



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

GUÍA BÁSICA PARA EL ILUSTRADOR EN DISEÑO DE PERSONAJE

TESIS

Para obtener el título de:
Licenciada en Diseño y
Comunicación Visual

Presenta:
Karen Michelle Barrios Gutiérrez

Director de Tesis:
Licenciado Jorge Álvarez Hernández

Ciudad de México, 2019



Universidad Nacional
Autónoma de México



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.



KAREN B. GUTIÉRREZ

AGRADECIMIENTOS

Este proyecto no hubiera sido posible sin el apoyo de mis seres queridos y en sí a toda la gente que me ha apoyado y que ha conectado con las experiencias que plasmó en mi dibujo.

Gracias mamá por estar siempre atenta, presente, por los grandes esfuerzos que has hecho por salir adelante conmigo, por tu perseverancia, paciencia y amor. A mis abuelos por brindar estabilidad y apoyo. A mi prima Fernanda por recordarme la espontaneidad de ser niño y crear mundos imaginarios. Los amo mucho.

En mis momentos más estresantes, mis amigos me sacaron de muchos paradigmas, simplemente con escucharme y aportar consejos lograron dar claridad a varias de mis cuestiones, les agradezco mucho:

A Sarai. Me has motivado a seguir adelante con fortaleza ante las dificultades de la vida, y sobre todo a disfrutar de los errores. Siempre te tengo presente.

A Thael, Sandrita y Leo, los hermanitos que nunca tuve. Gracias por escucharme en los momentos que más he necesitado apoyo. Simplemente por ser ustedes mismos. Los amo.

A Memo, Ali, Esteban, por ser esos amigos que conocí en situaciones azarosas y que después de todo forjamos un lazo fuerte, gracias por retroalimentar mis dudas, compartir mis dibujos y estimular mis inspiraciones.

A Nekane, por ser una de las personas más sinceras y sencillas, gracias por haber estado en el momento de definir mi tema de tesis, y gracias a Idu por esas pláticas interesantes que también me llevaron a delimitar mejor de lo que quería escribir, y ser mi modelo de personaje.

A mis maestros, por ser guías de conocimiento, de incentivar a buscar más allá de lo que ofrece la universidad, y motivarte a ser siempre profesional y sincero con tu trabajo.

Gracias Maestro Jorge, quien me dio la oportunidad de desarrollar mi tema libremente sin restringirla a una tesis de "molde." Gracias por su apertura, sus anécdotas, su amabilidad y dedicación a los estudiantes.

A las Maestras: Norma, Enriqueta, y Blanca, por haber estado presentes en el transcurso de mi carrera y otorgarme nuevas visiones sobre la ilustración en terrenos como lo tridimensional, digital y la animación.

Al Maestro Manuel, por sus observaciones y crítica que me ayudaron a analizar más mi proyecto.

Y a todos los maestros que conocí en el camino de la universidad que motivaron mis intereses profesionales.

En sí, agradezco a todas las personas que han aportado su chispa en mi día a día, que me han dejado algo en qué pensar, en qué dibujar, en qué nuevas historias, mundos y sentimientos puedo explorar e inspirarme y así continuar mi ejercicio de ilustradora continuamente.

Gracias.

ÍNDICE

Introducción.....	11	I.5 Cimientos del diseño de personaje.....	34
CAPÍTULO I. ANTECEDENTES DEL DISEÑO DE PERSONAJE		I.5.1 Línea temporal hacia la consolidación laboral.....	34
I.1 Personaje Primitivo.....	13	I.5.2 La influencia Oriental.....	38
I.1.1 Desde las cuevas.....	14	I.5.3 La era digital.....	40
I.1.2 La narrativa gráfica: La cacería de los leones.....	14	I.5.4 Diseño de personaje: consolidación.....	42
I.1.3 La historia contada en la Torre de Trajano.....	14	CAPÍTULO II. CONSTRUYENDO AL PERSONAJE DESDE EL INTERIOR	
I.1.4 Arte dramático griego.....	15	II.1 ¿Qué es el diseño de personaje?.....	45
I.1.5 Arte prehispánico.....	16	II.1.1 Composición del diseño.....	46
I.2 Concepción europea: El personaje como herramienta formativa.....	18	II.1.2 Funciones.....	47
I.2.1 El ídolo prohibido durante la Edad Media.....	18	II.1.3 El trabajo del diseñador.....	48
I.2.2 Manuscritos iluminados: pequeñas tiras cómicas medievales.....	19	II.1.4 Metodología.....	49
I.2.3 El retrato: capturando la esencia del individuo.....	20	II.2 Todo tiene algo que contar: La narrativa como contexto.....	51
I.2.4 Ilustración de cuentos.....	22	II.2.1 Introducción: Comprendiendo la narrativa del personaje.....	51
I.2.4.1. <i>Arthur Rackham y su variación de estilo</i>	22	II.2.1.1 <i>Narrativa Visual</i>	51
I.2.4.2. <i>John Tenniel en el país de las maravillas</i>	23	II.2.3 Elementos Narrativos	53
I.3. El personaje como crítica al individuo.....	24	II.2.3.1 <i>La historia</i>	53
I.3.1 La caricatura: el énfasis de la personalidad.....	24	II.2.3.2 <i>La trama</i>	54
I.3.2 Caricaturistas Mexicanos del siglo XX.....	25	II.2.3.3 <i>El guión y Storyboard</i>	55
I.3.2.1 <i>El chango Cabral, más que caricatura</i>	25	II.2.4 El personaje narrativo.....	55
I.3.2.2 <i>Ernesto Guasp</i>	26	II.2.4.1 <i>La motivación</i>	55
I.3.2.3 <i>Rafael Freyre</i>	26	II.2.4.2 <i>El viaje del héroe</i>	56
I.3.2.4 <i>Andrés Audiffred</i>	26	II.2.4.3 <i>Tipos de personaje</i>	57
I.4 El personaje puesto en secuencia.....	28	II.2.4.4 <i>Tridimensión</i>	58
I.4.1 Revolución narrativa del personaje: la historieta.....	28	II.3 Profundizando: Psicología del personaje.....	61
I.4.1.1. <i>Primeros géneros del cómic</i>	28	II.3.1 La personalidad.....	61
I.4.1.2 <i>Los superhéroes</i>	29	II.3.2 Arquetipos Junguianos.....	62
I.4.1.3 <i>La historieta mexicana</i>	29	II.3.3 El viaje del individuo.....	63
I.4.1.3.1 <i>Chanoc: Cómic de aventuras</i>	30	II.3.4 Psicología de las edades.....	64
I.4.2 La animación: El personaje da sus primeros pasos.....	31	II.3.5 El sujeto extrovertido e introvertido.....	65
I.4.2.1 <i>Koko el payaso</i>	32	II.4 Comprendiendo las emociones en el personaje.....	67
I.4.2.2 <i>Betty Boop</i>	32	II.4.1 Base teórica de las emociones.....	67
I.4.2.3 <i>Félix el gato</i>	33	II.4.1.1 <i>Paul Ekman: Fundamento científico</i>	67
I.4.2.4 <i>Mickey Mouse</i>	33	II.4.1.2 <i>Santo Tomás de Aquino: Concepción filosófica</i>	67
		II.4.1.3 <i>Charles Le Brun: Representación Física</i>	68

II.4.2 Herramientas para la representación de las emociones.....	68	III.4.2 El color como atmósfera emocional.....	98
II.4.2.1 Dibujando las emociones básicas, de acuerdo a Le Brun.....	68	III.4.2.1 Psicología del color.....	98
II.4.2.2 Fisonomía del rostro: Distinción de arquetipos faciales.....	74	III.4.2.2 Propiedades del color.....	101
II.4.2.2.1 Leyes de la fisonomía.....	74	III.4.3 Técnicas y materiales : A cada estilo lo que le acomoda.....	103
II.4.2.2.2 Analizando las partes del rostro.....	75	III.4.4 Complementos.....	106
II.4.2.3 Lenguaje corporal: generalidades.....	78		
II.4.2.3.1 La postura.....	79	CAPÍTULO IV. CONCLUSIÓN DEL PROYECTO:	
II.4.2.3.2 Importancia social y cultural.....	80	TABLA DE APOYO PARA DISEÑO DE PERSONAJE	
CAPÍTULO III. CONSTRUYENDO EL PERSONAJE AL EXTERIOR		IV.1 Introducción al proyecto.....	109
III.1 Antes de comenzar... hablemos de medios de difusión y el público.....	83	IV.1.1 Descripción y observaciones.....	111
III.1.1. Medios de difusión.....	84	IV.2 Fases del proyecto.....	111
III.1.1.1 Medios Manuales.....	84	IV.2.1 Proceso de selección.....	111
III.1.1.2 Medios Impresos.....	85	IV.2.2 Síntesis.....	112
III.1.1.3 Medios Audiovisuales.....	85	IV.3 Elaboración de Tabla de Apoyo.....	113
III.1.2 El público.....	87	IV.4 Análisis de los 10 casos.....	115
III.1.2.1 Edad y comprensión de la imagen.....	87	IV.4.1 Brujita.....	115
III.1.2.2 Preferencias entre lo femenino y masculino.....	88	IV.4.2 Pirata.....	118
III.1.2.3 Sociedad y cultura.....	89	IV.4.3 Gitana.....	121
III.2 El proceso mental del ilustrador.....	90	IV.4.4 Bruja adolescente.....	124
III.2.1 Importancia de la percepción y el pensamiento visual.....	90	IV.4.5 El chico "malo".....	127
III.2.1.1 Nivel de iconicidad.....	91	IV.4.6 La reina de las flores.....	130
III.3 Estructurando la composición interior.....	92	IV.4.7 "El Idu".....	133
III.3.1 La observación: Función del pensamiento visual.....	92	IV.4.8 El "paseador" de fieras.....	136
III.3.2 La aprehensión del gesto como primer paso.....	92	IV.4.9 Pequeña gatita.....	139
III.3.3. Línea de acción.....	93	IV.4.10 El gran pez.....	142
III.3.4 Equilibrio y proporción.....	94	IV.5 Conclusiones y Reflexiones.....	145
III.3.5 La perspectiva como ubicación espacial.....	95	Apéndices	
III.3.6 Lenguaje de las formas.....	95	Apéndice A. Esquema teórico general, por Karen B. Gutiérrez.....	151
III.3.6.1 El punto y la línea.....	95	Apéndice B. Esquema de antecedentes históricos.....	152
III.3.6.2 Las formas básicas: Círculo, cuadrado y triángulo.....	96	Apéndice C. El proceso creativo en el desarrollo de los libros álbum.....	153
III.4 Añadiendo la composición exterior.....	97	Apéndice D. Melissa Ballesteros, Taller de Diseño de Personaje.....	154
III.4.1 La luz y el protagonismo.....	97	Bibliografía y Recursos.....	155

INTRODUCCIÓN

Los personajes son parte de la historia de la humanidad. Prevalen en la memoria al otorgarnos una sensación de autoconocimiento ya que reflejan parte de nuestra personalidad. A través de ellos podemos sumergirnos en el mensaje que cargan consigo, al vernos a través de la historia que nos van contando. Son un elemento de comunicación que no debe percibirse simplemente por su atractivo visual, sino en la expresión total de su esencia.

En un principio, los personajes eran considerados como entidades que representaban una experiencia inmediata, una extensión de la comprensión humana sobre su entorno. Estaban integrados a la vida cotidiana y a la cosmogonía religiosa de las civilizaciones antiguas. A medida que las sociedades evolucionaban, los personajes sucedían de meras representaciones de sobrevivencia a imágenes dedicadas a la formación y educación religiosa e histórica principalmente.

A su vez, la búsqueda y fascinación por la complejidad humana llevó a un estudio minucioso de la personalidad, sobre todo en los retratos, plasmando las cualidades esenciales de las personas, promoviendo un desarrollo más profundo y apegado a nosotros. Con el auge de la caricatura se crearon los primeros personajes, basados en figuras de la sociedad, exaltando rasgos de la personalidad en el aspecto físico y gestual; clave importante para el desarrollo de personajes propios. Para finales del siglo XIX hacia el XX el crecimiento de la imprenta promovió la dispersión de periódicos y revistas en cuyas páginas

se encontraban tiras cómicas, donde los personajes se encontraban en representaciones secuenciales, y poco a poco se acercaban a ser "autónomos" en cuanto a su personalidad y contexto.

Para el siglo XX, con la llegada de la industria de la animación, los personajes se han vuelto creaciones que habitan en sus propios mundos y se desarrollan bajo sus reglas ficticias y visuales. Gracias al crecimiento de los estudios de animación, se delimitaron las áreas de trabajo en diseño del personaje. Ahora no sólo es considerado en el terreno de la animación, se desarrollan personajes para comic, libros, publicidad, juguetes, entre muchos más.

A pesar del gran progreso que ha tenido el área de diseño de personaje, no se ha expandido material teórico sobre metodologías propias del área. Actualmente dicha área se encuentra en un auge educativo reciente. Institutos de arte reconocidos por su labor en animación y arte digital han incorporado metodologías de diseño de personaje en sus programas de estudio, de igual forma se han dispuesto cursos en línea, y algunas escuelas de arte de nuestro país han promocionado sus talleres frecuentemente enfocados al desarrollo físico gráfico, estético, y morfológico.

En este proyecto se han considerado rubros para el desarrollo interno y externo del personaje, de manera crítica y desglosada ya que hace falta el trasfondo del esqueleto conceptual del personaje, como la relación que entablan los datos psicológicos en la apariencia por ejemplo.

Para una comprensión completa es necesario atender el núcleo del personaje como elemento de comunicación a través de lo que nos cuenta, comprendiendo que un personaje se mueve por una acción ya sea pasiva o activa. A su vez el personaje puede tener una historia prevista o creada a partir de sí mismo, son elementos simultáneos cuya jerarquía recae en la intención del autor.

El desarrollo narrativo es un punto de partida para estructurar desde la premisa la cual es clave para visualizar el camino y propósito. Se toma la teoría de tridimensión propuesta por el autor Egri Lajos, como herramienta para distinguir las cualidades del personaje de manera descriptiva y así comenzar a delimitar los datos para investigación. Entre los elementos de tridimensión: físico, sociológico y psicológico, el último confiere a un aspecto más complejo y extenso que será analizado como segundo rubro para el desarrollo del diseño interno.

En la psicología del personaje hay que puntualizar que se habla de un individuo y por ello Carl Jung viene a ser referencia básica para su explicación, a partir de la teoría de la personalidad, la cual ha sido retomada como "el viaje de héroe" para distintos formatos narrativos. Subsecuentemente, Jung expone arquetipos y tipos psicológicos que ofrecen distinción de personalidades.

De igual manera, el aspecto emocional confiere a un apartado que es necesario exponer de forma delimitada. Andrew Chessworth, animador de Disney, expresa que lo

más fundamental para él es la forma en que el personaje proyecta sus emociones, porque así entabla una conexión genuina con el público y nosotros.

En este apartado se citan tres autores que, bajo sus contextos culturales y temporales, aportan perspectivas para comprender las emociones desde su fundamento, concepción y representación.

Uno de los primeros antecedentes de metodologías para ilustrar emociones proviene de la teoría de las pasiones humanas de Charles le Brun, quien presenta una serie de convenciones arquetípicas para guiar a los artistas en la expresión de sentimientos en el rostro, las cuales pueden ser de ayuda para el ilustrador. Entre dichas convenciones se habla de las bases de la fisonomía del rostro y las relaciones que existen entre "alma" y físico, sin caer en prejuicios, se busca otorgar un apoyo referencial y a su vez enfatizar la percepción casi universal de los elementos del rostro ligados a la personalidad. Paralelamente, el lenguaje corporal es otro aspecto emocional que culmina la expresión total del personaje, y es abordado desde una perspectiva general para puntualizar en los aspectos que definen mejor el estado de ánimo físicamente.

Para el desarrollo exterior del personaje, compete al trabajo ilustrativo para poner cuerpo sobre la previa estructura interna. Antes de comenzar a ilustrar se debe tener en cuenta el medio de difusión y el público al cual va dirigido ya que ambos aspectos confieren delimitaciones pictóricas

ya sea en cuanto al código cultural y morfológico. Para el rubro gráfico, el pensamiento visual confiere un proceso de abstracción en la interpretación de lo que se quiere transmitir en el dibujo, comprendiendo aspectos como el proceso de percepción y observación en función de la memoria humana.

Las ideas se vuelven imágenes gracias a la intervención del repertorio visual e intelectual de nuestra memoria para concretar la conformación física del personaje. La observación es un ejercicio primordial al momento de ilustrar, a partir de ello los primeros bocetos ideas contendrán rasgos principales del aspecto de nuestro personaje, realizando los primeros esbozos por medio del dibujo gestual; el cual permite desarrollar dibujos de carga expresiva gracias a la libertad del juego de líneas, texturas, o plastas. El dibujo gestual es un buen inicio para plasmar lo observado y reconocer los aspectos a trabajar visualmente en el personaje.

Para depurar y concretar la estructura del personaje desde su gesto, se desarrollan aspectos morfológicos como la línea de gravedad o acción para delimitar el movimiento y equilibrio, a su vez la distinción de proporciones y pesos visuales, y la aplicación del lenguaje de las formas culminando con la corroboración de la silueta dinámica.

Finalmente los elementos pictóricos como la iluminación y color confieren a la atmósfera emocional que rodea al personaje. Ambos aspectos lo insertan en el entorno y exaltan el estado de ánimo y personalidad.

La técnica para ilustrar situará al dibujo en su alcance expresivo ya que adecúa al personaje en relación a su concepto y medio de difusión. Entre las diversas técnicas ejemplificarán las más comunes con sus ventajas y aprovechamientos visuales. En complemento, se concreta con los elementos con los cuales interactúa el personaje, ya sean objetos, atuendo o parte del entorno inmediato, los cuales fungen como apoyo para contextualizar.

Para concluir, se elaboró una tabla de apoyo durante el desarrollo de personajes a partir de referentes del cotidiano inmediato. Durante la experimentación con distintos individuos, se pudieron delimitar los aspectos más pertinentes respecto al diseño, así como la distinción de las singularidades entre ellos. Cada uno pasó por una serie de tratamientos, modificaciones y análisis sobre su personaje potencial.

Finalmente la tabla confiere a aspectos internos y externos, tales como lo narrativo y psicológico, lo físico y pictórico respectivamente. Gracias a ella se complementaron los diseños de personaje de los 10 referentes, y con ello otorgar una herramienta útil para el ilustrador.



CAPÍTULO I. ANTECEDENTES DE DISEÑO DE PERSONAJE

I.1 Personaje Primitivo

I.1.1. Desde las cuevas

Los primeros hombres tenían una visión del mundo primordialmente perceptiva, y su objetivo básico fue la sobrevivencia. Estaban totalmente atentos al constante cambio de su entorno, pues cada segundo marca la diferencia entre la vida y la muerte, sumergidos en un ambiente desprotegido, los sentidos se abren más allá de la naturaleza, compartiendo su aprendizaje plasmando en paredes de piedra sus experiencias, inquietudes y creencias. Sus pinturas son experiencias narradas como rituales para sobrevivir, ya sean representaciones esquemáticas o sugerentes, siluetas lineales y simbólicas,

remarcando su estilo de vida nómada en contraste al detalle que se aplica en imágenes de bisontes y ciervos, hablando de la gran importancia que tienen dentro de la escena pues son éstos los personajes más importantes de su historia. En otras obras se adjudican símbolos mágicos/ rituales sobre los hombres o animales para adquirir el poder de la naturaleza, como hombres mezclados con atributos animales o abstracciones simbólicas.

Al paso del tiempo, la vida nómada se vuelve sedentaria, comienzan civilizaciones que comparten características como: religión politeísta, actividades agrícolas y cría de ganado, un estilo de vida arraigado a su cosmovisión. Para educar y extender su cultura había que plasmar su conocimiento, ya sea en paredes, grandes lápidas, o papiros. Estas primeras representaciones fueron los orígenes de los primeros personajes pues contaban con identidad como los dioses, reyes y figuras emblemáticas que cargan lo más significativo del lugar habitado.

Dioses con cabeza de animal; cuyos poderes son simbolizados a través de la virtud del animal en cuestión, rostros de gobernantes y su linaje, los cúmulos de gente que apoyaban la gran cúspide de su civilización mediante el trabajo duro del diario. Se relatan actividades del cotidiano, costumbres y reglas sociales ligadas a su religión, pasajes mitológicos sobre el origen del mundo, la acción de los dioses sobre él y los elegidos para regir en el plano terrenal.

I.1.2 La narrativa de la Cacería de Leones

En Mesopotamia, los relieves asirios del Palacio de Nineveh ilustran una de las más antiguas piezas narrativas, se retrata al rey Ashurbanipal de barbas largas y tocado alto, quien demuestra su audacia y habilidad de caza frente a los leones recién capturados. Esta escena se extiende sobre un muro de alabastro, inicia con la preparación del rey para su caza, rodeándolo de un séquito de esclavos y guardianes, la tensión comienza cuando uno de los esclavos deja salir al león de su jaula, y así varios más después de él. Los arqueros preparan sus flechas, el Rey está sobre su carroza, y los caballos comienzan a ponerse rígidos y atentos.

Los leones furiosos corren en contra de los guerreros, sin embargo son arrasados por sus flechas, los restantes son embestidos por la carroza de Ashurbanipal, quien clava sus lanzas en contra de ellos, finalmente le da muerte al león que trepó hacia su vehículo clavándole su espada. Los guerreros traen consigo a un león moribundo ante sus pies, se aprecia el respeto que rinden ante su rey, y como éste quien posa firme y ataviado elegantemente les indica sus deberes posteriores.

Esta serie demuestra una selección de actos importantes dentro del relato, ilustra a los guerreros y sus armas correspondientes, la actitud de alerta, y respeto ante su rey, las posiciones de ataque, la imponencia de Ashurbanipal a través de su aspecto, su altura y posición recta, la musculatura de los personajes, la fuerza con la que atacan los leones, así como el dramatismo que expresan al ser

derrotados y otros más heridos. Sin texto alguno, bajo las órdenes reales los artesanos lograron compilar una de las crónicas del cotidiano de los reyes asirios.



I.1.3 La historia contada en la Torre de Trajano

Este monumento fue construido en Roma en honor al emperador Trajano, dispone un relato en espiral que relata las victorias en contra de los dacios (actualmente parte de Rumania). Este bajo relieve se divide en 155 escenas donde el protagonista Trajano aparece unas 58 veces, retratado como un héroe perspicaz, culto, devoto a las reglas y sentido de justicia.

El arqueólogo e historiador de arte Filippo Coarelli (Curry A., 2012), especula que más que plasmar hechos históricos, se revelan las inquietudes de los habitantes romanos. Jon Coulston, experto en iconografía romana, argumenta que la obra no fue premeditada en un estudio artístico, ni fue visualizado por algún artista escultor. Pareciera haber sido hecho por los rumores, historias y relatos.

Sin embargo Trajano no aparece en combate, y no hay ni un solo romano muerto, la obra consiste en una construcción de fortalezas, puentes, y preparativos para la guerra, con el objetivo de mostrar un imperio romano fuerte y extenso. La armada del emperador tenía personas de diversos aspectos, alemanes semidesnudos, guerreros africanos, iberos que arrojaban piedras, quienes buscaban la oportunidad de unirse al ejército romano. Los dacios son retratados como hombres barbados en su mayoría, mientras que los romanos están bien afeitados.

El conflicto sucede a raíz del abuso de los dacios al imperio romano, al exigir protección y al mismo tiempo aprovecharse para invadir más el territorio. Existen

escenas dramáticas de dacios a punto de cometer suicidio, o sometidos bajo mujeres viudas de la tropa opuesta, romanos que cortan cabezas y lenguas de sus enemigos, otros sometidos a ser esclavos, y culminando en la rendición del mandatario dacio mediante su suicidio. Es interesante como se distinguen los bandos enemigos por medio de los elementos representativos y la jerarquía que tiene al anteponer al bando ganador.

1.1.4 Arte dramático Griego

En Grecia surge el arte dramático y con ello la máscara fue empleada para la actuación. La palabra "drama" en griego antiguo significa "realizar una acción" y la palabra máscara proviene del latín "Mask" cuyo significado es "persona", describe al actor que funge un rol social en una puesta en escena; la máscara sería el vehículo movido por las acciones del actor. El arte dramático se acercó a la concepción de un personaje más individual, donde éste es identificado por sus características anímicas y aspecto, gracias a las máscaras las cuales plasman atributos de los personajes a interpretar.

El actor se fundía como uno sólo con ella, antes de ponérsela le rezaban pues tenían la creencia de que en ella habitaba la entidad a la que iban a encarnar durante su papel. Esto era un acto de renuncia a su individualidad para poder interpretar fielmente al personaje en cuestión.

Las máscaras griegas pueden expresar pena, furia, tristeza, sentimientos que se refieren a lo trágico, asociadas a la musa de la tragedia: Melpomene, y en contraparte las que expresan alegría, burla o regocijo se asocian a Thalia, la musa de la comedia. A su vez, el vestuario apoyaba al personaje para definirlo de los demás, tanto el sexo, clase social.

La creación plástica proviene de una vivencia, del empirismo y necesidad de trascender, ya sea como explicación de un fenómeno o un concepto. Considero varias de sus obras como metáforas "tangibles" de su cosmovisión, por sí solas pueden aparecer como vestigios sin embargo, fungían como elementos clave para conectar espiritualmente con el mundo que les rodeaba. Hay una exaltación sobre las emociones, figurillas estilizadas de bocas grandes, ojos saltones, hasta retratos de sus gobernantes de rostro afilado y severidad en sus miradas. Cada detalle de su indumentaria se relaciona a la cercanía con lo divino.

Las figurillas de la cultura maya están simplificadas en curvas que muestran movimiento, sonrisas, muecas, nos pueden recordar a las animaciones de nuestra década, por algunas con cabezas enormes, y ojos saltones.

Es realmente interesante como representan a sus personajes con tanta expresividad en sus cuerpos, en sus rostros, cuando son solemnes o joviales, el respeto y devoción que le tienen a la vida y la trascendencia de ésta, íntimamente ligada a su religión.



I.1.5 Arte prehispánico

La figura de esta madre y su hijo presentan extremidades flexibles, rostros sonrientes, como un amor maternal, su hijo esta sentado sobre ella, está rodeado de esa calidez que ella le provee y al frente una especie de platillo con alimentos, elementos que a pesar de ser pequeños, complementan perfectamente a estos personajes inmersos en ese cotidiano antiguo.



Los retratos de hombres sabios recalcan la importancia de ellos en la sociedad maya, como fuentes de conocimiento, respeto y trascendencia, a través del énfasis de sus arrugas, barbilla y pómulos sobresalientes, ojos sumidos con la mirada contemplativa.



Mujeres se retratan felices, con muecas traviesas y bocas abiertas como si cantaran. Las remojadas, provenientes de Veracruz suelen ser cabezas sin cuerpo o con cuerpo infantil, asociados al culto a la muerte, a los rituales y el uso de alucinógenos.



"Kisín el apestoso", es una entidad demoniaca que rige parte del inframundo maya, aquí está representado como un esqueleto posando sonriente, esto revela mucho de lo que antiguamente se describe de su actitud, no es un ser benévolo sino de conducta más bien pícara, iracunda, impulsiva y caprichosa.



“Como recurso expresivo, la creación artística emplea frecuentemente la estilización, que destaca y subraya ciertos rasgos y suprime todo lo demás como no característico...”

En el mundo del pensamiento mágico mítico la obra de arte no es objeto de la vivencia estética, destinado a depurar pasiones: es vehículo de energías propias para enardecer la pasión religiosa.”

(Westheim P., 1980, p.51)

"Pakal" fue uno de los gobernantes más representados en la cultura maya. De nariz aguileña, ojos con párpados superiores caídos, expresan concentración, seriedad, calma.

Su boca es pequeña a comparación de los demás rasgos de su rostro. Se plasma a un hombre firme, sabio, meditado. A Pakal se le distingue además por su ataviado, su tocado trae consigo hojas de maíz, como símbolo de crecimiento y vida. Los retratos mayas exageraban facciones de acuerdo a su cosmovisión, el rostro concentraba los canales de comunicación con su entorno (la percepción).

Los orificios como la boca, los ojos, y las fosas nasales eran portales que canalizaban lo que se experimentaba del exterior, transformándolo en gestos, calor, aromas, respiración, todo lo que involucrara a los sentidos. La voz en los labios cargaba el sonido y la palabra, la mirada contenía la personalidad e identidad frente a su sociedad y lugar en el cosmos.



I.2 Concepción Europea: El personaje como herramienta formativa

I.2.1 El ídolo prohibido durante la edad media



“La palabra ídolo procede de engaño, dolus, porque el demonio transmitido a una cosa creada, rinde culto a lo que es propio de un ser divino.” (Camille M, 2000, p.74)

Cuando la religión cristiana predomina la mayor parte de Europa, el arte se somete a ella entrando en una etapa oscura. Las antiguas representaciones mitológicas con seres mitad animal mitad humano, se criminalizan, y las nuevas imágenes se atan a los parámetros estrictos de la ideología cristiana.

Si bien, las representaciones tenían el objetivo de conectar espiritualmente con sus dioses, preservar el conocimiento y poderío de las civilizaciones, en la edad media consistió en un método para quebrar cuestionamientos hacia su institución y establecer su supremacía religiosa sobre los antiguos ídolos.

La imagen se enfocó a el encuentro de Dios en forma de hombre contra el mal (el ídolo). Dios será ante todo el personaje principal pero no será directamente representado, sino a través de su hijo “Cristo” y su madre “La virgen María”. Su misión es desplazar lo que antiguamente se adoraba, esos dioses con cabeza de animal, cuernos, mitad centauro, mitad ave, se ven representados como lo malévolo y el diablo.

Existía un miedo irracional por la adoración de los antiguos dioses, pues estos cargaban más que la similitud de ellos con los hombres, era algo más que humano.. El coronar a un hombre como dios era ilógico y hasta horroroso. Los ídolos fueron llamados “demonios”, del griego “daemon” que significa, el que tiene sabiduría, se les cree como aquellos que fueron expulsados del reino de dios por intentar parecerse a él. Así como el hombre intentó adquirir su característica de dios antiguamente, estos demonios usarán su sabiduría para engañar y obligar al que les profesa dar algo a cambio, como en los antiguos sacrificios.

“ A veces, una representación de un ídolo puede ser referencia a su propia categoría de fantasma mal construido, una percepción desnaturalizada.”

“Estos ídolos tienen que estar dos o tres grados por debajo de la matriz representacional para que puedan ser identificados como imágenes hechas por las manos y por tanto, son pintarrajeados toscamente con formas doradas , muy contorneadas en negro.”

(Camille M., 2000, p.85)

El objetivo e las imágenes medievales era imponerse sobre las antiguas religiones, enseñar qué era el mal, y legitimar al único Dios supremo quien no puede ser representado por el hombre. Ejercer inquietud y miedo hacia el mal, para un mayor control social ante la conquista de varios territorios regidos por diversas creencias politeístas. Se creía que al representar al mal a través de los demonios, era posible derrocarlo y borrarlo, otra razón más por la cual Dios no es representado directamente.

Quizá como una manera de burlarse del diablo, ridiculizándolo a través de la gráfica como desnudo, esquelético, o extremadamente gordo, con alas, cola, pezuñas, cuernos, cabeza de animal, bicéfalo, con muecas y gestos exagerados, bailando o saltando. Representaba lo antiguo, como las danzas rituales, los sacrificios, el delirio, la conexión con el inframundo. Existían los que imitaban a la estatuaria antigua, y los que eran meramente interpretados por los artistas medievales. Estas representaciones relacionan a los colores vívidos, como el dorado y contrastes con colores primarios.

I.2.2 Manuscritos iluminados: Pequeñas tiras cómicas medievales



Predominaba el uso del oro y la plata ya que reflejaban la luz, y daban este aspecto de iluminación. Se plasmaron en aquellos textos hechos a mano antes de la imprenta (XV).

El fin principal del manuscrito religioso era embellecer, ser digno de admirarse y venerar a la iglesia. Los dibujos servían para instruir a la población analfabeta, para el principio del siglo VI, toda imagen tenía el fin de representar a la Biblia, se buscaba encender un sentimiento devoto, los colores impresionantes incitarían a concebir belleza, lo iluminado. En medio del oscurantismo y persecución contra lo pagano, las imágenes causaban una sensación de luz y claridad por su característica cromática.

Los primeros artistas eran parte de la iglesia, monjes, sacerdotes, más adelante fueron artesanos acogidos por gremios de artistas y mecenas. Son ilustraciones en miniatura del cotidiano de esa época, muestran casas nobles, oficios, modas de la época, la nobleza y sus excentricidades.

Se puede encontrar imágenes satíricas, un tanto graciosas o ridículas entre el siglo XII y XIV. La iglesia incrementaba

su tiranía al mismo tiempo que adquiría poder y riqueza, esto fue fuertemente criticado por los artistas, aprovechando los manuscritos como discurso sutil.

“Muchos sacerdotes completaban sus sermones con lecciones morales y a menudo recurrían a leyendas o fábulas de animales.”

(Patch O., 2002, p.79)

Se parodiaba el comportamiento humano y sus debilidades, la corrupción, la adulación exagerada y elegante. No todas las miniaturas buscaban criticar o satirizar, otras solamente representaban motivos decorativos, o ilustraban el mensaje del texto simbólicamente. Las enseñanzas de los frailes tuvieron un impacto fuerte en el arte. Éste comenzó a retratar la vida cotidiana.

De igual manera, las leyendas de caballería, o textos para medicina o legales eran otros de los temas más ilustrados. Se enfatizó la oración personal para los libros de rezos, las ilustraciones de estos textos tenían una función más didáctica para ayudar a los lectores a comprender y relacionar los mensajes con el texto.

“Hacia finales del siglo XII, el interés por crear figuras humanas de aspecto natural ya había pasado, y estaba floreciendo un arte figurativo precursor del estilo gótico...consistía en la realización de auténticas figuras humanas que mostraran una mayor variedad de emociones y relaciones, con movimientos más fluidos y situadas en composiciones más reales (cotidianas)”

(Camille M., 2000, p.112)

Para el siglo XIII, los temas históricos o románticos incrementaron su popularidad. La instalación de universidades expandió diversos investigadores, que durante sus viajes y descubrimientos, demandaron la creación de diversos libros para preservar su conocimiento.

Los personajes de estas miniaturas son un claro exponente del arte secuencial, narrativo, y conceptual, ya que los artesanos proponen a través de la literatura, escenas de lo que se quiere comunicar, pintan la expresividad de rostros y las acciones que reafirman oficios o que hacen referencia al movimiento, un esfuerzo por promover herramientas didácticas de fácil entendimiento para una sociedad analfabeta en su mayoría, imágenes embellecidas y entretenidas a su vez.

I.2.3 El retrato: Capturando la esencia del individuo

“Al parecer, la identidad nada tiene que ver todavía con una consistencia personal de consciencia, que sobrevive varias épocas de la vida (...) Sino hasta el siglo XVII. (...) El retrato está compuesto por el acuerdo entre el retratado y el artista, enfatizando el afán por destacar la singularidad.”

(Schneider N., 1995, p.14)



No era solamente una “copia” del rostro de alguien, se mostraría una abstracción del alma, “algo más” que nadie ve a simple vista, resultando atractivo o alarmante.

Frecuentemente se plasmaban personas en puestos importantes, de legado noble. El retrato representaba a los ausentes, en cortes o en casas nobles, imágenes de familiares y ex mandatarios marcando su prevalencia. Su objetivo es preservar la imagen de sus ancestros, conmemorar a los hombres que han hecho grandes logros, y capturar lo cotidiano o afectivo.

Durante el renacimiento, el retrato se refiere a la relación entre el aspecto exterior de la persona y el modo en que es percibido por los demás, a partir de una relación de semejanza. Los retratos comienzan a tener especial importancia en la “identificación” de una persona. Se precisan nuevos parámetros estéticos para la reproducción de una obra. El carácter espiritual debía ser la característica predominante y sobresaliente, por la profundidad de los sentimientos.

A finales del siglo XV se precisa que debe alzarse la belleza del retratado, suprimir su imperfección y enaltecer su grandeza. Se comenzó a tener interés por lo psicológico y la naturaleza humana, la relación de las facciones del rostro y el espíritu de la persona, a lo que llevó el establecimiento de la fisonomía. El trabajo “El arte de conocer a los hombres por la fisionomía” (1775-1778), de Johann Kaspar Lavater, filósofo y teólogo alemán, influirá a los artistas para la realización de obras enfocadas al gesto, lo sentimental, la exaltación del individuo en su esencia. Sin caer en falsos prejuicios, más que designar la personalidad de alguien a partir de sus rasgos, era poder leer el rostro de la persona y comunicar su estado anímico a través de sus gestos, ojos hundidos, labios secos, o mejillas sonrosadas.

Había una gran fascinación por desentrañar la personalidad, ese algo que hace única a una persona, su chispa de genialidad. Pintores enfocados en la importancia de los gestos y la personalidad humana establecieron

sus propias teorías y críticas para implementar la fidelidad de la expresión del individuo en el retrato. Al principio de este período, los artistas seguían patrones convencionales, donde el rostro se mira estático. Para el siguiente siglo, se juega con la atmósfera, conocimientos de iluminación y geometría que evocarán profundidad.

Los paisajes y fondos que acompañaban el cuadro fungen como contexto sobre su ocupación, puesto en la sociedad, o estado anímico. Los tipos de retrato variaban entre públicos, y privados. Entre monarcas, donde se busca enaltecer su imagen con características de un jefe. El retrato de Napoleón nos muestra carisma, simpatía, coraje, poder, opulencia, rectitud, retomando la influencia clásica de Roma. Los retratos sensibles, como los de Thomas Gainsborough, que expresan delicadeza, suavidad, coqueteo, o sensación de melancolía.

“Un retrato se encargaba a menudo en un momento significativo en la vida de alguien, tal como matrimonio, o cuando subían de cargo. Paralelamente los artistas también trabajaron por su propia iniciativa, al retratar a amigos y familia; éstos podían un sentido de afecto, informalidad o experimentación inusual en las obras encargadas. Finalmente, los artistas capturaron sus propias semejanzas en autorretratos.” (Sorabella J., 2007)



Por otra parte, el aclamado pintor holandés Rembrandt fue uno de los máximos exponentes en retrato, siendo sumamente exigente de su obra, continuamente experimentando con autorretratos, captando sus gestos y emotividad, intentando capturar la naturaleza humana de la forma más fiel y cruda posible.

Gracias al arduo trabajo de esos múltiples estudios, Rembrandt fácilmente captaba el estado anímico de sus modelos. No se limitaba a miembros de alto linaje como los personajes de la corte, su intenso estudio de la psique humana lo llevó a retratar personas de diversas clases sociales y cercanía, desde extraños en la calle hasta su íntimo círculo familiar y amigos, proponiéndose nuevos retos y enriqueciendo la lectura obtenida de cada retrato.

En su máxima expresión, el retrato romántico evoca al estado de ánimo, poniendo al individuo como un ser complejo motivado por sus deseos más internos. La representación de la persona en el retrato fue ejercitando la necesidad por descubrir al individuo, ubicarlo en su contexto histórico, su lugar en la sociedad y el sentimiento que expresa su mirada. Por ello, es que más allá de pintar fielmente la realidad, era dar a conocer a la persona en su núcleo íntimo.



I.2.4 Ilustración de cuentos



Comparación de ilustraciones de Rackham para *Blancanieves*, la primera en contraste con la de abajo, contrastando ambientes anímicos, de lo lúgubre a lo amigable.



Los personajes comenzaban a adentrarse en la literatura, ya no simplemente como ilustraciones de apoyo a fábulas. Representaban parte de la cultura antigua adaptadas al contexto contemporáneo. Los hermanos Grimm buscaban esa reafirmación de la cultura germánica, mediante la colecta y adaptación de relatos que pasaban de boca en boca, los cuales comenzaron a popularizarse en el siglo XIX. En ellos se recopiló el folklor alemán ante la invasión francesa de esa época. A través de la tradición oral se contaban mundos de fantasía cuyos protagonistas son hadas, duendes, princesas y brujas, por ello a estos relatos se les denominó como cuentos de Hadas.

Gracias a la ferviente corriente del romanticismo fue que este tipo de literatura logró relevancia, ya que los ideales seguían una conservación nacionalista, la exaltación de los sentimientos y el interés por la imaginación y lo oculto. En un principio, los cuentos no se dirigían al público infantil, sin embargo las historias comenzaron a tener impacto en la sociedad burguesa, por lo que se adaptaron los cuentos a los niños de esas familias para que fueran didácticos.

Philipp Grot Johann fue el primero en ilustrar la serie de cuentos Grimm, fue un artista alemán que destacó en su técnica de "ashurado", la cual levantaba sus ilustraciones en volumen e iluminación. Más tarde, durante el comienzo de 1900, los textos se habían extendido por toda Europa, en Inglaterra causaron furor y no se hizo de esperar que artistas ingleses aportaran para las siguientes ediciones ilustradas.



I.2.4.1 Arthur Rackham y su variación de estilo

Considerado como uno de los artistas cabecilla de la época de Oro del libro ilustrado. Su dibujo consistió en una plumilla gruesa y tinta de la India. Al trabajar para periódicos, volvió su técnica más expresiva, dominó el uso de la acuarela el efecto de las sombras. El había añadido más de 40 paletas de color a los dibujos hechos para su primera versión de los Grimm en 1909.

Volvió a ilustrar para la edición de 1917, y a comparación de la anterior la cual expresaba lo oscuro, macabro, y malévol, para la segunda decidió llenarlo de espíritu de humanidad, encanto, esperanza, belleza y humor. (Popova M., 2016)

1.2.4.2 John Tenniel en el país de las maravillas

Artista inglés, asociado con el movimiento Nazareno que se expresa como un estilo de contornos sombreados, donde en cierto borde de los objetos dibujados, se dibujan líneas gruesas para sugerir volumen. Tenniel modernizó su técnica incorporando más detalle en sus fondos, de manera que sus ilustraciones eran más precisas, bien diseñadas, en composición muy certera que indicaba incluso el momento del día, el lugar, el clima, entre otros detalles.

Además, se interesó por los gestos y expresiones humanas, para individualizar a sus personajes los cuales nos recuerdan a lo teatral y dramático, su incursión en la representación de lo grotesco llamó la atención de Carroll, el autor previamente había ilustrado sus propios cuentos sin embargo a sugerencia de un socio grabador, los dibujos debían tener mayor calidad. Los dibujos grotescos de Tenniel exageraban criaturas de fantasía en atmosferas oscuras, mezclando lo animal y lo humano, su destreza técnica envuelve en una sensación realista de la ficción que nos muestra, es por ello que causó gran relevancia.

Tenniel relacionaba el texto con la imagen en composición, de forma que cierta palabra principal de la página se uniera con la imagen y darle un sentido aún más dramático. De igual forma, jugó con la disposición de la ilustración en el plano, más elevada o por debajo, o más a la izquierda. Las ilustraciones para Alicia se hicieron como grabados de madera que fueron transferidos a placas de electrotipos, éste proceso fue muy caro y minucioso.



Los personajes

Alicia no era la Alicia Lidell de la cual Lewis se basó narrativamente. En aspecto, Lewis había sugerido otra niña modelo, de cabellos largos y rubios. Sin embargo John Tenniel se rehusaba a usar modelos para sus obras, acató el concepto de Carroll defendiendo su posición como creativo. Para Carroll, Alicia como personaje principal tenía que estar al tanto de las tendencias de la moda, en cada libro subsecuente, su vestuario variaba, de la misma manera que el color. (Vaclavik K., 2015)

El sombrero Loco fue basado en un vendedor de muebles que Carroll conocía bien por sus excentricidades y sombreros de copa, sin embargo había otra persona que usaba este tipo de sombreros y se relacionó con Alice Lidell. En apariencia, existen especulaciones del parecido que tiene con el político conservador inglés Benjamin Disraeli, quien era señalado por su extravagante gusto por la moda, fiestas y excesos. (Gardner M, 1998, p.93)

En personajes como la Duquesa fea, y la reina de corazones, la nariz estaba oscurecida, pudiendo señalar culpa, o que las tartas que consumían por tener pimienta, les provocaba la nariz irritada. (Gardner M, 1998, p.82) Por demás, la Duquesa se basó en una pintura de Quentin Matsys con el mismo nombre.

Los personajes de Rackham y Tenniel son ejemplo del impacto cultural de los cuentos ilustrados, donde se muestran ilustraciones detalladas que conectan con las tendencias contemporáneas y pasadas.

I.3 El personaje como crítica al individuo

I.3.1 La caricatura: El énfasis de la personalidad

“Caricatura, viene del italiano “caricare” que significa cargar. Es un término inventado por Leonardo Da Vinci. El caricaturista capta la expresión del caricaturizado, y a su vez, expresa a si mismo en la caricatura...” (Pastecca 1985, p.11)

Al comprender la complejidad del retrato a través de la observación de los detalles como la proporción, iluminación, distancias entre ojos, nariz a boca, la inclinación de la mirada, y la atmósfera que lo rodea, es evidente que el artista se ha dado cuenta de los elementos clave del rostro que dibuja, si la nariz de esa persona sobresale más, si es más aguileña o tiene cierto color, si sus cejas siempre se encuentran fruncidas, con un gesto agresivo, la acción o postura en la que se encuentra. La caricatura toma estos rasgos característicos del rostro y los exagera, enfatizando la personalidad del sujeto. A pesar de una buena técnica, y capacidad de deformar facciones, la caricatura expresa la personalidad de alguien. Se debe tomar al sujeto por entero en cuanto a su humanidad, no es solamente exagerar sus rasgos.

La caricatura tenía su gran auge en Inglaterra, entre los siglos XVII y XVIII, dibujantes y artistas hacían sus ilustraciones por encargo o las vendían en una sola lámina como grabados, la obra de Hogarth comenzó a ser una de las más relevantes por tocar temas del cotidiano, críticas sociales en cuanto a la falta de moral, la depravación y el desorden. Él comenzó a dar los preceptos para diferenciar caricatura de personaje (character vs caricature). (Baudelaire C., 2001).

Aquí hay un paso importante pues comienza la distinción de la realidad y la ficción, de la exageración en oposición a la captura del alma.

“Fielding explica que la caracterización requiere atención al detalle y cierto realismo, mientras que la caricatura permite cualquier grado de exageración...” (Baudelaire C., 2001, p.55)



Recordando las miniaturas y la crítica creciente ante la imposición de la iglesia y las extravagancias de la monarquía, la sátira política era el tema principal de la caricatura, y lo sigue siendo hasta nuestros días. En la obra del inglés Gillray, hay una burla tajante a la corte real y al círculo social noble. Sus caricaturas eran sobre la humanidad, estudios de carácter y personalidad.

“Sus retratos se basaban en bocetos tomados del natural, al principio el caricaturista presentaba a alguno de los personajes como animales...pero todos ellos tenían una fuerte individualidad que era novedosa. Así cada rasgo facial y corporal se cargó de significado”. (Baudelaire C., 2001, p.65).



Francis Grose en su obra “Los principios de la caricatura” (1788), hace hincapié al conocimiento previo de la proporción, de los cánones de belleza que competen a la obra y composición. Lograr una biblioteca visual interna la cual ayudará a ubicar las partes del rostro previo a la caricatura, a partir de ahí el artista podrá jugar con las proporciones y encontrará diversas combinaciones.



El cambio de un rasgo puede darnos a entender algo inevitablemente, a pesar de constar de pocos elementos como la nariz, ojos y boca, la manera en que están dispuestos sobre el rostro, la distancia entre ellos, la extensión, las hendiduras o redondeces pueden cambiar nuestra percepción. Se debe tener cuidado en la exageración de rasgos ya que se puede pasar de lo cómico a lo espeluznante. El objetivo es aprehender lo esencial del rostro, lo más característico.

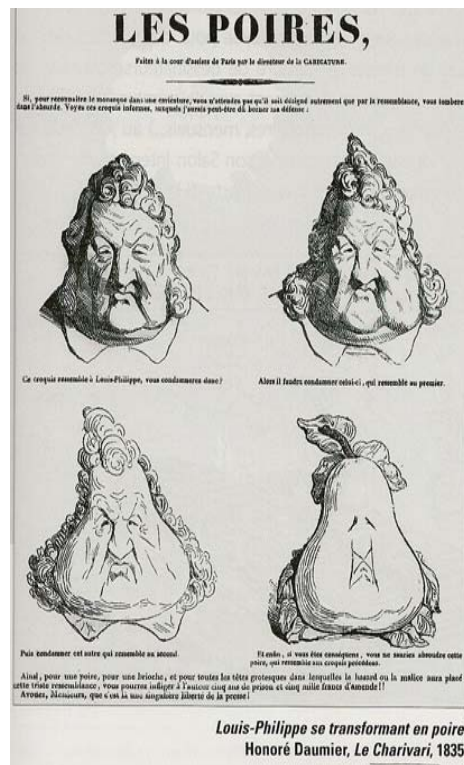
George Cruickshank, se enfoca a la representación de lo grotesco, las líneas con las que dibuja son fuertes, evocan movimiento, captura el gesto del personaje brutalmente. Goya esculpe en lo más profundo de la naturaleza humana, en los contrastes violentos, lo monstruoso, lo excéntrico de manera creíble.

“Todas esas contorsiones, esas caras bestiales, esas muecas diabólicas están imbuidas en la humanidad...Tanta es la analogía y armonía de todas las partes de su ser; en una palabra, la línea de sutura, el punto de unión entre lo real y fantástico.”

(Baudelaire C., 2001, p.123)



En Francia, el despotismo de Luis XIV obliga a que muchos caricaturistas emigren y publiquen sus obras en otros países. Daumier criticaba a los jueces y tribunales, a la burguesía y sus políticos durante las primeras décadas del 1800, esto le valió encarcelamientos, opresión de la autoridad, y a pesar de ello, se logró colocar como uno de los artistas de divulgación política más importantes. La serie de retratos a políticos reflejó sus carencias humanas, su lascivia, el horror y lo descarado de aquellos personajes.



Louis-Philippe se transformando en pera,
Honoré Daumier, *Le Charivari*, 1835.

1.3.2 Caricaturistas mexicanos del siglo XX

1.3.2.1 El Chango Cabral; más que caricatura



Para finales de la Revolución, en el comienzo del siglo 1900, nace Ernesto García Cabral, en Veracruz México, cuya obra muestra dominio sobre técnicas pictóricas en línea, perspectiva, vistas aéreas, ritmo, color y expresividad principalmente, desde estilos europeos como el art nouveau, expresionismo alemán, cubismo hasta la expresión del folclor mexicano desde su más íntima visión, abarcando pintura mural, ilustración editorial, publicitaria, y de diseño.

“Cabral se considera más un medio expresivo que un artista de convicciones.” (García E., 2014, p.16)



Cabral goza su trazo, atrapa el espíritu de lo que observa y lo hace "bailar" en su dibujo, evoca movimiento, dramatismo, lo pintoresco y desafiante. Ilustrar al país era envolverse en el cotidiano, por todo lo que caracteriza al mexicano, en la gente del diario que se esfuerza por crecer, ademanes, formas de hablar, de vestir, romances, fiestas, el valor del trabajo, lo popular. No obstante, no es solamente abstraer lo bello, es evidenciar lo absurdo, ridiculizar los defectos del ser humano, el mal gusto, el conformismo, la tiranía, la presunción. Existía una crítica social aunque más allá, era una manera de vernos a nosotros mismos, identificarnos y ver a la sociedad en su extravagancia.

La farándula y el espectáculo eran ambientes en los cuales Cabral se encontraba inmerso, desde niño tenía ese gusto por el teatro, los disfraces, la actuación y el glamour de la época. Justo esta afinidad se revela en sus dibujos, la captura del gesto, de la mueca, risa, arruga, movimiento corporal, él ya visualizaba la puesta en escena, en donde están situados los personajes y cómo interactúan entre sí.

La mujer de la época de los 1900's, especialmente la de los 20's, es una "femme fatale", la cual se caracteriza por su elegancia, misterio, seducción y sentido de independencia. Esta mujer será representada en varios de los personajes femeninos de Cabral, estas figuras que ejercen su libertad, salen a divertirse, tienen vicios igual que los hombres de su contemporáneo.



"El prolífico veracruzano estableció un estrecho vínculo con el público nacional a través de sus dibujos gracias a su continua y perdurable presencia en distintos medios de comunicación."
(García E., 2014, p.123)

Cabral se burla de si mismo como un "chango" y se describe como bromista, galán, amiguero, se mimetiza con su labor, él es su propio personaje, y al retratar a la sociedad enfatiza que todos lo somos también.

No hay obra que reitere un estilo estricto, pues ha absorbido las enseñanzas de la Escuela europea, y la mexicana, además de la que él mismo experimenta a partir de lo que observa. Fue un artista versátil en cualquier técnica a la que se le ponía enfrente. Cabral, artista innato, perfeccionado en la Academia francesa, con incipiente curiosidad del mundo que le rodea, facilidad de habla cargado con gran carisma, afecto del cine y la cultura del teatro, convertido por sí mismo en su propia caricatura, se burla de si mismo como un "chango" y se describe como bromista, galán, amiguero, se mimetiza con su labor, él es su propio personaje, y al retratar a la sociedad enfatiza que todos lo somos también. Es un autor que reúne todo para expresar de forma inmediata los gestos, facciones, movimientos de sus personajes con total asertividad y encanto.



1.3.2.2 Ernesto Guasp



Artista de origen español, nacido en Valencia en 1901, quien fue exiliado durante la guerra civil de 1936. Sus ideales políticos rayaban en lo izquierdista y fue parte de un grupo militante además de crear propaganda para los republicanos españoles.

Guasp fue un dibujante perspicaz que más allá del humor, formula críticas hacia la corrupción, con base en sus ideales. Cuando por fin reside en México, comenzó colaborando para diversas publicaciones, para 1947 recibe el premio a mejor caricatura por la Asociación Mexicana de Periodismo, esto le da renombre y popularidad conformando en el grupo de la sociedad Mexicana de caricaturistas. Su labor es más bien política y social, con un humor absurdo un tanto impredecible y un estilo lineal, geométrico, un tanto ingenuo a simple vista, con juegos de composiciones en formas claros y oscuros que enfatizan la personalidad de sus personajes.

(Diario "El país", 1984)

1.3.2.3 Rafael Freyre



Nacido en Veracruz en 1917, es conocido por su auto parodia sobre la caricatura de la "Ranita" como burla a su aspecto físico. Muy joven comenzó a publicar en periódicos como El Jarocho y varias de sus obras fueron premiadas por la sociedad Pro Bellas artes de Veracruz.

Esto le dio la oportunidad de abrirse camino en "Excelsior" y sus caricaturas a color aparecían de portada en la entonces popular revista "Siempre!". Su estilo domina escala de grises, con una simplificación de sombras y detalle en los gestos que se mezclan entre el realismo y lo jocoso, combinando el detalle del sombreado en contraste con líneas que definen contornos y cabellos, con la exageración de atributos de los personajes que retrata, realzando alguna característica humana como su vanidad, carisma, elegancia, o arrogancia.

(Diario "El Universal", 2015)

1.3.2.4 Andrés Audiffred



Nacido en la ciudad de México en 1895, se inició en el periódico "El Universal" en 1922, su trabajo causó admiración durante las décadas de los 20's a los 40's, ya que fue considerado pionero de la historieta mexicana.

Utilizó técnicas como tintas, gouache y acuarelas, su estilo se ve influenciado por el art nouveau. Introdujo el lenguaje del comic americano con "Lipe el Chino" y "El señor Pestaña", tiras publicadas en el periódico "El Universal". A pesar de la influencia del estilo cómic estadounidense, lo que más caracterizó su trabajo ha sido la manera de exaltar las diversas personalidades de los habitantes de la época de la posrevolución.

(Diario "El Universal", 2014)

I.4 El personaje puesto en secuencia

I.4.1 Revolución narrativa del personaje: La historieta

“La caricatura en forma de serie ha dado nacimiento al moderno género gráfico de la historieta...” (Pastecca., 1985, p.8)

La difusión de la caricatura en el periódico convino a que más gente tuviera contacto con los personajes ilustrados en los artículos de crítica o noticias. Comenzó como una escena dónde cada individuo tenía interacción con elementos del exterior, se desarrolló la narración de hechos históricos donde se produjeron viñetas secuenciales. Éstas ya existían desde tiempos remotos, como en los jeroglíficos egipcios, manuscritos iluminados, entre otros.

A través del material impreso masivamente se cimentan los primeros pasos para el cómic. El periódico dio pie al auge de la historieta en Estados Unidos para la mitad del siglo XX. Después de la migración de europeos a Estados Unidos durante los conflictos bélicos, tenían que mantenerse al tanto de lo que sucedía mundialmente. (Coma J., 1979). Los diarios funcionaban como medio informativo por excelencia, y la caricatura era uno de los principales atractivos. Al volverlo secuencial, la idea lograba entenderse mucho mejor en cuanto al orden de sucesos y movimientos de los personajes.

La historieta o cómic es una historia contada directamente por los personajes, con sus acciones, gestos, y/o palabras (ya que no todos los cuadros necesitan texto). Complementando con Scott McCloud (2016), las ilustraciones se disponen de manera yuxtapuesta o secuencial, cuyo objetivo es crear una respuesta estética

del lector. Por estético se entiende como una experiencia adquirida a través de los sentidos, en el caso de la historieta, ya sea por la forma en que se disponen las viñetas, el claroscuro, la línea, mancha, juego de formas, y sobre todo cómo ese arreglo ilustrativo lleva a la persona dentro de la historia contada.

I.4.1.1 Primeros géneros del cómic

De acuerdo a M. Gallo (1985) las temáticas varían entre los comics sobre niños, donde relatan el cotidiano resaltando lo absurdo de la sociedad mediante la perspectiva infantil. Otros relatan travesuras cargadas de humor convencional y al mismo tiempo violento, en contraste otros cargados de inocencia de los niños de la clase media. Los niños vendrán siendo los personajes que desafían ideologías políticas, convenciones sociales, evidenciando lo absurdo de ellas.

El cómic sobre las familias nos cuenta sobre las carencias de la vida moderna, cómo viven las familias que han migrado por prosperidad, los problemas del cotidiano que pueden ser pequeños pero importantes dentro de la psicología de los miembros de la casa. Nos habla de personajes contrarios, que viven con sus diferencias, pelean, se reconcilian, aprenden unos de otros.

Los animales como personas nos remiten a las fábulas y la proyección de virtudes y defectos humanos, vienen a ejemplificar e identificar el comportamiento en el absurdo, la violencia, el sarcasmo, lo fantasioso y surrealista.

El género de aventuras adquiere fama pues contrastaba con la realidad desoladora del siglo XX, rayando en

la ciencia ficción, escenarios de otros planetas, o protagonistas perdidos en las zonas menos humanizadas de la Tierra.

En las temáticas de terror se retoman los cuentos de la oleada románticista, se cargará de surrealismo, y criaturas perturbadoras.



1.4.1.2 Los Superhéroes



Durante la mitad del siglo XX, llegaron múltiples cambios: económicos, sociales, y obviamente psicológicos. Las crisis mundiales, la guerra y la incertidumbre del futuro de las naciones provocaron un estado de vulnerabilidad y necesidad de apoyarse en algún ideal que mantuviera seguro al ciudadano. El "Boom" de los superhéroes no fue coincidencia, estas figuras que proyectan fuerza, superación, inmortalidad y protección atrajeron al público desvalido de aquella época, principalmente en Norteamérica. Sutilmente, los héroes también representaban posiciones políticas, y en algunos se buscaba la prevalencia de ciertas ideologías derrotando a las contrarias.

Los personajes provienen de la mitología, el héroe ha existido desde tiempos remotos pero considerado como protagonista de ficción, propiamente en el cómic americano. Encierran su aspecto humano y aspecto de superhéroe, como una vida de doble personalidad. Destacan por su individualidad, encarnan valores como el honor, la valentía, fuerza y sentido de justicia cargadas de una imagen patriota norteamericana.

1.4.1.3 La historieta Mexicana

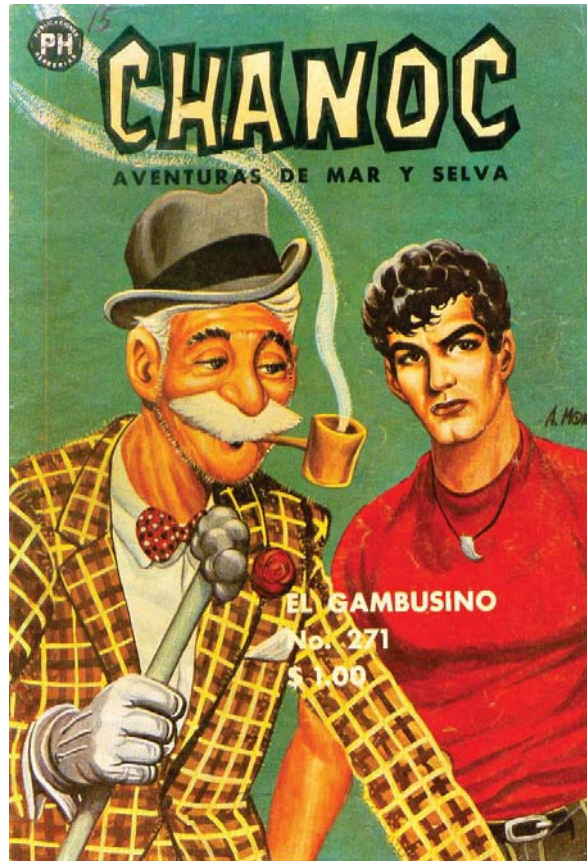
A partir de la creciente circulación de los diarios en México, la caricatura secuencial adquiere su propia tira y posteriormente su independización en la historieta, ésta adquiere la influencia norteamericana, desde el naturalismo de la línea, los temas sobre héroes basados en la historia nacional serán frecuentes, el objetivo era mostrar una realidad aún más intensa que la vivida.

Las temáticas se transforman de románticas a criminales, o mitológicas a didácticas ya que se van construyendo poco a poco en sus series, y asimismo los personajes van desarrollando su personalidad y motivaciones. Los personajes en el cómic mexicano son mucho más humanos, y arraigados a la cultura. Las tramas irán variando de popularidad, al inicio de los 30's serán las historietas didácticas, durante los 50's serán las románticas. Aunque las historias de ciencia ficción, y leyendas fantásticas adoptarán rasgos del género "western" con héroes masculinos a caballo y sombrero; historias divididas entre bandidos que luchan por la libertad y los guardianes del orden que buscan conservar sus privilegios.

Los héroes como los charros de guerra, imponen ideales machistas, a la par las mujeres "Adelitas" son retratadas como heroínas "amazonas" por su imagen empoderada. En los melodramas, se exploran los sentimientos, se exalta a la mujer virtuosa, al amor filial, y los contraponen con las tentaciones, en su aspecto más oscuro describe los deseos carnales. En las historietas didácticas, personajes históricos acompañaran la información dada durante la trama con objeto de ilustrar a los niños y jóvenes universitarios de manera clara e irreverente. (Aurrecoechea J., 1993)



1.4.1.3.1 Chanoc: Cómic de Aventuras



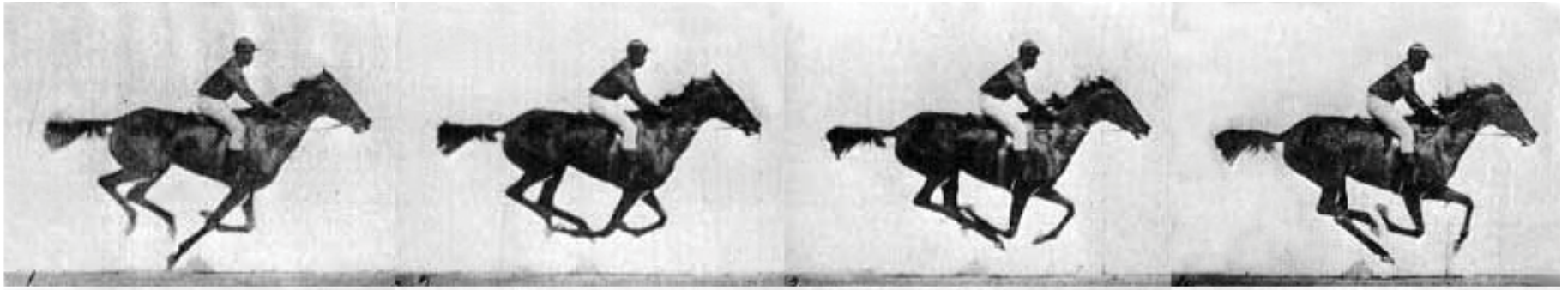
Historieta creada por Ángel Martín de Lucenay e ilustrada por Ángel Mora, cómic que aparece por primera vez en 1959. Una historieta que más allá de hablar de aventuras describe ecosistemas, incluye cultura general con personalidades del cine de oro mexicano, además de referencias y parodias internacionales. Llena de personajes extravagantes que vuelven la trama divertida debido a su actitud simplona y efervescente.

El protagonista de esta serie es Chanoc, quien llega a una isla selvática llamada Ixtac siendo apenas un niño, fue criado por un hombre llamado "Tsekub". Chanoc es atlético, defensor de la justicia, audaz, extrovertido, inteligente y galán, adopta todos estos rasgos que lo caracterizan como héroe de la historia. Su padrino Tsekub es un anciano que gusta de beber licor de Ixtac, de carácter sabio que al mismo tiempo prevalece una esencia de juventud, de curiosidad y actividad hace de éste personaje un coprotagonista con el cual simpatiza el público.

Para su momento, ésta serie de aventuras cautivó al público infantil y especialmente al juvenil, con sus reseñas didácticas sobre fauna y flora, sus personajes además de heroicos mantienen un margen humilde y empático, los villanos se caracterizan por ser una burla a los defectos humanos y más que causar temor o aversión se puede identificar con su modo de estallar ante las situaciones, o simplemente reír del absurdo en el que algunos rayan.



I.4.2 La animación: el personaje da sus primeros pasos



Paralelamente al surgimiento de la historieta, la animación comenzaba a adquirir relevancia, comenzaba sus primeros pasos desde la invención de la cámara fotográfica (1846), con la observación del movimiento cuadro por cuadro. La ilusión del movimiento data de hace muchos miles de años, desde que los primeros hombres observaban la secuencia de los eventos a su alrededor, en algunas vasijas se retrataban ciclos de caminar, el teatro de sombras que experimentaba con las siluetas, el juego de papeles superpuestos uno del otro causando el efecto "Flip", entre otros más.

En el siglo XIX John Ayrton Paris perfecciona un artefacto antiguo a lo llamó taumatropo, consiste en un disco cuyas caras contienen una imagen distinta, en los extremos del disco se hace una ranura por donde entra una cuerda que al estirar hará que el disco gire y las imágenes dentro se complementen, causando una ilusión óptica. Para el mismo siglo, William George Horner propone un dispositivo llamado zootropo que al girar le sucede una secuencia de imágenes que evoquen movimiento. Se trata de un cilindro móvil que gira sobre su propio eje y funciona con ranuras a lo largo de su superficie para que la persona observe a través de él, sin embargo la

secuencia no duraba mucho. Charles Émile Reynaud con su praxinoscopio consigue perfeccionarlo al colocar una secuencia de imágenes que giraban sobre un tambor de madera, dentro de éste se encuentra un prisma con espejos que corresponden al número de imágenes, y sobre él se encontraba una pantalla reflectora para que la persona observara sobre éste.

En 1872, se desafió una teoría del movimiento con el galope de los caballos. Los pintores de la época aseguraban que el caballo mantenía al menos una pata durante su recorrido, sin embargo Leland Stanford, exgobernador del estado de California quien acostumbraba a asistir a estas carreras con su grupo de amigos, con quienes discutía que había un momento donde los caballos despegaban del piso, para comprobarlo le dio la tarea a Eadweard Muybridge para fotografiarlo. Se colocaron una serie de cámaras que captaran cada paso del caballo en una secuencia de 16 imágenes, a su vez Muybridge ideó un sistema de exposición y obturación que rompería con el límite anteriormente establecido. Para la sorpresa de Stanford y de muchos, durante 3 de los 16 fotogramas el caballo sostenía sus patas al aire.

Después de éste descubrimiento, Stanford encargó a Muybridge de fotografiar a los animales de su rancho y con ello crear un acervo único de movimiento. Más tarde, Eadweard modificó el sistema del praxinoscopio al proyectar una serie de fotografías con luz sobre una pantalla mediante un disco de cristal. Este avance sería uno de los precursores del proyector de cine. Para el siglo XX varios artefactos proyectores estaban desarrollándose, y con ello, la experimentación secuencial de imágenes que evocaban movimiento.

Varios dibujantes comenzaron a explorar los alcances de sus creaciones. En un inicio, el objetivo de los personajes era expresar su moción, su habilidad para transformarse, estirarse, retraerse, todo aquello que la realidad no permitía y se podía representar mediante la animación. Por lo tanto, las temáticas abarcaban lo fantástico, surrealista, lo cómico y espeluznante incluso. Temas adultos vistos desde el absurdo. Estas "caricaturas" son hechas con tintas negras, formas simples, y aspecto infantil. Los primeros personajes animados eran de aspecto simple, relleno plano, y poco a poco se ajustaron al diseño de formas básicas entre círculos y líneas.

“La mayor parte de las secuencias de animación en estas primeras películas no tienen función narrativa; ellos existen solo como movimiento por su propia existencia.”

(Crafton D., 1993, p.32)



1.4.2.1 Koko el payaso

Creado en 1919, por Max Fleischer. Uno de los primeros animadores que innovó con la técnica del rotoscopio. Koko no nació del cómic como la mayoría de los dibujos animados, Fleischer fue el primer pionero de para demostrar el potencial de la rotoscopia a través de Koko. Es un payaso que se comunica a través de la pantomima, de su expresión corporal, similar a lo que sucedía en el cine mudo que era contemporáneo a la época. Max Fleischer se basó en su hermano Dave quien trabajaba como payaso en un parque de diversiones. Sus primeras animaciones atrapaban la naturalidad del movimiento corporal gracias al rotoscopio y la referencia de su hermano, sus movimientos son suaves, elegantes, y al caminar o saltar no pierde esa sensación de realismo. La apariencia de Koko es clásica de los payasos alemanes, con los ojos marcados con una línea vertical y el maquillaje blanco. Se dice que el aspecto de Koko está inspirado en un personaje de Bessie McCoy quien interpreta a un payaso en Yama Yama Man (1908).



1.4.2.2 Betty Boop

Producida bajo los estudios Fleischer, fue creada por Grim Natwick en 1930 quien se inspiró en Helen Kane, artista vedette de la época. Al principio tenía la intención de ser una figura de poodle antropomorfa, sin embargo evolucionó a una chica curvilínea que evoca cierta ingenuidad y suma femineidad de las pin up de ese entonces. Su personalidad es coqueta, simpática y curiosa, tiene dotes de actriz al haber personificado a varios actores de su época, además de su versatilidad en oficios diversos desde enfermera, chef, bailarina, presidente, científica, mecánica, entre otros.

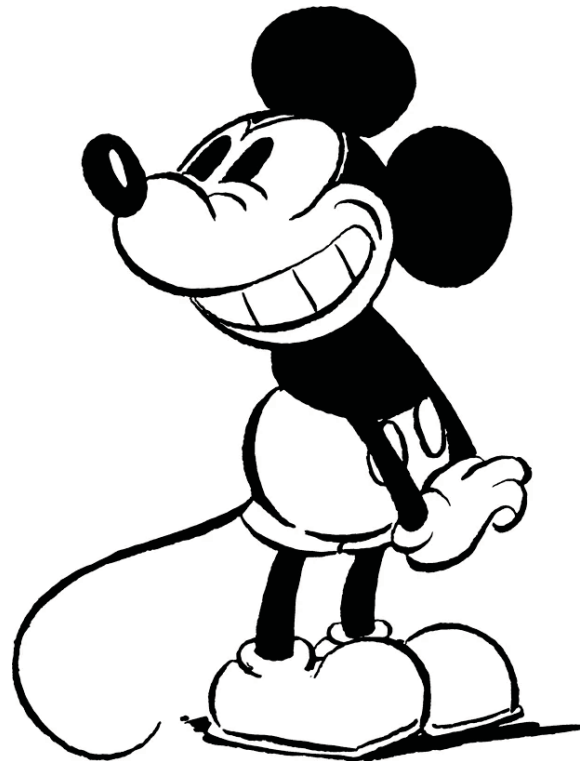
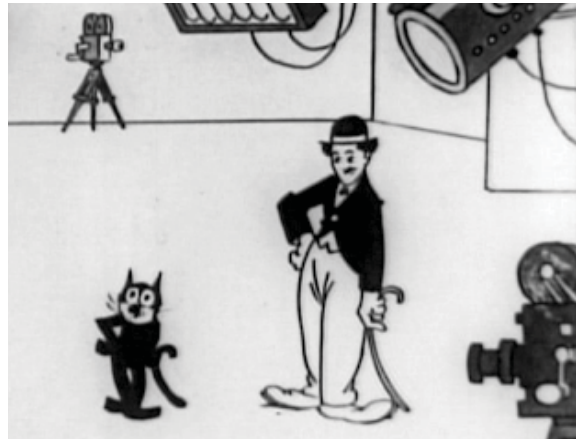


1.4.2.3 Félix el gato



Quien debutó en 1919 en "Feline Follies". Otto se inspiró en el actor de cine mudo Charles Chaplin, quien simpatizaba mucho con la audiencia de ese entonces. Félix expresaba este carisma y astucia ante las situaciones absurdas que se le presentan, y comienza a ganarse al público, especialmente el infantil después de haberse rediseñado con formas más redondas.

Su apariencia, siendo un gato doméstico con el cual el público se relacionó bastante. Con naturaleza romántica, rebelde y astuta. Es un gato que persigue sus necesidades básicas y a la par expresa un sentido de bondad y ética. Para los adultos, Félix es un individuo que comparte sus frustraciones y fantasías en los distintos roles sociales que adopta, en cambio para los niños representa un gatito bonito y gracioso.



1.4.2.4 Mickey Mouse

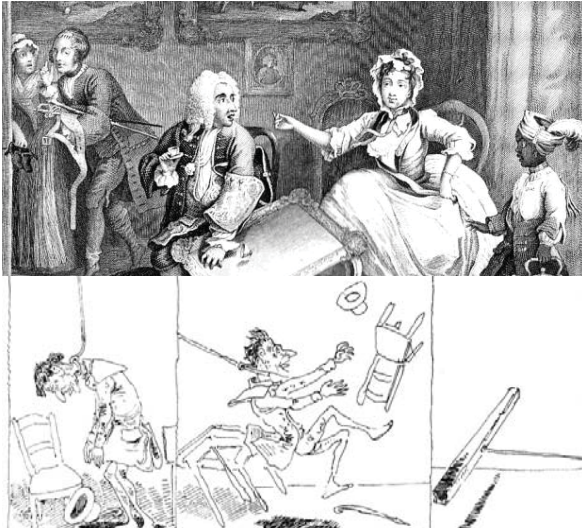
Creado por Walt Disney en 1927, debutando en un tercer intento en el Teatro Colonial de Nueva York con "Steamboat Willie", dónde gana apoyo económico y reconocimiento por la sincronización musical y animada que tuvo un efecto cómico en el corto, siendo el parte aguas a la era del sonido de los 30's. Mickey es un ratón antropomorfo quien vive por su propia autonomía, comete travesuras, se involucra en embrollos saliendo astutamente de ellos. Con el tiempo su personalidad evoluciona en carisma y proyección de una actitud más positiva y bondadosa.

Expresa un gran sentido de la amistad y fidelidad, a veces puede caer en la arrogancia y exceso de confianza lo cual lo puede meter en problemas que lo harán aprender lecciones de vida. Esta evolución vino a la par de la fama que fue obteniendo hacia el público infantil, de manera que los personajes que provocaban desastres y travesuras eran los secundarios y Mickey habría de resolver esas adversidades.

Sin embargo al transformar a Mickey en un personaje ideal, decreció su popularidad, para recuperarse, Walt le escribió un rol como aprendiz de Mago en Fantasía (1940), donde se aprecia que Mickey es curioso, aventurero y sigue su voz interior aunque pueda causar rebeldía. Mickey hasta la fecha permanece como un personaje icónico de la animación norteamericana, simbolizando el emporio Disney.

I.5 Cimientos del diseño de personaje

I.5.1 Línea temporal hacia la consolidación laboral



Antes, el diseño de personaje era considerado como un oficio de artista, como dibujante o caricaturista.

En Inglaterra, **Hogarth** mostró al arte en forma de secuencia en la serie de **"objetos morales modernos"** de **1733**. Un siglo más tarde **Töpffer** da pauta a lo que sería el cómic moderno, con **"los amores del señor Vieux Bois"** de **1827**. Las obras de Hogarth y Töpffer eran litografías que no podían reproducirse fácilmente.

Es hasta finales del siglo XIX, cuando los periódicos comienzan a expandirse, la tira cómica de **"Ally Sloper"** de **Charles H. Ross**, causó gran relevancia en Inglaterra por ser la primera en incursionar semanalmente en la revista **"Judy Magazine"** de **1867**.



En **1895**, **"Yellow Kid"** de **Richard F. Outcault** surge como el primer "cómic" que incluye globos de diálogo, y por su secuencia narrativa y desarrollo de personajes, no obstante no nació independiente de la prensa editorial, fue publicado semanalmente en el periódico de **"New York World"**. Los ilustradores que trabajan en tiras cómicas para revistas y periódicos, ven su trabajo propagarse mucho más rápido, ya son a color y comienzan poco a poco a ser más independientes de la prensa editorial.

Los primeros pasos del cine se acercaban, en 1888 el teatro óptico de **Émile Reynaud** viene a revolucionar la percepción de imagen en movimiento, su filme **"Pauvre Pierrot"** de **1892**, fue la primera animación narrativa en formato no cinematográfico, con una duración de



4 minutos, Reynaud creó una trama romántica donde Arlequín y Pierrot pelean por el amor de Colombina. Su diseño es más bien sencillo ya que Emile no era precisamente dibujante sin embargo captan una esencia de ingenuidad y gracia. De igual forma, él mismo incorporaba el arreglo sonoro en vivo tras la pantalla.

Desafortunadamente para Emile, los avances tecnológicos sobre la cámara fotográfica apuntaban a la creación del cinematógrafo y con ello su abandono a la animación.

El cinematógrafo fue perfeccionado por los hermanos Lumière en 1892. De igual forma, John Stuart Blackton consiguió perfeccionar el proyector de Edison, y funda "Vitagraph Studios" en 1897, como una de las primeras y más prolíficas compañías de cine en Estados Unidos.

El área de diseño de personaje se fue definiendo en los primeros estudios de animación. Actualmente se refiere a cualquier estudio que involucre la creación de personaje para algún medio ya sea cinematográfico, para televisión, publicitario, editorial, o audiovisual.



Gaumont, la primera compañía de filmes fundada en 1895, financió el estudio de **Stuart Blackton** con su obra "**Haunted Hotel**" de 1907, Emile Cohl quien trabajaba con él, aprendió sobre las técnicas de animación y lo perfecciona en su corto "**Fantasmagorie**" de 1908, al cual se le considera el primer filme completamente animado y narrativo. En él protagoniza al primer personaje animado 2d, llamado "**Fantoche**". Este pequeño payaso se dedica a hacer travesuras y salirse con la suya con sus actos de magia, su diseño es más bien esquemático, como de silueta nerviosa y titilante. Fue producido sobre una tira de película de 70 mm, donde se dibujó cuadro por cuadro. Esta primera exploración no permitía que se hicieran copias.

En 1910, **Winsor McCay** anima su tira cómica "**Little Nemo**" bajo la supervisión de Blackton. Su tira ya era bien conocida desde su primera publicación en 1905.



La historia trataba sobre un niño que tenía sueños increíbles que siempre terminaban interrumpidos al despertar abruptamente. Aquí convergen los trabajos de animador, e ilustrador de cómic.

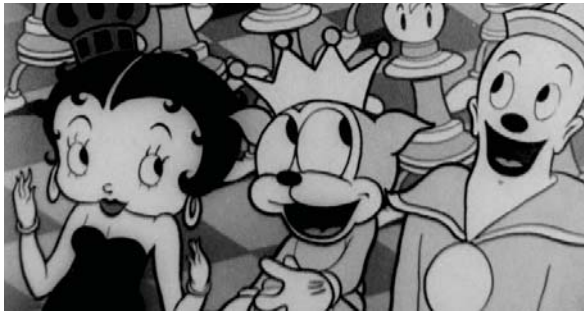
En 1914, "**Bray Studios**" surge como primer estudio totalmente dedicado a las series animadas, gracias a su primer corto "**Colonel Heeza Liar**" (1913 a 1917).

En 1915, los hermanos Fleischer innovaron con su técnica de rotoscopia. Consiguen un contrato con Bray y en 1919 aparece Koko el payaso en "**Out of the Inkwell series**" de 1919 a 1927, dos años más tarde fundaron Fleischer Studios. Paralelamente, Otto Mesmer produjo "**Feline Follies**", cuyo protagonista sería quien conocemos hoy como Félix el gato.



Entrando a 1920, hay una proliferación de estudios de animación, la atención está enfocada en el movimiento bidimensional. Aún no se consolida como tal, pues siguen habiendo limitaciones tecnológicas, sin embargo el que varios estudios estén incursionando en sus propias creaciones, así como el intercambio de animadores conduce a la década de los 30's como la era de oro para la animación coincidiendo con la de la historieta.

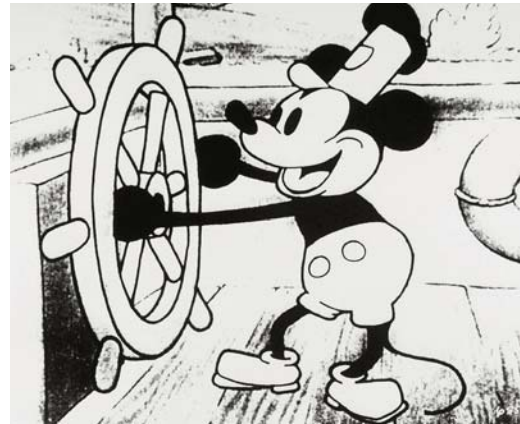
Se puede considerar que durante la última década del siglo XIX, comienza el desarrollo de personajes con historias propias sobre impresos distribuidos masivamente. Para la primera década del siglo XX los avances tecnológicos en el cine propiciarán el brote de empresas productoras lo cual marca una distinción sobre el trabajo entre artista y animador.



Existía una cuestión sobre el desarrollo de personajes con quienes uno se pudiera identificar más personalmente que estereotípicamente. Poco a poco la preferencia aumentó hacia los dibujos animados de animales con características humanas, volviendo la narrativa más bien metafórica, de esta manera la audiencia recibía el mensaje de la animación más claro y conmovedor, y el artista podía conservar su idea disfrazada en la metáfora.

En 1926, **Charlotte Reiniger**, artista alemana, produjo uno de los primeros largometrajes animados que se tienen conservados llamado "**Las aventuras del príncipe Achmed**" basada en sus recortes de siluetas en papel, utilizando la cámara multiplano una década antes que Disney.

Citando a Gilbert Seldes (1932): " Algo en la forma misma es una satisfacción, es la ingenuidad infantil que fue arrancada cuando sucede la imagen fotográfica. Pensamos en los actores. Es el placer de ver lo imposible. La caricatura nos muestra la vida en lo inerte y es ahí donde la satisfacción reside."



En 1927, Mickey Mouse fue creado por Walt Disney y diseñado por Ub Iwerks a partir del diseño previo del conejo "**Oswald**", personaje que fue apropiado por **Universal Studios**. Mickey debutó en el corto "**Steamboat Willie**" de 1928, el cual logra cautivar al público con su sincronización de movimiento y música. Sería el parte aguas del cine animado con sonido, y la oportunidad para Disney en apostar por proyectos más ambiciosos, donde pudiera explorar métodos que aún no se habían propuesto o perfeccionado.

De 1929 a 1932 los Fleischer estrenan las series de "**Talkartoons**" como cortos sonoros, gracias al contrato con **Paramount Pictures**, donde Betty Boop hace su primera aparición bajo el aspecto de una poodle antropomorfa, junto a sus amigos Bimbo el perro y Koko el payaso.



De 1930 a 1933, **Warner Brothers** incursiona en los dibujos animados con "**Looney Tunes**", Harman e Ising crearon a **Bosko**, un mono que podía tocar musicalmente cualquier cosa.

Disney consideró la inclusión de color en sus animaciones al tener un contrato exclusivo con **Technicolor**, y en 1932 "**Flowers and trees**" gana el primer premio de la Academia como mejor corto animado siendo el primer filme comercial animado a color, le sigue una segunda premiación con el corto de "**Los tres cochinitos**", en 1933. A partir de éste éxito, decide invertir en la creación de departamentos para storyboard, animación, y narrativo. Ésta organización es uno de los puntos clave para el área de diseño de personaje, Disney sabe que mientras más personal especializado tenga, mucho más fiel será el resultado de sus producciones.

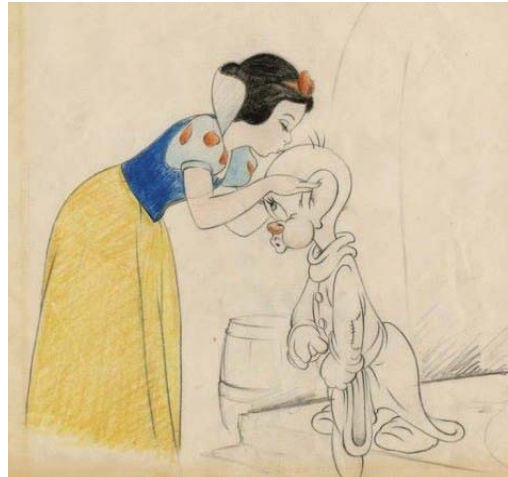
Con el gran éxito de su primer largometraje a color, Disney logra consolidarse como empresa y con ello la expansión y perfeccionamiento de sus departamentos de arte. Es en este momento donde comienzan a especializarse las áreas de trabajo, se definen áreas para "arte" de personaje, storyboard, animación, arte conceptual, entre otros más. Se debe tener en cuenta que los avances tecnológicos inducirán al surgimiento de más áreas de trabajo dentro de los estudios de animación.



En el mismo año los Fleischer estrenan "**Popeye el marino**", quien les dio un éxito mucho mayor que a Disney en cuanto a cortos animados. La presión fue tal que **Paramount** les exigió más episodios.

En **1934**, surge la primer industria productora de historietas en E.U.A, el "**National Allied Publications**", la cual más tarde en 1938 se consolida como "**Detective Cómics**" (D.C).

Para el mismo año, Disney apostó por la realización del primer largometraje animado a color, "**Blancanieves y los siete enanos**", fue una adaptación del cuento de los hermanos Grimm, esta producción fue la más cara de su época. Disney contrató cerca de 700 dibujantes, 2 millones de dibujos, exploración tecnológica de la



cámara de multiplanos que podía filmar hasta 5 niveles de profundidad con una separación máxima de 35 cm. Blancanieves muestra 7 personalidades distintas de los enanos, a pesar de ésas diferencias todos coinciden en buenas intenciones con la princesa, quien es una adolescente dulce, responsable y bondadosa. Su antagonico, la bruja, es perversa que cela la belleza de Blancanieves, y se divide en dos personajes, en una mujer de físico atractivo y en una anciana de apariencia grotesca. Mandó a sus mejores animadores a cursos en París para llevar mejores técnicas de animación. Adquirió un "zoológico" personal, con el fin de ser más fieles al movimiento de los animales. Muchos habían perdido la fe en la empresa, sin embargo resultó el gran éxito de las películas animadas, consolidando su empresa como potencia creadora de animación.



En **1935** en la empresa de Warner Bros, Friz Freleng le dio vida a "**El cerdito Porky**", un personaje que simpatizó con el público inmediatamente, por su torpeza, su ingenuidad, y su apariencia graciosa. A su vez, se desarrollaron los demás personajes que en un principio serían sus antagonicos, como "Elmer Gruñón", "el Pato Lucas", y "Bugs Bunny".

Cada uno con una personalidad y presencia contrastante uno del otro. Sus cortos son más bien satíricos, violentos, grotescos, obsesivos, con un toque de moral.

La historia de los **Fleischer** llegaba a su fin, Max decidió comprar "**Superman**" de D.C para realizar lo que sería para la empresa su primera serie de cortos a color en **1941**.

Es preciso hablar sobre el impacto de las series de anime en la cultura occidental, caracterizado por el dominio de la metáfora visual y profundidad narrativa. La palabra "anime" es una abreviatura para animación en japonés y es el término con el cual el público extranjero identifica a este tipo de filmes.



Los años 40's se vieron eclipsados por la Segunda Guerra mundial, la animación no cesó, se promovieron propagandas guerrilleras, pero entre la crisis económica y social, muchos trabajadores iban a paro laboral.

Para los 50's, la animación resurge con el nuevo medio masivo de comunicación: La televisión. Comenzó la era de las series animadas con horarios estelares, los públicos se diferenciaban entre adultos y niños.

"**Crusader Rabbit**" de **Alexander Anderson** fue la primera serie animada solamente para televisión estrenada en **1947**, dirigida a todo público y cuya trama se basaba en las aventuras de un pequeño conejo caballero en compañía de sus amigos descubriendo nuevos territorios.



1.5.2 La influencia Oriental

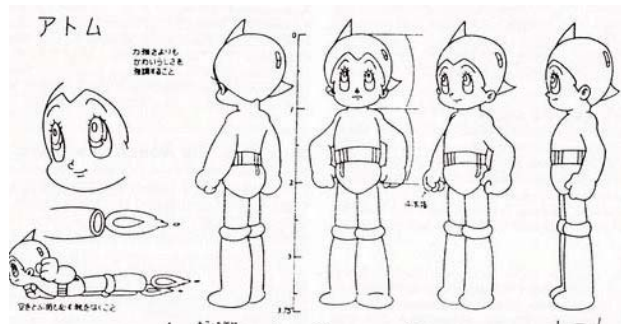
La primera producción de la que se tiene registro fue en **1917**, llamada "**Bumby New Picture Book: Failure of a great Plan**" hecha con tiza, sin embargo se considera una película perdida ya que no se cuentan los registros de ésta. Otro filme hecho en el mismo año fue recientemente descubierta en Osaka, con duración de cuatro minutos y 15 segundos llamada "**Namakura Gatana**" producida por **Jun'ichi Kouchi** a quien se le conoce como uno de los padres del anime. El pequeño corto relata la historia de un samurái que es estafado al comprar una espada que no tiene filo. Las primeras animaciones japonesas enfrentaban muchas carencias en recursos, competencia internacional y mano de obra, por lo que muchos optaban por pequeñas producciones hechas con recortes de papel, técnica conocida como "cut out". Kenzo Masaoka y



Mitsuyo Seo promovieron el uso de la animación en papel celuloide, inclusión de sonido y cámara multiplano.

Para los **30's** el estilo de anime empezó a definirse, el diseño de sus personajes se caracteriza por formas estilizadas, remontando a la tradición oriental, además de los ojos grandes a comparación de los demás órganos sensoriales del rostro, este estilo proviene del artista **Jun'ichi Nakahara** quien ilustraba para revistas para chicas (shojo manga), anteriormente Nakahara se dedicaba a fabricar muñecas, trabajo que influenció su estilo de dibujo.

La segunda guerra mundial fue uno de los momentos más graves y trágicos para Japón, en consecuencia varios estudios de animación que se habían formado se



disolvieron aunque muchos de sus artistas comenzaron por su propia cuenta.

En 1948 nace **Toei animation**, una de las más grandes e importantes productoras de series y filmes de anime en Japón. Su principal objetivo era dejar que los productores dieran rienda suelta a su idea y estilo, por lo que su repertorio es bastante diverso. Al expirar su contrato de animador en Toei, **Osamu Tezuka** funda **Mushi Productions** en 1961, teniendo éxito internacional con **"Astroboy"** estrenado en Enero de 1963 en la televisión japonesa, y en 1969 en E.U.A.

Entre la década de los **60's y 70's** surgieron temáticas más adultas y experimentales relacionadas a la liberación



sexual y el uso de psicotrópicos. Uno de los exponentes es **"Las mil y una noches"** de **Eiichi Yamamoto**, en 1969. Para finales de los 70's, había poco más de cincuenta shows al aire.

En los 80's, existió una fascinación por las óperas del espacio, sobre todo con el éxito de Star Wars, la serie de Astroboy ya tenía influencia en la mayor parte del continente americano. De igual manera comenzaron series con tramas extraterrestres y naves espaciales, como **"Space Battleship Yamato"** de 1974, influenciando a tramas más complejas y maduras.

Las temáticas y personajes se iban perfilando cada vez más , en 1982 **"las aventuras de Gigi"** promueven una



serie más femenina y el primer arquetipo de chica mágica, que sería consolidado con la serie de **"Sailor Moon"** de 1992.

Los proyectos ambiciosos de **Miyazaki y Takahata** los dirigen a la fundación del gran estudio **"Ghibli"**, cuyas producciones enfatizan valores como el cuidado al ambiente, la fortaleza de la mujer, y la importancia de la infancia, como lo muestra su filme debut **"Nausicaa of the Valley Wind"** de 1984.

La década de los 80s a 90s incursionaba con animes experimentales donde proliferaron temas post apocalípticos, filosóficos, críticas ideológicas con tintes surrealistas como **"El huevo del Ángel"** de 1985.



Para los 90's la experimentación tanto en narrativa y visuales trae consigo series más sofisticadas e impactantes, tal es el caso de **"Evangelion"** en **1995**, la cual crea una crítica existencial y tecnológica. Ésta serie es considerada uno de los pilares de culto anime.

Similar a las temáticas complejas, las obras de Satoshi Kon son otro pilar para las series de carga psicológica, tales como **"Perfect Blue"** (1997), **"Paranoia Agent"** (2004) y **"Paprika"** (2006) son grandes ejemplos de la conversión visual y la metáfora literaria.

Para la década de los 90's se dieron a conocer las primeras obras animadas en CGI. En **1984**, se estrena el primer corto animado totalmente hecho en 3d, **"Adventures of André and Wally B."**, creado por Lucasfilms y Pixar,



1.5.3 La era digital

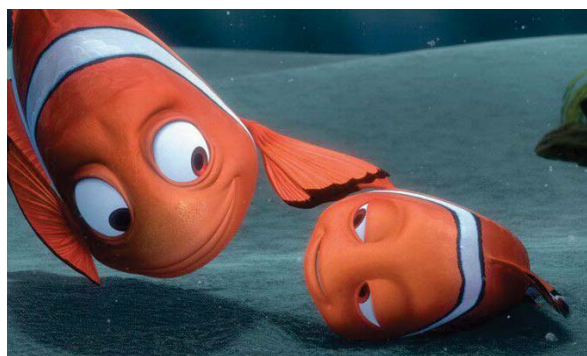
consigue desafiar las limitaciones tecnológicas creando ambientación, iluminado y personajes que explotaban su flexibilidad para estirarse y retraerse (squash and stretch).

Este proyecto dio pie al primer largometraje animado en CGI, **"Toy Story"** del año **1995**. Gracias al modelado y animación 3d, se reforzó la idea de los juguetes, un mayor realismo a sus movimientos, mejor definición entre ellos y el aprovechamiento del espacio. Disney no dejó de lado la importancia emocional de la historia, previo a la producción de Toy Story, se habían hecho varios guiones fallidos hasta que se sugirió que la premisa fuera que la motivación primordial de un juguete era ser utilizado por un niño, como su compañero de aventuras.



Con el éxito de Toy Story, John Lasseter (fundador de Pixar), se dio a la tarea de producir fuera del terreno de Disney y crecer como productor. No obstante el trabajo de Pixar con Disney no era del todo aislado, para el año **2006** Disney adquiere Pixar nombrando a Lasseter como jefe creativo de ambos estudios. La visión de sus producciones siempre pone como meta superar limitaciones de obras anteriores, tanto en tecnología; creando softwares avanzados para textura, pelaje, e iluminación, así como el desarrollo de sus historias, las cuales se basan en conceptos como la amistad, la igualdad, y la familia.

Para finales de los años 90's, el acceso a internet estaba al alcance de los hogares, principalmente norteamericanos, la importancia característica de este medio es la libertad de subir contenidos a plataformas



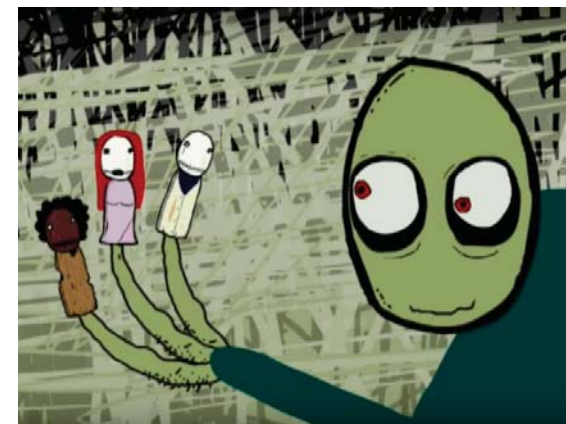
virtuales donde personas de diversas partes del mundo pueden visualizarlos.

Gracias al desarrollo de software para animación por computadora como lo fue en un inicio el programa Flash, varios animadores creaban contenido desde sus equipos de trabajo. Más tarde Flash quedó obsoleto, con los nuevos programas que cada vez se asemejaban a un método de animación más perfeccionado.

En 1997, **John Kricfalusi**, conocido por la serie "El show de Ren y Stimpy", había creado la primera serie animada de internet llamada "**The Goddam George Liquor Show Program**". Producida con la ayuda de Adobe Flash y el arte de Kricfalusi, constó de ocho episodios sobre una sátira absurda y mordaz a la cultura norteamericana.



El internet en sus inicios daba una libertad excesiva de contenidos ya que no había una regulación estricta de éstos. En 1997, surge "**Newgrounds**" como una de las primeras plataformas virtuales, y aún vigente, encargada de presentar trabajo artístico digital de cualquier persona que ingresara al sitio. Gracias a él, varios animadores independientes se dieron a conocer por su trabajo, y aunque no muchos se veían profesionalmente elaborados, su estilo promovía una sensación de libertad de expresión y motivación a otros usuarios de generar sus propios contenidos. Con la llegada de "**Youtube**" en 2005, varios usuarios comenzaron a subir su trabajo a ésta plataforma, entre ellos animadores independientes que creaban sus miniseries y ganaron popularidad entre la cantidad de seguidores y visualizaciones que obtenían.



Más tarde con la adquisición de youtube por parte de "Google", se implementaron contratos monetarios de aquellos usuarios que subían contenidos de gran popularidad y con ello varios de estos artistas y estudios no tan conocidos adquirieron relevancia y herramientas para hacer crecer su trabajo, promoviendo la aparición de más artistas pioneros del arte digital en los nuevos medios de comunicación del siglo XXI.

1.5.4 Diseño de personaje: Consolidación

No hay momento específico en que el término diseño de personaje comenzó a ser utilizado, aunque ya mencionado antes, gracias a la expansión de Disney desde la década de los 40's se definen diversas áreas de especialización dentro de su empresa. Inevitablemente otros estudios familiarizados a esta forma de organización implementaran esa forma de trabajo delimitando funciones, entre éstas se denominó "diseño de personaje" pues entre tanto trabajo había quienes debían enfocarse principalmente a los personajes. El área se ha dado a conocer a partir de los grandes estudios de animación, después de haber delimitado los objetivos de ésta mediante la práctica laboral ahora se imparte como disciplina si el aspirante busca especializarse en ello.

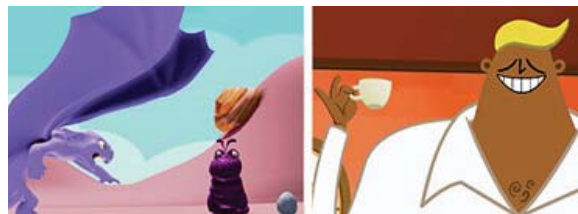
En E.U CalArts, uno de los institutos más afamados por la mayoría de sus egresados empleados en Pixar, Disney o Dreamworks. Con su programa de personaje para animación, poniéndolo vigente desde hace cuatro años, ponderando el estudio de técnicas narrativas y gráficas, tanto tradicionalmente como digital.

<https://filmvideo.calarts.edu/programs/character-animation>



En Canadá, VanArts ofrece un curso intensivo de un año donde se enfoca a una formación para el dominio de software para animación en 2d y 3d, incluyendo la importancia de la construcción del personaje en su entorno narrativo y artístico. Sus egresados tienen grandes posibilidades de trabajar para cadenas televisivas como Cartoon Network, Fox, Nickelodeon entre otras.

<https://www.vanarts.com/programs/2d-3d-character-animation/>



En Francia, Gobelins es la institución de más renombre en su país ya que ha logrado formar excelsos artistas digitales. Uno de sus programas va dirigido a animación de personaje y producción y lo ofrece internacionalmente. Centrado en la caracterización, diseño, creación de historia del personaje principalmente.

<https://www.gobelins.fr/node/13000>



En México recientemente han surgido escuelas enfocadas a la enseñanza de producción de arte digital. La escuela Escena, fundada por varios animadores que han estado inmersos en estudios grandes, se sostenido desde hace cuatro años, ofreciendo cursos dedicados a la construcción artística de personaje, entre ellos exclusivamente el diseño. Arca México es una galería de arte que a la vez ofrece talleres para ilustradores y gente interesada en el medio, es más accesible a la gente en cuanto a complejidad y precio. SAE Institute, originalmente de Inglaterra, ha logrado implantarse en la capital del país desde hace seis años, contando con diversas licenciaturas en artes digitales, se encuentra la de animación digital, la cual se enfoca a la creación digital y narrativa.

<http://mexico.sae.edu/animacion-digital/>

<http://arcamx.com/nosotros-arcamexico/>

<http://escuelaescena.com/index.php/estudios/cursos/info-cursos/disenopersonajes>



Actualmente, existe una preocupación por la calidad de la historia en cuanto a realismo y reflexión así como la expresividad de los personajes sobre su forma de sentir y pensar. Anteriormente las historias rayaban en lo moral, lo histórico o lo experimental.

Series infantiles comienzan a preocuparse por cautivar a un público maduro con sutilidad y apertura de los sentimientos de los personajes, tal es el caso de "Hora de aventura" (2010) donde en un principio su trama era más ingenua y la apariencia de sus personajes es bastante sencilla y afable, poco a poco la historia de cada uno se volvió más compleja e íntima, donde expresaban sus miedos, sueños más humanos.



"Over de Garden Wall" (2014), otra serie excelsa comenzó con su propia atmósfera, donde un par de hermanos perdidos en un bosque intentan volver a casa, y se contraponen las actitudes de hermano mayor; quien se ve agobiado de constantes inseguridades, y su hermano menor, quien siempre se mantiene optimista y abierto a la experiencia.

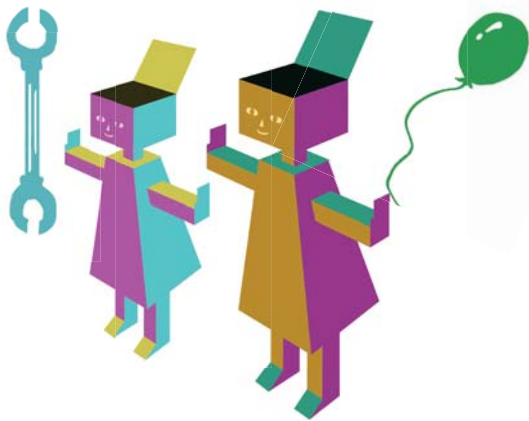
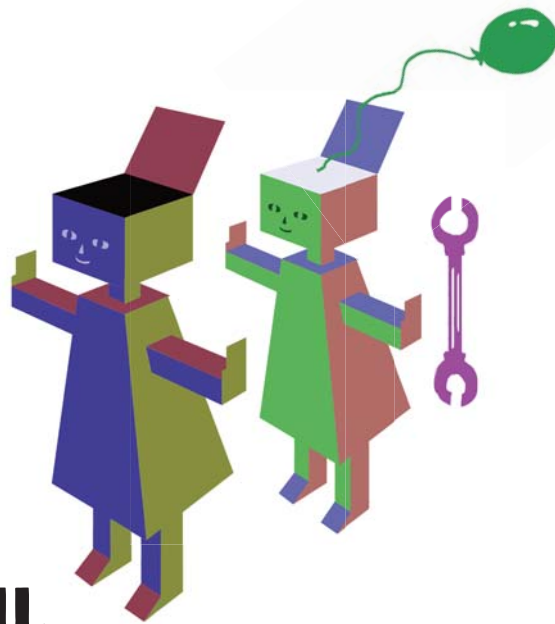


"Bojack Horseman" (2014) es una serie animada para adultos que ha logrado sobrepasar la típica fachada subversiva y políticamente incorrecta, mostrando personalidades bastante definidas que revelan debilidades, aspiraciones, y fracasos. Lo más brillante personalmente, es la representación de algunos de sus personajes en animales, añadiendo que es una animación, logrando que la sobriedad y sinceridad de la serie sea aún más impactante para la audiencia.

El diseñador de personaje siempre fue el artista creador de los individuos que relatarían una historia; ya sea una cultura, una tradición, un cambio de emociones, una crítica, una moraleja, una forma de pensar, etcétera. Y tal es el impacto que varios personajes se quedan en nuestra memoria como pilares de nuestra infancia, se vuelven una influencia estética y/o ideológica, desafían el paso del tiempo, o se vuelven parte del repertorio histórico de nuestra sociedad.



CAPÍTULO II. CONSTRUYENDO AL PERSONAJE DESDE EL INTERIOR.



II.1 ¿Qué es el diseño de personaje?

La palabra personaje tiene origen griego, de un término que romanizado pronunciado "prósopon" que significa "lo que está delante de la cara" (Oxford Dictionary, 2017), palabra que se utilizaba para referirse a las máscaras griegas, aquél que portara alguna encarnaba a la deidad o figura histórica que se le designaba para interpretar. Con la influencia creciente de este arte, los actores comenzaron a ser llamados por éste término, aludiendo al actor y su apariencia física, de modo que el vocablo al volverse en latín se refiere a la persona (personare).

La persona es alguien real, que vive bajo hechos como cualquiera de nosotros, mientras que el personaje es una construcción mental, proveniente del lenguaje literario y/o de las imágenes. Es posible que un personaje se base en una persona real, sin embargo quien escriba una historia referente a la biografía de la persona construye a partir de ella, elige los momentos de su vida más relevantes y enfatizará habilidades, defectos, y/o gestos que lo retraten mejor dependiendo el punto de la obra biográfica.

Por lo tanto el personaje siempre será una representación ya sea imaginaria, o proveniente de la realidad. Se le atribuyen características humanas por medio de la personificación, y su fin es interpretar una historia, ya sea en el ámbito teatral, literario, cinematográfico, de animación, ilustración, o publicidad.

El diseño de personaje comienza a ser un terreno más definido a partir del surgimiento de las grandes industrias de animación y del cómic, de modo que la metodología empieza a desapegarse de una creación decorativa, o artística a algo más delimitado, y conciso.

Comprendiendo que el núcleo del personaje contiene un mensaje, idea, expresión, historia, un "algo" para contarse, un elemento narrativo, y en su diseño representará todos esos contenidos. Por lo tanto confiere al terreno ilustrativo, ya que involucra la creación de una "entidad/intérprete", el cual va a ser el vehículo de un mensaje a través de su conformación visual, y en ella debe expresar acción, y personalidad para conectar con el público y lograr comunicar. Se puede decir que hablamos de un "actor ilustrado", cuyo desarrollo involucra la comprensión e investigación de información, conceptos, historia, referencias, que conforman su existencia y contexto. De ahí es donde encontramos la premisa que el

personaje nos cuenta e interpreta. Puede ser desde una idea momentánea o toda una historia extensa, en ambos extremos encontramos esa parte narrativa que apoya o funge como base para nuestro actor ilustrado.

Cuando el personaje entabla esa transmisión de lo que nos cuenta, conecta a partir de las emociones, de su personalidad, su "humanidad." Es por ello que el aspecto psicológico forma parte del desarrollo de nuestro intérprete visual. Conocerlo, estudiarlo, comprenderlo, para plasmar en su pose, gesto, posición, mirada, lo que siente y como entrega a nosotros esa idea que contiene. Finalmente, se encontrará el punto de convergencia de todo ese bagaje de información para traducirlo en la apariencia estética de nuestro personaje. El balance visual que éste presentará para expresar su rol, mensaje, emoción y originalidad. En conclusión, el diseño de personaje es un proceso de ilustración, que confiere la transmisión de un mensaje (concepto, idea, emoción, historia...) a través de la conformación visual de un "intérprete", cuyo desarrollo involucra la investigación y conceptualización

de todos los datos pertinentes al mensaje que contiene, y por consiguiente la manera en que va a expresar ese mensaje a partir de su carga emotiva, y personal, culminando en la elección acertada de recursos pictóricos que va a representar el personaje final.

II.1.1 Composición del diseño:

La historia: Dicta el rol del personaje y mostrará sus objetivos a realizar durante su interpretación, es la parte narrativa por la cual se mueve, se basa en la acción. Puede ser en forma de resumen, premisa, guión, o Storyboard.

Comprensión psicológica: Describe cómo se conforma su percepción ante la vida, su motivación, la relación con los demás personajes y su entorno, su estado de ánimo habitual, los gestos y reacciones más comunes, su pasado, su sociabilidad, sus defectos, miedos, en sí su personalidad.

Meta comunicativa: La obra de la que forma parte nuestro personaje tiene un objetivo, ya sea moral, dramático, educativo, o publicitario, y en ello se define a qué público se dirige, ya sea infantil, juvenil o adulto. De igual forma se designa el medio dónde será difundido: cortometraje o largometraje de animación, spots televisivos, libros ilustrados, cómic, entre otros.

La investigación previa: involucra toda referencia que apoye su apariencia física, emocional e intelectual. Describe el lugar donde habita, los elementos con los que se relaciona, rasgos culturales, tradiciones, ideologías, profesión, historial familiar, etcétera. Confiere la información que respaldará al personaje para reforzar su realismo y conexión con la audiencia.



Aspecto gráfico: después de obtener la suficiente información sobre el personaje es posible realizar los primeros bocetos que conlleven a su acertada representación y originalidad. De igual forma, su aspecto confiere al conocimiento compositivo del personaje definiendo su estructura, lenguaje corporal y morfológico así como su paleta de color y técnica ilustrativa.

II.1.2 Funciones

Personificar: Confiere a los atributos intelectuales, físicos y emocionales propias del ser humano con las que entablamos empatía.

Representar: el personaje es una fuente de información, en él se delata su actitud por medio de arrugas o expresión neutral de su rostro, su forma de vestir, su postura, los colores que predominan en su atuendo, y los objetos con los que interactúa o lleva consigo. Su presencia física es descrita visualmente a partir del guión narrativo.

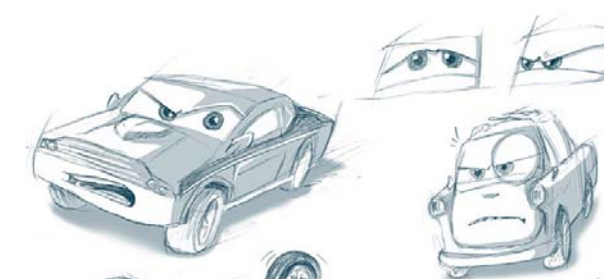
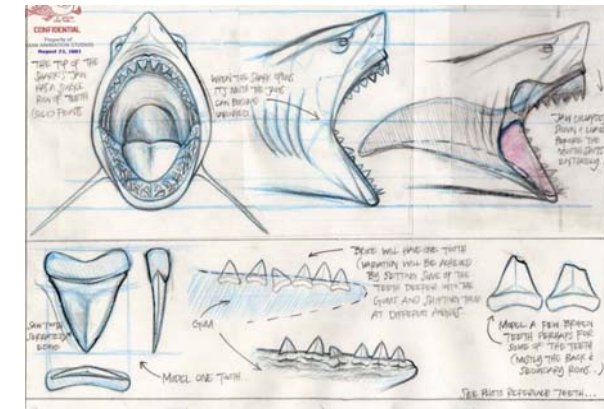
Singularidad: Ya entendida la descripción del personaje, éste debe ser reconocible y cautivar con su originalidad, ya sea exagerando sus proporciones, jugar con la línea y/o plastas de color, o explorar una combinación de emociones y conceptos relacionados a él. En ella se encuentra el poder de cautivar con su originalidad, para ello se prueba con la alteración de proporciones, calidad de línea y exploración entre concepto y emociones.

Unificar: se refiere a la cohesión con los elementos a su alrededor, como los demás personajes, el ambiente, su habitación, objetos, en sí todo su universo, esta sensación de unidad es básica para presentar la inmersión del espectador en el mundo del personaje. Este aspecto es consolidado por el departamento de dirección de arte.

Interpretar: el personaje es el vehículo que relata una historia, por lo que debe ser capaz de expresar estados de ánimo, pensamientos, y acciones que revelen el mensaje de la obra manteniendo coherencia respecto a la narrativa y su personalidad. Durante su interpretación, el personaje funge como el vehículo del mensaje de la historia, le muestra al público sus pensamientos, emociones, y acciones que revelan su meta dentro de la obra.

Conservación de la esencia: La historia implica una serie de cambios, pueden no ser muy notorios dependiendo el tipo de trama, sin embargo el personaje involucra dinamismo y en la mayoría de los casos una transformación a través del aprendizaje, ganancia, o la pérdida. A pesar de los cambios experimentados por el personaje, se debe mantener su esencia a lo largo de la historia.

Conectar público: Finalmente y lo más importante, el personaje se dirige a una audiencia y debe lograr que el mensaje que lleva consigo sea entendido y cause impacto, para ello ha cumplido con las funciones anteriormente mencionadas. De igual forma el personaje está respaldado por códigos culturales, comunicativos y visuales de su historia y los del público al que se presenta.



II.1.3 El trabajo del diseñador



El diseñador conforma mensajes visuales respaldado por su formación profesional. A su vez, su capacidad de apertura a otras áreas y disciplinas lo apoyarán para nuevos aprendizajes, proyectos e integración a equipos de trabajo.

En el diseño de personaje, el objetivo principal es la creación de un individuo original y reconocible a partir de la premisa narrativa, comprensión de su personalidad, habilidad gráfica y medio por el cual se difundirá.

En el área de diseño de personaje trabajan diseñadores gráficos, artistas visuales, ilustradores, y animadores. El arte brinda diversas formas de expresar atmósferas emocionales a través del lenguaje pictórico.

Promueve apertura a la experimentación de nuevos estilos y refinamiento en la calidad técnica. El diseño conjetura el lenguaje visual en apoyo del mensaje comunicativo a promover.

Gracias al conocimiento técnico entre el dominio de software para ilustración y técnicas manuales que presentan una carga gestual y vívida.

El diseñador debe tener la capacidad de traducir de lo intangible a lo tangible. Aptitud indispensable pues a partir del texto, discusiones con su equipo de trabajo, ajustes del director y escritores deberá traducir una serie de conceptos, ideas, argumentos, visiones, que conforman al personaje a partir de la visualización.

Por lo tanto es alguien que ejerce una gran actividad de observación, lo cual le permite adquirir nuevos aprendizajes. Una vez comprendido, se tienen las herramientas para ilustrar y crear propuestas hasta llegar a la esencia nuclear. Se llegarán a hacer "cientos" de bocetos que exploren al individuo en sus gestos, movimientos, color, formas, transformaciones, etcétera, con el fin de traducir el concepto literario a lo visual.

Gracias a la exploración, el diseñador puede darse cuenta de los atributos que necesitan mayor énfasis o aquellos que necesitan minimizarse en orden para representar mejor la idea principal, separarse de los estereotipos y creaciones existentes, y la más importante: conectar con el público. Lo que lo distingue entre los demás diseñadores, es su habilidad para personificar a sus creaciones, de darles vida, y que éstas puedan transmitir su emoción a quien interactúe con ellas. Figurativamente, el diseñador se vuelve el actor que se apropia de una personalidad y lo interpreta a lo visual en sus personajes.

Puede representar un ceño fruncido grotesco que al mismo tiempo es atractivo e interesante gracias a su base morfológica. El diseñador integra su conocimiento de las formas, líneas, claroscuro, equilibrio, ritmo y proporción para conformar personajes armoniosos aún cuando éstos estén predeterminados a ser monstruosos, antipáticos, o malvados. Su atractivo exterior se le conoce con la palabra inglesa "appealing", que se preocupa por la apariencia del personaje.

No se habla de generar personajes precisamente agradables o "bonitos" simplemente por capricho hacia el público, es la habilidad de establecer armonía en su composición, de exaltar sus cualidades, sus deformidades de una manera interesante e impactante, de ahí que el conocimiento de la "estética" forma parte de este rubro para su conformación gráfica.

Esta estética es unificada paralelamente con el concepto artístico de la obra, y el diseñador es consciente de la coexistencia de su personaje con el universo donde se mueve bajo un mismo estilo. Es básico que el diseñador lleve consigo un estilo propio e igualmente importante la habilidad de interpretación de otros estilos, evitando caer en la imitación aprehendiendo los elementos más significativos requeridos para el proyecto.

Es consciente de cómo los recursos visuales se difunden por los medios de comunicación, sabe como aprovecharlos al máximo para que su difusión sea óptima. Como el nivel de detalle en texturas en libros ilustrados, las formas simples y concisas en la animación 3d, o el movimiento orgánico en la animación 2d.

Debe estar abierto a las transdisciplinas de la psicología, el cine, la sociología, la física del movimiento (en cuanto a la animación), la geografía, historia, así como toda disciplina o ciencia que se relacione al tema que abordará el personaje. El diseñador se involucra con el personaje en un nivel profundo de investigación, ello implica la comprensión de los códigos visuales que involucra el tema de la obra, es un constante investigador de formas, culturas, expresiones, historia.

II.1.4 Metodología

Premisa Narrativa



Una vez que los guionistas y escritores se han dado a la tarea de definir la idea principal de la obra, se establece en una oración concreta sobre la cual el equipo de arte trabajará. La historia previamente definida en un guión puede transcribirse a storyboard para visualizar el lugar que ocupan los personajes, sus expresiones, acontecimientos clave, y transformaciones.

Paralelamente si el diseñador parte de su propia idea narrativa deberá realizar una exploración y comprensión de los aspectos psicológicos, sociológicos y físicos, así como la forma en que estas características influyen en el personaje.

Con este bagaje el diseñador tiene las herramientas para construir y/o definir a su personaje. Puede apoyarse por una serie de preguntas que describan aspectos emocionales, sociales, y físicos con el fin de visualizarlo con mayor claridad.

Comprensión psicológica

Para profundizar en el personaje será necesario recabar información acerca de su personalidad, donde se detallarán sus miedos, aspiraciones, inclinaciones, pasado, todo aquello que conlleve a sus acciones y reacciones en la obra.

Se reconocerá el temperamento dominante en su persona para actuar en contraste con los demás personajes. Dentro de su mismo temperamento se define cómo se expresarán la mayor parte de sus emociones. El conocimiento de las emociones es un aspecto fundamental para entablar un vínculo con el público.



Comprensión física

Una vez conformada la visualización interna del personaje se obtiene la base para comenzar a definirlo hacia fuera. La fisonomía del rostro proporciona una pauta para la personificación, pues se comprenden significados compartidos universalmente por nociones arquetípicas.

Ya sea en proporciones, formas, y disposición del espacio, el diseñador podrá reforzar emociones, personalidad, y presencia respecto al personaje.

De igual forma el entendimiento del lenguaje corporal ayudará a puntualizar su estado de ánimo, actitud, y reacciones habituales, para ello el diseñador se apoyará en la línea de acción la cual sirve como esqueleto y demostración de movimiento principal del personaje, eliminando signos estáticos y agregando dinamismo.

A la par, el lenguaje de las formas constituirá la idea predominante del personaje, como la sinuosidad evocando a la afabilidad, o la rectitud y angulosidad a lo serio e incluso agresivo, así como el grosor de las líneas o el dominio de la plasta, todo aquello que involucre a la morfología de su diseño. Finalmente, la selección de color dentro del personaje proveerá de atmósferas emocionales revelando el vínculo del personaje con su entorno y estado de ánimo a su vez, la indumentaria es clave para revelar datos sobre su pasado, sus gustos, valores, incluso ideología.

Ya teniendo un conjunto rico en información previamente investigada es preciso dirigirse a referentes que sirvan de ejemplo para al diseñador al momento de ilustrar con el fin de crear un personaje más acertado y realista. Aquí es donde se dará rienda suelta a la imaginación, mezclando ideas y conceptos con el fin de crear a un personaje adecuado, original y profundo.



II.2 Todo tiene algo que contar: La narrativa como contexto

II.2.1 Introducción: Comprendiendo la narrativa del personaje

Entre el dilema jerárquico entre personaje historia, se considera que ambos fungen como elementos que dependen uno del otro para desarrollarse. Es posible comenzar desde el rol del personaje para desarrollar una historia o comunicar una idea.

Nuestro intérprete es mensajero y mediador entre la obra y el público, hay que visualizarlo desde adentro para lograr que todas esas características abstractas queden implícitas en su expresión. Las acciones que realiza son la culminación final que devela su personalidad. El aspecto narrativo es parte fundamental para comenzar a describir a nuestro personaje y darnos cuenta de los elementos básicos que lo identifican.

Elena Galán (2007) propone que en toda construcción narrativa hay tres elementos fundamentales: el personaje (el vehículo de la información), la acción (la información) y el conflicto/clímax (cómo se transmitirá esa información), que a su vez se entrelazan durante el desarrollo de la historia.

La narrativa del personaje se comprende como el contexto informativo y descriptivo en el cual se encuentra inmerso nuestro sujeto. De modo que se analizarán argumentos y teorías literarias que apoyan el marco narrativo que existe en el desarrollo del diseño de personaje.



II.2.1.1 Narrativa visual

Como se vio en el apartado de antecedentes históricos, el personaje en su origen fungió como elemento que representaba conceptos abstractos de la naturaleza, o una representación directa de gobernantes influyentes, o individuos en colectivo que fueron parte de momentos históricos, o de enseñanzas religiosas.

Eran parte de un relato que debía ser preservado para las siguientes generaciones, para llevar consigo aprendizajes y tradiciones. Al crear escenas en pinturas y relieves, se representó un contexto e interacción de los elementos plasmados, personajes con su entorno, época y público.

Entre las primeras manifestaciones de la narrativa ilustrada que sigue siendo de gran influencia a nuestros días es la Fábula. La fábula retrata personajes animales que son antropomorfos, los cuales adoptan características humanas asociadas a su naturaleza animal (como el zorro a la astucia, el burro a la necedad, o el león al poder.)

La fábula contrapone a estos personajes para crear una reflexión moral, anteponiendo valores como la honradez, humildad, perseverancia, entre otros.



La importancia ilustrativa radica en la adaptación de las cualidades y defectos hacia los animales, volviéndolos más humanos en aspecto y acciones.

Esta atribución de cualidades humanas se le conoce como "personificación" o prosopopeya, la cual otorga acciones, verbos, virtudes o defectos a animales, objetos inanimados o abstractos, es una figura retórica que establece relaciones entre "objeto" y "persona".

En el mundo de las imágenes predominan los usos de esas relaciones entre concepto y objeto, de modo que nos sumergen en un mundo descriptivo.

La personificación es parte de un lenguaje de figuras retóricas (o literarias) las cuales comparten formas no convencionales de describir y establecer relaciones de semejanza convirtiendo objetos/conceptos en formas expresivas que cuentan más allá de lo que aparentan ser y conectan con nosotros de una forma específica y sensible, promoviendo la creación de imágenes mentales mediante el juego de asociaciones.

Entre las figuras retóricas con mayor predominio encontramos la metáfora, la cual relaciona a un objeto convocado de forma literal (o de la realidad), con un término figurativo, donde se encuentra la fuerza expresiva, el objeto y el término figurativo se enlazan con un verbo o adjetivo que ejemplifica el parentesco que tienen ambos elementos que por sí solos no tendrían mucho sentido, (como un cabello y una moneda de oro, el color vendría a ser el enlace entre ambos).

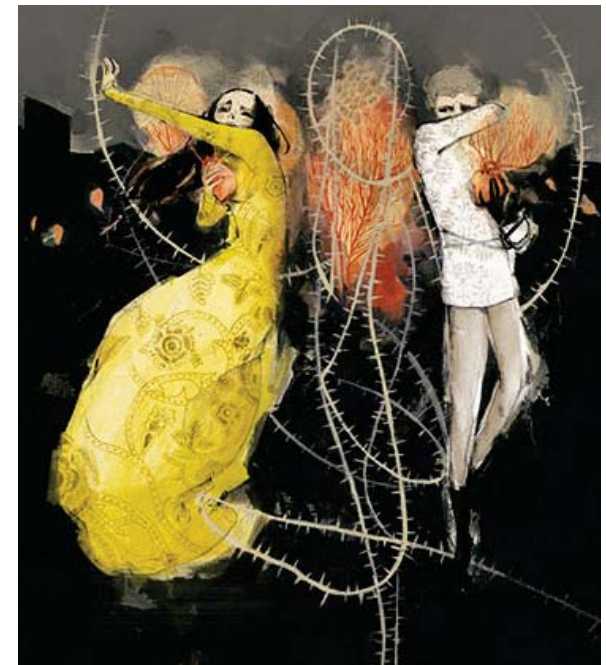


Sin embargo la metáfora es una forma literaria más compleja que se apropia de los elementos trasladándolos a un significado incluso más personalizado. El símil es otra figura retórica de semejanza que a diferencia de la metáfora, establece relaciones de semejanza por lo directo y obvio, comparando elementos con rasgos evidentes que expone de forma explícita. Gracias a las figuras retóricas, las imágenes comenzaron a tener una esencia más profunda que les permitió tener mayor autonomía de los textos a los que se subordinan.

En la narrativa visual, se habla de historias visuales, imágenes narrativas, imágenes de historia, y los visuales son conformados a partir de la idea que se quiere comunicar. Dentro de ella la presencia de "actores" es vital ya que son aquellos que realizan acciones en la "escena". Al llevar a cabo los elementos dentro de la narrativa visual, se puede crear una historia implícita y expuesta en lo pictórico, dependiendo de la complejidad del contenido y conocimiento previo de los lectores en cuanto a la historia. La ilustración es usada para sugerir que lo visual es figurativo o gráfico en naturaleza, por lo cual se adecua más al término "narrativa pictórica", que se refiere a la descripción de imágenes gráficas exclusivamente, y no siempre se apoya del texto estrictamente.

En el álbum ilustrado las historias se narran tanto a través del texto como de las imágenes, ambos se complementan para el relato, por lo que sin texto la imagen no se comprendería del todo, así mismo la imagen refuerza y da carga expresiva a lo leído.

En un inicio los cuentos tenían texto que podría prescindir de las imágenes, sin embargo estas siempre han apoyado a la ejemplificación de aquello que no es visible, como las criaturas fantásticas, conceptos del mundo de las ideas, momentos específicos a los que no podemos tener acceso inmediato o nulo, como las memorias, o experiencias del autor. De modo que la ilustración siempre ha sido substancial para la representación.



La ilustración narrativa tiene su primer auge a mediados del siglo XVIII gracias al movimiento romántico, el cual impulsó a la creación de imágenes fantásticas, emocionales, e ideales nacionalistas defendiendo el folclor y lo representativo de las naciones.

La intención de la ilustración era parte de un gran entretenimiento, con puestas en escena y dirigiendo actores desarrollados a los roles a desempeñar. Siendo imágenes que muestran interacciones entre personajes, expresiones físicas e impresiones emocionales internas expresadas en el lenguaje corporal.

La ilustración narrativa manifiesta una serie de momentos significativos en secuencia y el cuerpo de las ilustraciones fluye enriquecido de experiencias de las palabras del autor, las imágenes del artista y la imaginación del lector. Del romanticismo pasan a las influencias del realismo, donde la ilustración tenía por objetivo provocar sensaciones de experiencias sensoriales a través de la puesta en escena de sus personajes.

Los métodos de los ilustradores realistas mantienen presencia y marcaron preceptos para la ilustración, algunos de los cuales son:

- La pose y el lenguaje corporal que se adecuan a la descripción escrita de los personajes y de los roles en una situación específica.
- La expresión facial se adecua respecto a la personalidad desarrollada y descrita por el escritor.
- Interacción física y emocional entre personajes.
- Relación creíble de los personajes con su entorno.
- Composición pictórica para el lector para el entendimiento de la narrativa expresada en una jerarquía visual de elementos, con ello una paleta de color limitada

Por lo tanto la narrativa visual se puede definir como

la capacidad de la imagen de contar historias a través de un discurso visual que revela la existencia de un mundo desde el punto de vista del autor enfocada a sus personajes. Conectando al lector con el corazón de la historia / mensaje provocando una experiencia visual y emocional.

En la representación se toma en cuenta aspectos de arte, diseño, cognitivos, emocionales, sociales, contexto espacial y temporal. La colaboración texto e imagen es el eje de la composición de la narrativa visual, compleja y variada en su creación, ejemplificando la perspectiva de la historia (dando una sensación personal) conteniendo un tema contundente, y de estética atractiva con cambios de conducta en los personajes.

II.2.2 Elementos Narrativos

II.2.2.1 La historia

Las diferencias entre historia y narrativa son que la primera es una secuencia de eventos (lo cronológico), lo narrativo envuelve movimiento a través del tiempo pero no externamente, sino internamente, como la duración de la secuencia de eventos en una trama. La narrativa se enfoca en una historia, en la mediación directa de "contar" lo que se observa y a través de ello, lo cual al mismo tiempo es experiencia central e indirecta de la historia, en conclusión involucra el "cómo" se representa la historia, es nuestro contexto informativo.

Como explica Francis Glebas (2008), la historia es la narración de una serie de eventos sobre un personaje (o más de uno). Este personaje tiene una necesidad de obtener algo pero aún no es consciente de ello, no sabe cómo llegar a su meta o tiene que enfrentar muchos obstáculos para realizarse. La estructura analiza los eventos de la historia y *"cómo esos eventos son presentados a través de una serie de preguntas narrativas y el retraso de sus respuestas que van contando la historia."* (Glebas F., 2008, p.284)

La estructura básica o primigenia de la historia se construye a partir de la crisis del personaje para que éste obtenga lo que quiere. Esta crisis se le conoce como el conflicto central de la historia y se desarrolla en tres secciones básicas. En la teoría Aristotélica, se le denomina la curva dramática, ésta comienza con la presentación del contexto, después le sucede un momento de acción que conlleva a la crisis central donde el personaje da frente a la situación, éste es el momento más tenso de la historia, la cumbre del clímax que al resolverse da pauta a la resolución y descenso de la historia.

Su composición comienza a partir de la selección de un tema central, donde el autor creará su perspectiva, en ella involucrará un conflicto principal a tratar, éste será descrito en una frase u oración breve que expresará su planteamiento o exposición, cómo se va a abordar, y la resolución o resultado final. Ésta será la premisa inicial de la historia.

II.2.2.2 La trama



A partir de la premisa se podrán desarrollar la serie de eventos que ocurrirán a lo largo de la historia hasta su culminación. Éste es el primer resumen a tratar, subsecuentemente los eventos tendrán que estructurarse de acuerdo a la visión del autor y el sentido de la historia. Esta estructura puede ser planeada a partir de un libreto donde se visualizará la forma del relato, aquí es dónde se dará la construcción de la trama. En ella el autor va a relatar los hechos en el orden y sentido deseados.

Bajo un contexto determinado se desarrolla el cambio de situaciones a partir de la resolución y/o aparición de conflictos, se puntualizan las metas principales para llevar a cabo y la evolución de la relación de los personajes entre ellos. En conjunto, la trama es la atmósfera de la historia donde personajes, acciones y eventos se rigen bajo la premisa principal. Federico Díez (2005, p.39) delimita distintos tipos de trama a partir de la naturaleza del protagonista:



Tramas de fortuna: Existía un equilibrio que es irrumpido por alguna situación, el protagonista debe resolverlo para así restaurar el orden de la trama.

Acción: El protagonista es un héroe, se conserva en estado puro, supera todo tipo de adversidad, siempre se resuelven cualquier tipo de adversidades por medio de aventuras.

Patética: El protagonista conecta con el público ya sea porque es agradable y/o expresa su humanidad, sin embargo su propia naturaleza lo llevan a una serie de infortunios.

Trágica: El protagonista tiene capacidad para enfrentar adversidades sin embargo comete una acción por la cual debe pagar. El público se siente empático hacia él aunque saben que debe tomar responsabilidad de sus actos.

Punitiva: El protagonista es aborrecido por el espectador, la obra culmina con su caída.

Sentimental: El protagonista sufre infortunios que al final por acción casi divina sale victorioso, como si éste lo mereciera.

Admiración: El protagonista se va ganando el respeto de los demás a pesar de la adversidad. Se trata de superación personal.



Tramas de carácter.

Aquí el protagonista cambia su forma de ser, ya sea porque ha aprendido algo importante, o porque algo lo ha debilitado y decide cambiar sus convicciones.

Maduración: El protagonista es agradable pero sus objetivos están sin definir o van por un mal camino. Al final cambia su carácter para tener un mejor final.

Reforma: El protagonista ha causado mal y es consciente de ello, la trama lo llevará a darse cuenta de eso y logrará cambiar para ser mejor persona.

A Prueba: El personaje es agradable y fuerte, sin embargo tiene que pasar por una serie de infortunios que le harán dudar sobre sus convicciones, al final termina demostrando que es fiel a sus ideales.

Degeneración: El personaje en un inicio es estable sin embargo, las situaciones que se le presentan provocarán que abandone sus esperanzas y objetivos.

Una vez determinado el orden de los sucesos y las motivaciones y limitaciones del personaje principal, se establecerá un guión que puntualice el desarrollo de los eventos en su orden narrativo, contextual y temporal.

II.2.2.3 El guión y Storyboard

“El guión es el principio de un proceso visual: con miradas y silencios, movimientos e inmovilidades, conjuntos complejos de imágenes y de sonidos que pueden poseer mil relaciones entre sí... Jean Claude Carrière.” (Comparato D. 2008, p.15)

Doc Comparato lo describe a partir de la definición del escritor Jean Claude como un ejercicio de visualización. Dentro de este proceso se establece el discurso narrativo donde se organiza la secuencia de los eventos de la historia así como la descripción del contexto. A su vez tiene que ponderar la carga dramática por la cual se mueven los hechos dentro de las acciones de los personajes y el meollo del conflicto. Finalmente se unifica con el mensaje central de la historia, la cual expone la razón o cuestionamiento de la idea del tema elegido.

Ya definida la trama, se replantea la premisa inicial del escritor para que el departamento de arte lo tome como base. En ella se concreta el sentido de la obra, como la órbita en la cual giran los eventos y personajes.

Dependiendo el tipo de producción tanto guión como storyboard variarán de posición dentro de la jerarquía de actividades. No obstante el guión es básico para comenzar a desarrollar la descripción gráfica de la historia.

El storyboard funge como una guía visual y descriptiva, por dónde el espectador se sumergirá a través de la visión del director. Es usado como formato bidimensional

y plano, donde intervienen elementos gráficos como puntos, líneas, texturas, patrones, y/o colores para crear una sensación de inmersión en las escenas, permitiendo la visualización de la obra dónde se podrán analizar los tiempos de acción dramática, posicionamiento de los personajes respecto al encuadre, coherencia de la secuencia de las imágenes respecto a la trama.

Su objetivo es dirigir la mirada del espectador a través de la composición de los elementos y profundidad en un espacio visualizado. “El acto de composición siempre es un proceso que busca el equilibrio y transmisión legible de la acción de la historia.” (Ortiz, A. 2013, p.45)



II.2.3 El personaje narrativo

“No sé todo de los personajes ni lo quiero saber; hay que dejarlos crecer como si fueran seres vivos de verdad, y hacerlo de una forma inconsciente... Escribir un libro es justamente el intento de conocer más a mis personajes, eso es lo que me interesa, por eso escribo. Cuando me doy cuenta de que sé suficiente sobre esos personajes se acaba el libro. Peter Stamm” (Kohan S., 2014, p.83). Peter Stamm, escritor suizo contemporáneo describe un método muy personal para el desarrollo del personaje.

El personaje en su aspecto narrativo es una fuente de información, desde su presencia física, el medio que lo rodea, quienes se encuentran cerca de él, sus gestos al reaccionar a conflictos u otros estímulos, la forma en que dice las cosas, las palabras que usa y su motivación.

II.2.3.1 La motivación

Dentro de la literatura, se abordará al sujeto a partir de sus necesidades y metas, ambas pueden no coincidir, lo cual crea uno de los primeros conflictos de la historia. Es conveniente realizar una serie de preguntas narrativas como: ¿Qué es lo que lo mueve? ¿Porqué quiere hacerlo? ¿Qué debe hacer para lograrlo? ¿Hay algo o alguien que se interponga en ello?

Al conocer el objetivo principal, hay que considerar qué cualidades posee que lo ayudaran a alcanzar lo que desea, qué defectos van a interferir en sus planes, y cómo se relaciona con su entorno, si éste le favorece o no.



El personaje entonces actuará conforme a su motivación: Del latín motivus, "que mueve", es un conjunto de factores dinámicos, que determinan el comportamiento del individuo. Es la razón de las acciones del personaje, la voz interior que empuja al protagonista a la búsqueda de respuestas, a solucionar su conflicto ya sea interno y/o externo. (Galán E., 2007)

Elena Galán explica que hay cuatro deseos humanos que conducen a la acción, de igual forma que en la pirámide de Maslow:

1. La cobertura de las necesidades básicas; como comer y dormir.
2. La sensación de seguridad; tener un techo, recursos económicos, buena salud.
3. La reafirmación afectiva; establecer relaciones de amistad, e intimidad.
4. Lograr reconocimiento; emanar respeto, éxito, confianza en sí mismo.
5. La autorrealización; La búsqueda de nuevas experiencias ya sea para saciar la creatividad, comprender otros juicios morales, aceptación de hechos y resolución de problemas.

Federico Díez (2005) explica que la motivación puede definirse entre predisposición o inmediatez. La inmediata ocurre como respuesta a un estímulo precipitado que demanda con urgencia una resolución. La predisposición se origina en el pasado del personaje, su percepción de la vida y comportamiento.

II.2.3.2 El viaje del héroe

Teoría que ha sido analizada desde el siglo XIX sobre la trascendencia de la persona a partir de un viaje que pone a prueba sus decisiones y descubrimientos. Habla de una dimensión mítica, sobre las etapas de la vida y los momentos importantes entre ellas. El descubrimiento personal generalmente conlleva a lo desconocido, la estructura del viaje del héroe ayudará a mantener la historia del protagonista en pie en caso de que se sienta perdido. (Glebas F., 2008, p.286)

Su estructura narrativa trata de la historia del crecimiento humano y sus cambios puestos de una forma dramática,

durante ese "viaje" el protagonista se encontrará con varios arquetipos definidos por las funciones que realizan.

Mentor: normalmente toma la apariencia de un viejo sabio, quien le otorga al héroe conocimiento a través de su experiencia.

El bufón o estafador: Es alguien de naturaleza ambivalente, puede disfrazarse o cambiar de formas, puede poner a prueba al héroe o hacerlo cuestionarse, vagamente tiene una inclinación hacia el bien o el mal.

El interés romántico: Sugiere ser la contraparte sexual del protagonista, quien complementará parte de su autodescubrimiento.

Los aliados del héroe: aquellos amigos y personajes que lo ayudarán a conseguir su meta.



La sombra: Representa las fuerzas del mal que el héroe tiene que enfrentar, generalmente es una parte de sí mismo que es difícil de reconocer ya que encierra sus mayores miedos.

Francis Glebas propone un análisis más detallado y realista sobre el viaje del héroe, al cual le llama el viaje del neurótico. El protagonista no es consciente del llamado a la aventura o no quiere atenderlo hasta que los eventos lo empujen o convenzan de hacerlo. El héroe desconoce lo que sucede de igual forma, su mentor le dará consejos, y/o lo entrenará. Ya teniendo los elementos necesarios para viajar se encontrará con otros viajeros posiblemente. Se enfrentará a personajes que lo pondrán a prueba, que después de superarlas puede entrar en un nuevo mundo aún más caótico que en el que vivía.

Nuevas situaciones se presentarán y al traspasarlas llegará al momento clímax de su historia donde tendrá que enfrentar su mayor miedo donde dependerá su vida. Después de cumplirlo obtendrá un obsequio muy valioso y decidirá si quiere regresar a su vida normal o no.



Hay posibilidad de que el mal no haya sido erradicado del todo, y que el protagonista resurja en una forma más revitalizada de él mismo.

Francis Glebas le llama el viaje del neurótico porque es un viaje emocional donde uno debe lidiar con sus miedos y dificultades para enfrentarlos.

La teoría del viaje del héroe da pauta para conocer mejor al personaje y su motivación principal ya que es un viaje de autoconocimiento.

11.2.3.3 Tipos de personaje

Ya sea uno o más personajes son los encargados de interpretar una obra dentro de su margen de participación. En el caso donde hay varios personajes, las acciones que provocarán cambios que modifiquen el curso de la historia serán los principales, y los demás reforzarán a los protagonistas. Díez (2005) los clasifica entre principales y secundarios. Los personajes principales vienen siendo los que provocan el conflicto central de la historia: el protagonista y antagonista.

El primero supone ser en quien recae la historia, buscará como solucionar el conflicto de ésta y frecuentemente el público se sentirá empático hacia él. El segundo puede ser quien crea el conflicto y/o se opone a que se resuelva, suele estar en contra del protagonista.

Los personajes secundarios apoyan la trama para su completo desarrollo. El conflicto no está centrado en ellos sin embargo sus acciones pueden afectar el desenlace de la historia.

Confidentes: Son aquellos muy cercanos ya sea el protagonista o antagonista, ellos les irán revelando aspectos muy íntimos de su carácter.

Catalizadores: éstos provocarán estímulos que harán que el protagonista actúe.

De masa o peso: no tienen mucho diálogo o presencia, su función es contextualizar y reforzar la idea de los personajes principales.

De contraste: no pasa desapercibido para el espectador, hay un roce que enfatiza un concepto entre dos personajes.

Divertido: Es el personaje cómico de la historia, refleja lo absurdo y humano de ella.



Temático: su función radica en sus acciones, refleja la historia en sí.

Punto de vista: En éste se presenta la perspectiva personal que contrasta con la de los demás personajes.

Equilibrio: Este personaje evita que la trama caiga en extremismos, le da variedad.

Colectivos: pueden ser un grupo de personas o una sola que representa a ese sector.

Alegóricos: Son la encarnación de los conceptos abstractos, representan simbolismos.

Tipos de personaje con base en su construcción

Es claro que todos los involucrados están ligados a la premisa de la historia, no obstante, sus metas principales varían, y en la forma en que ellos las realicen influirá su naturaleza humana. El contraste entre sus personalidades enfatizará las intenciones de cada uno.

Naturalista: es similar a la naturaleza humana y bastante realista.

El leído o visto: el primero permanece en el texto, es abstracto. El segundo es la encarnación del primero integrado al medio por el cual interactúa con la audiencia



Redondo: Su construcción lo define de forma que se tiene una mayor identificación con el personaje, permite que el espectador realice una reconstrucción del aspecto psicológico.

En acción: Toda característica implícita está estrechamente relacionada a las acciones que realiza, el personaje es lo que hace.

Constelación: El personaje ya está delimitado a comparación de los demás, sin embargo se muestran facetas del mismo que pueden ser muy distintas entre sí dependiendo con quién interactúe.

En conflicto: Es aquél cuyos atributos y defectos provocan un constante dilema dentro de sí mismo alternando actitudes en contraste como entusiasmo vs apatía, superioridad vs inferioridad, etc.

II.2.3.4 Tridimensión

Egri Lajos (2009) otorga un panorama tridimensional del personaje, el cual es muy útil para definir y relacionar esos tres aspectos que lo conforman: cómo se ve (físico), cómo se siente (psicológico), cómo se relaciona (sociológico). Hay que comprender que esta integración tiene por objetivo sustentar la motivación principal de sus acciones, en explicar quién puede seguir la premisa de la historia. Se puede pensar como un "casting" en el cual se realiza una entrevista donde se complementará con una serie de cualidades deseadas para el rol.



El aspecto físico puede ser el más sencillo de explicar para el ilustrador. Sin embargo, no solo se trata de hacerlo más atractivo o desafiante, cada rasgo está ligado a su pasado y en consecuencia cómo será visto por la sociedad y cómo éste interactúa en ella. Por ejemplo: si su apariencia afecta su autoestima, si padece de alguna enfermedad que lo haga ver débil, o monstruoso, o al contrario, si su aspecto es jovial y emana un sentimiento de calidez hacia los demás, o si se siente tan seguro de sí mismo que puede rayar en la arrogancia o narcisismo.

En el aspecto sociológico, al haber considerado cómo la presencia del individuo puede afectar su relación con su entorno, sus seres queridos, en el trabajo que desempeña, en qué círculo social se desarrolla, se debe hacer una investigación sobre la época, qué tipo de costumbres son aceptadas y cuáles no, qué ventajas tiene vivir en el lugar donde se encuentra o sus limitaciones, con qué sistema de creencias se rige, si se está de acuerdo con la autoridad o en resistencia, cómo fue su pasado familiar y los efectos de esos eventos en su presente.



En el aspecto psicológico, al haber reconocido que los dos primeros corresponden a un panorama más tangible y externo, el siguiente compete a cómo este exterior afectará la forma en que reacciona nuestro personaje, cómo siente, su concepción del mundo, cuáles son sus ideales personales, sus miedos, virtudes, defectos. Si padece de algún trastorno, qué tipo de inteligencia tiene, sus convicciones y deseos.

Una vez propuestas las características dominantes que llevarán al personaje a realizar su papel en la historia, es necesario acompañarlas de una investigación concisa. Si hablamos de su contexto sociológico, obtener referencias culturales, que tipo de clima existe, estilos de vida, estudios de religión e ideologías políticas. Del aspecto físico, buscar sobre enfermedades, atletas, razas, si es un niño o adulto. Y en su psicología, si es tipo extravertido, introvertido, las emociones que predominan sobre él, entre otras posibilidades.

CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE TRIDIMENSIONAL



II.3 Profundizando: Psicología del personaje

En origen los personajes se limitaban a ser un retrato de algo inalcanzable, como encarnaciones de elementos como el Fuego o el Agua, dioses, o esquemas. En el teatro griego comienza esta inquietud por las pasiones humanas reflejadas en dioses dentro de la tragedia y la comedia, lo cual incentivó a las primeras personificaciones en personajes, dándoles poder de individualidad.

En el retrato se plasmó la esencia individualidad y el alma de la persona, ahondando en su psicología y relación del individuo con su entorno mientras que en la caricatura se focalizó en la exageración de características humanas en los rasgos faciales, de modo que se fueron atribuyendo más rasgos de la personalidad al físico, otorgando rasgos humanos cada vez más cercanos a nosotros.

La parte vital para establecer esa conexión significativa entre personaje y público es la emotividad. En ella logramos identificarnos y hacer del personaje un ser único. Las emociones son el resultado de la fórmula de la personalidad, en ellas se expresan la historia personal, cómo reacciona ante lo que vive, vivió y aspira, a través de gestos, posturas y lenguaje corporal.

La personalidad que le otorgamos lo vuelve distinto de los demás. El personaje se reconoce en relación con su oscuridad, afectos, su existencia y el entorno que lo rodea, el cómo enfrenta los ciclos de la vida y establece relaciones a partir de lo vivido. Su humanización es parte fundamental dentro de la configuración de su diseño expresivo.

“Todo personaje, al igual que toda persona real, posee una postura u opinión ante un acontecimiento (aunque esta postura sea simplemente pasiva) y un punto de vista que puede servir para identificarnos con él.” (Galán E., 2007)

La preocupación por profundizar en los personajes emocionalmente es una inquietud que ha ido creciendo a lo largo de los orígenes del personaje ilustrativo, existe un gran interés en el bagaje de lo que piensan, aspiran, las lecciones de vida y su relación al pasado personal, promoviendo la empatía con el público ya que es fácil identificarse con un individuo que se equivoca y contrasta entre sus virtudes y defectos.

Este vínculo es básico para lograr que se entienda el mensaje de nuestro personaje, es por ello que la comprensión psicológica de su mente nos concierne como ilustradores.

Después de haber comprendido los elementos que integran la historia a la que pertenece el personaje, es preciso ahondar en su personalidad pues ésta proporciona datos que sostendrán su presencia en la obra.



II.3.1 La personalidad



En la psicología moderna, la personalidad es descrita como la conformación mental del individuo, ésta se forma a partir de la predisposición genética de la persona en sus habilidades sensoriales y cognitivas para interpretar la serie de estímulos que le proporciona su entorno (Ackerman C., 2017). Debido a la amplitud de las teorías modernas y la variedad de posibilidades teóricas que otorgan, son preferentemente analizadas por especialistas de la ciencia de la psicología.

El psicólogo austriaco Carl G. Jung (1939) propuso la teoría del individuación la cual está basada en el monomito, y de la cual se desprende el modelo del “viaje del héroe”, utilizada para crear personajes narrativos en unificación con sus historias como se vio anteriormente. En la investigación de Jung se describen profundamente varios elementos inherentes a la personalidad, tales como la naturaleza introvertida y extrovertida de la persona, y cómo éstas influyen en las cuatro funciones racionales e irracionales de la psique humana.

De igual forma, antepone que la mentalidad está ligada a la edad de la persona, donde plantea una división cuaternaria (entre niñez, juventud, adultez y vejez). A su vez, el encuentro de la persona con su madurez es expuesto a detalle en el proceso de la individuación, donde el objetivo de la persona es llegar a la comprensión de su esencia en consonancia con su entorno.

Jung ofrece un marco teórico basado en el monomito, al igual que la teoría narrativa del viaje del héroe, y así mismo expone arquetipos con los cuales nos identificamos a lo largo de nuestra vida. Es interesante observar que la variedad de arquetipos como "el villano" y el "héroe", viven dentro del mismo individuo como una forma de explorar nuestras facetas y trascendencias.

El proceso de la individuación

Antonio Vázquez (1981) describe como un proceso para llegar a esa esencia individual que hace a la persona única a través del autodescubrimiento. Este proceso, descrito por Jung, confiere a la armonía entre dos conceptos opuestos entre sí. "Lo femenino vs los masculino, la razón vs la emoción, la consciencia vs el inconsciente, persona vs sombra, instinto vs espíritu, lo personal vs lo colectivo, introversión vs extroversión." (Vázquez)

Para lograr esa integración, la persona tendrá que atender su llamado interior el cual es una necesidad natural para adaptarse y comprender los cambios a los que se enfrentará a lo largo de su vida.

II.3.2 Arquetipos Junguianos

El héroe

Es el "Yo" o la consciencia, la cual en un principio está arraigada a ser el centro de la personalidad cuando éste centro le corresponde a la integración le corresponde a la integrabilidad cuando la personalidad para encarnar lo terrenal. sos estancamientos que dobleguen ón de la consciencia y el subconsciente.

La sombra

Elemento del subconsciente, representa el mal que habita en la persona, lo desconocido y a su vez motiva a actuar al héroe para enfrentarse con ella, lo que conlleva una reflexión de los defectos y responsabilidades propias. La sombra puede tomar cualquier forma que produzca espanto o repulsión hacia el héroe y al mismo tiempo contiene una profunda relación con él.

Anima/Animus

Elemento que se encuentra en el subconsciente de la persona y se manifiesta al reconocer a su "objeto de interés" (otra persona), por lo tanto su característica central es ser mediador entre la consciencia y lo inconsciente. En un inicio el héroe es inmaduro emocionalmente por lo cual tiende a idealizar a su contraparte afectiva colocándole en un "pedestal". Debe lograr que esa idealización se vuelva su compañera de aventuras y no alguien a quien quiera someter o ser sometido. Se le adjudican figuras como rey o reina en su fase de idealización, bruja o demonio como peligro al sometimiento, o el hermafrodita, como consolidación de lo masculino y femenino.



El viejo sabio

Representa al héroe mismo después de su aprendizaje, ya transformado gracias a sus éxitos y fracasos, logrando estar en coexistencia con su entorno y consigo mismo. Se le adjudican figuras como el mago representando lo inmortal, y como un maestro que instruye su espiritualidad con lo terrenal.

El mándala

Es la figura de consolidación de los opuestos entre el inconsciente y la consciencia. El alma misma. Se representa como una figura geométrica que produce fractales, o figuras como el uroboros, serpiente que se devora a sí misma representando lo cíclico, la integración de la vida y la muerte.

II.3.3 El viaje del individuo

Jung, retomando la idea de monomito, infiere que el individuo es su propio "héroe", quien recibe un llamado desde el inconsciente, esa voz interior que le dicta su meta personal. Aunque el protagonista no la comprenda

al principio o quiera ignorarla, la corazonada siempre será latente y de un modo u otro siempre lo llevará a cuestionarse hasta resolver esa inquietud.

Una vez que ha comprendido que debe ponerse en marcha para seguir su voz interior, se enfrentará a una serie de obstáculos, miedos y defectos. Jung le llama a esta entidad como "la sombra", aquella oscuridad de uno mismo que impedirá la consumación del objetivo principal. Funge como un antagonico completo del individuo, es su contraparte, y una vez que el héroe reconozca a su sombra, será capaz de avanzar continuamente hacia sus metas.

Al igual que ha reconocido a su sombra, habrá que reconocer a su contraparte sexual, su ánima o ánimus. En esta etapa, el héroe ya tendría cierta madurez sexual, comienzan los primeros enamoramientos, idealizaciones y expectativas que pueden llevarlo a confusiones y estancamientos para continuar en su objetivo principal. Una vez que ha logrado reconocer a su opuesto como parte de sí mismo y no un ser idealizado, su ánima/us vendrá

a ayudarlo a reafirmar el objetivo de su individualidad. Después de reconocerse a sí mismo y a su (s) compañero(s) de viaje, adquirirá una confianza sobrehumana, como si fuera un ser intocable que puede hacer lo que se le venga en gana. Esta arrogancia de algún modo viene a ser puesta en su lugar en un momento clave dónde el héroe reconocerá que él no es el único ser importante de la historia. Es el momento en que aprende una lección de vida muy valiosa que lo hará identificarse y reconocer su vulnerabilidad con el entorno. Dentro de este proceso de "duelo" y transformación, Jung señala que el individuo renace y comenzará a integrarse espiritualmente.

Este proceso vuelve a comenzar una y otra vez ya que la persona está en un constante aprendizaje, y simultáneamente está profundamente relacionado al paso del tiempo. Jung explica que al principio, el niño vive en un estado dominado por su inconsciente y la visión de sus padres, al comenzar a relacionarse con otros ambientes tales como la escuela y los amigos, comenzará a despegarse del inconsciente para reconocerse a sí mismo.





En la juventud el sujeto sentirá que todo gira en torno a él, ya que el descubrimiento de su consciencia lo domina, sin embargo tendrá que enfrentarse al mayor de sus miedos y vacíos emocionales, a las pérdidas y la apreciación de la vida después de ellas, lo que conformará a un ser más cercano consigo mismo y su entorno.

Idealmente, éste sería el proceso más óptimo para la persona en cuanto a su individuación, sin embargo dependiendo de los factores a los que se enfrente, es posible que existan numerosos estancamientos que dobleguen su personalidad de una forma dañina o menos espiritual.

II.3.4 Psicología de las edades

Jung nos habla de un recorrido paralelo al de la personalidad, a lo largo de la vida la persona esta sujeta a su conformación física, la cual interviene en cómo percibe al mundo que le rodea, lo que ha aprendido o en lo que se ha estancado. Jung lo divide en cuatro etapas primordiales: la niñez, la juventud, la madurez, y la vejez.

La niñez

Es la primera etapa en donde los sentidos están abiertos, el aprendizaje es instintivo, la forma de entender el mundo es simbólica, pues el niño está sujeto al inconsciente. La primera niñez va de los 0 a 4 años, se le nombra como fase crisálida. El mundo interior esta mezclado con el exterior y vive a través de la psicología de sus padres.

La segunda parte va de los 4 a 13 años, comienza la necesidad de adquirir prestigio, reconocimiento, el poder agrandar e integrarse a círculos sociales. Comienza la noción de la continuidad del tiempo, de su autonomía. Al final de esta fase, el niño se va desprendiendo del seno familiar, al tener contacto con otras instituciones como la escuela y círculos amistosos. Esto lo conllevara a una serie de dudas e inseguridades personales.

La juventud. (de los 13 hasta los 40 años)

En la cultura moderna, esta etapa se prolonga debido a que no existen ritos de "iniciación" como antiguamente se hacían, donde el individuo es forzado a independizarse. Esta etapa comienza con una lucha interna y externa, donde hay una constante desconexión consigo mismo. Tiene que consolidar tanto su interior como su relación con el exterior.

En el interior, la persona deja el nicho familiar poco a poco, deja de vivir bajo la perspectiva de sus padres, pero este desapego también provoca una inestabilidad personal, donde debe comenzar a crear y redirigir sus valores a objetivos meramente suyos.

Y en el exterior, debe comprender que no puede simplemente cortar de tajo al entorno de si mismo, sino aprender a integrarse a él. Comenzará a formar círculos fuera de la familia, luchará por conseguir reconocimiento. Jung señala que aquellos que luchan más en el ámbito exterior tendrán menos problema de consolidarse interiormente. De la misma manera inversamente. Las pulsiones sexuales estarán presentes como forma de reafirmación de su "Yo".



Comenzarán los primeros manifestos del ánima/animus, y cómo el individuo tendrá que reconocer a su compañer@ como igual en vez de falsos idealismos.

La madurez. (35 o 40 años a los 65 años)

Durante esta etapa, el individuo ha sufrido pérdidas, adquirido reconocimientos, sucesos que han transformado su percepción e integración a la vida. Sus cuestionamientos se han vuelto convicciones arraigadas a su moral. Su pasión se ha vuelto un deber, la sensación de descubrimiento se volvió costumbre. Depende del individuo el recenrar sus objetivos para continuar en esa búsqueda y aprendizaje.

La ancianidad. (65 años a indefinido.)

Comprende la fragilidad de su cuerpo y sabe que solo depende de sí mismo para cuidarlo. Es una despedida de lo carnal a lo espiritual, la persona ha creado su propio universo. Hay un retorno a un estado infantil donde es receptivo al inconsciente. Adquiere plenitud hacia la muerte como una forma de trascender.

El sujeto está en una constante comprensión de su mundo interior y exterior, habrá características que dominen más en la forma en que se expresa la persona sin embargo en otras funciones psicológicas que no son tan evidentes hacia los demás puede haber influencia de la otra contraparte.

“Cada tipo es pluridimensional...El que reacciona, por ejemplo, conscientemente como extravertido tiene, al mismo tiempo, una reacción compensatoria de carácter introvertido y viceversa...no se trata de un simple modo de comportarse externamente, sino que el tipo está abierto hacia fuera y hacia dentro por su determinado hábito reactivo.”

(Vásquez A., 1981, p.166)

II.3.5 El sujeto Extrovertido e introvertido



El extrovertido:

Su instinto se rige por la conservación del grupo, vive de forma inmediata, generalmente es positivo, toma a los objetos para que le sirvan a él, busca encontrar nuevos estímulos, se rige por leyes morales y se adapta fácil al exterior. Suele ser impulsivo y en casos negativos abusar de sustancias y caer en excesos con tal de saciar la necesidad de estímulo.

El introvertido:

Su instinto se rige por la conservación de su individualidad, se guía por factores subjetivos y abstractos, actúa conforme a sí mismo haciendo a un lado la influencia externa. Crea su propio mundo interior, tiene a inflar su Yo, e idealizar o sobrevalorar objetos.



Introversión y extraversión influyen en cuatro funciones básicas que Jung define tipos psíquicos fundamentales, y éstas a su vez se dividen entre racionales e irracionales. En combinación se obtendrán ocho tipos de personalidad.

	PENSAR	SENTIR	PERCIBIR	INTUIR
EXTROVERTIDO	SUS FINES SON APARTE DE SÍ MISMO. ESTÁN AL SERVICIO DE LA SOCIEDAD, NO RECONOCEN LA AUTONOMÍA DE LO SUBJETIVO, SON CIENTÍFICOS, CREAN REFORMAS Y PROPAGANDAS. PUEDEN CAER EN LO DOGMÁTICO.	BASAN EL VALOR DE LAS COSAS POR SUS CUALIDADES, SE BUSCA IGUALAR EL OBJETO DE DESEO A LA PERSONA, SUELEN SER NEGOCIANTES O POLÍTICOS. PUEDEN CAER EN LO INFANTIL.	ESTABLECEN UN VÍNCULO SENSIBLE CON EL OBJETO Y TODO LO EXPERIMENTADO EN EL EXTERIOR, SUELEN SER GASTRÓNOMOS Y CRÍTICOS. PUEDEN CAER EN LA SUPERSTICIÓN.	SU ACTITUD ES INCIPIENTE GUÍANDOSE POR CORAZONADA, VEN POR EL BIENESTAR DEL GRUPO, ESTÁN CONECTADOS A SU ENTORNO, SUELEN SER LÍDERES Y EMPRESARIOS. PUEDEN CAER EN LO ABSURDO.
INTROVERTIDO	RESERVADOS, CREAN SUS PROPIAS DEDUCCIONES, INTENTAN REPRESENTAR LO INTANGIBLE, SUELEN SER FILÓSOFOS E IDEALISTAS. PUEDEN CAER EN SER SOLITARIOS Y NECIOS EN SUS OPINIONES.	SE ALIMENTAN DE LO QUE EL OBJETO LE CAUSA, SE APASIONAN SIN EVALUAR EL CONTENIDO, Y LE ADJUDICAN PODERES MISTERIOSOS, SUELEN SER ARTISTAS. PUEDEN CAER EN EL NARCISISMO.	LOS ESTÍMULOS DEL EXTERIOR DESENCADENAN UNA EXPERIENCIA CASI ENSOÑADA. INTENTAN PREDECIR O REACTIVAR MEMORIAS, SUELEN SER MÚSICOS O PINTORES. PUEDE CAER EN DISOCIACIÓN Y NEUROSIS.	CREAN IMÁGENES INTERIORES DE LAS COSAS, Y ÉSTAS SE SOSTIENEN POR SÍ MISMAS, SE FIJAN UNA MISIÓN EN EL MUNDO, SUELEN SER SURREALISTAS O PROFETAS. PUEDEN CAER EN LO HIPOCONDRIACO Y FANATISMO.

II.4 Comprendiendo las emociones en el personaje

II.4.1 Base teórica de las emociones

De acuerdo a la psicología moderna, la emoción es un fenómeno fisiológico originados en la parte superior del cerebro llamada "prosencéfalo". De acuerdo a MacLean (Triglia A., 2017), el cerebro primitivo se guía bajo emociones meramente instintivas para sobrevivir, al paso de la evolución, el sistema límbico se desarrolló en animales mamíferos, y las emociones comienzan a interrelacionarse con las experiencias.

Finalmente el Neocórtex, característico de los seres humanos, no solo asocia las experiencias con las emociones, las analiza, decodifica e integra cognitivamente. Varios especialistas, entre ellos Lisa Feldman (2017), plantean que las emociones son construidas a partir de la racionalización y diversificación de ellas, unidas a un código cultural y vivencial. La emoción humana es compleja ya que tiene características únicas como las señales que expresa, su fisiología y los eventos a los que está asociada dependiendo el pasado del individuo. Actualmente se reconocen seis tipos de emociones básicas, de acuerdo al psicólogo Paul Ekman quien las identifica como: La sorpresa, el asco, el miedo, la alegría, la tristeza y la ira. (Rodríguez F., 2015)



II.4.1.1 Paul Ekman: Fundamento científico



Ekman se basa en la búsqueda de las manifestaciones corporales de la emoción, ya que ésta es una manera tangible de reconocerlas. Sus argumentos se basaron en la teoría de las emociones en animales y el hombre, de Darwin (1872) con el fin de responder a la cuestión sobre las emociones más allá de la misma cultura. Con una metodología empírica, les presentó diversas imágenes de gestos de personas a sujetos de diferentes etnias, ideologías, religiones para ver si distinguían qué emoción se expresaba en la foto. Con ello logra proponer las emociones que más se identifican globalmente.

La investigación de Ekman viene a ser el fundamento científico sobre las emociones que se van a abordar durante éste capítulo, ya que explica el origen instintivo de éstas y cómo los individuos de diversas sociedades coinciden en la expresión externa de la emoción.

II.4.1.2 Santo Tomás de Aquino:

Concepción filosófica

Tomás de Aquino fue un filósofo de la edad media que desarrolló un esquema explicativo de las emociones cuyo objetivo radica en obtener un bien evitando o derrotando al mal. Tomando como base la distinción del alma de Aristóteles, la cual está formada por tres instancias, la concupiscible que expresa la necesidad de satisfacer los deseos sensibles, la irascible donde la voluntad es clave para vencer lo que se interpone para conseguir el bien, y la volitiva racional donde el bien es conseguido en toda su plenitud.

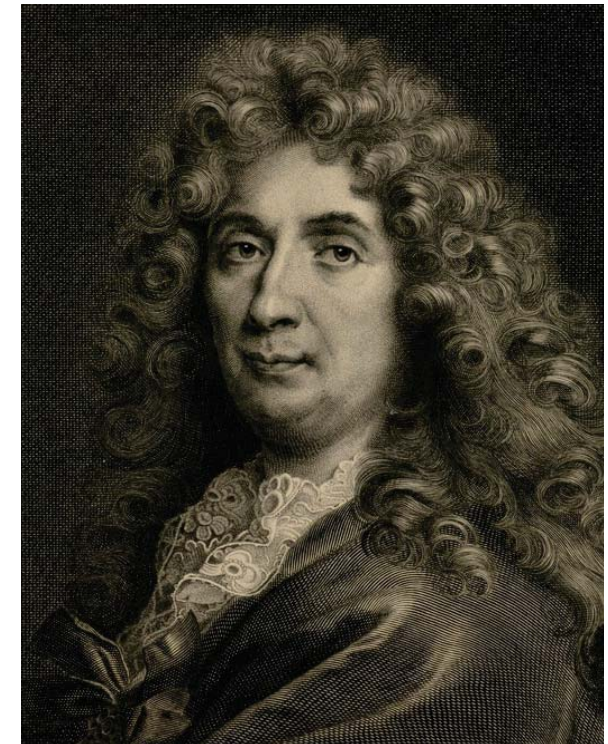
De modo que, la primera nos habla del deseo, la segunda del impulso y la tercera como una interpretación y asimilación de lo obtenido. La última instancia marca la distinción entre las emociones compartidas con los animales y las únicamente experimentadas por los humanos, ya que expresan voluntad pura y entendimiento consciente de ellas especialmente durante la acción. Haciendo enfoque a las emociones primarias,



II.4.2. Herramientas para la representación de las emociones

II.4.2.1. Dibujando las emociones básicas, de acuerdo a Le Brun

La explicación de las pasiones que Le Brun expuso, sirvió como cánón para los artistas de su época en cuanto a la representación de los estados de ánimo, ya que es bastante completa descriptivamente. Complementando con las teorías de Aquino y Ekman se presentará un modelo al cual se le aplican dichas descripciones de manera concreta dentro del diseño de personaje.

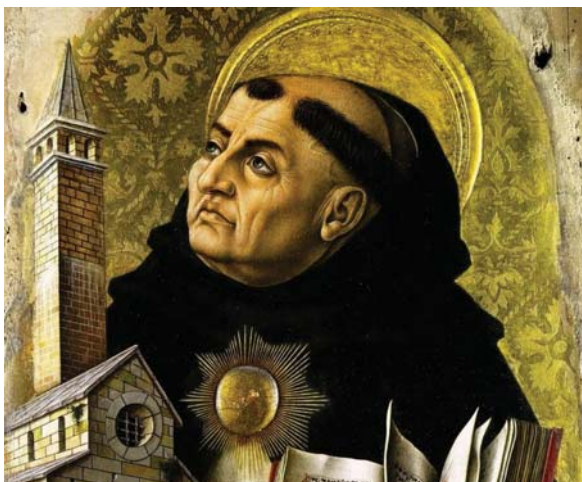


Tomás de Aquino hace una clasificación de once emociones, seis son para el apetito concupiscible, y cinco para el irascible. Aquino coincide con Ekman en el objetivo de la supervivencia donde el ser humano ha de satisfacer deseos básicos, y aquí se engloban en el apetito concupiscible, sin embargo señala la preferencia del hombre hacia el bien sobre el mal.

El amor vendrá a ser la fuerza principal del bien mientras que el odio será la del mal.

El amor es una fuerza de atracción que aspira a la unión, la reproducción y preservación de la especie, la comunicación y aprendizaje, la estabilidad y finalmente la unificación del alma con lo divino.

Mientras que el odio aspira la destrucción de lo que obstruye la obtención del bien, es un impulso a eliminarlo, ello implica una sensación de rechazo, separación, respecto a algún daño experimentado.



II.4.1.3 Charles Le Brun: Representación Física

Le Brun fue uno de los pintores principales de Luis XIV (el rey Sol en Francia), reconocido por ser director de la Academia de Pintura y Escultura durante la época. Su ojo sensible le llevó a realizar una serie de observaciones sobre la anatomía humana, específicamente del rostro. Esta inquietud se origina a partir del valor narrativo que exige dentro de sus obras, pues no solamente son retratos que igualen una realidad, son imágenes que contarán acerca de un reinado, sobre la importancia de esos personajes y su relación con la cultura de ése entonces.

Le Brun puso énfasis a la representación acertada de las emociones en las personas de sus pinturas con el fin de plasmar sus almas, para ello creó un sistema detallado donde define cómo dibujar las expresiones del rostro, clasificándolas como "pasiones". (Albero M., 2015).

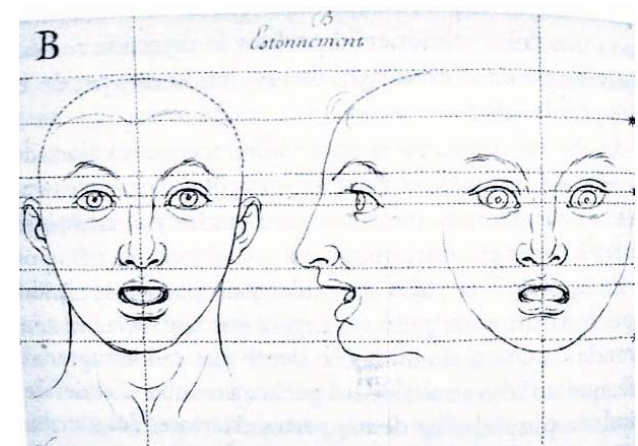
La pasión para Le Brun es resultado de los movimientos del corazón; refiriéndose a una energía contenida en el cerebro que pasa por los nervios y la recibe el corazón, el cual se llena de ésta fuerza y la devuelve al cerebro nuevamente. Le llama movimiento del alma, y produce acciones corporales en lo facial donde se revela el resultado de la pasión experimentada. Coincidiendo con Tomás de Aquino, ésta sigue lo que es bueno para sí aunque puede caer en aspectos dañinos. Le Brun ejemplifica cómo las pasiones se representan y sus posibles combinaciones dando lugar a una gran variedad de gestos.

	PAUL EKMAN	TOMÁS DE AQUINO	CHARLES LE BRUN
SORPRESA	ES UN ESTADO DE ALERTA ANTE ALGO QUE AÚN NO SE SABE SI ES DAÑINO O SEGURO.	SENSACIÓN DE ASOMBRO Y APERTURA AL CONOCIMIENTO, ES UNA REACCIÓN NEUTRAL PUES SE ESTÁ INTERPRETANDO LO EXPERIMENTADO.	LA BOCA ESTÁ ENTREABIERTA, SIN ALTERACIÓN. LAS CEJAS ESTÁN ELEVADAS MANTENIÉNDOSE AL MARGEN DE LA FRENTE.
DISGUSTO	MODO DE PREVENCIÓN CONTRA ALGO QUE PUEDE AFECTAR LA SALUD O CONSIDERADO ASQUEROSO.	O AVERSIÓN, SE EVITA EL MAL PARA SÍ MISMO O AL OBJETO AMADO MEDIANTE UN ESTADO DE ALERTA.	O DESPRECIO, LAS CEJAS ESTÁN FRUNCIDAS, LOS OJOS ENTRECERRADOS, LA BOCA ESTÁ PRESIONADA EL LABIO INFERIOR BAJA. LAS FOSAS NASALES RETRAÍDAS.
MIEDO	REACCIÓN ANTE EL PELIGRO Y LA SUPERVIVENCIA, YA SEA PARA HUIR O ENFRENTAR. SE ELEVA LA FRECUENCIA CARDIACA Y LA RESPIRACIÓN.	O TEMOR, ES EL IMPULSO A HUIR DEL MAL AL TENER CONSCIENCIA DE QUE PUEDE LASTIMAR. SE RELACIONA A LA PRUDENCIA.	LAS CEJAS ELEVADAS UNA CONTRA LA OTRA. LOS OJOS Y FOSAS ABIERTOS, LOS PÁRPADOS INFERIORES INFLAMADOS. LA BOCA SOBRESALE A LOS LADOS CON ESQUINAS MARCADAS HACIA ABAJO.
ALEGRÍA	REAFIRMACIÓN Y RECEPTIVIDAD HACIA EL OBJETO DE PLACER, SE PROCURA ACERCAMIENTO Y POSESIÓN A ÉSTE. SENSACIÓN DE EXPANDERSE.	O GOZO, ES LA REACCIÓN AL BIEN YA ALCANZADO, HAY RELAJACIÓN, SATISFACCIÓN, APERTURA Y SENSACIÓN DE ESTABILIDAD.	LA FRENTE ESTÁ SERENA, LAS CEJAS SUAVEMENTE ELEVADAS, LOS OJOS CASI ENTREABIERTOS, LAS FOSAS NASALES POCO ABIERTAS Y LAS ESQUINAS DE LA BOCA ELEVADAS.
IRA	EMOCIÓN ACTIVA FRENTE A LOS OBSTÁCULOS. REACCIÓN ANTE LA FRUSTRACIÓN, SE DA UNA SENSACIÓN DE FUERZA VIOLENTA.	FORMA DE ENFRENTAR AL MAL PARA REESTABLECER LA SITUACIÓN Y/O GANAR PODER. PUEDE CONVERTIRSE EN RENCOR O VENGANZA.	O CÓLERA. LAS CEJAS ESTÁN ABATIDAS ENTRE SÍ. SE FORMAN ARRUGAS ENTRE LOS OJOS, LAS FOSAS ESTÁN ABIERTAS. LA BOCA A PUNTO DE MOSTRAR LOS DIENTES.
TRISTEZA	REACCIÓN A LA PÉRDIDA, DISMINUYE LA VITALIDAD, EL SER ESTÁ RECONFIGURANDO SU INTEGRACIÓN EN EL ENTORNO.	AFECTACIÓN DEL MAL, SE PRESENTA COMO DOLOR AL FRACASO. HAY UNA NECESIDAD DE RECUPERACIÓN A TRAVÉS DEL RETRAIMIENTO AL EXTERIOR.	LAS CEJAS SEPARADAS Y ELEVADAS. LOS PÁRPADOS CAÍDOS, LOS OJOS INFLAMADOS, LAS FOSAS CAÍDAS. LA BOCA ENTREABIERTA CON LAS ESQUINAS ABATIDAS.

La explicación de las pasiones que Le Brun expuso, sirvió como cánón para los artistas de su época en cuanto a la representación de los estados de ánimo, ya que es bastante completa descriptivamente. Complementando con las teorías de Aquino y Ekman se presentará un modelo al cual se le aplican dichas descripciones de manera concreta dentro del diseño de personaje.

La sorpresa

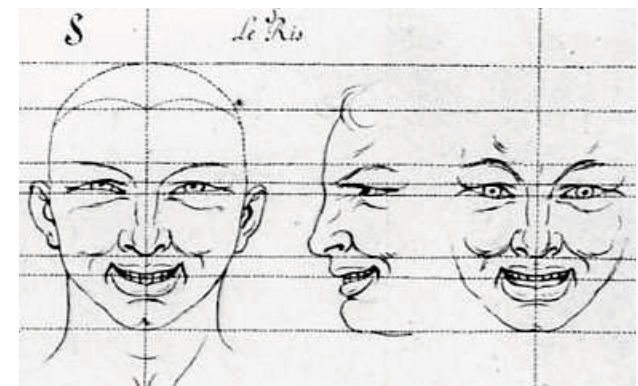
No necesariamente de una emoción en específico se desencadenan las demás, sin embargo, para una mejor explicación, la sorpresa es la emoción más neutral de todas, en la cual la persona está interpretando información, por lo que sus sentidos están en apertura discreta. Los ojos van a abrirse más, por lo tanto las cejas van a elevarse, la iris va a estar rodeada del blanco del ojo. La nariz estará medianamente abierta de sus fosas nasales, y la boca entreabierta, recalcando una forma circular en "O". Dependiendo el grado de intensidad de la emoción, el rostro va a estirarse más de forma vertical, la mandíbula puede "caer" más, y la pupila empequeñecerse al centrarse con mucha atención a lo que está frente a sí.



La alegría

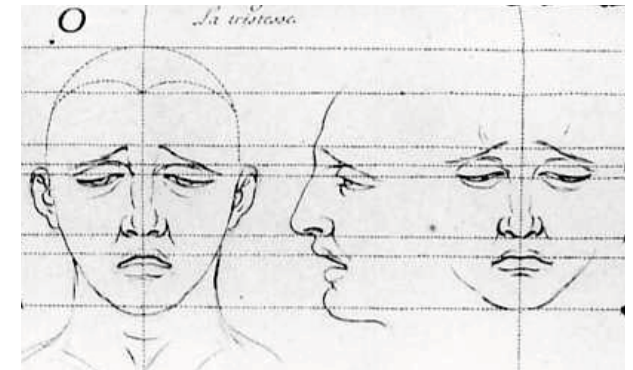
Es la emoción más positiva de las demás citadas, pues la persona experimenta un estado de calma y regocijo. Es un estado de conexión y apertura aún mayor que en la sorpresa, todos los sentidos están abiertos para recibir aún más placer. Las cejas se encuentran relajadas y ligeramente más elevadas de los extremos que se encuentran apuntando a la raíz de la nariz. Los ojos están entrecerrados del párpado inferior.

Las fosas nasales se abrirán más y la boca se estira horizontalmente con las comisuras hacia arriba, pronunciando una curva en "U" alargada. La emoción extiende al rostro desde lo ancho y lo largo, dependiendo la intensidad sentida por la persona, la boca puede abrirse más, las comisuras elevadas producirán arrugas en las esquinas de los ojos donde coinciden con las mejillas, los párpados se elevarán al igual que las cejas.



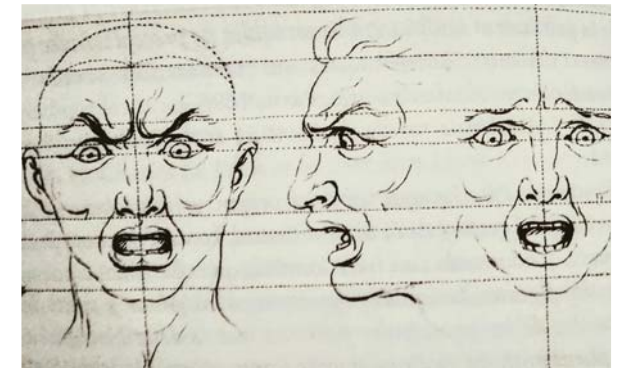
La tristeza

Al contrario de la felicidad, la tristeza es la emoción más negativa de las demás pues la persona sufre un decaimiento debido a una pérdida significativa. El sujeto ve necesario retraerse del mundo para sanar adecuadamente y sus sentidos se apagan al rechazar cualquier estímulo que pudiera afectarle. La sensación expresa derrota y retracción en el rostro, las cejas se desploman sobre los ojos en la parte cercana a las sienes, en los otros extremos se elevan hacia arriba. Los ojos están perturbados y llorosos, los párpados inferiores resaltan más pues están inflamados, las fosas nasales están más cerradas y la boca estará en estado débil, entreabierta con las comisuras abatidas hacia abajo. La intensidad de la emoción provoca mayor dolor en la persona, las cejas se inclinarán más en el centro del rostro, los ojos se cerrarán más ya que los párpados se inflaman más, y la boca se abrirá si la persona exclama más dolor emocional. De modo que se prolonga el abatimiento del rostro.



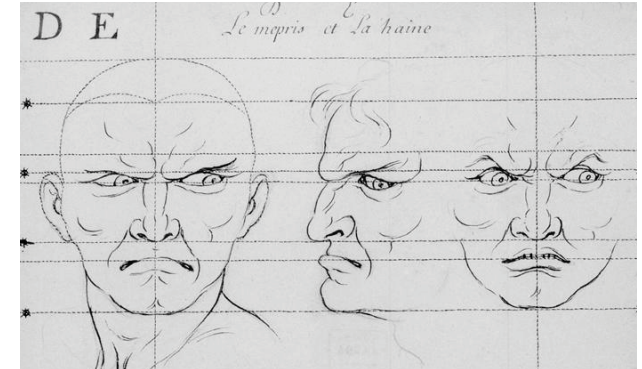
El temor / miedo

El miedo puede ser el prelude de la tristeza. Expresa inquietud en primera instancia, similar a la sorpresa, sin embargo al ver que lo enfrentado es potencialmente peligroso, la persona entra en un estado de alerta para intentar huir de ello. Las cejas se inclinan entre sí como si intentaran huir al extremo opuesto del rostro, los ojos están más abiertos con la mirada perturbada. El párpado inferior se inclina más hacia arriba, como si buscara proteger al ojo. Las fosas nasales están abiertas, a los lados de ellas se producen arrugas que se extienden a las comisuras de la boca las cuales están ligeramente abatidas. La boca se encuentra más cerrada de la parte de en medio, y a los lados más abierta. Los sentidos se encuentran en lucha entre rechazar a lo dañino y mantenerse abiertos o alertas a cualquier cosa que ocurra en el momento. Dependiendo la intensidad, el rostro se presentará más rehuido en contraste con la apertura de los sentidos.



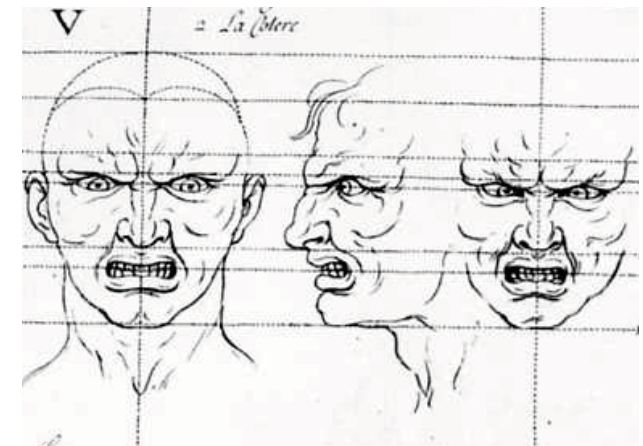
El Disgusto

Es la emoción relacionada al apetito, sin embargo se puede presentar como rechazo contra lo indeseable, ya sea otra persona o circunstancia. El rostro expresa retraimiento ya que el sujeto está a la defensiva, pues no quiere que nada intervenga contra su persona. Las cejas descienden fuertemente sobre los ojos, implicando seriedad, produciendo tensión entre la raíz de la nariz, la mirada se encuentra fija ante lo indeseado, y el párpado inferior se levanta de manera similar al miedo, buscando proteger al ojo. Las fosas nasales están más cerradas, produciendo arrugas muy notorias alrededor de la nariz, las arrugas descienden a la boca, la cual está presionada y bien cerrada, sobre todo en sus comisuras las cuales están apretadas hacia abajo. Dependiendo la intensidad, la retracción de los sentidos aumentará así como la sensación no placentera que experimenta la persona, las cejas se abatirán más entre sí sobre los ojos, los párpados se cerrarán más afilando la mirada, la nariz se retraerá tanto que las arrugas alrededor se pronunciaran a los lados, y el músculo que empuja la boca hacia arriba la sellará más.





















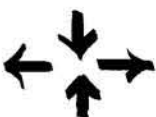





La ira / cólera

Es la emoción violenta por excelencia, pues la persona se siente agredida por algún obstáculo, ya sea porque le impide obtener lo deseado o afecta a su bienestar, por lo que el individuo está dispuesto a atacar. Las cejas presionan en la parte central del rostro sobre la esquina de los ojos correspondientes, los cuales se afilan con mayor atención en lo que desean atacar. Las fosas nasales están estiradas horizontalmente, al igual que la boca, dónde la mandíbula se muestra recta mostrándola más prominente como signo de imponencia, al igual que los dientes como ferocidad. Dependiendo la intensidad de la emoción, el rostro se expande horizontalmente, y en contracción entre los músculos verticales, produciendo formas angulares. Los ojos se estrecharán más en la parte central debido a las cejas, la frente se verá afectada por arrugas prominentes que van hacia arriba, los párpados se elevarán más, acentuando el filo de la mirada. Las fosas están abiertas y angulares, y la boca mostrará los dientes y mandíbula asemejándose a un depredador.



EXPRESIONES FACIALES DE LAS EMOCIONES BÁSICAS

DIRECCIÓN DOMINANTE	NEUTRAL	EN DESARROLLO	CÚSPIDE
Asombro  Extensión vertical del rostro	 Elevación de las cejas Boca en forma de "O"	 Ojos más abiertos Boca se expande verticalmente	 Arrugas por las cejas elevadas Pupila reducida Quijada caída
Alegría  Extensión vertical y horizontal ascendente	 Elevación de párpado inferior Elevación de comisuras labiales	 Elevación de cejas de la parte central Extensión y apertura de la boca	 Arrugas por las cejas al centro Mejillas elevadas
Tristeza  Rostro desplomado hacia abajo	 Cejas abatidas por los lados Párpados inferiores caídos	 Caída de cejas sobre los ojos Párpados inflamados	 Arrugas de dolor por las cejas hacia el centro Abatimiento de la boca desde las comisuras
Miedo  Expresión rehuída del rostro	 Ojos bien abiertos Boca entreabierta	 Cejas empujándose hacia el centro Nariz retraída Boca semiabierta por los lados	 Mejillas elevadas Extensión de la boca hacia abajo sin abatirse
Disgusto  Contracción vertical y horizontalmente	 Arrugas a los lados de la nariz Boca cerrada con comisuras apretadas hacia abajo	 Cejas abatidas sobre ojos en la parte media Boca empujada hacia arriba por la parte media	 Presión de las cejas sobre los ojos Elevación de párpados inferiores Arrugas por la presión de las comisuras
Ira  Contracción vertical y extensión horizontal	 Cejas descendentes entre sí Comisuras descendentes Presión de la parte central de la boca	 Arrugas prominentes por la presión de las cejas Expansión de las fosas nasales Demostración de dientes	 Presión excesiva entre los ojos Mandíbula angular

II.4.2.2 Fisonomía del rostro:

Distinción de arquetipos faciales

Proveniente de la palabra griega "physiognómon". Physis que significa naturaleza, y gnomon que significa conocedor, por lo tanto la definición describe "al que conoce la naturaleza de alguien por su físico", cuando fue establecida como disciplina durante el siglo XV, la fisonomía se definió como el estudio de la apariencia física para definir el alma.

"La fisonomía entre los siglos XV y XVIII fue seno en la búsqueda de irregularidades en los rasgos faciales de los hombres. Correlacionando las emociones prevaletientes en los individuos y caracteres psicológicos." (Grose F., 2011, p.47)

Antiguamente se pretendía deducir la personalidad, o el tipo de alma de la persona a través de la lectura de su rostro. Sin embargo, actualmente estas teorías han sido descartadas por falta de sustentabilidad científica, ya que no se ha comprobado que ciertos rasgos faciales pertenezcan a "tales" características mentales o emocionales de alguien. De igual modo, la fisonomía es parte del lenguaje pictórico, sus teorías han sido aplicadas al momento de diseñar personajes. Charles le Brun produjo una serie de esquemas faciales sobre las emociones, con el fin de que los artistas de su época comprendieran la importancia de reflejar la personalidad de los retratados. Con el tiempo, la caricatura utilizó reglas fisonómicas para representar virtudes, vicios, o excentricidades de sus personajes, expresando el código cultural de la sociedad y época. Este código se fue ampliando a medida que los medios de comunicación avanzaban, y ahora a nivel global hay rasgos físicos muy fáciles de reconocer para identificar actitudes.

La fisonomía es una herramienta para el ilustrador pues trae consigo arquetipos faciales que ahora comprendemos globalmente. Es preciso mencionar que no siempre son acertados estos patrones físicos en cuanto a definición, hay diversas historias donde el personaje cuyo exterior es agradable termina siendo el villano o traidor, enseñándonos una lección moral sobre no dejarse llevar por las apariencias, aunque se argumenta que siempre hay algo que delata a éstos villanos, ya sea el color que domina en ellos, la indumentaria, su actitud ante ciertas situaciones, algunos rasgos faciales muy distintos de los demás personajes que son "buenos", entre otras pistas. Para el diseñador puede resultar útil al momento de querer comunicar algún rasgo fundamental en la esencia de su personaje.

II.4.2.2.1 Leyes de la Fisonomía

Tomando como base a Granada (1990) y Fabregas (2010), el estudio del rostro comienza por dos sistemas fundamentales.

Sistema binario: nos habla de la verticalidad y horizontalidad.

Sistema ternario: define al rostro en tres zonas: La mental, afectiva e instintiva.

En el primer sistema, el dominio de lo vertical sobre la cara describe a lo idealista e imaginativo, es alguien que vive en el mundo de sus pensamientos y en extremos puede no llegar a concretar sus proyectos o aterrizarlos.

El dominio de lo horizontal habla sobre lo terrenal, sobre lo cotidiano, alguien que vive en su presente inmediato y esta en contacto con su entorno, puede materializar lo que piensa, aunque en extremos puede llegar a ser alguien preocupado por la cantidad que posee, por lo superficial y no profundizar en sus acciones.

En el segundo sistema, se habla de una división del rostro, la primera zona le corresponde a la mental y va desde el comienzo de la frente hasta la raíz de la nariz. Su predominio enfatiza lo intelectual, lo místico y espiritual.



11.4.2.2 Analizando las partes del rostro



La cabeza

El cráneo se divide en tres zonas en función del sistema ternario ya explicado. La primera zona corresponde a la frontal, donde impera la razón. En la segunda domina lo afectivo, o espiritual, pertenece a la parte media del cráneo hacia arriba. La tercera involucra la parte posterior, donde se encuentra el instinto, acción, e incluso agresión.

La Frente

De acuerdo a las observaciones de Carl Huter (1910) en la frenología y la adaptación de éstas a la fisonomía moderna, la frente se divide en tres partes que integran el proceso del individuo para realizar lo que sus pensamientos dictan. La zona superior corresponde a la

La segunda zona involucra lo afectivo, comienza desde la raíz de la nariz hasta el final de ésta.

Si esta zona es superior a las otras revela a alguien pasional, cuyas emociones influyen en sus decisiones. La tercera zona pertenece al instinto, va desde el final de la nariz hacia el mentón. Su extensión sobre las otras zonas denota a alguien conectado al mundo material, con necesidad de experimentar físicamente, puede caer en lo banal. A su vez, las tres zonas descritas pueden ser más verticales u horizontales, de modo que pueden llegar a ser más idealistas o terrenales.

Granada explica que el rostro a su vez se puede clasificar entre sus partes móviles y fijas. Tanto la nariz, ojos, y boca pertenecen a lo móvil reflejando el resultado de impulsos conscientes que pueden volverse hábitos por medio de gestos recurrentes, ya que éstos modifican el rostro al paso del tiempo. La parte fija en cambio, es la caja que mantiene a los elementos móviles, y determina rasgos temperamentales por nacimiento.

Louis Corman (1937) explica que existe una forma armónica del rostro, si las partes móviles están centradas respecto a la caja del rostro y ésta tiene una forma equilibrada, reflejará a alguien fuerte, de suma vitalidad y perseverancia. A esta forma se le conoce como modelado concentrado. En oposición está el modelado reactivo, donde los órganos móviles se encuentran dispersos del centro, y la caja del rostro tiene una forma inconsistente, lo

cual habla de alguien voluble, susceptible, y dependiente de los estímulos del exterior.

Corman además expone que los rasgos dilatados son propios de alguien extrovertido. Las formas del rostro van hacia fuera, provocando una apariencia más suave y agradable, los ojos, la nariz y/o la boca se encuentran más salientes de lo habitual, evocando una sensación de apertura y curiosidad. Por el contrario, los rasgos retraídos corresponden al introvertido, las formas del rostro son más apegadas al cráneo, los ojos parecen estar más sumidos en el hueco óptico, las aletas de la nariz son menos abiertas, los labios son delgados y su forma va hacia dentro de la boca.

Dentro del introvertido, Corman hace énfasis en un tipo de retracción abollada, las curvas del rostro pueden interferir entre sí creando huecos prominentes, como en los pómulos, en la frente, barbilla o debajo de los ojos. Generalmente esto habla de inclinaciones pasionales, violentas o emociones al punto del desborde.

mente abstracta, al mundo de las ideas y la planificación. La zona media es donde conecta la mente superior con lo tangible, se intercambian reflexiones, evaluaciones, o juicios, se puede apreciar de perfil como una ligera protuberancia o "freno".

La zona inferior pertenece a la mente concreta, donde se ejecutan los planes ya pensados. Si no existe el freno antes mencionado y la tercer zona es muy pronunciada, es posible que el individuo sea impulsivo. En otro caso, si la tercer carece de extensión y la primer zona es muy prominente, la persona tenderá a quedarse en su mundo sin llevar a cabo sus planes. (Fabregas, 2010, p.140)

El perfil de la frente dependiendo su inclinación puede expresar creatividad e imaginación, si es hacia atrás, en extremos puede hablar de impulsividad. Si la inclinación va hacia delante, es un signo de inmadurez, se relaciona a la frente infantil. Las frentes rectas hablan de un carácter estricto, e incluso agresivo.

Los ojos

De acuerdo a Carl Huter (Fabregas, 1992, p.140), la mirada se compone por la vitalidad de la iris, el peso de los párpados y la forma del ojo. Los párpados juegan un papel importante, los superiores expresan el funcionamiento del cerebro en cuanto al mundo de las ideas, dependiendo del grosor, dirección y extensión, se expondrá mayor sabiduría y emoción.

La forma del ojo delata madurez emocional, el ojo infantil tiene los párpados muy alzados, y es muy redondo, está alerta y buscando estimulación o ayuda. El ojo mediano corresponde a emociones regulares, no profundizadas. El ojo afilado expresa estabilidad y madurez afectiva.

La nariz

La nariz se compone de tres zonas: raíz, puente y punta. La raíz representa la madurez de la persona, ya que el niño en un principio tiene la nariz pequeña y su perfil es curvo, con el tiempo mientras más pronunciada sea, denota mayor seriedad.



Simultáneamente, el perfil de la raíz confiere a la capacidad reflexiva de la persona, si ésta esta muy pronunciada hacia adentro se inclina al sobre análisis de las situaciones e incluso la indecisión o timidez, en contraposición, una curva escasamente pronunciada indica impulsividad y necesidad de acción.



El puente de la nariz dependiendo su anchura puede indicar cualidades como paciencia, resistencia, y estabilidad mientras más amplio sea, de lo contrario denotará irritabilidad, inseguridad o volatilidad.

En combinaciones, si el puente comienza ancho de la raíz y termina estrecho hacia abajo habla de una personalidad inclinada a la espiritualidad y el mundo de las ideas. En oposición, el puente que comienza estrecho y termina en amplitud describe a alguien falto de concentración, que pondera su instinto sobre sus reflexiones, alguien más bien materialista, con fijación de lo físico. En la punta de la nariz se describe la calidad de lo emocional.

Las mejillas

Generalmente indican la apertura emocional de la persona. Mientras más sea la sinuosidad y la carnosidad, mayor es la afabilidad y necesidad de relacionarse con los demás, en oposición se destacan cualidades de autonomía, independencia, audacia y dificultad para relacionarse.

La boca

La boca se divide en tres zonas:

Labio nasal, labio superior, labio inferior.

En la zona labionasal o Pallium radica la capacidad de autocontrol emocional.

Dependiendo de la distancia entre la boca y la nariz se pueden revelar tendencias sobre sentimentales e incluso egoístas, dependencia hacia los demás, caprichoso y olvidado de sí mismo en caso de ser reducida.

Si la distancia es amplia describe firmeza, reflexión, prudencia y en extremos frialdad, seriedad, ambición por los intereses propios.

A su vez la curvatura del labio nasal visto de perfil expresará delicadeza emocional, mientras más sinuosa sea es más tierna y entregada, de lo contrario se tratará de un carácter más bien egoísta, rudo, con falta de tacto.

El labio superior confiere a lo sentimental, si éste domina sobre el inferior, denota una inclinación idealista, bondadosa y dulce. De lo contrario, el dominio del labio inferior habla del deseo sexual sobre las emociones. A su

vez, la extensión de la boca en anchura y longitud indicará cualidades sociales mientras más grande sea, de lo contrario se denotarán aspectos de introversión. De perfil, la pronunciación de la boca hacia el exterior hablan de características sociales y apertura emocional, en exceso puede rayar en el egoísmo o infantilismo. Si la boca se inclina hacia atrás puede indicar astucia, y en aspectos negativos hasta la envidia y austeridad emocional.

El grosor de los labios mientras más sea indicará mayor sensualidad, glotonería, y afabilidad, de lo contrario implicará inocencia, delicadeza o rigidez, frialdad, y sobriedad.



El mentón

El mentón expresa la capacidad de acción en el mundo físico. Si su extensión es mayor del 85% que normalmente debería dominar en el rostro, describe cualidades como resistencia física, y persistencia. De lo contrario si su extensión es menor, hablará de una vitalidad débil y susceptibilidad.

En el perfil de la persona el contorno de la mandíbula puede denotar mayor fijación a la actividad física mientras más amplia sea. En cuanto a la barbilla, si su perfil sobresale del rostro destacará cualidades como practicidad y orientación, de lo contrario denota inclinaciones fantasiosas, o teóricas.

II.4.2.3 Lenguaje corporal: Generalidades

“Los movimientos y las posturas del cuerpo matizan y complementan el significado de los enunciados verbales, esto es lo que se conoce como *quinésica*.” (Villahizan J., 2003, p.37)

La *quinésica* es parte de la comunicación no verbal y en ella el diseñador se puede apoyar para definir la postura que determinará la presencia del personaje, así como su actitud y distintas facetas anímicas. Gracias al previo tratamiento tridimensional (psicológico, social, y emocional) el personaje podrá expresarse con acciones concretas que lo definen en la historia y singularidad. La clave más importante es cómo el individuo dispone del espacio, cómo interactúa con él y los objetos u otros individuos que se encuentren ahí.

El lenguaje corporal nos habla de movimiento, una forma de comunicación más antigua que el lenguaje y sobre la cual el ser humano se expresa de forma instintiva. Mark Bowden (2010) se apoya en la teoría del cerebro reptiliano, donde la capacidad mental se basa en el instinto de supervivencia y siempre está alerta ante la presencia de los “otros”, asumiendo si existen amenazas, si se encuentra alguien o algo propicio para proveer, o existe seguridad y sensación familiaridad.

El neo cortex, la estructura cerebral más reciente y sofisticada del ser humano, puede discriminar de una manera más elaborada a sus amenazas o amistades. De ello depende de que tanto nos podemos identificar con el “otro” a simple vista. De modo que la presencia gestual de nuestro personaje es básica para lograr establecer esa conexión tan significativa con su público.

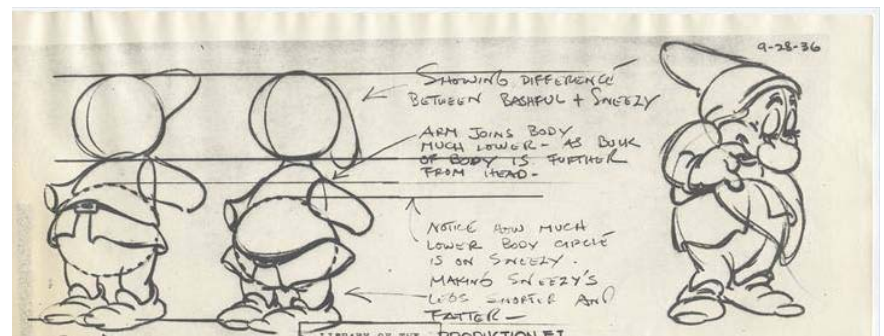
Las posturas corporales más básicas provienen de necesidades instintivas ante la amenaza o lo beneficioso. Amy Cuddy (2015) explica que existen dos posiciones contrastantes, la de apertura y la de defensa. En la primera, se enfatiza una sensación de seguridad y expansión. La segunda denotará aislamiento y necesidad de protegerse. Bowden, por su parte, justifica que el origen de esta actitud resulta de la evolución humana, donde el hombre es bípedo en vez de cuadrúpedo. El vientre queda expuesto, donde se resguardan varios órganos delicados, si la persona se siente en confianza, expondrá su vientre ante los demás, de forma contraria, buscará cubrirse e incluso encorvarse en señal de defensa o amenaza.

Por lo tanto, si el individuo expresa estrés, inseguridad o timidez, el peso de su entorno cae sobre él, y su dominio del espacio será menor, la persona podrá estar encorvada,

tocando sus manos estrechándolas o cruzando sus brazos para encontrar seguridad en sí mismo o protegerse de lo ajeno. El presionar los labios o fruncir la nariz, indican desagrado, algo que no se desea contactar. El tocar partes como el cuello o la nuca, indican que existe algo que está violentando a la persona ya que son puntos vulnerables.

En otras posiciones, si el individuo se siente tenso o en necesidad de formalidad, su postura se representa de la misma forma, angulosa, erguida y los brazos y piernas a distancia moderada. Si se encuentra en una actitud informal, la apertura entre brazos y piernas es mayor y el cuerpo deja la necesidad de estar recto, ya que los hombros y pelvis se relajan.

Si el individuo se siente confiado y activo, su cuerpo expresará acaparamiento del espacio, como si fuera suyo, no existe peso que caiga sobre él, ya que él es quien protagoniza su entorno y tiene peso en ello. Extenderá sus brazos, dejará sus manos abiertas, elevará las cejas en señal de familiaridad, y sonreirá, el pecho estará enaltecido y la columna erguida. Puede inclinarse hacia su entorno para recibir información de este, pues se tiene una actitud receptiva.



La forma más amigable es la inclinación de la cabeza hacia alguno de los hombros, indica por demás mucha confianza pues se expone un punto vulnerable como es el cuello.

11.4.2.3.1 La postura

“Es la forma que se adopta dentro de un espacio: ya sea en posición sentada, tumbada, de pie, o interactuando en el espacio.” (Villahizán J., 2003, p.51)

Y esta posición adoptada comunicará una actitud y/o sentimiento hacia los demás, conteniendo una carga única del individuo que lo hace fácil de reconocer incluso de espaldas o por su silueta debido a la peculiar manera de moverse y la impresión gestual de su presencia. Dentro de la postura, los hombros y las piernas denotarán el peso que el personaje domina o es sometido. Un ejemplo es la diferencia entre la postura femenina y masculina, donde la primera indica menos rigidez y una menor necesidad de dominar espacio como sucede en la masculina.

Hombros

Los hombros pueden expresar la sensación de lo que vive la persona, los sucesos que aún le pesan o dejaron huella en sí. Los hombros caídos pueden representar a la tristeza o sensación de abatimiento, incluso pueden ser latentes aunque la persona ya haya pasado por ello, debido a que el cuerpo se acostumbra a esa posición dependiendo

del tiempo que la persona permaneció en ese estado. La cabeza y la expresión facial vendrá a reforzar la idea de lo que está sintiendo el individuo, los hombros caídos con un rostro enaltecido pueden significar curiosidad, apertura o sorpresa, contrario al abatimiento si el rostro declina. Los hombros a su vez son un indicador de tensión, dependiendo su elevación es el nivel de tensión al cual se exponen y la apertura de los brazos indicará si esta tensión resulta positiva o agresiva.

Piernas

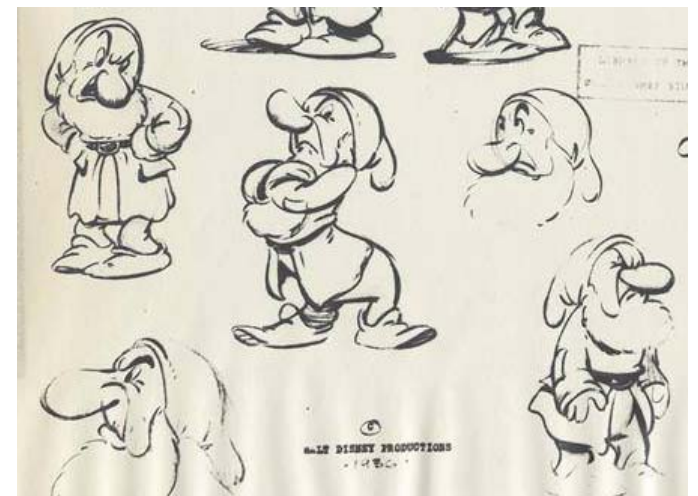
La separación de las piernas alude a la sensación de equilibrio del individuo, mientras más juntas, mayor es su balance respecto a su entorno, proyecta control e intelecto. En oposición, las piernas abiertas expresan necesidad de encontrar equilibrio ya que el individuo se expone a una situación caótica donde el peso de lo demás lo domina. El lenguaje corporal se vuelve más complejo tomando en cuenta la cultura y la significación social que nos envuelve. Villahizán expone tres categorías principales dentro de la quinésica las cuales confieren a estas características.

Los gestos o movimientos del rostro y del cuerpo

Establece que un gesto facial es acompañado por uno corporal para enfatizar lo que se quiere comunicar. Como fruncir la nariz y agitar la mano frente al rostro en señal de desagrado por algún mal olor.

Las formas no convencionales de realizar acciones

Son aquellas acciones basadas en el aprendizaje social; como la manera de saludar a gente cercana o desconocida, o basadas desde la cultura como la forma de comer, o estar entre la gente.



Las posturas estáticas comunicativas

Son las posiciones del cuerpo adoptadas de forma activa o pasiva, ya sea que la persona haya estado un largo tiempo en esa postura o cambie de ésta para entrar en otra diferente.

Villahizán explica que la cultura es la mayor influencia sobre el lenguaje corporal ya que está condicionado a un proceso de socialización constante desde el origen del hombre. Dependiendo la cultura, serán las expresiones y movimientos aceptados por la sociedad para interactuar entre sí.

El origen de la sociabilidad proviene del entorno familiar, en donde habrá una mayor cercanía física, por lo tanto mayor expresión de emociones como afecto o agresión, y menos formalismos. Subsecuente a éste (aunque no necesariamente dependiendo del contexto familiar) será el grupo de amigos, donde se comienzan a generar nuevas formas de comunicación e interacción ya que sus miembros persiguen intereses en común y/o proponen nuevas misiones para el grupo.

Por último, en el grupo de trabajo el marco cultural de lo socialmente aceptable estará muy presente ya que las tareas a realizar son coordinadas y cada persona está delimitada por la función que desempeña.

II.4.2.3.2 Importancia social y cultural

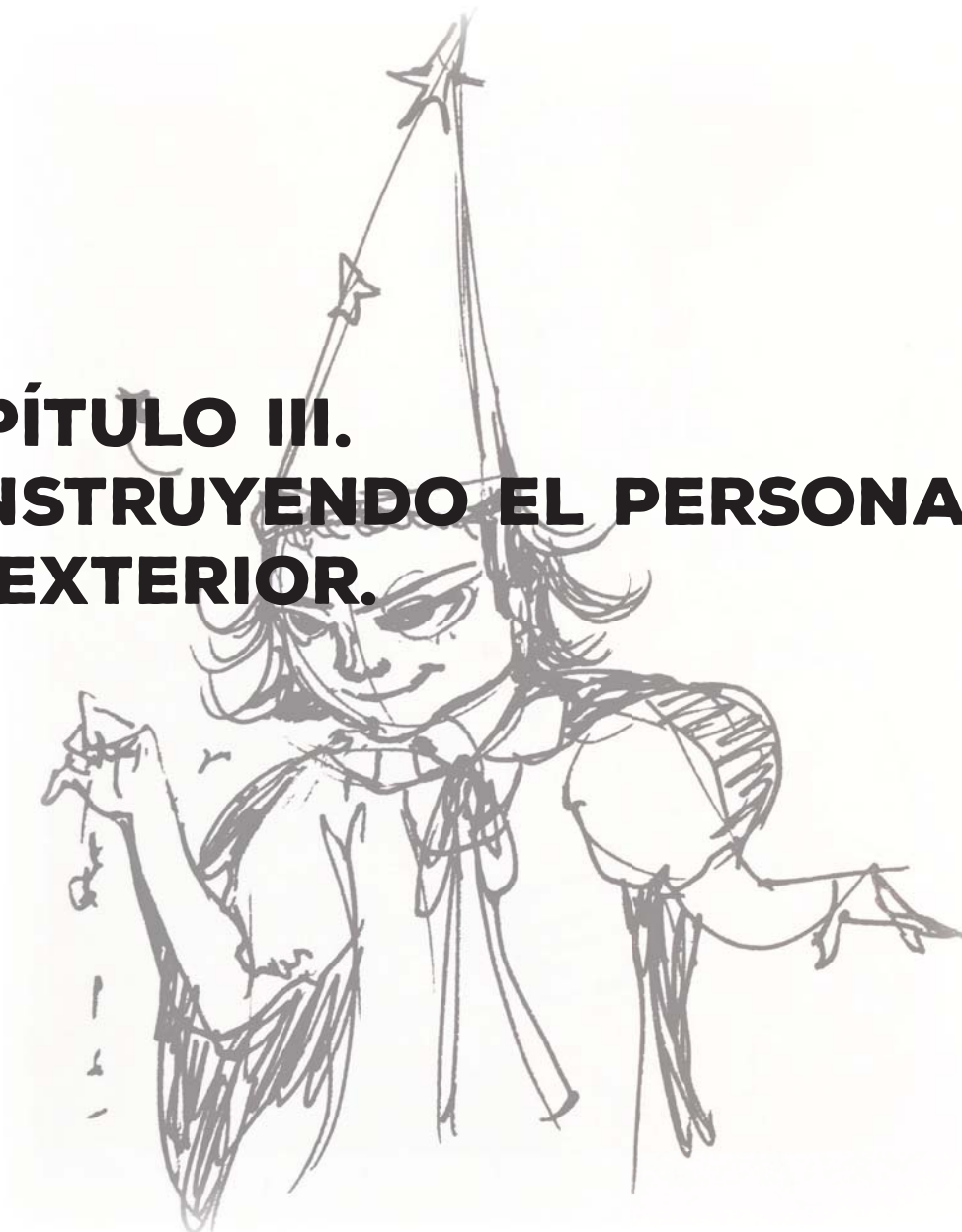
A su vez, la región y país donde habite la persona, delimitará los gestos y posturas socialmente permitidos, cada cultura emana un sistema de cercanía física y ademanes que caracterizan su actitud en general, por ello es importante delimitar a qué tipo de rubro social y cultural pertenece nuestro personaje.

De igual importancia, la época enmarca las costumbres e ideales de su tiempo, este tipo de posturas se les nombra como adoptadas debido a los cambios de ideología, moda, y estándares sociales.



III.1 Antes de comenzar... Hablemos de medios de difusión y el público

CAPÍTULO III. CONSTRUYENDO EL PERSONAJE AL EXTERIOR.



Hablar de medios y público es hablar sobre el tipo de necesidades que se van a cubrir para entablar la conexión con el personaje. Por un lado, el medio donde se va a presentar nuestro personaje influirá en el tipo de grafismos que se necesitan para que éste pueda desarrollarse adecuadamente, no es lo mismo un personaje que se va a mantener en movimiento todo el tiempo como en la animación, a uno que permanece estático con su entorno donde los detalles expresan más de su presencia como en el libro ilustrado.

El medio dispone al personaje para su difusión óptima y ha sido delimitado por el equipo creativo desde el comienzo de la preproducción. Paralelamente, la audiencia es un aspecto bastante amplio que ha sido estudiado por rubros dedicados a la mercadotecnia y publicidad. Las personas confieren diversidad de pensamientos, formas de sentir, interpretar y percibir, entre toda esa amplitud de factores que aparentemente pueden delimitar a la audiencia en distintos tipos, el diseñador encontrará que cada sector demanda y responde de forma distinta a las imágenes que consume, como un ejemplo evidente es la gran variedad de personajes dirigidos a niños con colores vibrantes y bordes redondeados contrapuestos a los personajes de series para adultos que a pesar de su síntesis, los colores y/o las formas pueden ser menos llamativas para los niños proyectando mayor sobriedad o crudeza.

III.1.1 Medios de difusión

Entre los diversos medios, se pueden clasificar por el tipo de material donde son difundidos, así los materiales que son tangibles y hechos directamente por técnicas tradicionales se pueden reconocer como medios manuales. Los que son intervenidos por texto y difundidos de forma masiva sobre papel pertenecen a medios impresos. Y los que son presentados sobre plataformas virtuales corresponden a los medios audiovisuales. Cada sector expone cualidades, ventajas y limitaciones del medio, de modo que el ilustrador tendrá en cuenta como aprovechará el soporte y la técnica a utilizar.

Es una clasificación que tiene el fin de ejemplificar de manera general a partir de las propiedades del soporte, el diseñador puede añadir o modificar características a los rubros dependiendo su criterio.

III.1.1.1 Medios Manuales

Cuadros

Son piezas artísticas que exponen un extracto de la vida del autor, sobre sus emociones, pensamientos, cultura, o cualquier manifestación personal. Las técnicas usadas son tradicionales, tales como óleo, tintas, acuarela, entre otros, donde el artista aprovechará la calidad del soporte y el material con el que trabaje. Los personajes expresan calidad gestual y técnica.



Art toys

Se les llama juguetes de diseñador, son figuras modeladas ya sea en vinil, resina, madera, o plástico. Son creaciones personales que suelen ser coleccionables y de edición limitada. El ilustrador tiene en cuenta que las piezas diseñadas para su art toy son adecuadas para su construcción en relación al personaje que tiene en mente. El personaje adquiere cualidades de tridimensión, está sujeto al material para poder ser utilizado, y manipulable.

Revista

La revista es un medio impreso a color que contiene información específica dependiendo el concepto en el cual se base, como revistas científicas, de adolescentes, o de moda. El tipo de ilustración en las revistas está sujeto al formato e idea central del artículo a tratar. Las técnicas pueden ser digitales o tradicionales, teniendo un sentido de diseño respecto a la paleta de color, texto y morfología editorial de la revista. El personaje se presenta como apoyo al texto y concepto editorial, su diseño se atiene a la fugacidad de la información presentada.



III.1.1.2 Medios impresos

Periódico

El periódico es el medio más exigente en cuanto a difusión de información diaria, y el medio de la caricatura por excelencia. Las ilustraciones apoyarán a los artículos presentados, manteniendo el estilo de la línea y la mancha negra. Frecuentemente los personajes son estilizados y enfatizan emociones, críticas o sátiras. La información del periódico se capta rápidamente debido a que es un medio que se mantiene actualizado diariamente, la ilustración es subordinada por el texto y debe ser armonizada con él, para hacerlo interesante y crítico.



Libro ilustrado

El libro ilustrado presenta historias que son narradas de manera visual y textual. El lector se sumerge en la historia gracias a las imágenes que acompañan el relato, éstas son ricas en detalle y técnica, ya sea por materiales tradicionales o digitales. Los personajes revelan el estilo del autor y se sitúan en composiciones pictóricas que provocan sensaciones de iluminación con atmósferas penetrantes, y de tacto con las texturas de los atuendos, cabello, o del entorno mismo, estableciendo una conexión íntima con el lector.

Cómic

El cómic relata historias de manera secuencial, acompañados de los diálogos de los personajes y/o narrador. Debido a su característica secuencia el personaje es representado desde la línea de acción, la cual expresa su movimiento principal en cada cuadro. Debido a la repetición constante del personaje, se presenta con un nivel menor de detalle y mayor énfasis en sus acciones, el contorno es esencial, a color se presentan en plasta con abstracciones de las sombras e iluminación.



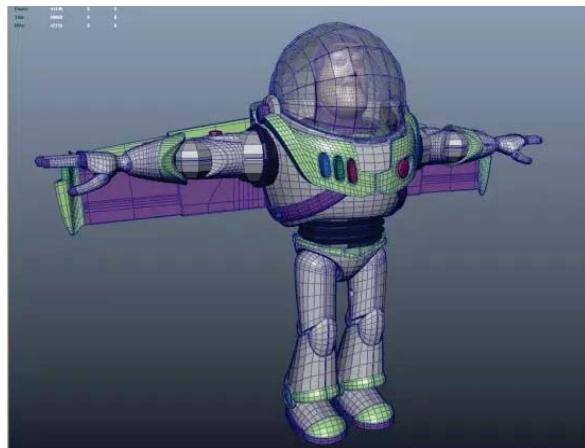
III.1.1.3 Medios Audiovisuales

Animación 2d

La animación se trata del movimiento de los personajes, en el caso bidimensional, su alcance es más expresivo, sinuoso y gestual; sobre todo en la animación tradicional. Debido a que el personaje se basa en el movimiento, el ilustrador tiene en cuenta que el diseño debe ser simple y adecuado para el número de repeticiones que tendrá así como la presentación que tendrá hacia el público para no aborrazarlo de detalles físicos.

Animación 3d

En la animación tridimensional, los personajes se basan en su construcción anatómica para expresar la movilidad más realista posible y sensación de peso (en cuanto a concepto, naturaleza, y/o emoción), de modo que se tiene en cuenta cómo su estructura le permitirá desplazarse por el espacio virtual y su construcción se atiene a las bases geométricas que respetan al plano donde es diseñado. Finalmente, los personajes conectan con el público por su característica de textura y efectos visuales.



Serie de televisión

Los personajes de series televisivas son diseñados más simples en forma y detalle pues serán repetidos múltiples veces, y se atienen al tiempo que deben ser creados para los episodios subsecuentes. Esta estilización y abstracción se aprovecha para que exprese más movimiento y emoción.

Spot publicitario

En el spot o comercial, el discurso visual es breve, conciso y busca impactar la memoria de la audiencia. La imagen se subordina al mensaje y el producto o asociación que dará a conocer. Los personajes están sujetos a las tendencias visuales actuales y próximas, bajo un aspecto que no cargue demasiado detalle y concrete su forma y acción.

Película

Ya sea corto o largometraje, los personajes adquieren un aspecto más enriquecido en apariencia, están subordinados al concepto artístico del proyecto.



III.1.2 El público

Es el grupo de personas que pertenecen o se relacionan en grupo ya sea por sus afinidades en gustos, estilo de vida, nivel académico, edad, ideología, idioma, entre otros aspectos. La delimitación del público es analizado por los estudios de mercado, de modo que no confiere enteramente al campo del diseñador, sin embargo es un aspecto fundamental el comprender las necesidades del sector al cual se dirige potencialmente nuestro personaje, pues éste llevará consigo códigos visuales con los que el público puede identificarse, asimilar y disfrutar.

En la siguiente descripción se disponen de tres clasificaciones básicas para ejemplificar la importancia del estudio de la audiencia en comprensión de las imágenes que consumen.

La edad implica el nivel de desarrollo cognitivo que tiene el cerebro humano para comprender el mundo a su alrededor, en este caso, las imágenes, cuyos atributos serán mejor asimilados por el individuo a medida que crece.

La edad por demás, implica que las interacciones sociales más frecuentes irán siendo con personas del mismo rango de crecimiento, y a su vez estarán marcados por la época y tendencias artísticas que ocurran durante su periodo de vida. En el siguiente ejemplo se enlistan las características del dibujo del niño y su nivel de entendimiento ante los grafismos de la imagen.

III.1.2.1 La edad y la comprensión de la imagen

En el ejemplo siguiente se ha tomado un extracto del estudio realizado por Philippe Wallon, Anne Cambier y Dominique Engelhart. (Wallon P., 1999, pp.37 a 72)

De 0 a 3 años.

Los primeros trazos de dibujo varían de los 10 meses a los 2 años. Trazos en barrido y después circulares, líneas irregulares, puntos, garabatos sin forma delimitada. Es una primera exploración del mundo.

Ilustración dirigida: Las ilustraciones dirigidas a los bebés se preocupan por estimular sus sentidos, especialmente si se pueden tocar. Las formas son geométricas, y toda esquina es redondeada, son de colores contrastantes (principalmente primarios y sus complementarios), armónicos y llamativos. La plasta y la el juego del gesto son importantes.

De 3 a 6 años.

La comprensión de la palabra se aúna con la identificación de las formas básicas como los círculos, cuadrados, triángulos, se comienza una organización compositiva del espacio, creación de personajes, lugares, y los espacios se rellenan. El niño comienza a afirmar su propia existencia.

Ilustración dirigida: Las ilustraciones para esta edad se presentan de frente y perfil con mayor movimiento en sus posiciones, ya situados en un espacio. La paleta de color se extiende con colores análogos y encontrados en la naturaleza como la gama de café y verdes. Los personajes tienen una anatomía más humana, aunque convencional, las figuras redondas y curvas siguen dominando.



De 6 a 10 años.

El niño comienza a integrarse con la sociedad, principalmente en la escuela, comprende más imágenes y obtiene referencias, agrega más detalle en los rostros de sus dibujos, existe noción de la línea de tierra donde se posan sus personajes, hay una tendencia porque el dibujo sea convencional, parecido a las caricaturas o emoticones, imágenes que son socialmente aceptadas y simplificadas. El niño comienza a preocuparse por el realismo de sus dibujos.

III.1.2.2 Preferencias entre lo femenino y masculino

Ilustración dirigida: Las imágenes presentadas a esta edad son más estilizados, las curvas amigables ya no son una preocupación, sin embargo la estilización busca que los personajes se vean más atractivos y dinámicos a diferencia de la etapa pasada donde se busca la estabilidad. Se disponen a los personajes en espacios con perspectiva y posiciones a tres cuartos. Se juega con la anatomía del personaje proporcionalmente.

De 10 a 13 años

El niño comienza a dejar la infancia para adentrarse en la comprensión e integración de su cultura, existen conceptos de perspectiva de los objetos en el espacio, y del volumen, se comienzan a elegir temas más rebuscados, fantásticos, que retengan a la creatividad. Su preocupación radica en el desarrollo de un estilo personal.

Ilustración dirigida: Las ilustraciones para esta edad se presentan con una paleta de color que ya no excluye tonos oscuros y negros, ahora estos pueden ser protagonistas de la apariencia del personaje. Las formas son más orgánicas y complejas, se aplica mayor detalle a los sombreados, al volumen e iluminación de los personajes.

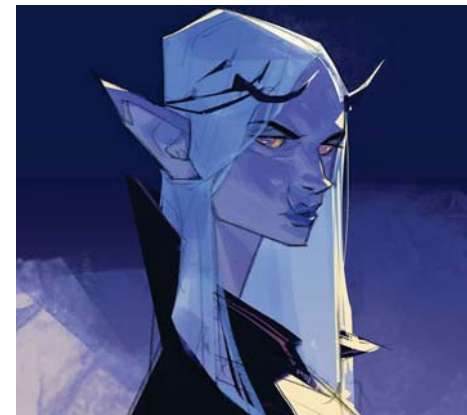
A partir de la adolescencia el individuo es capaz de asimilar los grafismos más complejos e investigar sobre el significado de las imágenes. No obstante concierne al nivel educativo, cultural incluso ideológico para que la imagen logre que la persona se identifique con ella y entable el discurso visual que contiene la obra.

Las diferencias entre sexos han provocado diversas polémicas en torno al tema de la igualdad social. Sin embargo el objetivo de este análisis es la justificación de características fisiológicas y anímicas que conceden a la mujer y al hombre respectivamente en distintas percepciones sobre el entorno y como éstas pueden influir en sus preferencias al momento de presentarse diversas imágenes. La debida comprensión de esas diferencias puede promover un mejor diseño si se busca una audiencia más femenina o más masculina.

El estudio de Abramov (2012) comprobó que las mujeres distinguen gradaciones más sutiles de color. Mientras que los hombres perciben cambios de luz en el color, así como la forma del espacio que los contiene. Leonard Sax (2005), especula que los ojos masculinos tienen una cantidad mayor de magnocélulas, lo que hace la retina más gruesa, estas células captan el movimiento de los objetos. El ojo femenino consta de mayor presencia de parvocélulas, haciendo que la retina sea más delgada, estas células se encargan de captar el color y detalle de los objetos.

Esta diferencia visual entre ambos es una de las diversas claves por las cuales el hombre y la mujer prefieren una imagen a otra. Las mujeres tenderán a poner su atención en la textura, los detalles pequeños que componen la riqueza visual de una composición gráfica. Los hombres se interesarán por la estructura, el dinamismo de las partes de la imagen, la configuración de la forma y su totalidad en relación al espacio.

Otra diferencia es el desarrollo del sistema límbico de las mujeres, el cual pondera la interacción social, y emocional como parte influyente de su cotidiano. Por lo cual, el público femenino tiende a identificarse con personajes más emotivos, gestuales, y amigables. Mientras que el público masculino se interesará por la acción del personaje, los fines concretos de su personalidad y la solidez de su presencia. (Adinoff B., 2003)



Comparación entre ilustradores: (Isa Bancewicz) Formas sinuosas predominantes en estilo femenino vs (Ramón Nuñez) formas angulosas y geométricas en dibujo masculino.

III.1.2.3 Sociedad y Cultura



“La cultura se refiere al conjunto de valores, ideas, actitudes, normas y creencias que adoptan los miembros de una sociedad para comunicarse, interpretar e interactuar.” (Rodríguez I., 2006, p.149)

La cultura además de apropiarse valores y conceptos abstractos también adopta estilos y producción artística que definen y exponen el cotidiano de una sociedad. Estos códigos visuales que la sociedad acepta y distribuye, establecen puntos de comunicación, como el color de la ropa que usan, o el tipo de imágenes con las cuales se identifican.

La cultura puede ser compartida por grupos de personas que no necesariamente pertenezcan a una misma región o país. Esto se debe al desarrollo de la tecnología en la comunicación, donde se difunden y comparten valores, aspiraciones, y tendencias. Al mismo tiempo los miembros de una sociedad se pueden subdividir por sus intereses, estilos de vida, nivel educativo, o de ingresos económicos. El ilustrador ha de poner atención a los elementos visuales

que forman parte de la herencia cultural y las que están siendo demandadas por las nuevas generaciones del sector al que se dirige.

En la cultura mexicana, las formas geométricas son un rasgo distintivo de su obra gráfica. Teniendo en cuenta su origen en el arte prehispánico donde se pueden apreciar patrones cuadrados que armonizan por su disposición en el espacio y repeticiones simétricas. Otro rasgo distintivo que prevalece en el código visual mexicano es la paleta de color cálida, entre ocres, marrones y rojos donde resaltan colores como el azul, verde y rosa incluso.

Este pasado histórico se encuentra implícito en la obra artística mexicana como en los murales, como ejemplo está la disposición de los cuerpos de las personas se asemeja a las posturas estáticas de los códices prehispánicos. Ilustradores contemporáneos como Seher One y Saner, expresan la gama de colores representativos del país sobre el dinamismo de las formas que componen sus obras.

Citando a Cheng Yi, animador veterano de Disney, describe características del arte y cultura china que plasmó para la consolidación del diseño visual de la película “Mulan”. Para representar la época de conflicto en la que se sitúa la historia, Cheng propuso contraponer dos estilos provenientes de dos periodos históricos distintos. “Usé influencias de dos dinastías, la Han y la Tang...El arte Han es más primitivo...el Tang nos promovió de una sensación más florecida, de muchos motivos curvilíneos.”(Kurtti J., 1998, p.72)

Chang notó que las curvas predominaban en el arte chino antiguo, sobre todo la curva S.

Lo enfatizó y con ello pudo expresar más ligereza en sus personajes “*aproveché los atuendos para hacerlos ver como si estuvieran hechos de seda, para que tuvieran una calidad fluida.*” (Kurtti J., 1998, p.90) De modo que expresó cualidades de ritmo, y elegancia en el estilo dibujístico de Mulan a partir de la aprehensión de rasgos del arte cultural.

El saber de la cultura de una sociedad permite plasmar rasgos que las personas reconocen como suyos y por lo tanto se entabla un diálogo visual del personaje hacia el público. El personaje lleva consigo historia, conocimiento, crítica y/o carga emocional basada en la familiaridad de sus componentes gráficos.



III.2 El proceso mental del ilustrador

III.2.1 Importancia de la percepción y el pensamiento visual

Cada uno de nosotros guarda una memoria visual particular y extensa que nos ayuda a representar lo que deseamos dibujar. Estas representaciones provienen del orden visual que nuestra mente pone sobre la realidad a la que estamos expuestos, por medio de nuestra habilidad perceptual. Esta memoria visual está en constante ejercicio y es importante nutrirla de la información del entorno, dependiendo a donde se quiere dirigir con el fin de solidificar al dibujo. La percepción toma un papel importante ya que es un proceso inherente para el ilustrador. Comprendiendo el funcionamiento de cómo se generan estas imágenes antes de ponerlas sobre el papel promoverá una crítica enriquecida y premeditada para conformar el diseño de personaje.

Rudolph Arnheim (1986) explica que la percepción visual desarrolla un proceso mental donde intervienen funciones mentales como la recabación de información, su análisis y síntesis. La percepción captura los datos pertinentes de observado. De ahí se genera el pensamiento visual el cual se basa en las imágenes generadas por los datos recabados. Durante el pensamiento visual ocurre un proceso cognitivo llamado abstracción, donde se aíslan los datos obtenidos y se fusionan con otros almacenados en la memoria. Villafañe (2006) describe al pensamiento visual como un proceso cognitivo donde la mente abstrae los rasgos más pertinentes de "algo" para consolidarlo en conceptos, los cuales constantemente se reafirman o se crean con la información obtenida a través de los sentidos, a esto se le llama percepción.

La percepción es comprobada a partir de tres fases. Primero se reciben estímulos ya sea por tacto, vista, olfato, entre otros. Después la información obtenida de los estímulos pasará a ser almacenada como memoria, en este proceso puede quedarse por determinado tiempo y la mayor parte de la información puede perderse. Sin embargo la que logra conservarse es guardada como registro sensorial, se puede acceder a ella con los recuerdos y relacionarla con información nueva o antigua para reafirmar o generar pensamientos.



Arnheim (1986) explica que durante la observación, la relación de las partes de un objeto promueve la pregnancia de la imagen en la mente. La imagen mental es el reemplazo de un objeto gracias a la captura de características fieles al original. La memoria puede extraer esos rasgos de su contexto y mostrarlos de manera aislada para relacionarlas a otras ideas. Puede hacer una especie de collage de la memoria, combinando "trozos de realidad". (Arnheim, 1986, p.116)

En cuanto al pensamiento visual, Villafañe expone que éste surge a partir de una selección previa de elementos visuales, eliminando lo excesivamente particular que pueda generar confusión sobre la verdadera esencia del objeto.

"Una abstracción es esencial cuando los rasgos recogidos son suficientes para restituir la identidad del objeto, quitando lo no pertinente". (Villafañe, 2006, p.92)

De modo que al momento de ilustrar, la mente ha abstraído los elementos que representan mejor al personaje a través del proceso de observación, ya sea alguna figura, atuendo, tipo de iluminación, o gestos faciales que apoyen su identidad.

"No se trata simplemente de representar con exactitud lo que vemos, es también un proceso de aprender a mirar. Al mirar, el observador comienza a comprender la condición corpórea y material de las personas y su entorno." (Wells P., 2010, p.16)

Joanna Quinn, afirma que el dibujo producido al observar

III.2.1.1 Nivel de iconicidad

Al momento de ilustrar es importante tener en cuenta el nivel de realismo conveniente para el personaje, para ello se puede tomar como guía una escala que organiza los grados de iconicidad. En ella se ordenan los diferentes tipos de imágenes de acuerdo a la mayor o menor semejanza con su(s) referente(s), siendo éste el nivel máximo de iconicidad, mientras menor es el nivel, existe una mayor pérdida de elementos respecto al referente.

Es preciso enfatizar que el referente no es la imagen natural, ya que ésta es la realidad misma. El referente es un extracto de esta realidad que ya ha sido conceptualizado e interpretado por el cerebro humano.

Resumen de la tabla de niveles de iconicidad de Villafañe (1985, p.41)

Nivel de realidad	Descripción
Imagen natural	Es la identidad el objeto, restablece todas sus propiedades, percibida de la realidad directa.
Fotografía en color	Se iguala a la capacidad visual del ojo, obtiene una imagen del encuadre visual deseado.
Pictograma	Las relaciones de espacio se alteran, se abstraen las características sensibles menos la estructura, como pueden ser los dibujos infantiles y siluetas.
Esquemas motivados	Las relaciones entre sus elementos no siguen un criterio lógico, como son las señales de tránsito.
Representación no figurativa	Tienen abstraídas todas las propiedades sensibles y de relación, como un cuadro de garabatos.



III.3 Estructurando la composición interior

III.3.1 La observación: función del pensamiento visual



un referente real es el primer paso para crear una serie de registros sobre lo que se quiere capturar para la creación del personaje. Estos registros pueden ser personales, o con la intención de crear más realismo, o con la intención de aprehender estilos visuales, culturales, emocionales como parte de una experiencia única. (Wells P., 2010)

La importancia de este proceso radica en el mayor entendimiento de las proporciones, detalles, gestos, y emociones que se expresan de manera física, una forma de hacer al personaje más realista y conectado con el público. Esto significará un reto para el ilustrador pues tiene que salir de su zona de confort para explorar la realidad y adquirir nuevas perspectivas sobre su técnica para reforzarla ya que es un método de estudio visual.

Dentro de los registros de observación es importante la obtención de referentes, ya sean fotográficos, pictóricos, y/ o tangibles. De esta manera se tendrá un repertorio de ejemplos complementarios.

La observación es el ejercicio de nuestra percepción visual y con ello se enriquece el repertorio de la memoria. Es una acción vital para mantener fiel el objetivo de conectar el personaje al público respaldándolo con el análisis previo de referentes de nuestro entorno. El gesto es la expresión de nuestro personaje, revela su actitud, emoción, acción y presencia. Es ese estado único que lo diferencia de los demás y captura su esencia, mediante el trazo intuitivo apegado al sentido de observación del ilustrador.

“Para capturar un gesto es mejor observar primero atentamente al sujeto sin intentar congelar el movimiento: es preciso aprehender el acto en conjunto, la lógica interna, la motivación, la intención, identificando y dibujando la esencia de la acción en la que se halla el sujeto en ese momento.” (Brambilla D., 2015, p.14)



III.3.2 La aprehensión del gesto como primer paso

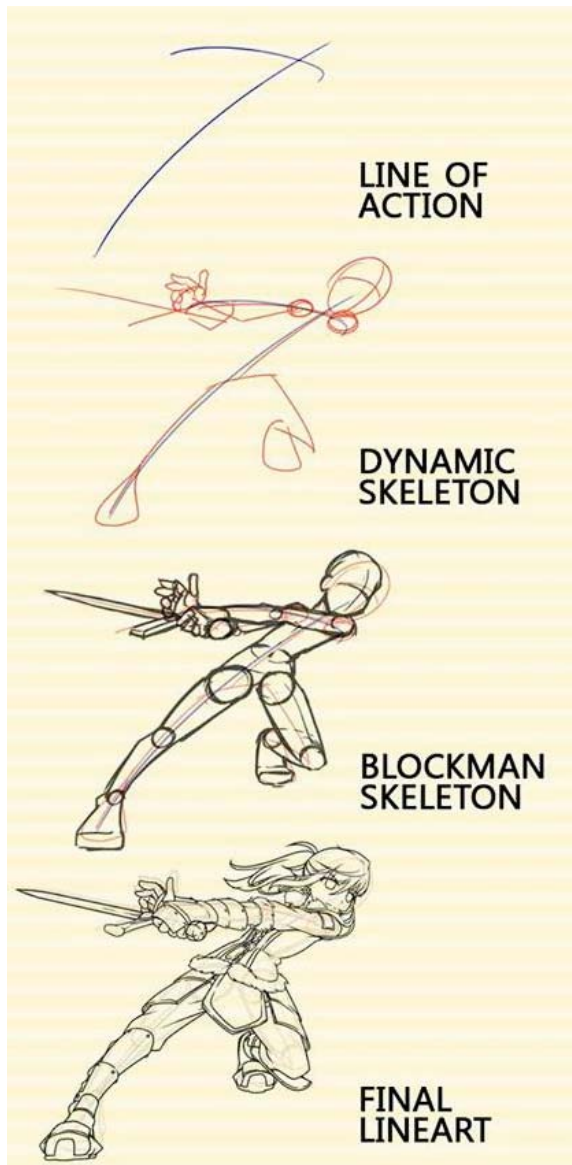
Ya sea con base en el referente(s), se puede capturar la esencia de una emoción, una acción, o una silueta. Brambilla (2015) expone que el dibujo gestual debe comenzar desde ese movimiento predominante, evitando el uso de figuras geométricas y rectas, dejando que la mano se guíe por las formas orgánicas que envuelven el movimiento del objeto dibujado.

La libertad que promueve esta técnica ayudará a la expresividad del personaje en esencia, percibiendo rasgos a primera impresión, los cuales se trabajarán para enfatizar la personalidad del personaje. Al establecer una conexión personal entre el dibujo y el ilustrador, provoca adentrarse en lo que se está dibujando, en algo más allá de una impresión general, plasmando la experiencia del cuerpo, movimiento y estado de ánimo. De esta forma el ilustrador puede aprehender visualmente esas características que forman parte de la personalidad del personaje por medio del movimiento de las líneas, o manchas que traza. Es una forma de establecer conexión entre sí mismo y el dibujo, lo que logrará un mejor desarrollo del personaje gráficamente.

El dibujo gestual funge como el “alma” de nuestro personaje, y esta alma requiere un “cuerpo” donde sustentarse. A partir de la captura esencial de su postura, estado de ánimo y dimensión corporal se debe depurar su físico para esclarecer el movimiento central. Dentro del dibujo gestual, es posible que aún no esté definido el movimiento central del personaje. En el campo de la animación, existe una herramienta para determinar la dirección y posición de nuestro individuo: La línea de acción.

III.3.3 Línea de acción

“La línea imaginaria que puede ser dibujada a través de la pose de tu personaje, desde pies a cabeza (o a través de los brazos, dependiendo la pose)” (Bancroft T., 2012, p.10)



Es la abstracción de la columna vertebral y representa el núcleo del movimiento que está experimentando el personaje, promoviendo una silueta dinámica y original. Para comenzar a realizar el “esqueleto” esta técnica resulta de mucha ayuda para concebir las bases sobre las que se construirá el personaje.

Mientras más definida y consistente sea la línea, mayor es el énfasis de la presencia del individuo. Bancroft (2010) explica que las poses no son estrictamente rectas en cuanto a que las líneas verticales y horizontales predominen en la pose. Para que el cuerpo exprese dinamismo, las líneas se intersectan en diagonales.

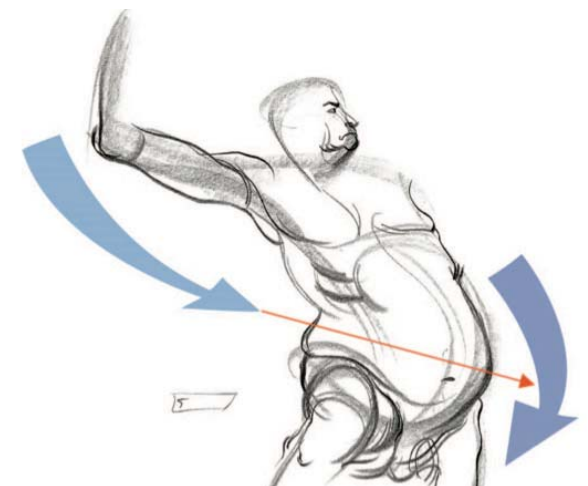
Complementando con Michael Matessi (2008), expone el uso de ángulos de manera imaginaria en cuanto al encuentro de las fuerzas en oposición. Estas fuerzas invisibles se visualizan como líneas, unas que representan lo estático del dibujo al ponerse en contacto con otras líneas que evocan una dirección perpendicular (opuestas) provocarán ángulos de tensión. Los ángulos que generalmente se encuentran dispuestos en diagonales (imaginarias) darán al cuerpo la sensación de dinamismo y movimiento deseados.

Matessi explica que el uso de la “fuerza” dentro del dibujo es importante para expresar esa sensación de dinamismo. Más que entender sobre las rectas visualmente, es la comprensión de la fuerza que existe detrás de ellas y se plasma implícitamente en el cuerpo del personaje.

Mientras la línea de acción funge como una guía inicial para la posición del cuerpo, la “fuerza” enfatizará el movimiento que emana el cuerpo, acentuando su personalidad, presencia y originalidad.

Al haber delimitado la acción principal de la estructura de nuestro personaje, es necesario verificar que esa posición esté bien cimentada sobre el plano, que se encuentre en balance respecto a su posición. De acuerdo a Dondis (1976), el equilibrio tiene su base en el centro de gravedad captado por nuestra percepción, en la cual mediante relaciones visuales entre horizontales y verticales se encuentra el centro donde la imagen se sostiene y balancea su peso.

Bancroft (2012) lo ejemplifica con la aplicación de una línea vertical por la mitad del cuerpo, donde se muestre la equivalencia del peso visual entre ambas partes, evitando la sensación de que el cuerpo se “cae” o esté en mala posición.



III.3.4 Equilibrio y proporción

Mientras que la proporción es la organización de las partes con la imagen general. Se entiende un sentido de orden entre los elementos que conforman al personaje, en cuanto a forma, tamaño, y relaciones anatómicas.

Brambilla (2015) explica que la proporción debe ser tratada desde el entendimiento de las relaciones de distancia o tamaño de los elementos que forman parte del cuerpo, y cómo esas relaciones se mantienen dentro de la unidad del cuerpo. El canon más conocido es la medida total del cuerpo equivalente a siete cabezas y medio, de acuerdo a Parramón (1985), es la medida para el cuerpo común.

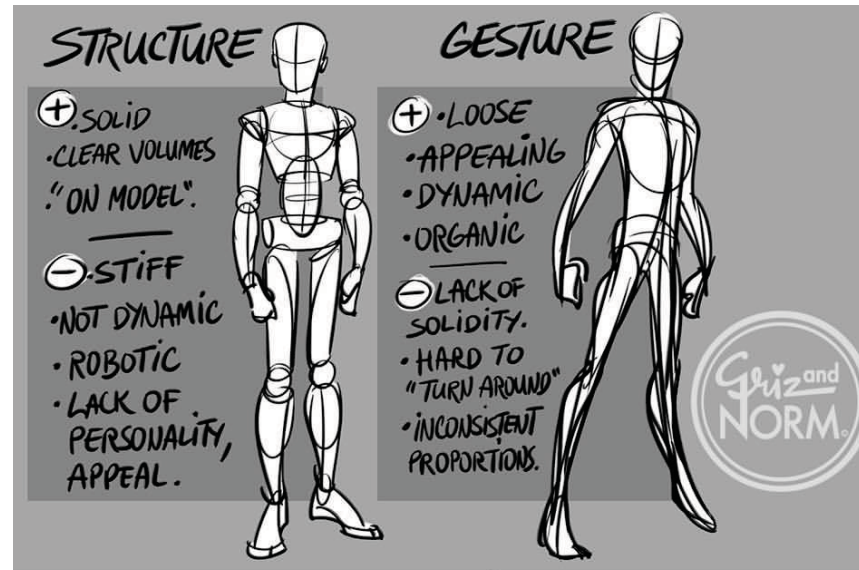
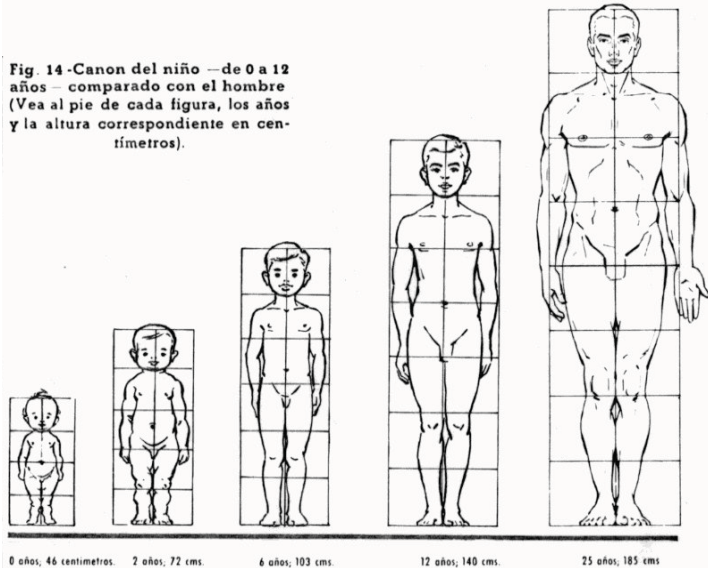
Para la representación de un cuerpo ideal se usa el canon de ocho cabezas, donde el cuerpo se ve más estilizado. El tercer canon que explica Parramón es el de ocho cabezas y media o hasta nueve. En él se exhibe un cuerpo heroico, evocando a un súper humano.

Entre los diversos cánones anatómicos, Brambilla (2015) antepone que existe el riesgo de que pierda esencia y fidelidad a la espontaneidad de la realidad. El uso del canon es útil sin embargo siempre hay que mantener la importancia del referente y el estilo propio.

La ubicación en el espacio es básica para lograr la sensación de inserción del personaje, de igual modo tendrá un aspecto más claro respecto al plano y hacia el público pues se encuentra justificado geométricamente. En el espacio donde se dibujará se elige un punto de vista, de él emana la línea imaginaria de horizonte sobre la cual se posa nuestra visión.

Dependiendo la posición y vista que se quiera demostrar la complejidad del sistema de punto de fuga se escogerá a criterio del ilustrador para la mejor ubicación de su personaje sobre el plano. Los puntos de fuga permiten al ilustrador realizar las guías necesarias cuyas intersecciones precisarán la perspectiva corpórea del personaje en relación a su espacio.

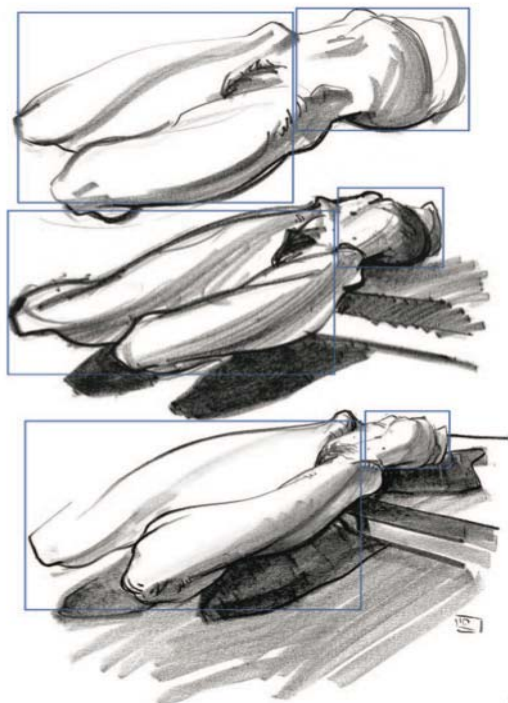
Fig. 14 -Canon del niño —de 0 a 12 años — comparado con el hombre (Vea al pie de cada figura, los años y la altura correspondiente en centímetros).



III.3.5 La perspectiva como ubicación espacial

Un punto de fuga proviene del mismo punto donde se encuentra la línea de horizonte, proyecta una perspectiva frontal donde alguna de las caras del cubo; "caja" que envuelve a nuestro personaje, se encuentra de frente a nuestra visión.

Dos puntos de fuga provienen de los extremos de la línea de horizonte, se proyectarán imágenes en perspectiva oblicua, por lo que la caja envolvente se encuentra girada ante nuestra vista. Es el sistema más utilizado ya que frecuentemente encontramos los objetos sujetos a la línea terrenal de nuestra visión, y es flexible a la mayor o menor exageración de perspectiva posible.



Los tres puntos de fuga suceden al añadir un punto de fuga en la parte inferior respecto a la línea de horizonte, con los dos puntos de fuga antes mencionados, la proyección que se obtiene es la perspectiva aérea, cuando ninguna de las caras de la caja envolvente es paralela a los planos horizontales ni verticales. Generalmente se utiliza respecto a objetos flotantes u objetos que se encuentran a distancias extensas de nuestro campo de visión.

La sensación de lejanía y cercanía son parte de la ilusión de perspectiva que vuelve al personaje más realista y expresivo. Mattesi (2008) explica de una manera sutil la sensación de perspectiva en el espacio por medio de la relación de dos cajas envolventes.

Dos simples cuadrados que reflejan una diferencia de tamaño respecto a la línea de horizonte, de modo que el de menor tamaño se encuentra a una mayor lejanía visual respecto al otro que puede aparecer más cercano ante nosotros. Esta relación es básica para enfatizar el cuerpo de nuestro personaje a conveniencia de la perspectiva que tomemos sobre él, estableciendo una jerarquía anatómica que define qué partes corporales atraparán la atención de nuestra vista.

La sensación del espacio sumerge al público dentro del mundo del personaje, es una manera de sentirnos más físicamente conectados a él y sentir su entorno, su peso, altura, posición, a dónde mira y lo que hace.

III.3. 6 Lenguaje de las formas

"Los elementos morfológicos son los responsables de la estructura espacial de la imagen." (Villafañe J., 2006, p.109)

La forma del personaje expresa su personalidad, constituye su estructura, se perciben cualidades de peso, movimiento, y altura.

Las formas organizan, conectando y/o separando espacios, crean textura, profundidad, enfatizan puntos de interés y sobre todo, guían al ojo sobre la composición.

III.3.6.1 El punto y la línea

Comenzando por el punto, este funge como punto de ubicación en el espacio, no necesariamente tiene que ser representado. Establece centros de relación en la composición para equilibrarla mediante la subordinación de sus elementos. La línea de igual manera no necesita ser trazada. Es un elemento de la composición que señala y dirige fuerzas. Es un vector de dirección que organiza pesos visuales. Aporta profundidad y perspectiva gracias a la conversión de las líneas. Separa los planos, da volumen a lo bidimensional con sus tramados. Representa la forma y estructura del personaje.

Los personajes

Tipos de línea de acuerdo a Villafañe.(2006, p.113)

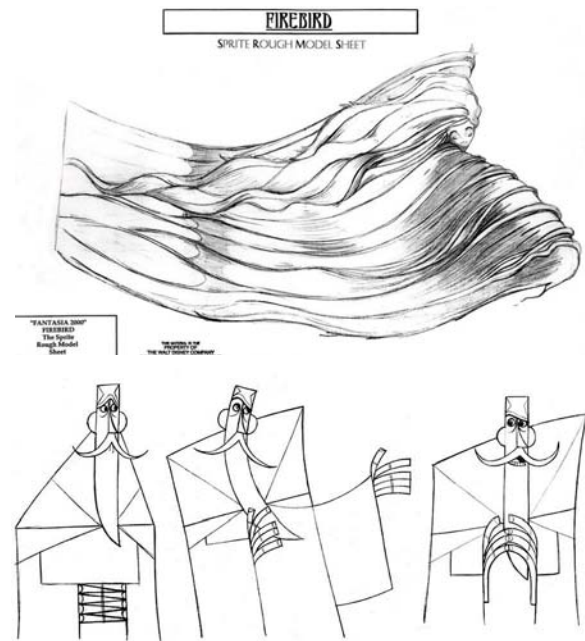
Líneas implícitas: ilustran lo intangible, surgen de la intersección de dos planos, ya sea por color, contraste de luz, etc. Pueden generarse también por el agrupamiento de elementos del plano.

Las **líneas aisladas** pueden ser **rectas** o **curvas**. Las rectas son de sentido preciso, de un punto a otro, principio a fin. Las rectas son asociadas a la orientación espacial.

La curva es menos direccional, pero crea ritmos y envolventes.

Las **líneas oblicuas** son las más dinámicas pues se pueden leer de lo ascendente a lo descendente. La línea horizontal significa el reposo, lo estable. Las **líneas quebradas** implican un movimiento discontinuo, pueden crear dinamismo si son bien usadas.

El círculo



III.3.6.2 Formas básicas: Círculo, cuadrado y triángulo

El círculo de acuerdo a Ortiz es una línea que cierra un espacio rodeándolo, engloba al principio y el final unificados por lo que adquiere cualidades como la unidad, los cíclico, y lo integrado. Gracias a su forma redonda, es una de las figuras que tiene mejor movimiento. De igual manera esa forma se asemeja a lo suave y seguro ya que no tiene ángulos "filosos", así conectando más con el público por su presencia amigable, coincidiendo con diseños de personaje que tienden a ser tiernos, simpáticos e inocentes. (Ortiz G., 2008)

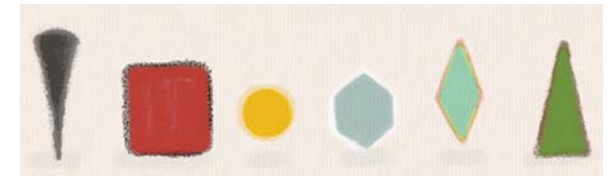
El cuadrado

El cuadrado está formado por líneas rectas verticales y horizontales, dando sensación de lo cimentado, seguro, y equilibrado. Representa lo concreto en el espacio, y se relaciona a lo terrenal y permanente. El cuadrado puede caer en lo predecible o aburrido ya que su estructura es estática. Se puede aprovechar para reflejar fortaleza, firmeza y estabilidad ya que tienen una estructura fija. Los personajes reflejan seriedad, incluso masculinidad, e imponencia. (Ortiz G., 2008)



El triángulo

El triángulo está hecho de dos diagonales que apuntan al cielo, para Ortiz adquiere cualidades relacionadas a lo divino, a la aspiración de ascender, pues la punta del triángulo indica dirección, alerta y jerarquía. Es la forma más dinámica de las tres y la más agresiva, ya que evoca tensiones entre sus ángulos y la disposición de su forma dependiendo a donde apunte. Si se encuentra sobre su base, su significado frecuentemente es positivo apuntando hacia arriba. Si está hacia abajo, se relaciona al pesimismo o lo malévolo. Los triángulos también reflejan cualidades de movimiento, en sentido de velocidad y dinamismo, es la forma más excéntrica a comparación de las anteriores, y de igual forma en los personajes donde predomina esta forma, se perciben como malévolos o explotan de energía, y astucia. (Ortiz G.,2008)



III.4 Añadiendo la composición exterior

III.4.1 La luz y el protagonismo

La iluminación es la base para comprender el volumen de nuestro personaje, asimismo representa la atmósfera que lo envuelve y por consiguiente se puede percibir el estado emocional en el que se encuentra. Hablar de luz implica a las zonas de sombra, ambas coexisten y modelan los cuerpos que se disponen en un entorno iluminado. Las sombras se pueden medir en valores, los cuales se refieren a los grados de intensidad de la luz y la sombra. El ilustrador debe asimilar estos valores y jerarquizarlos dentro del personaje, asignándolos entre los tonos más oscuros y más claros.



De acuerdo a Parramón (1991), la iluminación la podemos identificar por su dirección e intensidad. Obteniendo distintos tipos de iluminación.

La luz frontal colorista

La fuente luminosa se encuentra directa y frente al sujeto. Esta iluminación se caracteriza por la ausencia de sombras, éstas se representan sutilmente como contornos. Los colores resaltan de manera vibrante. Esta luz retrata la forma, da una sensación de volumen idealista, perfila los detalles del rostro y atuendo. Concluyendo, el autor describe a esta iluminación adecuada para expresar fuerza de carácter, donde se plasma su fuerza y vigor.



Iluminación difusa

La fuente de iluminación se ve de manera frontal sin embargo, es un tipo de luz suave, generalmente una luz

“La sombra es la ausencia de la luz, la simple oposición de los cuerpos densos a los rayos luminosos...uno esconde y el otro muestra; siempre acompañan conjuntamente a los cuerpos; y la sombra tiene mayor fuerza que la luz puesto que la veta y priva completamente a los cuerpos de la luz, y la luz no puede nunca filtrarse en la sombra de los cuerpos densos.” Da Vinci. (Brambilla, 2015, p.112)



El resultado final: Silueta dinámica

Ya definida la estructura total del personaje, habrá que verificar su funcionalidad. Para ello, la forma del personaje se rellena como una sombra o silueta, de modo que se puede apreciar al personaje como una unidad. Esta unidad debe ser identificable como individuo y entre los demás personajes que existan en relación a éste. La silueta pone en evidencia el dinamismo de las formas que la integran para que se entienda la acción y presencia del personaje. Este dinamismo funciona a partir de la simetría, equilibrio y contraste de pesos visuales, así como los puntos de tensión creados por las direcciones de su estructura, de modo que la presencia del personaje sea fácilmente captada por el espectador por su fuerza compositiva.

III.4.2 El Color como atmósfera emocional

III.4.2.1 Psicología del color

“El color es una experiencia sensorial producida por una modulación física de la luz en los objetos. El color tiene una buena capacidad de crear ritmos espaciales.”

(Villafañe, 2006, p.120)

Villafañe explica que el color tiene una cualidad sinestésica que se percibe como temperatura. De modo que los colores que se dirigen hacia el color primario amarillo son colores cálidos, y los que van hacia el azul son considerados fríos. En el caso del verde que es el color neutral entre los fríos y cálidos, depende de su carga de color azul o amarillo para determinar su temperatura.

El científico Koppers Harald (1928) explica que existen 8 colores elementales los cuales son captados por nuestra vista, estos son: el azul, verde, rojo, amarillo, magenta, cyan, violeta, y naranja. (Ortiz G, 1992)

Las investigaciones de Eva Heller (2010) y Georgina Ortiz (1992) coinciden en el objetivo de demostrar cuales son los colores más populares entre las personas y que significados tienen para ellas.

natural (como la luz solar) que es bloqueada por algún material traslúcido (como las nubes interviniendo los rayos solares, o alguna tela blanca). Esta luz ilumina a todo el individuo y suaviza los contrastes del claroscuro, resultando contornos tersos.

Parramón explica que la luz difusa puede expresar melancolía o emociones de dramatismo estático o contemplativo.

La contraluz o semi contraluz

En esta iluminación se encuentran dos tipos de fuentes. Una es la luz potente que se encuentra atrás del individuo, ésta produce un halo de luz alrededor del cuerpo y dibuja su contorno. La segunda es la luz de ambiente, la cual permite entrever los detalles que se encuentran en la sombra de una manera sutil. La luz potente puede ser la misma fuente, dispuesta en distintas iluminaciones, como puede ser el sol en atardecer. El personaje se encuentra conectado con su entorno a profundidad. Las imágenes adquieren una atmósfera nostálgica, de una juventud eterna.

La luz desde arriba (cenital)

La fuente proviene desde arriba, iluminando al sujeto dentro de un espacio oscuro. Se ve como una luz vertical que proviene del “cielo”. y se asocia a lo divino o lo sobrenatural, de igual forma sirve para enfatizar la presencia del individuo y enaltecerla de protagonismo. La luz del cenit es más difusa y su dirección es oblicua, por ello es una iluminación más común, pues es la luz que predomina desde arriba e ilumina todo.

La luz desde abajo

La fuente proviene desde abajo del individuo, evocando a las luces nocturnas, por lo cual se asocia a atmósferas de suspenso, sobrenaturales o aterradoras, en otra perspectiva, se captura el efecto de protagonismo de la vida nocturna. Los rostros iluminados en esta dirección se ven casi “deformes” pues se resaltan y oscurecen zonas fuera de lo habitual.



“No podemos pintar a la naturaleza con los colores puros tal como salen de los tubos o potes de pintura. Debemos relacionar nuestros colores intermezclándolos, subordinándolos, o intensificándolos con el fin de obtener una mayor eficacia... Debemos crear el color a través de las verdades que nos da la naturaleza.” (Loomis A., 1950, p.153)

Ambas coinciden en los siguientes colores en orden de popularidad: azul, rojo, verde, amarillo, blanco, negro, gris, naranja y violeta.

Azul: Es el color más popular en ambos estudios, se relaciona con la simpatía, amistad y confianza. Su color se encuentra en el cielo y lo su reflejo en el agua, adquiriendo una connotación de transparencia, honestidad y pasividad. Keller explica que es un color fantástico ya que se asocia al cielo y a lo que no se encuentra terrenalmente. También es el color más frío de la escala de temperatura, ya que predomina en las sombras y ecosistemas helados, en contraparte a su cualidad amistosa, la frialdad del color se relaciona a la melancolía y tristeza.

Rojo: El rojo coincide en ser el color más llamativo, es el primer color que identifican los bebés. Se ha comprobado que sobre estimula la visión. Se asocia a la agresividad, ya que el color resulta perturbador a la visión y se relaciona a la sangre. En el estudio de Ortiz, el rojo es un color cálido, asociado a la energía, y lo sexual. Su carácter pasional proviene del enrojecimiento de los labios durante el sexo.

Verde: En el estudio de Ortiz, el verde adquiere cualidades de producción como la fertilidad y la abundancia, coincidiendo con Keller ya que es el color de la naturaleza, relacionado a las plantas. Es el color de la vida, lo fresco, y la esperanza cuando brota del interior de la tierra. También se le asocia a lo monstruoso siendo el color de los reptiles y criaturas escamosas.

Es un color intermedio entre lo cálido y lo frío. Puede expresar sensaciones de calma y seguridad, de neutralidad.

Amarillo: Es uno de los colores que provoca inconformidad respecto al público. Es el color más luminoso por excelencia pues se asocia a los rayos del sol y a lo cálido, por lo que exalta cualidades como inteligencia, lo divino, y la riqueza, como el brillo del oro. Sin embargo tiene a ser un color que se ensucia fácilmente y ello influye en las connotaciones negativas que obtiene, como traición. El color amarillo verdoso se asemeja al de la bilis la cual es producida cuando alguien está bajo estrés y disgusto. También se asocia a lo ácido o lo tóxico, encontrado en sustancias venenosas, puede advertir enfermedad ya que es un color que se presenta en las personas enfermas.

Rosa: El rosa coincide en ser el color más femenino, asociado a la maternidad, también a la piel, a su suavidad y sensibilidad. Es un color íntimo, relacionado a la desnudez. Se asocia a lo delicado y de aroma dulce como las flores y algunas golosinas.

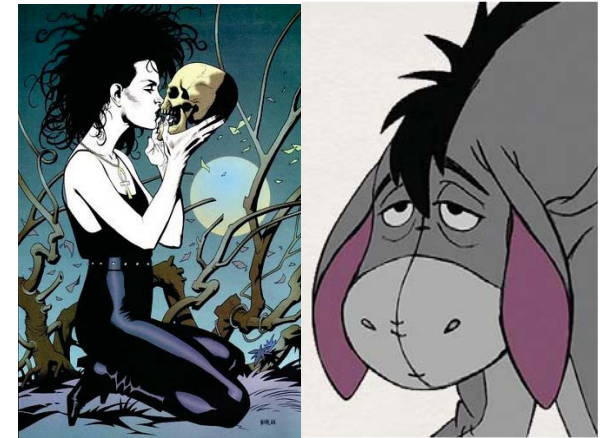
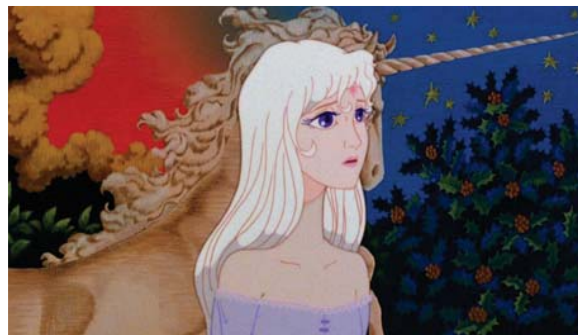
Blanco: Es percibido como luz. Se asocia a lo más puro, limpio y divino. Es el color de la higiene porque expone la suciedad sobre sí. En ambos estudios simboliza la inocencia y la paz. Es el color de la vida después de la muerte, usado en mantos que cubrían a los muertos en religiones como la católica. Debido a su ausencia de color, y sumo brillo se asocia a lo impecable y lo minimalista. Es el color que las personas asocian a lo frío, como la nieve.



Negro: Es el color de lo profundo, la oscuridad, de la muerte, cuando el cuerpo se comienza a descomponer, es el color de luto. Se relaciona al mal, como lo que ensucia, lo que opaca. Sin embargo en el estudio de Keller es el color que más prefiere la gente joven ya que es un color que resalta la juventud y elegancia. Es un color conservador y vanguardista, que evita llamar la atención y realza su formalidad.

Gris: El gris es el color más triste en ambos estudios, pues la carencia de color y su opacidad lo reflejan como débil. Es el color del aburrimiento, envejecimiento, de lo que está empolvado. Se asocia al bloqueo, como el Sol cuando es cubierto por las nubes. Expresa falta de luz y de color.

Naranja: El naranja es un color extravagante al igual que el violeta para el estudio de Ortiz. De igual manera para Keller, es uno de los colores menos populares, representa lo exótico, y lo llamativo de mal gusto. Por un lado debido a su prevalencia en plásticos y anuncios publicitarios. Sin embargo, es uno de los colores que más se asocia al sabor y olor, como a las frutas y flores, a la carne de algunos animales y dulces. En la cultura oriental, es un color que pondera transformación, siendo el color intermedio entre el rojo y el amarillo, y el que predomina en la estación otoñal, entre el cambio de estaciones y clima.



Violeta: El violeta es de los colores menos preferidos por ambos estudios. Representa para ambos sensaciones de inestabilidad. Entre diversas relaciones se encuentra la de su composición, siendo resultado del rojo y azul, entre cálido y frío, colores que contrastan demasiado entre sí. Es el color de lo extravagante, ya que no es encontrado comúnmente en la naturaleza, adquiriendo cualidades mágicas y esotéricas. A pesar de su rareza, es el color de algunas flores y es percibido como femenino y frívolo. Su característica de riqueza proviene de una antigua técnica para teñir tela con extracto de un molusco del mediterráneo, técnica sumamente cara y laboriosa que se usaba para mantos de sacerdotes católicos.

Marrón: uno de los colores menos mencionados en el estudio de Ortiz, y el menos apreciado en el de Keller. Se asocia a lo sucio y a los excrementos. Es el color de lo feo y opaco, ya que antiguamente las prendas de la mayoría de la población pobre europea eran ropajes pardos por la suciedad. Sin embargo es uno de los colores que mejor ambientan las habitaciones otorgando sensaciones hogareñas gracias a los materiales rústicos en los muebles y techos. También es asociado al aroma y sabor como el café, chocolate, y cerveza.

III.4.2.2 Propiedades del color

El color puede intensificarse gracias a la saturación, en su opuesto los colores serán cada vez más opacos. La saturación puede realzar al personaje pero no se debe abusar de ello ya que irrita a la visión.

La saturación y brillo pueden significar momentos alegres, vibrantes, enérgicos, casi irreales y fantásticos. La opacidad por su parte, puede expresar momentos más oscuros, tristes, olvidados, o más sobrios y serios como la realidad. Al saturar, el ojo se dirige al foco que contrasta de lo demás, de modo que jerarquiza lo que tenga mayor saturación salta a primer plano mientras que lo opaco se encuentra lejos.

El valor es la propiedad que delimita la cantidad de blanco o negro en el color, lo mismo que la luz u oscuridad respectivamente. En los tonos claros la atmósfera sugiere iluminación, mayor suavidad y ligereza. Los colores oscurecidos aluden a la sombra, densidad, y pesadez.



El círculo cromático es una herramienta que ejemplifica a los colores ordenadamente. De modo que, de manera triangular se encuentran los colores primarios: Rojo, azul, amarillo, en cada una de las esquinas. Frente a cada color primario se encuentra su complementario: Verde, naranja, violeta, respectivamente. Finalmente, entre los colores complementarios y primarios suceden los terciarios, los cuales resultan de la combinación de los anteriores, disponiéndose entre ellos. Ejemplo: Rojo, rojo más naranja, Naranja, naranja más amarillo, amarillo, y así sucesivamente. (Blender Guru, 2014)

Monocromática: se usa un solo color, aprovechando su saturación y valor tonal. Se entiende como sensación individualista. Es buena para unificar la atmósfera de la composición.



Análoga: Se utilizan los colores que se encuentran próximos entre sí. En la rueda cromática, se eligen triadas de colores que estén juntos. Son fáciles de asimilar a primera vista, y no causan conmoción al ojo pues no provocan contrastes bruscos ya que son colores que se relacionan entre sí. Representan un ambiente más pacífico o acomodado.



Tríada: Se encuentran distantes entre sí en el círculo cromático por lo que son difíciles de hacer congeniar, se usan más cuando se quiere representar algo surrealista o caricaturesco. Genera muchos contrastes de color.



Complementarios: Son los colores que se oponen entre sí en el círculo cromático. Naturalmente son agradables en composición. Es mejor basarse en uno de los colores para que predomine sobre el otro y así jerarquizar la composición.



División de complementarios: A diferencia del método anterior, en vez de los dos colores complementarios, se elige un color primario y en su opuesto se escogen dos colores terciarios que están a los lados del complementario del principal, en el círculo cromático. Extiende las posibilidades de color, es más vívido y dinámico.



Tétrada o doble complementario: Se disponen de dos pares de complementarios, primarios o terciarios. Gracias a la variedad de colores que armonizan en la selección es conveniente para unificar fondos con personajes.



III.4.3 Técnicas y materiales: a cada estilo lo que le acomoda

El ilustrador debe tomar en cuenta qué tipo de material y técnica son adecuados para la realización de su personaje. Los materiales expresan gestualidad, expresividad, realismo, o cualquier efecto que el ilustrador desee realzar en el aspecto de su personaje en relación a la historia, y personalidad del mismo. A su vez, los materiales pueden ser más adecuados para el medio de difusión previsto, con tal de mantener coherencia de estilo gráfico y narrativo. La técnica confiere a cómo el ilustrador aplicará los materiales sobre el dibujo, así como las propiedades del material y ventajas de éste para lograr los efectos deseados para el aspecto pictórico del personaje.

En la siguiente clasificación se han delimitado las técnicas por el tipo de material y propiedades que éste tiene. De modo que se enlistan algunos ejemplos representativos de las diversos materiales existentes y sus características más pertinentes.

Carboncillo

Es un material antiguo sobre el dibujo. Se usa en papeles de algodón preferiblemente, mostrando la textura del papel. Proporciona degradados que van del negro total al blanco del papel, mostrando una amplia escala de grises, de modo que puede usarse para difuminados precisos y suaves, la suavidad es producida por la carencia de filo de la barra. Es útil para realizar dibujos de estudio y de gran escala, sin embargo es un material inestable por su característica polvosa.



Acuarela

La acuarela se basa en el juego de las transparencias que proporciona el material mezclado con agua y el blanco del papel, preferentemente de algodón. El color intenso del negro es inexistente, las sombras y zonas oscuras disponen de colores azules y marrones. Requiere de precisión, paciencia, y planeación para el desarrollo de la ilustración, logrando efectos luminosos y gestuales con las transparencias y pinceladas.



Tinta

La tinta puede ser usada mediante plumilla creando trazos precisos o a mancha, sin medias tintas ni degradados continuos a menos que sea diluida con agua. Con la plumilla existen diversidad de acabados lineales para crear volumen. Con el pincel, la línea es más versátil y gestual. El dibujo a tinta suele ser más directo y enérgico, pues provoca contrastes con la mancha negra, captando una impresión momentánea, sencilla y esquemática. Técnica muy utilizada por los caricaturistas que requieren ilustrar rápidamente.



Óleo

La pintura al óleo es la técnica reina por excelencia ya que su composición permite lograr acabados más allá de lo realista. Su material evita secarse con rapidez, de modo que las pinceladas y combinaciones de color son amplias. Uno de los métodos más utilizados es el claroscuro, donde se disponen primero las plastas oscuras y después las de luz. Es una técnica muy rica en alcances de detalle y a la vez compleja pues el tiempo de secado y acabados se alargan durante su proceso.



Escultura

En la escultura la intención es crear una pieza a partir de la unificación de uno o varios materiales. Al igual que en relieve, se requieren de diversos utensilios de trabajo y la destreza técnica que logrará los acabados deseados. Generalmente la escultura está hecha para exhibirse y quedar en posición inmóvil, ya sea para representar a un personaje reconocido o a imaginación del autor. El material del cual esté hecho puede proporcionar calidad de textura o retar al espectador ante la habilidad técnica del artista para recrear cualidades visuales. El personaje puede verse imponente y adquirir un sentido de protagonismo dependiendo de su fuerza dinámica y sentido de equilibrio estructural.



Creación de Marioneta

Las marionetas son hechas para ser manipuladas por lo cual dependen de su estructura para ser móviles en sus extremidades y cabeza. El artista se basa en el aprovechamiento de diversos materiales, tanto para la composición de su estructura central como la vestimenta que portará. Su diseño se basa en el movimiento, por lo que se visualizan los detalles estructurales para que tenga buena movilidad, además del material que facilite su manipulación y realce su apariencia. La textura es el atractivo principal de estos personajes de modo que su punto de conexión es a través de la sensación de tacto visual. Generalmente son utilizados en el teatro, filmes de stop motion, o como juguetes coleccionables.

Pixel art

Se basa en el uso del "píxel" (unidad mínima dentro de una imagen digital) el cual es representado de forma cuadrada. Es una técnica inspirada en los diseños de los primeros personajes de videojuegos por ello aluden a la nostalgia y niñez. Se le relaciona a la técnica 8 bit en referencia al sistema de nintendo que se constituía por 256 colores. Su paleta de color es intensa y limitada, proponen un reto sobre el personaje pues a pesar del uso del píxel cuadrado pueden integrar una gama de color y dinamismo a su imagen poniendo a prueba la destreza del ilustrador. Los personajes son generalmente distribuidos a través del internet, como gifs animados, banners, también usados para animación. (Winkler M., 2016)



Vectores

Se basa en la generación de puntos que de extremo a extremo generan polígonos. Cada objeto es definido por atributos matemáticos de forma y posición respecto al plano donde se sitúan. Su ventaja radica en la preservación de la calidad de la imagen a diferencia de las imágenes generadas en mapas de bits. Se pueden estirar, alargar, o reducir los objetos sin perder calidad.

Es una técnica reciente que expresa innovación, pulcritud, minimalismo. Es usado para animaciones en motion graphics, infografías, y material informativo pues su estilo concreto se distingue por su claridad, limpieza, experimentación y futurismo. (Vector Gurú, 2013)

Pintura digital

Se basa en la compilación de todas las técnicas tradicionales gracias al software que ofrece una gama de pinceles con efectos que imitan dichas técnicas, como acuarela, oleo, pastel. Su ventaja es su alcance de hiperrealismo ya que se puede aprovechar la luz que ofrece el plano digital, realizar las correcciones suficientes y el uso de capas que son editables en saturación, color, efecto de iluminación etc.

Técnica principalmente usada para ilustración de libros comic, fantasía, concept art para videojuegos y películas. El personaje expresa mayor realismo, conjunta conceptos de fantasía que se asemejan a la realidad, al igual que es una técnica rápida para realizar estudios de color, personaje, iluminación durante el desarrollo de los proyectos de animación en 3d.



Modelado tridimensional por computadora

Se basa en la creación de elementos tridimensionales en un plano matemático regido por tres ejes (ancho X, largo Y, y profundidad Z). Adjudican un sentido de volumen, con ello, textura, iluminación, perspectiva respecto al espacio. Se basa en la generación de vectores conectados uno a otro y en los planos geométricos de vistas de frente, lateral y superior/inferior. Se utilizan términos de la geometría como vértices, ángulos, perspectiva. Estos modelos tridimensionales generan sensación de hiperrealismo. Permiten el uso de capas para generar su estructura. Son usados frecuentemente como modelos para animación y videojuegos, expresan una sensación de ir más allá de la realidad, de pulcritud, minimalismo, expresión de textura, seriedad, dinamismo, innovación. (Herreros J., 2018)



III.4.4 Complementos

El personaje relata parte de su historia personal, sus gustos, miedos, estado de ánimo, el lugar al que pertenece, entre muchos otros aspectos que sutilmente se pueden revelar en su exterior. De igual modo, los objetos con los que usualmente interactúa son parte de la expresión de su esencia, representando acciones que toma sobre dichos objetos, dando a conocer sus habilidades, aficiones, ocupación, o aversiones. Finalmente, la inclusión del personaje en el ambiente donde toma lugar la historia apoyará a la visualización de sus reacciones ante los elementos de su entorno, así como la sensación de unidad, o contraste manteniendo la coherencia visual con la narrativa.

La indumentaria

Está constituida por la forma de vestir del personaje, teniendo en cuenta el material del cual sus prendas están hechas, su decorado y textura.

El atuendo puede revelar:

- El pasado del personaje: puede ser una marca en la ropa que de señas de algún evento, o que tenga un significado afectuoso o familiar.
- Nacionalidad o cultura: como son los bordados, colores, y estilo de la ropa.

- Estrato social: como un atuendo caro, nuevo, de alta costura en contraste con atuendos viejos, sucios, y genéricos.
- Época a la que pertenece
- Actitud: puede asociarse a una tribu urbana, o enfatizar sus intenciones.
- Edad: ya sea física o en apariencia.



Objetos de uso cotidiano o frecuente

Estos objetos delatan las actividades principales que realiza el personaje ya que son manipulados frecuentemente y cargan con ellos, generalmente son un vehículo de acción, y pueden tener una carga simbólica o de valor para el personaje.

Los objetos pueden revelar:

- Gustos o aficiones: objetos para actividades a las que le dedica tiempo y son parte de su expresión personal.
- Ocupación: objetos para el trabajo del cual se sostiene.
- Debilidad: objetos que pueden ser letales

- pero debe mantenerse alerta de ellos o son extensiones de su personalidad que guarda en secreto.
- Historia familiar: objetos heredados que identifican a su familia.
- Habilidades: objetos que revelan experiencia o algún poder mágico.



Entorno

Es el espacio donde habita nuestro personaje, en el cual infiere su contexto espacial y temporal y la relación dimensional que tiene con lo que lo rodea.

El entorno puede revelar:

- Estilo de vida: Hablando del ritmo que tiene el lugar, si es tranquilo o estresante.
- Región donde habita: Como el contraste entre ciudad y campo, el tipo de vegetación, clima, estructuras arquitectónicas, entre otros.
- Las adversidades o ventajas:

- Considerar si es un lugar que evoca peligro o comodidad.
- Reacciones anímicas: Dependiendo las condiciones del entorno, si es caluroso y el personaje detesta ese clima, puede estar fastidiado, o si es un lugar inseguro, evocar preocupación, entre otras situaciones.





CAPÍTULO IV. CONCLUSIÓN DEL PROYECTO TABLA DE APOYO PARA DISEÑO DE PERSONAJE.



IV.1 Introducción al proyecto

Inicialmente se reunió una serie de prospectos del entorno inmediato, es decir personas del cotidiano, de modo que es una propuesta de metodología más directa y simple pues no se delimita a una historia (storyline) preconcebida o sujeta a el guión de director, sino al trabajo diario que hace un ilustrador al observar y capturar referencias para su biblioteca personal.

En este ejercicio de observación desarrollé un análisis desde la creación de personajes a partir de los prospectos seleccionados, durante su desarrollo se analizaron y aplicaron aspectos teóricos expuestos en los capítulos anteriores, la variedad de referentes expuso diferentes retos y resultados culminando en la elaboración de una tabla de apoyo para el ilustrador.

En un inicio, se optó por elegir diez sujetos para convertirlos en personajes ilustrados, entre los diez debían diferenciarse por edad, género, aspecto y clase social. Así mismo se consideró la variabilidad de lugares y eventos para realizar los registros. Durante el desarrollo del proyecto se enfrentaron diversas situaciones, tales como, la accesibilidad del lugar y la posibilidad de tomar registros de dibujo de las personas de una forma óptima sin involucrarme directamente con ellos (a excepción del personaje num.7, intencionalmente), de modo que se evaluaron los lugares más adecuados y técnicas para realizar mejores registros.

Entre las diferentes personas consideradas para el proyecto de personajes, se seleccionaron los registros con mayor impacto narrativo, emocional, y visual. Durante el desarrollo de los personajes, surgieron diversas observaciones y preguntas que se delimitaron en los aspectos anteriormente mencionados, de modo que influyeron en la selección final de los diez personajes a ilustrar.

Para la selección narrativa, se consideró la relevancia del momento captado basándose en preguntas como: ¿Qué nos cuenta/transmite? ¿Qué sucede? ¿Cuál es su motivación? ¿Qué acción realiza? ¿Qué contexto lo rodea?, es así que a partir de esa crítica referencial, se arrojaron datos pertinentes para la primer estructura del personaje en cuestión. Entendiendo que lo narrativo ilustrativamente hablando es "cómo se está representando el momento", se busca contar a partir de la imagen, a partir de nuestro sujeto en acción (ya sea pasivo o activo) y enfatizar la contundencia de ese momento.

No es que se tenga una historia planificada o trabajar sobre un guión en específico, sino, de la manera más directa y simple, observar y concretar lo que nos transmite nuestro contexto.

En la selección emocional, se consideró la fuerza presencial del sujeto y el impacto expresivo, basándose en preguntas como: ¿Qué emoción transmite? ¿Me siento conectada hacia él/ella? ¿Qué percibo/siento de su persona? ¿Tiene personalidad distinguida?, de modo que el núcleo fue filtrar a aquellos con una presencia fuerte y recordable, exaltando los aspectos percibidos durante la observación. Se analiza cómo actúa el personaje, lo que siente y cómo lo transmite a partir de sus gestos y lenguaje corporal.

En la selección visual se tomaron en cuenta las formas de su silueta, del cuerpo y rostro, la vestimenta, interacción con algún objeto en particular, y los colores dominantes. En este análisis se dividieron aspectos físicos inherentes de la persona original, que posteriormente se aprovecharon y/o modificaron al transformarlo en personaje ilustrado, disponiendo de dos apartados: lo físico, y lo pictórico. En el primero basándose en preguntas como: ¿Qué gesto predomina en su rostro? ¿Qué facciones lo caracterizan?

¿Cuál es su postura? ¿Qué tipo de complexión tiene?, y en el segundo: ¿Cuál es la paleta de color? ¿Qué formas se distinguen de su aspecto? ¿Qué tipo de técnica ilustrativa se adecua a su personalidad?

A partir de esos cuestionamientos fue que se delimitó una serie de características básicas para conformar la tabla de apoyo que se convertiría en una herramienta para la consolidación de los diez personajes.

En el siguiente proyecto se propone una metodología ilustrativa y teórica con el fin de crear una herramienta de apoyo que nos haga críticos hacia el diseño de personaje durante nuestro día a día. Durante la práctica de referentes, se analizaron diferentes aspectos pertinentes para el desarrollo de diseño de personajes. Mediante la observación y análisis, se eligieron diversos rubros para consolidar la tabla de apoyo.



IV.1.1 Descripción y observaciones

En la planeación para seleccionar referentes se consideró que fueran diversos entre sí para la obtención de diferentes resultados. De modo que los sujetos varían en edad, sexo, estrato social, actitud, y aspecto. Bajo esa premisa de trabajo, se tomaron registros de dibujo y fotografías de diferentes personas que estuvieran en un ambiente sin alteraciones provocadas por mi observación, para que los sujetos mantuvieran una actitud natural y fiel.

Durante el ejercicio de toma de referentes se experimentaron las siguientes situaciones:

- * Es necesario mantener el sentido de la observación más atento que enfocarse en los detalles que llevan al realismo, se necesita ser concreto.

- * En algunos momentos pareciera que todos los referentes a tu alrededor pueden lograr ser un buen personaje, al mismo tiempo que ninguno.

Esto se debe al lugar en donde uno se encuentre, la actividad que esté realizando el individuo y la disponibilidad de tomar registros.

- * Más que descartar es poner atención a los elementos que hacen interesante y relevante a la persona que se está observando. No es que alguien necesariamente encaje en una visión preconcebida. Es abrir nuestra visión a las posibilidades que ofrece el cotidiano, y hacerlas funcionar en los personajes.

- * Al dibujar personas de nuestra realidad, aumenta nuestra percepción visual y analítica. Se reflexiona sobre la persona y la conexión de ésta con su entorno. Así como la conexión que establecemos al sumergirnos en el mundo de nuestro modelo.



Personalmente creo que el dibujo resulta más sincero e implementa nuestras habilidades ilustrativas al sacarnos de nuestra zona de confort.

IV.2 Fases del proyecto

IV.2.1 Proceso de Selección

"Casting"

La selección de los mejores referentes se basó en una serie de aspectos a considerar, los cuales serán los primeros rubros para la realización de la tabla de apoyo:

- * La fuerza de la presencia en el entorno.
- * La acción realizada y, o la emoción proyectada.

- * La singularidad de los elementos visuales que conforman su aspecto, tales como su complexión, indumentaria, interacción con objetos, o su misma expresión facial.

"Entrevista"

Éstos aspectos conforman una mezcla entre lo visual, lo narrativo y lo emocional. Compartiendo la metodología de Egri Lajos (2009), se dispuso una serie de preguntas sobre los referentes para delimitar sus personajes.

- * Aspectos físicos: edad, sexo, complexión.
- * Aspectos psicológicos: emoción proyectada, estado de ánimo, actitud ante su entorno.
- * Aspecto narrativo: acción en desarrollo, causa de la acción, objeto con el cual interactúa, contexto espacial y temporal.



IV.2.2 Síntesis

Durante esta parte, se hicieron varios registros dibujísticos del sujeto con el fin de identificar las características más singulares de su persona, creando un mapa de memoria, donde cada ejercicio de dibujo es un paso más para "esculpir" al personaje potencial que "vive" en el referente.

Al mismo tiempo, se analizaron las formas esenciales de sus cuerpos, así como una serie de preguntas para profundizar y transformar los personajes más allá de su propia realidad.

Para las características externas se consideraron:

- * Los rasgos que resaltan más del rostro.
- * El tipo de complexión y formas dominantes de su aspecto.
- * Dirección del cuerpo y línea de acción.
- * Elementos clave de su apariencia y, o interacción.
- * Colores dominantes.

Para las características internas se consideraron:

- * Gesto facial principal
- * Expresión de su actitud

* Premisa narrativa del sujeto (descripción de lo que está sucediendo en el momento)

* Significado de la indumentaria y, u objetos que trae consigo

Modificaciones

Ahora con los datos obtenidos sobre el referente, éste pasará a una serie de tratamientos donde se enfatizarán formas, gestos, actitud, acción, todo aquello que apoye al personaje que seguirá desarrollando a partir de esas modificaciones.

Llegar a la esencia de los personajes puede tomar varios dibujos, donde se crean mapas a partir de la memoria perceptual sobre la persona, numerosos ajustes contextuales, como la adición o supresión de elementos que conforman e interactúan con el individuo así como la estilización morfológica.

Durante el proceso:

Narrativo: se replanteó el rol original del sujeto ahora como personaje.

Psicológico: se elevó la expresión emocional del personaje,

y la postura del mismo.

Físico: Su apariencia se sintetizó a formas básicas para realizar una buena estilización, así mismo se modificó la paleta de colores dependiendo las características del personaje.

Metodología

En algunos personajes varían las observaciones planteadas, con el fin de conservar la esencia original del individuo.

1. Planeación para la elección de los referentes.
2. Verificar que el referente puede ser observable, y retener la mayor información perceptiva posible.
3. Registros múltiples del referente, de rostro, perspectiva y posición, todo ello para apoyar las modificaciones necesarias para el dibujo final.
4. Elección final del modelo a trabajar bajo las características consideradas anteriormente.
5. Realizar "entrevista" al referente para desentrañar al personaje potencial dentro de sí.
6. Análisis del referente a partir del dibujo realista, para identificar las características esenciales del individuo.



IV.3 Elaboración de tabla de apoyo

7. Modificaciones convenientes para caracterizar y estilizar al referente en personaje.
8. Experimentación de técnicas ilustrativas en el personaje
9. Adición o supresión de elementos visuales para su contexto.

Después de la experimentación y análisis de los casos trabajados con los diez referentes, se organizaron las características necesarias para el diseño de personaje en diferentes rubros.

De acuerdo a la estructura interna:

Narrativo (aspecto descriptivo)

1. Contexto espacial y temporal: se refiere al lugar donde se encuentra el personaje y la época.
2. Premisa narrativa: se describe lo que está experimentando el personaje en una oración concreta.
3. Objetivo principal: se describe brevemente el "porqué" de la acción que está realizando el personaje.
4. Interacción con el entorno: se revela el tipo de relación que tiene el personaje con lo que lo rodea.
5. Palabras clave: son algunas palabras que identifican al personaje, aludiendo a su personalidad, apariencia o rol.

Psicológico (personalidad y expresividad)

1. Estado de ánimo: una descripción breve sobre la situación en que se encuentra el personaje emocionalmente.
2. Emoción dominante: se refiere al tipo de emoción que demuestra el personaje de forma reconocible.
3. Motivación personal: se describe la aspiración, razón, o

incluso miedo que justifica la acción que está realizando.

4. Tipo psicológico dominante (introversión vs extroversión): de acuerdo a los tipos psicológicos de Jung, establecer si refleja más timidez o apertura.
5. Lenguaje corporal, y gesto facial: se describe lo que expresa el cuerpo y rostro del personaje.

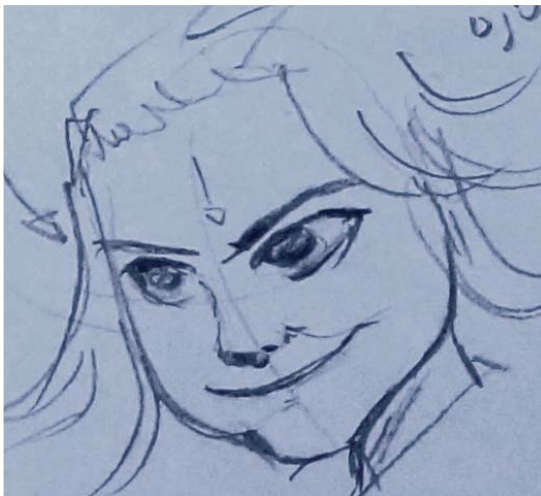
De acuerdo a la estructura externa:

Físico (aspecto base de la apariencia)

1. Edad y sexo: datos pertinentes para delimitar su actitud y apariencia.
2. Rasgos del rostro: de acuerdo a la fisonomía, se describe brevemente los atributos que destacan más.
3. Compleción corporal: se describe brevemente el peso, figura, altura del sujeto.
4. Indumentaria y , u objetos de interacción: se describe el tipo de vestuario y si lleva consigo objetos que refuercen su personaje.
5. Posición: se describe la perspectiva en la que se encuentra, y cómo esta ubicado en el espacio

Pictórico (elementos ilustrativos)

1. Datos del dibujo gestual: se refiere a las características más expresivas del modelo.
2. Línea de acción: se describe la dirección y tipo de línea que genera la posición del personaje.
3. Formas y direcciones dominantes: se refiere al tipo de formas que se generan en la abstracción morfológica del modelo así como las direcciones que predominan en su composición.
4. Paleta de color: establecer la armonía de color que domina en el personaje.
5. Técnica ilustrativa: se describe el estilo y la técnica que conviene para reforzar el concepto del personaje.



NARRATIVA	CONTEXTO ESPACIAL Y TEMPORAL	OBJETIVO PRINCIPAL	PREMISA NARRATIVA	INTERACCIÓN CON SU ENTORNO	PALABRAS IDENTITARIAS
	ESTADO DE ÁNIMO	EMOCIÓN PRINCIPAL	MOTIVACIÓN / CAUSA	INTROVERSIÓN EXTROVERSIÓN	LENGUAJE CORPORAL Y FACIAL
PSICOLOGÍA					
FÍSICO	EDAD Y SEXO	RASGOS DEL ROSTRO	TIPO DE COMPLEXIÓN	INDUMENTARIA, OBJETOS	POSICIÓN EN EL ESPACIO
	DATOS DEL DIBUJO GESTUAL	LÍNEA DE ACCIÓN	FORMAS Y DIRECCIONES	PALETA DE COLOR	TÉCNICA ILUSTRATIVA
PICTÓRICO					

IV.4 Análisis de los 10 casos

IV.4.1. Brujita



Contexto original

Jardín de niños, una exposición sobre la magia de la ciencia. Los niños de kínder estaban disfrazados de magos y brujas mientras hablaban del experimento que les tocaba por equipo.

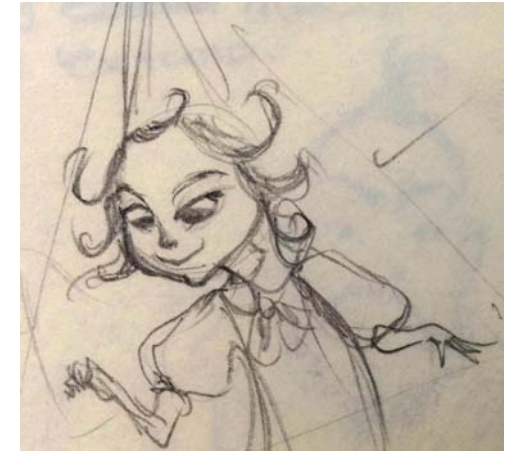
Elección de la referente

Entre los numerosos prospectos, la niña referente demostró estar muy adentrada en su papel de bruja y los gestos de su rostro resaltaban en los registros de dibujo. Finalmente, al analizar su composición visual, reveló una gran armonía de formas triangulares.



Desarrollo del personaje

Su personaje se basa en una bruja pequeña que experimenta traviesamente con las pociones que tiene al alcance. El contexto original facilitó la definición del rol, la expresión no cambió mucho, se reenfocó la mirada hacia el caldero y con ello la dirección de la composición tomó una jerarquía clara. Durante la abstracción del referente fue necesario destacar los ojos, estilizar el cabello, armonizar las figuras triangulares que se asocian a lo picudo y peligroso con curvas y bordes redondeados que refuerzan su aspecto infantil y tierno.



Observaciones:

Se añadieron elementos como el caldero, las pociones y las flores, y se suprimió la capa ya que opacaba la silueta y composición visual.

La elección de pasteles grasos convino para expresar colores vivos y bordes suaves, similares a las crayolas que son uno de los primeros materiales de dibujo para los niños. Lo distinguido de su desarrollo fue a partir de su elección entre los demás niños, ya que todos jugaban a ser magos y brujas, con los mismos vestuarios. El rol de ella cautivó por su carga expresiva, sobre todo en los ojos. Se aprovechó la composición armoniosa en forma de triángulo (el cual alude a lo místico, lo sobrenatural, aunque también a lo inestable, y peligroso, por lo tanto se suavizaron los bordes de las formas triangulares para otorgarle un sentido juguetón y dinámico, una convención entre la magia y la inocencia.)



NARRATIVA	CONTEXTO ESPACIAL Y TEMPORAL	OBJETIVO PRINCIPAL	PREMISA NARRATIVA	INTERACCIÓN CON SU ENTORNO	PALABRAS IDENTITARIAS
	ESCUELA DE BRUJAS, EN SALÓN DE CLASES, UNIVERSO ALTERNO AL DE LA ACTUALIDAD.	CREACIÓN DE UNA POCIÓN PELIGROSA	"LA PEQUEÑA APRENDIZ DE BRUJA EXPERIMENTA A SU ANTOJO CON LA MAGIA INESTABLE."	SE ENCUENTRA ENSIMISMADA CON LO QUE ESTÁ HACIENDO	TRAVIESA, PEQUEÑA, MÁGICA, BRUJA.
PSICOLOGÍA	ESTADO DE ÁNIMO	EMOCIÓN PRINCIPAL	MOTIVACIÓN / CAUSA	INTROVERSIÓN EXTROVERSIÓN	LENGUAJE CORPORAL Y FACIAL
	TRAVIESA, Y DISTRAÍDA DE LO EXTERNO	REGOCIJO	DESEA HACER LAS COSAS A SU MODO POR CURIOSIDAD PROPIA	INTROVERTIDA	BRAZOS ABIERTOS A DISPONER DEL MATERIAL, OJOS CONCENTRADOS, SONRISA JUGUETONA
FÍSICO	EDAD Y SEXO	RASGOS DEL ROSTRO	TIPO DE COMPLEXIÓN	INDUMENTARIA, OBJETOS	POSICIÓN EN EL ESPACIO
	4 A 6 AÑOS FEMENINO	OJOS NEGROS Y GRANDES, NARIZ REDONDA Y PEQUEÑA, MEJILLAS SOBRESALIENTES	CABEZA GRANDE, EXTREMIDADES DELGADAS Y PEQUEÑAS	UNIFORME ESCOLAR, CALDERO, FLORES Y PÓCIMAS	LEVEMENTE GIRADA A 3/4 HACIA LA IZQUIERDA, DE FRENTE.
PICTÓRICO	DATOS DEL DIBUJO GESTUAL	LÍNEA DE ACCIÓN	FORMAS Y DIRECCIONES	PALETA DE COLOR	TÉCNICA ILUSTRATIVA
	OJOS EXPRESIVOS Y CONTORNEADOS, SONRISA, INTERACCIÓN CURIOSA	CURVA ASCENDENTE HACIA LA IZQUIERDA 	FORMAS TRIANGULARES EN COMBINACIÓN CON LÍNEAS CURVAS	PRIMARIOS: AZUL, ROJO, VARIACIÓN DEL ROJO A MARRÓN, AMARILLO EN TONOS BLANCOS	ALUSIÓN A PASTEL GRASO

IV.4.2. Pirata



Contexto original

En una explanada al aire libre de un sitio popular al sur de la ciudad de México. El sujeto hacía actos "circenses" al aire libre para entretener al público que visita el lugar. Fue encontrado durante un domingo por lo cual estaba rodeado de gente con sus familias y niños.

Elección del referente

La versatilidad de su apariencia, expresividad del rostro y carisma lo colocaron como un buen referente. La interacción con los elementos que tenía lo envolvieron en el rol de pirata que finalmente elegí.

Desarrollo de personaje

Dentro de los numerosos registros de gestos faciales e interacción con objetos, entre ellos unos cuchillos para malabares, noté que su atuendo y expresión sumando el cuchillo en mano lograban dar con el perfil de pirata o bandido. La redondez de su cabeza se contrapuso con la tensión de su mandíbula, ésta se exagero al punto de hacerla el centro de atención del rostro. No olvidando que las formas angulares son clave para reflejar una actitud hostil, por lo tanto su cuerpo se estilizó de esa manera, evocando formas triangulares, y jugando con la perspectiva de su cuerpo para hacerlo más intimidante.

Observaciones:

Se añadieron los dientes falsos, la expresión se volvió más agresiva y angular así como la postura inclinada hacia delante. El desarrollo de este personaje fue complejo al adjudicar el concepto de agresividad en su persona, ya que en origen era un artista de calle que buscaba divertir e interactuar con el público, además de la mirada serena. Se aprovechó que sus ojos son pequeños (mientras más pequeños, menos ternura y más madurez), y se sometió a varios tratamientos de formas para realizar figuras más angulares como en sus hombros y rostro. El punto clave para llegar al personaje fue al ser captado con el rostro haciendo una mueca mostrando los dientes, y los sables en mano, ese juego de asociación de elementos dio como resultado al "pirata" interior. Así mismo la iluminación en el rostro provocó mayor énfasis en su expresión agresiva, dramatizando sus facciones.



NARRATIVA	CONTEXTO ESPACIAL Y TEMPORAL	OBJETIVO PRINCIPAL	PREMISA NARRATIVA	INTERACCIÓN CON SU ENTORNO	PALABRAS IDENTITARIAS
	EN LAS AFUERAS DE ALGÚN PUERTO, EN EL SIGLO XVIII	AMEDRENTAR A SU ADVERSARIO	"EL BUCANERO ATEMORIZA A CUALQUIERA QUE SE INTERPONGA EN SU CAMINO."	MANTIENE UNA POSICIÓN FIRME E INTIMIDATORIA	PELIGROSO, PIRATA, FILOSO, AGRESIVO
PSICOLOGÍA	ESTADO DE ÁNIMO	EMOCIÓN PRINCIPAL	MOTIVACIÓN / CAUSA	INTROVERSIÓN EXTROVERSIÓN	LENGUAJE CORPORAL Y FACIAL
	SE ENCUENTRA COLÉRICO Y EN MODO PREVIO AL ATAQUE	FURIA	DESPRECIO A SUS ENEMIGOS	EXTROVERTIDO	CUERPO RÍGIDO Y ABIERTO, INCLINADO HACIA DELANTE. MUESTRA DIENTES EN SEÑAL DE RABIA Y OJOS EXALTADOS
FÍSICO	EDAD Y SEXO	RASGOS DEL ROSTRO	TIPO DE COMPLEXIÓN	INDUMENTARIA, OBJETOS	POSICIÓN EN EL ESPACIO
	DE 30 A 40 AÑOS MASCULINO	OJOS PEQUEÑOS, MUECA GRANDE, PEQUEÑA "COLITA" DE CABELLO, BARBA CRECIENTE Y NEGRA	DELGADA, TORSO EN TRIÁNGULO INVERTIDO, CABEZA PEQUEÑA, BRAZOS LARGOS	CAMISA HOLGADA Y VIEJA, PANTALONES CORTOS. SOSTIENE SABLE	DE FRENTE, PIERNA DERECHA FLEXIONADA MÁS ATRÁS QUE LA IZQUIERDA, DANDO SENSACIÓN DE PERSPECTIVA
PICTÓRICO	DATOS DEL DIBUJO GESTUAL	LÍNEA DE ACCIÓN	FORMAS Y DIRECCIONES	PALETA DE COLOR	TÉCNICA ILUSTRATIVA
	SENSACIÓN DE FLEXIBILIDAD, FUERZA, BOCA ABIERTA, Y APERTURA DE EXTREMIDADES	DIAGONAL QUE DESCIENDE DE DERECHA A IZQUIERDA 	TRIÁNGULO INVERTIDO, FORMAS RECTAS Y ANGULOSAS, CON CURVAS FLEXIBLES	COMPLEMENTARIOS Y ANÁLOGOS: AZUL EN CONTRAPOSICIÓN CON MARRONES	ALUSIÓN A ROTULADOR Y ÓLEO

IV.4.3 Gitana



Contexto original

En un festival de música jazz, parte del público que acudió al evento.

Elección del referente

La elección se basó en su actitud, se notó que durante los registros dibujísticos, su personalidad reflejaba levedad, relajación, ligereza, un concepto etéreo. Así mismo, el atuendo que llevaba conformó un potencial personaje aludiendo a una gitana.

Desarrollo de personaje

Se basó en la "esencia" de un aire liviano, casi misterioso y muy femenino. Esa sutileza se trabajó haciendo su diseño más estilizado y delicado, enmarcando una mirada sugerente.

Tomando de ejemplo la antigua forma en que las gitanas seducían a las personas por leerles su fortuna, quitándoles pertenencias, en su persona se ve alguien que intenta atrapar al espectador con su delicadeza y femineidad, y aún así no mira directamente, como si ocultara algo o una forma de persuasión.

Observaciones:

Se alargó el cuello, como referencia a una convención estética similar al modelaje. Se enfocó el rostro al colocar la mano rozando su rostro. De ella se logró tener una experiencia más perceptiva que de registro, de modo que al pasar un buen rato cerca de su presencia pude anotar lo que percibía de su actitud, y ello principalmente evocó a el personaje de gitana bohemia y etérea. La memoria perceptual jugó un papel importante dentro de su diseño, lo demás fue la configuración de las formas siguiendo el concepto de lo sinuoso y delicado.



NARRATIVA	CONTEXTO ESPACIAL Y TEMPORAL	OBJETIVO PRINCIPAL	PREMISA NARRATIVA	INTERACCIÓN CON SU ENTORNO	PALABRAS IDENTITARIAS
	EN ALGÚN PUEBLO GITANO, DE ÉPOCA XX	LA COQUETERÍA ES UN ARMA PARA QUE EL INCAUTO SE ACERQUE A ELLA	"LA BELLA GITANA INCITA AL OBERVADOR CON UNA SUTIL MIRADA."	SU PRESENCIA ES GRÁCIL Y LIVIANA, A SU VEZ MISTERIOSA	FEMENINA, SUTIL, SUGERENTE, BELLEZA, MISTERIO, DELICADEZA
PSICOLOGÍA	ESTADO DE ÁNIMO	EMOCIÓN PRINCIPAL	MOTIVACIÓN / CAUSA	INTROVERSIÓN EXTROVERSIÓN	LENGUAJE CORPORAL Y FACIAL
	EXPRESA UNA COQUETERÍA DELICADA, MISTERIOSA Y RESERVADA	INTERÉS	ES UNA FORMA DE ATRAER A ALGUIEN INGENUO Y CONSEGUIR ESTAFARLO	INTROVERTIDA	CUERPO CURVO Y ABIERTO, MANO DELICADAMENTE ROZANDO SU MEJILLA, OJOS ENTRECERRADOS Y SONRISA SUTIL
FÍSICO	EDAD Y SEXO	RASGOS DEL ROSTRO	TIPO DE COMPLEXIÓN	INDUMENTARIA, OBJETOS	POSICIÓN EN EL ESPACIO
	DE 15 A 20 AÑOS FEMENINO	NARIZ PROMINENTE, OJOS SOÑADORES, LABIOS ROJOS	DELGADA, DE BORDES SINUOSOS	ROPA HOLGADA, DE FALDA LARGA Y PAÑUELO EN LA CABEZA	A PESAR DE SU POSICIÓN RECTA, SU FIGURA TRAZA UNA CURVA. ESTÁ LIGERAMENTE GIRADA EN 3/4
PICTÓRICO	DATOS DEL DIBUJO GESTUAL	LÍNEA DE ACCIÓN	FORMAS Y DIRECCIONES	PALETA DE COLOR	TÉCNICA ILUSTRATIVA
	DELICADEZA DE SUS EXTREMIDADES, PRESENCIA RELAJADA	LÍNEA CURVA EN S 	LÍNEAS CURVAS, FORMAS ESBELTAS, TRIÁNGULOS DE BORDES REDONDEADOS Y RECTAS VERTICALES	OPOSICIÓN ENTRE AZUL CYAN, Y MARRONES Y ROJOS OSCUROS. PREDOMINA EL NEGRO	ALUSIÓN AL EFECTO ÓLEO

IV.4.4 Bruja adolescente

Contexto original

En el festival de jazz.

Elección del referente

Su elección se basó en su atuendo y posición, refleja una actitud bastante cuidada en cuanto a su imagen. Bajo el concepto de la indumentaria, se desarrolló el personaje en potencia, similar a una bruja.

Desarrollo de personaje

Más allá del atuendo, la complejión del referente fue muy accesible de trabajar, volviéndola una figura muy dinámica. Ante su imponente posición, se obtuvo una joven bruja en la actualidad, segura de sí misma.

Observaciones:

Se añadieron elementos como, la varita mágica y un gato negro en el bolso. Se observó que su figura es distinta de los demás referentes, se propuso un reto de exploración de formas en su diseño, logrando un estilo más diverso a comparación de los otros, más juvenil y sobrio, alejado de las convenciones del "appeal" de ojos grandes y figuras estilizadas.





	CONTEXTO ESPACIAL Y TEMPORAL	OBJETIVO PRINCIPAL	PREMISA NARRATIVA	INTERACCIÓN CON SU ENTORNO	PALABRAS IDENTITARIAS
NARRATIVA	EN UNA CIUDAD DE LA ACTUALIDAD	CAMINAR SEGURA PARA REAFIRMAR SU PRESENCIA	"LA BRUJA ADOLESCENTE PROYECTA UNA IMAGEN IMPONENTE DURANTE EL PRIMER DÍA DE CLASES."	SEGURA DE SÍ MISMA	ALTIVA, CONFIADA, DISCRETA, CURVILÍNEA, MODA, OSCURA
	ESTADO DE ÁNIMO	EMOCIÓN PRINCIPAL	MOTIVACIÓN / CAUSA	INTROVERSIÓN EXTROVERSIÓN	LENGUAJE CORPORAL Y FACIAL
PSICOLOGÍA	NEUTRAL Y FIRME	CONFIANZA	ALZAR SU POSICIÓN SOCIAL EN LA ESCUELA	INTROVERTIDA	FIRMEZA, CON EL PECHO Y ROSTRO EN ALTO. MIRADA IMPERTURBABLE
	EDAD Y SEXO	RASGOS DEL ROSTRO	TIPO DE COMPLEXIÓN	INDUMENTARIA, OBJETOS	POSICIÓN EN EL ESPACIO
FÍSICO	DE 20 A 28 AÑOS FEMENINO	OJOS AFILADOS Y PEQUEÑOS, NARIZ CHATA, LABIOS ROJOS, ANTEOJOS GRANDES Y BRILLANTES, ROSTRO REDONDO	ROBUSTA Y CURVA	ROPA CASUAL CON SOMBRERO, BLUSA NEGRA, BOLSO CON GATO Y VARITA MÁGICA EN MANOS	FRONTAL, CON EL PIE IZQUIERDO DETRÁS, EN MOVIMIENTO
	DATOS DEL DIBUJO GESTUAL	LÍNEA DE ACCIÓN	FORMAS Y DIRECCIONES	PALETA DE COLOR	TÉCNICA ILUSTRATIVA
PICTÓRICO	FORMAS CURVAS SOSTENIDAS POR LA VERTICAL DE SU COLUMNA. LABIOS REDONDOS, OJOS CHICOS Y ALARGADOS	RECTA QUE EQUILIBRA CURVAS 	LAS FORMAS CURVAS COMPENSAN LA RECTITUD DE SU LÍNEA DE ACCIÓN	CONTRASTE DE NEGROS CON COLORES CLAROS, VARIACIÓN DEL ROJO EN ROSADO, AZUL Y AMARILLO	ALUSIÓN AL EFECTO PLUMILLA Y ROTULADOR

IV.4.5 El chico "malo"

Contexto original

Durante el festival de jazz, entre el público al termino del evento, aislado para fumar un cigarrillo.

Elección del referente

Para elección masculina, se encontraba en una posición llamativa, con el cigarrillo y la mirada entrecerrada, aludió a un rol propenso a la rebeldía.

Desarrollo de personaje

Dada la pose en la que se encontraba el referente y la interacción con el cigarrillo, se definió como un chico adolescente que intenta aparentar ser rudo y difícil de tratar. Para enfatizar su atractivo, se estilizó su diseño haciéndolo más alargado. La expresión de su rostro se modificó haciendo su boca en un gesto de desagrado. Finalmente se consolida su aspecto peligroso con el predominio de rectas y formas angulares.

Observaciones:

Se modificaron las manos en posición de puño para reforzar su agresividad implícita. Se amplió la espalda sin afectar su complexión delgada. En su diseño, acudí a la exageración de formas, como el contraste entre la camisa holgada y las piernas delgadas. Las direcciones resultaron ser armónicas, la mayor parte en diagonal, preservando una esencia de "inestabilidad" o "peligro."





NARRATIVA	CONTEXTO ESPACIAL Y TEMPORAL	OBJETIVO PRINCIPAL	PREMISA NARRATIVA	INTERACCIÓN CON SU ENTORNO	PALABRAS IDENTITARIAS
	A LAS AFUERAS DE ALGÚN COLEGIO EN LA ACTUALIDAD	APARENTAR UNA ACTITUD INTIMIDATORIA	"EL CHICO ESPERA A ALGUIEN QUE LE RENDIRÁ CUENTAS A PAGAR."	DURANTE LA ESPERA, RETRATA UNA IMAGEN IMPONENTE DONDE ES MEJOR QUE NADIE SE META CON ÉL	REBELDE, VICIOSO, AGRESIVO, BULLYING, ATRACTIVO
PSICOLOGÍA	ESTADO DE ÁNIMO	EMOCIÓN PRINCIPAL	MOTIVACIÓN / CAUSA	INTROVERSIÓN EXTROVERSIÓN	LENGUAJE CORPORAL Y FACIAL
	SE ENCUENTRA A LA DEFENSIVA	RECELO	CAUSAR UNA IMPRESIÓN AGRESIVA Y SUPERIOR PARA ENFRENTAR A LA PERSONA QUE VA A VER	EXTROVERTIDO	POSE DEFENSIVA, CON LAS MANOS ENLAZANDO SU PUÑO. OJOS ENTRECERRADOS Y MUECA NEGATIVA
FÍSICO	EDAD Y SEXO	RASGOS DEL ROSTRO	TIPO DE COMPLEXIÓN	INDUMENTARIA, OBJETOS	POSICIÓN EN EL ESPACIO
	DE 16 A 21 AÑOS MASCULINO	ROSTRO TRIANGULAR, ENFATUZANDO LA RECTA DE LA BARBILLA, OJOS AFILADOS Y CABELLO DESPEINADO	DELGADA, FLEXIBLE. BRAZOS LARGOS Y MANOS GRANDES	CAMISA LARGA DE CUADROS. PANTALONES AJUSTADOS Y BOTAS EMPOLVADAS. FUMA UN CIGARRILLO	DE FRENTE CON LA PIERNA IZQUIERDA FLEXIONADA HACIA FUERA
PICTÓRICO	DATOS DEL DIBUJO GESTUAL	LÍNEA DE ACCIÓN	FORMAS Y DIRECCIONES	PALETA DE COLOR	TÉCNICA ILUSTRATIVA
	FACCIONES EN DIRECCIÓN DIAGONAL DESCENDENTE	DIAGONAL INCLINADA HACIA LA IZQUIERDA INFERIOR 	RECTAS, FORMAS DELGADAS EN CONTRASTE CON ANCHAS, Y ÁNGULOS	VERDES NEUTRO EN CONTRAPOSICIÓN CON ROSADO CLARO Y NEGRO.	EFECTO DE ROTULADOR Y TINTAS

IV.4.6. La reina de las flores



Contexto original

Durante un festival anual propio de Xochimilco, llamado la Flor más bella del ejido, donde concursan varias mujeres en categorías correspondientes a su edad y reciben el nombre de una flor en específico. En este caso, la flor adulta más bella del ejido, cuyas edades oscilan de los 60 a más.

Elección del referente

Entre las diferentes participantes, la "flor de Alcatraz" refleja una expresividad melancólica y romántica en su rostro, parecido a una película de antaño.

Desarrollo de personaje

La presencia sensible que tiene la mujer proyecta una actitud escénica, el gesto de su mano sugiere que está dirigiéndose a un público, les está contando algo.

A medida que avanzaron los bocetos, su boca se modificó como si ella cantara, en una actitud dulce y melancólica, como si se tratara de una vieja canción. Con su corona de flores y atavío típico, su personaje se volvió una reina de flores que canta a los difuntos, pues son cantos sombríos que a su vez expresan paz. En su diseño, se enmarca al rostro, empezando con el atractivo de la corona, y largas trenzas, se remarcó esta presencia de serenidad y belleza.

Observaciones:

La corona de flores se modificó a una más grande como las que tienen las ganadoras del concurso, sin dejar de lado que la flor principal es la de alcatraz. Se redujo el tamaño del canasto y la cantidad de flores en pro de la jerarquía de los elementos visuales. Este diseño fue el más disfrutable, en el encontré una profunda relación desde el momento de observación, no fue solo ella, sino todo el evento y participantes del concurso, las cuales representaban una vulnerabilidad galardonada de belleza, una analogía entre la fragilidad y presencia de una flor, como la que cada una representaba durante el certamen. En particular, la expresión de la flor de alcatraz recuerda mucho a las expresiones de las actuaciones en cintas del cine de oro mexicano, una melancolía romántica, un concepto con el que me sentí familiarizada y logré desenvolverme mejor a



comparación de otros diseños.

	CONTEXTO ESPACIAL Y TEMPORAL	OBJETIVO PRINCIPAL	PREMISA NARRATIVA	INTERACCIÓN CON SU ENTORNO	PALABRAS IDENTITARIAS
NARRATIVA	EN UN PUEBLO DE MÉXICO, DURANTE UN FUNERAL, EN EL SIGLO XIX	EL CANTO MEMORIAL ES PARTE DE UNA ACTIVIDAD RELIGIOSA EN EL PUEBLO	"LA SEÑORA DEL PUEBLO REALIZA UN CANTO ANCESTRAL PARA CONMEMORAR LA MEMORIA DE LOS DIFUNTOS."	ES PROTAGÓNICA DE LA ESCENA, SE DIRIGE AL PÚBLICO, ABRIENDO LOS BRAZOS	MELANCOLÍA, FLORES, MADRE, BELLEZA, COLOR, TRADICIÓN, NOSTALGIA, COSTUMBRE
	ESTADO DE ÁNIMO	EMOCIÓN PRINCIPAL	MOTIVACIÓN / CAUSA	INTROVERSIÓN EXTROVERSIÓN	LENGUAJE CORPORAL Y FACIAL
PSICOLOGÍA	CONTEMPLATIVO	MELANCOLÍA	SU CANTO ES PARTE DE LA CONEXIÓN QUE ELLA TIENE CON SU PUEBLO Y CULTURA	EXTROVERTIDA	CON BRAZOS ABIERTOS Y PIES ABORDANDO EL ESPACIO CON SU PRESENCIA. SU GESTO ES DULCE CON CEJAS EXPRESIVAS ENTRE SÍ Y OJOS ENSOÑADOS
	EDAD Y SEXO	RASGOS DEL ROSTRO	TIPO DE COMPLEXIÓN	INDUMENTARIA, OBJETOS	POSICIÓN EN EL ESPACIO
FÍSICO	DE 60 A 70 AÑOS FEMENINO	OREJAS LARGAS, OJOS CON LOS PÁRPADOS SUP. SUMIDOS CEJAS ARQUEADAS ENTRE SÍ Y PÓMULOS SOBRESALIENTES	ROBUSTA, DE PECHO SOBRESALIENTE Y MANOS PEQUEÑAS	ROPA TRADICIONAL MEXICANA, BLUSA CON BORDADOS Y FALDA LARGA. TRAE CANASTO DE ALCATRACES	DE FRENTE EN GIRO DE 3/4
	DATOS DEL DIBUJO GESTUAL	LÍNEA DE ACCIÓN	FORMAS Y DIRECCIONES	PALETA DE COLOR	TÉCNICA ILUSTRATIVA
PICTÓRICO	PERFIL MARCADO, VESTIDO LARGO, ABUNDAN DETALLES PEQUEÑOS. OJOS CAÍDOS	VERTICAL QUE SE CURVEA HACIA LA IZQUIERDA SUPERIOR 	DIRECCIONES DEL CUERPO VAN EN DIAGONAL DESCENDENTE HACIA LA IZQUIERDA. FORMAS TRIANGULARES REDONDAS Y GRUESAS	AZUL OSCURO, EN CONTRAPOSICIÓN CON BLANCO, Y COLORES CÁLIDOS COMO EL ROJO, AMARILLO Y MARRÓN	SENSACIÓN DE COLORES VÍVIDOS COMO LOS PASTELES GRASOS Y ÓLEOS.

IV.4.7 "El Idu"



Contexto original

Es una persona conocida, durante una salida amistosa.

Elección del referente

En una excepción entre los 10 referentes, con Idu se propuso trabajar un personaje basado en el conocimiento previo de la persona. Rasgos como su sentido del humor y gustos oscuros consolidaron a su propio personaje interior.



Desarrollo de personaje

El trabajo central ocurrió en la expresión del rostro, originalmente la sonrisa de Idu es sumamente cómica, sin embargo, sus gustos por lo oscuro y terrorífico se plasmaron en esa misma sonrisa, enfatizando su esencia nuclear. Las formas redondas ejemplifican su lado simpático, mientras que la paleta de color expresa esta parte sombría de su persona. Con ello, Idu se consolida como un chico perturbadoramente amistoso, oscuro y a su vez simpático, cómico y escalofriante.

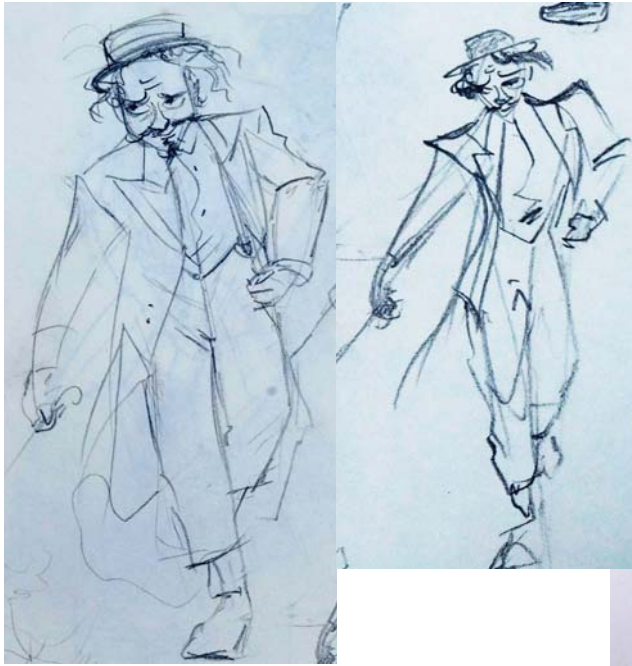


Observaciones:

Se experimentó con tintas y más tarde intervenido digitalmente, preservando la textura y espontaneidad que ofrecen la técnica, aludiendo a la personalidad de Idu. La parte central al trabajar con alguien que ya conocía, era plasmar su personalidad y estética en su personaje. En origen, Idu estaba haciendo una pose y expresión bastante cómicas, que no son precisamente perturbadoras como en diseño final. Se hizo un extenso ejercicio de bocetos para localizar los puntos clave de su gesto y acentuarlos de acuerdo a los conceptos como "el horror", "lo escalofriante" y lo "oscuro". Así mismo no dejó de lado que la actitud de Idu es de alguien agradable, relajado, e incluso tierno, características que se plasmaron en su composición corporal, una combinación de formas cuadradas redondeadas, reflejando esa calma y estabilidad, con lo afable y tierno de su persona. Fue un ejercicio complejo al armonizar esos lados que pueden ser contradictorios como "el horror" vs "lo afable", sin embargo es un diseño que juega con la sutileza de su composición.



NARRATIVA	CONTEXTO ESPACIAL Y TEMPORAL	OBJETIVO PRINCIPAL	PREMISA NARRATIVA	INTERACCIÓN CON SU ENTORNO	PALABRAS IDENTITARIAS
	EN LA CIUDAD DE MÉXICO, ACTUALIDAD	MOSTRAR AMABILIDAD Y GUSTO POR CONOCER A ALGUIEN NUEVO.	"EL IDU PUEDE SER UN POCO PERTURBADOR, PERO SIEMPRE AMIGABLE DESDE EL PRIMER SALUDO."	SE DIRIGE AL ESPECTADOR CON LA EXPRESIÓN FACIAL	ESCALOFRIANTE, AMISTOSO, GRACIOSO, SARCÁSTICO, OSCURO, ROBUSTO
PSICOLOGÍA	ESTADO DE ÁNIMO	EMOCIÓN PRINCIPAL	MOTIVACIÓN / CAUSA	INTROVERSIÓN EXTROVERSIÓN	LENGUAJE CORPORAL Y FACIAL
	HALAGADO CON SEÑALES DE ENTUSIASMO EXTRAVAGANTE	FELICIDAD, GOZO	IDU NO DUDA EN PRESENTARSE COMO ES, DENTRO DE SU AMISTOSO GESTO HAY UNA INTENCIÓN SARCÁSTICA DE HACER REÍR O PERTURBAR	EXTROVERTIDO	SENTADO CÓMODAMENTE, CON UNA SONRISA GRANDE Y PÍCARA, CON LA PALMA EN SU PECHO EN SEÑAL DE HALAGO
FÍSICO	EDAD Y SEXO	RASGOS DEL ROSTRO	TIPO DE COMPLEXIÓN	INDUMENTARIA, OBJETOS	POSICIÓN EN EL ESPACIO
	24 AÑOS MASCULINO	OJOS AFILADOS CON PÁRPADOS PESADOS, SONRISA MOSTRANDO DIENTES SUPERIORES Y ENCÍA. NARIZ CHATA Y CABEZA CUADRADA	ROBUSTA SIMILAR A UN CUADRADO REDONDEADO	ROPA CASUAL URBANA EN NEGROS Y ANTEOJOS CUADRADOS	SENTADO DE FRENTE CON EL ROSTRO MIRANDO A 3/4
PICTÓRICO	DATOS DEL DIBUJO GESTUAL	LÍNEA DE ACCIÓN	FORMAS Y DIRECCIONES	PALETA DE COLOR	TÉCNICA ILUSTRATIVA
	OJOS ENTRECERRADOS, MUSCULATURA RELAJADA, CABELLO DESPEINADO, SONRISA MARCADA	CURVA QUE DESCIENDE HACIA LA IZO INFERIOR 	FORMAS CUADRADAS COMPENSADAS POR BORDES REDONDOS	VARIANTE DE NEGRO Y MARRÓN	TINTA DILUIDA CON EFECTO CARBONCILLO



Contexto original

En una plaza concurrida, en un fin de semana, siendo uno de los "actores" que se ganan unas monedas por su actuación ante las familias que visitan el lugar. Presentando uno de sus números donde parecía ser arrastrado por un "perro" que en realidad era una especie de pelusa con un alambre.

Elección del referente

Gracias a su actuación cómica, expresiva, y la interacción con el público, fue un candidato inmediato para desarrollo de personaje.



Desarrollo de personaje

Originalmente su acto fue bastante similar a Charles Chaplin, además del atuendo que aludía a él, después de varios bocetos, se eligió encarnarlo como un hombre que realmente estaba siendo mangoneado por un perrito colérico. Se dispuso una línea de acción en tensión con la composición.



Observaciones:

Se estilizó la figura y ropa adecuándose a su cuerpo, y se enfatizó la mirada en un tono de vergüenza y nerviosismo. Se experimentó con mancha y ashurado para definir la técnica. Este personaje pasó por un tratamiento de estilización, ya que en origen el hombrecillo utilizaba un traje de talla extragrande para enfatizar su rol cómico, sin embargo en el personaje que intentaba desarrollar no estaba funcionando esa característica, en vez de hacer un personaje de un personaje, se realizó el "trasfondo" del personaje que estaba realizando el actor en origen. De modo que se concibió a un hombre de traje de la época de los 20's que intenta sacar a pasear a su perro temperamental. El traje se ajustó y estilizó a su cuerpo, promoviendo una imagen más "recatada" o de "clase alta", lo cual funcionó bastante bien para él.



NARRATIVA	CONTEXTO ESPACIAL Y TEMPORAL	OBJETIVO PRINCIPAL	PREMISA NARRATIVA	INTERACCIÓN CON SU ENTORNO	PALABRAS IDENTITARIAS
	EN UNA CIUDAD A INICIOS DEL SIGLO XX	SACAR A PASEAR A SU MASCOTA, AUNQUE SEA DIFÍCIL DE DOMAR	"EL HOMBRECILLO INTENTA TENER UNA TARDE DOMINICAL CON SU FERROZ AMIGO."	ESTA EN POSICIÓN INCOMODA AL SENTIRSE OBSERVADO Y ARREADO POR SU PERRO	"CHAPLINESCO", TRAJEADO, FORMAL, CÓMICO, NERVIOSO
PSICOLOGÍA	ESTADO DE ÁNIMO	EMOCIÓN PRINCIPAL	MOTIVACIÓN / CAUSA	INTROVERSIÓN EXTROVERSIÓN	LENGUAJE CORPORAL Y FACIAL
	NERVIOSO INTENTANDO APARENTAR QUE TODO ESTÁ BIEN	VERGÜENZA	A PESAR DE LA SITUACIÓN TENSA, EL HOMBRE INTENTA MANTENERSE ESTABLE ANTE LA SOCIEDAD	INTROVERTIDO	SU CUERPO ESTA INCLINADO PARA DAR OTRO PASO, PROVOCA DESEQUILIBRIO Y TENSIÓN, SU MIRADA EXPRESA PREOCUPACIÓN
FÍSICO	EDAD Y SEXO	RASGOS DEL ROSTRO	TIPO DE COMPLEXIÓN	INDUMENTARIA, OBJETOS	POSICIÓN EN EL ESPACIO
	DE 26 A 36 AÑOS MASCULINO	OJOS PEQUEÑOS, NARIZ GRANDE Y LARGA. CABELLOS DESPEINADOS RIZADOS Y BIGOTE PRONUNCIADO	PROMEDIO, CON ESPALDA AMPLIA	TRAJE FORMAL, CON SOMBRERO. INTERACTÚA CON UN PERRITO AGRESVIO	DE FRENTE, A PUNTO DE DAR UN PASO A LA DERECHA.
PICTÓRICO	DATOS DEL DIBUJO GESTUAL	LÍNEA DE ACCIÓN	FORMAS Y DIRECCIONES	PALETA DE COLOR	TÉCNICA ILUSTRATIVA
	OJOS MUY JUNTOS ENTRE SÍ. CABELLO DESPEINADO, Y FIGURA ALARGADA	DIAGONAL DESCENDIENTE A LA DERECHA 	FORMAS ESBELTAS, TRIANGULARES Y RECTAS DIAGONALES	NEGRO Y MARRÓN	ALUSIÓN ASHURADO Y PLASTAS CON SOMBREADO

IV.4.9 Pequeña gatita



Contexto original

En un parque, en tarde de sábado, acompañada por sus padres, persiguiendo palomas.

Elección del referente

Su elección se basó en la expresión asombrada del rostro, además de los elementos que la acompañaban como la diadema de orejas de gatito y el perro inflable, los cuales enfatizaron su carácter infantil y tierno. A diferencia del personaje brujita, su composición revela formas redondas y actitud ingenua.



Desarrollo de personaje

Bajo la esencia de un personaje tierno e infantil, se optó por no alterar al referente original en sentido narrativo. Se modificó la expresión del rostro para reflejar sorpresa. Anatómicamente, el cuerpo se redujo, exagerando el tamaño de la cabeza, y predominan las formas redondas.



Observaciones:

Hubo muchas modificaciones faciales para encontrar el punto medio entre la ternura que pueden tener los ojos grandes, y su referente original la cual tiene ojos pequeños. Fue el diseño más complejo, pues se buscaba el equilibrio entre esencia original y la expresión de su inocencia y sorpresa. La modificación de formas como la cabeza más grande, y las extremidades más pequeñas y delicadas, funcionaron para dar ese aire infantil. Para los ojos, la clave fue mantener la misma distancia entre ellos, y empezar a agrandarlos poco a poco hasta llegar al punto medio entre el referente y el concepto de ternura. De modo que el juego de composición, proporciones y comparación fueron los puntos importantes para su consolidación.



NARRATIVA	CONTEXTO ESPACIAL Y TEMPORAL	OBJETIVO PRINCIPAL	PREMISA NARRATIVA	INTERACCIÓN CON SU ENTORNO	PALABRAS IDENTITARIAS
	EN ALGÚN PUEBLO GITANO, DE ÉPOCA XX	LA COQUETERÍA ES UN ARMA PARA QUE EL INCAUTO SE ACERQUE A ELLA	"LA BELLA GITANA INCITA AL OBERVADOR CON UNA SUTIL MIRADA."	SU PRESENCIA ES GRÁCIL Y LIVIANA, A SU VEZ MISTERIOSA	FEMENINA, SUTIL, SUGERENTE, BELLEZA, MISTERIO, DELICADEZA
PSICOLOGÍA	ESTADO DE ÁNIMO	EMOCIÓN PRINCIPAL	MOTIVACIÓN / CAUSA	INTROVERSIÓN EXTROVERSIÓN	LENGUAJE CORPORAL Y FACIAL
	EXPRESA UNA COQUETERÍA DELICADA, MISTERIOSA Y RESERVADA	INTERÉS	ES UNA FORMA DE ATRAER A ALGUIEN INGENUO Y CONSEGUIR ESTAFARLO	INTROVERTIDA	CUERPO CURVO Y ABIERTO, MANO DELICADAMENTE ROZANDO SU MEJILLA, OJOS ENTRECERRADOS Y SONRISA SUTIL
FÍSICO	EDAD Y SEXO	RASGOS DEL ROSTRO	TIPO DE COMPLEXIÓN	INDUMENTARIA, OBJETOS	POSICIÓN EN EL ESPACIO
	DE 15 A 20 AÑOS FEMENINO	NARIZ PROMINENTE, OJOS SOÑADORES, LABIOS ROJOS	DELGADA, DE BORDES SINUOSOS	ROPA HOLGADA, DE FALDA LARGA Y PAÑUELO EN LA CABEZA	A PESAR DE SU POSICIÓN RECTA, SU FIGURA TRAZA UNA CURVA. ESTÁ LIGERAMENTE GIRADA EN 3/4
PICTÓRICO	DATOS DEL DIBUJO GESTUAL	LÍNEA DE ACCIÓN	FORMAS Y DIRECCIONES	PALETA DE COLOR	TÉCNICA ILUSTRATIVA
	DELICADEZA DE SUS EXTREMIDADES, PRESENCIA RELAJADA	LÍNEA CURVA EN S 	LÍNEAS CURVAS, FORMAS ESBELTAS, TRIÁNGULOS DE BORDES REDONDEADOS Y RECTAS VERTICALES	OPOSICIÓN ENTRE AZUL CYAN, Y MARRONES Y ROJOS OSCUROS. PREDOMINA EL NEGRO	ALUSIÓN AL EFECTO ÓLEO

IV.4.10 El gran pez



Contexto original

En un parque en día de domingo, iba con su bicicleta que sostiene al pez hecho de cartón, con partes móviles como cabeza y cola, las cuales manipula jalando de cordones extendidos por el cuerpo del pez. Todo ello con el fin de ganarse unas monedas.



Elección del referente

De entre los hombres mayores que había observado, este señor me pareció bastante distinto, con una actitud muy abierta y un cuerpo sano, su extensa barba y obviamente el gran pez alebrije que había construido llamaba mucho la atención.

Desarrollo de personaje

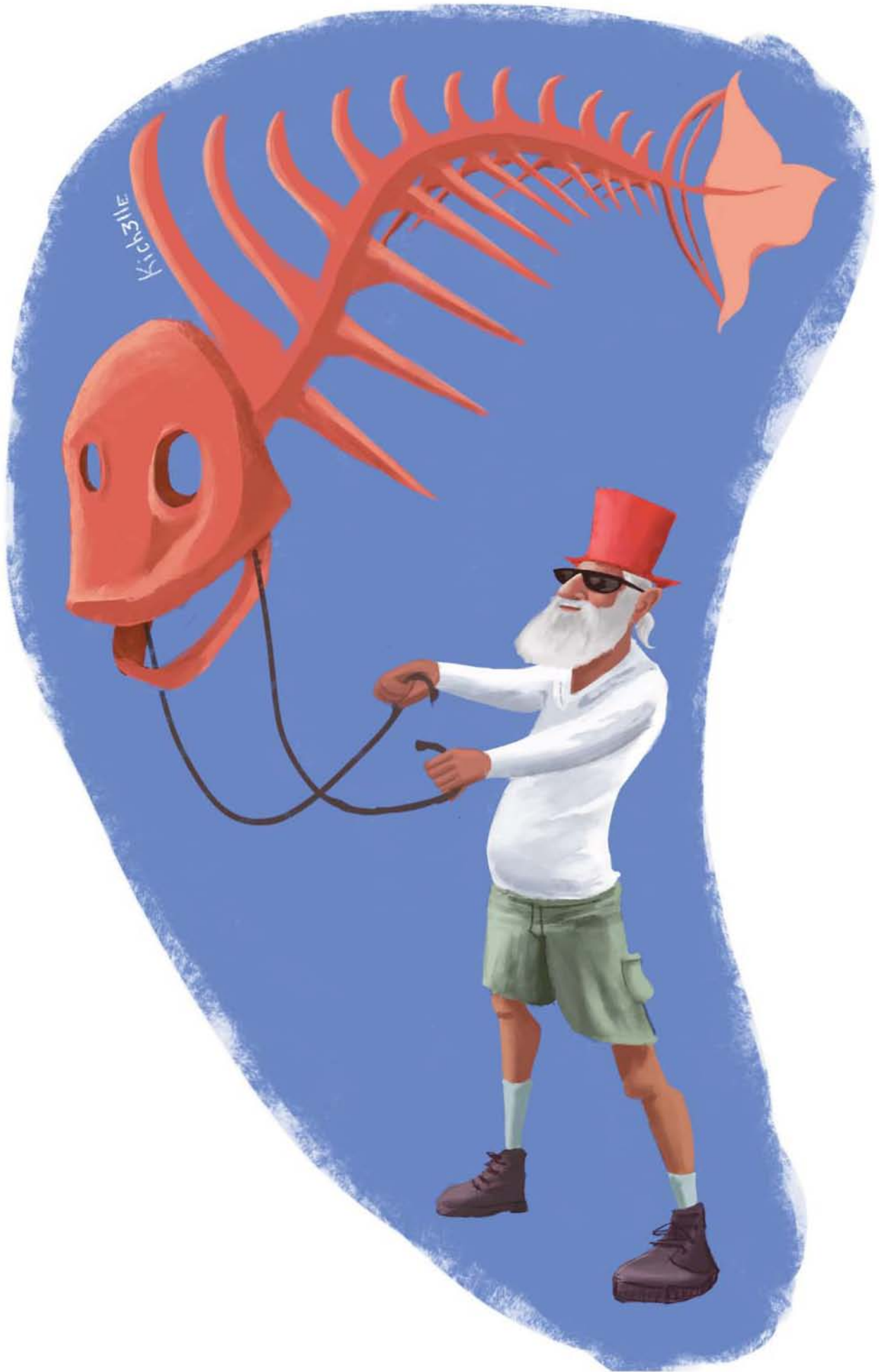
Al principio se consideró que el personaje conservara el rol original del hombre con su pez alebrije. Sin embargo, se optó por volverlo realista y que fuera el animal "mascota" entrenado por el anciano intrépido, ya que su persona denota esa seguridad.




Observaciones:

Originalmente el sombrero se lo quitó para recibir monedas, decidí volvérselo a poner. El pez se volvió un animal real, por lo tanto el cuerpo se modificó para ser más dinámico y se añadieron riendas que manipulan al personaje. Fue un personaje interesante de desarrollar, no es un típico hombre anciano que normalmente se asocia con sobrepeso, arrugas, cansancio, y estático. En él encontré a un adulto mayor bastante activo, flexible, deportista, incluso juvenil. Estos conceptos me llevaron a considerar que su personaje podría salir del molde de los hombres de su edad.

El siguiente reto fue su carga expresiva, con él usando gafas oscuras, de modo que el tratamiento se enfocó en líneas dinámicas, como en su postura, barba, y disposición de las piernas. Así mismo, la nariz y orejas reflejan la edad, por lo tanto son mucho más grandes. Al final, el pez que lo acompaña se cambió de perspectiva, sin embargo, se suprimieron detalles del referente original, para agregar todo el detalle a el personaje estelar a pesar de ser en tamaño más pequeño que el pez, utilizando el detalle como método de jerarquía.



NARRATIVA	CONTEXTO ESPACIAL Y TEMPORAL	OBJETIVO PRINCIPAL	PREMISA NARRATIVA	INTERACCIÓN CON SU ENTORNO	PALABRAS IDENTITARIAS
	MUNDO DE FICCIÓN	EXHIBIR AL PEZ QUE HA ENTRENADO	"EL GRAN PEZ ES UN HOMBRE QUE SE GANA LA VIDA DOMANDO A LOS MÁS FEROCES."	FIRME, SEGURO Y ABIERTO	AMABLE, MISTERIO, CIRQUERO, ANCIANO, AUDAZ, BARBÓN
PSICOLOGÍA	ESTADO DE ÁNIMO	EMOCIÓN PRINCIPAL	MOTIVACIÓN / CAUSA	INTROVERSIÓN EXTROVERSIÓN	LENGUAJE CORPORAL Y FACIAL
	RELAJADO	SEGURIDAD	ES UN TRABAJO EMOCIONANTE	EXTROVERTIDO	EXPRESIÓN CALMADA Y CONCENTRADA. COLUMNA LUGERAMENTE CURVA Y RELAJADA. PIES BIEN PLANTADOS.
FÍSICO	EDAD Y SEXO	RASGOS DEL ROSTRO	TIPO DE COMPLEXIÓN	INDUMENTARIA, OBJETOS	POSICIÓN EN EL ESPACIO
	DE 60 A 70 AÑOS MASCULINO	BARBA CANOSA Y CRECIENTE	DELGADA CON PANCITA	ROPA CASUAL ESTILO DEPORTIVA, EN BERMUDAS MILITARES Y BOTAS DE MONTAÑA. SOMBRERO DE COPA ROJO. SOSTIENE RIENDAS DE UN PEZ ESQUELETO	DE PIE CON PIERNAS ABIERTAS ASEGURANDO SU EQUILIBRIO
PICTÓRICO	DATOS DEL DIBUJO GESTUAL	LÍNEA DE ACCIÓN	FORMAS Y DIRECCIONES	PALETA DE COLOR	TÉCNICA ILUSTRATIVA
	BARBA LARGA Y GRUESA, NARIZ TRIANGULAR GRANDE, CONTRASTE DE LENTES OSCUROS, PIES BIEN PLANTADOS, PEZ GIGANTE	ES UNA V INVERTIDA 	FORMAS TRIANGULARES, CURVA DE LA COLUMNA, Y RECTAS DIAGONALES	COLORES NEUTROS COMO VERDE Y BLANCO. DESTELLANDO EL ROJO DEL SOMBRERO Y EL NARANJA DEL PEZ	EFFECTO ACRÍLICO

IV.5 Conclusiones y Reflexiones



Durante la práctica fue posible considerar qué aspectos serían pertinentes hacia el diseño de personaje. Al final, se consolidó la tabla de apoyo que funcionó como herramienta para una conformación más completa. Gracias a ella, se analizaron las características que requerían implementarse. Se optó por elegir referentes del cotidiano inmediato. Cada uno con características singulares que promovieron un análisis de variado, con el fin de reunir lo más pertinente de los diversos desarrollos de personaje.

Entre mis motivaciones a realizar en el ejercicio final es demostrar que a partir de lo que te rodea puedes desarrollar personajes, desde la captura de un momento, lo que experimenta el sujeto, lo que refleja y expresa, desentrañando una historia, apropiándote de sus rasgos y transmitir lo que sientes, percibes, piensas...

Parte importante fue hacer una descripción concreta de lo que imaginaba con la persona, ¿Qué veo en él/ella? ¿Se asemeja a una bruja, pirata...?, capturar mis primeras impresiones, irme por lo evidente, lo reconocible, y de ahí desarrollar con los datos más detallados.

Tomando el núcleo comunicativo del personaje partí desde lo que nos quiere contar, preguntando cosas sobre el personaje, recabando todos los datos relevantes sobre su personalidad, historia y trabajar en esa gama informativa, convirtiéndolo en un trabajo de análisis estableciendo relaciones de asociación con elementos gráficos y continuamente encontrar soluciones a partir de ensayos y experimentación.

Al comienzo de la toma de registros, se ejercitó el sentido de la observación y en general los sentidos, es un proceso simultáneo en el cual se debe dar toda la atención necesaria para captar al referente. En esta fase, la percepción visual jugó un papel importante, ya que a partir de ese proceso, capturé todos los datos posibles para la conformación del diseño de cada uno de los sujetos. Mantuve mis sentidos abiertos, un juego de asociaciones entre ideas que relacioné con lo que percibí de la persona en vivo, y la memoria activa que ocupó un rol clave para plasmar y seguir modificando el diseño hasta lograr obtener el boceto final.

Durante el registro de los referentes, la memoria guarda la experiencia sensorial, interpretando a la persona en su estado anímico, recordando si estaba tensa, relajada o enérgica. Memorias que se asocian a conceptos y referencias, que son útiles al momento de "esculpir" el personaje interior.

La apreciación de modelos reales en acción tiene sus ventajas: como la visualización inmediata y perceptiva de su aspecto, actitud, tridimensión, conexión sensorial con el sujeto, ejercita la memoria visual al forzar a dibujar el gesto rápidamente con el sentido de la observación y transfiriéndolo inmediatamente en el dibujo. Lo pude notar desde el primer esbozo de registros hasta los últimos, donde los primeros son más temblorosos e inconclusos mientras que los últimos son más directos, concretos, y sutiles.



Se prefirió captar a los individuos desde su estado neutral y momento personal, sin que influyera mi presencia. En excepción del personaje num.7 "Idu", con quien se ejemplificó el desarrollo de personaje a partir de un sujeto conocido, enfrentando el reto de trasladar su esencia interior en el personaje físicamente, manteniendo honestidad sobre su persona.

La esencia es la base del personaje, en el caso de los referentes, me di tiempo de verlos aún cuando no durará mucho, el tiempo suficiente para notar una acción, una presencia, emoción, gesto, y revelar su personalidad. Este repertorio de características se pueden ordenar dentro de la tabla reforzando, y completando los rubros.

Durante la selección de los referentes, el objetivo principal fue elegir a quienes tuvieran una carga narrativa significativa, algo que nos pudieran contar, algo recordable, y reconocible. A su vez, cada intención tenía que variar uno del otro, en unos la intención podría ser más pasiva, o más agresiva, alerta, en otros más sutil, más suave, o podía ser más efervescente, colorido, vívido, etc.

La aprehensión del gesto se procuró en la mayor parte de los registros dibujísticos, en cuanto a la captura de lo que percibía de ellos más que la realización de un dibujo realista o puntual. Un trazo enérgico, asociado al movimiento, o uno sinuoso más relacionado a lo delicado o elegante, por ejemplo. Ese tipo de ejercicios que confieren a un proceso mental sumamente inmediato, combinando percepción, dibujo, y expresividad.

Posteriormente, se realizó el ya mencionado "mapa" del individuo, donde dibujo tras dibujo, y una minuciosa observación hacia los referentes, se buscó la serie de rasgos que identificaban a la persona, realizando retratos cada vez más cercanos al referente. El crear el "mapa" visual de la persona confiere a entender los rasgos que evocan la personalidad y esencia propias. El punto central de ese ejercicio fue memorizar la apariencia del individuo para visualizarla respecto a la serie de conceptos, sensaciones e ideas anotadas sobre su personaje, por consiguiente y entrando a la última fase: su composición gráfica.

En la fase de la composición, más que un juego de proporciones, calidad de línea y dimensiones, era un momento de reflexión sobre el individuo como personaje. Una separación entre él y su antigua persona, sin caricaturizar, sino usar como base a nuestra persona de referencia, jugar con los elementos percibidos y asociados, ponerlo en fórmula para crear al personaje que buscamos en él/ella, lograr que nos cuente lo que sentimos con la persona desde que lo observamos por primera vez, esa es la esencia de origen sobre la cual me apoyé, diferenciándolo de la mera creación de un personaje ficticio, o de caricaturizar facciones hasta la exageración, era crear un convenio entre esencia, concepto, y expresividad.



Es verdad que la caricatura otorga procesos para desarrollar personajes, pero en concreto busca la exageración de la personalidad, mientras que durante el diseño de personaje se busca la originalidad de esa personalidad, la forma de conectar con ella y sentir algo más allá de lo abrupto que puede ser una caricatura en sí. Del mismo modo con el retrato, el cual ofrece un análisis sobre el reflejo del alma y el contexto del individuo de acuerdo a su época, buscando ir más allá de un realismo convencional, sin embargo su punto es justo superar la realidad de cierta forma, mientras que en el diseño de personaje no se busca retratar la realidad, busca entablar una conexión activa con el público con elementos sutiles, objetivos, directos, no un atavío cultural detallado (a menos que fuera el caso delimitado de esa forma.)

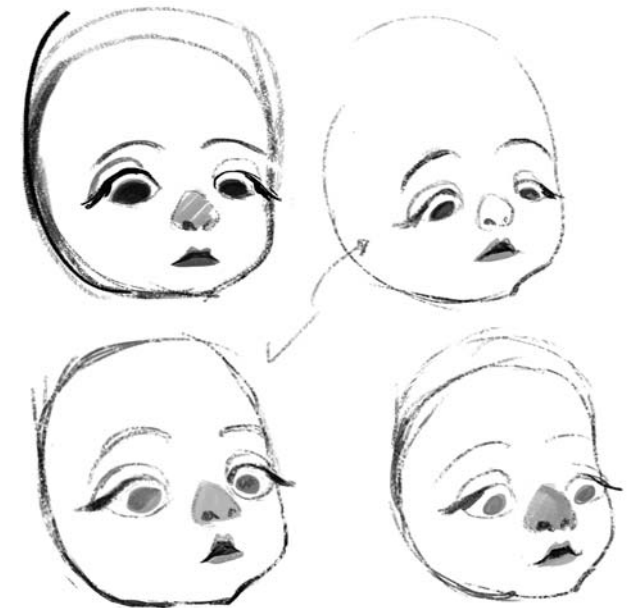


Al desarrollar al personaje potencial del referente, se observaron direcciones, jerarquía de su composición, y las formas dominantes entre rectas y curvas. A su vez, esas características gráficas se relacionaron al concepto narrativo y esencia de manera que coincidieran coherentemente. Hice muchas exploraciones de gestos, rostro, formas, posición, línea, para delimitar qué rol se adecuaba más con la esencia de lo captado del referente: como en el personaje 1 "Brujita" a pesar de la predominación de triángulos, los bordes son redondeados de acuerdo su esencia infantil, a su vez se variaba la expresión, si más malvada o más tierna, buscando un equilibrio entre ambos conceptos, redondeado formas, estilizando, y agrandando ojos. Por otro lado en "El Idu" a pesar de su redondez, los colores opacos y oscuros confieren a su gusto por lo tétrico y culminando con la expresión de su rostro.



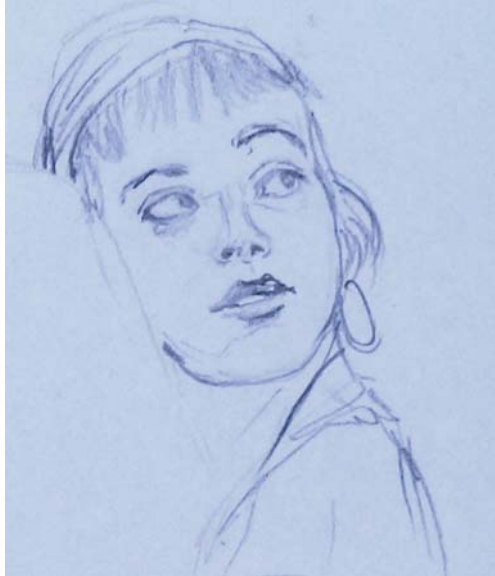
Algunos referentes variaban en la facilidad y dificultad de consolidar su personaje. El personaje del pirata originalmente no era agresivo y se transformó su lenguaje corporal más rígido, lo que llevó a distintos tratamientos. El gran pez, habla de alguien sencillo morfológicamente por lo que se trabajaron las direcciones y formas de su cuerpo para un mentar dinamismo.

La pequeña gatita parecía ser sencilla aunque la iluminación original era muy contrastante, lo que resultaba muy agresivo para la expresión de su rostro, a su vez su fisionomía variaba de las características de rostro infantil convencionales, ya que los ojos eran más pequeños que la nariz y boca. Había que desarrollar diferentes bocetos para mantener el nivel de la esencia de la niña y el concepto de la inocencia.



El tratamiento "narrativo" descriptivo da pie a la estilización gráfica, al detallar que tipo de personaje concebimos y cómo lo vamos a ilustrar, como en el personaje 8, en el cual se trabajó con estilizaciones del cuerpo e indumentaria para reflejar a un hombre de traje elegante.

Este proceso en inicio fue bastante libre, flexible, con un gran campo de posibilidades, lo cual es vital para el ilustrador, para explorar y encontrar los elementos deseados para la creación de su personaje. Al realizar dichas exploraciones, establecí relaciones entre la formas del rostro con las del cuerpo, la proporción entre una cabeza y las manos, la estilización o exageración de las



extremidades, ver cuáles son las direcciones que dominan más en su composición, qué había que exaltar, si el mentón, los ojos, el cuerpo, o la nariz, así como los gestos, las direcciones de una sonrisa en relación a la dirección de su línea de acción por ejemplo.

Dar jerarquía en la expresión, si el gesto marca que los ojos son lo característico, hay que enfatizarlos con líneas más gruesas, redondear, o afilar, dependiendo de la esencia del sujeto. Muchas veces me di cuenta que tenía que reducir un detalle para que lo otro luciera tal como deseaba, esa realización sucedía al modificar una y otra vez cierta parte que no me convenía hasta que empecé a modificar otra parte, construyendo una jerarquía facial y corporal. Del mismo modo me apoyé de la línea de acción, exagerando más la pose, creando una dramatización de la perspectiva, de las curvas, ángulos, distancias.



En muchos momentos tuve que dejar de mirar al referente y cerrar los ojos para visualizar que era lo que yo sentía sobre él/ella. En otros, solo empezaba a esbozar dibujos desde lo mental, donde ponía en práctica los recuerdos que más tenía presentes sobre la persona y cómo me hacían sentir, de modo que esa combinación la reflejaba al momento de sentirme libre dibujando lo que estaba visualizando de mi personaje, y ya no del referente. Vuelvo a poner énfasis en el ejercicio perceptual y de la memoria, pues de en ellos encontré que mis recuerdos tenían mucha más fuerza, al poder haber estado en vivo con las personas, obteniendo impresiones vívidas que otorgan características más humanizadas y honestas respecto al concepto que trabaje en cada uno de ellos.

Es un momento de confrontación con la ilustración, si realmente tiene la esencia que capturas en tu mente y la puedes plasmar en tu personaje. La mayor parte de los elementos que capté basados en la investigación previa, tuvieron un papel importante en el desarrollo del diseño, en diferentes medidas, algunos necesitaban más del apoyo narrativo, otros más sobre la estructura morfológica, intervención de color, y en la mayoría su expresividad emocional. De ahí que la tabla de apoyo que fui generando a la par, fue convirtiéndose en la herramienta que había planteado. Considerando cualidades y aspectos de los rubros mencionados, fui complementando el dialogo pictórico que necesitaba para cada uno, de forma personalizada.

Al pensar en crear un personaje, uno frecuentemente se va por lo exterior, para ver si se ve "bonito." Un personaje no solamente se ve bien, ni demuestra la destreza técnica del ilustrador. Me preguntaba cómo es que ciertos personajes que aunque no sean muy elaborados visualmente, funcionan muy bien, o incluso sentía más afinidad hacia ellos. Entonces noté que dependía del medio de difusión, del tipo de trama, el público al que se dirige, y su forma de expresar emociones. Todo ese trasfondo se da por hecho, como si el personaje en su "casarón" funcionara sólo, y la verdad muchas veces resulta ser un maniquí estático que intenta simular sentimientos.

Crecí con revistas que daban tips para dibujo, más tarde buscando en páginas de internet y videotutoriales, y normalmente se centran en la parte "casarón", y se entiende porque son artículos cortos. Sin embargo, al explorar temarios de cursos, y libros enfocados en creación de personaje, me di cuenta que la mayor parte si no es que todo el contenido está enfocado en la parte del "appealing."

Me había sentido insatisfecha ante eso, porque el amor que le tengo a los personajes es justo la sinceridad del dibujo, la expresión de una esencia mayor que una simple representación que intenta ser realista o agradable, y en la mayor parte de los contenidos mencionados, no se va más allá. Es así que me aventuré a los congresos, y diversas conferencias a escuchar a los profesionales que llevan años en el medio, quienes coinciden que el personaje tiene que "movertte algo", conectar y sumergirte en su historia.

De entre los puntos más destacables que recabé de las conferencias, empecé a desarrollar un punto de partida, si bien la mayor parte inician con un concepto, o un "storyline" o premisa narrativa. Arrojan todas las ideas posibles relacionadas al personaje, hacen estudios de referentes, crean álbumes de registros ya sea de dibujo o fotográficos, mantienen una sinergia con su equipo de trabajo, profundizan en las sensaciones que experimentan los personajes y transmitirlas a nosotros con sus métodos ilustrativos. Así mismo me apoyé de la historia del arte enfocada en el tema, analizando la evolución del personaje en funciones, representación, expresión. Remarcando que en origen siempre ha sido un elemento comunicativo, que al paso ha adquirido su individualidad y nuevas maneras de ser ilustrado de forma que conecta mucho más con el público.

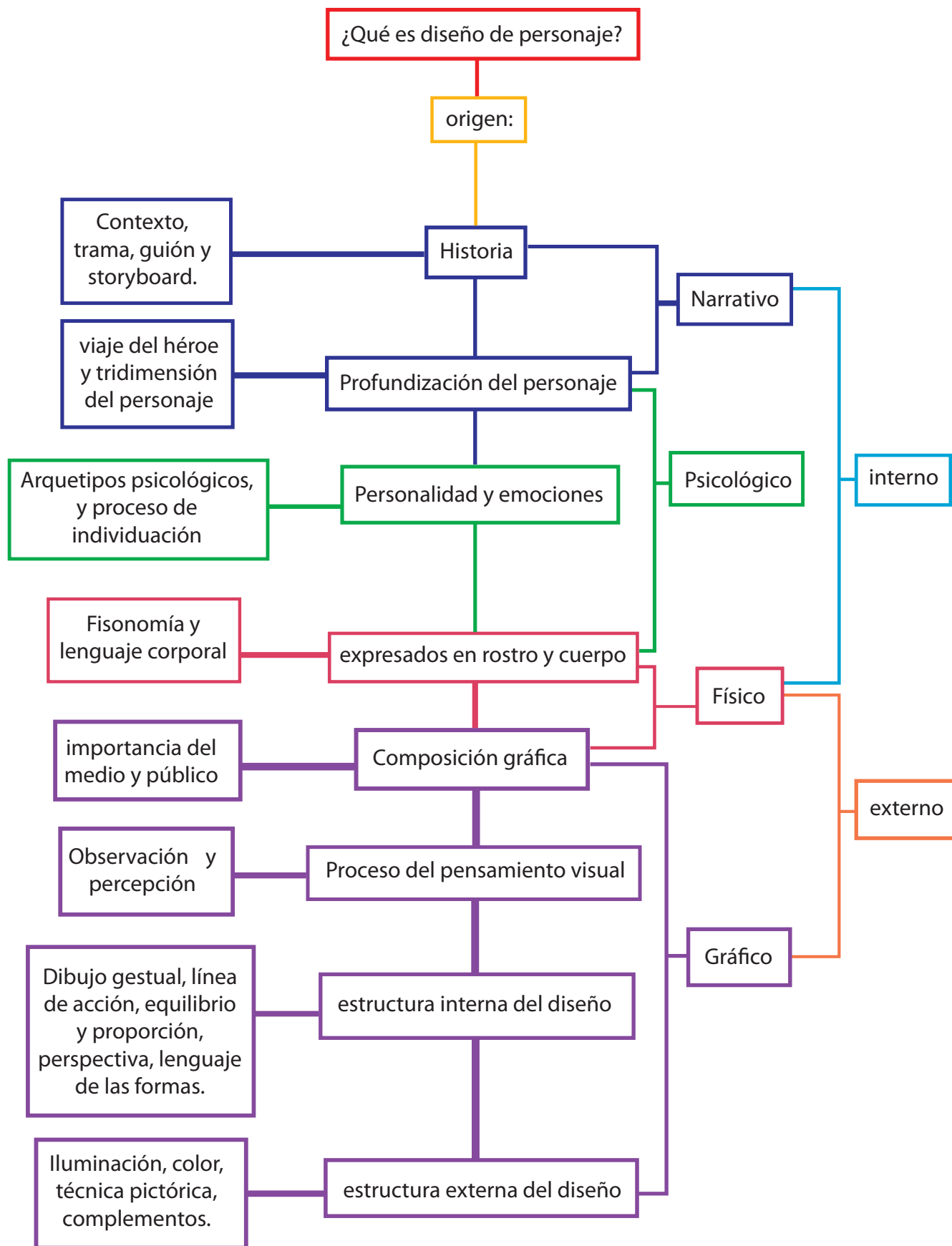


Es necesario que el diseño de personaje brinde un contexto teórico completo, donde exponga la importancia y relación que tienen elementos de la psicología, la narrativa, con la expresión de gestos, lenguaje corporal y todo el lenguaje pictórico que los demostrará al culminar con su composición.

Ese trasfondo es lo que enriquece al personaje, lo vuelve contundente, se sostiene ante nosotros y nos cautiva. Nuestro deber es plasmarlo en él, establecer relaciones de formas, color, armonía, con la personalidad, sus emociones, acciones, vestimenta, mensaje interno. Para adentrarnos al mundo del personaje, hay que escarbar en su mente, conocer sus cualidades, miedos, defectos, la fuente de su felicidad, tragedias y deseos. Estos aspectos conforman un vínculo especial con el cual nos identificamos, el poder de provocar emociones ante el público mediante el personaje está respaldado por lo plasmado en la personalidad propia que sostiene su presencia.

El personaje no es solamente un vehículo de mensajes, personalmente hablando. Es un dibujo al cual le otorgamos vida, un significado humano. Muestra a un individuo con metas, que reacciona a su alrededor, que toma decisiones y expresa su sentir al tomar acciones sobre ellas.

ESQUEMA TEÓRICO GENERAL



APÉNDICE B

Esquema de antecedentes históricos



Antiguamente la concepción del personaje se basa en una representación esquemática que intenta aprehender la realidad para sobrevivir, es una extensión del hombre a la divinidad

A medida que surgen las primeras civilizaciones, las representaciones están adheridas a la cosmogonía política y religiosa, las imágenes tienen poder divino, por ello son principalmente creadas en escultura y relieves para acercarlas al mundo tangible



En la Antigua Grecia, el arte del teatro promueve la interpretación como medio para representar las cualidades de la identidad de sus dioses y personajes populares.



Al llegar la imposición de la religión cristiana, las representaciones de dioses paganos son prohibidas, y se reemplazan con imágenes bíblicas para "reeducar" y mantener un control social religioso sobre la población.



En la Edad Media, las miniaturas de los textos iluminados proponen una narrativa secuencial y metafórica.



Para el Renacimiento, la importancia del hombre en el arte promueve la búsqueda de la esencia humana en el retrato. Así reflejando cualidades individuales y anímicas.

Al dominar la captura de la esencia individual, la caricatura surge como expresión de la personalidad de la persona, reflejando defectos humanos como crítica social de primera instancia.



Paralelamente surgen los personajes de cuentos ilustrados, los cuales expresan el folclor y fantasía de los textos.

Con los avances tecnológicos del siglo XX, el surgimiento de la prensa editorial impulsó la aparición de tiras cómicas en serie, cuyos personajes tendrían historias divididas en episodios, con mundos propios.



A su vez, la invención del cinematógrafo dio pie a la proyección de los primeros materiales animados, cuyos personajes habitan en mundos regidos bajo una ficción subjetiva, adoptando una vida más independiente de las ideologías políticas, religiosas e incluso sociales

APÉNDICE C

El proceso creativo en el desarrollo de los libros álbum

Jesús Cisneros

El ilustrador obtiene referencias ya sea del cine, o de la literatura (del lado absurdo de la realidad.) Al partir del texto, hay que visualizar la premisa narrativa, la acción principal de la historia. Algo tan simple como pasear por la calle y llenar las páginas de anécdotas sobre ese día, sobre las caras de las personas, los objetos, el frío o el viento, el color de una fachada, si el piso era rocoso o era un camino sobre césped, y qué luz se reflejaba sobre él.

El ilustrador debe elegir el mejor medio y técnica para expresar la historia, Jesús en especial indagó en la técnica de óleo con transferencia de recortes para crear paisaje de bosque, manteniendo un punto de enlace entre lo poético y lo técnico, entre el gesto y la complejidad, como atmosferizar una historia a partir del dibujo. Otro ejemplo al intentar traducir el sonido al color fue en referencia a Paul Klee pues éste era pintor y músico, y sus obras expresaban esa sensación de los trazos y color rítmicamente. Hay que partir del descubrimiento a la obra.

Las transdisciplinas preferidas de Jesús son el cine y la literatura, buscar cosas más profundas de la cultura, comprender la composición de una historia, como sucede en el cine al proyectarla en imágenes. Se debe acatar el lenguaje de las imágenes respecto a los códigos culturales y sociales. Para diseño de personaje trabaja en cuadernos dedicados a personajes, donde experimenta con técnicas, formas, inspirados en cosas que ha visto y los vuelve parte de su biblioteca de experimentación, ya tienen su vida propia en el papel.



Adolfo Sierra

El álbum ilustrado es un libro sin palabras. Hay que pasar de lo narrativo a lo ilustrativo, poniendo atención a las metáforas, diferenciando personalidades y aspectos, relacionando el texto y la imagen. Hay que experimentar con materiales, prueba y error, proyectar desde lo mental a lo tangible siguiendo la intuición.

Las transdisciplinas de Adolfo involucran la meditación, el empezar desde cero, creación a primer gesto, meramente intuitivo. Llegar al núcleo esencial de su estilo. La fotografía, el cine, y la música serán otras de sus favoritas. Alimentarte de una fotografía te da una perspectiva en bruto, ya no previamente digerida por otro artista. En cuanto a personajes, uno de sus ejercicios favoritos es notar facciones de animales en personas que encuentra en su cotidiano, inspirarse en sus gestos.

Merce López

El ilustrador comprende que tanto texto como imagen se complementan, se corrigen mutuamente. La imagen es creada después del texto, de algo que se cuenta. Un ejemplo de creación fue al pensar en tomar un café con su soledad, como podría personificar a la soledad, si era un tema más bien complejo para público infantil, de modo que cambia la soledad a miedo, y si el cuento funcionaría en cómic, libro o diario.



La historia puede construirse de maneras distintas pictóricamente, se puede ir construyendo el entorno de la historia, con lo que predomina estéticamente, ya sean los colores, o el material del que se hable como la madera, piedra, o arena.

En sus transdisciplinas, se debe crear una serie de referentes de nuestro mundo. Para diseño de personaje, ella adquiere la esencia de alguien de su realidad, juega con las proporciones y tamaños, con el trazo, las manchas y a partir de ahí comenzar a crear.

Manuel Monroy

Se debe dibujar más de lo que se habla. Él comienza a hablar sobre el libro a partir de un detalle sincero, que proviene de la experiencia propia. Debe haber un ejercicio de autoreflexión, cada obra es independiente una de otra, el texto exige formas diferentes, en función del contenido y narración. El reto plasma esa primera impresión (que otorga el detalle sincero de la experiencia) y mantener el estilo mismo como artista para ser identificado en el mercado.

Sus transdisciplinas favoritas son el cine, y la filosofía, detrás de las obras existe el porqué de ellas, cual era el modo de pensar del artista, de la época, su método, apreciar las texturas y soportes, entender el contenido conceptual. En diseño de personaje, le encanta apreciar el rostro de las personas, crear su propio casting donde ya los conoce, sabe como se mueven, que universos generan y hacerlos verosímiles

APÉNDICE D

Melissa Ballesteros. Taller de Diseño de Personaje

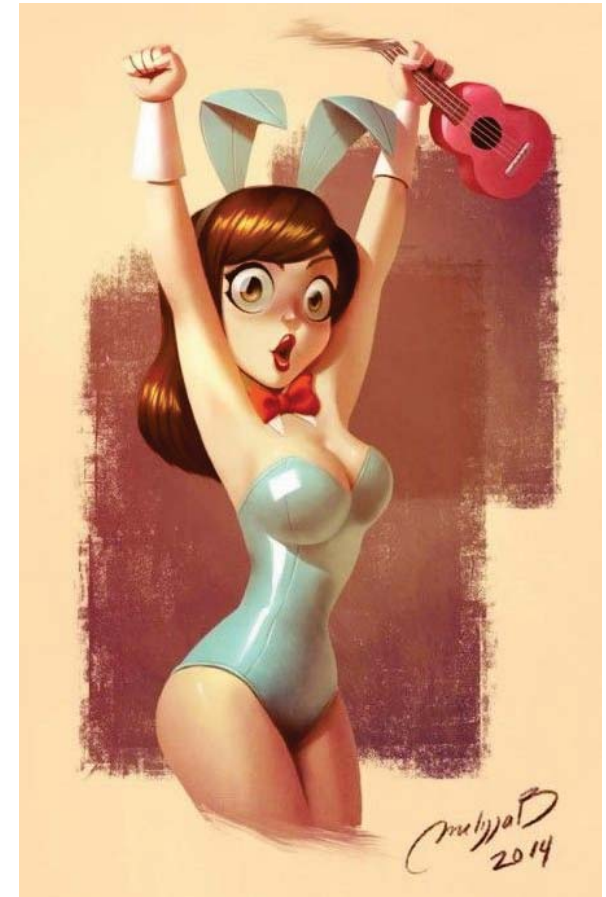
El diseño de personaje es una especie de "casting" en dónde el "appeal" conforma la esencia de nuestro individuo. A través de la caricatura, la simplificación, y síntesis se reflejará su personalidad. El personaje refiere a una historia, contexto y trasfondo, bajo estos elementos se basa la investigación, la búsqueda de referencias que guiarán a rasgos precisos, e inconfundibles que pueden enfatizarse maximizando y minimizando atributos.

Como primer paso, consideremos la audiencia a la que va dirigida la historia. Después, debemos pensar en el medio que se va a difundir, ya que cada uno tiene limitaciones y/o zonas para explotar más algunas técnicas. Ya sea para televisión, las series requieren de personajes más sencillos ya que pueden durar un largo tiempo y requieren diversos cambios (en su indumentaria, expresividad, etc.) para novela gráfica donde es posible detallarlos mucho más, para animación 2d, donde se debe visualizar el movimiento en un soporte plano, o animación 3d considerando los atributos del personaje que puedan ser "animables" en esa plataforma.

Después de clarificar este rubro, analizamos que tipo de personaje tenemos, cual es su complejidad dentro de la historia, y cómo las formas hablarán por él. Se hace una lluvia de ideas siguiendo el argumento del director. Para el bocetaje se puede iniciar con pequeños "thumbnails" (pulgarcitos), para ahorrar tiempo y seleccionar las figuras básicas que servirán de base.

Las formas básicas son la estructura singular del individuo, se experimenta con la proporción y desproporción, exageración de rasgos o inhibición de otros. En esta silueta se va a definir lo más esencial e identificable.

En ella se evitan posturas rígidas, es mejor combinar curvas y rectas, haciéndola más dinámica. Uno de los ejercicios que propone Melissa es reimaginar un personaje con la silueta de algún objeto cotidiano.



BIBLIOGRAFÍA

- Arnheim R. (1986) *El pensamiento visual*. España: Paidós
- Aurrecochea J. (1993) *Puros Cuentos: historia de la historieta en México 1934-1950*. México: Conaculta
- Bancroft T.(2012) *Character Mentor: Learn by example to use expressions, poses, and staging to bring your characters to life*. E.U: Focal Press
- Baudelaire C. (2001). *Lo cómico y la caricatura*. España: Antonio Machado Libros
- Beiman N. (2007). *Prepare to Board!: Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts*. E.U: Focal Press
- Brambilla D. (2015). *Dibujo de la figura humana: Gestos, posturas, y movimientos*. España: Promopress
- Camille. (2000). *El ídolo Gótico. Ideología y creación de imágenes en el arte Medieval*. España: AKAL
- Comparato D. (2008) *De la creación al guión: Arte y técnica de escribir para cine y televisión*. España: La Crujía
- Crafton. D. (1993). *Before Mickey: The animated Film 1898–1928*. E.U: University of Chicago Press
- Duran J. (2008). *El cine de animación Norteamericano y el cine mudo*. España: Universitat de Catalunya
- Díez F. (2005). *El libro del guión*. España: Días de Santos
- Fabregas J. (2010). *El arte de leer el rostro: Fisiognomía evolutiva y morfopsicología*. España: Indigo
- Gallo M. (1985). *Los Cómic: Un Enfoque sociológico*. México: Ediciones Quinto Sol
- García E. (2014). *La vida en un volado*. México: Conaculta
- Glebas F. (2008). *Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation*. E.U: Focal Press
- Granada A. (1990). *Fisiognomía*. México: Limusa
- Grose F. (2011). *Principios de la caricatura: Seguidos de un ensayo sobre la pintura cómica*. España: Editores Katz
- Heller E. (2010). *Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*, España: G.G
- Kohan S. (2014) *Dar vida al personaje: Técnicas para crear personajes inolvidables*. Argentina: Alba
- Kurtti J. (1998). *The art of Mulan*, E.U: Disney Editions
- Lajos E. (2009) *El arte de la escritura dramática*. México: CUEC
- Leroi-Gourhan A. (1967) *Treasures of Prehistoric Art*. E.U: Harry N Abrams
- Le Brun C. (2015). *Fisiognomía de las pasiones*. España: Casimiro
- Loomis A. (1980). *Ilustración Creadora*. Argentina: Librería Hachette
- Mack, J. (2013). *Masks: The Art of Expression*. Inglaterra: British Museum Press
- Mattesi M. (2008) *Force: Character Design from Life Drawing*. E.U: Focal Press
- Mccloud S. (2016). *Entender el cómic: El arte invisible*. España: Astiberri
- Ortiz A. (2013). *Animando al dibujo: Del guión a la pantalla*, México: Publicaciones UNAM
- Ortiz G. (1992). *El significado de los colores: El mundo del color, psicología de los colores*. México: Trillas,
- Ortiz G. (2008). *Forma, Color, significados: La relación entre la forma y color*. México: Trillas
- Parramón J. (1985). *Cómo dibujar la figura humana*, España: Parramón
- Parramón J. (1991). *Luz y sombra en pintura*. España: Parramón
- Pastecca. (1997). *DIBUJANDO CARICATURAS*. España: CEAC
- Patch, O. (2002). *La miniatura Medieval: Una Introducción*. España: Alianza.
- Rodríguez I. (2006) *Principios y estrategias del marketing*. España: U.O.C
- Schneider. (1995) *El arte del retrato: Las principales obras del retrato europeo: 1420-1670*
- Vásquez A. (1981). *Psicología de la personalidad en Jung*. España: Ediciones Sígueme
- Vaughan W. (1998). *Arts of the 19th Century 1780 to 1850 Vol I*. USA: Harry N. Abrams
- Villafañe J. (2006). *Principios de teoría general de la imagen*. México: Pirámide
- Villahizán J. (2003) *Conoce tu personalidad a través del lenguaje corporal*. España: LIBSA
- Wells P. (2010). *Dibujo para animación*. España: Blume
- Wallon P. (1999) *El dibujo del niño*. España: Siglo XXI
- Westheim P. (1980). *Ideas fundamentales del arte prehispánico*. España: ERA

Congresos

- Ballesteros Melissa, *Taller: Diseño de Personajes*. 2016. Pixelatl. Cuernavaca, México.
- Grangel Jordi, Conferencia: *Personajes para cine y animación*. Grangel Studio. 2016 Creativa Fest. CDMX, México
- López Mercé, Serra A., Cisneros J., Monroy M., Conferencia: *El proceso creativo en el desarrollo de libros álbum*. 2017. Ediciones Castillo y Fondo de Cultura Económica. Centro Cultural España: CDMX, México.
- Mr Kat, Taller: *Dibujemos a Mickey y el concepto de Dios*. 2016. Cut Out Fest. Querétaro, México.

Recursos electrónicos

- Ackerman C. (2017). The Big Five Personality Theory, Positive Psychology Program. California: Claremont Graduate University. Recuperado de: <https://positivepsychologyprogram.com/big-five-personality-theory/>
- Adinoff B. (2003) Gender differences in limbic responsiveness, by SPECT, following a pharmacologic challenge in healthy subjects. E.U: Neuroimage. Recuperado de: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/12667847>
- Bowden M. [MarkBowden1]. (2013, oct 27). Body Language Expert Keynote Mark Bowden at TEDx Toronto. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=rk_SMBIW1mg
- Chen A. (2017). Neuroscientist Lisa Feldman Barret explains how emotions are made. Canadá: The Verge. Recuperado de: <https://www.theverge.com/2017/4/10/15245690/how-emotions-are-made-neuroscience-lisa-feldman-barrett>
- Curry A. (2012). A War Diary Soars Over Rome. National Geographic. Recuperado de: <http://www.nationalgeographic.com/trajan-column/article.html>
- De Rooy L. (2015). About John Tenniel and the illustrations. Alice in Wonderland. Recuperado de: <http://www.alice-in-wonderland.net/resources/background/tenniel-and-his-illustrations/>
- Eggleston B. [Character Design Forge]. (2015, Ago 7). Shape Language Part 1: Intro and Round Shapes. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=FbtoO6zFJ3o>
- Eggleston B. [Character Design Forge]. (2015, ago 10). Shape Language Part 2: Square and Triangular Shapes. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=Wrl_dktFAhKo
- El País. (1984). Ernesto Guasp, caricaturista. Necrológicas. Recuperado de: https://elpais.com/diario/1984/01/16/agenda/443055603_850215.html
- El Universal. (2015). Muere el caricaturista Rafael "La Ranita" Freyre. México: Cultura. Recuperado de: <http://www.eluniversal.com.mx/articulo/cultura/artes-visuales/2015/11/6/muere-el-caricaturista-rafael-la-ranita-freyre>
- Galán E. (2007). Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales. Madrid:Universidad Carlos III. Recuperado de: <http://www.cesfelipesegundo.com/revista/articulos2007b/ElemaGalan.pdf>
- Greek Theatre group Project. (2010). Costume and Masks. Greek Theatre. Recuperado de <https://greektheatre.wordpress.com/home/>
- Herreros J. (2018). Modelado 3d: qué es, cómo funciona y la vida más allá de Pixar. ICMD. Recuperado de: <https://www.icemd.com/digital-knowledge/articulos/modelado-3d-que-es-como-funciona-y-la-vida-mas-alla-de-pixar/>
- Pimenta S. (2010). On Defining Visual Narratives. Design Thoughts. Recuperado de: <http://www.idc.iitb.ac.in/resources/dt-aug-2010/On%20Defining%20Visual%20Narratives.pdf>
- Price A.[Blender Guru]. (2014, Feb 27). Understanding Color. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=Qj1FK8n7WgY>
- Popova M. (2016). Arthur Rackham's Rare and Revolutionary 1917 Illustrations for the Brothers Grimm Fairy Tales. Brain Pickings. Recuperado de: <https://www.brainpickings.org/2016/02/29/arthur-rackham-brothers-grimm/>
- Schneider F. (2015). Narrative Realism and Pictorial Composition in the Work of Howard Pyle. Norman Rockwell Museum. Recuperado de: <https://www.illustrationhistory.org/essays/wwwthehistoryofillustrationorg>
- Sorabella J. (2007). Portraiture of Renaissance and Baroque in Europe. Nueva York: The Metropolitan Museum of Art. Recuperado de: www.metmuseum.org/toah/hd/port/hd_port.htm
- Triglia A. (2018). El modelo de los 3 cerebros: reptiliano, límbico y neocórtex. Barcelona: Universitat de Barcelona. Recuperado de: <https://psicologiamente.net/neurociencias/modelo-3-cerebros-reptiliano-limbico-neocortex>
- Vector Gurú. (2013) What is Vector Art? Vector Gurú. Recuperado de: <https://vectorsguru.org/help/what-is-vector-art.html>
- Winkler M. (2016). ¿Qué es Pixel Art? Michigan: Design and Illustration. Recuperado de: <https://design.tutsplus.com/es/articles/what-is-pixel-art--cms-21759>
- Williams A. [asteuartw]. (2012, Jul 6). Body Language for animators. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=QJkAEfmBnZM>