura. A continuación describiremos la construcción del personaje en su soporte de látex.

Una vez que tenemos todas las piezas que conforman nuestros moldes de yeso, se aplica el látex. Éste se aplica uniformemente hasta conseguir el grosor adecuado, para que resista su uso

Se debe tener cuidado al aplicarlo ya que su penetrante olor a amoníaco, puede dañar las vías respiratorias



**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN****4.3.3 Personaje en látex**

Es recomendable pigmentar el látex que se utilizará, antes de aplicarlo en el molde. Con esto se obtendrá un color más uniforme en la apariencia final del personaje. Tendremos un color base. Los acrílicos son el material más adecuado para ello, pues son de base agua y se diluyen perfectamente con el látex. En este proceso utilizamos pintura politec.

1. Cada una de las piezas del molde se cubre con diez capas de látex –esto se realiza con brocha de una o media pulgada aproximadamente. Se debe esperar a que cada una seque perfectamente. Después se aplica una capa de tela (manta de cielo), la cual se pega con el mismo látex. Con esto el modelo adquirirá firmeza y se evitarán deformaciones prematuras. El número de capas de tela y látex van en proporción al grosor del modelo deseado. Con quince capas el modelo ya tendrá una resistencia adecuada.
2. Una vez cubierto todo el molde de látex, se une pieza por pieza. Las llaves servirán para evitar movimiento entre las piezas.
3. Unidas las partes del molde se vierte látex pigmentado. Para pegar una pieza con otra. Este procedimiento se repite dos o tres veces, para asegurar la unión de todo el molde
4. Antes de separar el látex del molde se vierte talco en el interior, para evitar que las piezas se peguen al desprenderlas.
5. Se separa cuidadosamente el látex del molde de yeso. Para evitar deformaciones en el modelo.
6. Se unen todas las piezas como: patas, brazos, cola y cabeza en una sola figura. Para ello, se recorta el material sobrante de cada una de las partes, se coloca látex en las orillas para pegarlas y cuando el material esté casi seco, se juntan.
7. Finalmente, se vierte un poco de látex en éstas uniones para unificar la superficie. Esto se realiza con el dedo y con porciones muy pequeñas en repetidas ocasiones.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN



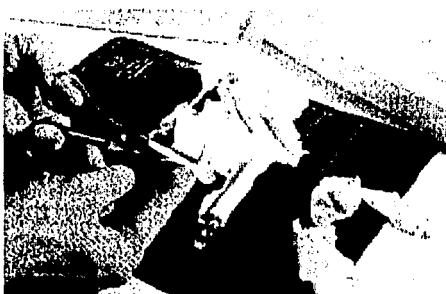
Después de la décima capa de látex, se aplica una capa de tela (manta de cielo) para darle mayor resistencia a desgarres o deformaciones al modelo. A la tela también se le aplica una capa de látex para que se adhiera mejor a las capas anteriores.

La separación del molde de yeso con el modelo de látex se realizará con mucho cuidado. Debemos evitar jalarlo en exceso, ya que se pueden producir deformaciones.



Para unir las piezas debemos cortarles los excedentes, es decir, dejarlas al ras. Se aplica muy poco látex en el canto de las piezas (en las orillas) y, antes de que seque se junta una parte con otra para que se adhieran.

También podemos aplicar pequeñas cantidades de látex en las uniones para disminuir las.



Ahora sí, ya tenemos un modelo tridimensional del personaje. Pero aún faltan detalles para conseguir la apariencia final de **Mugis**.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

4.3.4 Ilustración del personaje con aerógrafo y técnicas complementarias

El modelo desarrollado hasta este punto está pigmentado con azul celeste como color base. Entonces, se deben agregar las luces y las sombras donde el modelo lo requiera, (según su personalidad y sus características físicas). Esto se realizará con el aerógrafo y esmaltes⁵⁹. La apariencia final se debe basar en el diseño bidimensional de **Mugis**, (subcapítulo 4.2).

Se utilizaron los colores: azul, rojo, amarillo, negro y blanco. Se realizaron mezclas entre ellos para conseguir las luces y sombras intermedias. Estos esmaltes se diluyen con thinner.

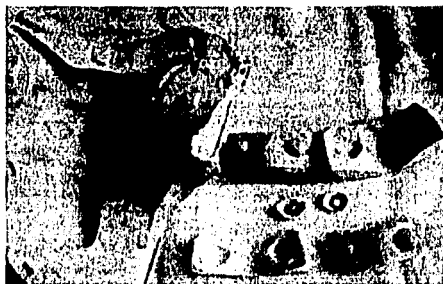
1. Bloqueamos los ojos de **Mugis** con maskin tape para evitar que se ensucien con algún pigmento. Primero aplicaremos las sombras y los matices más oscuros. Por ejemplo: al interior de las orejas, en la boca, patas, debajo de la cola, es decir, donde la figura reciba menos luz.
A continuación bañamos al personaje con un tono base de azul para integrar las sombras.
2. Posteriormente se colocan las luces o brillos. En la parte superior de las orejas, mejillas, trompa, cejas, dedos, espalda y cola.
3. Finalmente le aplicamos algunos toques de rosa en los labios, mejillas y alrededor de los ojos para combinarlos con la melena y darle una apariencia más cálida y viva.

El látex es un material muy flexible. Esta cualidad permite moldear y manejar al personaje de acuerdo a los movimientos requeridos. Por otra parte, su maleabilidad presenta una desventaja; puede sufrir deformaciones o hundimientos. Para evitar éste deterioro rellenaremos a **Mugis** de espuma de poliuretano.

Éste material lo podemos encontrar en dos estados; sólido y líquido. Para este proyecto utilizaremos la espuma líquida. Pues penetra todos los huecos y posteriormente se expande, cubriendo

⁵⁹ En este trabajo se utilizaron esmaltes Model Master de Testor Corp.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN



Antes de aplicar el esmalte sobre el modelo definitivo de látex, se hizo una prueba en un bocado de Mugis. Ello para comprobar que las pinturas fueran compatibles con la superficie.

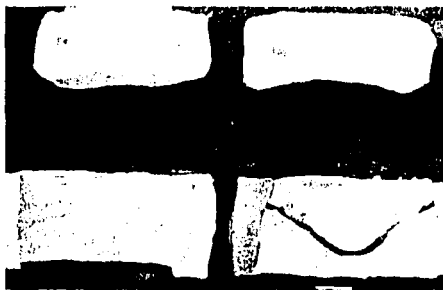
Para evitar que los ojos de resina se pigmentaran, los cubrimos con maskin tape

Las fibras de nylon de la melena también se pigmentaron. Únicamente en la raíz, es decir, en lo más cercano al cuello de Mugis, para unificarlas con el cuerpo del personaje

Las extremidades brazos, patas, coxa, trompa y orejas, se rellenan con espuma de poliuretano

El proceso para realizar los ojos de resina fue relativamente laborioso. Ya que se hicieron moldes de alginato, yeso, acrílico, caucho de silicón y finalmente paredes separadoras de yeso

A la resina que utilizamos para los ojos le agregamos colorante negro (especial para resina) con el cual la pigmentamos antes de verterla en el molde



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

así, toda la superficie. Sólo tenemos que preparar la solución y verterla. De lo contrario, tendríamos que medir la espuma, cortarla, pegarla y esperar su secado.

La espuma de poliuretano⁶⁰ se compone de dos partes, A y B. Para prepararla se vierte en un recipiente tres partes del componente A por una del B. Se revuelve rápidamente, pues seca muy rápido. Sólo disponemos de diez segundos antes de que el material comience a reaccionar, expandirse y solidificarse. Es muy recomendable utilizar guantes de látex para trabajar con esta solución, pues removerla es bastante difícil. Ésta mezcla la vaciamos en: patas, brazos, cola, orejas y trompa de **Mugis**. Se deja secar por aproximadamente 15 minutos y, ahora sí las extremidades están sólidas.

El proceso de **Mugis** está por concluir, se enriquecerá su apariencia con detalles como: garras y ojos en otras técnicas de expresión.

Los ojos constituyen una característica sumamente expresiva de la identidad de un personaje. A continuación, describiremos el procedimiento para la realización de ojos en resina.

1. Sobre el molde de yeso original se coloca una pared separadora de plastilina. A manera de formar una alberca. Se prepara una mezcla de alginato y agua, la cual se deposita en la alberca creada. Con el material seco, se desprende del yeso.
2. A partir de este modelo de alginato se realiza un molde de yeso. Es decir, se reproducen los ojos originales en un molde de yeso. A este molde se le aplica separador de acrílico-yeso. Se mezcla acrílico autocurable dental con monómero para acrílico y se vierte sobre el molde de yeso hasta lograr una capa de 15mm de espesor. Esta cubierta se desprende del molde. Se lija y se pule para lograr un brillo reluciente.
3. A continuación se realizará un molde de caucho de silicón a partir del modelo anterior (acrílico). Se coloca una pared separadora de plastilina alrededor del modelo de acrílico. Sobre

⁶⁰ Este material se se puede conseguir en Poliformas Plásticas S.A. de C.V.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

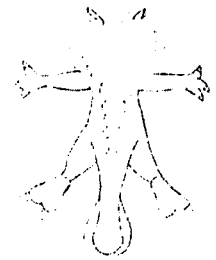
ella se vierte el caucho de silicón. El cual se prepara con 100 ml de caucho por 50 gotas de catalizador. Se desprenden las dos piezas. Se coloca una capa de plastilina de aproximadamente 4 mm sobre todo el caucho. Se coloca una pared separadora de plastilina alrededor del molde de caucho. Y se vierte nuevamente la mezcla. Con ello se obtendrá la contraparte del molde.

4. Con todo este proceso hemos creado el molde final de los ojos. A estas dos piezas de silicón les construiremos una base y paredes de yeso. La cual evitará que la resina por ser una mezcla líquida se derrame por los costados o por la parte interior
5. Para preparar la mezcla de resina cristal se colocan 100 gotas de catalizador por 50 ml de resina. Si los ojos se van a pigmentar con algún color, éste se agrega antes del catalizador. Se incorporan perfectamente todos los ingredientes a la mezcla y, se vierte en el molde. Es recomendable dejar secar éste material por alrededor de 24 hrs.
Se puede mejorar su apariencia, para ello se utilizan lijas muy finas de agua, se pule y se abrillanta la resina. Así quedan listos para colocarlos en la máscara de látex.
6. Se recorta la máscara de látex justo en el espacio donde se colocarán los ojos de resina y, se pegan con resistol 5000.

El proceso descrito puede parecer largo y complejo y, en verdad lo es, pero a pesar de ello, los resultados obtenidos son gratificantes. Al observar los nuevos ojos de **Mugis** y comprobar como cambia, quedaremos muy satisfechos.

Ahora proseguiremos con algo más sencillo respecto a lo anterior; las garras de **Mugis**. El modelo tridimensional ya tiene unas garras, pero como podemos observar éstas son de látex. Lo que proponemos es realizarlas de acrílico dental, para lograr mayor realismo en el personaje. Para ello requerimos de un godete pequeño de cristal, acrílico autocurable dental color 62, gotero, monómero para acrílico y, un estike.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN



Llenamos hasta la mitad el godete con monómero para acrílico y, agregamos acrílico autocurable hasta conseguir una mezcla espesa. Esta mezcla se coloca sobre las garras de **Mugis**. El proceso se debe repetir hasta obtener un grosor de 15 mm. Posteriormente, se emplean lijas muy finas de agua y, se pulen hasta lograr el brillo deseado. Finalmente, se pegan al látex con resistol 5000. Con esto concluye el proceso de modelado, en plastilina, moldes, soluciones extrañas, penetrantes y todo lo relacionado con la construcción e ilustración del personaje.

Para realizar la melena del personaje empleamos dos plumeros de la marca PollyDuster. Ya que sus fibras de nylon tienen bastante movilidad, lo cual refuerza la personalidad de **Mugis**.

4.3.5 Elementos complementarios del personaje

Como estudiamos en el punto 3.2 del presente trabajo, el ilustrador se vale de algunos aspectos externos al personaje, los cuales reforzarán su personalidad. En el caso de **Mugis**, el pelaje es un elemento que lo ayuda a cubrirse del frío y la humedad de su hábitat. Además refuerza su característica psicológica de ternura. Inicialmente utilizaríamos peluche para la melena de **Mugis**. Pero este material carece de movimiento. Por lo cual decidimos cambiarlo. Le colocamos fibras de nylon de un plumero PollyDuster. Elegimos las fibras de color rojo porque generan un contraste con el cuerpo de **Mugis**. Con ello resalta fuertemente el rostro.

1. Cortamos tiras de tela de diferente longitud y de 2 cm de ancho. Las fibras se agrupan en pequeños mechones.
2. Aplicamos una capa de resistol 5000 a la mitad de la tela. Pegamos poco a poco las fibras. Una vez llena la tela se aplica

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

resistol en la otra mitad. Esperamos a que seque un poco y se pegará a las fibras. El número de fajillas depende del tamaño deseado de la melena.

3. Ahora comenzamos a pegar con resistol 5000 las fajillas de fibra. Se colocan alrededor del cuello y sobre la espalda. Aplicamos resistol en la fajilla y en el látex. Cada una de ellas se debe pegar aproximadamente a 1 cm de distancia para cubrir la tela. En la espalda la longitud de las fajillas se reduce gradualmente. De igual manera que en el boceto bidimensional. Este material es bastante ligero y permite que las fibras se muevan libremente. Lo cual produce un efecto visual llamativo.

4.3.5.1 Mecanismos

Existen otros elementos que también complementan a un personaje. Éstos son el funcionamiento y la animación. Lo cual se consigue con mecanismos, ya sean: mecánicos, robóticos o automatizados. Un mecanismo es una combinación de piezas para producir un movimiento. En los personajes tridimensionales sirven para mover las extremidades, la cabeza, la boca, los ojos y todo aquello que se desee.

Los mecanismos pueden ser tan sencillos como un resorte unido a un alambre o, tan complejos como los mecanismos de los robots o los animatronix. Un ejemplo de ello, son los dinosaurios que actualmente están expuestos junto al planetario Luis Enrique Erro del Instituto Politécnico Nacional, Unidad Zacatenco.

Estos mecanismos han beneficiado enormemente el campo de las animaciones. Pues ahora resulta mucho más fácil mover a un personaje para realizar un movimiento. Ya que con sólo levantar el brazo el personaje se podrá conservar fijo mientras se fotografía. Y proceder así al siguiente movimiento.

El costo de estos mecanismos va en función de la complejidad en el diseño y en el tamaño. Así que si deseamos diseñar un gran personaje con movimientos a control remoto, ... pues sólo hagamos cuentas de la inversión necesaria.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

4.4 Complejidad del proceso y sus costos

La globalización económica mundial ha favorecido la comercialización de los productos y sustancias necesarias para el desarrollo de éste y muchos otros proyectos de caracterización de personajes en látex.

En el siguiente cuadro enlistamos los productos, precios⁶¹ y lugares donde se pueden conseguir todos los materiales necesarios para construir a **Mugis** y personajes similares.

Lugar	Material	Importe
Maderería	tabla de triplay 30x40cm	\$ 10.00
	retazos de triplay	\$ 20.00
Papelería	01 pegamento 5000	\$ 12.00
	25 barras de plastilina	\$ 75.00
	01 bola de unicel #7	\$ 7.00
	04 pinturas model master	\$ 140.00
	05 pinturas politec	\$ 25.00
Tlapalería	alambre diferentes calibres	\$ 10.00
	tornillos y clavos	\$ 5.00
	1/2 lt thinner	\$ 6.00
	02 brochas de 1"	\$ 14.00
	01 kg de estopa	\$ 16.00
Super mercado	04 lijas de agua	\$ 28.00
	02 plumeros PollyDuster	\$ 110.00
Poliformas plásticas, S.A.de C.V. Tel. 5384-2092 y93.	01 kg resina M-70/60	\$ 19.00
	02 kg de látex	\$ 60.00
	20 gr catalizador K-2000	\$ 5.00
	01 kg espuma de poliuretano	\$ 85.00
	250 gr caucho de silicón	\$ 57.00
	50 ml catalizador	\$ 15.00
Depósito dental villa de cortés, S.A. de C.V. Tel. 5579-7061	20 kg yeso piedra amarillo Quickstone	\$ 252.00
	01 kg alginato	\$ 50.00
	125 ml monómero para acrílico (Nic Tone)	\$ 70.00
	35 gr acrílico autocurable dental	\$ 35.00

Total \$ 1126.00

⁶¹ Estos precios corresponden al mes de noviembre de 2002.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Crear un personaje tridimensional de látex con estas características es bastante accesible, en el costo. Sin embargo, falta valuar las horas hombre invertidas para crear a **Mugis**. El proyecto requiere de diferentes procesos como:

- Armar la estructura o, el esqueleto.
- Modelar y detallar la figura de plastilina.
- Realizar el molde de yeso, incluyendo las paredes separadoras.
- Construir el personaje en látex, uniendo todas las piezas.
- Hacer los detalles como: ojos de resina, garras de acrílico y melena.
- Ilustrar el modelo final, de acuerdo al diseño bidimensional.

Todo proyecto de diseño además del material requiere de recurso humano. Es decir, la mano de obra. Ésta se considera: calificada o especializada (como el trabajo del diseñador gráfico) y genérica o no especializada.

En este proyecto el diseñador gráfico puede realizar todo el desarrollo del personaje tridimensional. Pero esto incrementará el costo del proyecto. Pues el tiempo invertido en él es mayor. Lo recomendable es delegar actividades como pueden ser la construcción del molde de yeso, el modelo en látex y la realización de los detalles en resina. Así el diseñador sólo intervendrá en el modelado en plastilina y la ilustración final del modelo de látex. Es decir, en las actividades especializadas. No obstante, si el diseñador colabora en el proyecto, podrá controlar las posibles variables ó realizar modificaciones y correcciones de último momento. Sin embargo, aquí surge otro problema. El tiempo necesario para construir un personaje con estas características está determinado en función de dos variables: la complejidad del personaje y la habilidad del creador. Por ello un diseñador quien apenas comienza en esta actividad requiere más tiempo que uno ya experimentado. Por eso resulta difícil determinar el número de horas necesarias para construir un personaje y por consiguiente cotizar el valor de este recurso. Ya que el costo por hora de un creativo es

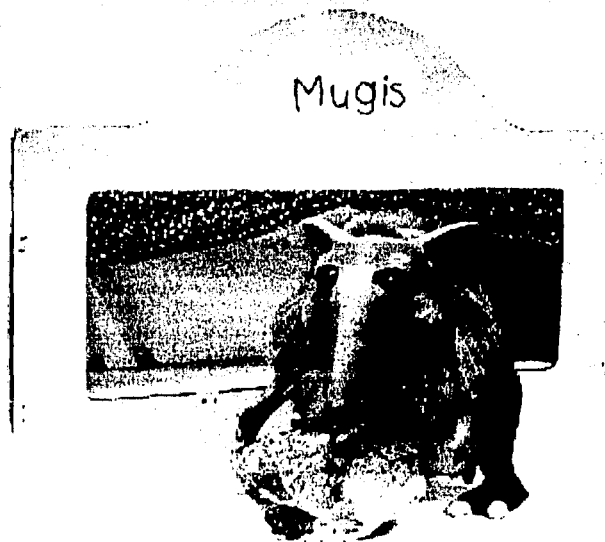
TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

sumamente intangible, pues las "tarifas de precios" en la cual nos podemos guiar son inexistentes. Además cada diseñador le dará un valor diferente a su trabajo.

Para realizar este proyecto en específico (desde crear al personaje en dos dimensiones, hasta la construcción tridimensional), se invirtieron 112 hrs., de trabajo especializado y 224 hrs., de mano de obra generalizada. Cabe mencionar que estos tiempos son aproximados. Ya que el tiempo para construir el personaje evidentemente va en función de dos variables: complejidad del personaje y habilidad del creador.

Lo más conveniente para este tipo de trabajos es cotizar por proyecto. Así cada diseñador evaluará sus habilidades y el tiempo que requiere para cada proyecto. Pues casi todos ellos son diferentes.

Lo invariable para construir un personaje con estas características es: paciencia, habilidad, creatividad y mucha imaginación. Así como, aplicar los fundamentos del diseño.



En esta imagen podemos ver la apariencia final de Mugis, como se le presentó a su público. Con todos los elementos y técnicas complementarias requeridas

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

4.5 Presentación final de Mugis

Mugis es un personaje zoomórfico. Elegimos esta forma porque los animales tienen un papel importante en la niñez. Además resultan atractivos, interesantes y divertidos, pues son diferentes a su propia imagen. Los animales que son más atractivos para los niños son: el oso, la jirafa y el elefante. Por la rareza o complejidad de sus formas en relación a ellos o, a otros animales cotidianos como el perro y el gato.

Un personaje infantil se puede crear para involucrarlo en la vida del infante y transmitirle: conocimientos, valores o diversión, dependiendo la finalidad para la cual se halla creado. Para que esto sea posible, el personaje debe tener características humanas, es decir, debe ser antropomórfico. Con esta característica podrá: caminar, comer, hablar y así probablemente el niño se identificará con el personaje.

Es importante mencionar que el público elegido para este proyecto son niños quienes necesitan socializar con los que le rodean. Fase que inicia entre los tres y seis años, cuando comienzan a relacionarse con otros niños de su edad.

Caricaturizar a **Mugis** es un recurso que lo ayudará a humanizarse, ya que sus expresiones se clasificarán de igual manera que las de los humanos.

Su apariencia física connota un personaje: bueno, tierno, inocente, alegre, juguetón, travieso, escandaloso y bonito. Según cualidades que los niños entrevistados mencionaron. Lo cual concuerda con la descripción de la personalidad de **Mugis** en el subcapítulo 3.5 del presente trabajo.

Esta personalidad le proporciona la imagen de un niño, es decir, un personaje joven e inexperto. Así mismo, la suavidad en las curvas del cuerpo sugieren al niño ternura, simpatía y confianza, cualidades que van de la mano para relacionarse con un niño.

El color que se empleó para **Mugis**, es interesante para los niños, como lo podemos constatar en otros personajes infantiles.



Estos niños forman el 1ºA. del Colegio Don Bosco, uno de los grupos con quien se trabajó durante todo el proyecto. Inicialmente se les dió un dummy en blanco, para que ellos lo iluminaran con el color que más les gustara, de las propuestas. En una segunda participación, se hizo una presentación con Mugis. Les contamos su historia y se pidió su ayuda para resolver un problema que les habíamos planteado. Este fue el grupo más participativo. Niños de seis y siete años.

Se presentó a **Mugis** con dos grupos escolares, de tres a cuatro y de cinco a seis años. Les platicamos el origen del personaje y su misión en este viaje a la tierra, la cual es; mantener vivos a los últimos animales de algunas especies de plantas y animales y lograr que aumente la población. Pero desconoce cómo hacerlo. Entonces, les pedimos que nos dijeran todas las ideas que se imaginaran para resolver éste problema. Los niños participaron con muchas preguntas sobre **Mugis** y colaboraron con sus respuestas. Manifestaron constantemente su interés por conocer el mundo que los rodea. Por ello consideramos que **Mugis** tendrá éxito frente a este tipo de público. Pues éste último, se mostró interesado con la presentación del personaje.

Creemos que con exposiciones similares a ésta, los pequeños podrán aprender mejor todo aquello que deseemos. Aunque la realidad a veces da muchas sorpresas, seguro que es difícil encontrar animales tan dispares, originales y divertidos y, que además logren identificarse con su público. Sin embargo, estos niños tienen su mente tan libre que todo es posible en su pensamiento.

Ahora sí, **Mugis** está listo para ser aplicado en cualquier proyecto audiovisual o de animación destinado a un público infantil, preferentemente de tres a seis años.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



TESIS CON FALLA DE ORIGEN

Conclusiones

Al elegir un tema para un proyecto de tesis generalmente tenemos dos opciones: desarrollar un tema del cual tengamos información y lo dominemos. O elegir uno de interés, el cual desconozcamos y por medio de la investigación y la experimentación se adquiriera ese conocimiento.

El objetivo general de este proyecto es plantear al diseñador gráfico como ilustrador. Poseedor de conocimientos: teóricos, técnicos, prácticos y capacidad creativa para diseñar y desarrollar un personaje infantil en técnicas de representación mixtas. El cual resulte novedoso y funcional para un medio audiovisual y un público infantil determinado. Dicho objetivo se cumplió, ya que el personaje fue aceptado favorablemente por su receptor final.

El diseñador gráfico es fundamentalmente un comunicador visual. Estructura la interacción entre usuario y producto para establecer una comunicación eficiente de una manera original e innovadora para lograr atraer y mantener a su receptor cautivo.

Todas sus obras además de ser creativas deben ser creaciones estéticas y funcionales. Por lo cual debemos aplicar los elementos básicos de la comunicación visual. Y el conocimiento del material sobre el cual y con el cual trabajaremos.

El diseñador gráfico como ilustrador posee la capacidad de crear personajes infantiles aplicables a proyectos audiovisuales. Para ello requiere facilidad de englobar en una imagen la personalidad que transmita correctamente el carácter del personaje a diseñar.

Esto es posible comunicarlo a través de las características físicas, psicológicas e iconográficas que previamente hemos estudiado. De igual forma, es primordial considerar los intereses cognoscitivos del público al cual nos dirigiremos, su cultura y percepción.

En este proyecto se utilizó la metodología de la CyAD UAM-Azcapotzalco para crear a **Mugis**, un personaje antropozoomórfico dirigido a niños entre tres y seis años de edad.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

Elegimos a este público como el más adecuado para el proyecto por las siguientes razones: los pequeños comienzan a interrelacionarse con otros niños, son juguetones, el juego representa la actividad principal de ésta etapa y si esto se encausa adecuadamente podemos obtener beneficios extraordinarios en su desarrollo. Pues el juego aumenta su retención y atención. Además es una de las maneras mediante las cuales el niño llega a conocer el mundo circundante. Los pequeños aprenden a fantasear al escuchar cuentos y al contemplar ilustraciones. Frecuentemente confunden la verdad de la fantasía y comienzan a soñar. Las imágenes lo aproximan a la realidad, permitiéndole conocer su mundo a través de ellas.

La creación tridimensional de **Mugis** fue más laboriosa de lo planeado. La construcción del personaje se realizó en doce piezas, lo cual retrasó el tiempo de desarrollo. No obstante, la apariencia final de **Mugis** bien valió la pena el retraso.

Para desarrollar este proyecto empleamos diferentes técnicas con la finalidad de enriquecer su apariencia. El procedimiento de algunas de ellas se desconocía. Como fue el caso del látex y la espuma de poliuretano. Técnicas cuya información bibliográfica es escasa. A pesar de ello, cumplimos el objetivo: investigar y experimentar con los materiales para enriquecer las obras de los diseñadores gráficos, ilustradores, escenógrafos, modelistas, maquillistas y creativos.

Se realizó la presentación de **Mugis** con el público al cual está dirigido el proyecto. El impacto que les causó fue favorable. Ya que logró mantener la atención de los niños y generó la participación de los mismos. Por ello podemos considerar que la interacción entre **Mugis** y su público fué exitosa y benéfica para el desarrollo y la formación infantil.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Mugis puede ser aplicado en proyectos audiovisuales para niños cuya finalidad sea: divertir, entretener o transmitir conocimientos a un público infantil. Pues en ellos existe un gran número de receptores. Recordemos que los niños pasan parte de su tiempo frente al televisor.

Este trabajo enriquece la información bibliográfica de técnicas para modelismo e ilustración poco empleadas como el látex o la espuma de poliuretano. Así mismo, es un referente para futuras investigaciones cuyo objetivo sea investigar y documentar los usos de estos materiales y sus aplicaciones en el entorno gráfico y visual. Pero fundamentalmente es una aportación al diseño tridimensional tan poco estudiado en la carrera de diseño gráfico, impartido en la ENEP Acatlán.

Las áreas en las que el diseñador gráfico colabora son cada vez más amplias. Por ello, las herramientas con las que trabaja avanzan al ritmo marcado por la tecnología, pero la esencia del profesional permanece intacta. Esa deberá dar orden a la información, a la conformación de ideas y a la expresión que enriquezca la comunicación humana.

Finalmente, podemos concluir que el conocimiento se aprende por medio de la investigación y la experimentación. Y el ser humano no envejece con el tiempo, sino cuando deja de aprender. Es por ello que los invitamos a rejuvenecer y continuar creciendo por medio del conocimiento. Lo cual significa, que el aprendizaje en esta vida jamás termina.

TESIS CON
 FALLA DE ORIGEN

Glosario

+ Las definiciones con esta figura, se tomaron de Smith, Ronald E., Irwin G. Sarason y Barbara R. Sarason. *Psicología: fronteras de la conducta*, p. 841-870.

* Las definiciones con esta figura, se tomaron de Cotton, Bob. *Diseño gráfico I*, p. 104-105.

+ **Actitud**. Conjunto bastante estable de creencias, sentimientos y conductas dirigidas a una persona, objeto o situación.

* **Aerógrafo**. Pequeña pistola de aire empleada para dibujar o para añadir valores tonales en los retoques.

+ **Aprendizaje**. Cualquier cambio relativamente permanente de comportamiento, conseguido mediante la experiencia o la práctica. Se distinguen tres grandes tipos de aprendizaje; condicionamiento clásico, condicionamiento instrumental u operante y aprendizaje observacional.

+ **Bastones**. Estructuras situadas en la retina, que son sensibles a la luz y al movimiento, no así al color.

* **Boceto**. Un bosquejo rápido de un layout.

+ **Cambio cognitivo**. Paso de un estado mental a otro, por ejemplo de la modalidad I a la modalidad D, o viceversa.

+ **Cerebro**. Porción del encéfalo que consta de los dos hemisferios. Estos constituyen la parte principal del cerebro en el hombre y en otros animales superiores. Es la última parte del encéfalo que evolucionó y tiene una importancia esencial para todo tipo de actividad mental.

* **Cian**. Nombre de la tinta azul para imprimir empleada en la impresión a cuatro colores.

* **Color plano**. Colores o tramas de colores que no contienen tonos continuos graduados.

* **Colores primarios**. Son los colores a partir de los cuales se pueden elaborar los demás colores. Hay dos sistemas relacionados de primarios: los primarios aditivos, rojo, verde y azul (usados en sistemas gráficos de ordenador), así llamados porque unos sobre otros dan blanco; y los primarios sustractivos, cian, magenta y amarillo (estos, usados en impresión color, son los secundarios aditivos) que mezclados dan un negro teórico.

* **Composición**. La relación ordenada entre las partes o los elementos de una creación. La disposición de las formas y espacios dentro del formato. || La organización total,

incluyendo la figura y el fondo, de cualquier diseño. Todas las formas individuales y las partes de las formas tienen no sólo configuración y tamaño, sino posición en él.

+ **Conos**. Estructuras situadas dentro de la retina, que son los receptores de colores. Funcionan únicamente a niveles bastante altos de iluminación.

+ **Consciente**. Término psicoanalítico que designa los procesos mentales de los que se percató el sujeto.

+ **Continuidad**. Ley perceptual de la Gestalt, que establece que el individuo tiende a ver formas, líneas y ángulos siguiendo la misma dirección fijada por elementos previos.

* **Contraste**. Es la percepción de la forma, el resultado de diferencias en el campo visual.

* **Creatividad**. Capacidad de encontrar nuevas soluciones a un problema o bien nuevas formas de expresión; la capacidad de dar existencia a algo nuevo para la persona.

* **Cuadrícula**. El conjunto de líneas no impresas que definen las opciones de layout de página. Se usa una cuadrícula para asegurar la consistencia visual entre cada una de las páginas de un documento, o entre diseños relacionados.

+ **Deducción**. Proceso de razonamiento en el cual se extrae una conclusión al aplicar un principio general, para prever el resultado en un caso concreto.

* **Dirección**. Es la relación de una figura con las direcciones básicas del campo.

* **Encargo**. La definición de una comisión de diseño gráfico, hecha por el cliente y/o formulada tanto por el cliente como por el diseñador.

+ **Enfoque cognoscitivo**. Concepción de la conducta que la atribuye a los pensamientos, conocimientos, interpretaciones e ideas del individuo acerca del ambiente. Este punto de vista pone de relieve las formas en que el hombre procesa, evalúa y reacciona a los estímulos.

+ **Expresividad**. La sutil diferencia en el modo como cada persona percibe y representa sus percepciones de una obra de arte. Esta diferencia manifiesta las reacciones interiores individuales frente al estímulo percibido, así como también ese toque único procedente de las diferencias motoras fisiológicas de cada persona.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

***Formato.** Aspecto o estilo general de un libro. Incluyendo el tamaño, forma, calidad del papel, tipografía y encuadernación.

+**Hemisferios cerebrales.** La porción más grande del encéfalo humano, lo forman la corteza gris exterior que está integrada principalmente por cuerpos celulares de las neuronas y fibras no mielinizadas, y un núcleo blanco interno, que tiene principalmente fibras mielinizadas.

+**Hemisferio derecho.** La mitad derecha del cerebro. En la mayoría de las personas diestras y en un gran porcentaje de personas zurdas, en este hemisferio se localizan las funciones espaciales y de relación.

+**Hemisferio izquierdo.** La mitad izquierda del cerebro. En la mayoría de las personas diestras y en un gran porcentaje de personas zurdas, las funciones verbales se localizan en este hemisferio.

+**Identidad.** Identificación de emisora: el logotipo o marca de una empresa emisora de televisión. Se usa también para describir los logotipos animados usados por productores de video o de audiovisuales.

***Ilusión.** Percepción falsa de un estímulo que realmente está presente.

+**Imagen.** Percepción de un estímulo en la retina; la sensación óptica producida por objetos exteriores, percibida por el sistema visual e interpretada por el cerebro.

+**Imaginación.** Recombinación de imágenes mentales de experiencias pasadas formando un nuevo patrón o diseño.

***Intensidad.** Es la saturación, y la pureza del pigmento.

***Layout.** Disposición de texto e imágenes en una página.

***Lenguaje visual.** Principios, reglas o conceptos, en los que se basa la organización visual.

+**Leyes de la Gestalt sobre la percepción.** Principios referentes a la organización de las percepciones, entre los que figuran las leyes de semejanza, proximidad, cierre y continuidad.

***Longitud de onda.** Es la distancia que existe entre dos crestas de una onda.

***Máscara.** Sobrecara que se le pone a un objeto para mostrar otra imagen.

***Matiz.** El nombre de los diferentes colores. Las diferentes longitudes de onda.

+**Modalidad D.** Forma de procesar la información que se caracteriza por ser simultánea, holista, espacial y de relación.

+**Modalidad I.** forma de procesar la información que se caracteriza por ser lineal, verbal, analítica y lógica.

+**Muestra.** Número limitado de sujetos seleccionados de un grupo o población grandes, que sirve para realizar pruebas y para el tratamiento estadístico de los datos. Se supone que la muestra es representativa del grupo entero.

+**Percepción.** La conciencia o el proceso de tomar conciencia de objetos, relaciones o cualidades, interiores o exteriores, por medio de los sentidos y bajo la influencia de experiencias anteriores. | La interpretación de las sensaciones por el individuo y su incorporación a la experiencia subjetiva.

+**Personalidad.** Conjunto de atributos, disposiciones y tendencias que integran a un individuo.

***Proporción.** Relación entre magnitud, cantidad, o grado de uno con otro; razón.

***Ritmo.** Movimiento marcado por una recurrencia regular; periodicidad.

***Semejanza.** Ley perceptual de la Gestalt, que establece que cuando partes de la configuración de estímulo se perciben como similares también se percibirá que van juntas.

***Síntesis aditiva del color.** Cuando la luz roja, verde y azul se mezclan, forman la luz blanca. A esta mezcla se le llama aditiva, porque cuantos más colores se añaden, más luz se obtiene.

***Síntesis sustractiva del color.** La mezcla de pigmentos se llama mezcla sustractiva, porque cuantos más colores de pigmento se mezclan, más luz se absorbe. Si se mezclan los tres pigmentos primarios (azul, rojo, amarillo) se consigue un color café, casi negro.

***Tono.** Las diferentes intensidades de un color, desde el sólido hasta el casi blanco.

Valor. En una pintura o en un dibujo, el grado de claridad, media tinta o sombra que tiene cada tono o cada por menor en relación con los demás. El blanco es el más claro, el valor más alto; el negro es el más oscuro, el valor más bajo.

TESIS CON
 FALLA DE ORIGEN

Fuentes informativas

- Aicher, Otl. El mundo en el proyecto, 2ª. ed., Ed. Gustavo Gili, México, 1997, 183 p.p.
- Álvarez, Nelson. Niños ¿cómo y qué venderles?, Entrepreneur, Marzo de 1999: 52-55.
- Anaya, Ottone, Ernesto. Gusto exigente, Entrepreneur, Marzo de 1999: 60-63.
- Arnheim, Rudolf. Arte y percepción visual, Ed. Alianza Editorial, Madrid, 1999, 512 p.p.
- Baena, Guillermina. Manual para elaborar trabajos de investigación documental, 5ª. ed, Ed. Editores Mexicanos Unidos, México, 1986, 124 p.p.
- Barrón, F. Personalidad creadora y proceso creativo, Ed. Marova, Madrid, 1976, 223 p.p.
- Beck, Jerry y Hill Friedwald. Looney tunes and merrie melodies, Ed. Henry Holt, Nueva York, 1989, 385 p.p.
- Berry y Martin. Diseño y color; cómo funciona el lenguaje del color y cómo manipularlo en el diseño gráfico, Ed. Blume, China, 1994, 143 p.p.
- Bonsiepe, Gui. Las siete columnas del diseño, Ed. UAM-Azcapotzalco, México, 1993, 120 p.p.
- Bürdek, Bernhard E. Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1994, 390 p.p.
- Cazenueve, Jean. Sociología de la radio-televisión, Ed. Paidós, Argentina, 1967, 151 p.p.
- Clauss, G. y Hiebsch, H. Psicología del niño escolar, Ed. Grijalbo, México, 1966, 307 p.p.
- Coelho, Paulo. Palabras esenciales, Ed. Vergara & Riba Editoras S.A., Singapur, 1998, 104 p.p.
- Colyer, Martin. Cómo encargar ilustraciones, Ed. Gustavo Gili, México, 1994, 144 p.p.
- CONACULTA, 11º Catálogo de ilustradores de publicaciones infantiles y juveniles, Ed. CONACULTA, México, 2001, 193 p.p.
- Cotton, Bob. Diseño gráfico I, Ed. Naves Internacional de Ediciones, Barcelona, 1994, 108 p.p.
- . Diseño gráfico 2, Ed. Naves Internacional de Ediciones, Barcelona, 1994, 94 p.p.
- Dalley, Terence. Guía completa de ilustración y diseño: técnicas y materiales, Ed. Hermann Blume, Madrid, 1981, 224 p.p.
- Davis, Flora. La comunicación no verbal, Ed. Alianza Editorial, Madrid, 1976, 259 p.p.
- Del Río, Reynaga, Julio. Anotaciones sobre los medios de información en México. Revista mexicana de ciencia política, julio-septiembre 1972: 5- 45.
- Dondis, A.Donis. La sintaxis de la imagen, 13ª. ed., Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1998, 211 p.p.
- Eco, Umberto. Como se hace una tesis, 3ª. ed., Ed. Gedisa, México, 1982, 267 p.p.
- Edwards, Betty. Aprendiendo a dibujar con el lado derecho del cerebro, Ed. Urano, Barcelona 1994, 271 p.p.
- Gallardo, Cano, Alejandro. Para leer a Germán Montalvo, Universidad de México, No. 582-583, vol. LIV, julio-agosto 1999: 43-50.
- Gardner, Howard. Mentes creativas; una anatomía de la creatividad vista a través de las vidas de: Sigmund Freud, Albert Einstein, Pablo Picasso, Igor Stravinsky, T. S. Elliot, Martha Graham, Mahatma Gandhi, Ed. Paidós, Barcelona, 1995, 459 p.p.
- Gesell, Arnold. La personalidad del niño de 5 a 16 años, Ed. Paidós, Buenos Aires, 1976, 138 p.p.
- Grant, John y Ron Tiner. The encyclopedia of fantasy and science fiction art techniques, Ed. Running press book publishers, Philadelphia, 176 p.p.
- Gubern, Román. Comunicación y cultura de masas, Ed. Península, Barcelona, 1977, 300 p.p.
- . El lenguaje de los comics, Ed. Península, Barcelona, 160 p.p.

TESIS CON
 FALLA DE ORIGEN

- Halloran, James. Los efectos de la televisión, Ed. Nacional, Madrid, 1974, 383 p.p.
- Hart, Christopher. How to draw cartoon animals, Ed. Watson-Guptill Publications, China, 1995, 144 p.p.
- . How to draw fantasy characters, Ed. Watson-Guptill Publications, Nueva York, 1999, 112 p.p.
- Hernández, Ramírez, Ignacio y Claudia Lira Urdiana. La elaboración de un libro pop up, como material didáctico para la enseñanza del catecismo infantil de la iglesia católica, México, 2001, 464 p.p.
- Kepes, Gyorgy, El lenguaje de la visión, Ed. Infinito, Buenos Aires, 1969, 302 p.p.
- Kistler, Mark. Draw Squad, Ed. Fireside Book-Simon and Schuster Inc., New York, 1988, 251 p.p.
- Laing, John, SAUNDERS, y DAVIES, Rhiannon. Materiales gráficos y técnicas, Ed. Hermann Blume, Reino Unido, 1986, 153 p.p.
- Liublinskaia, A. A. Desarrollo psíquico del niño, 2ª. ed, Ed. Grijalbo, México, 1977, 143 p.p.
- Lord, Peter y Brian Sibley. Creating 3-D animation, Ed. The Aardman book of filmmaking, New York, 1998, 192 p.p.
- Lucchesi y Malmstrom. Modeling the head in clay, Ed. Watson-Guptill, Nueva York, 1979, 159 p.p.
- . Modeling the figure in clay, Ed. Watson-Guptill, Nueva York, 1980, 143 p.p.
- Magnus, Günter, Hugo. Manual para dibujantes e ilustradores, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1982, 257 p.p.
- Marina, José Antonio. Teoría de la inteligencia creadora, Ed. Anagrama, Barcelona, 1998, 248 p.p.
- Martínez, Héctor. Diseño con sentido social, DX, año 1, No. 6, junio-julio 1999: 24-27.
- Medina, Luis Ernesto, Comunicación, humor e imagen; funciones didácticas del dibujo humorístico, Ed. Trillas, México, 1992, 273 p.p.
- Meggs, Philip. B. Historia del diseño gráfico, Ed. McGraw-Hill, México, 2000, 515 p.p.
- Murray, Ray. Manual de técnicas, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1980, 200 p.p.
- Naccobby, E. Los efectos de la televisión sobre los niños; la ciencia de la comunicación humana, Ed. Roble, México, 1975, 245 p.p.
- Ortiz, Alma. Teletubbies, Tiempo libre, 25 abril al 01 mayo 2002: 52.
- Owen, Meter y Jane Rollason, Manual completo de técnicas de aerografía, Ed. Hermann Blume, España, 1989, 255 p.p.
- Panting, John. Sculpture in fiberglass, Ed. Watson-Guptill, Nueva Cork, 1972, 120 p.p.
- Pardinas, Felipe. Metodología y técnicas de investigación en ciencias sociales, 28ª.ed., Ed. Siglo XXI, México, 1985, 241 p.p.
- Pasquali, Antonio. Comunicación y cultura de masas, 4ª. ed., Ed. Monte Avila, Caracas, 1977, 611 p.p.
- Porter, Tom y Sue, Goodman. Manual de técnicas gráficas para arquitectos, diseñadores y artistas, 3ª. ed. Vol. 2, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1985, 127 p.p. 2 vols.
- Potts, Emily. A new link in an old chain, Step-by-step graphics, Ed. Step-by-step publishing, vol. 16 No. 1, U.S.A., Enero-Febrero 2000: 37-43.
- Prieto, Castillo, Daniel. Diseño y Comunicación, 2ª. ed., Ed. UAM-Azcapotzalco, México, 1982, 149 p.p.
- . Retórica y manipulación masiva, 3ª. ed., Ed. Premiá, México, 1987, 131 p.p.
- Rodríguez, Diéguez, J.L. El comic y su utilización didáctica; los tebeos en la enseñanza, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1988, 166 p.p.
- Rodríguez, Fischer, Cristina. Aerografía, Ed. Naves Internacional de Ediciones, Barcelona, 1994, 141 p.p.
- Rojo, Vicente. Diseño gráfico, 2ª.ed., Ed. Ediciones Era, México, 1996, 95 p.p.
- Rubinstein, J.L. Principios de psicología general, Ed. Grijalbo, México, 1967, 767 p.p.

- Sarnoff, Bob. Cartoons and comics ideas and techniques, Ed. Davis Publication, Inc., U.S.A., 1988, 124 p.p.
- Satué, Enric. El diseño gráfico desde los orígenes hasta nuestros días, Ed. Alianza, Madrid, 1988, 500 p.p.
- Schúkina, G. I. Los intereses cognoscitivos en los escolares, Ed. Grijalbo, México, 1965, 226 p.p.
- Scott, Robert. Gillam. Fundamentos del diseño, Ed. Limusa, México, 2000, 194 p.p.
- Shardakov, M.N. Desarrollo del pensamiento en el escolar, Ed. Grijalbo, México, 1977, 300 p.p.
- Smith, Ronald E., Irwin G. Sarason y Barbara R. Sarason. Psicología; fronteras de la conducta, 2ª. ed., Ed. Harla, México, 1984, 924 p.p.
- Sosa, Victor. Maestros del impresionismo. Origina, año 6, No. 71, enero 1999: 54-56.
- Tomaschewsky, K. Didáctica general, Ed. Grijalbo, México, 1966, 295 p.p.
- Thompson, Walter. Cómo entender el rompecabezas llamado chavos, Walter Thompson, México, 13 de junio de 1996.
- Universidad Autónoma Metropolitana-Azcapotzalco. CyAD ... y 25 años después, Ed. UAM-A, México, 1999, 184 p.p.
- Verde, Carolina. Ilustración 1, Ed. Naves Internacional de Ediciones, Barcelona, 1994, 96 p.p.
- . Ilustración 2, Ed. Naves Internacional de Ediciones, Barcelona, 1994, 103 p.p.
- Vilchis, Luz del Carmen. Metodología del diseño; fundamentos teóricos, 2ª. ed. Ed. Claves Latinoamericanas, México, 2000, 161 p.p.
- Wallon, Henri. La evolución psicológica del niño, Ed. Grijalbo, México, 1968, 197 p.p.
- Wong, Wucius. Fundamentos del diseño bi- y tri- dimensional, 4ª.ed. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1985, 204 p.p.
- Zegers P, Latuf V., et al. La creación de cuentos animales como una técnica de apoyo a la exploración de la personalidad juvenil, Ed. Psykhe, vol. 5, No. 2, 1996.

Electrónicas

- Cementex corporation. History of latex, <http://www.cementex.com> (Recuperado el 11 de junio de 2002).
- Gil, Álvarez, Rocío. Cuna de papel. Babar revista de literatura infantil y juvenil, <http://sapiens.ya.com/revistababar/html/especiales.htm> (Recuperado el 14 de julio de 2002).
- Primera escuela. Actividades infantiles y educación preescolar; personajes animados. <http://www.primeraescuela.com/themes/personajestv.htm> (Recuperado el 10 de febrero de 2003).
- <http://www.apic.es/expo.htm>
- <http://www.elcaimanbarbudo.cu>
- <http://www.ddnet.es/CFS/columnas.html>
- <http://www.disney.com>
- <http://www.sherek.com>