

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

Facultad de Arquitectura y Diseño

Departamento de Diseño Gráfico

**“ILUSTRACIÓN CARICATURISTA APLICADA
CON LA TÉCNICA DE PINTURA DIGITAL
DEL TRABAJO DE ARTURO AGUIRRE”.**

Portafolio Académico, Área de Investigación

LUIS DIEGO PRAHL CASTEJÓN

Carné: 1002407

Guatemala, Noviembre de 2011

Campus Central

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

Facultad de Arquitectura y Diseño

Departamento de Diseño Gráfico

**“ILUSTRACIÓN CARICATURISTA APLICADA
CON LA TÉCNICA DE PINTURA DIGITAL
DEL TRABAJO DE ARTURO AGUIRRE”.**

Portafolio Académico, Área de Investigación

Presentada al Consejo de la Facultad de Arquitectura y Diseño

POR:

LUIS DIEGO PRAHL CASTEJÓN

Previo a optar el título de:

DISEÑADOR GRÁFICO

Guatemala, Noviembre de 2011

Campus Central

AUTORIDADES UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

P. Rolando Enrique Alvarado López, S.J.

Dra. Lucrecia Méndez de Penedo

P. Carlos Rafael Cabarrús Pellecer, S.J.

P. Eduardo Valdés Barría, S.J.

Lic. Ariel Rivera Irías

Licda. Fabiola De La Luz Padilla Beltranena

Rector

Vicerrectora Académica

Vicerrector de Investigación y Proyección

Vicerrector de Integración Universitaria

Vicerrector Administrativo

Secretaria General

AUTORIDADES FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

MDI Ovidio Morales Calderón

Arq. Oscar Reinaldo Echeverría Cañas

Arq. Alice María Becker

Arq. Rodolfo Castillo

M.A. Licda. Regina López de la Vega

Lic. D.I. Andrés del Valle

Arq. Roberto Solares

Decano

Vicedecano

Secretaria

Director Depto. de Arquitectura

Directora Depto. de Diseño Gráfico

Director Depto. de Diseño Industrial

Representante de Catedráticos

ASESOR

Licda. Claudia Aquino

TERNA EVALUADORA

M.A. Patricia Villatoro - Lic. David Alfaro - M.A. Gustavo Ortiz

CARTA DE ASESORES



Facultad de Arquitectura y Diseño
Departamento de Diseño Gráfico
Teléfono: (502) 2426 2626 ext. 2426
Fax: (502) 2426 2626 ext. 2429
Campus Central, Vista Hermosa III, Zona 16
Guatemala, Ciudad. 01016

Reg. No. DG.0033-2011

Departamento de Diseño Gráfico de la Facultad de
Arquitectura y Diseño a veintidós días del mes de julio de
dos mil once.

Por este medio hacemos constar que el (la) estudiante **LUIS DIEGO PRAHL
CASTEJÓN**, con carné **1002407**, cumplió con los requerimientos del curso de
Elaboración de Portafolio Académico. Aprobando las tres áreas correspondientes.

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

Licda. Claudia Aquino
Asesora Proyecto de Investigación

Lic. Julio Chang, MA
Asesor Proyecto de Estrategia

Lic. Carlos David Cifuentes
Asesor Portafolio Académico

AUTORIZACIÓN DE IMPRESIÓN

 **Universidad Rafael Landívar**
Tradición Jesuita en Guatemala

Facultad de Arquitectura y Diseño
Teléfono: (502) 2432020 ext. 2428
Fax: (502) 2432026 ext. 2429
Campus Central, Vía Hermosa III, Zona 16
Guatemala, Ciudad 01016

Reg. No. Arq. 33-2011

Decanato de la Facultad de Arquitectura y Diseño a
veinticinco días del mes de noviembre de dos mil once.

Con base al resultado de **Aprobado con Reconocimiento** obtenido al sustentar la
Presentación del Portafolio Académico, Área de Investigación, denominado:
"Ilustración caricaturista aplicada con la técnica de pintura digital del trabajo de
Arturo Aguirre", realizado por el estudiante Luis Diego Prahí Castejón, previo a su
Graduación Profesional de **Diseñador Gráfico** en el Grado Académico de
Licenciado, se autoriza la publicación de dicho proyecto.


Licda. Regina López de la Vega, M.A.
DIRECTORA DE DEPARTAMENTO


Arq. Alice María Becker
SECRETARÍA DE FACULTAD

/SPC

Universidad Rafael Landívar
Facultad de Arquitectura y Diseño
Departamento de Diseño Gráfico
Portafolio Académico

Proyecto del Área de Investigación Portafolio 2011

*Ilustración caricaturista aplicada con la técnica de
pintura digital del trabajo de Arturo Aguirre.*

Luis Diego Prah
Carné: 1002407

ÍNDICE

| | |
|-------------------------------------|----|
| Resumen Investigación _____ | 9 |
| Introducción _____ | 10 |
| Planteamiento del Problema _____ | 12 |
| Objetivos _____ | 14 |
| Metodología _____ | 15 |
| Sujetos de Estudio _____ | 16 |
| Objetos de Estudio _____ | 17 |
| Instrumentos de Investigación _____ | 18 |
| Procedimiento _____ | 19 |
| Contenido Teórico _____ | 20 |
| Creatividad _____ | 21 |
| Ilustración _____ | 23 |
| Diseño de Personajes _____ | 37 |
| Caricatura _____ | 45 |
| Pintura Digital _____ | 82 |

ÍNDICE

| | |
|-----------------------------------|-----|
| Experiencia desde el Diseño _____ | 101 |
| Descripción de Resultados _____ | 110 |
| Guía de Observación _____ | 134 |
| Interpretación y Síntesis _____ | 153 |
| Conclusiones _____ | 184 |
| Recomendaciones _____ | 189 |
| Referencias _____ | 190 |
| Anexos _____ | 197 |

RESUMEN DE INVESTIGACIÓN

Actualmente existen diversos métodos y medios de expresión entre todas las artes aplicables. Tal es el caso de la ilustración, que sirve para transmitir un concepto o idea hacia un grupo objetivo determinado, por medio de piezas o estímulos visuales. La ilustración integra diversos estilos, géneros y técnicas para ser implementada. Entre los estilos encontramos la ilustración humorística la cual está conformada por el diseño de personajes y la caricatura.

La caricatura es el arte de distorsionar los rasgos de una persona, buscando definirla, con el fin de generar una ilustración que haga alusión a los gestos y personalidad del sujeto de una forma humorística o satírica. Esta ha sido implementada desde el pasado, desde la época griega. Actualmente la caricatura ha evolucionado mucho además de la tecnología, permitiendo la implementación de esta forma de ilustración sobre pintura digital, la que consiste en la técnica de pintura que se realiza en un ordenador o computador junto con que presenta muchas ventajas y beneficios por encima de la pintura tradicional.

Muchos diseñadores no conocen los beneficios y ventajas que presenta la pintura digital o con ordenador al momento de realizar distintos tipos de trabajo en esta aplicación junto con que no se conocen las herramientas y formas de aplicar la ilustración con ordenador a distintos estilos de ilustración, tal es el caso de la caricatura.

Con el fin de evidenciar lo ya mencionado se tomó como referencia el trabajo de caricaturismo aplicado a pintura digital de Arturo Aguirre quien maneja de manera profesional este tipo de ilustración y de pintura. A través de esta investigación se presenta el proceso creativo y técnico junto con las características propias de la caricatura que Aguirre implementa en su trabajo definiendo el por qué de cada aplicación y evidenciando su toma de decisiones al momento de realizar un trabajo de este tipo gracias al análisis e investigación de distintos temas con respecto a la creatividad, ilustración, pintura digital y caricaturismo.

INTRODUCCIÓN

En la necesidad del ser humano de transmitir mensajes, en la actualidad estos deben ser comunicados de manera innovadora y directa, por ello se necesita de la creatividad para generar mensajes que solucionen las necesidades de las personas sea cual sea su edad, sexo, etnia o mentalidad. La creatividad ayuda a formar conceptos que puedan solucionar estas necesidades, para lo que se puede incorporar un proceso creativo que facilite la aparición de estas frases. El proceso creativo no es universal gracias a que la creatividad consiste en estímulos mentales por lo que cada persona la recibe y genera de distinta manera.

La ilustración se encuentra ligada a la creatividad, ya que esta busca representar por medio de piezas visuales un mensaje a cierto grupo objetivo. La ilustración integra distintos estilos, géneros y técnicas, en donde uno de ellos es la ilustración humorística, integrada por el diseño de personajes y la caricatura. La caricatura es una forma de expresión que conserva humor y sátira en la mayoría de los casos, en donde se busca exaltar los rasgos y gestos de una persona

con el fin de definirla, logrando que este estilo de ilustración sea aplicable a muchas ramas del diseño gráfico, como la ilustración y diseño editorial. La historia de la caricatura viene desde la cultura egipcia y griega donde fue aplicada de distintas maneras, llegando al Renacimiento en donde fue allí que se comienza su aplicación al dibujo por Leonardo Da Vinci. La caricatura en la actualidad es implementada como forma de humor y sátira, aplicándola en eventos, promociones, publicaciones periódicas, encargos, etc.

La tecnología ha tomado una fuerte influencia en la ilustración gracias a la creación de dispositivos y herramientas que permiten a un ilustrador aplicar su conocimiento y técnica directamente con un computador.

Tomando estos puntos a consideración, en el desarrollo de esta investigación se tomarán en cuenta de manera detallada los temas de creatividad, proceso creativo, ilustración en su forma tradicional y digital además de caricatura junto con sus características gráficas.

La ilustración con ordenador es una de las más aplicadas en esta era, gracias a que presenta muchas ventajas y comodidades por encima de la ilustración tradicional. A esto se deriva la pintura digital que consiste en aplicar distintos programas instalados en un ordenador implementando distintas herramientas con el fin de representar en un formato digital, las técnicas tradicionales que existen para la ilustración. La caricatura, siendo una forma de ilustración, también puede ser aplicada con pintura digital generando resultados interesantes y con un toque distinto además de presentar todas las ventajas que contiene la ilustración con ordenador. Todo esto necesita de un proceso creativo y técnico que seguir para lograr una pieza exitosa junto con que la caricatura, siendo más compleja que el retrato, presenta características gráficas que deben ser aplicadas en los trabajos de este tipo, siendo el caso de forma tradicional o digital.

Muchos diseñadores e ilustradores nunca consideran implementar la pintura digital para la realización de la caricatura, gracias a que no conocen los beneficios y ventajas de esta. Para demostrar esto, se tomó el trabajo de a Arturo Aguirre, quien realiza arte conceptual, ilustración y caricatura en pintura digital, con lo que se definirá el concepto de estos puntos recientemente mencionados y como son aplicados al trabajo de Arturo Aguirre a través de la observación e investigación de temas relevantes como el proceso creativo y técnico, las características de la pintura digital y de la caricatura aplicada a su trabajo.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El diseño gráfico en la actualidad se enfrenta a nuevas formas, tecnologías y medios para manifestarse. Estos medios se presentan en soportes tradicionales y digitales aunque el segundo tiene un rol definitivo en la mayoría de piezas de diseño que se realizan hoy en día. Un logotipo, revista, página Web, diseño interactivo, entre otros, son elementos que tienen un fuerte vínculo con la tecnología ya que para todos se llega a un resultado gráfico de manera digital con un ordenador. Un detalle muy importante es la presencia del Internet y la globalización que estos unen todas las profesiones existentes, lo que da un sin fin de ventajas a nivel de desarrollo personal y profesional.

Según Wiedemann, (2009) “Los años recientes en las exhibiciones y eventos especiales son planeados específicamente para mostrar la ilustración como una forma de arte que está tomando el mundo como una tormenta, sin dejar por un lado la expansión de ella al ser implementada en espacios públicos, ropa, ordenadores y aparatos electrónicos, carros y muchos otros soportes.”.

Según De Wolf (2008) Ilustración es la interpretación de un problema que necesita una imagen para ser resuelto. Este término complementa, explica, decora, transmite un concepto o cuenta una historia por medio de la imagen. Los ilustradores observan posibilidades y piensan por medio de imágenes junto con que moldean la imaginación desde la realidad.

En la actualidad la ilustración conserva una nueva tendencia digital que causa que las ilustraciones puedan ser realizadas ahorrando dinero y tiempo junto que abarca estilos que vienen desde hace siglos y que pueden presentar temas humorísticos, tomando como principal la caricatura.

Bjorndahl (2002) considera que la caricatura es la representación, sobre todo pictórica o literaria, en la que las características distintivas del sujeto o peculiaridades son deliberadamente exageradas para producir un efecto cómico o grotesco. Una caricatura se forma cuando se hace un dibujo representativo de alguien o de algo, siempre y cuando este objeto o persona sea reconocida por un espectador al observar la ilustración.

Tomando en cuenta lo que dice Urrero (2007) El inicio de la caricatura puede colocarse desde los dibujos egipcios y representaciones de dioses con cabezas de animal pasando por el renacimiento en donde se crearon formas de expresión artísticas con parentesco a la caricatura en el siglo XVI. En el siglo XIX comienza la caricatura con burla hacia temas políticos como por ejemplo el Tío Sam en Estados Unidos pasando hasta etapas de la segunda guerra mundial con afiches burlándose de Hitler y haciendo campañas en su contra. Actualmente la caricatura está empleada mayormente en el ámbito editorial realizando burlas a sistemas políticos, religiosos, sociales o situaciones en todo el mundo, incluso en Guatemala podemos observar que la mayoría de periódicos impresos tienen alguna representación caricaturesca de alguna persona o problema empleando la sátira, representada por la exageración que se da en una caricatura, dándole un enfoque humorístico y burlón.

Muchos diseñadores no conocen la diferencia entre ilustrar un retrato a realizar una caricatura, además que los ilustradores actuales que realizan trabajos de caricatura para distintos medios, no toman en cuenta implementar esta representación y esta rama de la ilustración sobre un soporte digital, el cual puede aportar realismo, humor, acortar tiempo de trabajo y dar calidad al resultado final.

Tal es el caso de Arturo Aguirre, quien realiza ilustración y arte conceptual junto con desarrollo de personajes y caricaturismo a nivel profesional, quien trabaja de forma freelance con clientes alrededor del mundo y laboró 2 años en BBDO Guatemala. Sus caricaturas poseen un alto nivel de calidad y un estilo individual, dando paso a realizar proyectos profesionales en este ámbito, tal y como la realización de una serie de caricaturas para el bar “Strikers” del Hotel Barceló en Guatemala.

Ante lo planteado, surgen las siguientes interrogantes:

- ¿Cuál es el proceso creativo y técnico que emplea Arturo Aguirre al realizar su trabajo en caricatura sobre soporte digital?
- ¿Qué características gráficas presenta el trabajo de caricatura de Arturo Aguirre?

OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

- Identificar el proceso creativo y técnico que emplea el ilustrador Arturo Aguirre al realizar su trabajo en caricatura sobre soporte digital.
- Analizar qué características gráficas propias de la caricatura presenta el trabajo de Arturo Aguirre.

METODOLOGÍA

SUJETOS DE ESTUDIO

Gracias a que este proyecto es una investigación cualitativa, se tomó en cuenta a expertos en las distintas áreas que involucra el tema elegido con el fin de recaudar la mayor cantidad de información y de mejor calidad posible.

Arturo Aguirre

Ilustrador, artista conceptual y caricaturista

Ilustrador, artista conceptual y caricaturista actualmente laborando con clientes alrededor del mundo. Laboró en la agencia BBDO Guatemala por dos años como ilustrador y creativo. Este sujeto de estudio fue elegido gracias a que tiene gran conocimiento y técnica al momento de realizar una caricatura sobre soporte digital. Otorgó información acerca de su trabajo, técnica y proceso creativo al momento de realizar un proyecto profesional.

Andrea Abril

Ilustradora, dibujante, pintora y fotógrafa

Para obtener mayor cantidad y calidad de información se tomó como sujeto de estudio secundario a Andrea Abril, quien es ilustradora, pintora y fotógrafa proveniente de España. Imparte clases de pintura digital en Esarte Digital, academia de artes digitales en Guatemala. Ella otorgó información sobre aspectos técnicos de su trabajo en pintura e ilustración digital específicamente.

Pablo Piloña

Ilustrador y caricaturista

En el área de caricatura, se tomó en cuenta el criterio del ilustrador y caricaturista Pablo Piloña, quien tiene su propio estudio y empresa de Ilustración y caricaturismo. Además realiza una revista de burla política llamada “La Matraca” para el diario “Al Día” en donde expone sus caricaturas semanalmente. Él compartió su conocimiento y experiencia en el tema de caricaturismo.

OBJETOS DE ESTUDIO

Arturo Aguirre ha realizado distintos trabajos en el área de ilustración editorial, arte conceptual, caricatura y demás para clientes guatemaltecos e internacionales. Se analizaron las piezas realizadas para el bar deportivo “Strikers” del Hotel Barceló en Guatemala, con enfoque a la técnica, proceso creativo y atributos en la caricatura sobre soporte digital de Arturo Aguirre.

Las piezas elegidas son:

1. Muhammad Ali (Boxeador)
2. Alex Rodríguez (Beisbolista)
3. Derek Jeter (Beisbolista)
4. Brett Favre (Futbol Americano)
5. Michael Jordan (Basquetbolista)
6. Kobe Bryant (Basquetbolista)
7. Lebron James (Basquetbolista)
8. Diego Maradona (Futbolista)
9. Pelé (Futbolista)
10. Steve Nash (Basquetbolista)
11. Albert Pujols (Beisbolista)
12. Wayne Rooney (Futbolista)
13. Shaquile O’neal
14. Tom Brady
15. Larry Bird (Basquetbolista)
16. Mike Tyson (Boxeador)
17. David Villa (Futbolista)
18. Raúl González Blanco (Futbolista)

INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Guía de Entrevista a Arturo Aguirre

Ver anexo I

Se realizó una entrevista estructurada incorporando preguntas abiertas con el fin de recaudar información de los procesos técnicos y creativos que el sujeto de estudio emplea para su trabajo. Junto a esto, se implementaron preguntas con respecto a caricaturismo y pintura digital como herramientas de ilustración.

Guía de Entrevista a Andrea Abril

Ver anexo II

Se hizo una entrevista incorporando preguntas abiertas hacia la ilustradora española y pintora Andrea Abril con el fin de recaudar información con respecto a la técnica de pintura e ilustración digital y de cómo estas es implementada por ella.

Guía de Entrevista a Pablo Piloña

Ver anexo III

Incorporando preguntas abiertas hacia el ilustrador y caricaturista Pablo Piloña, se le fue realizada una entrevista, con el fin de recaudar información con respecto a la caricatura y la experiencia que él ha tenido en este medio aplicando sus conocimientos en ese tema.

Guía de Observación

Ver anexo IV

Con el fin de identificar y analizar las características gráficas de la caricatura, se creó una guía para observar y analizar, por medio de preguntas cerradas, los trabajos de caricatura con pintura digital de Arturo Aguirre.

PROCEDIMIENTO

1. Se identificó la problemática real del tema relacionado a la caricatura implementada con pintura digital por parte de Arturo Aguirre
2. Se estructuraron preguntas y objetivos para el proyecto con el fin de identificar elementos primordiales en las piezas y sujetos a estudiar
3. Se mantuvo una estructura detallada con respecto a la metodología a implementar
4. Se realizó un contenido teórico que abarcara información general del tema hasta llegar a lo particular. Se consultaron libros, videos e Internet
5. Se elaboraron instrumentos de entrevista y de observación que generaron datos importantes para el desarrollo de la investigación
6. Se desarrollaron instrumentos para recaudar datos
7. Hubieron juntas con los distintos sujetos de estudio para realizar las entrevistas desarrolladas en el instrumento de investigación
8. Se analizaron y presentaron los resultados obtenidos por medio del instrumento así como también los resultados de objetos de estudio
9. Se interpretó la información obtenida realizando un resumen y síntesis de la investigación
10. Se colocaron las conclusiones y recomendaciones ligadas a los objetivos y a la información obtenida en el proyecto
11. Se enlistaron las referencias bibliográficas siguiendo la guía APA
12. Se ordenaron y adjuntaron los anexos
13. Se redactó Introducción como parte final del proyecto.

CONTENIDO TEÓRICO

Creatividad

Según el sitio Psicología-positiva.com (En Red / 2011) la creatividad es la capacidad mental de crear y producir ideas o de transportar estas a una nueva forma o significado. Es la capacidad con la que el cerebro puede llegar a conclusiones nuevas para solucionar problemas de una forma única y original. Generalmente está enfocada a cumplir un objetivo general o específico y se implementa en el arte, literatura, ciencia o en cualquier área en donde pueda ser aplicada. La creatividad es una capacidad que se desarrolla con el tiempo y con los estímulos necesarios para que esta sea aplicada y al mismo tiempo ser aumentada y mejorada. El objetivo de la creatividad es generar y producir una idea que llene la necesidad del creador o de un grupo objetivo.

Para Gross (En Red / 2008) existen 2 tipos de creatividad:

Creatividad Eureka: Consiste en la creatividad que da paso a ideas o conceptos que son innovadores en su totalidad dando paso a soluciones para la vida cotidiana que presentan gran adelanto para la sociedad. Es la menos común y que necesita de un innato don para la creatividad aparte de mucho conocimiento teórico y práctico en una o diversas áreas.

Creatividad Secundaria: Es la más común y consiste en observar un objeto y mejorarlo con la misma función que este desempeña o adicionando otra.

El sitio Neuronilla.com (En Red / 2008) define un último tipo de creatividad:

Serendipia: Consiste en descubrimientos o el generar ideas de manera aleatoria y al azar, pero que necesitan de un arduo trabajo de parte del creador.

El Proceso Creativo

Consiste en ciertos pasos que dan como resultado una idea o concepto creativo. Esto es relativo ya que existen personas que no necesitan de un proceso formal para definir una idea, sino que suelen inspirarse en distintas circunstancias, momentos o con diversos objetos o personas. Según Renoir (En Red / 2008) el proceso creativo en diseño consiste en llegar a una idea con el objetivo de comunicar.

El sitio Neuronilla.com (En Red / 2008) toma como referencia a Poincaré (1913) y en Graham Wallas (1926) para definir los 6 pasos del proceso creativo, los cuales son:

1. **Preparación:** identifica el objetivo sobre el cual se trabajará y se encarga de la recopilación de la información necesaria para este.
2. **Generación:** Es la fase en donde se manipula, genera, compara, experimenta y se buscan alternativas para la solución del objetivo. En esta etapa suelen incorporarse técnicas de creatividad.

3. Incubación: Es la fase del “Descanso Ficticio” en donde, luego de la fase de generación, se continua con la búsqueda de la idea necesaria para solucionar el objetivo. En la mayoría de los casos funciona con los proyectos en donde existe mayor motivación. Consiste en despejar la mente en el descanso o con actividades que liberen la mente para que inconscientemente la persona adquiera, el comienzo o en su totalidad, la idea requerida.

4. Iluminación: Consiste en el instante de la inspiración y en encontrar la idea necesaria. La idea puede surgir en el transcurso del proceso como tal, o puede aparecer en momentos inesperados.

5. Evaluación: Fase en donde se verifica y evalúa la idea generada definiendo su funcionalidad o la falta de esta. Consiste en llevar la idea generada de lo mental o escrito a la practica observando los beneficios, facilidades y complicaciones que puede tener esto. En esta fase hay que comentar la idea y someterla a pruebas de validación dando paso a la critica y comentarios de parte de personas de la misma materia del proyecto. Si se descubre que la idea no funciona, se debe regresar en el proceso creativo para generar un nuevo concepto.

6. Elaboración: Es la fase de elaboración y aplicación de la idea generada. Es la fase más larga y difícil del proceso junto con que debe de estar ligada a eventos promocionales o publicitarios de la idea para que esta tenga éxito, dependiendo del caso.

Técnicas de Creatividad

Según Zorrilla (En Red / 1999) y el sitio Neuronilla (En Red / 2008) existen distintos tipos de técnicas de creatividad para generar ideas o conceptos dependiendo de la necesidad u objetivo que se tenga. A continuación se listan las técnicas más comunes:

- Pensamiento Lateral
- Lluvia de Ideas
- Relaciones Forzadas
- Imitación
- Mapas Mentales
- Storyboarding
- El Arte de Preguntar
- Analogías
- BrainWriting
- Estratal
- Empatía
- Listado de Atributos
- Provocación
- 4x4x4

Ilustración

Según Rocha (En Red / 2007) ilustración es la imagen realizada que enmarca un tema o concepto. Según lo que comenta: “Es una forma artística que incorpora elementos, técnicas y valores del dibujo y la pintura para ilustrar temas, conceptos o situaciones específicas. La ilustración tiene una aplicación comercial mucho mayor que el dibujo o la pintura, debido a la rapidez de su realización y por el estándar de complejidad y calidad con que normalmente se realiza”. Por lo que la ilustración en ocasiones funciona como sustituto a la fotografía, al querer ejemplificar o transmitir gráficamente un concepto específico con elementos no existentes en la naturaleza ni en la realidad.



Conceptual Illustration
Fuente: insomnio.org

Historia de la Ilustración

Según Parramón (2003) La ilustración se originó desde las decoraciones de los manuscritos en la era medieval, por ejemplo las letras capitales de los evangelios irlandeses. La ilustración moderna comenzó con el invento de la imprenta, que dio una oportunidad de editar imágenes de todo tipo para decorar o comentar la información de los textos. Surgieron así diferentes estilos de ilustración, pero siempre buscando lo popular del momento.

En lo que respecta a la revista, en la segunda mitad del siglo XIX es la época en donde la ilustración toma importancia narrativa, y se vuelve muy importante para la realización de afiches y campañas, con influencias del impresionismo y el Simbolismo. Ya en el siglo XX los ilustradores experimentan con la pintura, color, texturas, el fotomontaje y aparatos como el aerógrafo.



Antique Editorial Illustration
Fuente littlefrenchgardenhouse.blogspot.com/



Dan Luvisy Digital Art
Fuente changethethought.com

El Ilustrador

Según Parramón (2003) El trabajo del ilustrador se basa en la calidad del dibujo. El dominio de éste es una necesidad, sin importar lo característico o espontáneo, tiene que captar una idea general y representarla claramente.

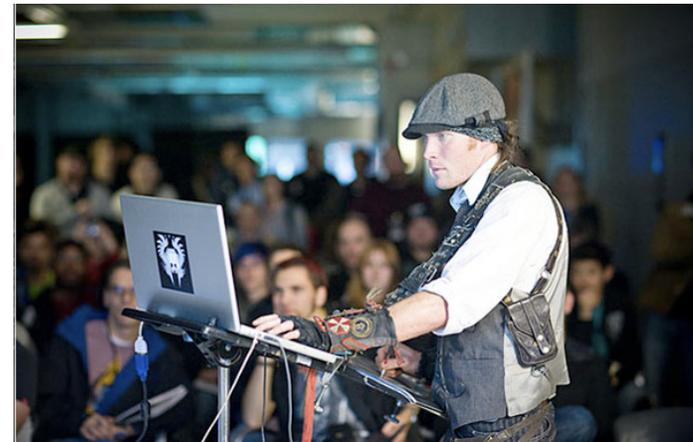
Todo ilustrador tiene como soporte el papel, es por eso que se tiene que tener el adecuado para el dibujo que se quiera realizar. Por ejemplo para una ilustración a lápiz se necesita una textura granulada, para el dibujo a tinta, una superficie lisa y dura. Otro medio es la utilización de tinta y el grafito, donde existen diferentes tipos, colores, para diferentes tipos de acabados.

El estilo de un dibujo son las características personales que el ilustrador expone en su ilustración. Éstas características llevan de la mano la técnica, por ejemplo en el cómic y el humor Gráfico se utiliza un estilo suelto y personal, en el aerógrafo se tienen que ser preciso y detallista, etc.

El mayor problema con un ilustrador es darse a conocer; es por eso que el trabajo como ilustrador no termina con la ilustración, sino con el compromiso que se tiene con el cliente, hacer los cambios necesarios y presentar en buen estado los originales.



Ilustrador Tradicional Josh Casidy
Fuente: spikesmag.com



Ilustrador Digital Andrew Jones
Fuente: metroid.wikia.com

Técnicas Gráficas para Realizar una Ilustración

Una ilustración puede realizarse, como ya fue dicho, en distintos géneros y diversos estilos con tal de llegar al mejor resultado final; siempre velando porque el mensaje o concepto se transmita de manera clara, funcional y creativa. Para lograr esto, el ilustrador puede escoger entre distintas técnicas para realizar su trabajo, las cuales individualmente otorgan distintos acabados y poseen una implementación diferente entre sí. Como las principales técnicas para ilustrar se encuentran:

Lápiz

Según el sitio Artesaniasymanualidades.com (2011) el lápiz es el instrumento mejor manejado e universal en el dibujo e ilustración. El manejo del lápiz depende de la práctica y experiencia de cada ilustrador tomando como punto más importante las distintas durezas que existen en los lápices para dibujo, los cuales generan distintas tonalidades. Los lápices de mina dura presentan trazos limpios, finos y poco visibles, contrario a los de mina suave los cuales otorgan trazos fuertes y gruesos, siendo estos más difíciles de corregir o borrar. Para implementar la técnica de lápiz es necesario tomar el este un poco más arriba para darle mayor movilidad a la muñeca.



Ilustración con Lápiz de Howard Pease
Fuente: howardpeaseillustrators.co.uk

Tinta

Puede ser implementada con: plumilla, caña, pluma estilográfica, pincel, estilógrafo, etc. Su característica principal es la capacidad de lograr sombras, por el entrecruzamiento de trazos, la rapidez y trazos espontáneos.

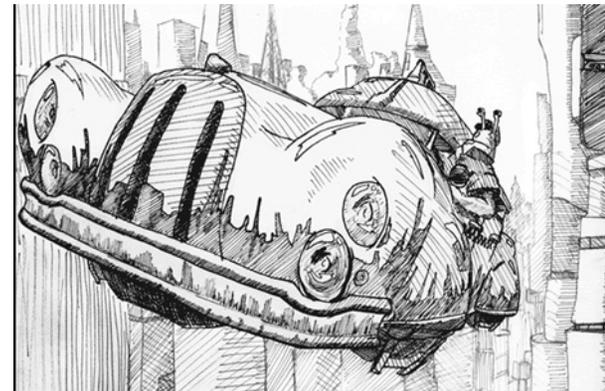


Ilustración con Tinta de Tim Porath
Fuente: timporath.com

Acuarela

Según Parramón (2003) es la pintura aplicada con base de agua sobre papel con grano fino, medio o grueso, en los que varía la cantidad de agua y los tonos que se quiera realizar. Las características es que los colores son solubles en agua y transparentes. Su intensidad depende de la cantidad de agua que se utilice en cada trazo, es secado rápido y no necesita ningún fijador.

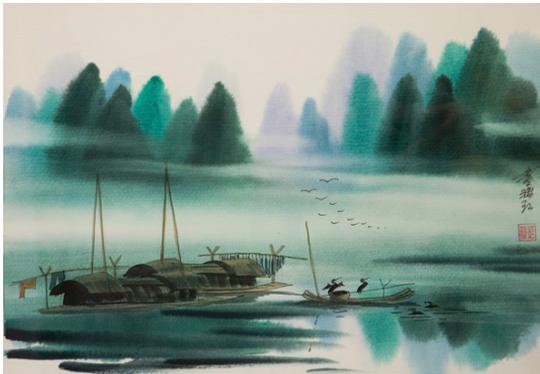


Ilustración con Acuarela de Xiao Fan
Fuente: scrollsfromchina.com

Guache

Las características son similares a la técnica de la acuarela, ya que se utiliza mucho el agua, pero la diferencia es que se puede retocar, los colores se pueden aclarar con blanco, los acabados son más uniformes y hay más variedad de color que en la acuarela. El papel no debe de ser demasiado rugoso, generalmente se utiliza cartulinas o cartones.



Ilustración con Guache por Kevin Cornell
Fuente: bearskinrug.co.uk

Marcadores o Rotuladores

Para esta técnica se utilizan marcadores, con punta fina o ancha, ya sea a base de agua o a base de alcohol (que son los más utilizados por su rápida evaporación). Se utiliza en papeles lisos o satinados. Las características de la utilización del marcador es que no hay libertad y la mezcla entre tonos puede ser muy limitada. Se utiliza mucho en interiores, bocetos para lay-out y en proyectos arquitectónicos. Tiene un acabado limpio y frío.



Ilustración con Marcador de Otis Frampton
Fuente: otisframpton.typepad.com

Pasteles

Siguiendo con lo que menciona Parramón (2003) esta técnica se utiliza normalmente en conjunción con otras, se compone con color seco que cuando se frota contra el soporte dejan el trazo. El soporte debe de ser rugoso para retener el pigmento. Las características principales son que necesitan un fijador para que la obra final no se arruine, pueden ser de tipo duro o blando, permiten detallar con mejor precisión, es menos grasos y logra mejores difuminados, superposiciones como acuarela o acrílico, etc.



Ilustración con Pastel de Kari Tirrell
Fuente: artgraphica.net

Acrílico

Permite acabados opacos, transparentes, satinados, texturizado y más realistas. Se utiliza con cualquier tipo de soporte, excepto superficies grasosas. Una de las más grandes características de ésta técnica es su impermeabilidad y su inalterabilidad luminosa. Los colores acrílicos son

insolubles en agua y la versatilidad de los colores lo hace adecuado para los estilos de ilustración más variados, realistas y permite obtener con gran facilidad variedad de texturas, transparencias, grumos y grosores.

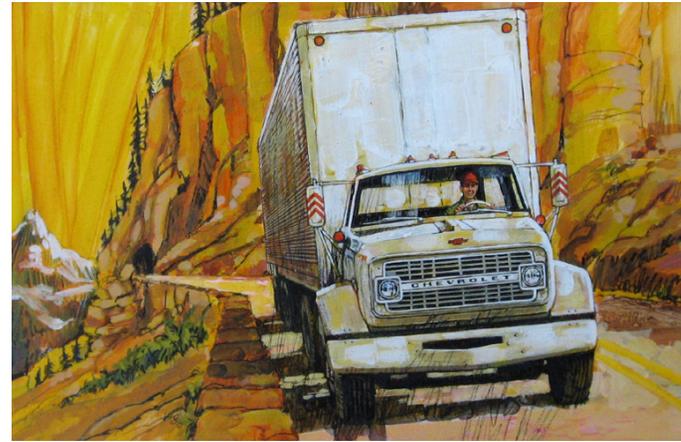


Ilustración con Acrílico de Bob Pitt
Fuente: bobbittart.com

Óleo

Es la forma más tradicional en el ámbito de la pintura artística ya que maneja un procedimiento de representación realista y con aporte artesanal. Esta técnica se utiliza en tela de algodón o lino tensa sobre un bastidor de madera. Los colores están hechos con pigmentos aglutinados en aceite de linaza, con textura cremosa, lo que lo convierte en una técnica que se tarda en secar. La aplicación de los colores es espesa, aunque los colores se pueden mezclar muy bien y puede ser combinado con otras técnicas como el acrílico o con cera.



Ilustración con óleo de Renso Castañeda
Fuente: castanedaoilpaintings.com

La Ilustración con Aerógrafo

Parramón (2003) indica que esta técnica permite pintar por un chorro de color líquido pulverizado, como si fuera un aerosol, con mayor precisión. El control del chorro depende de la presión de aire y la consistencia de la pintura, igual que la distancia, todo depende del detalle que se quiera dar. Su sistema consiste en un pulsador que abre paso al aire. Al presionar, el aire pasa por todo el cuerpo del aerógrafo tomando color, el cual es pulverizado y expulsado por la boquilla.

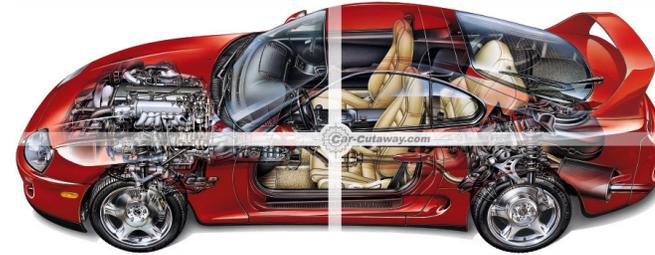


Ilustración con Aerógrafo de Kevin Husley
Fuente: car-cutaway.com

Ilustración con Ordenador (Digital)

Según Parramón (2003) gracias a la revolución digital que se vive en la actualidad, el arte ha visto cambios en las aplicaciones gráficas y visuales de las distintas técnicas que existen. La ilustración con ordenador o digital no desplaza a las técnicas tradicionales pero está evolucionando y abriéndose campo dentro de la ilustración a lo cual los nuevos profesionales en esta aplicación deben estar preparados y familiarizados con esta nueva aplicación. Esto será ampliado más adelante.



Ilustración con Ordenador de JS Rossbach
Fuente: imaginefx.com

Tipos de Ilustración

Tomando en cuenta lo que dice Rocha (En Red / 2007) existen dos tipos principales de ilustración los cuales se definen como:

Ilustración Tradicional: Es la que se realiza manualmente por medio de materiales y técnicas de dibujo y/o pintura. Se realiza sobre papel o lienzo a partir de una imagen trazada por el artista. Su resultado es tangible y palpable, se considera como original e irrepetible. Dentro de las técnicas que se pueden resaltar en la ilustración tradicional se encuentran: dibujo a lápiz, pluma o bolígrafo, acuarela, acrílico, óleo, aerógrafo, guache, lápiz de color, marcador, etc.



Ilustración con Acrílico
Fuente: ohmysocute.com/

Ilustración Digital: Es aquella que se realiza por medio de herramientas digitales. Generalmente este se lleva a cabo con programas instalados en un ordenador que ayudan al ilustrador a retocar, complementar imágenes o ilustrar siguiendo simuladores de técnicas tradicionales en formato digital.

Como característica se puede resaltar que la imagen generada digitalmente no presenta un resultado tangible, sino simplemente esta guardado en el disco duro de una computadora, lo cual tiene como ventaja que se pueden reproducir, por medio de distintos tipos de impresión, un sin fin de copias del mismo proyecto, diferencia entre este tipo de ilustración contra la tradicional.



Ilustración Digital
Fuente: designflavr.com

Géneros de Ilustración

Ilustración Conceptual

Siguiendo lo que dice Parramón (2003) en este tipo de ilustración se representan ideas generales y no hechos. El ilustrador tiene la opción de colocar su propio estilo y técnica predilecta. Actualmente este género se utiliza para el desarrollo gráfico de películas, personajes, animaciones y videojuegos.



Arte Conceptual de Mark Gormer "X-men"
Fuente: concept-art.tumblr.com

El ejemplo gráfico demuestra el arte conceptual realizado para la película "X-men" en donde se muestra la idea general de una base militar

Ilustración de moda

Sirve más que todo como medio de implementación para el diseñador a lo que es la moda, revistas y publicidad en general. Es realizada por los diseñadores enfocados a la creación de prendas .



Ilustración de Modas
Fuente: fashion-illustrations.net

El ejemplo gráfico muestra una línea de prendas para mujer que fueron ilustradas con el fin de hacerlas realidad.

Ilustración Publicitaria

Según Parramón (2003) el género de ilustración publicitaria permite dar forma y personalidad a una marca o producto. Lo que distingue este tipo de ilustración es su importancia de impacto en las personas además que se venda el mensaje de dicha marca y/o producto.



Ilustración Publicitaria Carlsberg
Fuente: cisco-web.com

En la imagen anterior se aprecia la ilustración que hace publicidad a la cerveza que es presentada en el anuncio.

Decorativa

Son las ilustraciones que acompañan textos en una página con el fin de embellecerla. Generalmente enriquecen el diseño gráfico colocado en una publicación. Puede ser también un refuerzo para lo que se explica en una página o publicación junto con que, su carácter decorativo, puede buscar embellecer espacios y lugares.



Ilustración para libro "El gato sireno"
Fuente: musaranailustracion.blogspot.com



Ilustración Decorativa en Cuartos
Fuente: blogdecoraciones.com

Las ilustraciones anteriores demuestran de que manera una ilustración puede decorar una publicación editorial y un lugar físico.

Infantil

Para Parramón (2003) como su nombre lo dice, es la ilustración enfocada a niños de distintas edades. Es uno de los tipos de ilustración que tiene la obligación de ser dedicada fielmente al grupo objetivo al que va dirigido, aun que debe de ser atractiva también para los adultos ya que son los que los compra y leen los libros. El ilustrador debe tomar en cuenta quien es su grupo objetivo, ya que el tipo y contenido de la ilustración puede variar con la edad del grupo objetivo, no es lo mismo dibujar para niños de 8 años, que para niños de 2. En las siguientes imágenes se aprecian ilustraciones hechas para niños de distintas edades y el estilo que estas mantienen.



Ilustración Infantil
Fuente: illustrationgroup.com



Vadim Gannenکو ilustración Infantil
Fuente: xoyaz.com

Narrativa

Nos muestra un suceso o secuencia de acciones siguiendo un guión literario o de tipo cinematográfico. En este tipo de ilustración se encuentra el comic, manga y la novela gráfica. Las siguientes muestras gráficas demuestran las distintas aplicaciones de la ilustración narrativa apreciando la secuencia de acciones siguiendo diálogos o un guión literario



Novela Gráfica "300"

Fuente: 2-clicks-comics.com



Comic "Batman Arkham Asylum"

Fuente: omniconic.com



Manga "Naruto Shippuden"

Fuente: manga.narutohl.com

Editorial

Parramón (2003) indica que es la ilustración aplicada a publicaciones de tipo editorial como revistas, periódicos, boletines, etc.

La Ilustración de Portadas

Esta ilustración se encuentra en la cubierta, tapa, o página inicial de un libro o revista. Debe de estar vinculada al contenido de dicho material, aunque no debe de ser obvia y contar toda la historia, puede implicar también la rotulación de textos o tipografía.



Ilustración de portada "Juxtapoz Illustration"

Fuente: gingkopress.com



Ilustración en revista

Fuente: artbackwash.blogspot.com

las imágenes anteriores presentan una ilustración de portada de un libro (izquierda) y la siguiente una ilustración está aplicada a un tema en la publicación de una revista.

La ilustración científica y técnica

Para Parramón (2003) ésta es la técnica que se utiliza para exponer datos precisos y detallados acerca de temas que necesitan apoyo visual. Una de sus mayores características es que debe de ser clara y legible con respecto a la información que transmite, la capacidad de identificar cada elemento y los detalles con el texto, la calidad de imagen y tener un atractivo visual. Aquí resalta el estilo realista y sistemas representativos como la escala y la perspectiva. Hay que tener en cuenta que las imágenes científicas no son para explotar su belleza sino las aclaraciones de la información. Anteriormente se utilizaba el aerógrafo pero la era digital a sustituido ésta técnica por la fotografía o fotomanipulación.

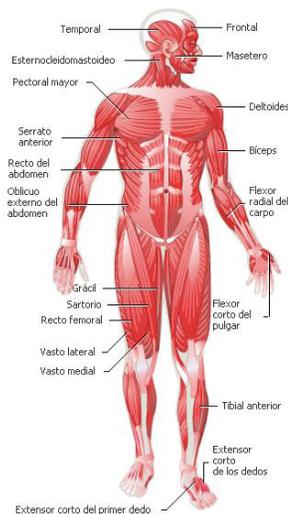


Ilustración Científica Músculos

Fuente: musculaturadelcuerpohumano1.blogspot.com/

La ilustración anterior es el ejemplo de una científica ya que presenta detalladamente los músculos que conforman el cuerpo con tal de transmitir la información de ellos de manera clara.

Estilos de Ilustración

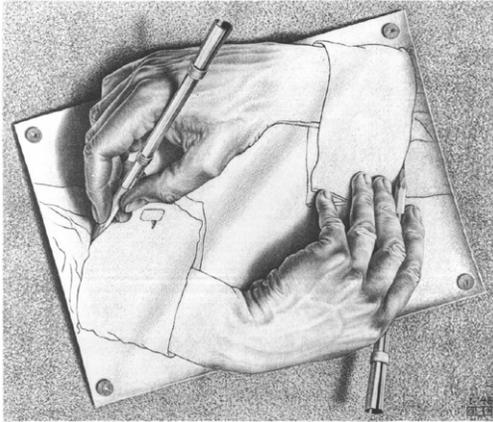
Al momento de realizar una ilustración, existen distintos acabados con diferentes estilos que se pueden lograr dependiendo del concepto o mensaje que se quiera transmitir. El ilustrador debe ser capaz de elegir el mejor estilo a implementar en cada proyecto que se le presente.

A continuación se presentan los distintos estilos de ilustración.

Dibujo artístico

Según Arqhs (En Red / 2011) es la representación gráfica en dos dimensiones de un objeto al ser visto en tres dimensiones. Se define por líneas que limitan formas y dan contornos.

Según el sitio Artesanías y Manualidades (En Red / 2007) es una técnica que permite representar la forma y el volumen de lo observado. Se realiza mediante técnicas gráficas sobre papel o lienzo junto con que puede presentar de manera objetiva o subjetiva la realidad, temas y conceptos. Sirve como medio de expresión para comunicar ideas, descripciones y sentimientos.



Dibujo Artístico de M.C Escher
Fuente: theartistseyes.net

Hiperrealista

El Diccionario de la Lengua Española (En Red / 2005) menciona que es la corriente artística que se basa en la ilustración que tiene un nivel de detalle superior a lo convencional, llegando al punto de ser confundida con fotografía.



Ilustración Hiperrealista de Juan Francisco Casas
Fuente: juanfranciscocasas.com

Abstracta

Según el sitio Definición.de (En Red / 2011) Es el estilo en donde se busca representar seres o cosas concretas resaltando color, forma, estructuras o figuras. Resalta el valor expresivo junto con que no imita modelos o formas naturales. Es un estilo que cada persona que visualiza puede interpretar a manera personal, sin necesariamente tener que captar el concepto que busco el autor.



Ilustración Abstracta
Fuente: webdesignerwall.com

Collage

Según Ceibal.edu (En Red / 2011) el collage es el estilo de crear imágenes o ilustraciones a partir del pegado de diversos fragmentos de materiales o distintas imágenes sobre una superficie, llegando a representar por medio de la unión de todas estas, un concepto distinto.



Collage de Derek Gores
Fuente: greendiary.com

Fantástica

Según el Diccionario Babylon (En Red / 2011) “Es el estilo de arte o ilustración que representa temas mágicos o sobrenaturales, ideas, o la configuración de las criaturas. Va de la mano con la ciencia ficción, horror y otras obras de arte de ficción. Las imágenes de los antiguos mitos y leyendas, así como representaciones de la fantasía moderna en forma de intervenciones divinas y otras fuerzas mágicas o sobrenaturales; son elementos muy comunes, y ayudan a distinguir el arte fantástico de otras formas.

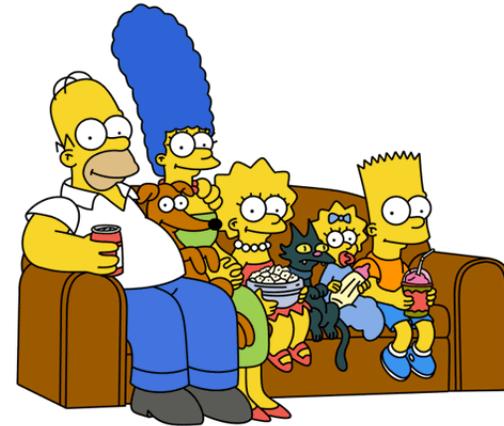
Dragones, magos, hadas y otras criaturas fantásticas y míticas son características comunes en el arte de la fantasía”. Por todo lo ya mencionado, la ilustración fantástica es una de las que presenta mayor libertad y nivel de creatividad, ya que al tener los temas de ciencia ficción disponibles se puede llegar a transmitir temas o conceptos muy específicos. Siempre se debe tener en cuenta el concepto que necesite transmitir el cliente.



Ilustración Fantástica por Mauricio Herrera
Fuente: el-grimlock.deviantart.com

Humorística

Según Parramón (2003) Se representa el humor a través de un grafismo personal o una situación dentro de un entorno, generalmente caricaturesco. Para este género se presentan dos tipos: Caricatura e ilustración de personajes (cartoon).



Los Simpson por Matt Groening
Fuente: dvdsetshop.com



Caricaturas por Jason Seiler
Fuente: jasonseiler.com



Personajes Originales del Canal Cartoon Network
Fuente: terencewang101.blogspot.com

Diseño de Personajes

Según el sitio Definición.de (En Red / 2008) un personaje es el ser que interviene en la representación de una obra artística que puede ser humano, animal, criatura, objeto, etc.) Los personajes se implementan para la mayoría de adaptaciones literarias existentes, como teatro, cine, animaciones, caricaturas animadas (cartoon), libros, comics, etc.

Según Cámara (2006) El personaje es quien conduce a la audiencia dentro de una historia, estos toman el rol de actores y desempeñan una personalidad y carácter específico dependiendo de la función que desempeñan, para lo que se desarrolla un perfil psicológico, morfología, estructura y carácter del personaje. Al realizar un personaje o una serie de ellos, se debe realizar una serie de posibilidades distintas que permitan encontrar el personaje adecuado para el rol que este debe interpretar, básicamente se deben realizar varias opciones para llegar al personaje ideal.

Cuando se tiene un grupo de ilustradores encargados del desarrollo de personajes, individualmente, ellos basan su trabajo en soluciones gráficas asimilables y repetibles para que todos los demás del grupo, puedan realizar el personaje sin ningún problema y con las mismas características. Al no tener definido este punto, los personajes, siendo ilustrados por distintas personas, perderían el mismo estilo y darían lugar a distintas interpretaciones de un mismo personaje.

La forma más sencilla para unificar las soluciones gráficas al crear un personaje es ilustrando las bases de este por medio de figuras geométricas simples como base, las cuales pueden ir yuxtapuestas o mezcladas entre sí.



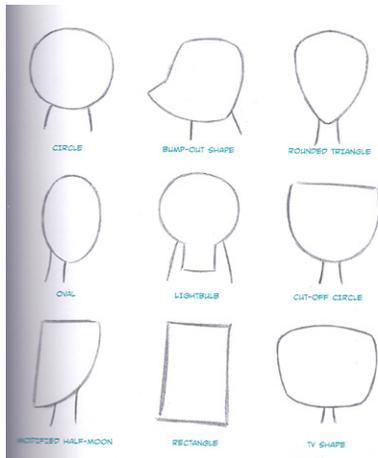
Diseño de Personajes por Timothy Chan
Fuente: timtoonz.blogspot.com/

Construcción del Personaje

Los personajes deben construirse de manera sencilla basándose en figuras básicas. Según Seegmiller (2008) un personaje debe ser creativo pero debe encajar con las necesidades del proyecto, si esto no es así, el tiempo se habrá perdido.

Construcción de la Cabeza

Según Hart (2009) una de las partes principales de un personaje es su cabeza, primordialmente la forma de esta. Una cabeza puede crearse a partir de la forma de un círculo, aunque esta podría ser la forma más básica, no es la única para generar distintos tipos de cabeza en los personajes.

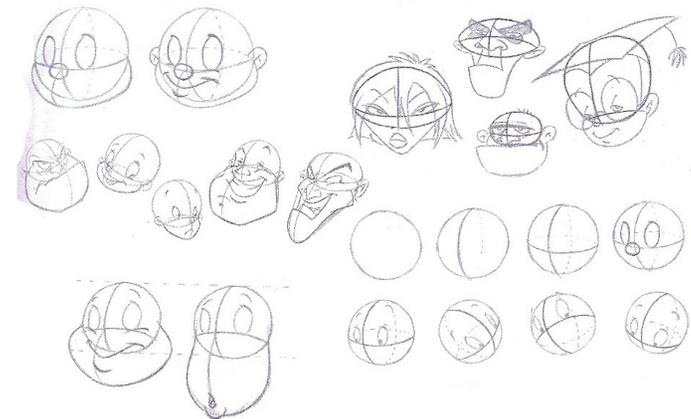


Formas para Cabezas de Personajes

Fuente: Hart (2009). Humongous book of Cartooning.
Nueva York: Watson - Guptill

Tomando en cuenta lo que dice Cámara (2006) al realizar la cabeza de un personaje se deben tomar en cuenta las estructuras craneales, ya que al dibujar una estructura grande, esto hace referencia a personajes con mayor nivel intelectual o una estructura puntiaguda se implementa en personajes siniestros o intrigantes, por ejemplo. Al realizar la cabeza de un personaje siempre es importante colocarle ejes que indicarán la colocación de los rasgos principales dentro de la cara junto con la perspectiva de esta. El eje vertical divide el largo de la cabeza, otorgando la inclinación que esta tendrá en el personaje. El eje horizontal divide la cabeza señalando al posición de ojos y nariz dentro del personaje que se genera.

Una de las formas de hacer un personaje de manera exitosa es generando otro plano para el área maxilar, en donde también se le coloca una guía vertical para identificar el centro de la boca junto con la posición que llevará esta.



Diseño de Cabezas para Personajes

Fuente: Cámara (2006). El dibujo animado. (2a. ed.) Barcelona: Parramón

Según Hart (2005) es importante tener en cuenta la perspectiva de los rasgos del rostro de un personaje cuando la vista que este mantiene es de tres cuartos o de perfil. Los ojos mantienen una perspectiva en donde el ojo, según la inclinación y ángulo del rostro, puede ser más grande o pequeño en relación al otro. Con respecto a la boca, se resalta mayormente uno de los lados de esta y la nariz puede ser colocada con perspectiva o simplemente puede ir unida a la forma de la cabeza, en el caso del perfil. Siempre es importante a toda cabeza generada, sea la dirección en la que estará el personaje, se coloquen líneas guías para definir la colocación de los rasgos sin problema.



Vista Perfil y Tres Cuartos de un Personaje

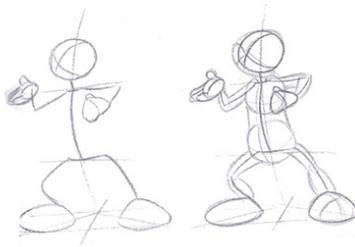
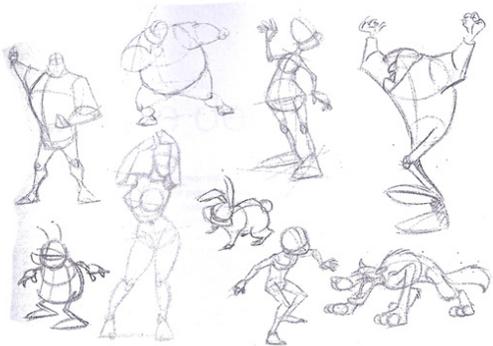
Fuente: Hart (2005). Cartoon Cool. Nueva York: Watson - Guptill

Desarrollando el Cuerpo de un Personaje

Según Cámara (2006) la forma básica para empezar a dibujar el cuerpo de un personaje empieza con saber cuales son las proporciones clásicas de un personaje o de la figura humana. Generalmente para el hombre se implementan de 8 a 9 cabezas de tamaño (medida estándar de un cuerpo). En mujeres y jóvenes se implementan de 7 a 8 cabezas, en niños grandes aproximadamente 6 cabezas y en pequeños de 2 a 4 cabezas.

Por otro lado Hart (2005) indica que el cuerpo de un personaje también debe ser creado a partir de formas básicas y sencillas como construcción para los distintos rasgos del cuerpo. Cámara (2006) comenta que se pueden implementar óvalos para representar la zona torácica y abdominal. Cada forma implementada marcará la personalidad, lenguaje corporal y psicología del personaje. Para unir las formas básicas que sirvieron para crear el cuerpo, se implementan líneas y ejes que definen la dirección del cuerpo junto con la acción que el personaje pueda estar desarrollando.

Tomando en cuenta lo que menciona Hart (2009) el cuerpo debe de ir con el mismo estilo y forma de la cabeza. Al crear un personaje no se puede perder esta línea en común dentro de estos dos rasgos, ya que si no existiera, el personaje resultaría como un dibujo sin forma ni coherencia.



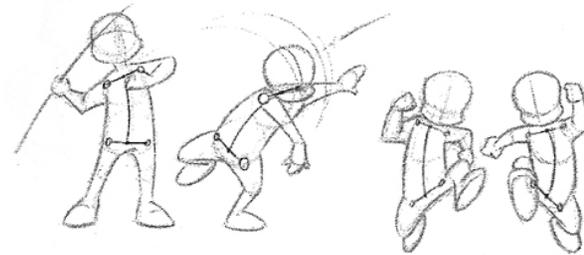
Diseño de Cuerpos para Personajes

Fuente: Cámara (2006). El dibujo animado. (2a. ed.) Barcelona: Parramón

Otra manera de construir un cuerpo para un personaje consiste en identificar el cuerpo, o al menos el torso, como una forma básica completa y no necesariamente generar el cuerpo por medio de óvalos y ejes.

Al dibujar las extremidades, se necesita de construcción previa antes de su definición. Se dibuja primero las líneas que definirán las extremidades tanto de brazos como de primeras marcando con un pequeño ovalo el punto de articulación en ellas además de definir la dirección y ángulo con que se encontraran las extremidades.

Posterior a esto se define el contorno de cada una de las extremidades siguiendo siempre el estilo del personaje y no olvidando la construcción previa con la acción colocada. Los ejes servirán en el cuerpo de un personaje para otorgar equilibrio y estabilidad a la acción que esté desarrollando el personaje. Estos ejes deben identificarse en los hombros y caderas los que permiten el movimiento natural, dinamismo y balance que necesita el personaje al realizar ciertos movimientos. El giro o inclinación ya sea del eje en hombros o en caderas, influirá siempre el movimiento del otro en dirección opuesta.

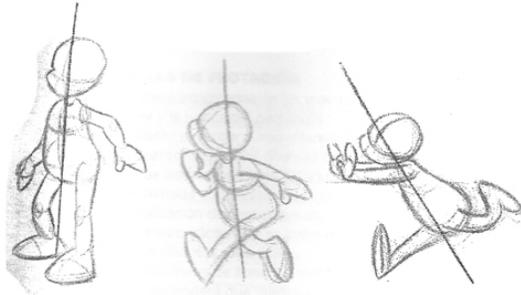


Ejes en la Acción del Personaje

Fuente: Cámara (2006). El dibujo animado. (2a. ed.) Barcelona: Parramón

Línea de Acción

Según Cámara (2006) la línea de acción consiste en un eje que se extiende a lo largo del personaje en la acción que está desempeñando. Refuerza la intensidad del movimiento y otorga energía a la acción. Generalmente se implementa primero la línea de acción en un personaje para definir el movimiento que este está haciendo, para luego generar la construcción y definición del personaje en si. Una línea de acción incorrecta puede arruinar la acción de un personaje o que el espectador no la comprenda.

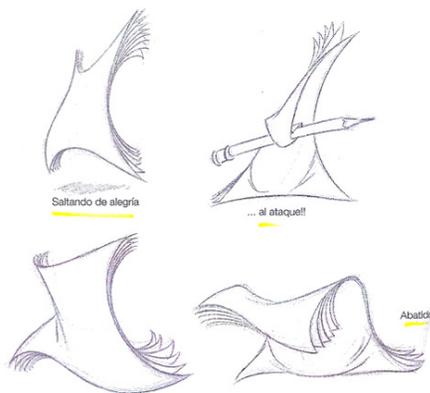


Línea de Acción del Personaje

Fuente: Cámara (2006). El dibujo animado. (2a. ed.) Barcelona: Parramón

Pose en un Personaje

Siguiendo lo que dice Cámara (2006) la pose de un personaje es una de las características primordiales ya que la personalidad de este debería ser reconocida a partir de su pose y su lenguaje corporal. Por medio de la pose, el personaje debe transmitir su estado de ánimo, actitud, intenciones y todo lo que este necesite. Logrando una buena pose, se refleja en el personaje vida y sentimientos.



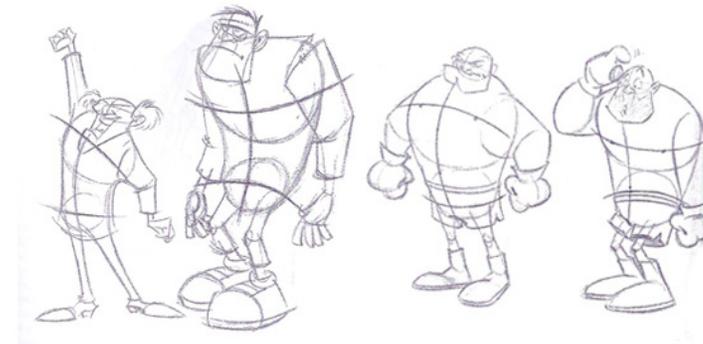
Poses del Personaje

Fuente: Cámara (2006). El dibujo animado. (2a. ed.) Barcelona: Parramón

El Lenguaje Corporal

Según Hart (2009) el lenguaje corporal es herramienta principal de un personaje para expresarse. Psicológicamente estas posturas pueden expresar distintas emociones, pensamientos y actitudes que definirán a un personaje de mejor manera que este expresándose por medio de viñetas. La postura es la forma más básica de expresar alguna emoción o personalidad por medio del lenguaje corporal. Hart (2009) comenta que existen 4 formas primordiales para que un personaje se exprese corporalmente:

- Inclinado hacia delante: El agresivo o enojado.
- Inclinado hacia atrás: El llevadero y Chistoso.
- Recto: el neutral.
- Con rodillas dobladas: El tonto o no agraciado, gracioso.



Lenguaje Corporal en un Personaje

Fuente: Cámara (2006). El dibujo animado. (2a. ed.) Barcelona: Parramón

Es muy importante que las poses también tengan personalidad, la del personaje. Hart (2009) comenta sobre elementos importantes para generar personalidad en las poses del cuerpo de un personaje:

- Acción en hombros
- Inclinación de la cabeza
- Dobleces en las muñecas
- Estomago metido o por fuera
- Pecho metido o encorvado
- Dobleces en rodillas
- Espalda recta o arqueada
- Gestos en manos y brazos
- Cuerpo rígido o relajado
- Colocación de pies

Tipología Básica de los Personajes

Cámara (2006) comenta que existen personajes que tienen una personalidad otorgada que lo distingue de los demás. Existen estereotipos en aspectos físicos que ayudan a que el personaje alcance su forma de ser y el rol que pueda tener. Las tipologías a mencionar están definidas por las distintas dimensiones, deformidades y variaciones que se aplican en un personaje comparado con otro. A continuación se presentan las principales tipologías y las características que las identifican y diferencian entre distintos personajes.

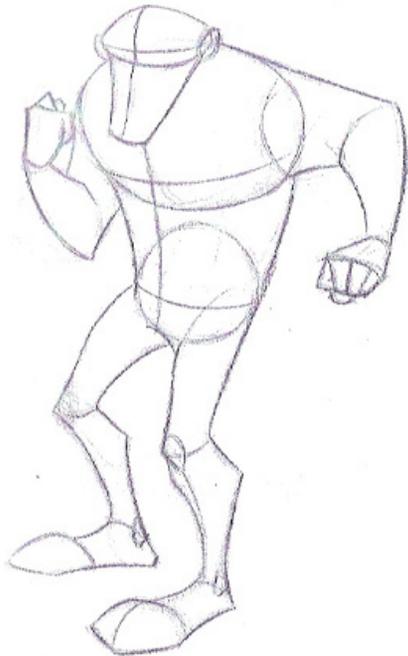
1. El Protagonista: Es el personaje principal y tendrá la acción primordial a desarrollar. Debe ser carismático y captar la atención del espectador o público. Como características principales conserva la estructura craneal y maxilar compensadas, denotan capacidad intelectual, atlético, tiene cuerpo proporcionado y se identifican por tener una línea de acción muy dinámica.



Tipología de Personaje Protagonista

Fuente: Cámara (2006). El dibujo animado. (2a. ed.) Barcelona: Parramón

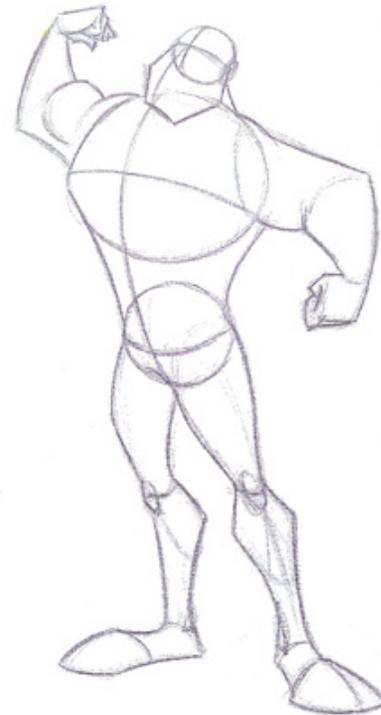
2. El Villano: Estos son los que desencadenan el drama y demás acciones. Tienen una gran motivación que los hace actuar y poner a prueba sus habilidades. Son los personajes más importantes ya que son los encargados del protagonismo del protagonista. Como características principales conservan estructura craneal ovalada y barbilla angulosa, enigmático, proporción de cabezas igual o mayor al protagonista, línea de acción encorvada y con tono desafiante.



Tipología de Personaje Villano

Fuente: Cámara (2006). El dibujo animado. (2a. ed.) Barcelona: Parramón

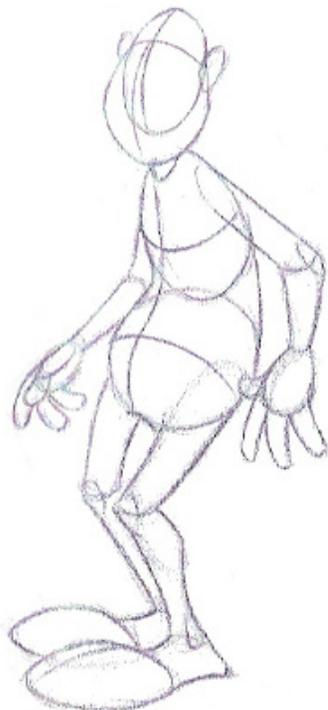
3. El Personaje Heróico: Debe tener una actitud ejemplar para la audiencia. Suele estar implementado para dar a conocer un mensaje, dar un ejemplo y en tomar buenas decisiones. Lucha siempre contra todo lo negativo. Como características principales conserva una estructura musculosa y voluminosa, atlético y pesado, cuerpo mayor a 8 cabezas de estructura, línea de acción vigorosa y dinámica.



Tipología de Personaje Heroico

Fuente: Cámara (2006). El dibujo animado. (2a. ed.) Barcelona: Parramón

4. El Antihéroe: No destaca ni por su belleza ni por inteligencia. Es un personaje con personalidad mediocre y sencilla, suele ser torpe pero mantiene simpatía y calidez otorgada hacia el espectador. Como características principales conserva estructura craneal delgada, frente estrecha, ojos semicerrados, nariz grande, no debe ser proporcionalmente agraciado, estomago abultado, extremidades largas y línea de acción completamente encorvada.



Tipología de Personaje Antiheroe

Fuente: Cámara (2006). El dibujo animado. (2a. ed.) Barcelona: Parramón

5. El Personaje Grotesco: Son los encargados de otorgar el lado cómico al espectador. Consiste generalmente en un protagonista travieso, a un acompañante de protagonistas o de villanos, siendo el segundo caso, recibe las consecuencias de los planes fallidos del villano. Como características principales conserva estructura craneal alargada, ojos avispados, boca grande, muy expresivo, la proporción de cabezas puede variar siempre, línea de acción muy dinámica.



Tipología de Personaje Grotesco

Fuente: Cámara (2006). El dibujo animado. (2a. ed.) Barcelona: Parramón

6. Personajes Infantiles: Suelen ser personajes que resaltan por sus habilidades intelectuales que las físicas. Generalmente buscan de compañeros que los ayuden a suplir las carencias físicas que tienen. Su carácter es dulce y carismáticos, en la mayoría de los casos van especialmente enfocados hacia el grupo objetivo infantil. Como características principales conserva estructura craneal grande, cabeza grande en relación al cuerpo, frente grande, ojos grandes y separados de la nariz, proporción de 4 cabezas como máximo, extremidades cortas y robustas junto con línea de acción dinámica.



Tipología de Personaje Infantil

Fuente: Cámara (2006). El dibujo animado. (2a. ed.) Barcelona: Parramón

Caricatura

Pastecca (1982) indica que el término caricatura viene del término en italiano “caricare”, que significa cargar. Es la deformación grotesca de una persona por medio de la exageración, con intención humorística, resaltando los rasgos característicos del rostro o cuerpo. Tomando en cuenta lo que comenta Pastecca “ lo básico en una caricatura no está en tomar los rasgos externos de un personaje, sino en tomarle a él por entero. Las malas caricaturas exageran los rasgos de un personaje, pero el individuo en si, se les escapa.” La caricatura puede decirse que es una interpretación de la realidad.

Según Hamn (1982) la caricatura es el arte de distorsionar por medio de la exageración a una persona, buscando mantener su identidad resaltando su comportamiento y personalidad. Es muy diferente realizar un retrato a una caricatura, ya que el primero conserva las proporciones reales de la persona cuando la caricatura las exagera buscando humor y sátira. Tomando lo que dice Whitaker (1994) una caricatura puede ser cuerpo completo o simplemente del rostro de una persona. Una caricatura se logra más fácilmente con un medio en el que el artista se sienta cómodo. La caricatura tiene el fin de transmitir un mensaje, idea, o concepto la mayoría de veces sarcástica sobre una cuestión determinada.

Tomando en cuenta lo que dice Richmond (En Red / 2008) una caricatura debe parecerse al sujeto que se está dibujando, exagerando sus facciones junto con que debe decir algo del sujeto.

Según Bjorndahl (En Red / 2002) la diferencia entre dibujar una caricatura a realizar un retrato se basa en la intención de distorsionar al sujeto para lograr una caricatura. Esta distorsión puede hacer que el sujeto sea reconocible, pero puede ocasionar que, al ser demasiado exagerada se pierda el parentesco entre el sujeto y el resultado de la ilustración. Para no caer en esto, se deben minimizar las características que no resaltan en el sujeto junto con maximizar todas las que puedan ser exageradas con el objetivo de dar un toque humorístico y que el sujeto sea reconocible fácilmente. En este se comenta: “¿Cuando hemos visto una caricatura de Mick Jagger con una pequeña boca o labios? ¿O una de Jay Leno con una pequeña barbilla? De ser así estas caricaturas no parecerían ellos”.

Según Py Digital Caricature (En Red / 2005) Una caricatura es definida como un retrato que exagera o distorsiona la esencia o detalles de rasgos físicos de una persona para que pueda ser identificada fácilmente. Las caricaturas pueden ser malas o buenas en el sentido que poseen sátira y un sentido humorístico que debe ser percibido y que es utilizado con generalidad al crear estas ilustraciones. Debe resaltar las características de la persona que la hacen reconocible pero se debe de tener precaución ya que al distorsionar demasiado la caricatura, puede llegar al punto en que no se entienda.

Tomando en cuenta lo que dice Richmond (En Red / 2008) una caricatura debe parecerse al sujeto que se está dibujando, exagerando sus facciones junto con que debe decir algo del sujeto.

Según Bjorndahl (En Red / 2002) la diferencia entre dibujar una caricatura a realizar un retrato se basa en la intención de distorsionar al sujeto para lograr una caricatura. Esta distorsión puede hacer que el sujeto sea reconocible, pero puede ocasionar que, al ser demasiado exagerada se pierda el parentesco entre el sujeto y el resultado de la ilustración. Para no caer en esto, se deben minimizar las características que no resaltan en el sujeto junto con maximizar todas las que puedan ser exageradas con el objetivo de dar un toque humorístico y que el sujeto sea reconocible fácilmente. En este se comenta: “¿Cuando hemos visto una caricatura de Mick Jagger con una pequeña boca o labios? ¿O una de Jay Leno con una pequeña barbilla? De ser así estas caricaturas no parecerían ellos”.

Según Urrero (En Red / 2007) la caricatura está ligada a la hipérbole gracias a la exageración que esta lleva. “En toda caricatura hay una descripción irónica, que induce a la reflexión intelectual de quien la observa”.

Se considera que las caricaturas son personajes de un sujeto en donde el espectador puede reconocerlo. Una caricatura no es necesariamente un dibujo, si no puede ser una pintura, escultura o una fotografía pero una caricatura lo es, cuando el autor tiene toda la intención de que esta pieza lo sea.

Para realizar una caricatura se debe estudiar la forma y dirección de la cara del sujeto para posteriormente imaginar una forma caricaturesca de esta persona. Si la caricatura se realiza en vivo, se debe analizar la cara de la persona desde distintos ángulos. Al realizar una ilustración caricaturesca de esta manera se puede visualizar al sujeto desde todos sus ángulos, lo cual hace que la caricatura sea más fácil de realizar, comparado con visualizar una fotografía de la persona. Al momento de realizar una caricatura a partir de imágenes bidimensionales se deben requerir varias imágenes de la persona para definir como la persona se ve en vivo. Se deben resaltar las características faciales en relación a toda la cara. En general se debe notar la forma de la cabeza, el pelo de la persona, ojos, nariz, orejas, boca. Luego de este pequeño estudio visual, se procede a visualizar mentalmente la caricatura final.



Serie de Caricaturas por Tom Richmond
Fuente: tomrichmond.com



Caricatura en Eventos por Marcelo Guerra
Fuente: guerratoon.blogspot.com



Caricatura Sociopolítica
Fuente: artbyrick.blogspot.com



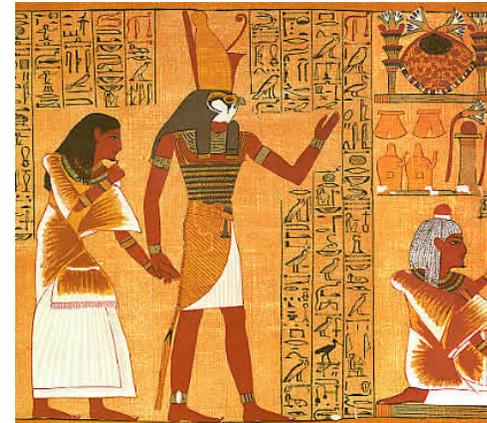
Caricatura Rostro por Ria Angelia Wibisono
Fuente: riawibisono.wordpress.com

Historia de la Caricatura

Según Malagón (En Red / 2010) La caricatura tiene sus bases en el Antiguo Egipto en donde aparecen distintas representaciones de animales con cuerpo de humano, presentando sus dioses de esta manera en búsqueda de enmarcar su personalidad o comportamiento. El período Egipcio en donde florecerá la caricatura sería en la XVIII dinastía produciendo críticas a la política, muchas veces en Nefertiti y Akenaton por medio de Graffiti o murales.

La cultura Griega presenta trabajos con sentido caricaturesco al responder a diversos conceptos de la palabra “cómico” apareciendo en su filosofía. Aunque esta palabra no fue aceptada de la mejor manera en un principio, con la llegada de Teofrasto, discípulo de Aristóteles, se empieza a ver lo cómico como algo positivo dando paso a la muestra de caricaturas en la literatura y arte. Así se encuentran las primeras exageraciones y deformaciones en la pintura y escultura con respecto a personajes populares. Gracias a esto, en Grecia nacen dos fuentes principales de la caricatura:

- Escenas que conducen a lo cómico por medio de su temática.
- Escenas que conducen a lo cómico por su representación exagerada y/o grotesca.



Ra, dios Egipcio
Fuente: pollsb.com

Según el sitio Building Charactes (En Red / 2011) La caricatura viene siendo representada desde la Antigua Grecia, cuando en las obras de teatro, los actores utilizaban máscaras que definían las características personales y físicas de los personajes que estaban representando.



Máscaras para Obras de Teatro Griego
Fuente: eternallycool.net

Según Malagón (En Red / 2010) En la edad media, los artistas realizaban retratos con características cambiadas y dando un toque grotesco o inusual, aunque el propósito no haya sido con un tono burlón o satírico.

En esta época se resalta la temática de la caricatura dentro de la religión, siendo esta contra paganos o contra cristianos lo que deja ejemplos que dan a entender la situación religiosa de la época.

En el renacimiento, la caricatura se ve influenciada con la invención de la imprenta ya que logró abaratar costos, con lo que este arte se hace más popular gracias a que otorga rapidez y mayor difusión de las obras.

Como artistas destacados se presenta Leonardo Da Vinci con sus bocetos y retratos exagerados, Miguel Ángel y Carracci, este haciendo énfasis en lo grotesco. Se puede señalar que en el Renacimiento surge la caricatura como tal.

En el siglo XVII empiezan a surgir las primeras definiciones como tal de la caricatura junto con los primeros estudios sobre este tema. Como primera definición se encuentra la del Conde Mosini que define como “Perfetta deformità” describiéndola como deformidad perfecta.



Dibujos Caricaturezcos de Leonardo Da Vinci
Fuente: librosmaravillosos.com

Características Gráficas de la Caricatura

Según Furmanczyk (En Red / 2003) una caricatura tiene características que debe de tener un ilustrador en mente al momento de realizar un proyecto de este tipo. A continuación se presentan las características principales en una caricatura:

Observación

Según Pope (2009) es la herramienta más importante para caricaturizar ya que viene de la mano con la memoria que tiene el ilustrador para procesar y plasmar sobre un papel algo que observe y recuerde. Para implementar de manera exitosa la observación, el ilustrador debe crear una memoria mayor a lo normal con respecto al reconocimiento de facciones y expresiones de una persona y saber cómo colocarlas en un formato en blanco. Según Richmond (En Red / 2008) dibujar caricaturas se basa en observar lo que el sujeto hace en frente del caricaturista y como éste interpreta personalmente de manera gráfica esta observación. Este aspecto, junto con la exageración son habilidades que el ilustrador debe desarrollar para darle un efecto humorístico a la caricatura y así esta tenga éxito. Él comenta “Una observación de lo que hace a esta persona tan diferente de lo “normal” y estas fuera de funcionamiento. Las características obvias son de fácil observación... si Johnny y Susie son Normales o peor aún, Johnny y Susie son Supermodelos ahí está el desafío. Eso es por lo que una habilidad para “ver” llega a ser importante. No hay cara que desafíe la caricatura, solo a veces tienes que excavar un poco más profundo para encontrar las claves para desbloquear el puzzle más difícil”. Esto se convierte en realidad cuando los rostros que debe ilustrar un caricaturista son simétricos y perfectos, ya que es un poco difícil descubrir los aspectos a resaltar con tanta “perfección”.



Caricatura Bruce Willis por Dan Johnson
Fuente: danjohnson.co



Caricatura Dev Patel por Nelson Santos
Fuente: nelsonsantos.deviantart.com



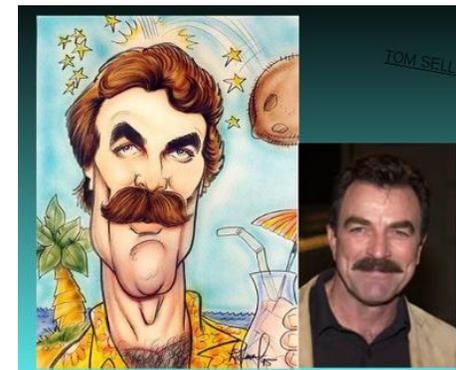
Observación para Caricatura de Modelo por Tom Richmond
Fuente: tomrichmond.com

Parentesco

Según Bjordahl (2002) Es el elemento principal que se requiere de la observación, ya que sin ésta, la caricatura puede perderse partiendo desde lo básico. El parentesco se basa en resaltar las características principales del sujeto a realizar. Para esto se necesita darle “vida” a la ilustración colocando la personalidad o emociones que enmarquen al sujeto ilustrado con el fin de hacerlo lo más parecido a el mismo. Según Pastecca (1982) No se debe detener una caricatura en pequeños detalles ya que no variaran drásticamente el resultado junto con que según su experiencia, es demasiado fácil y no impactará al sujeto que está siendo caricaturizado ni a los espectadores. Se debe reflejar en una caricatura la personalidad y la forma de ser de la persona junto con que el caricaturista debe buscar lo esencial de cada persona, pues es lo que diferencia a este sujeto de todas las demás personas.



Caricatura con Referencia por Edson takeuti
Fuente: takox.blog.ipcdigital.com



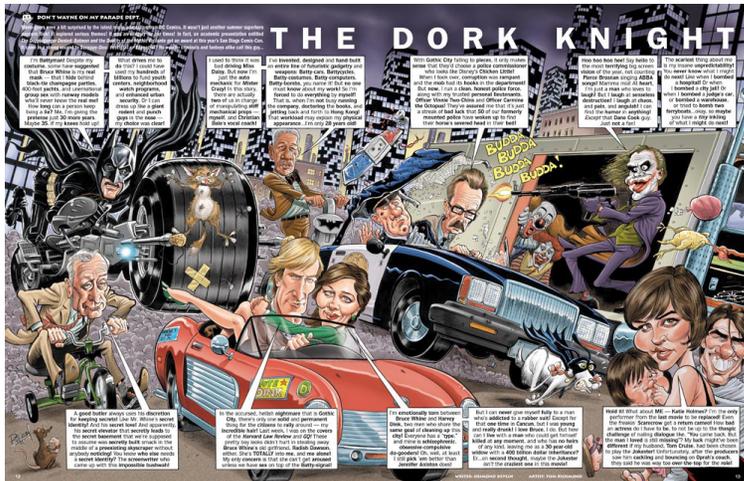
Caricaturas con Referencia por Tom Richmond
Fuente: intruso.info

Composición

Según Furmanczyk (2002) es el conjunto de elementos que forman una imagen. Es una parte muy importante al momento de realizar una caricatura ya que al tener una composición aburrida, se pierde la energía de la ilustración. En una caricatura la composición debe ser dinámica al colocar ya sea uno o más sujetos dentro de la ilustración. Generalmente se colocan de menor a mayor en relación al tamaño de los sujetos junto con que se debe dejar un espacio por encima de sus cabezas para no saturar el formato. Idealmente, cuando son dos o más personas a colocar en la ilustración, la composición resalta al colocarlos interactuando entre si.



Composición de Caricaturas por Jason Seiler
Fuente: 1.bp.blogspot.com



Composición de Caricaturas por Tom Richmond
Fuente: tomrichmond.com



Composición de Caricaturas por Danielle Corsetto
Fuente: daniellecorsotto.com

Exageración

Según Bjorndahl (En Red / 2002) Son los detalles del sujeto que van a resaltar en una caricatura con el fin de darle parentesco al dibujo con la persona. Al visualizar al sujeto, en ocasiones las características a exagerar son obvias. La exageración no siempre se basa en agrandar aspectos de la persona, sino también se pueden minimizar. Esencialmente se deben cambiar proporciones de las características a resaltar.

Según Van der Keyl y Cannon (2010) existen diferentes grados de exageración, los cuales son:

Muy ligera: en una caricatura este tipo es una exageración apenas notable y confundible con la ilustración de retratos. Puede ser implementada en pequeños detalles como un ángulo en la caricatura, una ceja o una mejilla, por ejemplo.



Exageración Muy Ligera

Fuente: Van der Keyl (2010). A Caricaturist's Handbook. Estados Unidos: Autor

Ligera: Exageración un poco más aplicada en comparación a la muy ligera. Se basa en exagerar ciertos rasgos, buscando el reconocimiento instantáneo en la ilustración. Mantiene detalle y realismo.



Exageración Ligera

Fuente: Van der Keyl (2010). A Caricaturist's Handbook. Estados Unidos: Autor

Mediana: Siguiete nivel en comparación a las dos formas ligeras. Se puede lograr de varias maneras. Como ejemplo puede ser al realizar una caricatura, implementar detalle en el rostro, pero en el cuerpo, o parte de este visible, implementarlo de manera pequeño o resaltando detalles en búsqueda de personalidad en la ilustración.



Exageración Mediana

Fuente: Van der Keyl (2010). A Caricaturist's Handbook. Estados Unidos: Autor

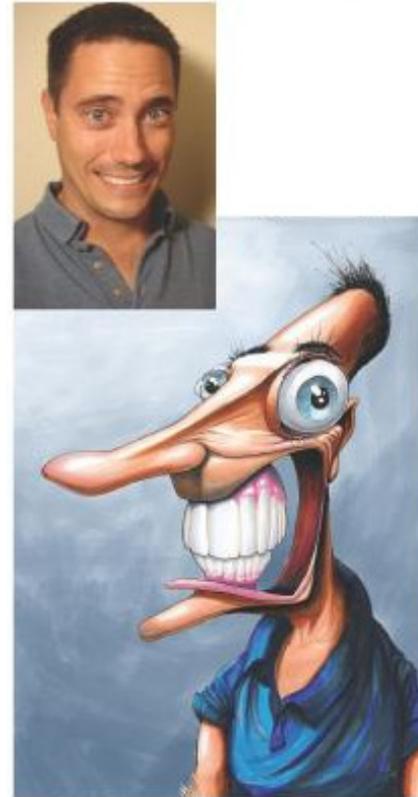
Alta: Da exageración en un nivel extremo. Es la más implementada por los caricaturistas. Busca resaltar detalles de una persona con tal de hacer la caricatura identificable. Puede generar un nivel grotesco a la caricatura.



Exageración Alta

Fuente: Van der Keyl (2010). A Caricaturist's Handbook. Estados Unidos: Autor

Extrema: Aun mayor que la exageración alta, es llevada completamente a otro nivel. Se exageran las relaciones con formas de manera que lleguen al punto de vista absurdo. Presenta características grotescas en la mayoría de los casos.



Exageración Extrema

Fuente: Van der Keyl (2010). A Caricaturist's Handbook. Estados Unidos: Autor

Intención

Según Richmond (En Red / 2008) es la forma por la que el artista dice algo con respecto al sujeto que está ilustrando. Esto se puede lograr por medio de la exageración, aunque otros elementos como el entorno, objetos, situaciones o expresiones pueden demostrar la intención. Las mejores caricaturas dicen algo al espectador con respecto al sujeto ilustrado, dicen más que simplemente exagerarle un rasgo.



Caricatura Maradona por Nori Tominaga
Fuente: noritominaga.blogspot.com



Caricatura Scott Storch por Jason Seiler
Fuente: jasonseiler.com

Tipos de Caricatura

Caricatura Tradicional

Considerada la caricatura común, que consiste en exagerar facciones buscando plasmar en una ilustración la personalidad y carácter del sujeto dibujado con fines humorísticos y satíricos. Puede estar formada ya sea por solo el rostro del sujeto o por una composición de cuerpo completo incluyendo uno o más sujetos en una misma imagen. La caricatura tradicional puede ser empleada de distintas maneras y técnicas. Según Pastecca (1982) La caricatura cuerpo completo no es la más implementada actualmente, a menos que sea parte de un chiste o historieta. Generalmente se forman de cabezas como elemento primordial sobre un cuerpo pequeño en relación a ella. El cuerpo puede servir para explicar el comportamiento y personalidad del sujeto ya que al ser un cuerpo grueso, delgado o con alguna forma específica de inclinarse, puede definir al individuo tanto como su rostro.

La caricatura puede ser realizada:

- A partir de fotografías: Para el caso que el ilustrador debe solicitar imágenes con diferentes angulaciones del rostro del sujeto.
- Viendo personalmente al sujeto: Según los caricaturistas citados, es la manera más fácil de realizar una caricatura ya que se tiene una vista completa del rostro del sujeto y de su forma de comportarse además de su personalidad.



Caricatura a partir de Imágenes por Jim Van der Keyl
Fuente: avaxhome.ws

Caricatura Digital

Mantiene las mismas bases que la caricatura tradicional, con la diferencia que su aplicación es con la técnica de ilustración y pintura digital, en un ordenador.



Caricatura Aplicada Digitalmente por Ray Harris
Fuente: raycasso.com

Caricatura Rápida

Según Bjorndahl (En Red / 2002) se basa en realizar la ilustración de un sujeto en el menor tiempo posible logrando la mayoría de detalles con la menor cantidad de líneas siempre buscando calidad en el resultado final y no haciendo ver que fue realizado de manera rápida, o sea presentar un trabajo de calidad y que no se vea apurado. Generalmente está es realizada con público espectador implementada en promociones, eventos y demostraciones de un artista. Generalmente es la que mayor ingreso económico genera ya que, según Van der Keyl (1990) entre más caricaturas se realicen y de manera más rápida, con un resultado agradable para el sujeto, más fácil estará este y por lo tanto pagará gustosamente el trabajo.



Caricatura Rápida en Eventos por Marcelo Guerra
Fuente: guerratoon.blogspot.com

Caricatura Callejera

Según la experiencia de Patecca (1982) “ La caricatura callejera no es una actividad para practicarla permanentemente, pero es una solución transitoria prácticamente infalible. La caricatura callejera es una magnifica escuela. Usted dibujará centenares o miles de rostros y adquirirá una práctica fenomenal”. Este tipo de caricatura permite dibujar bastantes caricaturas al día junto con visualizar las diferencias que existen en las personas.

A continuación se mencionan consejos para la caricatura callejera:

1. No estar nunca mucho tiempo en la misma ciudad.
2. Ir a establecimientos muy concurridos. Procurar no repetir dos días seguidos en el mismo establecimiento.
3. Hablar lo menos posible. El silencio otorga una dignidad y un “misterio” convenientes.
4. Hacer las caricaturas muy rápidas.
5. No poner muy cara la caricatura.
6. No implorar. Hay que realizar la caricatura como si fuese un regalo, y después enseñar el precio. Si algún cliente se niega a pagar, no se debe hacer problema, es mejor regalar el trabajo.
7. Al entrar a un establecimiento, empezar por los clientes más cordiales y alegres.
8. Pedir permiso al dueño o encargado del establecimiento para trabajar en él.
9. Evitar dibujar a las mujeres demasiado feas.
10. Evitar discusiones con el cliente sobre la calidad de la caricatura.

Según Parramón (2003) los ilustradores trabajan generalmente con pincel, marcador y plumilla para realizar un dibujo directo, al momento y con rapidez. La caricatura callejera requiere de más habilidad que cualquier otra ya que se necesita de la práctica, un estilo propio y el conocimiento de las bases del dibujo y rapidez para realizar una caricatura.



Caricatura Callejera por Marcelo Guerra
Fuente: guerratoon.blogspot.com

Caricatura Editorial, Política y Publicitaria

Según Pastecca (1982) algunos artículos en publicaciones editoriales pueden requerir de una caricatura personal. En este caso el objetivo de la caricatura es puramente decorativo ya que la ilustración debe servir como complemento al texto colocado. Para la caricatura de personajes políticos internacionales es necesario que el caricaturista conozca la imagen y forma de ser del personaje. Una visión personal

o individual del sujeto político a ilustrar, podría crear mala aceptación por parte de los espectadores. En publicidad también es necesario en ocasiones la implementación de caricatura, estas tienden a ser generalmente para películas, piezas teatrales y demás eventos. Las agencias puede requerir la caricatura de una manera decorativa exigiendo mayor detalle.



Caricatura Editorial con Burla Política de Jason Seiler
Fuente: jasonseiler.com

Aspectos Técnicos de una Caricatura

Calidad de Línea: Para la línea se implementan simples pero gruesos trazos. Estas deben separar cada elemento de otro junto con que deben ser gruesas, oscuras y seguras. Líneas delgadas resaltan sombras.

Sombra: Se deben dibujar las sombras principales que definirán el volumen del rostro caricaturizado pero no se deben colocar todas las sombras, en búsqueda de un resultado simple y minimizando el realismo.

Cabello: Este debe ser dibujado como un todo, como una forma o plano y no pelo por pelo. Se resaltan las tonalidades de brillo y sombra que se presentan en el cabello implementando espacios blancos para los brillos, tono oscuro para las sombras que este contiene y tonalidades medias para el resto.

Materiales a utilizar en la creación de una caricatura

Según Hamernik (2006) Para realizar una caricatura ya sea en soporte tradicional o digital, se puede implementar distintos materiales con el fin de plasmar distintos acabados al resultado final, los más usuales son papel, marcador, crayón y lápiz.

Papel

Según Woodcock (2007) Es el soporte universal para el resultado final de una caricatura. Para el artista es idóneo comprarlo por cajas o por grupos de gran número de hojas. Antes de iniciar cualquier caricatura, el artista debe encontrar el soporte con el cual se sienta cómodo, buscando un papel con o sin textura junto con que sea lo más duro y blanco posible. El papel Bond común es el idóneo para bocetar e iniciarse como caricaturista.

Lápiz

Como fue mencionado en las técnicas de ilustración, es el instrumento primero al realizar una caricatura gracias a que otorga líneas que pueden ser fácilmente borradas en caso de equivocación. Al trabajar con lápices es recomendable la variedad de minas suaves como lo son 2B, 4B y 6B ya que con estas se logra trazos finos y oscuros aunque son difíciles de borrar. Al trabajar con mina dura se presenta la oportunidad de realizar trazos delgados y claros para marcar las guías que definirán los elementos de la caricatura ya que estas son borradas con gran facilidad y dan paso a definir contornos con los lápices de mina suave. Igualmente como con el papel, es bueno probar diversidad de lápices para encontrar la marca o estilo que sea de agrado del ilustrador.

Para una aplicación exitosa de esta técnica se deben implementar lápices con distinto grosor y dureza de mina. Al momento de realizar una ilustración, es recomendable realizar las líneas guías y bocetaje con lápices de mina dura como lo es el 2H, H y F. Para concretar líneas y contornos, además de generar volúmenes de distinta tonalidad es recomendable implementar los lápices de mina suave, como B, 2B y 4B.



Caricatura con Lápiz por Tom Richmond
Fuente: tomrichmond.com

Esfumino

Según The Free Dictionary (En Red / 2009) este es un lápiz formado de papel prensado o enrollado que sirve para suavizar y difuminar los colores y contornos de un dibujo con tal de dar movimiento, perspectiva o volumen. Para el caricaturista es una herramienta fundamental, principalmente al laboral con lápices de distinta calidad e mina ya que puede generar acabados interesantes aportando volumen y detalle a la caricatura.



Lápices de Esfumino
Fuente: forofantasiasmiguel.com

Crayones

Básicamente se componen de lápices con minas de color. Para la caricatura se implementan diversos colores distintos dependiendo de los detalles que requiera cada ilustración. Según Hamernik (2006) las marcas no son tan importantes, aunque existen unas mejor que otras.



Caricatura con Crayón por Harry Hamernik
Fuente: Hamernik (2006). Face Off. Ohio: Impact

Sacapuntas para Lápiz o Crayón

Según 8fish (2008) un buen sacapuntas es uno que otorga la mejor calidad de punta a un lápiz o crayón. Los más funcionales son los eléctricos o de baterías, aunque uno manual puede hacer el trabajo con la desventaja que puede perder la calidad de punta que genera gracias a desgaste. Idealmente para un artista sería mejor uno eléctrico con estructura completamente de metal.

Borrador

Según Hamernik (2006) existen varios tipos de goma para borrar tanto de colores, estilos y tamaños. Existe la goma de borrar para tinta y lápiz junto que hay de estilo moldeable para llegar más fácil a detalles que no se alcancen con uno de barra. Según Woodcock (2007) Al borrador se puede cortarle una punta para tener el borde fino y con este alcanzar pequeños detalles.

Pinceles

Según Woodcock (2007) los pinceles son esenciales al trabajar con técnicas como acuarela, acrílico o guache. Los mejores son los que tiene vellos finos y duros. Se necesitan básicamente uno muy delgado para detalles, uno medio para trazos de contornos y uno grueso para colorear. Al trabajar con pinceles, se debe de saber un poco de dibujo artístico para conocer la implementación de las técnicas y materiales con este instrumento.



Ejemplos de Pinceles

Fuente: bricolaje-decoracion.com

Bolígrafos

Según 8fish (2008) Existe una gran variedad de bolígrafos para implementar, desde desechables hasta bolígrafos profesionales con cartuchos de tinta. Todo depende del gusto y costumbre del ilustrador ya que él puede elegir que marca, tipo, grosor o forma necesita para su estilo de ilustración. Los bolígrafos funcionan para definir líneas, detalles y contornos en una caricatura. Algunos ilustradores bocetan directamente con tinta y bolígrafos, pero esto se puede dar cuando los trazos son lo suficientemente seguros y no se comentan errores incorregibles.



Ejemplos de Bolígrafos
Fuente: learningsea.info

Marcador

Según Hamernik (2006) el marcador es uno de los instrumentos más difíciles de manejar, gracias a que este no puede ser borrado y se seca con bastante rapidez generando que el Bocetaje o ilustración con este material sea en corto tiempo. Para el ilustrador es importante poder realizar líneas finas junto con gruesas sin tener que cambiar de marcador, por esta razón la mayoría de marcadores profesionales tienen doble punta. Existen marcadores negros indelebles que son ideales para definir contornos y marcadores de color que sirven para calidad y color a la imagen. Para poder manejar la técnica de marcador al máximo, es recomendable implementar el mismo marcador siempre junto con utilizarlo en todo lo que el ilustrador realice, como escribir, dibujar, pintar, etc. Para acostumbrarse a la manera que tiene este instrumento para hacer trazos.



Ejemplos de Marcadores
Fuente: stampsandmemories.co.uk

Realización de una Caricatura

Existen distintos métodos para realizar una caricatura junto con procesos variados que pueden llevar al ilustrador al mismo resultado, el orden de los factores no altera el producto. Lo importante al realizar una caricatura es crear un estilo propio y un procedimiento que el caricaturista siga en cada ilustración que realiza. Según Van der Keyl (1990) "El caricaturista debe desarrollar un método en donde el instrumento que se está utilizando, sepa que hacer y a donde ir al terminar de dibujar los distintos rasgos de un rostro caricaturizado". Esto depende de cómo dibuje el caricaturista, quien idealmente, debe mantener estos pasos definidos para reconocer que elementos se realizaran primero y con cuales se finalizará al sujeto caricaturizado. El mayor reto de un caricaturista es

realizar una imagen de una persona sin personalidad o de gente demasiado bella, ya que lo que se busca son rasgos para burlarse de ellos. Por ejemplo, los supermodelos son bellos por lo que son normales en sus caras además de que una persona carente de personalidad, no que más que realizar una exageración de rasgos únicamente para sacar el trabajo.

Teoría de las Cinco Formas

Según Richmond (En Red / 2008) para la mayoría de ilustradores, la cara es un elemento del cuerpo humano demasiado complejo, el cual puede realizar más de 5 mil expresiones. El rostro humano está conformado por 5 elementos básicos:

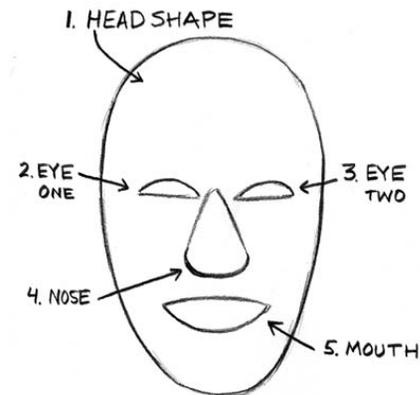
1. Forma de la cabeza
2. Ojo izquierdo
3. Ojo derecho
4. Nariz
5. Boca

Al colocar estas formas en su lugar adecuado, se puede apreciar la simplificación de un rostro aunque el verdadero desafío comienza al tener que distorsionar estos rasgos para lograr el parentesco con los sujetos que solicitan una caricatura.

Implementando y jugando con las relaciones de las 5 formas se puede crear un sin fin de opciones de rostros para

caricatura. Con esta relación, el poder de la exageración resalta. A relación se le llama a las distancias entre las cinco formas, sus tamaños, los ángulos y la unión de las 5. El rostro puede variar minuciosamente con la técnica de las 5 formas.

The 5 Shapes

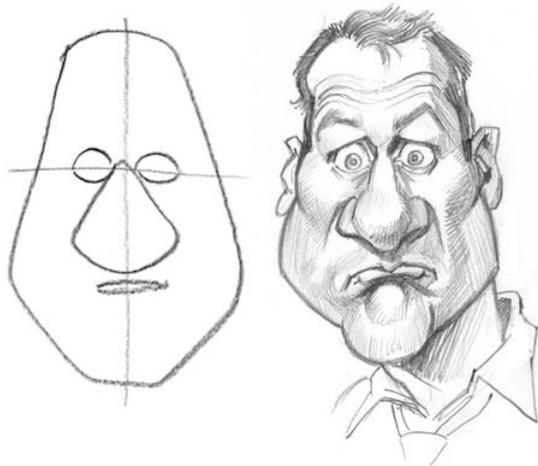


Las 5 Formas
Fuente: tomrichmond.com

Ejemplos de la implementación de las 5 formas del rostro:

Todas varían entre sí, pero siempre formando un rostro, al menos la forma básica de la misma en donde se colocan las 5 formas. No hay una forma correcta para caricaturizar a una persona. Cada caricaturista dependiendo de su estilo y técnica a implementar, puede generar una diferente perspectiva de un mismo sujeto, aunque eso no significa que está mal, todo lo contrario, cada caricatura siempre y cuando esté bien hecha puede tener el mismo éxito que las demás. El caricaturista no puede simplemente colocar a alguien con una nariz grande y

llamarlo caricatura, ni exageración, la caricatura no se basa en narices grandes y ojos separados, la tarea del diseñador es trabajar en medios que comuniquen visualmente. Esto es distorsión. El ilustrador siempre puede elegir exagerar rasgos menos obvios de un sujeto. LO que debe hacer el caricaturista es encontrar la característica que hace único el rostro del sujeto buscando la relación de esta con todo el rostro.



Aplicación de las 5 Formas
Fuente: tomrichmond.com

Identificando Rasgos

Tomando lo que dice Richmond (En Red / 2008) “La caricatura no va sobre elegir un rasgo y hacerlo mas grande. Se trata de todos los rasgos en su conjunto y como se relacionan entre si”.

En la profesión de caricaturista la observación es uno de los

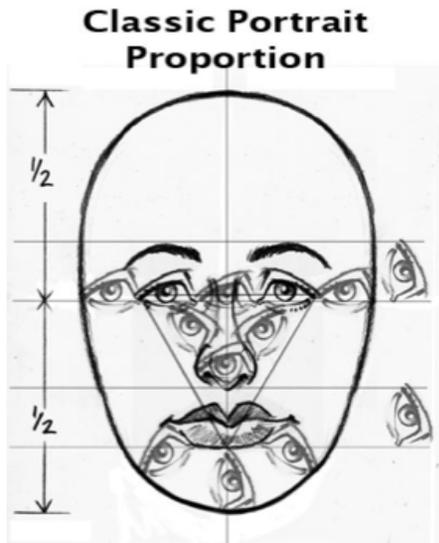
elementos mas importantes ya que permite la identidad que tiene un sujeto por medio de sus facciones. El caricaturista debe ser capaz de observar diferencias entre los rasgos del rostro de una persona. Pueden ver una fracción de pulgada mas larga de una nariz o los ojos unos cuantos centímetros mas separados que la medida ideal. Bocas pequeñas, narices anchas, ojos entre abiertos y demás deben ser detalles que el ilustrador note junto con la relación de estos en el rostro de una persona. La parte más difícil de dibujar una caricatura se encuentra en la observación en las caras cuyos aspectos y rasgos no son tan obvios.

Es importante conocer los rasgos de una cara que se considera como normal. Identificar las proporciones clásicas del rostro ayuda al caricaturista a observar en que parte de la cara de un sujeto difiere, da un punto de referencia para comparar. Al conocer estas proporciones “perfectas” el ilustrador puede alcanzar una buena observación e identificar una mandíbula cuadrada, boca pequeña, ojos grandes. Siempre es mejor encontrar mas de un solo rasgo que resaltar, pero con uno solo seria suficiente.

Las proporciones clásicas del rostro se definen con la medida de un ojo y se conocen de la siguiente manera:

- 5 ojos de ancho en todo el rostro.
- La medida de un ojo para definir el espacio entre ambos ojos.
- Un ojo divide la boca de la barbilla.

- Un ojo define el tamaño completo de la nariz.
- La distancia entre la nariz y los ojos es de un ojo inclinado.
- Las medidas que se encuentran desde la parte superior de las cejas hasta la parte inferior del ojo, es de un ojo colocado verticalmente. Esta misma medida se implementa en el final de la nariz, hasta el final del labio inferior



Proporciones Clásicas del Rostro
Fuente: tomrichmond.com

Cambiar la relación de un rasgo causa cambios también en los restantes en el rostro. No se puede cambiar la boca sin afectar la nariz, ni cambiar los ojos sin afectar la forma de la cabeza.

La forma “T”

Siguiendo a Richmond (En Red / 2008) básicamente consiste en visualizar la unión entre los ojos y la nariz para definir en donde irán estos rasgos dentro de la cara del sujeto. Con esta técnica se busca simplificar la forma de la cara para observar la forma de la misma. Esta es una de las claves principales de una caricatura, junto con la forma de la cabeza.

En ocasiones la T formada por los ojos y nariz puede ser ancha, corta, larga, fina o intermedio a todas estas opciones, incluso llegando al punto de en lugar verse una T se pueda ver una Y o una flecha dirigiendo hacia arriba.

Si los ojos de una persona se encuentran mas separados en comparación a la anatomía básica de la cara, la T se convierte de una forma ancha y corta al colocar la nariz mas cerca de los globos oculares. Si la nariz se hace más larga, se forma una T larga y delgada. Estos son algunos de distintos y variados ejemplos que se pueden observar al trabajar con la forma “T”. La forma de la cabeza se combina para crear la base de la caricatura con la “T” formada a lo que se le agregan los detalles finales que funcionan para crear el parecido al sujeto (pelo, pecas, piel, expresión, lunares, etc.)

A continuación se presentan estos ejemplos:

La forma “T”

Siguiendo a Richmond (En Red / 2008) básicamente consiste en visualizar la unión entre los ojos y la nariz para definir en donde irán estos rasgos dentro de la cara del sujeto. Con esta técnica se busca simplificar la forma de la cara para observar la forma de la misma. Esta es una de las claves principales de una caricatura, junto con la forma de la cabeza.

En ocasiones la T formada por los ojos y nariz puede ser ancha, corta, larga, fina o intermedio a todas estas opciones, incluso llegando al punto de en lugar verse una T se pueda ver una Y o una flecha dirigiendo hacia arriba.

Si los ojos de una persona se encuentran mas separados en comparación a la anatomía básica de la cara, la T se convierte de una forma ancha y corta al colocar la nariz mas cerca de los globos oculares. Si la nariz se hace más larga, se forma una T larga y delgada. Estos son algunos de distintos y variados ejemplos que se pueden observar al trabajar con la forma “T”. La forma de la cabeza se combina para crear la base de la caricatura con la “T” formada a lo que se le agregan los detalles finales que funcionan para crear el parecido al sujeto (pelo, pecas, piel, expresión, lunares, etc.)

A continuación se presentan estos ejemplos:



Ejemplos Forma “T”
Fuente: tomrichmond.com

Richmond comenta que entre más simplificada sea la forma en la que un caricaturista trabaja, más fácil será exagerar los rasgos y crear un estilo único para la caricatura.

Formas de la Cabeza

Según Pasticcia (1982) lo esencial en una caricatura es aquello que diferencia a una persona de otra. Pueden ser rasgos físicos, expresiones, modismos, actividades, actitudes, su manera de hablar, la mirada o simplemente cómo reacciona la persona a distintas situaciones. El caricaturista debe recoger el movimiento o actitud específica de la persona, incluso se puede dar el caso en que el caricaturista plasme un gesto que ni siquiera el sujeto supiera que lo tiene.

Según Richmond (2008) la forma de la cabeza es lo más importante dentro de una caricatura. Esta forma es el eje y el contorno en donde caerán todos los demás elementos que corresponden a una caricatura, la forma de la cabeza, idealmente debe ser realizada con formas básicas y simples ya que al exagerar esta forma o colocarla de manera exitosa, todos los demás elementos del rostro tomarán su lugar de manera automática.

Simplificación en las Formas de la Cabeza

Richmond (2008) comenta que la forma de la cabeza está construida por varias piezas variadas en las que se incluyen pómulos, mejillas, cejas, mandíbula, barbilla, frente y pelo. Se

debe tratar la cabeza como una forma simple ya que este tipo de formas son fáciles de dibujar e identificar, para encontrar la forma de la cabeza deseada se siguen los siguientes pasos:

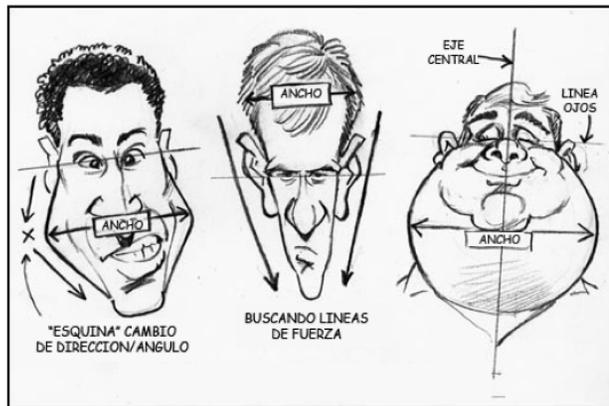
1. **Desenfocar los ojos:** de esta manera se puede apreciar únicamente la forma de la cabeza, su contorno.
2. **Puntos de referencia:** Se deben tomar puntos en donde el ilustrador pueda encontrar un punto de partida para la caricatura junto con que sirve para hacer las observaciones en una caricatura. Para esto se crea una línea horizontal que cruce los ojos, con lo cual se puede observar el peso visual en la forma de la cabeza. El peso visual consiste en la posición de la masa de la cabeza en relación a los puntos de referencia colocados.
3. **Asociación de la forma:** Se basa en asociar la forma de la cabeza a algún objeto inanimado con el que el ilustrador esté familiarizado.



Asociación de Formas de Cabeza
Fuente: tomrichmond.com

Toda exageración y cambios en la forma de la cabeza, causa impacto hacia el espectador y al sujeto, junto con que los rasgos a colocar dentro de la forma siguen esta forma y en ocasiones se exageran automáticamente. La forma de la cabeza, al ser exagerada, puede cambiar todo el aspecto de la cara por lo que esta debe ser estudiada antes de tomar conclusiones.

Hamernik (2006) comenta que el punto de partida que él toma personalmente es definir las angulaciones en la mandíbula para definir la forma de la cabeza. Con la forma de la mandíbula, él observa la dirección que toma la forma de la cabeza y por lo tanto la caricatura. Esto concuerda con lo dicho por Richmond (2008) al decir que se debe tomar un punto de referencia para iniciar y controlar todo el proceso de creación de una caricatura. Los pasos que sigue el caricaturista para realizar la forma de la cabeza depende completamente del estilo de éste.

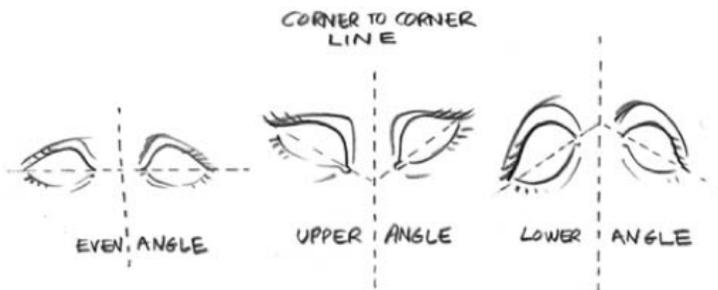


Exageración en la forma de la Cabeza
Fuente: tomrichmond.com

Dibujando los Ojos

En este punto el estilo toma su completa función. Los ojos son uno de los rasgos más importantes de una caricatura ya que ellos muestran emociones, expresiones, características y rasgos del sujeto a ilustrar. Para dibujar estos elementos se deben realizar puntos de referencia y tener siempre en cuenta las partes del ojo principales. Al igual que con la cabeza, en el ojo se observa primeramente la forma de estos ignorando la pupila (circulo negro en el centro del ojo), el iris (aro que redondea a la pupila dando color al ojo) y tomando como referencia principal la esclerótica del ojo (área blanca). La forma del ojo es asimétrica ya que de ambos lados viene de angosto a ancho pero con diferentes curvas al unir ambos lados del ojo.

Para colocar los ojos dentro de la forma de la cabeza se debe identificar el eje central de la cara. Al observar al sujeto, se puede visualizar la distancia entre los bordes de la cabeza y donde empieza el globo ocular. Al visualizar la posición de los ojos, es indispensable ver la angulación de estos, ya que existen ojos tirados para abajo, para arriba, rectos o una unión entre todas estas opciones.



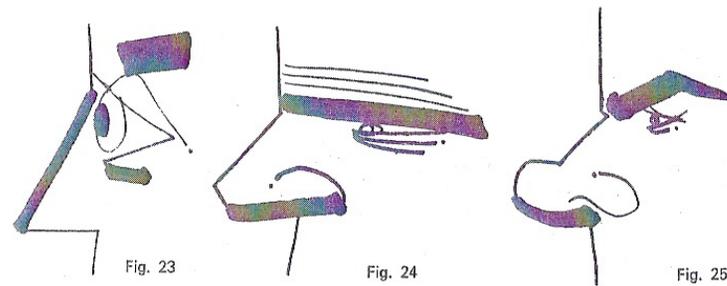
Angulación de los Ojos
Fuente: tomrichmond.com

La angulación de los ojos, la distancia entre ellos y el tamaño son de los detalles más fáciles de exagerar. Se debe tener en cuenta que este rasgo se puede ver influenciado por otro. Por ejemplo, si exageramos una sonrisa los ojos pueden que se tornen levemente para la frente, se separan entre ellos o se cierran un poco. Al exagerar el tamaño se hace énfasis en su forma y en la apariencia de estos en relación a el blanco que rodea el iris junto con la redondez del ojo. Dibujar ojos exagerados que de verdad capten la expresión de la persona puede generar resultados sorprendentes.

Los ojos pueden que sean más importantes en una caricatura que en otra, pero al ser agentes de expresión y comunicación humana, siempre se les debe dar la importancia necesaria.

Pastecca (1982) habla sobre los estereotipos al dibujar ojos en una caricatura:

- Ojos saltones: Lentitud de pensamientos, Charlatanería.
- Ojos Hundidos: poca vitalidad, introversión, silencio.
- Pequeños: Sensibilidad, intelectualidad.
- Muy Abiertos: Curiosidad, amor al lujo.
- Semicerrados: Carácter reservado.



Estereotipos de Ojos. Saltones, Hundidos y Pequeños

Fuente: Pastecca. (1982) Dibujando Caricaturas. (6ta. Ed.) Barcelona: Ceac

Él también comenta que no solo se trata de ver la forma de los ojos ni la expresión, sino también la forma en que el sujeto mira a los demás ya que existen miradas tímidas, audaces, hipócritas, fijas, penetrantes, etc. Logrando la mirada de la persona, se logra una adición a la perfección en los ojos.

Dibujando la Nariz

Tomando en cuenta lo que dice Pastedda (1982), la nariz es los rasgos con menos valor para el caricaturista y que éste no presenta casi ningún tipo de expresión. Es un rasgo estático por lo que presenta para el caricaturista una función secundaria en la composición. En ella no se marca casi ninguna emoción y únicamente su valor es que crece con los años, por eso es que las personas de mayor edad generalmente tienen una gran nariz.

Según Hamernik (2006) primero se debe visualizar la parte central de la nariz y colocarla en la composición visualizando la relación de esta con los ojos y la boca. Generalmente la nariz va en el centro de la cara aunque este aspecto puede variar. Las Principales partes de la nariz son la forma, el tamaño, el centro y las fosas nasales. Primero se define el centro de la nariz y el largo de la misma para proceder a colocar las fosas nasales y la inclinación que estas puedan tener.

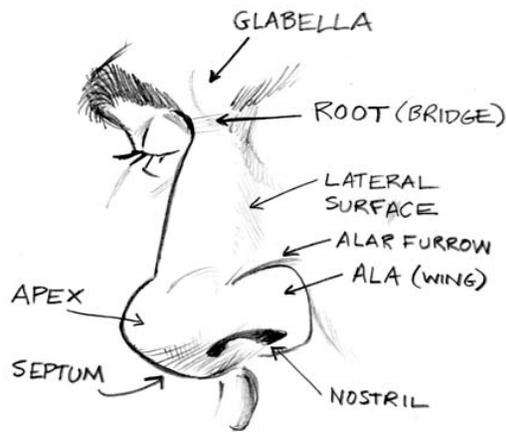
Pastedda (1982) comenta: "Sólo los malos caricaturistas basan su éxito en la nariz. Si un individuo posee una nariz descomunal, dibujársela así no es una caricatura: es un retrato".

Según Richmond (2008) la nariz es generalmente el punto focal de una caricatura gracias a que es la única parte de la cara que presenta una línea imaginaria vertical, ya que los ojos, boca y orejas presentan líneas en la mayoría de los casos horizontal. Es muy importante tomar la relación del tamaño, forma y dirección de la nariz con respecto a los demás rasgos de un rostro. La nariz puede verse distinta al ser visualizada

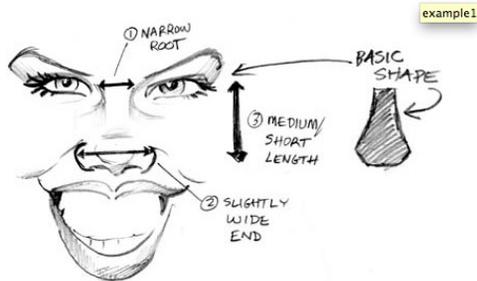
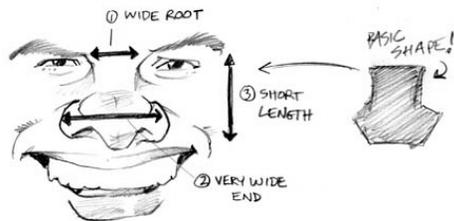
de frente o de perfil por lo que la forma ideal de dibujar una cara en relación a la nariz es en vista de 3/4 . También la nariz varía cuando el sujeto coloca la cabeza un poco inclinada para adelante o para atrás, con esto se pueden perder rasgos característicos que podrían arruinar la caricatura. Si el sujeto se coloca balanceado hacia atrás, la nariz se ve ancha y pequeña, y si está inclinado hacia delante, la nariz parece ser más larga y delgada.

Para realizar la nariz de una manera que represente perfectamente al sujeto se debe tomar a consideración la separación entre los ojos, donde empieza la nariz, junto con la relación con los ojos. Siguiendo de arriba para abajo se pasa por la estructura de la nariz para llegar a la parte principal que esta conformada por el centro y las fosas nasales. Para exagerar la nariz se debe visualizar los rasgos, si la persona tiene nariz ancha, hacerla un poco más ancha sería una adición interesante. Siempre se debe tener en cuenta que al dibujar una nariz, principalmente se debe visualizar la distancia de esta a comparación de los ojos, ya que esto puede generar cambios en la perspectiva de la nariz.

Para empezar a dibujar una nariz, se debe seguir el procedimiento que se hizo para la cabeza y los ojos, buscar formas básicas y simples, primordialmente para la forma de la nariz ignorando las fosas nasales. Otro punto a considerar es que la nariz posee ángulo, existen sujetos que poseen el centro de la nariz tirado para arriba o para abajo o una curvatura en el centro de la nariz, etc. Muchos niños poseen el tipo de nariz en donde el centro esta tirado para arriba y los ancianos completamente lo contrario.



La Nariz y sus Partes
Fuente: tomrichmond.com



Forma de la Nariz
Fuente: tomrichmond.com

Según la experiencia y estilo de Richmond (En Red / 2008) uno de los problemas principales de la nariz es que no esta formada por líneas definidas por lo que en la mayoría de los casos se simplifican las líneas de la nariz y se colocan las sombras que genera la hendidura en donde se encuentran los ojos y las que proyectan las cejas.

Existen 6 pasos importantes a seguir para realizar una nariz:

1. Empezar con la “raíz”: Comenzando con el área entre los ojos se define el comienzo y dirección en donde se encontrará la nariz. Esta área es delgada y se encuentra por encima del hueso nasal. Parte principal al relacionar la nariz con los ojos.



Forma de la Nariz #1
Fuente: tomrichmond.com

2. Seguir con la parte inferior de la nariz: En esta parte es donde toma forma la “T” mencionada en pasos anteriores. Se definen el tamaño y distancia entre fosas nasales.



Forma de la Nariz #2
Fuente: tomrichmond.com

3. Fosas nasales: Deben dibujarse siempre y cuando sean visibles. Por ejemplo en el rostro que tenga una nariz ancha y larga, con punta hacia abajo, segura mente no se verán los orificios de las fosas nasales.



Forma de la Nariz #3
Fuente: tomrichmond.com

4. Punta de la nariz: Algunas son redondas, ovaladas, cuadradas, etc. La parte baja de la punta es la mas importante ya que otorga volumen. Generalmente para esta parte de la nariz se realiza únicamente una línea con la forma de la punta de la persona entre las dos fosas nasales. Para la parte alta de la punta se colocan únicamente líneas poco visibles que generen sombra para unir la parte baja con la alta.



Forma de la Nariz #4
Fuente: tomrichmond.com

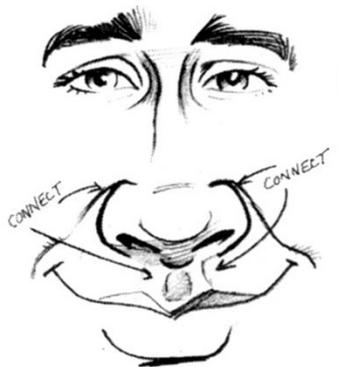
5. Conectar la raíz con la punta: Para esto se crea una línea que viene desde la raíz con dirección a la punta, la cual debe desaparecer antes de llegar a esta simplemente para darle volumen y profundidad a la nariz.



Forma de la Nariz #5
Fuente: tomrichmond.com

6. Conectar la nariz a todo el rostro: Para esto se dibujan las marcas que se crean con la sonrisa a un lado de la boca, conectándolas a la nariz, así se conecta esta con todo el resto de la cara.

Richmond concuerda con la opinión de Pastecca al mencionar que la nariz no es lo mas importante de una caricatura.



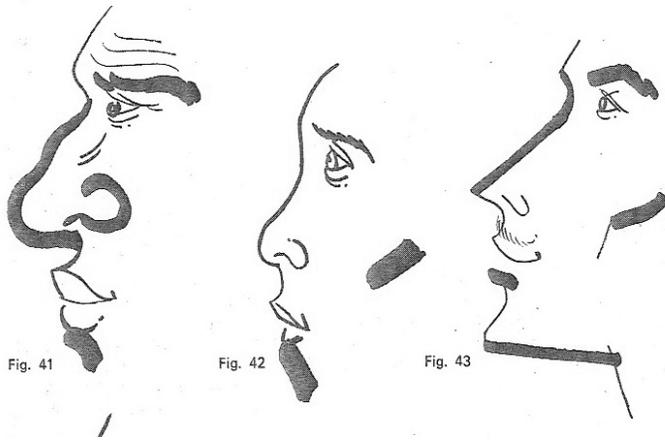
Forma de la Nariz #6
Fuente: tomrichmond.com



Nariz Aplicada a una Caricatura
Fuente: tomrichmond.com

Por otro lado Pastecca (1982) Comenta sobre el significado de distintos tipos de narices en relación a la personalidad del sujeto:

- Nariz Grande: Personas con fuerte personalidad.
- Pequeñas: individuos con poca capacidad intelectual.
- Raíz Estrecha: tendencia a dejarse influir por los demás.
- Raíz deprimida: carácter violento, tímido y poco armónico.
- Nariz Puntiaguda: Finura, imaginación, gustos artísticos.
- Nariz Curvilínea: carácter flexible, débil.



Estereotipos de Nariz. Curvilínea, Estrecha y Puntiguda

Fuente: Pasticca. (1982) Dibujando Caricaturas. (6ta. Ed.) Barcelona: Ceac

Dibujando la Boca

Para Pasticca (1982) es el rasgo más importante y más característico de un rostro. Él comenta que en la boca se reflejan las emociones y sentimientos de una persona.

Según Hamernik (2006) la parte principal de la boca se encuentra en el labio superior junto a la unión entre el labio superior e inferior. En estos puntos es donde se logra toda la expresión y variaciones que puede tener una boca. Él comenta que se deben dibujar elementos que sean visibles al momento de realizar una boca, como goma de mascar, aparatos de ortodoncia, la lengua, etc.

Richmond (En Red / 2008) menciona que la boca sigue distintas formas y tendencias dependiendo del sexo de la persona, raza y edad. La boca cambia radicalmente la expresión y concuerda con Pasticca (1982) al mencionar que es la parte más expresiva e importante de la cara, incluso más que los ojos. La forma para captar la personalidad de una persona y sus emociones es en la boca.

Para dibujar una boca se debe definir primero la forma básica que forma esta, es decir, la figura que forman los labios cuando están abiertos en donde los dientes son visibles. Los bordes de los labios suelen coincidir en alineamiento con las pupilas del ojo.

Viendo la boca de perfil se puede observar que esta resalta no sólo en la parte en donde se encuentra hueso, sino se puede visualizar el relieve que tienen los labios en donde el labio superior sobrepasa al labio inferior. Ya teniendo la forma básica de la boca, se puede notar que ésta varía entre todas las personas teniendo como el único aspecto en común la unión de los labios a los costados. Una técnica que funciona para realizar la boca consiste en realizar una línea guía que marque la dirección en la que se encuentra la expresión de los labios para llevar un orden de hacia donde tiene que estar la boca y de que manera. Pocas veces la boca es simétrica, en la mayoría de los casos el caricaturista debe observar en donde se encuentra el peso visual de la boca.

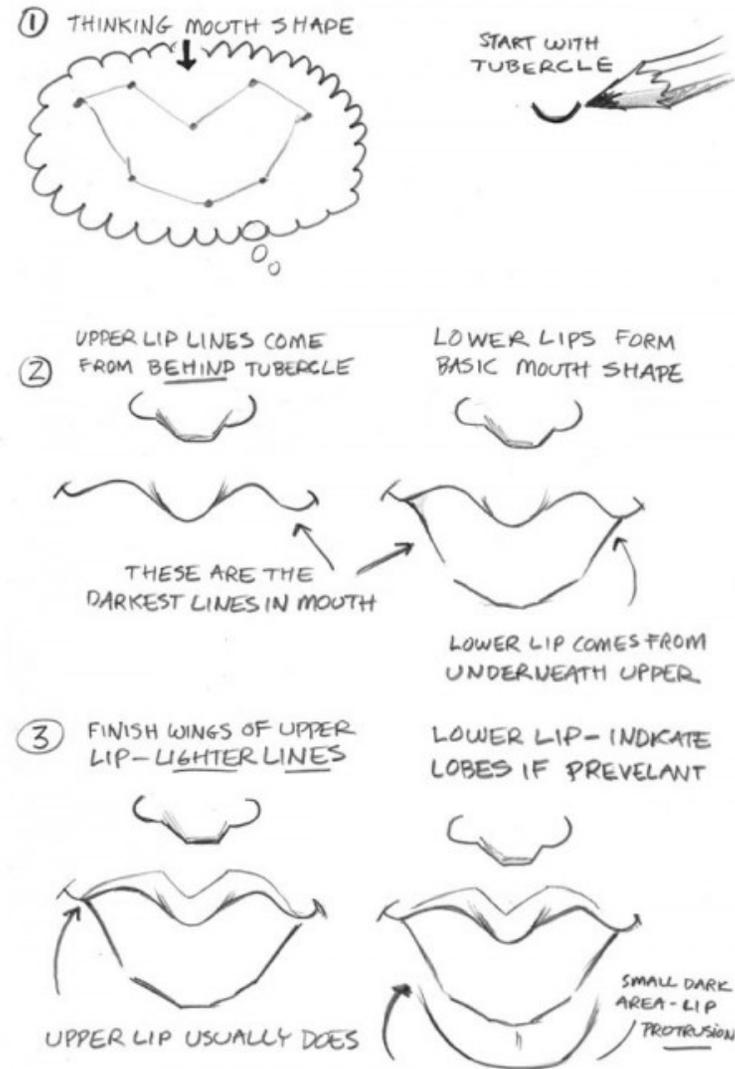
Observar una boca bien lograda en la ilustración logra aproximadamente el 90% del éxito de la caricatura para el espectador; los detalles restantes y demás rasgos de la cara se incorporan entre si para lograr una composición impecable. Se debe hacer énfasis en los dientes, labios y demás detalles que puede tener una boca dependiendo en el sujeto a caricaturizar.

Al momento de dibujar una boca no existe un enfoque que pueda funcionar cada vez que se hace una caricatura, gracias a que ésta puede cambiar drásticamente con la expresión del rostro. La idea básica para una boca comienza con definir su forma. La vista 3/4 es mas difícil que la vista de frente gracias a la perspectiva de los dientes y al labio semi escondido que se forma.

Cada persona tiene boca distinta, con distinto grosor de labios. Para lograr hacer los labios de manera exitosa, el ilustrador debe tener un nivel de observación muy alto y detallado para definir como y de que grosor, largo o ancho colocará los labios. Luego de definir la forma básica de la boca se coloca una línea curva al medio de la boca para definir la unión entre la parte derecha e izquierda de la boca.

Posteriormente se define el labio superior e inferior, donde se maneja la expresión en sí. Las líneas que forman el labio inferior salen de labio superior para luego ser definido.

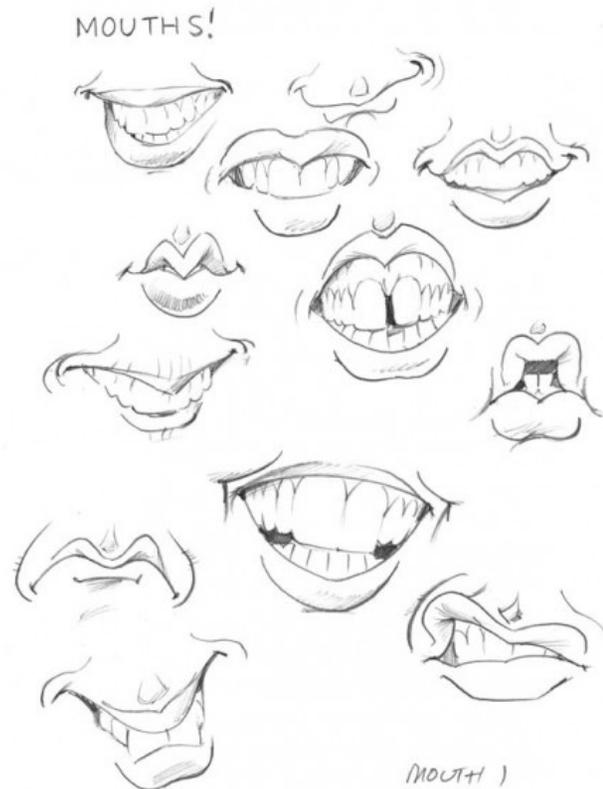
Se ejemplifica este proceso en la siguiente imagen:



Proceso para realizar una boca
Fuente: tomrichmond.com

Se puede apreciar en la imagen como se inicia con definir la forma básica de la boca, que se toma el área en donde están los dientes. Se visualiza de que manera se forma el labio superior para luego pasar al labio inferior.

A continuación se presenta una serie de bocas que se pueden aplicar al trabajo de caricatura.



Distintos tipos de Boca
Fuente: tomrichmond.com

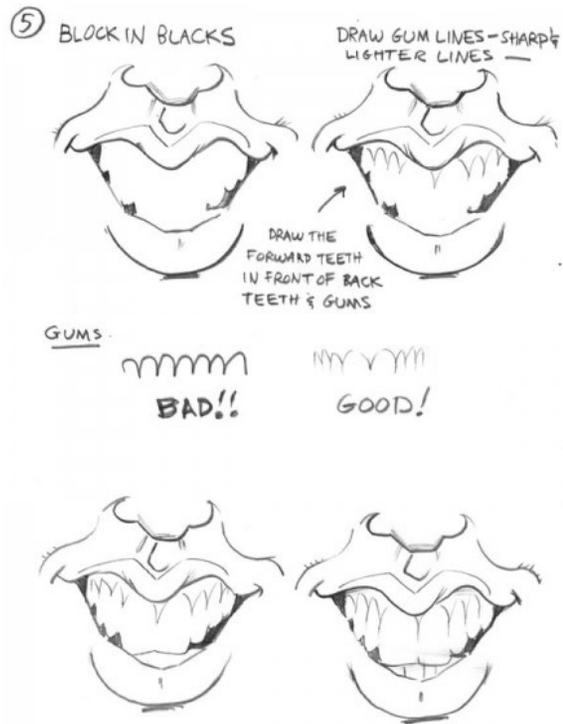
En este punto toma mucho peso la edad de la persona que se está caricaturizando ya que al colocar una boca con muchas líneas alrededor, el sujeto tendrá una apariencia anciana junto con que al colocar menos líneas para la boca, el sujeto se verá joven.



Bocas en adultos, ancianos y niños.
Fuente: tomrichmond.com

Dientes

Únicamente los 6 dientes frontales que se encuentran en la parte superior de la boca son los que deben captar la atención y abarcar la mayor parte de la sonrisa. Éstos pueden ser de distintas formas y tamaños. No son cuadrados ya que poseen bordes con un leve redondeado en las puntas. Para dibujar dientes se implementan líneas delgadas y suaves ya que al colocarlas contrariamente los dientes parecerían blocs o de madera. Los dientes pueden ser una característica importante en la caricatura de un sujeto.



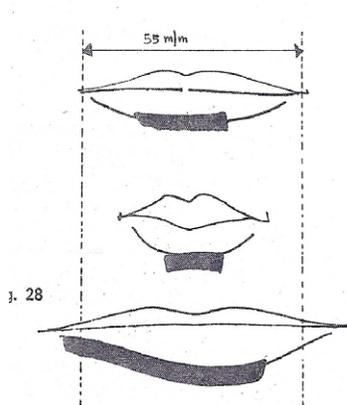
Realización de los Dientes
Fuente: tomrichmond.com

Se puede apreciar en la imagen que los dientes se crean a partir de una forma básica en donde se rellena primero las sombras del interior de la boca, definiendo en donde estará los dientes. Luego se definen las ensillas para posteriormente definir con contornos y trazos en donde se encuentran los dientes superiores e inferiores.

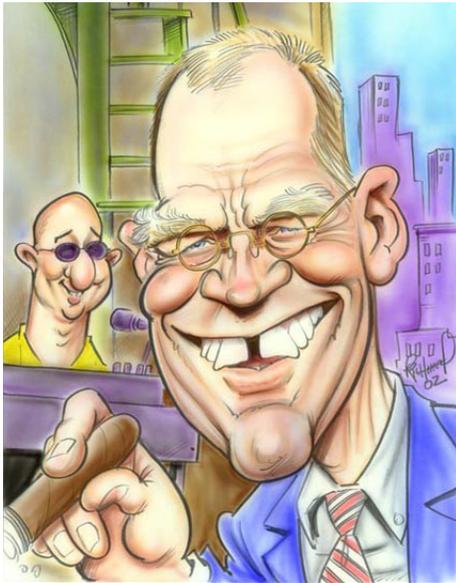
La boca proyecta expresión y personalidad, al momento de exagerarla, elementos como la sonrisa, los dientes, los labios crean actitud en la caricatura final.

Pastecca (1982) explica los significados de distintos tipos de boca según al personalidad del sujeto caricaturizado:

- Boca Grande: Fuertes apetitos, excelente actividad física, franqueza. Con labios delgados es calculador y con labios gruesos es glotón y sensual.
- Boca Pequeña: frivolidad, afectación. Con labios delgados es con instintos moderados, poca sensualidad, poco apetito, poca actividad física.
- Boca con Dirección Descendente: Amargura, dominio de si mismo, tristeza, orgullo.
- Boca con Dirección Ascendente: Jovialidad y presunción.
- Labio superior Saliente: inteligencia limitada, energía escasa, bondadoso.
- Labio Inferior Saliente: Glotonería, sensualidad, llaneza y benevolencia.
- Dientes anchos y apretados: Vitalidad y carácter agresivo.
- Muy pequeños: en hombre, afeminado y tímido.
- Largos: Desconfiado, receloso, realista.



Comparación entre Boca Grande, Mediana y Pequeña
 Fuente: Pasticca. (1982) Dibujando Caricaturas. (6ta. Ed.) Barcelona: Ceac



Boca y Dientes Aplicados a una Caricatura
 Fuente: tomrichmond.com

Pelo en una Caricatura

Según Pasticca (1982) Sirve como detalle especialmente para una caricatura no lograda al cien por ciento. Puedes ser empleado como un elemento puramente decorativo que sirve como detalle que da toques finales a una caricatura.

Según él, el pelo tiene distintos significados en la personalidad de los sujetos a dibujar, partiendo de su forma o estilo:

- Grueso: Activo, rudo y falta de delicadeza.
- Fino: Amable, sensible y temeroso.
- Enmarañado: Indisciplina
- Rizado: Naturaleza mansa.
- Crespo y rudo: Testarudez.

Hamernik (2006) explica que para dibujar el pelo el caricaturista debe concentrarse en 2 líneas únicamente. La primera consiste en el pelo que se encuentra por encima de la frente, ya sea que tape esta o que se entienda que de esta sección de la cabeza sale el pelo, esta línea es el pelo que redondea la cabeza. La segunda línea consiste en el contorno del pelo con la que se define a la silueta del mismo. Los trazos que haga el ilustrador marcaran la textura, largo, forma y estilo del cabello.



Distintos tipos de Pelo

Fuente: Hamernik, H. (2006). Face Off. Ohio: Impact

El pelo se conforma de 3 partes principales:

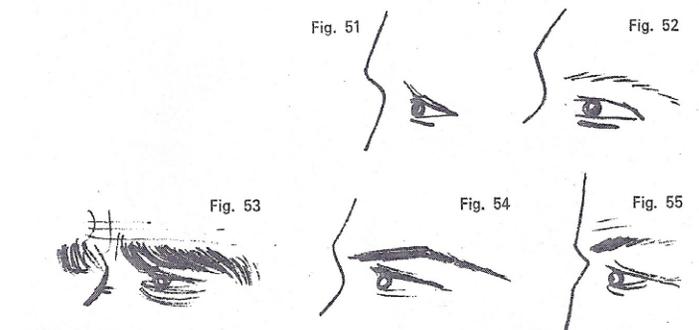
1. Cima
2. Lados
3. Entradas en la frente
4. Forma o Capas (Más que todo en mujeres)

Cejas

Cabello colocado por encima de los ojos. Suelen ser mas evidentes en hombres y en mujeres son mas refinadas y perfectas. Para entender de mejor manera la funcionalidad de las cejas, es preferible para un ilustrador tomar un espejo y estudiar sus propias características.

Significado de Distintos Tipos de Cejas en la personalidad del sujeto:

- Ausencia de cejas: poca memoria, voluntad y apatía.
- Delgadas poco pobladas: Indolencia y lentitud.
- Muy pobladas: carácter irascible, de difícil trato.
- Largas: Vitalidad, capacidad para esfuerzos prolongados.
- Cortas: carácter caprichos, reacciones exageradas.
- Unidas por encima de la nariz: Susceptibilidad y celos.



Comparación entre tipos de Cejas. Ausencia, Delgadas, Pobladas, Largas y Cortas
Fuente: Patecca. (1982) Dibujando Caricaturas. (6ta. Ed.) Barcelona: Ceac

Barbas y Bigotes

Sirven únicamente como un adorno o detalle extra para el sujeto a caricaturizar. Generalmente caricaturizar a un hombre con barba indica que este tiene personalidad simplemente por el hecho de tenerla.

Según Richmond (En Red / 2008) para dibujar la barba debe definirse primero en la forma de la cabeza, en donde ira colocada el área de barba. Los pelos que conformaran la barba se colocan de manera aleatoria y deben estar colocados a diferente punto a comparación de los demás para otorgar mayor realismo y detalle.

Basta con ver al sujeto para definir en donde comienza y termina su vello facial junto con la proporción y tamaño de este conforme a la cara.



Distintos Tipos de Barbas y Bigotes

Fuente: Pasticheca. (1982) Dibujando Caricaturas. (6ta. Ed.) Barcelona: Ceac

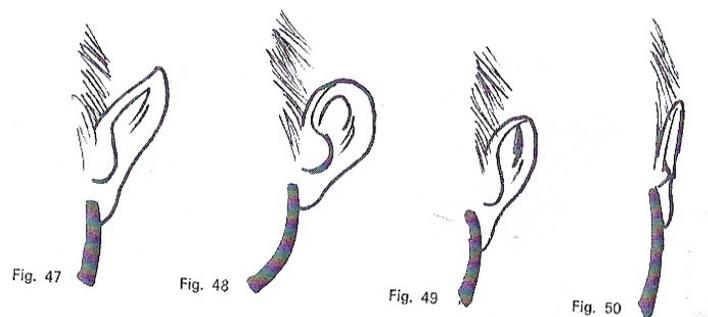
Dibujando las Orejas

Pastecca (1982) comenta que las orejas no son del todo importante, ya que al igual que la nariz, no presentan ni afectan ninguna expresión ni emoción. Las orejas deben estar alineadas con las cejas en su parte superior y con la parte baja de la nariz, en la parte inferior de las orejas.

Según Hamernik (2006) las orejas deben realizarse con una forma básica y sencilla para posteriormente colocar detalles dentro de la misma junto con que debe evidenciarse la dirección que estas toman en el rostro del sujeto. Entre más arriba se coloquen las orejas, el sujeto se verá mas grande. Las orejas no son factores determinantes en una caricatura, pero puede presentar un detalle adicional al parentesco del resultado final con el sujeto.

Significado de los Distintos Tipos de Orejas Según la Personalidad del Sujeto:

- Orejas Bajas: Inteligencia
- Orejas Grandes: Vitalidad, memoria, apetito, carácter expansivo, orgullo.
- Orejas Pequeñas: Timidez.
- Muy Pequeñas: Inseguro, egoísta incapaz de afirmarse.
- Puntiagudas: Astuto, intrigante y ambicioso.
- Bastante Separadas del Cráneo: violencia
- Separadas a nivel medio: aventurero y disciplina.
- Pegadas al Cráneo: Timidez, cobardía.



Tipos de Orejas. Puntigudas, grandes, separadas al cráneo, pegadas al cráneo
 Fuente: PASTECCA. (1982) Dibujando Caricaturas. (6ta. Ed.) Barcelona: Ceac

Razas

Según PASTECCA (1982) existen distintas razas que forman la especie humana. Para el caricaturista no existe tal manera de pensar y tampoco existe el racismo. El caricaturista debe tomar el rostro de cada persona como una referencia para hacer una obra. Todos los rostros están formados de los mismos elementos, por lo que existen rasgos que si pueden variar, como ojos alargados en la mayoría de asiáticos y boca pronunciada en las personas de color, pero esto igual que todo el proceso de caricatura, se basa en la observación de los detalles de cada persona por separado, no importando su etnia ni raza.



Caricatura Asiático
 Fuente: caricature.com.sg



Caricatura Afro Americano
 Fuente: illustrationsource.com

Pintura Digital

Según Ruddick (2011) una pintura digital es una técnica de pintura e ilustración que se realiza sobre un ordenador con programas específicos para esta acción, que generalmente involucra una sola imagen. Para su implementación se utilizan herramientas que realizan el mismo desempeño que materiales implementados en la pintura tradicional como pinceles, crayones, lápices, pintura, etc.

Según Outlaw (En Red / 2009) la pintura digital es una nueva forma que el mundo está conociendo y que no desaparecerá en algún tiempo cercano. Esta técnica toma la ventaja de nuevas tecnologías como lo es la tableta digital para crear una simulación de pintura tradicional.

Según Smith (En Red / 1997) un programa para pintura digital consiste en implementar únicamente una simulación de pintura clásica utilizando un pincel sobre un lienzo. Por otro lado los sistemas de pintura digital consiste en la simulación de pintura sobre el soporte digital que ayuda a introducir a los ilustradores o pintores a esta nueva técnica. Los sistemas puede implementar programas o instrumentos para integrar la simulación de la pintura sobre el soporte digital.

Según Chiarelo y Klein (2004) el computador es una herramienta para pintura, en la misma manera que lo son los marcadores, acuarelas o tintas. Si se le entregan marcadores a una persona que no es artista, el resultado será malo, igual pasa con una computadora.



Pintura Digital por Gonzalo Ordoñez
Fuente: genzoman.deviantart.com/

Ventajas sobre Pintura e Ilustración Digital:

Según Rocha (En Red / 2007) Las ventajas en pintura digital son:

- La rapidez que genera esta técnica en factor de tiempo y producción de una obra junto con la facilidad de generar sin fin de copias de la misma imagen sin que esta se vea alterada en ningún detalle.
- La gran calidad y alto nivel de perfección junto con exploración artística que puede llegar a adquirir la imagen.
- El fácil traslado de archivos entre computador y computador, básicamente es movilizar la ilustración sin cargar con ella o sin siquiera sentir que el ilustrador la está movilizando.
- Una de las mayores ventajas es la posibilidad de no tener margen de error al poder regresar bastantes pasos del proceso de creación de la pintura. Esto permite reducir el tiempo de realización a comparación de pintura tradicional además de reducir el margen de error que quedaría en la pintura.
- La gran cantidad de herramientas a disposición del ilustrador, ya que otorgan una alta precisión en trazos, herramientas que acortan el tiempo de trabajo y un sin fin de tonalidades y efectos aplicables.
- Según Grossman (2010) en pintura digital no se necesita estirar el lienzo, preparar mezclas en pinturas, supervisar el funcionamiento de pinceles, manchas en la ropa, comprar tubos de la pintura de preferencia, no existen machas en las manos ni se inhalan tóxicos salientes de pinturas.

Es posible guardar todo el proceso de creación de la pintura junto con que el soporte no se arruina ni los colores se corren.

Desventajas sobre Pintura e Ilustración Digital

Según Rocha (En Red / 2007) las únicas dos desventajas a tomar en cuenta son:

- Gracias a que es una técnica de pintura e ilustración bastante nueva, no se le da el valor equitativo a una pintura tradicional.
- Para que ésta sea practicada de manera exitosa, el ilustrador o pintor deberá invertir en una tableta digital, programas de ilustración y pintura junto con un ordenador potente que trabaje de manera rápida.
- La evolución constante en espacio, rapidez, software y demás elementos de un ordenador.

Tipos de Imagen en Soporte Digital

Según el sitio Kioskea.net (En Red / 2008) existen dos formas de manipular o crear una imagen digitalmente.

Imagen de Mapa de Bits: Imágenes formadas por un grupo de puntos denominados píxeles, que al estar unidos definen la imagen. Estos mantienen un color o tonalidad específica para formar la imagen al ser vista en su tamaño definido. Para esto, se debe definir un tamaño y resolución específica ya que

luego de esto, la imagen no puede recibir ninguna modificación en tamaño sin llegar a tener distorsión. Los programas de mayor uso por los ilustradores en base a píxeles son Adobe Photoshop, Corel Painter y Art Rage.

Imagen Vectoriales: Son imágenes formadas a partir de coordenadas vectoriales o fórmulas matemáticas. El procesador del ordenador traduce estas coordenadas para interpretar los gráficos creados. Este tipo de imágenes puede sufrir de cambios sin que sean distorsionadas gracias a que está compuesta por unidades matemáticas junto que

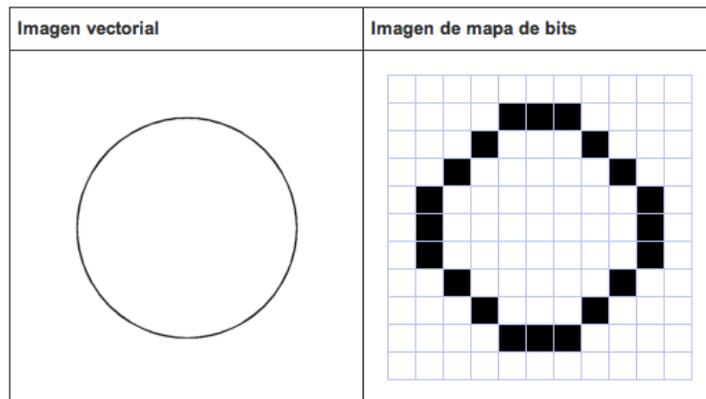


Imagen Vectorial y de Mapa de Bits
Fuente: es.kioskea.net

Resolución de Imágenes

Según Ambrose y Harris (2003) “El espacio entre los píxeles de una imagen determina su resolución, que se mide en píxeles por pulgada o puntos por pulgada (Dpi). Cuanto mayor sea la resolución, más píxeles habrá en la imagen. Una mayor resolución significa que la imagen puede contener más información y que pueden grabarse los detalles y las transiciones de colores con mayor precisión”.

Píxeles

Son los cuadros o puntos que conforman una imagen en su formato digital.

Dpi

Puntos por pulgada. Sistema para definir el tamaño y la resolución de una imagen con la unión de píxeles.

Técnicas de Pintura Digital

Matte Painting

Según Garces (En Red / 2007) un matte painting consiste en la habilidad para producir una imagen para animaciones, películas, paisajes, televisión, etc. Lo más importante consiste en que esta imagen debe representar lugares en donde los edificios o viajes no pueden dar como locación debido a que no existen o falta de financiamiento y tiempo.

Esta imagen puede ser compuesta de medios tradicionales o digitales y pintura o fotografía. Conformada por la unión de varias imágenes sobre una principal, se puede aplicar la técnica de pintura digital buscando el mayor realismo posible para el resultado final.

La intención de una Matte Painting es confundir al espectador a creer que esta viendo lugares y cosas reales. El resultado de una Matte Painting es una imagen estática que al ser completada, se le es incorporada la película o animación específica.

Según Mercer (En Red / 2010) ésta técnica requiere de un completo entendimiento de luz, exposición, teoría del color y composición dentro de una imagen. Generalmente los artistas mezclan la pintura digital y la manipulación de imágenes para tener mejores resultados.



Matte Painting por Dylan Cole
Fuente: cgexplorer.com

Speed Painting

Según Tornjornsen (En Red / 2007) El Speed painting consiste en la creación de una pintura digital únicamente con la diferencia que se coloca un mínimo de tiempo para trabajar. Esta técnica sirve como ejercicio para que el ilustrador se acostumbre al uso de la tableta digital junto con la implementación de las herramientas requeridas para la creación de la pintura. Generalmente el lapso para crear una Speed Painting oscila entre los 3 minutos a 4 horas.

En la mayoría de los casos el Speed Painting es implementado para imagen conceptual y paisajes. Según 3D total (2009) el Speed Painting es implementado también para generar ideas y bocetar en el formato digital. Esta técnica permite a los ilustradores experimentar con color, modo, luz y composición anteriormente a realizar una composición.



Speed Painting por Studio Chris
Fuente: studiochris.us

Técnicas de Coloreado de una Pintura Digital

Para tener distintos acabados al momento de pintar digitalmente una ilustración, se pueden implementar distintos tipos de producción para una imagen con respecto al color. Chiarello y Klein (2004) comentan que estas distintas técnicas consisten en la forma en que se colorea una ilustración y el acabado que resulta de cada técnica. A continuación se presentan las distintas técnicas aplicables:

Color Plano: Consiste en la forma “clásica” de pintura digital ya que consiste únicamente en colocar colores planos a las distintas áreas que conforman una ilustración. Es la más fácil y básica de todas las técnicas de coloreado digital. Esta forma es aplicada en caricaturas para niños.



Color Plano por Tim Mcburnie
Fuente: bugglefug.com

Sombra Cortada: Consiste en aplicar color plano pero adicionando una sombra o luz cortada por bordes por encima del color plano. Es la forma básica, y con un buen resultado, para pintar digitalmente.



Sombra Cortada
Chiarelo, M. Klein, T (2004) DC Comics Guide to Coloring and Lettering.
Nueva York: Watson – Guptill

Estilo Aerógrafo Digital: Consiste en implementar el estilo de pintura de un aerógrafo para colorear una imagen digitalmente. Otorga acabados suaves y difuminados.



Aerógrafo Digital
Fuente: digitalartsonline.co.uk

Sombra cortada con gradientes y coloreado estilo aerógrafo: Es la forma principal y mas completa para colorear una pintura digital ya que combina las 3 formas ya mencionadas en una sola. Al colorear, la cantidad de cada técnica que se implemente depende completamente del estilo y gusto del encargado de la pintura digital.



Sombra cortada con gradiente y aerógrafo digital
Chiarelo, M. Klein, T (2004) DC Comics Guide to Coloring and Lettering.
Nueva York: Watson – Guptill

Alusión a Técnicas Gráficas Tradicionales: ocasionalmente un ilustrador busca el resultado de una pintura tradicional sobre el soporte digital. Esta técnica de coloreado se logra adaptando los conocimientos de la pintura tradicional a implementar junto con aplicarla de la manera que sería de manera tradicional. Generalmente para esta técnica se implementa una opacidad menor a cero en el pincel implementado.



Alusión a Técnicas Tradicionales
Chiarelo, M. Klein, T (2004) DC Comics Guide to Coloring and Lettering.
Nueva York: Watson – Guptill

Materiales implementados en Pintura Digital

Estos instrumentos son para ilustradores que quieren estar en la vanguardia de la tecnología ya que son materiales que requieren de una gran inversión y conocimiento para ser implementados de manera profesional. Según 8fish (2008) aceleran el proceso artístico y dan resultados muy buenos. En software la mejor opción pueden ser programas como Adobe Photoshop, Corel Painter, Sकेctbook Pro y Artrage. Cada uno de estos tiene su forma individual de implementar la ilustración junto con simular técnicas gráficas tradicionales como lápiz, crayón, marcador, acuarela, etc. Para desarrollar habilidad y darle un buen uso a estos programas se necesita de una tableta digital que implemente niveles de presión, la mejor opción para obtener una de ellas, es la marca Wacom. Estas dan la sensación de estar dibujando sobre papel junto con que presenta varios niveles de presión que permiten al dibujante, aplicar de mejor manera la técnica digital al realizar una ilustración.



Ícono Photoshop
Fuente: 193.61.148.36:8080



Corel Painter 12
Fuente: neopixel.com.mx

Tableta Digital y Lápiz Inteligente

Según el sitio About.com (En Red / 2011) es el instrumento que permite dibujar sobre un panel inteligente con un lápiz electrónico y esto se vea reflejado en la pantalla de un ordenador, utilizando algún programa de gráficos. Implementado el lápiz electrónico, la tableta digital permite el control del dibujo como si fuera un lápiz común. Muchos artistas actuales usan una tableta digital en buscando lograr el detalle que no se podría utilizando un ratón junto con que la tableta con el lápiz inteligente pueden ser utilizados para realizar las actividades de un ratón común. Las tabletas actuales presentan distintas ventajas con el paso de los años como por ejemplo: niveles de presión al momento de dibujar, botones inteligentes colocados sobre la tableta junto con botones sobre el lápiz inteligente para colocarle comandos preferibles por el usuario o ilustrador, opción para utilizar un ratón común sobre ellas, etc. El lápiz inteligente, en la mayoría de los casos, tiene la punta como un lápiz común junto con que trae un dispositivo en su parte superior que puede servir como borrador o aplicársele una función específica por parte del usuario.

Actualmente las más populares y líderes en el mercado son las tabletas marca Wacom. Estas presentan una gran variedad de estilos y precios en tabletas digitales, incluyendo versiones diseñadas para niños, versión inalámbrica junto con la versión más actualizada que presenta la tableta como una pantalla LCD interactiva en donde el usuario o ilustrador dibuja directamente sobre la pantalla, ésta última presenta mayor precisión en trazos.

Según Wacom (En Red / 2011) “Para los diseñadores gráficos e ilustradores, un lápiz representa la forma más natural de expresar conceptos creativos y combina las ventajas de hacer rápidamente bosquejos manuales con los beneficios del flujo de trabajo digital. Los diseñadores e ilustradores pueden bosquejar conceptos digitales con el lápiz sobre una tableta o un display interactivo, en una experiencia natural e intuitiva muy similar a la del trabajo hecho con el lápiz y el papel.



Tableta Digital Wacom Intous 4
Fuente: wacom.com

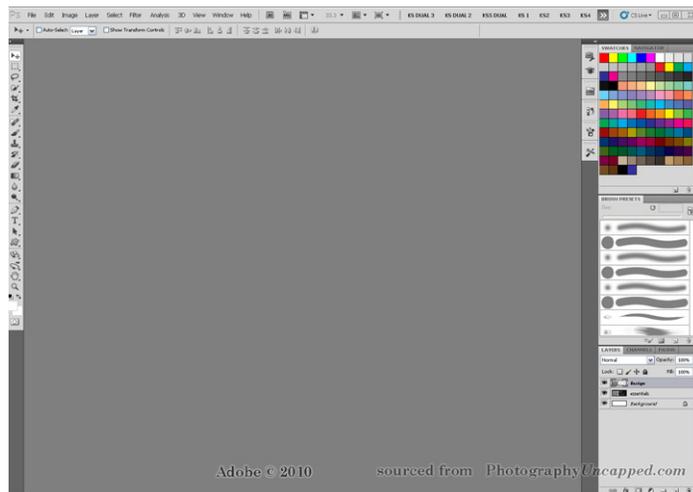


Tableta Digital Wacom Cintiq 21x
Fuente: wacom.com

Herramientas Indispensables en la Ilustración y Pintura Digital

Según Parramón (2003) existen algunas herramientas básicas o indispensables para el ilustrador que desarrolla su trabajo en soporte digital, estas son:

Soporte: Básicamente está conformado de un formato en blanco que tiene reglas en sus costados para poder medir y administrar los elementos que incluirá la ilustración. Este formato puede modificarse a libertan tanto en su tamaño como en su resolución.



Soporte de trabajo Photoshop
Fuente: photographyuncapped.com

Herramientas de Dibujo: Existen diversas herramientas que ayudan al ilustrador a obtener un resultado positivo con respecto a lo que quiere dibujar. Como por ejemplo el pincel, el cual consiste en la herramienta principal para dibujar con ordenador, realiza la simulación gráfica de técnicas tradicionales para ser pintadas digitalmente. Los pinceles pueden ser adaptados a cualquier tamaño y forma necesitada, junto con la opacidad y saturación que necesita el color que tendrán estos.



Herramientas de Dibujo y Edición Photoshop
Fuente: 123freevectors.com

Borrador e Historial: Herramienta que presenta gran comodidad al poder borrar cualquier error cometido sin importar el color, textura, soporte ni implementación. El historial consiste en que el ilustrador puede regresar a cualquier parte del proceso de creación de la ilustración y cambiar elementos o componer errores hechos anteriormente.



Borrador en Photoshop
Fuente: photoshopessentials.com

Paletas de Color: consiste en los colores que podrán ser empleados en la ilustración. Tomando el ejemplo de Adobe Photoshop, existen paletas de color en donde se encuentran tonalidades básicas, la ventaja de esto presenta la modificación de estas paletas en donde el ilustrador puede buscar, crear y escoger el color específico que quiera usar sin ningún límite. Los modos de color que existen son RGB, utilizado para la aplicación de color en soporte digital y CMYK que consiste en la combinación de color que es implementada para colores con fines impresos.



Paleta de Color en Photoshop
Fuente: graceoris.com

Al trabajar digitalmente, puede eliminar el escaneo de papeles y el uso de capas sobre imágenes, compartir proyectos en una red y poner en práctica sus ideas con la certeza de que siempre podrá deshacer o borrar además de la creación de ilustraciones con mayor rapidez y control creativo”.

Proceso Técnico para Realizar una Ilustración o Pintura Digital

Tomando en cuenta lo que dice Rocha (En Red / 2007) se definen ciertos pasos para crear una pintura digital:

- **Obtener los materiales necesarios:** en la ilustración y pintura digital se debe tener un software específico, capacidad en memoria y procesamiento de gráficos junto con una plataforma confiable y de preferencia para el artista. Adicional a esto se pueden adquirir dispositivos que ayuden a la implementación digital de una ilustración como cámara fotográfica, escáner, tableta digital, Internet, etc.

- **Concepción de la Idea:** Definir el contenido y el mensaje a transmitir.
- **Referencias:** Se necesitan imágenes de referencia para llegar al mejor resultado de la ilustración
- **Realización:** Se debe definir como se realizará la ilustración siguiendo el concepto de la idea y las referencias encontradas.
- **Preparación final:** Se dan los últimos detalles a la ilustración junto con la preparación para que la imagen sea comercializada o utilizada para el fin definido o solicitado.
- **Finalización de la Imagen:** Al terminar el proceso de creación de la ilustración se debe definir el tipo de archivo en el cual se guardará la pintura. Esto depende de la implementación que se le dará a la obra, siendo digital o impresa. Los tipos de formato pueden ser tiff, jpg, png, pdf, psd, etc.

Proceso para Pintar Digitalmente una Caricatura

Según Richmond (En Red / 2008) la caricatura puede ser aplicada dentro distintas técnicas, en las cuales se encuentra la pintura digital. A continuación se presenta el procedimiento que realiza Tom Richmond para pintar una caricatura en soporte digital. Se irá conociendo este procedimiento paso por paso explicando qué y cómo se deben realizar las acciones junto con imágenes que darán soporte a la explicación.

Primero se debe realizar el dibujo sobre soporte tradicional, en ocasiones se realiza directamente sobre formato digital, pero este caso requiere de un dibujo realizado sobre papel, el cual debe ser dibujado y entintado para ser apto para pintura digital.



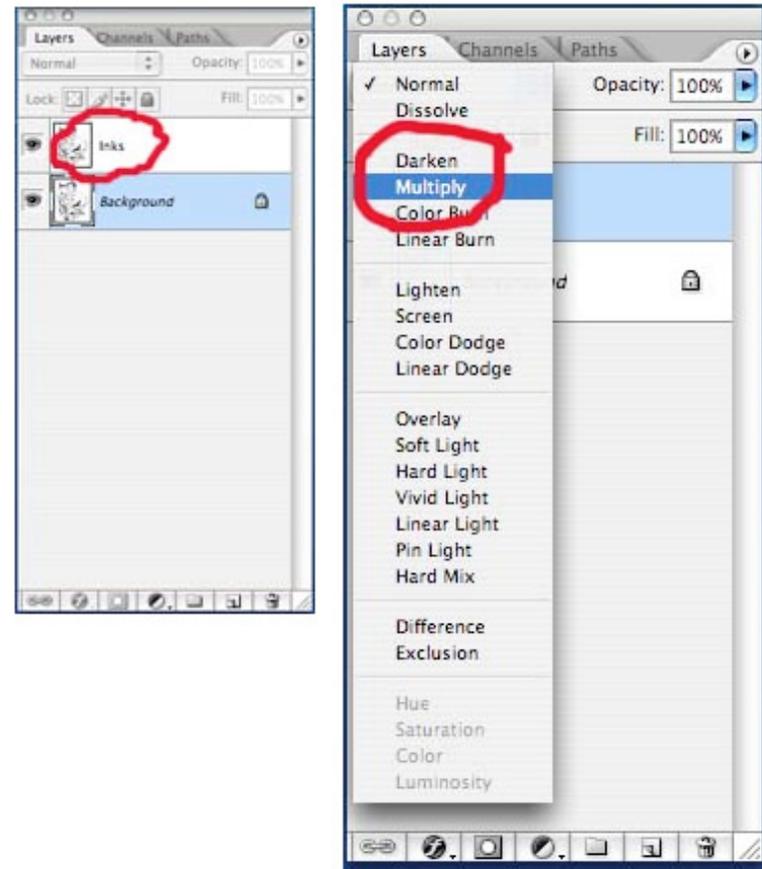
Boceto Entintado
Fuente: tomrichmond.com

1. Colocando el Dibujo en PhotoShop

Luego de ser dibujado y entintado (con bolígrafo, marcador o tinta) se debe escanear para emplearlo sobre soporte digital. El resultado que presente la imagen puede variar dependiendo del scanner que posea el ilustrador. Se debe escanear a blanco y negro para que los trazos, al ser vistos digitalmente, sean suaves junto con la captura de las distintas tonalidades de luz y sombra empelados en el entintado y dibujo. La resolución ideal para que la caricatura sea impresa es 300 dpi de resolución.

Al haber escaneado y haber colocado la imagen en Adobe PhotoShop, podría ser que se necesite editar los niveles de blanco y negro en la imagen para intensificar las áreas blancas y negras para así borrar los trazos de lápiz no deseados. Posterior a esto se debe limpiar el resto de la imagen con la herramienta de borrador. Luego de que esto está listo, se debe colocar la imagen de los trazos en una sola capa (layer).

Para esta caricatura se colocan los colores en capas debajo de la capa de trazos. Para colocar la capa de trazos en su lugar se debe duplicar la capa escaneada, luego se le coloca el nombre de "Inks" para saber que es el trazo entintado. Para limpiar esta imagen se debe duplicar y luego colocar el duplicado con el efecto de capa llamado "Multiply" para que los negros se marquen como negros sólidos, y los blancos como sólidos también. Es recomendable colocarle cierta opacidad a esta capa para tener un mejor resultado, pero está a discreción del ilustrador.



Duplicado de Capa y Colocación Efecto Multiply
Fuente: tomrichmond.com

Antes de colorear se define el tipo de color que se empleará junto con colocar la imagen al tamaño requerido. Para ser impreso se necesita el tipo de color CMYK y para tener un destino digital únicamente se coloca en RGB. Luego de estos ajustes la imagen esta lista para ser coloreada.



Imagen Colocada en CMYK
Fuente: tomrichmond.com

2. Aplicando el Color Base

Siguiendo lo que dice Richmond (En Red / 2008), para colorear se debe iniciar con el color básico para cada sección y área de la ilustración, este debe tener tonalidad media para permitir colocar luces y sombras sobre este y no tener ningún problema de percepción de estas además que debe ser color sólido. Para esto se debe pintar cada sección de la ilustración a mano, en este caso con tableta digital, idealmente marca Wacom y con niveles de presión.

Anteriormente a colorear la ilustración se deben crear capas para las distintas secciones de elementos a pintar, se puede separar la piel, pantalón, camisa, elementos de dibujo y así sucesivamente siendo el caso de la caricatura que se esta ejemplificando. Esto hará que las correcciones, pintura y aplicación de sombras y luces sea mas sencilla y ordenada.

Generalmente las imágenes se pintan con una visualización de 50% aunque para colorear detalles muy minuciosos se implementa la vista a 100% o 150%. Esto puede variar dependiendo de la resolución del monitor implementado así que el ilustrador debe experimentar en su ordenador.

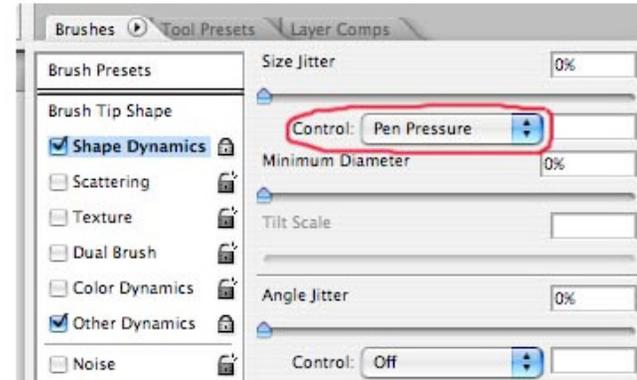
Para colorear se empieza por elegir la herramienta de pincel (brush) junto con un color a implementar. Los pinceles básicos de Photoshop son muy completos y generalmente no es necesaria la aplicación de pinceles creados por otro ilustrador o de crear uno propio, esto puede variar dependiendo de la

habilidad y costumbre al momento de realizar una pintura digital. Con los pinceles se usa la sensibilidad a la presión que otorga la tableta digital y el lápiz inteligente, aunque en este paso no sean necesarios.

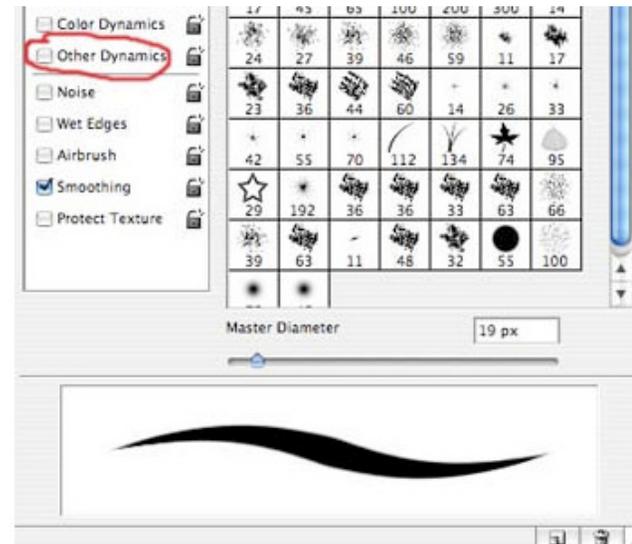
Richmond (En Red / 2008) comenta que la paleta de colores que presenta Photoshop al iniciar un documento es bastante básica aunque funcional, junto con que se pueden crear los colores necesarios o deseados para el ilustrador.

Para pintar un color sólido utilizando el lápiz inteligente y la tableta digital se debe tener en cuenta que el efecto “Other Dynamics” en el panel de pinceles esté sin seleccionar. Esto se verifica en el panel que se encuentra a la derecha de la pantalla especificado por el nombre de pinceles o “brushes”. En esta ventana se encuentra una lista de efectos y variaciones aplicables al pincel, en donde se encuentra la casilla de “Other Dynamics”.

Esto desactivará la sensibilidad a la presión por parte del lápiz inteligente. En este momento no importa cuanto se presione el lápiz, siempre se obtendrá el 100 del color elegido. Si el ilustrador necesita que el nivel de presión para el lápiz esté activado únicamente para el tamaño del pincel, y no para la opacidad, se debe verificar en la ventana de brushes recientemente especificada, en el área de “Size Jitter” o tamaño se encuentra el menú de control y este contenga la acción de “Pen Pressure” o presión de lápiz.

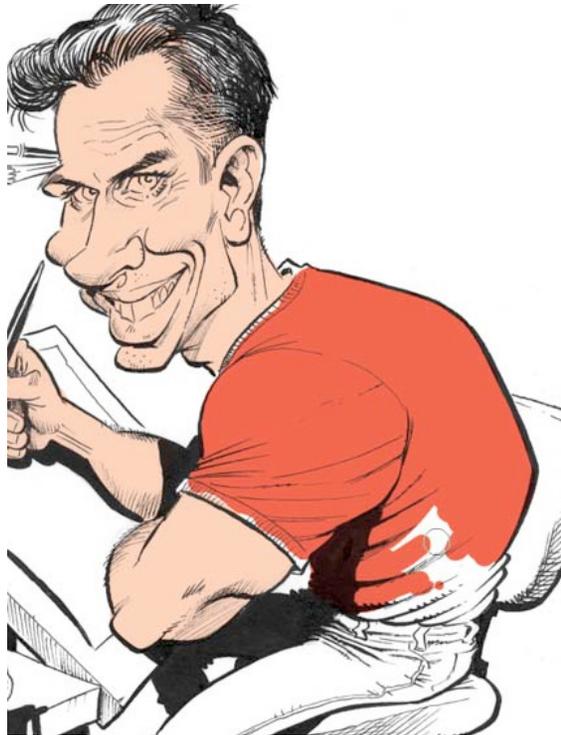


Modificando el pincel elegido con niveles de presión
Fuente: tomrichmond.com



Modificando el pincel elegido
Fuente: tomrichmond.com

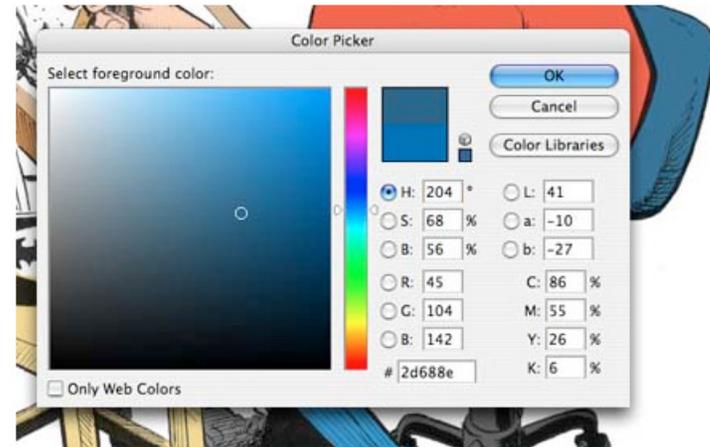
Ahora se empieza por elegir un color y pintar los tonos de piel. Para esto se pinta únicamente en la capa creada para esta área de la ilustración. Se pinta todo lo que abarque la piel del personaje, si el trazo no es perfecto siempre se puede borrar con la parte superior del lápiz inteligente (el cual puede ser configurado a preferencia del ilustrador) o simplemente implementar la acción de volver en Photoshop. El mismo proceso se lleva para los demás elementos, únicamente que cambia la capa en donde se pinta y el color a implementar.



Coloreando Tonos Planos y Bases
Fuente: tomrichmond.com

Se continua con todo el proceso a todos los elementos hasta que todos queden con el color base de cada uno. El pelo, Richmond (En Red / 2008) lo deja de último para que pueda tener realismo y se mezcle con el fondo.

Para implementar colores realistas y naturales a la ilustración, se puede hacer uso del seleccionador de color o “Color Picker”. Esta herramienta deja al ilustrador cambiar cualquier color que haya elegido en los valores de color y saturación, usando un cuadro que contiene degradado junto con crear cualquier tonalidad requerida para la ilustración.



Color Picker
Fuente: tomrichmond.com

Por ejemplo, la silla se quiere pintar de color azul oscuro, para lo que se selecciona un azul común que se acerque al color que se quiere implementar, luego se elige la herramienta del seleccionador de color o se pulsa el cuadro del color elegido que se encuentra en la esquina inferior izquierda. La ventana para elegir los colores aparecerá.

En esa ventana aparecerá un gran cuadro con un degradado, el cual se puede modificar su tonalidad en la barra que se encuentra junto a él con los demás colores. El color elegido se encuentra seleccionado con un pequeño círculo dentro del degradado, que al ser movido cambiará la tonalidad del color elegido a otro. La diferencia se aprecia en dos pequeños cuadros colocados junto a los botones de “aceptar, cancelar y librerías de color” en donde el nuevo color se presenta en el cuadro de arriba y el original en el de abajo.

Con los colores básicos terminados, se pasará a la etapa de finalización y producción de la imagen.



Colores Bases Finalizados
Fuente: tomrichmond.com

3. Produciendo y Finalizando a Imagen

Richmond (En Red / 2008) recomienda que para esto se necesita la herramienta de selección de varita mágica en donde se seleccionará el color en su respectiva capa.

Esto creará una línea punteada alrededor de la selección. Junto a esto es necesario activar la sensibilidad de presión al lápiz inteligente y pinceles en Photoshop. Para lo que se necesita la ventana de pinceles citada anteriormente y activar nuevamente la sección de otras dinámicas o “Other Dynamics” en donde a la opción Opacidad se debe colocar en Presión de lápiz o “Pen Pressure”. Ahora al momento de pintar, entre mas presión se realice con el lápiz sobre la tableta, mas intensidad tendrá el color y de mayor tamaño será la pincelada (gracias al efecto “Size Jitter” colocado en la ventana recién mencionada).



Rostro Seleccionado con Varita Mágica
Fuente: tomrichmond.com

Se ejemplificará la pintura de sombras y luces en la piel. Para esto se debe seleccionar el color implementado en la piel y colocarle un valor mas alto de negro en su tonalidad. Se utiliza el nivel de presión del lápiz para crear mezclas en los colores por medio de la opacidad. Se trabaja hasta el mínimo detalle de luz para generar realismo y volumen en la imagen. Para implementar esta fase de la pintura se debe tener cierto conocimiento de la utilización de luces en una pintura. Se colocarán tonos de piel oscuros para las sombras y claros para las luces. Eventualmente se implementan otros colores, como el rojo en las mejillas, nariz y orejas. En algún punto de la ilustración también será necesario el color blanco para colorear dientes y ojos.



Colocación de Sombras y Luces en Piel
Fuente: tomrichmond.com

Ahora consiste en aplicar el mismo procedimiento a todos los elementos que conforman la caricatura en sus respectivas capas. El seleccionador de color representa una herramienta fundamental para elegir los colores perfectos para la ilustración.

Tomando la experiencia de Richmond (En Red / 2008), las tabletas digitales contienen botones que pueden ser programados con los distintos atajos configurables en PhotoShop de preferencia del ilustrador, de igualmente en el lápiz inteligente se encuentran 2 botones configurables de igual manera.

Siguiendo con la pintura, se implementa la herramienta de selección de color para seleccionar la tonalidad requerida para las sombras y luces de la camisa de la caricatura.

Con el área de la camisa seleccionada por la varita mágica, permite que al pintar no se afecten áreas no deseadas.

Siguiendo con la pintura se realiza el mismo procedimiento para los pantalones. Es el mismo proceso realizado para la piel y la camisa. Se sigue con colocar sombras respectivas a los dobleces y pliegues que se forman en la ropa. En PhotoShop se tiene la ventaja de poder aplicar texturas a la secciones que lo requieran para dar realismo a la ilustración.



Sombras y Luces Aplicadas a Camisa
Fuente: tomrichmond.com



Proceso de Aplicación de Sombras y Luces a Pantalón
Fuente: tomrichmond.com

Seguido se pasa a la capa con los zapatos siguiendo el mismo proceso. Para este ejemplo se implementó blanco puro junto con la opacidad empleada por la presión del lápiz inteligente para lograr tonos claros.

Al terminar la figura del sujeto se pasa a los demás elementos en la composición para lo que se sigue el mismo procedimiento implementado en el individuo.

Seguido se coloca un color para darle fondo a la ilustración junto con la sombra proyectada de los elementos de dibujo que esta utilizando el sujeto en la caricatura.

Para terminar se implementan los reflejos requeridos para darle un mayor nivel de volumen y profundidad a la caricatura. Esto incluye colores tomados del fondo. Se colocan reflejos en la espalda, cara, pelo, brazos y otras áreas.

Finalmente se obtiene la caricatura final pasando por todo el proceso que utiliza Tom Richmond (En Red / 2008) para colorear sus caricaturas sobre soporte digital.



Caricatura Digital Finalizada
Fuente: tomrichmond.com

EXPERIENCIA DESDE EL DISEÑO

La caricatura contemporánea es aplicada sobre soporte digital, tomando como referencia un exponente a nivel mundial de este estilo. Se toma como experiencia de diseño la entrevista realizada al caricaturista digital llamado Jason Seiler, por parte de el sitio CGArena.com, donde se exponen temas relacionados a las artes aplicadas digitalmente como animación 3D, modelado 3D, pintura digital, tutoriales, trabajos, etc.

Para mayor información visitar: <http://www.cgarena.com/>

Dentro de esta entrevista se encuentra la explicación del proceso técnico que lleva Jason Seiler para realizar una caricatura digital, junto con que características gráficas de la caricatura implementa y con qué materiales lo realiza.

La entrevista comienza con una pequeña biografía del artista, la cual se presenta a continuación:

1. “CGArena: Hola Jason, podrías decirnos un poco acerca de tí?

Soy un artista viviendo actualmente en Chicago con mi esposa Kat y mis dos hijas, Isabeau (6) y Ava (3). He pintado para publicaciones como TIME, Revsita GOLF, MAD, The New York Times, The New York Observer, The Village Voice, The Wall Street Journal, The Weekly Standard, KING Magazine, and Penguin Group, por nombrar algunos. También tuve el placer de trabajar como diseñador de personajes para la

película de Tim Burton, Alicia en el País de las Maravillas. Trabaje en los personajes de la reina roja, el Bandersnatch, el verdugo, los gemelos Tweedle y March Hare. Fue una gran experiencia. Por otro lado, también impartó clases avanzadas de caricatura en Schoolism.com.

Para ser honesto, yo nunca quise pintar digitalmente y la evité por un tiempo. Nunca me gustó mucho el trabajo digital que yo miraba en ese tiempo, se miraba muy digital, suave y perfecto. Soy mayormente mi propio maestro, pero estudié un par de años en la Academia Americana de Arte en Chicago. Amo la pintura tradicional mayormente, en especial acuarela y óleo.



Caricatura por Jason Seiler
Fuente: jasonseiler.com

Unos cuantos años atrás, mi amigo Joe Bluhm me comentó acerca de pintar digitalmente. Entonces, compré la tableta Wacom mas barata y pequeña que pude encontrar. Creo que costo \$ 110. La primera semana en la que tuve la tableta, fui contactado por Muscle Magazine para pintar a Arnold Schwarzenegger. Decidí que era un buen momento para empezar a pintar digitalmente e hice mi primera pintura digital publicada. Nunca tuve ningún tipo de entrenamiento cuando se refiere a pintura digital. De hecho, soy pésimo cuando se trata de computadoras. Si algo sale mal con mi computadora, tengo que llamar a uno de mis amigos para que me ayuden a reparar el problema. Todo lo que sabía, al momento de iniciar a pintar digitalmente, era que mis pinturas debían verse más tradicional que digitalmente pintadas. Lo mantengo simple, no uso mucho, no manipulo ni distorsiono con el ordenador. Yo dibujo, y luego pinto. Uso la herramienta de pincel, y algunas veces capas.

Cuando empecé a pintar digitalmente, estaba interesado en pintar lo más fotorealista que pudiera, y si sabe cómo hacerse, el logro de foto realismo al pintar digitalmente es fácil de hacer. Así que mi trabajo digital al principio parecía demasiado digital para mi gusto. Me ha costado un par de años o más para desarrollar mi técnica de la pintura para que se sienta más tradicional. Yo prefiero ver el trabajo de pincel y capas de pintura que se muestran a través, disfruto la textura de mi trabajo. Así, cuando pinto digitalmente, pinto de la misma manera que yo pintaría si fuera la pintura tradicional. Todavía puedo conseguir una mirada muy realista, manteniendo el

trabajo “pincelado”. Lo único que realmente me gusta de la pintura digital es que puedes experimentar mucho. Hay tantas cosas que puedes hacer, y yo aprendo mucho con cada pintura que hago.



Caricatura por Jason Seiler
Fuente: jasonseiler.com

2. CGArena: Por favor dinos, al momento de pintar una caricatura que cosas se necesitan observar o son requeridas para un buen trabajo de caricatura:

Obviamente lo más importante es asegurarse de capturar el parecido del sujeto. Exagerando las características del sujeto parece ser la cosa más importante para los principiantes, pero es importante entender cómo a exagerar correctamente.

Esto viene de estudiar y comprender el cráneo y los músculos que se insertan en el cráneo. Comprender la estructura y los cimientos de lo que constituye el rostro humano es un buen lugar para comenzar. Yo recomendaría la compra de un cráneo para estudiar y dibujar. Empezando a dibujar a las personas lo mas realista posible, sin aplicar exageración. Traté de encontrar y localizar el cráneo en su cara. Cuando empiezo una caricatura, me aseguro de que tengo menos de 3 a 5 fotografías de la persona, desde diferentes puntos de vista si es posible. Miro a la cara y decido en donde esta el “peso” de su cara. ¿Tienen una frente más grande o más alto, y un mentón pequeño, o un mentón grande y pesada con una frente pequeña. O bien, algunas personas pueden tener una cabeza larga estirada con una frente alta y la barbilla larga. ¿La persona tiene una cara ancha o un rostro estrecho? ¿Cuál es la forma de la cabeza de la persona? ¿Se ve como un cuadro, un maní o un huevo? Luego veo los ojos, la nariz y la boca para decidir en qué parte del rostro residen.

¿Cuánto espacio hay alrededor de la cara interna? Ahora doy un vistazo a las características individuales, son los ojos muy juntos, o más separados, son grandes o pequeños, saltados, o hundidos ¿Cuál es la relación entre los ojos y la nariz?



Caricatura por Jason Seiler
Fuente: jasonseiler.com

¿Es una nariz larga, o una nariz rechoncha? ¿Cuál es la relación entre la nariz y la boca? ¿Hay mucho espacio entre la nariz y la boca, o nada de espacio? ¿Cuánto espacio hay desde los ojos hasta la boca o la boca hasta la barbilla? Estas son algunas de las preguntas que debe preguntarse al iniciar una caricatura. Después de definir la forma de la cabeza de la persona y la colocación de sus características, concentro toda mi atención a los ojos del sujeto y la boca. Los ojos deben estar al 100%, si los ojos están equivocados toda la caricatura se verá afectada. Creo que los ojos y la boca son la clave para capturar la esencia y el verdadero carácter de una persona.

3. CGArena: ¿La ampliación a la derecha o de la barbilla, aumentar el tamaño de las orejas, las mejillas, la reducción de la nariz, los ojos ... ¿Es esta caricatura? ¿Cuál es la definición misma de la caricatura perfecta?

Para mí “caricatura” no se trata de escoger una característica y su explotación. Se trata de la cara como un “todo “. Todo sobre la cara de una persona es especial y único. Presto mucha atención a los ojos, la nariz y la boca, pero tengo que prestar la misma atención a los oídos del sujeto. Por cada acción hay una reacción. Usted no sólo puede exagerar la nariz de alguien sin que ello afecte al resto de la cara. Todas las características y la estructura se deben seguir. La caricatura es simplemente exagerar la verdad. Tomando lo que realmente existe y empujar la verdad, manteniendo una imagen sólida. Si se hace correctamente, una buena caricatura puede capturar a una persona con tanta precisión que a veces puede parecerse

más a la persona de lo que una foto jamás podría. Al exagerar los elementos que se encuentra dentro de su cara, usted puede traer los temas del verdadero carácter a la superficie para que todos lo vean. Creo que inconscientemente nuestro cerebro recuerda a la gente en una forma exagerada de una manera u otra. Por ejemplo, inmediatamente se puede escoger un amigo cercano o miembro de la familia dentro de un grupo de personas. Es porque la mente recuerda la forma y figura, así como la colocación de las características que hacen reconocibles a sus amigos o miembros de la familia.



Caricatura por Jason Seiler
Fuente: jasonseiler.com

4. CGArena: ¿Nadie se ha enojado con usted por pintar su caricatura?

No, no, que yo sepa. Pero estoy seguro de que debe haber gente que se ha molestado por la forma en que los he dibujado o pintado a ellos. Sé que una gran parte del trabajo político que yo he hecho con The Weekly Standard ha sido visto por los propios sujetos. He pintado varias veces a Obama ahora, y estoy casi seguro que el Presidente ha visto por lo menos algunas de mis pinturas. Estoy seguro de que es más molesto que el malestar. El año pasado pinté el alcalde de Nueva York, el alcalde Bloomberg, en la portada de The New York Observer. The New York Observer está en cada esquina de la calle en toda la ciudad, no se puede ir a ningún lado sin verlo. Por lo tanto, sé que el alcalde tuvo que ver de mi pintura de él. Sabiendo esto me empuja aún más a hacer algo memorable y divertido más con su cara.

5. CGArena: Por favor, cuéntenos sobre su curso por correspondencia y las cosas que cubre.

Enseño una clase avanzada sobre caricatura en Schoolism.com. Como funciona es que los estudiantes vean una lección que suele ser de dos horas de duración. El estudiante puede pausar, retroceder, tomar notas, dibujar, etc. Después de ver la lección de la semana, al estudiante se le da de diez a catorce días para completar la tarea. Este plazo cambia de una semana a otra en función de lo que se deba hacer como tarea. Una vez que la tarea haya terminado, el estudiante debe cargar

su trabajo al dominio del sitio Schoolism, dejando preguntas y comentarios para que yo vaya con ellos. Luego descargo su trabajo y registro una crítica de 25 minutos a 30 minutos sobre su trabajo final la cual subo a su archivo en www.schoolism.com. Trabajo sobre el proyecto realizado por cada alumno y cada alumno está en un lugar diferente artísticamente, por lo que cada crítica que hago es muy diferente. Una de las cosas interesantes de esto es que los estudiantes de Schoolism tienen acceso al resto de críticas de sus compañeros, así como las críticas anteriores de semestres anteriores. Por lo que hay, literalmente, horas y horas de demostraciones y críticas a disfrutar mientras toman el curso.

Mis críticas son honestas y al punto. Busco las fortalezas de los estudiantes para luego empujar en esa dirección, ayudando a desarrollar su estilo. Trabajamos juntos para mejorar en las áreas que necesitan trabajo, siempre y cuando el estudiante ponga tiempo y esfuerzo, resultará que siempre estará a la cabeza. Me gustó mucho trabajar en la CEI de Invictus. He encontrado el estudio para tener una actitud relajada y las condiciones de trabajo eran muy grandes. Sigo volviendo allí por períodos cortos cuando me necesitan y suelo saltar sobre un montón de diferentes áreas de trabajo, en lugar de trabajar en una sola área.

La caricatura se trata sólo de cuánto puede exagerarse a una persona, hay mucho más que eso. Mi curso cubre todo, desde dibujo, y la importancia de las miniaturas... desarrollar el carácter, la imagen, así como la esencia de

una persona. Cómo exagerar y empujar las características manteniendo una semejanza fuerte? Explorar la forma y la figura, así como las relaciones entre las características únicas en la cara, encontrar en donde se encuentra el peso y así sucesivamente. El curso también abarca la pintura en los valores, así como la temperatura de color, y las paletas. Voy a cráneos y la comprensión de la anatomía de la cara, así como la enseñanza de mis técnicas de pintura para el cabello. Por último, las tres últimas lecciones del curso se dedican a la creación de una última pieza de arte que el alumno puede utilizar en su cartera. Estas lecciones cubren las técnicas que utilizo para mi trabajo editorial y la ilustración. Básicamente poner todas las lecciones anteriores para crear una pintura final.

6. CGArena: Por favor, díganos algo sobre su trabajo “Scott Storch”.

Bueno, yo no sabía nada de Scott Storch antes de hacer este trabajo. Me dijo el director de arte que quería que fuera sentado en un inodoro como si fuera su trono. Y como se le conoce por ser una coca-cabeza, que quería tener una nariz sangrienta con una camisa abierta, y posiblemente la celebración de una “copa de proxeneta”. Esto fue todo lo que se dio en cuanto a lo que querían. Luego leí el artículo y me encontré frustrado con Scott Storch, y francamente disgustado con la forma en que trata a su madre y la familia. Por lo tanto, leer el artículo llenó el depósito de mi ataque artístico. Decidí en vez de pintar un trono de rey como el inodoro, que iba a hacer esta pieza con

aspecto repugnante pintándolo a él en un baño público sucio, con cucarachas, etc. El aspecto general es más potente. Y me dijeron que la cubierta fue la “comidilla” de Miami, estuvo en las noticias y así sucesivamente. Mi referencia a Scott Storch fue bastante mala, así que utilicé muchas referencias de él para crear la cara, y luego un amigo mío tomó fotos de un cuarto de baño para mi pose y paisaje. Después de reunir suficiente referencia, he bocetado la pieza y una vez que el boceto fue aprobado empecé a pintar. Me decidí a pintar con una paleta de estilo sucia, con un montón de verdes. Todos los elementos como el baño sucio, la sangre, y las paredes manchadas, fueron compuestos, pintados de mi imaginación. El cuarto de baño, que fue fotografiado, en realidad era un cuarto de baño muy bonito la comparación.



Caricatura por Jason Seiler
Fuente: jasonseiler.com

7. CGArena: Cuando usted recibe una obra de encargo, ¿qué tipo de detalles del proyecto por lo general recibe del cliente?

Todo depende realmente. A veces no me dan mucha información, o ninguna, y yo tengo que llegar a la idea. Realmente no prefiero trabajar de esa manera, porque la mayoría de veces no estoy familiarizado con el tema que ellos quieren en la pintura. La forma en que se trabaja habitualmente, es el director de arte quien me dará una idea de lo que están buscando y luego yo lo llevaré a un lugar nuevo o superior. Voy a tomar su idea y llegar a algo que es más interesante de ver. Cada trabajo es diferente y cada trabajo tiene sus retos.

8. CGArena: ¿Qué hardware y software que utiliza para sus trabajos de pintura y por qué?

Yo trabajo en una Wacom 21" Cintiq y con una Mac Pro Tower. No sé mucho más sobre mi ordenador diciendo la verdad. Yo no sé casi nada acerca de las computadoras. Sé cómo pintar y dibujar y lo uso como una herramienta. En pintura digital Prefiero usar Photoshop, me gusta más porque es simple. Sólo necesito un par de pinceles, definir el modo en que me gusta y la pintura... no es mucho más complicado que eso. También uso Sketchbook Pro para bocetar.

\

9. CGArena: Háblenos de sus aficiones y un día promedio diario?

Realmente no tengo aficiones. Me levanto muy temprano casi todos los días. Yo trabajo todo el día con tal vez una pausa de 20 minutos, a veces más, dependiendo de lo que tengo que trabajar ese día. A veces, mis días están llenos de críticas de Schoolism, y otros días, tengo que empacar y enviar los libros y DVD's que la gente ha pedido. A veces necesito apenas salir, así que dejo mi estudio por un par de horas o voy a dibujar a algún lugar de la ciudad. No importa lo que yo estoy trabajando, trato de terminar mis días de las 16:30 pm o 17:00 pm con el fin de estar en casa con mi esposa e hijos. Mis hijos van a la cama alrededor de 20:00 pm así que esto sólo me da unas horas para jugar con mis hijos, llevarlos al parque o salir a comer. Guardo mis fines de semana libres de trabajo, los fines de semana son para la familia, ir al cine o al zoológico. Todavía boceto y aprovecho los fines de semana, pero más informalmente como pasar el rato con todo el mundo.



Caricatura por Jason Seiler
Fuente: jasonseiler.com

10. CGArena: Cualquier consejo que le gustaría dar a los nuevos artistas?

Claro. Lo único que se encuentra entre tu y tus metas, eres tu mismo. Si quieres algo bastante, puedes hacerlo. Trabaja en los momentos difíciles; permanece fiel a tus sueños y metas como artista. Trabaja duro y dará sus frutos, si lo dejas, no habrá éxito, así de simple. Es importante seguir siendo humildes, que siempre se tienen áreas en la vida en donde se puede seguir creciendo. Por lo tanto, ser humildes, enseñar y siempre seguir adelante.

Para acceder a la entrevista recién colocada visitar:

<http://www.cgarena.com/archives/interviews/jasonseiler/jason-seiler.html>



Caricatura por Jason Seiler
Fuente: jasonseiler.com



Caricatura por Jason Seiler
Fuente: jasonseiler.com

DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS

Guía de Entrevistas

A continuación se presentan las respuestas obtenidas en las entrevistas dirigidas a los distintos sujetos de estudio en sus respectivas áreas de experiencia.

Nombre: Arturo Aguirre

Profesión: Artista digital, Ilustrador y caricaturista.

Arturo Aguirre es un artista conceptual e ilustrador, trabaja freelance con agencias de publicidad y vía Internet con clientes internacionales realizando caricaturas, diseño de personajes, ilustración y arte conceptual. También trabajó 2 años y medio en la agencia BBDO Guatemala. Uno de sus grandes méritos es ser reconocido en el medio en el que trabaja gracias a que nunca se graduó de ninguna academia. Empezó a estudiar ilustración en el 2000, lo cual suspendió en el 2002. Después estudió Diseño de Video Juegos en 2007 y lo dejó 2008. Lleva aproximadamente 5 años en el ámbito de las artes digitales y su trabajo ha sido publicado en la revista ImagenFX en donde ha ganado varios premios.

1. Defina Ilustración

Ilustración es una representación visual de una historia y conceptos. Así como una fotografía puede expresar mil palabras, lo mismo sucede con la ilustración al momento de transmitir un mensaje determinado. Al momento de realizar una ilustración se genera una imagen única e irrepetible.

2. ¿Según su experiencia, cuáles son las diferencias entre ilustración tradicional e ilustración digital?

Yo prefiero la ilustración digital gracias a lo rápido que lo puedo hacer, por los beneficios de la tecnología que me permiten borrar errores en ese momento, presionar ctrl – Z, puedo dibujar encima de una foto, puedo dibujar en varias capas en donde puedo generar una imagen de buena calidad, contrario a la ilustración tradicional en donde existe mucho margen de error entonces, por ejemplo, al borrar demasiado el papel se desgasta, la pintura debe secarse por lo que se hace más lento el proceso y hay que tener a disposición distintas herramientas para lograr una buena ilustración.

3. Describa los distintos géneros de ilustración que ha implementado en su carrera profesional.

Depende el proyecto que realizo. Considero que lo que más implemento en mi trabajo es ilustración conceptual ya que realizó mucha ilustración fantástica, ciencia ficción, horror, humorísticas en personajes y caricatura. Lo que pasa conmigo es que tengo muchas influencias entonces me baso desde una imagen completamente común hasta a personajes realizados por Pixar, Disney o imágenes de diseño conceptual para juegos de cartas y video juegos. También he realizado ilustraciones para medios impresos y publicitarios.

4. ¿Qué estilos de Ilustración conoce y cuál es el de su preferencia?

Anteriormente me dedicaba mucho a dibujo artístico gracias a que mi hermano quería ser dibujante, entonces eso generó en mi interés por las artes y el dibujo en si. Conozco la ilustración abstracta pero no la practico al igual que la hiperrealista. Las que mayormente implemento, como ya mencioné, es la ilustración fantástica, caricatura y el diseño de personajes.

5. ¿Considera que existen similitudes entre diseño de personajes y Caricaturismo?

Esencialmente el caricaturismo conserva la singularidad de representar la personalidad de una persona ya sea en su rostro o en su cuerpo. En diseños de personajes se cuenta una historia y con el caricaturismo representa una similitud en la cualidad que, dependiendo que detalles se le coloquen al personaje, únicamente con su cara o cuerpo puede expresar o presentar al espectador el rol que maneja. Si se le coloca una cicatriz en la cara aun personaje, se puede deducir que este es un guerrero, se puede definir si es amenerado, duro, tonto. Existen muchas cosas que se puede expresar con un personaje simplemente con lo que uno le ponga. Técnicamente podría decir que los personajes se dibujan a partir de formas básicas, se definen trazos, se colocan en medio digital y se pintan. A grandes rasgos, estos mismos pasos se presentan en mi trabajo al realizar una caricatura.

6. Defina la palabra “Caricatura”

La caricatura consiste en exagerar y presentar rasgos, gestos y formas de ser de una persona transmitidas a una ilustración con fines humorísticos o burlones. Para mi, lo más importante de una caricatura es que se entienda quien es el sujeto que se dibujó ya que sin esto todo el trabajo seria en vano.

7. ¿Cuáles son las distintas técnicas gráficas que usted aplica o ha aplicado al momento de realizar una caricatura?

La primera caricatura que hice fue a lápiz, una en la cual dibujé a Cristiano Ronaldo. También he implementado lapicero (bolígrafo) y me agrada bastante ya que es una técnica muy

arriesgada gracias a que no se puede corregir ni borrar. Recientemente hice una caricatura de Vicente del Bosque, el entrenador de la selección de futbol de España, la cual me tomo aproximadamente 20 minutos, entonces podría decir que esta técnica para mi representa trabajar rápido. Más que todo implemento lápiz y lapicero para bocetar.

8. ¿Defina en qué consiste la pintura digital?

Obviamente es un medio moderno que es fácil de usar, conveniente, rápido en donde el ilustrador puede lograr manifestar distintos conceptos, implementando pinceles y distintos programas que otorgan una simulación tradicional. Estos distintos programas, como Corel Painter, Photoshop y Sketchbook Pro, dan la facilidad de tener todas las herramientas para hacer una ilustración a la mano del artista. Para mi, la pintura digital es una herramienta más para ilustrar, es como otro lápiz como el que se pueden hacer muchísimas cosas distintas y sirve mucho para la experimentación. Actualmente la mayoría de profesionales en artes gráficas dedican su trabajo a las artes digitales por la conveniencia y rapidez con la que se trabaja.

9. ¿Cuáles son las características gráficas principales propias de la caricatura que deben ser implementadas en cada trabajo?

Mucha gente asocia una caricatura a la exageración de un atributo de cada persona. Las características gráficas claves en una caricatura son la exageración y la observación con las que el ilustrador haga esta exageración.

En lo personal, yo no exagero mucho mis caricaturas, generalmente veo mis caricaturas como retratos estilizados o un poco exagerados gracias a que veo el balance de proporciones de una persona y las exagero levemente con tal de mantener el parentesco al sujeto.

10. ¿Considera que uno de los aspectos más importantes al momento de realizar una caricatura es la composición? Porque?

Si definitivamente, ya que con esta se busca un balance y dinamismo en la ilustración final. Con una buena composición se puede demostrar la relación y comportamiento de una persona hacia otra. Por ejemplo, me tocó una vez ilustrar a las personas pertenecientes a un show de radio en donde eran 3 sujetos que debían estar en la ilustración. Entonces pedí referencias de cómo eran individualmente y colectivamente cada uno de ellos para lograr una composición que hiciera énfasis a la relación que estos sujetos tienen entre si. Entonces jugué con el comportamiento y las acciones que estaban haciendo entre ellos para realizar una composición dinámica y con movimiento. Uno de los sujetos lo coloqué con un pastel de payaso, al otro subido encima del siguiente sujeto y al ultimo con una almohada haciendo alusión a que quería pegarle al otro.

11. ¿En qué consiste, fijándose en su experiencia, la exageración en una caricatura y cuáles son los rasgos que suele exagerar?

Depende los rasgos de cada persona. Por ejemplo, en mi trabajo suelo hacer los ojos más pequeños de lo normal, para

resaltar una nariz que predomina según las proporciones y rasgos de la persona que estoy dibujando. Básicamente uno tiene que observar el rostro de la persona y visualizar los rasgos que se encuentran fuera de lugar a una cara estándar. Mucho de los rasgos de una persona se pueden observar en el triángulo que forman los ojos y la nariz, pero depende de cada individuo los elementos a exagerar ya que uno puede que tenga barbilla grande, otro orejas pequeñas, una mujer puede que tenga ojos grandes y pelo característico de ella, etc.

12. ¿A qué nivel debe implementarse la exageración al realizar una caricatura?

Yo considero que la exageración es una herramienta fundamental en una caricatura pero de la cual no se debe abusar, ya que al colocar algún rasgo muy exagerado se puede perder la esencia de la persona y hasta llegar al punto de parecer otra. En una caricatura se debe tener siempre en cuenta que no se puede dejar de exagerar, aunque fuera un rasgo, porque seria un retrato. Como mencioné, yo no exagero mucho, pero he visto caricaturistas que tienen un nivel de exageración demasiado alto, llegando a lo grotesco.

13. ¿Ha realizado trabajos de caricatura rápida o Callejera?

Aún no, estoy en proceso de iniciarme a ese ámbito de la caricatura. Como soy un artista digital, me quiero quedar en ese medio, para lo que quiero comprar un Ipad y salir a lugares públicos a dibujar a gente gratuitamente.

Pienso que este tipo de caricatura otorga una practica increíble aunque considero que a mucha gente le hace falta tener sentido del humor hacia ellos mismos ya que están llenos de complejos. Si llegan alguien orejon, te va a pedir que no lo hagas orejon, pero si no lo haces de esa forma, no va a ser la persona.

14. Siguiendo su trabajo profesional, ¿De qué manera es más sencillo realizar una caricatura, ya sea a partir de fotografías o viendo al sujeto frente a usted?

Creo que mucho depende de la persona que toque a ser caricaturizada, ya que en fotos no se tiene una visualización completa del sujeto y no se pueden ver sus gestos. En persona podría decirse que es más fácil, pero al caricaturizar a alguien, este posa y con eso arruina la mitad del proceso de caricaturizarlo aunque se pueden visualizar mejor los rasgos y gestos. Al momento de ver una fotografía, la luz implementada puede ser un factor que cambie los rasgos de las personas ya que, generalmente, una persona no se mira igual en todas las fotos. Para solucionar esto se deben pedir al menos 10 fotos para tener una idea clara de la persona.

15. ¿Conoce las técnicas de “Las 5 formas” o la “Forma de T”?

No la verdad es que no. La de forma de T supongo que es la que yo mencioné con respecto al triangulo de los ojos y nariz. Viéndolo así, si aplico la técnica de “La forma de T” únicamente que la llamaba de manera distinta.

16. En su trabajo profesional, ¿En qué orden dibuja los rasgos de un sujeto y porque implementa este orden?

Empiezo generalmente con la barbilla, definiendo la orilla y el fin de la cara. No es siempre, pero casi siempre busco definir donde termina la cara para que no se me termine el papel, aparte que es la primera cosa que veo en el rostro del sujeto. Luego de definir el “marco” ya empiezo a definir los rasgos y la colocación de los mismos en el orden que vayan captando mi atención. Si una persona tiene ojos claros y grandes, al definir la barbilla, hago la medida de donde deberían de estar colocados y empiezo por allí, pero esto puede variar entre cada persona.

17. ¿Qué rasgo del rostro humano considera que es el que otorga mayor expresión y reflejo de personalidad?

Considero que son los ojos, cejas y boca. En personas de la tercera edad las arrugas toman un papel importante. La nariz, en la mayoría de los casos, es un elemento puramente decorativo ya que no se mueve o al menos se mueve levemente.

18. ¿Qué características tiene una persona difícil de caricaturizar?

Considero que las personas con menos emoción, personalidad y expresión son las más difíciles de caricaturizar. Por ejemplo una de las personas con las que he tenido resultados frustrantes es Anthony Hopkins y considero que es por eso, ya que en las fotos y entrevistas no demuestra mayor emoción. Pienso que es raro el caso en donde una persona sea difícil de caricaturizar porque el proceso es el mismo para todas las personas.

19. ¿Qué características tiene una persona fácil de caricaturizar?

Existen muchas personas que yo considero “caricaturizables” gracias a que tienen proporciones y rasgos muy marcados y exagerados entonces son más evidentes al momento de dibujar. Igualmente las personas que demuestran mayormente su personalidad y sus gestos característicos son fáciles de dibujar.

20. ¿Qué diferencias ha encontrado al momento de caricaturizar tanto hombres como mujeres?

No muchas sinceramente. Considero que en este punto existe otra similitud entre el diseño de personajes hacia la caricatura ya que, en un personaje, se implementa una mayor cantidad de líneas para definir a un hombre, comparado con una mujer o un niño. Pienso que en caricatura es lo mismo, se implementa menor cantidad de líneas para definir los rasgos de la mujer, aunque el proceso de caricaturizar es el mismo.

21. Habiendo caricaturizado una amplia variedad de personas, ¿Cuáles son las principales diferencias al caricaturizar personas con distinta etnia?

Obviamente la gente asiática tiene menos resaltados los ojos, los pómulos son más pronunciados y generalmente tienen boca más larga. En indígenas y afro americanos se implementa una raíz más ancha junto con una boca más grande. Estos son estereotipos de los rasgos que forman a las personas de distintas razas porque me han tocado ocasiones de caricaturizar a asiáticos con gran boca o afro americanos con nariz pequeña y delgada. Pienso que al momento de

dibujar, existen diferencias pero que no siempre son aplicables como para poder generalizarlas.

Al momento de pintar si hay gran diferencia gracias a la distinta tonalidad de la piel. Las gamas de color cambian drásticamente entre cada persona de distinta raza o etnia. Generalmente las personas creen que pintar a una persona afro americana consiste únicamente en pintar con el color café, pero existen distintos tonos de café para la piel, distintos tonos para las luces y sombras a colocar. En mi experiencia, considero que al pintar personas de raza negra o indígena presentan mayor variedad de colores y gamas con las que se puede pintar en comparación a una persona blanca o asiática.

22. ¿Existen diferencias al momento de realizar caricaturas de sujetos con distintas edades?

Considero que en este caso se aplican la misma similitud que mencione entre diseño de personajes y caricaturas ya que para personas de la tercera edad se implementan mayor cantidad de líneas que el dibujo de un niño. Lógicamente en las personas ancianas, las arrugas definen ese parentesco necesario para lograr la caricatura como las ojeras, arrugas en la frente, marcas de expresión a los costados de la nariz, etc. En niños compararía el ejemplo que mencioné anteriormente con las mujeres, ya que no existen rasgos 100% definidos en ellos, la cabeza suele ser más grande y redonda junto con que los ojos son muy expresivos.

23. ¿Ha tenido alguna mala experiencia al realizar una caricatura?

Considero que la mala experiencia la he tenido al momento que trato de dibujar a alguien y no me queda bien. Creo que esa sería mi peor experiencia ya que no he realizado caricatura rápida ni callejera. Considero que cuando me dedique a hacer caricatura rápida en frente de personas, sea en lugares públicos o eventos, voy a tener problemas para aceptar positivamente la crítica de mis ilustraciones, soy muy malo para recibir malos comentarios.

24. ¿Cuáles considera como ventajas y desventajas de la pintura digital aplicada a la caricatura?

Como principal ventaja, que no hay margen de error gracias a que la tecnología te permite trabajar con la cantidad necesaria de capas para llegar al resultado indicado junto con que se puede borrar cualquier cosa que uno haya hecho de manera errónea. La rapidez y comodidad con las que se pueden realizar las caricaturas sobre soporte digital sobrepasa a las técnicas tradicionales ya que solo consta de sentarse en frente de un monitor, conectar una tableta que serviría como soporte y pintar sobre un lienzo digital teniendo a la mano todos los colores, pinceles y demás herramientas en su versión digital. Como desventaja considero que la gente le da más valor a una caricatura o ilustración tradicional que a una digital. Las personas creen que pintar y dibujar digitalmente es más fácil, porque tienen el concepto erróneo que uno todo lo saca de fotos, cuando no es así. Otra ventaja consiste en que una caricatura digital puede ser impresa y reproducida las veces

que sea necesaria, al contrario de la tradicional que cada ilustración es única y casi irrepetible.

25. ¿Qué tipo de imagen considera que es la idónea para realizar una caricatura? Pixel o vector?

Para mí el pixel representa la mejor gracias a que es la forma en la que mejor me desenvuelvo. Considero que eso es a gusto del ilustrador ya que he visto personas realizando proyectos en Adobe Illustrator que el resultado es completamente hiperrealista, pero me surge la interrogante de cuánto tiempo se pudieron tardar realizando la imagen en vectores, lo cual supongo que es mucho tiempo invertido. Yo implemento pixel porque lo controlo de mejor manera y porque me sirve como herramienta rápida y efectiva al momento de realizar una caricatura. En lo que alguien pasa 10 horas haciendo una caricatura en Adobe Illustrator, yo ya hice el doble en la misma cantidad de tiempo, trabajando en píxeles.

26. En su experiencia de pintura digital en soporte digital, ¿Qué aspectos técnicos se deben tomar en cuenta para tener un buen resultado?

Obviamente depende el fin que tendrá la pieza. Si es para imprimir se debe colocar el tamaño real del formato con buena resolución, 300 dpi o mayor, dependiendo esto del nivel de detalle que se quiera dar a la caricatura. En este caso se debe recordar que entre más resolución, más detalle se puede colocar en la ilustración. Siendo el caso de que la pieza vaya a ser vista únicamente digitalmente se coloca un tamaño medio y se debe trabajar con menos resolución comparándola con

si fuera un trabajo para impresión. Al momento de pintar se debe tener un muy buen manejo y costumbre de la tableta digital junto con conocer las herramientas y sus funciones en el programa que se este implementando. Otros aspectos es conocer teoría de luz y color para lograr una mejor composición y un resultado de mayor detalle.

27. Describa su proceso creativo para realizar una caricatura

Considero que no tengo un proceso creativo como tal, ya que para mi la inspiración no funciona como un proceso sino puede ser algo muy inesperado. Generalmente realizo caricaturas o ilustraciones de personas o temas que me inspiren. Por ejemplo tengo varias caricaturas que he hecho de los pintores digitales de quienes me inspiro en su trabajo, como Bobby Chiu, Jason Seiler, Alvin Lee, etc. En otros casos no presento inspiración, como en los momentos que un cliente me pide una caricatura de cierta persona. Por ejemplo, en las caricaturas que hice para el bar “strickers” del Barceló, habían deportistas que yo no conocía, pero tenia que empaparme de la forma de sus rostros y expresiones para poder realizar mi trabajo. En mi trabajo de arte conceptual si hago conceptos siguiendo la necesidad y objetivos del proyecto. En muy pocas ocasiones implemento técnicas de creatividad, como la lluvia de ideas, pero en la mayoría de los casos saco conceptos y oraciones que me vengan a la mente al momento de ilustrar.

28. Describa su proceso técnico para realizar una caricatura

Comienzo por encontrar o pedir las suficientes referencias para realizar al sujeto. Luego paso a bocetarlo en un cuaderno con hojas blancas donde me tomará unos 5 a 10 bocetos encontrar la forma perfecta de los rasgos del rostro del sujeto para realizar una imagen preliminar con lápiz o bolígrafo. Luego escaneo, a escala de grises y con 300 a 400 dpi de resolución. Abro Photoshop y coloco el tamaño del formato junto con 400 dpi de resolución para la imagen. Al tener la imagen en formato digital, la coloco en Photoshop y genero una capa nueva, en donde empiezo a definir los trazos que me ayudaran a pintar la caricatura. Defino rasgos, ojos, barbilla, etc, y por lo general coloco cuellos pequeños para que se entienda que es una exageración. Para definir estos trazos coloco el pincel con 70% de opacidad. Para colocar el color, hago una capa nueva y empiezo a definir colores bases para luego colocar sombras y luces dependiendo del origen de la luz. Ya que está mayormente definido después de pintar, uno las imágenes en una sola capa y selecciono el contorno de la caricatura. Hago una capa nueva encima y la coloco en efecto de “Overlay” para definir de mejor manera los colores de la piel y distintos elementos. Poco a poco voy definiendo los distintos tonos, cabello, ojos y los detalles primordiales de la persona. En ocasiones implemento luces de reflejo con tal de darle mayor detalle y realismo a la pieza. Como punto importante, es siempre bueno tener en algún espacio visible, ya sea en el monitor o impresa, la referencia principal que se está utilizando, para no perder el color y los rasgos que generan la esencia del sujeto.

29. ¿Qué tipo de coloreado digital implementa en su trabajo?

Depende mucho del proyecto y del cliente que te lo pida. Si alguien te pide una caricatura pintada estilo comic, tenés que implementar colores planos y luces y sombras formadas por planos. El airbrush no es mi preferida pero considero que da bastante realismo. Implemento mayormente la unión entre sombra cortada con el airbrush. Lo que mejor me ha funcionado es crear yo mismo los pinceles que quiera usar, ya que el pincel que más utilizo se basa en un ovalo inclinado que varia su tamaño y opacidad dependiendo de la presión que yo realice en la tableta.

30. ¿Qué programa de pintura digital implementa con generalidad?

En mi caso, yo implemento casi en un 100% Photoshop. He experimentado poco con otros programas como Corel Painter, Sketchbook Pro y Zbrush. Creo que utilizo Photoshop porque fue el primero que aprendí a usar y el que me funciona de mejor manera. No implemento Corel Painter porque está enfocado en representar técnicas gráficas tradicionales entonces alguien que utilice Corel Painter debe saber datos técnicos de las técnicas que prefiere. Este no es mi caso ya que a mi nunca me interesó la pintura tradicional entonces no se como hacer una pintura digital con simulación de óleo, porque nunca aprendí a como pintar con óleo. Actualmente estoy utilizando PhotoShop CS5 y me funciona de maravilla.

31. ¿Qué marca y modelo implementa de tableta digital y porque?

Utilizo una Wacom Intous 4 de tamaño mediana. Es muy buena ya que siento que el lápiz inteligente desliza mejor en el panel. Tiene 2048 niveles de presión, la cual es la tableta que mayor niveles tiene para este fin. Considero que la tableta es una herramienta esencial para las artes gráficas, aunque no es necesario tener la de ultima generación y la más cara. Un ilustrador puede incorporar una tableta, siempre y cuando profesional, con menor cantidad de niveles de presión y con un espacio reducido de panel logrando piezas impresionantes. Es de suma importancia que el ilustrador que quiera realizar pintura o ilustración digital, conozca tanto teóricamente como prácticamente su tableta ya que para poder implementarla de buena manera se necesita practica y conocimiento sobre la misma.

32. ¿Qué observaciones adicionales deben tener los futuros ilustradores y caricaturistas al realizar caricaturismo con pintura digital?

Depende de que quiera hacer cada persona, si quieren realizar artes para video juegos, películas, caricatura, etc. Básicamente deben aprovechar todas las herramientas que están disponible para el aprendizaje de esta técnica gráfica. El Internet es una fuente de conocimiento y experiencia enorme, en lo personal he implementado muchos los videos de "The Gnomon Workshop" en donde explican como pintar piel, dibujar criaturas, ilustrar fondos para alguna animación, etc.

Considero que las personas que quieran aprender como hacer pintura digital, deben practicar y educarse ya sea con clases presenciales o por medio de clases en Internet o con video tutoriales. Lo más importante es la practica y experimentar con los programas de pintura digital para que cada quien encuentre su estilo de pintar. Es necesario aprender de psicología del color y el comportamiento de la luz. Se necesita paciencia y tiempo para poder absorber tanto conocimiento sobre pintura digital, pero es posible y los resultados tendrán respuestas positivas. Aconsejo que los pintores digitales participen en concursos patrocinados por distintas páginas de Internet ya que uno aprende de ver las piezas de los demás junto con que, al hacer buenas ilustraciones, se da a conocer el trabajo y por tanto el ilustrador. Con la experiencia se hace al experto.

Nombre: Andrea Abril

Profesión: Dibujante, pintora, fotógrafa y maestra de historia del arte y pintura digital.

Andrea Abril nació en México y se crió en España gracias a que sus padres son de origen español. Actualmente vive en Guatemala se dedica a la ilustración, diseño de personajes, portadas para discos y básicamente todo lo que tenga que ver con la realización de imágenes en dos dimensiones. Imparte clases de ilustración, dibujo, diseño de personajes, historia del arte y pintura digital en la academia de artes digitales “Esarte Digital”. A continuación se presenta la entrevista que se le fue realizada con el fin de recaudar sus conocimientos y experiencia en las áreas de ilustración y pintura digital.

1. Describa qué es ilustración:

Ilustración es un tema fácil de describir, realmente consiste en una persona que otorga un tema, concepto o mensaje para que uno lo coloque en imágenes.

2. Según su experiencia como ilustrador, ¿podría mencionar alguna diferencia entre pintura e ilustración?

Bueno, primero se debe decir que la pintura puede ser ilustración y la ilustración puede ser pintura.

Depende mucho la diferencia ya que pintura es un tema muy amplio al ser definido como cualquier cosa que implique manchar una superficie entonces estas manchas podrían formar una ilustración. Básicamente la diferencia consiste en que para una ilustración se necesita transmitir un mensaje o concepto hacia un grupo de personas, en cuanto la pintura no necesita de un concepto ni de ser transmitida a un grupo de personas para formarse como tal, entre estos dos términos existe una línea divisoria que puede ser muy escurridiza.

3. ¿Cuáles son las técnicas gráficas que usted aplica en su trabajo profesional?

Depende mucho del trabajo que tenga en frente pero he trabajado desde pintura tradicional, dibujo, pintura digital, técnica mixta, fotomontaje, mezcla de fotomontaje con pintura; realmente cualquier elemento 2D con cualquier otro elemento 2D que de alguna manera pueden llegar a ser compatibles logrando siempre técnicas mezcladas entre sí.

4. ¿Cuál es el proceso creativo que usted realiza para crear una pintura digital?

Depende de cual sea su fin, si es para un cliente, si es trabajo personal, si ya me dan una idea que debo modificar, si tengo que implementar un concepto completamente Mío para una idea que me entregan, depende si es un trabajo comercial y para que tipo de cliente sea. Normalmente con el tema de las

portadas de disco es un poco más libre la implementación de un concepto ya que las bandas me entregan una idea que ellos puedan tener y yo me encargo de escuchar la música que ellos hacen y de allí inspirarme para realizar la ilustración. Las ideas generalmente me fluyen de todas partes, de observar todo lo que tengo a mi alrededor y de bocetar las ideas que vengan en el momento. Aparte de esto pienso que todos los que trabajamos en realizar mensajes visuales estamos influenciados en una gran cantidad por referencias, estilos y tendencias de otros autores. Para un artista hay fuentes infinitas de donde sacar referencias e ideas para generar una pieza.

5. ¿Qué aspectos técnico se deben tener a consideración para crear una pintura digital, según su experiencia?

Sin contar con el tema que se está manejando, pienso que la persona que está realizando la pintura digital debe conocer las herramientas y métodos de implementación de estas para aplicarlas con fineza junto con los acabados, buscando dar la apariencia que es una obra terminada y que no se vea de mala calidad. Al momento de abrir una imagen en PhosoShop, las especificaciones de tamaño y resolución van a variar dependiendo del fin de la pieza, si es para impresión se coloca el tamaño y resolución necesaria para esto con la diferencia si es para ser vista digitalmente, se coloca resolución menor y los colores pueden variar en intensidad de tonos.

6. ¿Qué modelo y marca utiliza en tableta digital y porque?

Wacom porque cualquier otra marca es un vil y leve reflejo de lo que son las Wacom, aparte porque fueron las primeras tabletas que manejaron niveles y sensibilidad de presión implementando la tableta digital. Realmente tienen el producto más fino en este tema. No he visto ninguna otra marca que tenga un control de niveles de presión tan acertado aparte de un lápiz inteligente que no necesite baterías como Wacom. El modelo que yo uso es uno de hace diez años, Wacom Graphire II. que salió al mercado aproximadamente en el 2001 o 2002. No recuerdo los niveles de presión que trae pero me ha funcionado bien y es de 8 x 11 pulgadas de tamaño. Lo que más me gusta es que no es delicada, se puede tirar al suelo, botarle agua encima, llevarla de viaje o le arrancar el plástico dándole la vuelta y sigue funcionando de maravilla.

7. Describa las principales ventajas que considera que tiene la pintura digital.

Primero que nada es barata y se puede movilizar fácilmente a cualquier lado trabajando al tamaño de formato que uno quiera, cosa que con un lienzo es muy difícil o pesado hacer. En factor tiempo también es muy ventajosa ya que no hay que esperar el secado de la pintura ni tampoco hacer mezclas de color, comprar tinner, cargar vasos con agua, etc, lo que la hace mucho más cómoda de manejar.

8. Describa las principales desventajas que considera que tiene la pintura digital.

La principal desventaja quizás es que puede ser un poco fría ya que los medios tradicionales presentan un valor agregado al resultado final teniendo la pintura física, cosa que la pintura digital no tiene, pero la contraparte se encuentra en el método en que se está trabajando actualmente gracias a todos los medios de comunicación que existen, como el Internet.

9. ¿Cuál es el proceso técnico que usted implementa para realizar una pintura digital?

En mi caso personal yo empiezo haciendo dibujo a mano alzada primero, ya que antes de la pintura digital me desarrolle como dibujante, aunque esto depende de cada ilustrador ya que también se puede realizar un proceso técnico únicamente sobre soporte digital. Por lo general realizo la construcción debida a cada elemento que estoy ilustrando junto con pensar como será la composición que quiero realizar. Existen casos en donde un dibujo realizado a mano alzada necesita ser entintado y escaneado para colocarlo en Photoshop aunque no es en todos los casos, esto se implementa más cuando el contorno del dibujo será funcional para tu composición. También he tenido casos en donde dibujo directamente en la computadora o que realizo un boceto bastante definido para pasar a darle volumen y color en pintura digital.

10. ¿Qué tipo de imagen considera que es la idónea para realizar una pintura digital y porque? (vector o píxel)

Para pintura digital es mejor realizarlo en píxel aunque puede

depender del acabado que uno busque, porque si uno realiza una pintura con base vectorial puede tener un resultado muy bueno aunque representa muchísimo más trabajo que una pintura digital hecha en programas a base de pixeles. En mi caso, soy demasiado impaciente para trabajar pintura con vectores.

11. ¿Qué aspectos técnicos se deben considerar en una pintura digital realizada en el programa Adobe Photoshop y Corel Painter?

Más que aspectos técnicos, se debe tener el cuenta el acabado que se busca. En Corel Painter existen muchas más herramientas para pintar aunque Photoshop en su versión CS5 ha mejorado bastante, pero pienso que no le llega al nivel de Corel Painter gracias a que en este programa se pueden lograr resultados muy buenos con apariencia pictórica. La mayor ventaja de Corel Painter es que otorga de maravilla la simulación de técnicas gráficas tradicionales, uno puede hacer la alusión que está trabajando gráfico o acuarela y el resultado te va a quedar como si lo hubieras hecho con esas técnicas. Painter está enfocado exclusivamente a pintura y Photoshop no, ya que este comenzó siendo un programa para edición de fotografías. La mayor ventaja de Photoshop es que, a mi parecer, maneja un mejor control de los niveles de presión y de compatibilidad con la tableta Wacom con lo que se logran grandes resultados. Otra ventaja de Photoshop es que se pueden implementar fotografías de manera fácil para generar texturas.

12. Describa las distintas técnicas de pintura digital que conoce:

Realmente no he clasificado las que conozco, pero brevemente puedo mencionar el Speed Painting, el Matte Painting junto con que existen un montón de procesos que se pueden seguir como pintar volúmenes en blanco y negro para después aplicar color, realizar todo en color desde un principio o pintar con pura mancha de color un boceto realizado tradicionalmente.

13. ¿Qué es el Matte Painting?

Para mí es una forma de ejercer la pintura digital. Hoy por hoy el Matte Painting es más fácil de lograr gracias se utilizan elementos fotográficos pero también pictóricos. Originalmente el Matte Painting eran pinturas detalladas sobre vidrios gigantes que se colocaban como fondo de escenarios para la filmación de una película. De manera general, el Matte Painting se forma a partir de pequeñas imágenes que dan paso a una composición previamente pensada, es como un macro collage.

14. ¿Podría describir el proceso técnico para realizar un Matte Painting?

Para el Matte Painting se utiliza la unión de fotografías separadas para lograr una composición a desarrollar junto con que se debe haber definido los ángulos y posiciones de cámara para una grabación. Para hacer un buen Matte Painting se debe manejar de manera perfecta la perspectiva, esa es la base. Primero se buscan las imágenes distintas que formarán la composición, se colocan en el lugar específico

donde se necesitan y se puede proseguir con dos pasos: pintar los espacios que quedan entre las fotografías o pintar las mismas fotografías por completo. Para alguien que realiza Matte Painting siempre es bueno tener en su computadora una carpeta con imágenes de edificios, plantas, fondos y demás elementos que puedan ser fáciles de recordar y de implementar en una pieza de este tipo. Al momento de realizar un Matte Painting se debe tener en cuenta que la luz sea coherente en todos los elementos colocados junto con que, en mi caso, se debe tener criterio de improvisación para ir tomando decisiones de qué elementos colocar, cuales hacen falta y los que son inservibles.

Hablando de aspectos técnicos en la imagen, las especificaciones que se deben mantener son básicamente las mismas ya que se debe tener bien claro el tamaño y el fin de la imagen, el tipo de color que se va a usar y la resolución a implementar.

15. ¿Alguna vez ha realizado un Speed Painting?

Sí, muy pocas veces a decir verdad. Para lo que yo más lo he visto es para realizar storyboard o como proyectos personales de experimentación en distintos programas de pintura digital.

16. ¿Podría describir el proceso técnico para realizar un Speed Painting?

Primero que nada se debe tener muy claro lo que se quiere pintar, tener muy clara la perspectiva y la luz ya que cada pincelada es vital para la composición. El acabo de esto debe ser muy rápido he improvisado pero debe verse como un resultado finalizado teniendo todos los detalles de la composición bien definidos. El tiempo que tome el Speed Painting puede variar dependiendo del proyecto que esté realizando, básicamente esta técnica no depende del tiempo sino de la implementación de la pintura. Como decía, el tiempo varia dependiendo de la complejidad de lo que se quiere hacer, no es lo mismo realizar una ilustración con Totoro en un desierto que un escenario de Star Wars.

17. ¿Qué cantidad de horas estima que son necesarias para realizar una pintura digital?

Depende mucho de cada artista y de cada proyecto. A veces puede depender del nivel anímico de cada persona porque, en mi caso, hay días que me levanto y no trabajo de la misma manera que otros, por distintos factores. De manera general creo que en mis trabajos me he tardado en 12 o 15 horas de trabajo.

18. ¿En qué ámbito del diseño gráfico considera que es mayormente aplicada la pintura digital?

Diseño de videojuegos puede ser. Es un medio gráfico en donde más pintura digital he visto que se implementa ya sea en storyboards, desarrollo de personajes y de escenarios y en

Matte Paintings. En publicad no se implementa esto ya que es mucho más fácil trabajar fotografía en este medio que una ilustración, por colocar un ejemplo.

19. Describa el proceso técnico, detalladamente, que usted implementa para realizar una pintura digital

En términos generales, me hago de una idea, de un concepto, lo boceto a lápiz o a tinta a mano alzada sobre papel, lo escaneo y lo pinto ya sea en Photoshop o en Corel Painter dependiendo el acabo que sea necesario o que yo quiera para la pieza. Básicamente ese es el proceso que implemento en mis proyectos personales y profesionales.

20. ¿Considera que hay algo específico que sea difícil de pintar digitalmente?

Pues en mi caso, no más que tradicionalmente, en la mayoría de los casos, algo que se te dificulte dibujarlo o pintarlo tradicionalmente, te será igualmente difícil en pintura digital. Pienso que esto depende de cada persona, por ejemplo hay personas que les cuesta mucho entender la luz, el volumen o la perspectiva. Otra cosa difícil para muchas personas es generar texturas sin implementar fotografías.

21. ¿Qué tipo de coloreado utiliza para terminar su proyecto de pintura digital?

Depende mucho del proyecto. Se pueden implementar colores planos, sombras definidas por planos, los degradados y volúmenes para definir sombras y luces y simulación de técnicas gráficas tradicionales.

En mi caso, cuando hago trabajos comerciales, implemento mucho el Airbrush o los colores planos con sombras planas, aunque si trabajo algo personal o para exposición le doy acabado pictórico.

22. ¿Qué errores se deben evitar al momento de realizar una pintura digital, según su trabajo?

Definir bien los volúmenes y tener en cuenta que la pintura no se vea rallada ni de mala calidad, se debe evidenciar que uno como ilustrador sabe lo que está haciendo. Es muy importante no centrarse en los detalles desde un principio, uno debe pintar desde lo más grande hasta lo más pequeño. Por ejemplo, si se está pintando un retrato y se otorga demasiada atención a un ojo, existe el riesgo que la composición pierda su coherencia.

23. ¿Considera que la pintura digital vaya a desplazar a la pintura tradicional?

Probablemente, aunque no la eliminaría por completo pero si dejarla un poco más de lado. Ya en la actualidad, los que trabajamos en medios comerciales estamos trabajando todo digital, es muy extraño ver a un ilustrador realizar una pieza por encargo tradicionalmente.

24. ¿Qué autores o referencia podría recomendar para alguien que quiera aprender a hacer pintura digital?

Bueno, si alguien quiere aprender a hacer pintura digital y quiere ponerse a llorar viendo la primera referencia, que busque a Andrew Jones. Un californiano de 30 años a quien yo le cortarí las manos únicamente porque al ver

su trabajo me dan ganas de cortármelas yo. El maneja y domina completamente la pintura digital usando Corel Painter y el conocimiento que tiene del método de pintura y las herramientas es impresionante.

Sería bueno para las personas interesadas en aprender que visiten las páginas de www.concepart.org o a www.cgarena.com para encontrarse con tutoriales o tips respectivos a las artes gráficas digitales en general.

25. ¿Podría dar un consejo enfocado a personas con interés en pintura digital, partiendo de su experiencia personal y profesional?

Sí, que trabajen mucho. Deben observar los elementos que tienen a su alrededor, ver comportamiento de la luz, volúmenes de las cosas y que intenten memorizar todos los detalles posibles que observen en las cosas. Otro consejo sería visualizar y analizar el trabajo de otros. Por último recomendaría aprender algunas técnicas tradicionales ya que eso facilitan la comprensión de la pintura y de cómo debe hacerse, porque en mi caso, aprendí pintura tradicional siendo muy joven y la pintura digital la tomé como una herramienta o aplicación más de los conocimientos que ya tenía en soporte tradicional.

Nombre: Pablo Piloña

Profesión: Ilustrador y caricaturista.

Pablo Piloña es un ilustrador y caricaturista con varios años de experiencia realizando caricaturismo satírico, en donde busca ridiculizar al sujeto, y caricatura promocional la cual no busca burlar o satirizar al sujeto sino generar una propuesta graciosa e inocente. Actualmente está involucrado en una revista de humor político llamada “La Matraca” en donde sus caricaturas salen publicadas todos los domingos en el diario “Al Día”. Él describe esta revista como un material peculiar por su contenido fuerte y satírico junto con que sale de lo tradicional al ser publicado en un diario de noticias de nota roja. Su experiencia se evidencia al trabajar en eventos, promociones, encargos, medios editoriales y demás aplicaciones de la caricatura junto con soporte tradicional y digital.

1. ¿Para usted qué es ilustración?

Ilustración es la respuesta gráfica a un contenido de orden textual o de materia. Es la vía por la que se logra atractivo un tema o concepto para un grupo objetivo a través de la figura gráfica que se representa.

2. ¿Qué tipos de ilustración acostumbra a implementar en su trabajo?

Depende mucho de la temática, el tema puede ser desde muy crudo o de ocasión cotidiana. En mi caso busco que técnica responde mejor a la necesidad del proyecto. Voy desde el tipo de ilustración manual o tradicional, que en lo personal es lo que

prefiero, pero también ahora existe una gran incursión a las técnicas digitales, gracias a esto creo que se ha abandonado el lado tradicional por tomar el digital.

3. ¿En cuáles géneros de ilustración considera que entra el trabajo que realiza?

Está principalmente ilustración editorial, por ejemplo lo publicado en “La Matraca” es puramente editorial. Dependiendo del proyecto que se me presente ya que en ocasiones he realizado ilustración decorativa, promocional o de temas puramente políticos o sociales. Generalmente ilustro temáticas puramente personales.

4. ¿Cuáles técnicas gráficas implementa generalmente en su trabajo y por qué?

Como mencioné anteriormente, prefiero las técnicas manuales. Las que mas implemento podrían ser la acuarela, tinta china, lápiz, crayón, marcador y técnicas mixtas. Aparte de todas estas también implemento en mi trabajo la ilustración digital o con computadora.

5. Mencione su definición de caricatura

Hay definición de diccionario que no está pegada a la realidad como la típica conocida que dice que una caricatura es ridiculizar exagerando los rasgos o defectos de una persona. Creo que eso no se aplica general ya que al momento de caricaturizar, no siempre se hace con mala intención. La gente tiene la percepción errónea de que al ser caricaturizada, se expone a que el caricaturista sea su verdugo y le exponga todos sus defectos para después confrontarlos con ellos.

Pienso que no es así, la caricatura para mí es el reto de exaltar en los rasgos principales, alterando estos rasgos, para definir a una persona. Allí no estamos hablando del valor de la forma de una nariz de una persona, sino de los gestos que hace con esa nariz la persona. Principalmente la caricatura se trata de exaltar gestos y carácter.

6. ¿Cuales son las características gráficas propias de la caricatura que usted implementa en su trabajo?

Todos los valores de línea que se utiliza para el dibujo natural, la he implementado para la caricatura. El valor de la línea es muy importante ya que esto otorga dinamismo al dibujo pero también necesitamos tener un dominio de color y de la psicología de este para enfocar la atención del observador hacia los puntos que nosotros queremos resaltar de una caricatura, es pasar los dominios de orden artísticos aplicados a la caricatura. Generalmente la gente tiene el pensamiento que la caricatura es un arte menor, pero en realidad por lo que involucra, está al mismo nivel del paisajismo o que el retrato, ya que en lo personal considero que la caricatura es más exigente que el retrato.

Como características gráficas propias de la caricatura debe tener básicamente la representación del carácter de la persona, eso se logra apoyado en los recursos que el dibujo permita para representar lo que es una persona, en cuanto a sus características de carácter y gestos además del parentesco físico. De nada me sirve hacer una caricatura en donde exagere muy bien un rostro, si lo hago en una posición que el sujeto no haga con regularidad. Uno debe de estar

observando detalladamente para lograr la caricatura ya que el dibujo es la respuesta de lo que el caricaturista observa. La principal herramienta para este es la observación. De nada sirve ser muy talentoso para dibujar una caricatura si uno no observa los detalles, gestos y formas de la persona que tiene en frente.

7. ¿Qué característica gráfica considera que es la principal para tener un resultado exitoso?

La observación y el parentesco final que debe tener el sujeto caricaturizado al resultado final, considero que son los puntos más principales para que una caricatura tenga éxito.

8. ¿Qué tipos de caricatura ha realizado en su trabajo?

Diversos tipos he trabajado. Quizá la principal y la más conocida que sería la caricatura política que es la que llega a más gente. La sátira política no siempre significa que sea en burla de la persona sino que también puede ser a hechos o situaciones que estén vinculadas a esta persona. La crítica puede ser colocada de distintas maneras, la que yo más implemento en mi trabajo editorial es colocar elementos característicos de la persona o de la situación que quiero representar. Por ejemplo, si tengo a un ladrón, le coloco una bolsa de dinero, al genocida una muerte, al viejo y antiguo una cola de dinosaurio, etc.

Por otro lado está la caricatura por encargo. Yo pido imágenes y distintos rasgos de la persona para empaparme en lo que los demás ven en este sujeto.

La tercera forma que manejo es la caricatura en eventos es totalmente mi observación y en los 8 o 10 minutos que me toca dibujar a una persona debo entenderla, definirla y dibujarla.

9. ¿Alguna vez ha tenido la experiencia de realizar caricaturas en eventos, en calles o promociones?

Si, parte de mi trabajo como profesional se basa en realizar caricaturas para eventos y promociones. Yo comencé a hacer caricaturas de muy joven tanto de los que me caían bien o de los que me caían mal de manera informal. Cuando empecé a hacer caricaturas de forma profesional, fue precisamente en eventos y he hecho caricaturas en centros comerciales y lugares públicos. Luego de esto pasé a tener un espacio en la revista que trabajo actualmente. En este momento de mi vida me dedico mayormente a esta revista (La Matraca) pero no he olvidado esa parte de mi trabajo en donde hacia caricatura rápida en lugares públicos gracias a que la sigo aplicando en formato tradicional y digital en eventos y promociones. El verdadero reto de la caricatura es realizar a una persona en poco tiempo logrando el parentesco necesario. He realizado caricatura tradicional y digital en eventos de iniciativa privada como quince años y bodas además de eventos patrocinados o empresariales.

10. ¿Tiene alguna experiencia realizando caricaturas en un ámbito editorial?

Sí, con la revista “La Matraca que sale todos los domingos en el diario “Al Día” la cual tiene temas de burla política y social.

11. Al momento de realizar una caricatura, ¿Qué facciones del sujeto considera que son las más importantes?

La gente generalmente considera que una caricatura tiene base en la nariz, pero varía entre persona y persona. Si encuentro a alguien que tenga una nariz que resalte pero lo que más utiliza para expresarse son los ojos, voy a tomarle importancia a los ojos. Por ejemplo, yo puedo ver a una persona con ojos espectaculares, pero si observo que tiene un tic con la boca, entonces me voy por ese rasgo. El rasgo que logre el parentesco de una persona con su caricatura se basa en el que esa persona utilice mayormente para expresarse o para presentarse ante la gente, porque eso es lo que hace diferente e identificable a cada persona.

12. ¿Implementa alguna técnica de ilustración específica al realizar una caricatura en eventos?

En eventos y con soporte tradicional implemento el instrumento que me de mayor velocidad ya que el cliente requiere que yo dibuje la mayor cantidad de personas en el transcurso del evento o promoción. Para esto, tengo las opciones de blanco y negro y color. En blanco y negro uso lápiz o marcador al igual que en color implemento crayones o marcadores de distintas gamas de color. Existen los casos en donde el número de personas a caricaturizar en un evento es menor por lo que se tiene más tiempo para dibujar a cada uno, en esos casos implemento acuarela o acrílicos. En otros casos, uso lápiz porque es la herramienta universal del dibujo y permite tener errores y poder componerlos. Con marcador se debe ser más arriesgado ya que no se puede borrar. Siempre es bueno realizar un boceto mental o con lápiz antes de definir trazos con marcador.

En algunos eventos, implemento caricatura digital. La versatilidad que tiene la caricatura digital es la de poder guardar el archivo y utilizarlo en otros medios, como subirlo a Facebook, a las páginas Web de las empresas, hacer maillings, etc. La caricatura digital impacta directamente sobre la velocidad porque en la caricatura manual, voy llevando un tiempo muy inferior de lo que me toma hacer una caricatura digital. Con la caricatura digital se busca tener un mayor impacto o contacto con el público objetivo. Por ejemplo, cuando se hace caricatura manual, la mecánica funciona en que tengo a alguien que estoy dibujando sentado frente a mí y la gente se coloca atrás mía para ver el proceso. En la caricatura digital puedo estar conectado a 3 o 4 monitores en donde la gente puede ver el proceso de la caricatura sin tener que colocarse atrás mía. Esta es una situación que permite hacer más evidente el show, llamar más la atención y dar una mejor visualización del proceso de la caricatura.

Caricaturizar digitalmente en eventos y promociones tiene sus pros y contras ya que se debe recordar que uno de los espectadores de la caricatura es el mismo sujeto que se está dibujando. En la caricatura manual, el resultado final es un completo misterio para el sujeto, en cambio en la caricatura digital, este sujeto puede observar todo el proceso de su rostro en donde es inevitable que él o ella emitan opiniones del trabajo ya que las personas tienen una idea diferente de si mismas entonces uno como caricaturista acostumbra a escuchar comentarios como: “Muy grandes tengo los ojos”, “Me hizo los cachetes muy grandes” o “La nariz no la tengo

así”, esto se debe a la percepción distorsionada que la gente tiene de si misma.

13. Tomando en cuenta su experiencia, ¿Cuál es el rasgo del rostro de un sujeto a caricaturizar que otorga mayor expresión?

Yo me he fijado mayormente en boca y ojos. Ya que la boca te presenta una expresión gigantesca gracias a que un gesto con ella te puede cambiar toda la perspectiva y forma de una cara. Los ojos son de por si expresivos, uno se puede fijar si la persona es alegre, seria o si está desvelada, los cuales son rasgos y gestos que uno puede aprovechar en la realización de una caricatura.

14. Según su experiencia, ¿Qué tipo de persona es la más difícil de caricaturizar?

Yo hago 2 grandes grupos. Es mucho más difícil caricaturizar mujeres ya que ellas tienen elevada esa confusa percepción de si mismas. Otra dificultad con mujeres es que siempre se maquillan, entonces como caricaturista uno tiene que buscar sus rasgos y gestos debajo de esa capa de maquillaje, que la función de este es tapar los rasgos que a ellas no les gustan o resaltar los que más les gusten.

Hablando generalmente, las personas que tienen bajo autoestima son las más difíciles de caricaturizar porque no se quedan satisfechas con cualquier dibujo. Hay que considerar con qué tipo de persona se está tratando para poder sacar la caricatura para lo que siempre es bueno sacar charla al momento con el punto de rescatar rasgos o gestos por más

mínimos que sean. Hay que tener en cuenta que en la caricatura social o comercial lo que se busca es quedar bien con el cliente o el sujeto por lo que hay ocasiones en las que se debe “hacer el favor” en una caricatura con tal de que la persona se vaya contenta.

15. Según su experiencia, ¿Qué tipo de persona es la más fácil de caricaturizar?

De los dos tipos de caricatura que yo practico, la caricatura política es la más sencilla ya que esta la hago con mi percepción de la persona y las situaciones que quiero representar de esta. En el caso de caricatura en eventos, donde yo tengo que representar a las personas, es más simple trabajar con la persona que más platicue y más interactúe ya que esta te da elementos que te sirven para encontrar sus rasgos y gestos característicos. En la mayoría de casos el caricaturista comete el error de pedirle al caricaturizado que se mantenga quieto, es el peor error que se puede tener. Es lo mismo que pasa cuando a una persona le toman una fotografía, esta posa y se mantiene quieta entonces al ver la fotografía impresa, la persona no es ella misma en esa fotografía. Lo mejor es que te den elementos para poder caricaturizar a una persona de mejor manera, entonces cuando te platican te dan puntos que uno agarra y los plasma en la ilustración.

16. Según las caricaturas que ha realizado, ¿Cuáles son los rasgos del rostro que mantienen un segundo plano en el resultado final?

No debería de quedar ningún rasgo en segundo plano ya que siempre se encuentran elementos que ayudan a la caricatura

en todos los rasgos que componen el rostro de una persona. Generalmente se busca el centro del rostro que lo forman los ojos, nariz, boca y la forma de la cara para desarrollar la caricatura y uno de los rasgos que el caricaturista tiende a dejar de menos son las orejas, ya que la mayoría de caricaturistas dibuja un tipo de oreja Standard. Al momento de realizar una caricatura a cuerpo completo se tiende a olvidar la forma del cuello o elementos propios del cuerpo del sujeto como la forma como se para, el nivel de corpulencia, la altura, etc. Pienso que en las caricaturas de cuerpo completo, donde generalmente se realiza un rostro grande y cuerpo pequeño, en ese cuerpo se debe captar los detalles también de la persona en donde el lenguaje corporal juega un papel importante. No todos los rostros son iguales entonces los rasgos que queden en segundo plano dependen de la forma de la cabeza y de los rasgos de cada persona individual. Uno puede tener la barbilla grande que otro encogida, por colocar un ejemplo.

17. ¿Cuáles son las principales diferencias al momento de realizar caricaturas de personas con diferente etnia o raza?

El proceso en que se realiza una caricatura no tiene ninguna diferencia ya que con todas las personas se busca el mismo fin. Para todas las personas por igual se implementa el proceso de observar, comprender y representar entonces no hay ningún problema con esto.

Generalmente existe la percepción que a los orientales se les hagan ojos pequeño y alargados, al indígena con nariz ancha y con tono de piel cafecito, a las personas de raza negra una boca enorme, pero yo me he encontrado casos de personas asiáticas y en el gesto peculiar de ellos en donde se observa que los ojos no los tienen completamente cerrados. Se debe romper un poco el esquema de etnias ya que la caricatura depende más de gestos y basándose en esto se llega a la conclusión que la diferencia no existe sino que se aplica el mismo concepto y proceso para todos por igual.

18. ¿Cuál es su proceso técnico para realizar una caricatura?

La forma más simple y que yo en la mayoría de los casos implemento es empezar definiendo la línea de los ojos y el espacio entre estos. Se debe tomar el ojo como medida para definir los demás rasgos como el ojo inclinado para definir la distancia con la nariz junto con tomar los ojos como referencia para el largo de los labios. En cuanto a la forma de la cabeza puede variar entre cada persona pero se debe tomar en cuenta el tamaño de la frente junto con que altura están colocadas las orejas. Luego el nivel de la mandíbula, a que nivel está por arriba y debajo de los labios y por último definir la distancia entre el labio inferior hacia el borde de la barbilla. El detalle de la forma del cabello y con esto se forma un rostro estándar y estático. Yo recomiendo un bocetaje previo en donde se colocan estos rasgos de la persona que se está caricaturizando para luego definir cuales son los rasgos exagerados según las características gestuales de la persona y con esto se define la caricatura.

19. ¿Existen diferencias al momento de realizar personas de distinta edad?

En este caso existe la diferencia en donde la ausencia de pelo o el pelo canoso representa una característica que requiere un poco más de observación. Las arrugas juegan un papel importante en personas de avanzada edad porque el caricaturista puede definir ese mapa del rostro que mencioné anteriormente, tomando en cuenta el juego y la importancia que tienen estas arrugas en cada persona. Las arrugas son la huella exagerada de las expresiones que más hacia esta persona entonces ayudan a definir gestos y características dentro del rostro.

En el caso de niños de se debe considerar que el niño nunca se está quieto ya que está interesando en muchas más cosas. Si se llega a interesar en el dibujo de su caricatura, lo que un niño va a querer es ver el proceso de la caricatura y no va a tener la paciencia de esperar o platicar en el transcurso de la realización de la ilustración. Entonces en este caso se debe realizar ese mapa del rostro de manera más rápida para tener algo definido, no se tiene el tiempo para encontrar mayores detalles para caricaturizar un niño, por lo que se debe tener una muy buena observación previa del comportamiento de este. Es recomendable comenzar a ver al niño unos minutos antes de que se siente en la silla y que lo arreglen. Incluso se puede forzar una situación previa en donde el caricaturista puede pedir que se le quite el suéter al niño o algo por el estilo, para observar gestos y características del niño para que este no se desespere al momento de realizar su caricatura.

20. Según su punto de vista, ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de la caricatura sobre soporte digital?

La ventaja inicial es que implemento mi caricatura digital con tableta digital y al hacer esto es más fácil hacer un dibujo ya que no hay margen de error, una vez que el ilustrador sepa usar a la perfección esta herramienta.

La principal desventaja con la que yo me he encontrado es que, al momento de dibujar digitalmente en eventos, todo el trabajo depende del equipo que al caricaturista le sea otorgado. Si en algún momento se atasca la impresora, no se puede imprimir el dibujo. Si los monitores no son compatibles con la computadora que se esté usando, el proceso no puede verse. Por supuesto que este equipo funcionando bien, el montaje y la caricatura tiene un mayor impacto hacia el espectador, pero si algo falla pueden haber resultados de mal gusto ya que la gente puede irse o desesperarse.

21. ¿Ha tenido alguna mala experiencia al realizar una caricatura?

Sí, indudablemente en esta profesión después de tantas veces de dibujar a tanta gente distinta uno como caricaturista se topa con buenas y malas experiencias. He tenido situaciones curiosas en donde al final de cuentas hay que tomarlas para aprender y con un pensamiento divertido. Una de las que más recuerdo fue al momento de caricaturizar a una señora de cierta edad, en formato tradicional, que me pedía el pelo de cierto color, cejas de cierta forma, ojos de cierta forma, con mucha exigencia, fortaleza y seguridad. Al final me dí cuenta que ella tenía un mapa mental de su rostro y así como ella lo

pidió, así lo dibuje. Luego le enseñe el resultado y su respuesta fue “No me parezco”. Lógicamente no se iba a parecer si ella me estaba diciendo como dibujarla entonces le pedí dibujarla a mi manera, y quedó una caricatura bien hecha de la señora, quien no se fue del todo contenta porque resalte sus gestos y rasgos característicos.

Algunas experiencias negativas se forman a partir de la mecánica con la que funcionan las caricaturas en eventos. La forma que se trabaja es con una lista de espera en donde se colocan las personas conforme van pidiendo turno para ser dibujadas, pero siempre existe el caso en que el tiempo no da para más gente, entonces las personas que no pudieron ser caricaturizadas se molestan.

En una ocasión sucedió con una chica que yo ya había dibujado en un evento previo. Ella se presentó y le dijeron que había espacio a cierta hora para que ella fuera caricaturizada. La chica no se apuntó en la lista y no le tomaron el turno y a su debido momento ella quiso colarse, entonces mi equipo se dio cuenta que ella no aparecía en la lista de espera, para lo que ella decía que si estaba. Luego se formó el problema ya que ella logró colarse, pero al momento de estar conmigo yo le dije “Mire, a usted no la voy a dibujar porque si yo no estoy contento dibujando a alguien, no lo hago. Retírese por favor”. Entonces ella se retiró. Hay ocasiones en las que uno como caricaturista debe intervenir de esa manera, porque si yo la hubiera dibujado, el siguiente a ella se hubiera molestado, y se formaría una cadena hasta el último en la lista.

Me ha tocado ver de todo al momento de caricaturizar a alguien, desde señoras que no cuidan a sus hijos y me toca a mi cuidarlos, peleas entre novios y hasta salidas de closet. Este último fue de un hombre que me pidió que lo caricaturizara de cuerpo completo y me pidió que le hiciera cuerpo de hada, porque él se decía a él mismo que era una hada.

Se debe tener siempre en cuenta el estado de ánimo con el que se está dibujando, ya que si uno no está contento haciendo su trabajo, la caricatura te va a salir mal.

22. Al momento de bocetar, ¿Aplica alguna otra técnica gráfica para este fin? ¿Qué ventajas y desventajas tiene esto?

El instrumento universal para bocetar pienso que es el lápiz ya que permite borrar y componer errores, entonces ese es el que implemento en cada trabajo que hago para tener un resultado positivo.

23. Generalmente al realizar su trabajo, ¿Qué rasgos busca exagerar en un sujeto?

Esto depende de cada persona ya que cada individuo es diferente a otro. Se pueden encontrar casos en donde hayan personas que se parezcan, pero el parecido no implica que sean iguales. Siempre va a existir un rasgo distinto a exagerar entre cada persona, o en todo caso, si un caricaturista dibuja a 10 personas con boca grande, todas las bocas van a ser diferentes, el resultado va a ser diferente y la experiencia en el dibujo va a ser diferente.

24. Al implementar caricatura digital, ¿Qué herramientas y equipo implementa en su caricatura?

Tengo una tableta digital Wacom modelo bamboo, que es de las más simples y funcionales gracias a la sensibilidad a la presión que uno ponga en el dibujo y siento que ese modelo me funciona bien, por lo que no he querido comprar otra. Implemento generalmente Photoshop CS3 y una impresora para reproducir las caricaturas que realizo.

25. ¿Alguna vez ha hecho caricatura callejera?

Sí, es una de las formas que me ha servido para formarme como caricaturista ya que con esa experiencia he mejorado mi observación hacia los gestos de una persona. También me sirvió para mejorar mi trato con las personas y a saber manejar la crítica.

26. ¿Qué recomendaría hacia futuros caricaturistas o ilustradores que quieran involucrarse con la caricatura?

Primero deben distinguir que esa sea su preferencia artística y su profesión. Que no lo vayan a hacer porque únicamente les llama la atención, o porque está de moda, porque da dinero, etc. Se debe tener vocación para esto, a pesar de tener ocasiones molestas y de circunstancias variables, el caricaturista debe disfrutar su trabajo y de estar contento dibujando a la persona que tenga en frente.

Segundo, yo recomendaría tomar estudios de anatomía y gestos faciales, y no digo que la gente se meta en academias, sino tener un recurso autodidacta para generar un estilo personal.

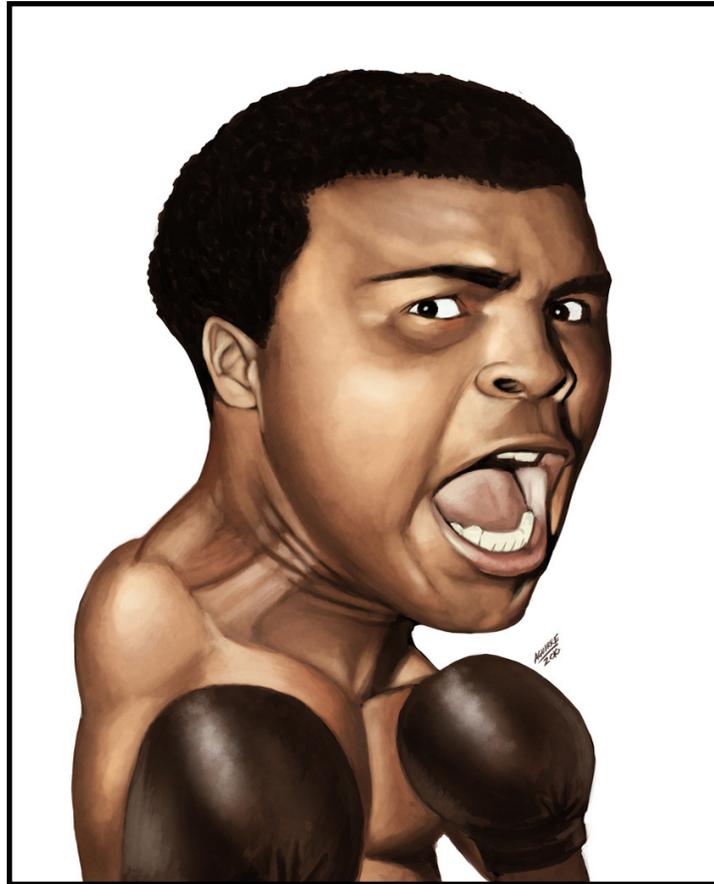
Y como tercero, practicar mucho ya que al hacer esto se forma una experiencia impresionante y uno puede visualizar su progreso al momento de dibujar.

GUÍA DE OBSERVACIÓN

A continuación se presenta el análisis de las piezas otorgadas por el ilustrador y caricaturista Arturo Aguirre. Se incluyen las caricaturas realizadas a finales del año 2009 y principios del 2010 que él realizó como proyecto freelance para decorar el bar “Strickers” del hotel Barceló en Guatemala.

Muhammad Ali

Boxeador



Pieza: Caricatura Muhammad Ali

Año: 2010

Tipo de ilustración: Digital

Género de Ilustración: Decorativa

Estilo de Ilustración: Humorística

Técnicas gráfica aplicada a la ilustración: Ilustración con ordenador (Digital)

Tipo de caricatura: Digital

Característica gráfica de la caricatura que predomina:

- Parentesco
- Expresión

Vista del rostro: Tres Cuartos

Nivel de detalle en la composición: Media

Tipo de aplicación de Coloreado: Aerógrafo Digital

Nivel de realismo aplicado: Alto

En base al tamaño del ojo, con que proporciones clásicas del rostro cumple?

- Medida de un ojo definiendo el espacio entre los dos ojos
- Medida de un ojo colocado verticalmente para definir la medida de la parte superior de la ceja hasta la parte inferior del ojo

Punto focal del rostro: Expresión en la Boca

Rasgo con mayor exageración: Forma de la cabeza

Tipo de ilustración Digital: Píxel

Nivel de parentesco al sujeto: Alto

Nivel de exageración aplicada: Mediana

Estilo de ojos: Pequeños

Estilo de Nariz: Estrecha

Estilo de boca: Grande

Estilo de Pelo: Enmarañado

Etnia o Raza: Afro Americano

Programa con el que fue coloreado: Adobe Photoshop

Error que podría corregirse: Ninguno

Alex Rodríguez

Jugador de Beisbol



Pieza: Caricatura Alex Rodríguez

Año: 2010

Tipo de ilustración: Digital

Género de Ilustración: Decorativa

Estilo de Ilustración: Humorística

Técnicas gráfica aplicada a la ilustración: Ilustración con ordenador (Digital)

Tipo de caricatura: Digital

Característica gráfica de la caricatura que predomina:

- Parentesco

Vista del rostro: Tres Cuartos

Nivel de detalle en la composición: Media

Tipo de aplicación de Coloreado: Aerógrafo Digital

Nivel de realismo aplicado: Medio

En base al tamaño del ojo, con que proporciones clásicas del rostro cumple?

- 5 ojos de ancho del rostro
- Medida de un ojo definiendo el espacio entre los dos ojos
- Un ojo inclinado definiendo la distancia entre el ojo y la nariz
- Medida de un ojo colocado verticalmente para definir la medida de la parte superior de la ceja hasta la parte inferior del ojo

Punto focal del rostro: Boca y ojos.

Rasgo con mayor exageración: Boca

Tipo de ilustración Digital: Píxel

Nivel de parentesco al sujeto: Alto

Nivel de exageración aplicada: Mediana

Estilo de ojos: Pequeños

Estilo de Nariz: Recta

Estilo de boca: Grande

Estilo de Pelo: No aplica

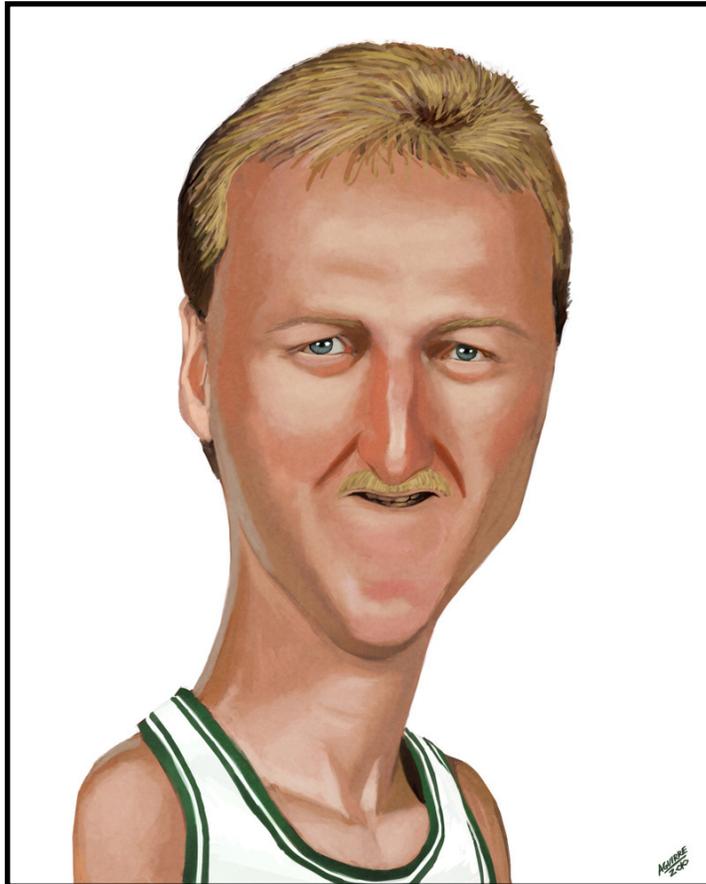
Etnia o Raza: Ladino

Programa con el que fue coloreado: Adobe Photoshop

Error que podría corregirse: La nariz debería tener otra perspectiva en relación a la Angulación del rostro, este siendo en tres cuartos y la nariz está hecha como si el rostro estuviera con vista frontal.

Larry Bird

Jugador de Basquetbol



Pieza: Caricatura Larry Bird

Año: 2010

Tipo de ilustración: Digital

Género de Ilustración: Decorativa

Estilo de Ilustración: Humorística

Técnicas gráfica aplicada a la ilustración: Ilustración con ordenador (Digital)

Tipo de caricatura: Digital

Característica gráfica de la caricatura que predomina:

- Exageración

Vista del rostro: Frontal

Nivel de detalle en la composición: Media

Tipo de aplicación de Coloreado: Aerógrafo Digital

Nivel de realismo aplicado: Medio

En base al tamaño del ojo, con que proporciones clásicas del rostro cumple?

- 5 ojos de ancho del rostro
- Medida de un ojo colocado verticalmente para definir la medida de la parte superior de la ceja hasta la parte inferior del ojo

Punto focal del rostro: Ojos y nariz.

Rasgo con mayor exageración: Nariz y barbilla

Tipo de ilustración Digital: Píxel

Nivel de parentesco al sujeto: Alto

Nivel de exageración aplicada: Ligera

Estilo de ojos: Hundidos y semicerrados

Estilo de Nariz: Grande y deprimida

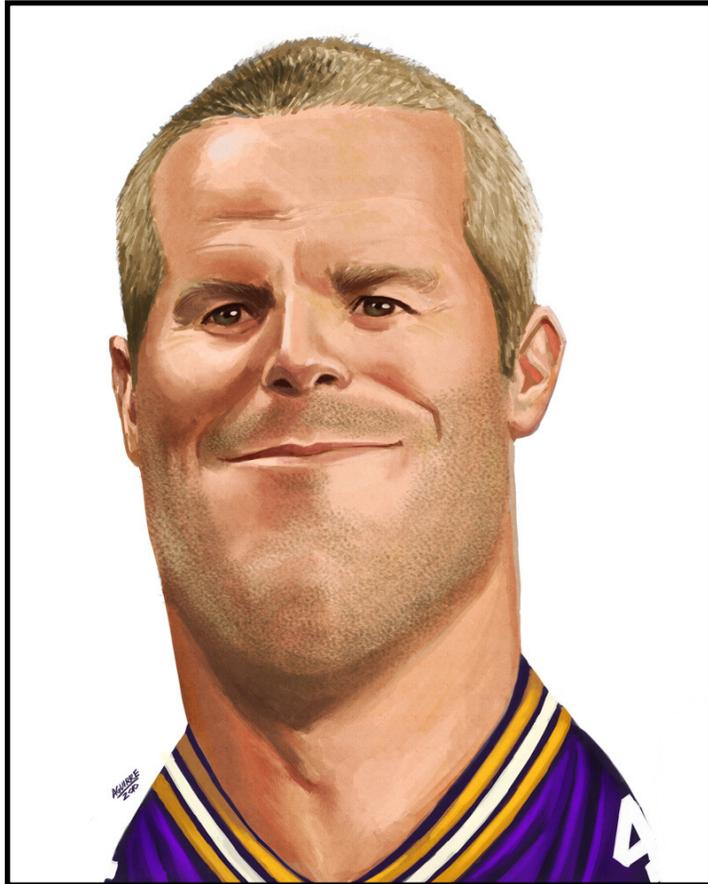
Estilo de boca: Pequeña

Estilo de Pelo: Fino

Etnia o Raza: Caucásico

Programa con el que fue coloreado: Adobe Photoshop

Error que podría corregirse: Los trazos en el pelo se ven desordenados y sin movimiento natural.



Pieza: Caricatura Brett Favre

Año: 2010

Brett Favre

Jugador de Futbol Americano

Tipo de ilustración: Digital

Género de Ilustración: Decorativa

Estilo de Ilustración: Humorística

Técnicas gráfica aplicada a la ilustración: Ilustración con ordenador (Digital)

Tipo de caricatura: Digital

Característica gráfica de la caricatura que predomina:

- Observación
- Exageración

Vista del rostro: Tres Cuartos

Nivel de detalle en la composición: Alto

Tipo de aplicación de Coloreado: Aerógrafo Digital

Nivel de realismo aplicado: Alto

En base al tamaño del ojo, con que proporciones clásicas del rostro cumple?

- Un ojo definiendo el tamaño completo de la nariz
- Un ojo inclinado definiendo la distancia entre el ojo y la nariz
- Medida de un ojo colocado verticalmente para definir la medida de la parte superior de la ceja hasta la parte inferior del ojo
- Medida de un ojo colocado verticalmente para definir la medida del final de la nariz hasta el final de la boca.

Punto focal del rostro: Barbilla y expresión

Rasgo con mayor exageración: Barbilla y forma de la cabeza

Tipo de ilustración Digital: Píxel

Nivel de parentesco al sujeto: Alto

Nivel de exageración aplicada: Mediana

Estilo de ojos: Pequeños

Estilo de Nariz: Recta

Estilo de boca: Mediana

Estilo de Pelo: Fino

Etnia o Raza: Caucásico

Programa con el que fue coloreado: Adobe Photoshop

Error que podría corregirse: Ninguno

Derek Jeter

Jugador de Beisbol



Pieza: Caricatura Derek Jeter

Año: 2010

Tipo de ilustración: Digital

Género de Ilustración: Decorativa

Estilo de Ilustración: Humorística

Técnicas gráfica aplicada a la ilustración: Ilustración con ordenador (Digital)

Tipo de caricatura: Digital

Característica gráfica de la caricatura que predomina:

- Parentezco
- Exageración

Vista del rostro: Frontal

Nivel de detalle en la composición: Medio

Tipo de aplicación de Coloreado: Aerógrafo Digital

Nivel de realismo aplicado: Medio

En base al tamaño del ojo, con que proporciones clásicas del rostro cumple?

- Medida de un ojo definiendo el espacio entre los dos ojos
- Un ojo definiendo el tamaño completo de la nariz
- Medida de un ojo colocado verticalmente para definir la medida de la parte superior de la ceja hasta la parte inferior del ojo.

Punto focal del rostro: Boca, ojos y barbilla.

Rasgo con mayor exageración: Barbilla y ojos

Tipo de ilustración Digital: Píxel

Nivel de parentesco al sujeto: Alto

Nivel de exageración aplicada: Mediana

Estilo de ojos: Pequeños

Estilo de Nariz: Curvilínea

Estilo de boca: Ascendente

Estilo de Pelo: No aplica

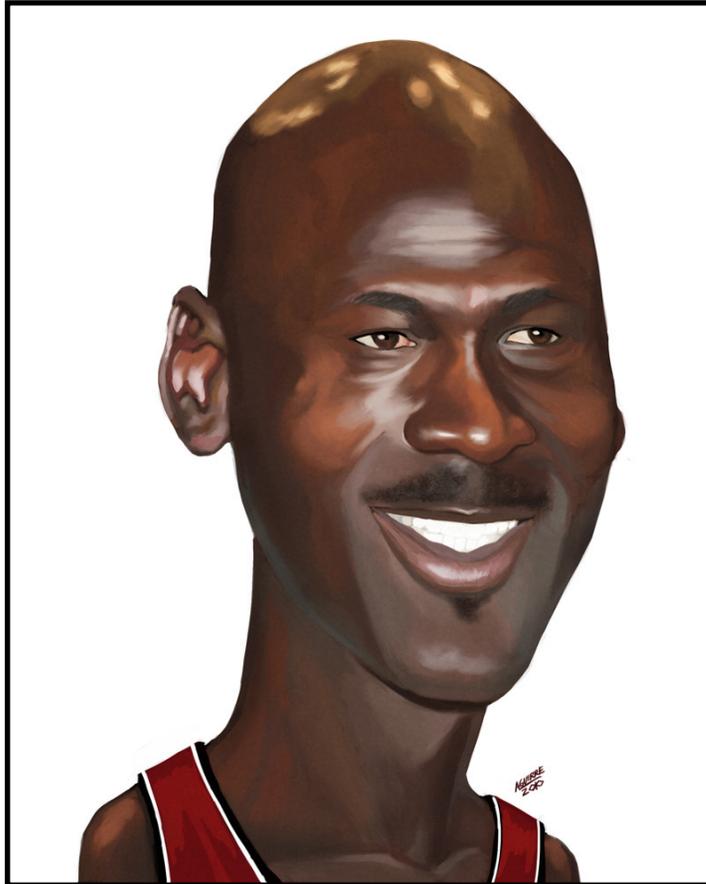
Etnia o Raza: Ladino

Programa con el que fue coloreado: Adobe Photoshop

Error que podría corregirse: Ninguno

Michael Jordan

Jugador de Basquetbol



Pieza: Caricatura Michael Jordan

Año: 2010

Tipo de ilustración: Digital

Género de Ilustración: Decorativa

Estilo de Ilustración: Humorística

Técnicas gráfica aplicada a la ilustración: Ilustración con ordenador (Digital)

Tipo de caricatura: Digital

Característica gráfica de la caricatura que predomina:

- Parentezco
- Observación

Vista del rostro: Tres cuartos

Nivel de detalle en la composición: Medio

Tipo de aplicación de Coloreado: Aerógrafo Digital

Nivel de realismo aplicado: Medio

En base al tamaño del ojo, con que proporciones clásicas del rostro cumple?

- Medida de un ojo definiendo el espacio entre los dos ojos
- Medida de un ojo colocado verticalmente para definir la medida de la parte superior de la ceja hasta la parte inferior del ojo

Punto focal del rostro: Nariz y volumen.

Rasgo con mayor exageración: Forma de cabeza y nariz.

Tipo de ilustración Digital: Píxel

Nivel de parentesco al sujeto: Alto

Nivel de exageración aplicada: Ligera

Estilo de ojos: Pequeños

Estilo de Nariz: Grande

Estilo de boca: Grande

Estilo de Pelo: No aplica

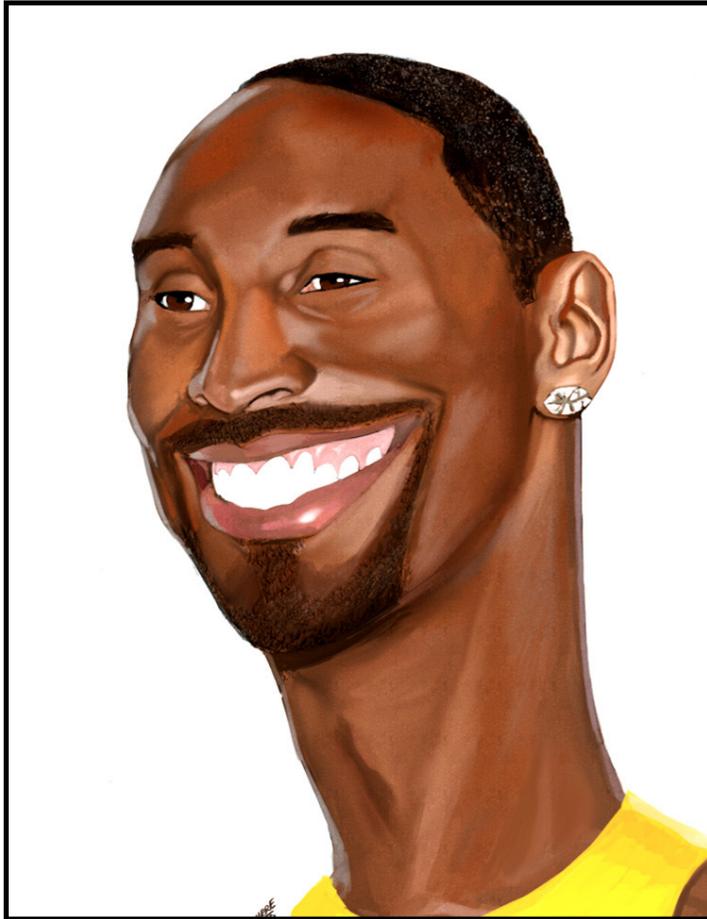
Etnia o Raza: Afro americano

Programa con el que fue coloreado: Adobe Photoshop

Error que podría corregirse: Los ojos parecieran que tuvieran delineador de mujer. Las cejas se pierden un poco.

Kobe Bryant

Jugador de Basquetbol



Pieza: Caricatura Kobe Bryant
Año: 2009

Tipo de ilustración: Digital

Género de Ilustración: Decorativa

Estilo de Ilustración: Humorística

Técnicas gráfica aplicada a la ilustración: Ilustración con ordenador (Digital)

Tipo de caricatura: Digital

Característica gráfica de la caricatura que predomina:

- Exageración

Vista del rostro: Tres cuartos

Nivel de detalle en la composición: Medio

Tipo de aplicación de Coloreado: Aerógrafo Digital

Nivel de realismo aplicado: Medio

En base al tamaño del ojo, con que proporciones clásicas del rostro cumple?

- Medida de un ojo definiendo el espacio entre los dos ojos
- Un ojo de división entre la boca y la barbilla

Punto focal del rostro: Cuello y boca.

Rasgo con mayor exageración: Cuello, boca, forma de cabeza.

Tipo de ilustración Digital: Píxel

Nivel de parentesco al sujeto: Medio

Nivel de exageración aplicada: Alta

Estilo de ojos: Semicerrados

Estilo de Nariz: Deprimida y puntiaguda

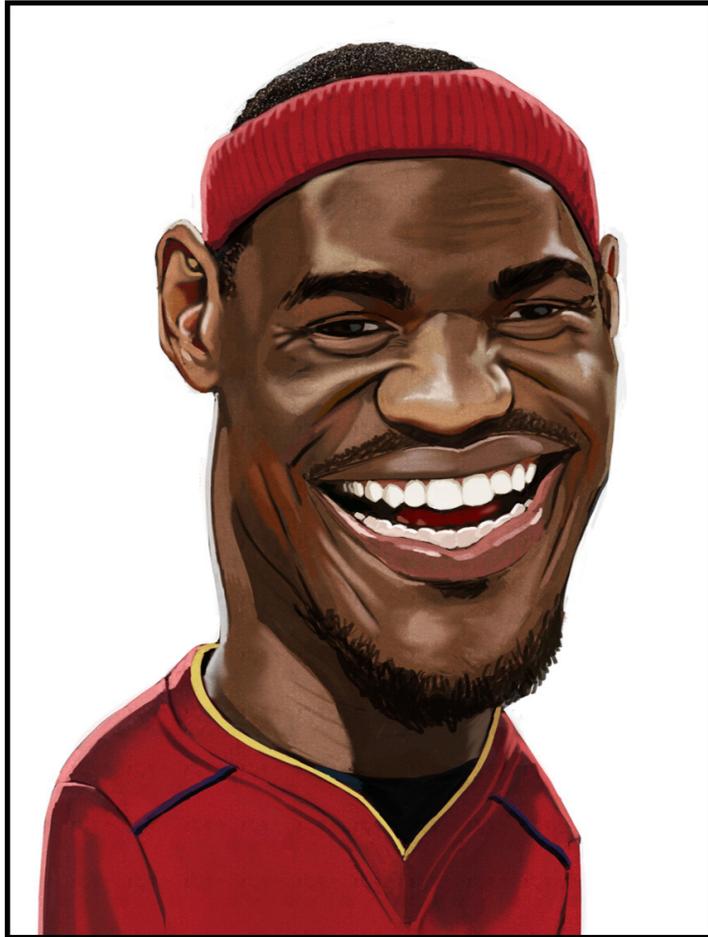
Estilo de boca: Grande y ascendente

Estilo de Pelo: Crespo

Etnia o Raza: Afro americano

Programa con el que fue coloreado: Adobe Photoshop

Error que podría corregirse : Hace falta un poco de parentesco, pueda que la boca este demasiado exagerada y la nariz con poca exageración.



Pieza: Caricatura Lebron James
Año: 2009

Lebron James

Jugador de Basquetbol

Tipo de ilustración: Digital

Género de Ilustración: Decorativa

Estilo de Ilustración: Humorística

Técnicas gráfica aplicada a la ilustración: Ilustración con ordenador (Digital)

Tipo de caricatura: Digital

Característica gráfica de la caricatura que predomina:

- Parentesco

Vista del rostro: Tres cuartos

Nivel de detalle en la composición: Medio

Tipo de aplicación de Coloreado: Aerógrafo Digital

Nivel de realismo aplicado: Alto

En base al tamaño del ojo, con que proporciones clásicas del rostro cumple?

- 5 ojos de ancho del rostro
- Medida de un ojo definiendo el espacio entre los dos ojos
- Un ojo inclinado definiendo la distancia entre el ojo y la nariz
- Medida de un ojo colocado verticalmente para definir la medida de la parte superior de la ceja hasta la parte inferior del ojo

Punto focal del rostro: Boca y nariz.

Rasgo con mayor exageración: Nariz, boca, forma de cabeza.

Tipo de ilustración Digital: Píxel

Nivel de parentesco al sujeto: Alto

Nivel de exageración aplicada: Mediana

Estilo de ojos: Hundidos y pequeños

Estilo de Nariz: Grande y estrecha

Estilo de boca: Grande

Estilo de Pelo: Crespo

Etnia o Raza: Afro americano

Programa con el que fue coloreado: Adobe Photoshop

Error que podría corregirse : Ninguno

Diego Armando Maradona

Jugador de Futbol



Pieza: Caricatura Diego Armando Maradona

Año: 2010

Tipo de ilustración: Digital

Género de Ilustración: Decorativa

Estilo de Ilustración: Humorística

Técnicas gráfica aplicada a la ilustración: Ilustración con ordenador (Digital)

Tipo de caricatura: Digital

Característica gráfica de la caricatura que predomina:

- Exageración

Vista del rostro: Tres cuartos

Nivel de detalle en la composición: Medio

Tipo de aplicación de Coloreado: Aerógrafo Digital

Nivel de realismo aplicado: Medio

En base al tamaño del ojo, con que proporciones clásicas del rostro cumple?

- Un ojo definiendo el tamaño completo de la nariz
- Medida de un ojo colocado verticalmente para definir la medida de la parte superior de la ceja hasta la parte inferior del ojo

Punto focal del rostro: Boca

Rasgo con mayor exageración: Boca y barbilla.

Tipo de ilustración Digital: Píxel

Nivel de parentesco al sujeto: Bajo

Nivel de exageración aplicada: Ligera

Estilo de ojos: Pequeños y Semicerrados

Estilo de Nariz: Puntigrada y recta

Estilo de boca: Grande

Estilo de Pelo: Enmarañado y rizado

Etnia o Raza: Ladino

Programa con el que fue coloreado: Adobe Photoshop

Error que podría corregirse : Uno de los ojos está direccionado para la mejilla cuando el sujeto no lo tiene de esta manera. El parentesco es bajo gracias a la dificultad con el ojo.



Pieza: Caricatura Pelé
Año: 2010

Pelé

Jugador de Futbol

Tipo de ilustración: Digital

Género de Ilustración: Decorativa

Estilo de Ilustración: Humorística

Técnicas gráfica aplicada a la ilustración: Ilustración con ordenador (Digital)

Tipo de caricatura: Digital

Característica gráfica de la caricatura que predomina:

- Exageración
- Observación
- Parentesco

Vista del rostro: Tres cuartos

Nivel de detalle en la composición: Medio

Tipo de aplicación de Coloreado: Aerógrafo Digital

Nivel de realismo aplicado: Medio

En base al tamaño del ojo, con que proporciones clásicas del rostro cumple?

- Medida de un ojo definiendo el espacio entre los dos ojos
- Medida de un ojo colocado verticalmente para definir la medida de la parte superior de la ceja hasta la parte inferior del ojo

Punto focal del rostro: Forma de la cabeza.

Rasgo con mayor exageración: Nariz, boca y forma de la cabeza.

Tipo de ilustración Digital: Píxel

Nivel de parentesco al sujeto: Alto

Nivel de exageración aplicada: Mediana

Estilo de ojos: Semicerrados

Estilo de Nariz: Grande, estrecha y deprimida

Estilo de boca: Grande

Estilo de Pelo: Crespo

Etnia o Raza: Afro americano

Programa con el que fue coloreado: Adobe Photoshop

Error que podría corregirse : Ninguno

Albert Pujols

Jugador de Beisbol



Pieza: Caricatura Albert Pujols

Año: 2010

Tipo de ilustración: Digital

Género de Ilustración: Decorativa

Estilo de Ilustración: Humorística

Técnicas gráfica aplicada a la ilustración: Ilustración con ordenador (Digital)

Tipo de caricatura: Digital

Característica gráfica de la caricatura que predomina:

- Parentesco

Vista del rostro: Tres cuartos

Nivel de detalle en la composición: Medio

Tipo de aplicación de Coloreado: Aerógrafo Digital

Nivel de realismo aplicado: Medio

En base al tamaño del ojo, con que proporciones clásicas del rostro cumple?

- 5 ojos de ancho del rostro
- Medida de un ojo definiendo el espacio entre los dos ojos
- Medida de un ojo colocado verticalmente para definir la medida de la parte superior de la ceja hasta la parte inferior del ojo

Punto focal del rostro: Barbilla y ojos.

Rasgo con mayor exageración: Barbilla y ojos

Tipo de ilustración Digital: Píxel

Nivel de parentesco al sujeto: Medio

Nivel de exageración aplicada: Ligera

Estilo de ojos: Semicerrados y pequeños

Estilo de Nariz: Grande, recta y deprimida

Estilo de boca: Grande

Estilo de Pelo: No aplica

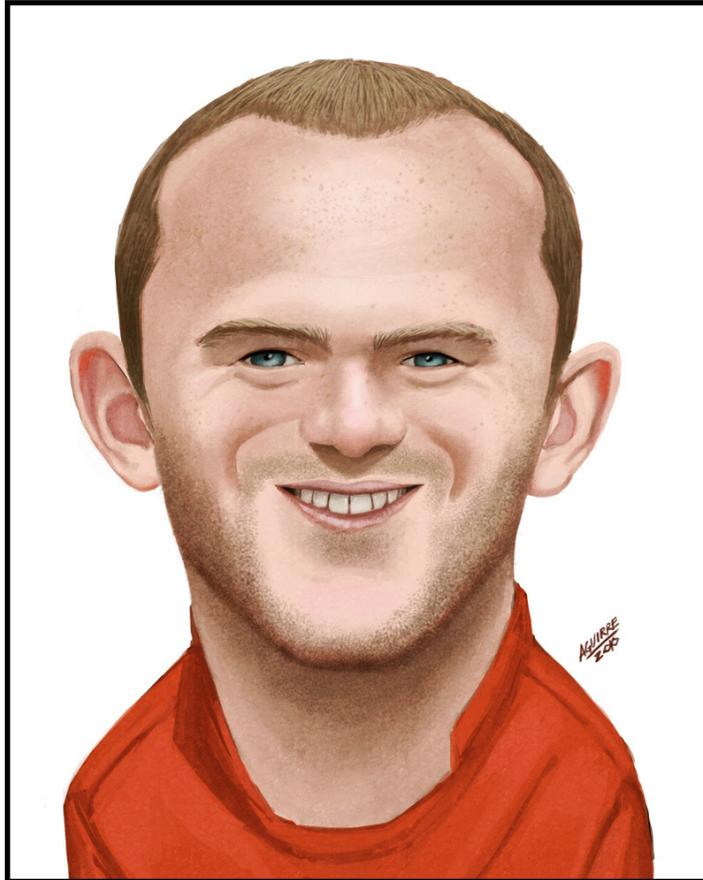
Etnia o Raza: Ladino

Programa con el que fue coloreado: Adobe Photoshop

Error que podría corregirse : Faltan detalles buscando el parentesco al sujeto.

Wayne Rooney

Jugador de Futbol



Pieza: Caricatura Wayne Rooney

Año: 2010

Tipo de ilustración: Digital

Género de Ilustración: Decorativa

Estilo de Ilustración: Humorística

Técnicas gráfica aplicada a la ilustración: Ilustración con ordenador (Digital)

Tipo de caricatura: Digital

Característica gráfica de la caricatura que predomina:

- Observación
- Parentesco
- Exageración

Vista del rostro: Frontal

Nivel de detalle en la composición: Alto

Tipo de aplicación de Coloreado: Aerógrafo Digital

Nivel de realismo aplicado: Alto

En base al tamaño del ojo, con que proporciones clásicas del rostro cumple?

- Medida de un ojo definiendo el espacio entre los dos ojos
- Un ojo definiendo el tamaño completo de la nariz
- Medida de un ojo colocado verticalmente para definir la medida de la parte superior de la ceja hasta la parte inferior del ojo

Punto focal del rostro: Detalles como barba y lunares

Rasgo con mayor exageración: Forma de la cabeza y frente

Tipo de ilustración Digital: Píxel

Nivel de parentesco al sujeto: Alto

Nivel de exageración aplicada: Mediana

Estilo de ojos: Pequeños

Estilo de Nariz: Estrecha

Estilo de boca: Pequeña

Estilo de Pelo: Fino

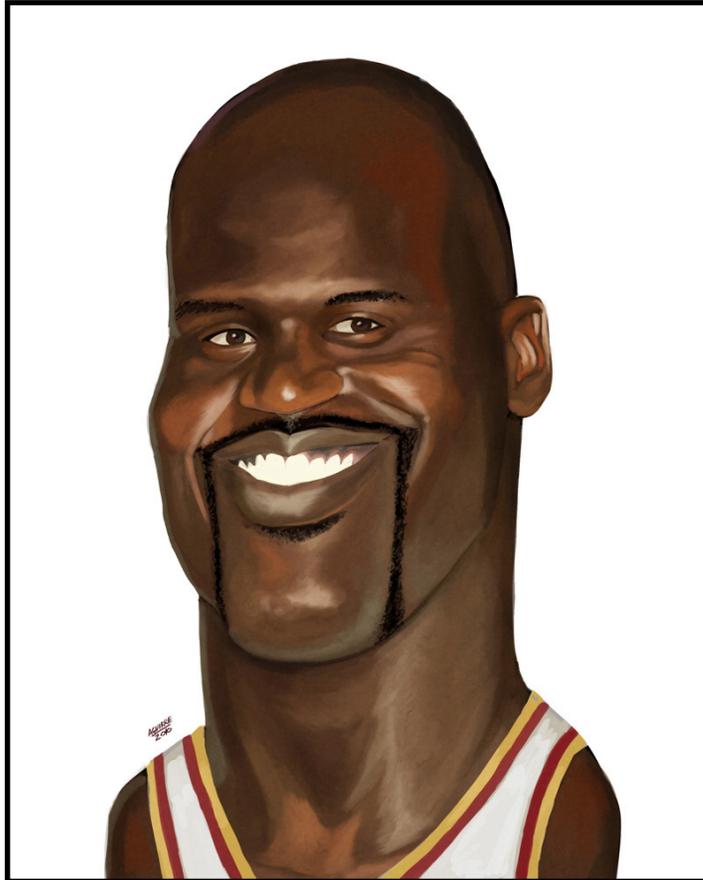
Etnia o Raza: Caucásico

Programa con el que fue coloreado: Adobe Photoshop

Error que podría corregirse: Ninguno

Shaquille O'neal

Jugador de Basquetbol



Pieza: Caricatura Shaquille O'neal

Año: 2010

Tipo de ilustración: Digital

Género de Ilustración: Decorativa

Estilo de Ilustración: Humorística

Técnicas gráfica aplicada a la ilustración: Ilustración con ordenador (Digital)

Tipo de caricatura: Digital

Característica gráfica de la caricatura que predomina:

- Parentesco
- Exageración

Vista del rostro: Tres cuartos

Nivel de detalle en la composición: Medio

Tipo de aplicación de Coloreado: Aerógrafo Digital

Nivel de realismo aplicado: Medio

En base al tamaño del ojo, con que proporciones clásicas del rostro cumple?

- Medida de un ojo definiendo el espacio entre los dos ojos
- Un ojo inclinado definiendo la distancia entre el ojo y la nariz
- Medida de un ojo colocado verticalmente para definir la medida de la parte superior de la ceja hasta la parte inferior del ojo

Punto focal del rostro: Boca

Rasgo con mayor exageración: Forma de la cabeza, boca y barbilla

Tipo de ilustración Digital: Píxel

Nivel de parentesco al sujeto: Alto

Nivel de exageración aplicada: Mediana

Estilo de ojos: Semicerrados

Estilo de Nariz: Estrecha y grande

Estilo de boca: Grande

Estilo de Pelo: No aplica

Etnia o Raza: Afro americano

Programa con el que fue coloreado: Adobe Photoshop

Error que podría corregirse: Ninguno



Pieza: Caricatura Tom Brady
Año: 2009

Tom Brady

Jugador de Futbol Americano

Tipo de ilustración: Digital

Género de Ilustración: Decorativa

Estilo de Ilustración: Humorística

Técnicas gráfica aplicada a la ilustración: Ilustración con ordenador (Digital)

Tipo de caricatura: Digital

Característica gráfica de la caricatura que predomina:

- Parentesco
- Exageración

Vista del rostro: Frontal

Nivel de detalle en la composición: Medio

Tipo de aplicación de Coloreado: Aerógrafo Digital

Nivel de realismo aplicado: Medio

En base al tamaño del ojo, con que proporciones clásicas del rostro cumple?

- 5 ojos de ancho del rostro
- Medida de un ojo definiendo el espacio entre los dos ojos
- Un ojo definiendo el tamaño completo de la nariz
- Medida de un ojo colocado verticalmente para definir la medida de la parte superior de la ceja hasta la parte inferior del ojo

Punto focal del rostro: Barbilla

Rasgo con mayor exageración: Barbilla y forma de la cabeza

Tipo de ilustración Digital: Píxel

Nivel de parentesco al sujeto: Mediana

Nivel de exageración aplicada: Mediana

Estilo de ojos: Pequeños

Estilo de Nariz: Puntiaguda y recta

Estilo de boca: Mediana

Estilo de Pelo: Fino

Etnia o Raza: Caucásico

Programa con el que fue coloreado: Adobe Photoshop

Error que podría corregirse: Ninguno

Steve Nash

Jugador de Basquetbol



Pieza: Caricatura Steve Nash

Año: 2010

Tipo de ilustración: Digital

Género de Ilustración: Decorativa

Estilo de Ilustración: Humorística

Técnicas gráfica aplicada a la ilustración: Ilustración con ordenador (Digital)

Tipo de caricatura: Digital

Característica gráfica de la caricatura que predomina:

- Parentesco
- Exageración

Vista del rostro: Frontal

Nivel de detalle en la composición: Medio

Tipo de aplicación de Coloreado: Aerógrafo Digital

Nivel de realismo aplicado: Alto

En base al tamaño del ojo, con que proporciones clásicas del rostro cumple?

- Un ojo definiendo el tamaño completo de la nariz
- Medida de un ojo colocado verticalmente para definir la medida de la parte superior de la ceja hasta la parte inferior del ojo
- Medida de un ojo colocado verticalmente para definir la medida del final de la nariz hasta el final de la boca.

Punto focal del rostro: Nariz y ojos

Rasgo con mayor exageración: Forma de la cabeza, cuello y ojos

Tipo de ilustración Digital: Píxel

Nivel de parentesco al sujeto: Alto

Nivel de exageración aplicada: Alta

Estilo de ojos: Saltones y muy abiertos

Estilo de Nariz: Puntiaguda, grande y deprimida

Estilo de boca: Grande

Estilo de Pelo: Fino

Etnia o Raza: Caucásico

Programa con el que fue coloreado: Adobe Photoshop

Error que podría corregirse: Ninguno



Pieza: Caricatura Mike Tyson
Año: 2010

Mike Tyson

Boxeador

Tipo de ilustración: Digital

Género de Ilustración: Decorativa

Estilo de Ilustración: Humorística

Técnicas gráfica aplicada a la ilustración: Ilustración con ordenador (Digital)

Tipo de caricatura: Digital

Característica gráfica de la caricatura que predomina:

- Parentesco
- Composición

Vista del rostro: Tres cuartos

Nivel de detalle en la composición: Medio

Tipo de aplicación de Coloreado: Aerógrafo Digital

Nivel de realismo aplicado: Medio

En base al tamaño del ojo, con que proporciones clásicas del rostro cumple?

- Medida de un ojo definiendo el espacio entre los dos ojos
- Medida de un ojo colocado verticalmente para definir la medida de la parte superior de la ceja hasta la parte inferior del ojo

Punto focal del rostro: Boca

Rasgo con mayor exageración: Boca y ojos

Tipo de ilustración Digital: Píxel

Nivel de parentesco al sujeto: Alto

Nivel de exageración aplicada: Mediana

Estilo de ojos: Pequeños y semicerrados

Estilo de Nariz: Grande y estrecha

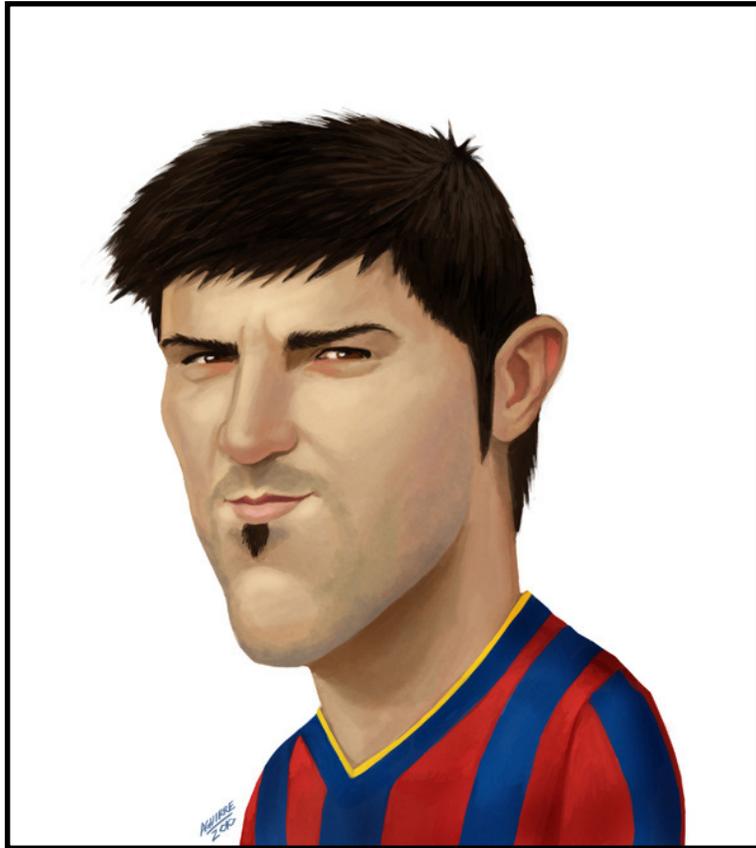
Estilo de boca: Grande

Estilo de Pelo: Crespo

Etnia o Raza: Afro americano

Programa con el que fue coloreado: Adobe Photoshop

Error que podría corregirse: Ninguno



Pieza: Caricatura David Villa
Año: 2010

David Villa

Jugador de Futbol

Tipo de ilustración: Digital

Género de Ilustración: Decorativa

Estilo de Ilustración: Humorística

Técnicas gráfica aplicada a la ilustración: Ilustración con ordenador (Digital)

Tipo de caricatura: Digital

Característica gráfica de la caricatura que predomina:

- Parentesco
- Exageración

Vista del rostro: Tres cuartos

Nivel de detalle en la composición: Medio

Tipo de aplicación de Coloreado: Aerógrafo Digital

Nivel de realismo aplicado: Medio

En base al tamaño del ojo, con que proporciones clásicas del rostro cumple?

- 5 ojos de ancho del rostro
- Medida de un ojo definiendo el espacio entre los dos ojos
- Medida de un ojo colocado verticalmente para definir la medida del final de la nariz hasta el final de la boca.

Punto focal del rostro: Expresión y cabello

Rasgo con mayor exageración: Boca, barbilla y ojos

Tipo de ilustración Digital: Píxel

Nivel de parentesco al sujeto: Alto

Nivel de exageración aplicada: Mediana

Estilo de ojos: Pequeños y semicerrados

Estilo de Nariz: Puntigrada y recta

Estilo de boca: Pequeña

Estilo de Pelo: Fino

Etnia o Raza: Ladino

Programa con el que fue coloreado: Adobe Photoshop

Error que podría corregirse: Ninguno

Raúl González Blanco

Jugador de Fútbol



Pieza: Caricatura Raúl González Blanco

Año: 2010

Tipo de ilustración: Digital

Género de Ilustración: Decorativa

Estilo de Ilustración: Humorística

Técnicas gráfica aplicada a la ilustración: Ilustración con ordenador (Digital)

Tipo de caricatura: Digital

Característica gráfica de la caricatura que predomina:

- Parentesco

Vista del rostro: Tres cuartos

Nivel de detalle en la composición: Bajo

Tipo de aplicación de Coloreado: Aerógrafo Digital

Nivel de realismo aplicado: Medio

En base al tamaño del ojo, con que proporciones clásicas del rostro cumple?

- 5 ojos de ancho del rostro
- Medida de un ojo definiendo el espacio entre los dos ojos
- Medida de un ojo colocado verticalmente para definir la medida del final de la nariz hasta el final de la boca.

Punto focal del rostro: Boca

Rasgo con mayor exageración: Boca y ojos

Tipo de ilustración Digital: Píxel

Nivel de parentesco al sujeto: Alto

Nivel de exageración aplicada: Ligera

Estilo de ojos: Pequeños

Estilo de Nariz: Grande, deprimida y puntiaguda

Estilo de boca: Mediana

Estilo de Pelo: Rizado

Etnia o Raza: Iadino

Programa con el que fue coloreado: Adobe Photoshop

Error que podría corregirse: Aplicar un poco más de detalle.

INTERPRETACIÓN Y SÍNTESIS

Confrontando el contenido teórico investigado junto con las entrevistas contestadas por los expertos en Caricaturismo y pintura digital además de los resultados de los instrumentos implementados para la guía de observación, se presenta a continuación una interpretación que responde a los objetivos colocados con respecto al trabajo de Arturo Aguirre.

Dicha interpretación se segmenta en 3 temas tomados a partir de los objetivos.

1. Proceso creativo empleado por el ilustrador Arturo Aguirre en su trabajo de caricatura sobre soporte digital.

1. 1 La Ilustración

Antes de empezar con este punto, es coherente definir lo que es la ilustración, ya que la definición está ligada a la expresión de conceptos y mensajes de manera creativa. La ilustración, según Rocha (En red / 2007) es la imagen realizada con el fin de enmarcar, expresar o comunicar un concepto o mensaje. A esto coinciden los tres sujetos de estudio, en su entrevista que una ilustración es la forma gráfica de expresar y transmitir un mensaje determinado ya sea personal u otorgado por un cliente para un proyecto. Rocha (En Red / 2007) y Parramón (2003) describen que existen distintos tipos, géneros y estilos para realizar una ilustración, en donde depende la elección de estos del proyecto y lo necesitado por el cliente.

1.2 La Creatividad y el Proceso Creativo

La creatividad se define, según el sitio Psicología-positiva (En Red / 2011) como la capacidad mental de crear y producir ideas innovadoras y que ayuden a solucionar un problema o un objetivo. Esta capacidad debe ser desarrollada y existen personas que tienden a hacerlo de mejor manera que otras. Arturo Aguirre implementa el tipo de creatividad llamada secundaria gracias a que el observa un rostro y de esa acción adiciona, de manera creativa, las características gráficas de una caricatura para realizar una ilustración humorística y/o caricaturesca. Para Gross (En Red / 2008) este tipo de creatividad es la más común en un artista, contrario al tipo llamado Eureka, que consiste en crear ideas completamente nuevas e innovadoras para solucionar un problema. En su entrevista se notó que Aguirre también implementa Serendipia lo que es, según el sitio Neuronilla.com (En Red / 2008), generar ideas de manera aleatoria y al azar pero sin dejar a un lado el arduo trabajo del creador.

Según el sitio Neuronilla.com (En Red / 2008) y Renoir (En Red / 2008) el proceso creativo consiste en una serie de pasos que se pueden seguir con el fin de generar ideas para solucionar una problemática, el cual puede ser relativo a cualquier artista o persona gracias a que cada uno genera ideas de formas variadas. El proceso creativo consiste en 6 pasos indispensables para lograr su cometido, incorporando la preparación, como primer paso, para identificar el objetivo que necesita una respuesta o concepto.

Generación es el segundo paso que consiste en buscarle soluciones a la necesidad u objetivo. El tercer paso es llamado incubación, en donde se debe dejar un espacio alejado del proceso, manteniendo el proyecto en mente, con el fin de que en el descanso sea generada la idea necesaria. El cuarto paso del proceso consiste en la iluminación, en la cual se encuentra la idea necesaria y puede surgir al realizar el proceso como tal, o de manera aleatoria. El quinto paso del proceso creativo consiste en evaluación, donde se debe validar y evaluar la funcionalidad de la idea generada, este paso también funciona para regresar al proceso si es el caso que el concepto generado no funcione. El último paso consiste en la elaboración, en donde la idea se pone en práctica.

Comparando todos estos pasos con la entrevista otorgada por Andrea Abril y Arturo Aguirre, ambos consideran que la inspiración o creatividad puede ser generada de manera inesperada, por lo que al momento de comparar el proceso como tal con la forma en que ellos generan ideas, ambos omiten los pasos de preparación y generación, dando lugar a la incubación y a iluminación como los pasos principales del proceso creativo en donde ellos generan ideas. Adjunto a esto, ninguno de los dos realizan el quinto paso del proceso, evaluación, ya que no validan ni piden opinión al grupo objetivo con respecto al trabajo realizado, sino que automáticamente transportan su idea generada al paso de elaboración en el proceso creativo.

Según la entrevista realizada a Arturo Aguirre, él considera que no tiene un proceso creativo ya que la inspiración para él suele ser algo inesperado y que llega en momentos aleatorios. Esto coincide con el pensamiento de Andrea Abril, quien en la entrevista que se realizó con ella, define que la creatividad puede generarse a partir de diversos estímulos. Ella comenta que en su caso, se inspira con música, viendo objetos y referencias de otros artistas. Arturo Aguirre resalta que la inspiración o creatividad en un proyecto puede variar dependiendo del cliente y del fin de la ilustración, ya que al momento de realizar ilustración conceptual, implementa serendipia al generar conceptos aleatorios que surgen durante proceso de realizar la ilustración.

Aguirre menciona que generalmente él realiza sus caricaturas de personas que psicológicamente o técnicamente lo inspiren, para lo que emplea el proceso de buscar referencias de sus rostros y empaparse de sus emociones y formas de ser en la manera que pueda. Según Zorrilla (En Red / 1999) existen distintos tipos de técnicas de creatividad para generar conceptos e ideas. Aguirre comenta que en su trabajo de arte conceptual implementa técnicas de creatividad como la lluvia de ideas.

Arturo Aguirre menciona que una de las fuentes de inspiración para sus proyectos de caricatura personales, fueron los artistas que lo inspiran por su trabajo en pintura digital, en este caso se demuestra que la creatividad para él depende de las situaciones o personas que él viva o admire.

Todo esto coincide con el pensamiento de Andrea abril y Arturo Aguirre que consiste en que el proceso creativo puede variar dependiendo del cliente, proyecto y objetivo del mismo junto con que las ideas pueden generarse de maneras variadas entre cada artista. Jason Seiler, en la experiencia desde el diseño coincide al mencionar, en la entrevista realizada por el sitio cgarena.com (En Red / 2010) que la forma en que él trabaja generalmente una caricatura consiste en un cliente que otorga un concepto y las especificaciones de lo que necesita, para lo que el artista toma esa idea y la transforma a lo más interesante visualmente, para esto se puede decir que Seiler implementa, igual que Aguirre el tipo de creatividad llamada Secundaria. Seiler afirma que cada trabajo es diferente y con distintos retos.

Tomando todo lo mencionado se define que Arturo Aguirre no mantiene un proceso creativo formal y no implementa el presentado por las citas mencionadas. Él implementa un proceso a su manera, de un punto de vista libre en donde no debe regirse a un proceso con tal de generar una idea, gracias a su pensamiento en donde enmarca a la creatividad como algo que puede ser completamente inesperado y que en la mayoría de sus trabajos, surge de manera aleatoria. Comparando el proceso creativo formal anteriormente explicado, Aguirre implementa, si quererlo, los puntos de iluminación e incubación de la manera con la que genera conceptos de forma que no debe mantener un proceso regido a pasos específicos. Al implementar estos dos pasos, el salta directamente al último paso de elaboración.

Cabe resaltar que Aguirre aplica en ciertas ocasiones la técnica de creatividad de lluvia de ideas, según lo que él comenta en su entrevista, el realiza esta técnica mayormente en sus proyectos de arte conceptual, en donde sí necesita un concepto o idea mejor establecida para realizar una pieza de calidad y cumpliendo las necesidades del cliente.

Aguirre incorpora el tipo de creatividad secundaria gracias a que, en su trabajo de caricatura digital, él se inspira de lo que el cliente le pide; él toma la idea del cliente y la modifica para poder alcanzar un mejor nivel visual. Aguirre realiza caricaturas en muchas ocasiones de forma personal, en donde puede tener mayor libertad para pintura junto con que puede tener toda la libertad de no manejar un concepto. En otros casos, Arturo Aguirre implementa el tipo de creatividad llamado Serendipia, en donde el genera conceptos y/o ideas sin siquiera querer hacerlo, el cual esta relacionado con el tercer paso del proceso creativo llamado incubación, ya que la serendipia puede funcionar al momento del descanso o al momento de despejar la mente del proyecto.

Arturo Aguirre maneja un proceso creativo personal ya que él basa su inspiración en las cosas que admira, como lo son otros artistas, situaciones que observa y de la visualización de referencias para aplicar a su trabajo. Su inspiración puede surgir de las cualidades técnicas y personales de distintos individuos, motivándolo para realizar proyectos y trabajos de caricatura digital. Tal es el caso de la serie de caricaturas realizadas de sus pintores digitales favoritos o de sus músicos preferidos.



Caricatura y Referencia Bono por Arturo Aguirre
Fuente: flickr.com/photos/arturoaguirre/

2. Proceso técnico empleado por el ilustrador Arturo Aguirre en su trabajo de caricatura sobre soporte digital.

Con un buen proceso creativo para realizar una pieza, se necesita de un proceso técnico que el ilustrador implemente según sus capacidades y su comodidad al momento de trabajar. A continuación se presenta la interpretación y síntesis con respecto al proceso técnico que emplea Arturo Aguirre en su trabajo de caricatura y pintura digital.

2.1 Pintura Digital

Para identificar un proceso técnico dentro de esta aplicación de la ilustración, es bueno resaltar qué es, sus ventajas y demás puntos de importancia en este tema.

Según Rocha (En Red / 2007) la pintura digital es el tipo de ilustración que se realiza por medios digitales. Se diferencia, y una de sus principales desventajas, según las entrevistas realizadas a los distintos sujetos de estudio, es que no presenta un resultado tangible por lo que se le da menor valor comparada con una pintura tradicional. Para este tipo de ilustración, Ruddick (2011) comenta que se necesitan de programas instalados en el ordenador con el fin de realizar piezas de calidad y nivel profesional. Arturo Aguirre, en su entrevista, contesta que el mejor programa para su trabajo es Adobe Photoshop gracias a que es el que mejor maneja y con mayor facilidad.



Caricaturas de los Pintores Digitales Bobby Chiu y Jason Seiler por Arturo Aguirre
Fuente: scketcheronline.com

Aguirre en su entrevista explica que él prefiere el soporte digital para realizar sus trabajos, ya que nunca le interesó la pintura tradicional. Esto genera que él no implemente el programa Corel Painter con regularidad ya que, según Abril en su entrevista, es necesario saber pintar con técnicas tradicionales especialmente para utilizar este programa, junto con que menciona que para un ilustrador digital es indispensable el conocimiento tradicional de la ilustración, detalle que lo contra dice Aguirre mencionando que el no sabe pintura tradicional y eso no lo impide de generar propuestas profesionales en su trabajo.

Aguirre explica que su preferencia por la pintura digital se basa en las ventajas que esta posee. Según Rocha (En Red / 2007) las principales ventajas de la pintura digital son: el ahorro de tiempo que representa, sin fin de copias generables de la pieza, el fácil traslado de la pintura entre computadores, el mínimo o nulo margen de errores y la gran cantidad de herramientas a disposición del ilustrador. Grossman (2010) añade que no se deben realizar puntos específicos de la pintura tradicional como mezclas de color, estiramiento de lienzo, esperar el secado de la pintura, no existe manchado en ropa y piel además que el ilustrador no se expone a tóxicos provenientes de pinturas y demás soluciones para pintar. A esto coincide Andrea Abril en su entrevista, haciendo énfasis en evitar las características de la pintura tradicional al momento de realizar una de tipo digital. Aguirre concuerda con ella junto con lo que menciona Rocha (En Red / 2007) al momento de describir las ventajas de la pintura digital. Piloña, en su entrevista, considera la mayor ventaja de la pintura digital como el margen de error inexistente que puede tener, aunque resalta que para esto, el ilustrador debe tener total control de la técnica y del equipo.

La principal desventaja para Aguirre y Abril consiste en la falta de valor que se le da a la pintura digital. Aguirre comenta que esto se debe a que las personas consideran la pintura digital como una implementación fácil de realizar, sin saber que es un estilo de ilustración que, igual que los tradicionales, se debe estudiar y practicar lo suficiente para tener resultados perfectos. Para Abril y Aguirre, la pintura digital representa una técnica más en donde pueden aplicar su trabajo con muchas ventajas para transmitir sus ideas y conceptos. Una de las desventajas de esta, la presenta Rocha (En red / 2007) al mencionar que el ilustrador que quiera dedicarse al medio digital, debe invertir en los materiales necesarios para hacerlo. Piloña en su entrevista menciona que en eventos y promociones, trabajando en pintura digital, el ilustrador depende completamente del equipo que tenga a su cargo, lo cual puede provocar molestias al momento que uno de estos aparatos falle.

2.1.1 Materiales y Herramientas Implementadas en Pintura Digital

Como siguiente punto se presentan las herramientas para realizar una ilustración y pintura digital. Estas presentan la razón del porque la pintura digital es lo que es hoy en día junto con que son el motivo por las cuales este estilo de ilustración tiene bastantes ventajas. Los principales materiales implementados en la realización de una pintura digital requieren de inversión y conocimiento para que el resultado sea óptimo. Según 8fish (2008) estos materiales presentan un muy buen resultado final a la pieza junto con que acortan el tiempo en el proceso de la realización de la pintura.

La primera herramienta necesaria para realizar una pintura digital consiste en instalar la mejor opción de uno, o varios software que sirvan para realizar pintura digital. Los principales que utilizan los artistas actuales son Adobe Photoshop, Corel Painter y Sketchbook Pro. Cada uno presenta características distintas a los demás. Por ejemplo, Andrea Abril responde en su entrevista que Corel Painter es una buena opción de software si el resultado que se requiere en la ilustración debe parecer hecho con técnicas gráficas tradicionales. Arturo Aguirre y Piloña en sus entrevistas, al igual que Jason Seiler en la experiencia desde el diseño, afirman que todos prefieren trabajar en Photoshop gracias a que, para ellos, es más sencilla la forma de implementación de pintura digital en este programa. Aguirre adiciona que no es de su preferencia el programa Corel Painter ya que este maneja la simulación de técnicas gráficas tradicionales, las cuales él no está acostumbrado a manejar.

Andrea Abril menciona en la entrevista que le fue realizada, que se deben conocer las herramientas y métodos de implementación de estas para aplicarlas con fineza, a lo que coincide con Piloña. Ella considera que, al momento de realizar una pintura digital, se debe tener en cuenta el acabado que se busca, ya que de esto puede depender que software implementar, a lo que coincide Arturo Aguirre.

En el caso específico de Aguirre, él implementa en su mayoría Adobe Photoshop gracias a que este otorga la implementación de capas, la comodidad que todo lo necesario se encuentra cerca del ilustrador así como también maneja de mejor manera los niveles de presión que se implementan con una tableta digital.

La herramienta primordial necesaria para la pintura digital sería una tableta digital con lápiz inteligente que manejara niveles de presión. Las más populares y que son líder en el mercado son las de marca Wacom. La mayoría de artistas digitales prefieren esta marca sobre las demás, gracias a su diseño, nivel de precisión con el lápiz, acceso a distintos estilos y precios junto con los niveles de presión que estas manejan.

Una tableta digital, para el sitio About.com (En Red / 2011) es el instrumento que permite a un ilustrador realizar su trabajo en soporte digital. Este mantiene un panel inteligente, el que sirve como superficie para dibujar con un lápiz inteligente logrando que lo plasmado en el panel se visualice en la pantalla de un ordenador. El objetivo de esta, es el de hacer alusión a un lápiz y un soporte tradicional para plasmar dibujos e ilustraciones directamente en formato digital. El lápiz inteligente contiene una punta que hace alusión a un lápiz tradicional junto con una superficie en la parte opuesta a la punta, que al colocarla contra el panel, esta puede servir como borrador. Según el sitio web Wacom.com (2011) un lápiz es la representación manual más natural para poder expresar conceptos creativos por lo que el lápiz inteligente de la tableta combina las ventajas de hacer bocetos manuales con los beneficios del trabajo digital.

Todos los sujetos de estudio entrevistados, junto con el artista perteneciente a la experiencia de diseño, realizan su trabajo con una tableta Wacom. Unos implementan versiones económicas pero funcionales, tal es el caso de Andrea Abril quien posee una Wacom Graphire II del año 2001 - 2002.

De igual manera que Abril, Pablo Piloña implementa la versión Bamboo de Wacom, la cual es sencilla y con pocos niveles de presión. En cambio, Aguirre implementa una tableta de última generación; el estilo Intous 4 presenta 2,048 niveles de presión junto con que el lápiz está diseñado para que deslice mejor sobre el panel de la tableta. Jason Seiler, en la entrevista realizada por el sitio Cgarena.com (En Red / 2010) comenta que él implementa una Wacom Cintiq 21x, la cual es la mejor tableta en el mercado, conformada por una pantalla LCD en donde se dibuja directamente en dicha pantalla, dando el mayor nivel de precisión posible. Aguirre comenta que no se necesita una tableta de última generación para poder realizar trabajos profesionales. Andrea Abril considera las tabletas Wacom como la que maneja de mejor manera el control de niveles de presión otorgando precisión en este punto además que dan el beneficio que el lápiz inteligente no use baterías. Ella comenta que las demás marcas en el mercado, son un leve reflejo de lo que son las tabletas marca Wacom además que la última es la que mejor compatibilidad tiene con Adobe Photoshop.



Tableta Digital Wacom Intous 4 Implementada por Arturo Aguirre
Fuente: wacom.com

Al momento de realizar la ilustración en el ordenador, dentro de alguno de los programas mencionados anteriormente, existen varias herramientas indispensables para el ilustrador.

Parramón (2003) menciona que estas herramientas están conformadas por el soporte, que consiste en el formato en donde se hará la ilustración, el cual puede cambiar modificarse a libertad. Las herramientas de dibujo, que ayudan al ilustrador a obtener el resultado necesitado, conformadas por el pincel y el borrador como las principales. Los pinceles pueden ser adaptados a cualquier tamaño y forma necesitada además que se puede modificar la opacidad y saturación, tal es el caso de Aguirre que comenta en su entrevista que el implementa un pincel creado por él, que consiste en un ovalo inclinado.

El borrador e historial son de las principales herramientas de la pintura digital gracias a que eliminan en casi su totalidad el margen de error en la ilustración desarrollada. El borrador permite borrar cualquier elemento o detalle de cualquier capa que se tenga en el programa implementado, dando paso a la corrección de errores de manera instantánea y sin arruinar el dibujo ni la pintura. El historial otorga la habilidad de regresar pasos realizados en la ilustración con el fin de volver a uno específico para modificar o componer un error cometido en el pasado.

Las paletas de color consisten en la gama de colores que están a disposición del ilustrador para implementarlas en su trabajo. En el caso de Photoshop, existe un sin fin de tonalidades para implementar gracias a que el programa incluye distintas

tonalidades dependiendo el trabajo que se esté realizado y adicionado a esto, cada color escogido puede ser modificado y guardado por el ilustrador. Esto logra evitar la mezcla de colores en comparación a la pintura tradicional, otorgando un gran corte al tiempo que se implementa.

Arturo Aguirre implementa un pincel creado por él gracias a que tuvo la necesidad de acoplarse a algo que no fuera lo que tenía Photoshop al inicio que él lo inicio a usar. Tomó referencias de distintos artistas hasta llegar a crear su propio pincel con las especificaciones que el maneja según su estilo de pintura digital. Aguirre comenta en su entrevista que una de las mayores ventajas de la pintura digital para él, es el reducido margen de error que existe, gracias a que el puede presionar `crtl + Z` las veces que necesite, o regresar en el historial de errores hasta el punto donde él considere hubo un error. Este representa agilidad, comodidad y velocidad al momento de trabajar sobre formato digital.

Aguirre expresa, en su entrevista, que las paletas de color, el borrador e historial y los pinceles son las principales herramientas que el maneja y considera como las mayores ventajas comparando la pintura tradicional con la digital. En su caso personal, él crea o modifica las paletas de color que implementa, siendo el caso de implementar los colores que tiene Photoshop o creando nuevos para cada ilustración. En ocasiones Aguirre toma los colores desde la imagen que tiene como referencia, gracias a la herramienta de gotero en Photoshop.



Referencia y colores empleados a partir de esta para Caricatura de Arturo Aguirre
Fuente: rickischultz.wordpress.com

La implementación de estas distintas herramientas pueden cambiar entre cada programa de ilustración digital, ya que los distintos programas siempre las incluyen, únicamente con la diferencia que trabajar con ellas puede requerir un proceso distinto al aplicado en Photoshop.

Todos los sujetos entrevistados, junto con Jason Seiler en la entrevista presentada en la experiencia desde el diseño, concuerdan que la implementación de las distintas herramientas en la ilustración digital necesitan de un gran control sobre la tableta digital y el lápiz inteligente, lo cual se logra con práctica y experimentando con distintos programas y estilos de trabajo. Andrea Abril, Pablo Piloña y Jason Seiler, recomiendan a todo ilustrador digital tener conocimiento acerca pintura tradicional para que se les sea más fácil aplicar la pintura en un computador, a lo que Aguirre se opone al comentar que él no ha necesitado saber pintura tradicional para realizar pinturas digitales de calidad.

2.1.2 Proceso para Realizar una Pintura Digital

Antes de definir el proceso técnico que toma Arturo Aguirre para realizar sus caricaturas con pintura digital, se debe hacer una generalidad de cómo se crea una obra de pintura digital.

Rocha (En Red / 2007) menciona que hay ciertos pasos a seguir para realizar una pintura digital. Él define el primero como adquirir todas las herramientas necesarias, como ya fue mencionado, el software, tableta digital con lápiz inteligente además de una plataforma de computador en donde el ilustrador se sienta a gusto. El artista también puede acceder a herramientas como una cámara fotográfica y un escáner dependiendo de sus necesidades.

El segundo paso consiste en definir el concepto y mensaje a transmitir, lo cual da paso a la tercera fase, que consiste en tomar referencias de diversas fuentes, con el fin de generar inspiración y encontrar maneras de implementación al concepto o idea recién encontrada.

El siguiente paso consiste en la realización de la pieza siguiendo el concepto generado. El paso siguiente consiste en darle los toques finales y la preparación a la ilustración. En esta fase se basa en el fin con el cual fue solicitado el trabajo, dependiendo si es para impresión o para ser visualizado únicamente digitalmente. Luego de esto, el último paso del proceso consiste en guardar la imagen en el formato de archivo necesario, como lo puede ser .jpg, .png, .tiff, .pdf, etc.

Arturo Aguirre en su entrevista comenta que, como proceso de pintura digital, lógicamente debe tener las herramientas y el equipo adecuado para poder realizar una ilustración de este tipo. Según lo mencionado por él, posee una tableta digital con lápiz inteligente, un scanner y una computadora para trabajar. Comparando la forma de trabajar de Aguirre con lo mencionado por Rocha (En Red / 2007) en el proceso de desarrollo de una pintura digital, el segundo paso depende de cara artista. Así como comenta Aguirre y Abril, la inspiración puede ser algo inesperado y aleatorio, por lo que no es necesario que se siga el proceso presentado por Rocha a la perfección.

Tomar referencias es muy importante para Aguirre, ya que a partir de estas él forma su propuesta para el proyecto que esté realizando. En este punto Arturo Aguirre incluye otro paso más, comparado al proceso presentado por Rocha, en donde Piloña y Abril están de acuerdo con bocetar la propuesta antes de realizarla de manera final.

Luego se retoma el proceso presentado por Rocha (En Red / 2007), en donde se inicia y desarrolla la propuesta ya en formato digital e implementando el programa que mejor sea de la comodidad del artista. Aguirre pinta implementando muchas capas distintas, lo cual puede que otorgue cierto control sobre lo que pinta y los errores que se pueden dar en el camino.

Como último paso, Aguirre concuerda con Rocha que se deben dar los toques finales y se prepara la imagen dependiendo cual es el fin del proyecto.

Comparando el proceso que describe Rocha (En Red / 2007) con respecto a los pasos a seguir al realizar una pintura digital, Aguirre coincide con respecto a todos los pasos, aunque no necesariamente en el mismo orden.

Al momento de realizar una pintura digital se puede escoger entre realizar la imagen a base de píxeles o vectores. Los píxeles o imagen de mapa de bits, según el sitio Kioskea.net (En Red / 2008), consisten en imágenes formadas por un grupo de puntos que al estar unidos forman una imagen. Al trabajar con ellos se debe tener un tamaño y resolución específicos ya que al modificar alguna de estas dos características, la imagen puede distorsionarse. Según Ambrose y Harris (2003) la resolución de una imagen está conformada por el espacio entre cada píxel, esto denominado DPI (píxeles por pulgada cuadrada); entre mayor sea la resolución de una imagen, más píxeles tendrá. Los programas que implementan imágenes a base de píxeles son Adobe Photoshop, Corel Painter y Sketchbook Pro. Las imágenes vectoriales están formadas de coordenadas con fórmulas matemáticas las cuales tiene la ventaja que pueden sufrir de cambios de tamaño y resolución sin distorsionarse junto a que presentan un peso menor de archivo a comparación de las imágenes con mapa de bits. Los programas que manejan imágenes vectoriales son Adobe Illustrator, Macromedia FreeHand y Corel Draw.

Según la entrevista realizada a Andrea Abril y Arturo Aguirre, ambos coinciden con la preferencia a trabajar con imágenes a base de píxeles gracias a que esta es la forma más rápida y simple de realizar pintura digital.

Ambos contestaron que los vectores pueden dejar resultados impresionantes, sin embargo el tiempo que se debe dedicar a este tipo de imagen es mucho mayor, comparado con el trabajo con mapa de bits.

En la entrevista realizada a Arturo Aguirre se rescató que en algunos casos generando e implementado un concepto o idea, él comienza una pintura digital realizando un boceto previo a mano alzada para luego colocarlo en formato digital y pintarlo. Andrea Abril concuerda con esto además que comparte el comentario con Aguirre de que el tamaño, resolución y color en la imagen van a depender del objetivo de la pieza y de la necesidad del cliente. Luego se coloca la imagen en un programa adecuado para pintura digital y se sigue con el procedimiento mencionado por Rocha (En Red / 2007) en realizar la pieza, finalizarla y guardarla según la necesidad del cliente. Piloña y Seiler, coinciden en la implementación de imágenes en píxeles gracias a que implementan mayormente el programa Adobe Photoshop.

Según Aguirre, existen ocasiones en las cuales el bocetaje se realiza directamente en formato digital, acortando el tiempo aun más del proceso de realización de una pintura digital. Esto está relacionado al Speed Painting lo que consiste, para Tornjornsen (En Red / 2007) en la creación de una pintura digital en un lapso corto de tiempo. Para 3D Total (2009) el Speed Painting es implementado para bocetar directamente en el formato digital. Según Abril, en la entrevista realizada con ella, para realizar un boceto digital o un Speed Painting es necesario saber exactamente lo que se quiere dibujar.

2.1.3 Técnicas de Coloreado con Pintura Digital

Al realizar una pintura digital existen distintos métodos para colorear la propuesta, los cuales deberán ser aplicados dependiendo del proyecto que sea presentado y del estilo personal que tenga el ilustrador. Cada uno presenta un acabado distinto al otro y cada ilustrador presenta un estilo de coloreado hacia alguna de las técnicas siguientes. Según Chiarello y Klein (2004) definen la primera de estas técnicas como el color plano, el cual es la forma clásica de colorear, ya que la ilustración se forma de planos con un color sólido para cada área. Es la más fácil de realizar.

La segunda técnica es la llamada sombra cortada, que se basa en la técnica de colores planos, únicamente con la diferencia que se realizan volúmenes para luz y sombra, implementando colores planos para ellas.

La tercera técnica consiste en el aerógrafo digital. Consiste en aplicar el mismo estilo que la pintura con aerógrafo tradicional con la ventaja que otorga acabados suaves.

La cuarta técnica consiste en la unión de las 3 anteriores. Llamada Sombra cortada con gradientes y Aerógrafo digital, consiste en la forma principal y más completa de colorear una pintura digital ya que deja acabados profesionales y completos. La cantidad de implementación de las técnicas mencionadas anteriormente, depende del ilustrador.

La quinta y última técnica de coloreado digital consiste en la alusión a técnicas tradicionales la cual es implementada al momento que el ilustrador o su cliente así lo requiera. Según la entrevista con Andrea Abril y Pablo Piloña, ambos concuerdan que para esta técnica de coloreado es necesario tener conocimiento de la pintura aplicada en su forma tradicional, para lo que Aguirre está en desacuerdo ya que el no sabe como pintar en óleo, por ejemplo, lo cual no le afecta en su trabajo profesional.

Arturo Aguirre en su entrevista comenta que él no implementa con generalidad la técnica de aerógrafo digital pero considera que otorga bastante realismo. Aguirre implementa el tipo de coloreado que el cliente le solicite dependiendo del proyecto. Aguirre comenta que él implementa una unión entre sombra cortada y el airbrush junto con crear y aplicar los pinceles que necesita.

2.1.4 La Caricatura

Luego de sintetizar y analizar lo que es una pintura digital, en este punto se define el proceso que lleva Arturo Aguirre para realizar una caricatura sobre soporte digital. Para ello se define antes que es la caricatura y el proceso que esta lleva para entender de mejor manera cómo la realiza y cómo es aplicada al trabajo digital.

Según Pastecca (1982) la caricatura es un estilo de ilustración humorística, que consiste en la deformación grotesca y exagerada de los rasgos que resaltan en el rostro o cuerpo de una persona con intención humorística. Para una caricatura se busca mantener la identidad de la persona resaltando sus

gestos, emociones y personalidad para que este sea reconocido e identificado por un grupo de personas. Esto coincide por lo mencionado por Aguirre, Piloña y Seiler.

Según Py Digital Caricature (En Red / 2005) las caricaturas pueden tener un enfoque bueno o malo. La aplicación mala de la caricatura consiste en burlar, criticar y satirizar a una persona o situación que gire alrededor de ella. El enfoque bueno consiste en simplemente exagerar rasgos y gestos con fines humorísticos. Piloña en su entrevista agrega que la caricatura tiene dos formas, la satírica y la social en donde esta última tiene enfoque humorístico mas no burlón ni crítico.

Arturo Aguirre considera que la realización de una caricatura puede tener similitudes con el diseño de personajes al considerar que estos también deben reflejar una personalidad y carácter determinado dependiendo del rol que desempeñan. De igual manera es con las personas en el caso que un sujeto puede decir mucho de su persona con características de su cara además que con rasgos de su personalidad. Otra similitud existe en el desarrollo de personajes con la caricatura, está al ser implementada con sujetos con cuerpo completo, ya que para un personaje, Cámara (2006) menciona que el lenguaje corporal debe ser de suma importancia junto con que debe transmitir su personalidad y psicología. En caricatura se puede lograr el mismo cometido con el cuerpo de un sujeto. Urrero (En Red / 2007) considera que las caricaturas son personajes de un sujeto en donde un espectador puede reconocerlo.

Arturo Aguirre comenta en su entrevista que una de las mayores similitudes entre la caricatura y el diseño de personajes es la

cantidad de líneas implementadas para la cara de un hombre, una mujer, ancianos y niños. Las mujeres y niños representan menos cantidad de líneas a comparación de un hombre y un anciano.

Para Aguirre, Piloña y Seiler, la caricatura se basa en resaltar gestos y la personalidad de la persona en el momento que se realiza en donde el parecido con el sujeto es vital para el buen resultado de la caricatura. Tendiendo esto en cuenta, se resalta que, para los 3 sujetos mencionados, es más importante los gestos y rasgos que resaltan la personalidad de la persona, que los puramente físicos.

Para lograr el parentesco necesario, Seiler en la experiencia desde el diseño, comenta que se deben tener de 3 a 5 fotografías del sujeto a caricaturizar para poder entender su morfología junto con sus gestos junto que él comenta que una caricatura debe contar con una gran precisión para definir al sujeto, hasta llegar al punto que este parezca más él que a como se ve en fotografías. A esto concuerda Aguirre y Piloña en donde ellos describen que se necesitan al menos 10 referencias con distinta iluminación e las fotografías junto con distintos ángulos para visualizar de mejor manera al sujeto. Piloña, coincide con Pasteca (1982) al mencionar que es más sencillo dibujar una caricatura de una persona viéndola en persona, ya que ella le otorga los elementos necesarios para caricaturizarla al presentarle gestos, posturas y formas de ser en el momento. Aguirre responde a esto que él tiene mayor experiencia realizando caricaturas desde la visualización únicamente de imágenes, ya que las caricaturas que él generalmente realiza son de personas que no conoce.

2.1.5 Proceso de Creación de una Caricatura

Existen distintos métodos para realizar una caricatura. La mayoría de caricaturistas se basan únicamente en observar y exagerar pero también existen procesos que se pueden seguir con el fin de tener una caricatura exitosa.

Una de esas técnicas, Richmond (En Red / 2008) la define como la técnica de las 5 formas. Esta consiste en ubicar 5 rasgos importantes en un rostro humano: ojo izquierdo, derecho, nariz, boca y la forma de cabeza. Para esto se deben conocer las características clásicas y básicas que forman un rostro, con el fin que al momento de realizar una caricatura, se visualice esta forma clásica en el sujeto, y se observe en dónde se exageran o se mueven los rasgos del individuo a caricaturizar. Piloña y Seiler coinciden con esto al explicar ellos en sus respectivas entrevistas que es necesario conocer lo cánones básicos de los rasgos que forman una cara “perfecta” para poder romper ese canon al momento de realizar una caricatura y así abrir paso a la visualización de la exageración. Aguirre no implementa esta técnica.

La siguiente técnica que define Richmond (En Red / 2008) es llamada forma de T. Básicamente él la describe como la forma resumida de las 5 formas. Consiste en visualizar mayormente la letra “T” imaginaria que se forma en los 2 ojos y la nariz. Al encontrar esta similitud con la letra “T” se pueden visualizar los rasgos del rostro y como estos se comportan en relación a los demás. Aguirre en su entrevista, comenta que él implementa esta técnica, únicamente con la diferencia que él no observa una “T” en la cara del sujeto, sino un triángulo formado de la misma manera.

Los pasos a seguir para realizar una caricatura varían entre cada artista. Unos pueden comenzar con definir los ojos y la línea que pasa entre ellos, tal es el caso de Piloña. Jason Seiler en la entrevista realizada por cgarena.com (En Red / 2010) comenta que él comienza con definir en donde se encuentra el peso de la cara de un sujeto para empezar a dibujarlo a partir de allí y luego observa detenidamente las distancias entre rasgos y la relación entre estos conforme a la exageración que va a aplicar junto con la forma de la cabeza. Básicamente se identifica que Seiler y Piloña manejan una forma personal de implementar la teoría de las 5 formas de Richmond.

El caso de Arturo Aguirre es diferente. Él comenta que observa la forma de “T” (triángulo para él) para identificar los rasgos principales y como estos se desarrollan en todo el rostro. Aguirre comienza su proceso de caricatura definiendo esto para, posteriormente definir la orilla de la barbilla con el fin de realizar un marco para los rasgos calculando el espacio en donde irán estos. Este mismo proceso lo realiza Hamernik (2006) explicando que toma primero el límite de la barbilla.

En las siguientes imágenes se evidencia la implementación de Richmond (En Red / 2008) de su técnica de la Forma de "T" siendo comparada con la forma en que esta misma técnica la implementa Aguirre visualizando de manera diferente a Richmond ya que, este último tiene la forma de ver la figura de los ojos y la nariz como una "T" y Aguirre como un triángulo.

En la primera imagen se puede observar como hubiera identificado los rasgos Richmond con su técnica de Forma de "T" en una caricatura realizada por Aguirre, siendo comparada con la segunda imagen de la misma caricatura, con la diferencia que en esta se evidencia el triángulo visualizado por Aguirre para definir los rasgos.



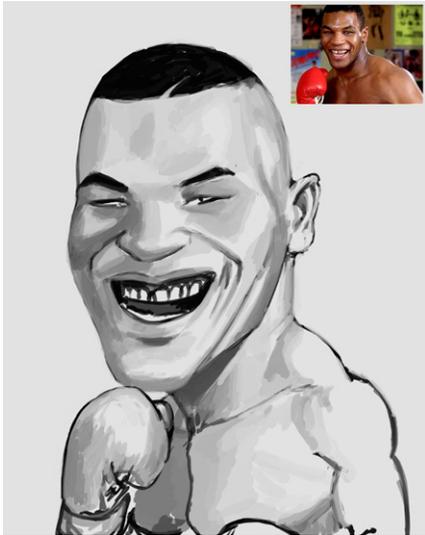
Forma de "T" Aplicada a Caricatura de Arturo Aguirre
Fuente: Otorgada por el Sujeto de Estudio



Triángulo Formado en Ojos y Nariz Aplicado a Caricatura de Arturo Aguirre
Fuente: Otorgada por el Sujeto de Estudio

Se debe tomar mayor importancia a la boca y ojos, ya que tomando lo contestado por Aguirre, Piloña y Seiler estos son los rasgos principales en un rostro y los que otorgan mayor cantidad de expresión en un sujeto.

Siempre es conveniente realizar una etapa de bocetaje previa antes de ilustrar de lleno la caricatura. Seiler, en su entrevista, comenta que se debe observar suficiente referencia para poder llegar a un boceto valedero.



Boceto Realizado Previamente a la Pintura de Mike Tyson
Fuente: Otorgada por Arturo Aguirre



Boceto Realizado Previamente a la Pintura de Lebron James
Fuente: Otorgada por Arturo Aguirre

A esto están de acuerdo Piloña y Aguirre ya que ambos realizan su respectivo bocetaje antes de definir líneas y formas en una caricatura. Arturo Aguirre comenta que implementa lápiz y bolígrafo al momento de bocetar porque son las técnicas que le otorgan rapidez y seguridad en sus trazos. Piloña recomienda que se realice un bocetaje previo en donde se coloquen los rasgos de la persona para luego exagerarla según sus rasgos y características gestuales. Él considera como el instrumento ideal para bocetar al lápiz gracias a que este puede borrarse. Aguirre concuerda con respecto que el lápiz es la herramienta básica para el dibujo y agrega que al momento de bocetar también implementa bolígrafo gracias a que es una técnica muy rápida pero arriesgada gracias a que no puede ser borrada.

Para Van der Keyl (1990) lo más importante al realizar una caricatura consiste en que el ilustrador se forme de su propio estilo y de un procedimiento que siga en cada caricatura que realice. Richmond (En Red / 2008) comenta que el proceso debe estar en constante evaluación ya que todos los rasgos deben relacionarse entre sí. No se pueden cambiar un par de ojos, sin que esto afecte a la nariz.

En resumen, el proceso técnico que presenta Richmond En Red / 2008) presenta los pasos de observación, identificación de rasgos, visualización de forma de "T" o las 5 formas, bocetaje y definición de los distintos rasgos como forma de la cabeza ojos, boca, nariz, orejas, cabello y expresión, todas con la exageración respectiva al sujeto, no olvidando que el parentesco no se basa en la exageración sino en la visualización e interpretación de los gestos y facciones que el sujeto tenga.

2.1.6 Proceso de Creación de una Caricatura con Pintura Digital

Habiendo definido lo que es pintura digital y sus características, ventajas, desventajas y demás junto con la caricatura y el proceso que se lleva para esta, a continuación se presenta la implementación que hace Arturo Aguirre para realizar una caricatura con fines de ser pintada digitalmente.

En este punto se describirá el proceso técnico explicado por Aguirre en la entrevista que se realizó con él junto con la comparación con la forma de creación de una caricatura con pintura digital de Tom Richmond (En Red / 2008).

Richmond comienza con realizar un boceto y definiéndolo con lápiz o tinta para posteriormente escanearlo y pintarlo en Photoshop. Él comenta que la resolución ideal para trabajar una caricatura con fines de ser impresa es de 300 DPI de resolución, a lo que Aguirre respondió en su entrevista que lo idóneo es colocar el tamaño necesario para la caricatura junto con una resolución de 400 DPI, esto es lo que él generalmente hace. Esto está bien si se tiene un equipo con la suficiente capacidad para manejar gráficos tan pesados en el ordenador.

Aguirre, como fue mencionado anteriormente, comienza con visualizar suficientes referencias gráficas del sujeto a caricaturizar para después identificar la forma de “T” (triángulo para él). Luego de esto identifica los demás rasgos y define la cabeza y el límite de la barbilla.

Según lo contestado en su entrevista, el realiza de 5 a 10 bocetos de cada sujeto a caricaturizar lo que lo ayuda a definir de mejor manera las características, rasgos y gestos del individuo. Posterior a esto, define la imagen con lápiz o bolígrafo para escanearla. Esto coincide con lo recién colocado del proceso técnico que maneja Richmond.

Luego de colocar la imagen en Photoshop, Aguirre adecua el formato a la resolución anteriormente mencionada junto con el tamaño y color requerido para la caricatura. Posteriormente realiza una capa nueva con el fin de definir trazos también en soporte digital, los cuales lo ayudan a pintar la caricatura. Estos trazos los implementa con 70% de opacidad.

Luego de esos trazos, ambos toman la herramienta pincel con el fin de colorear su caricatura. Richmond implementa los pinceles propios de Photoshop cuando Aguirre utiliza pinceles creados por él, esto depende del gusto de cada ilustrador. Aguirre posterior a esto comienza a definir tonos de color en distintas capas en Photoshop, en donde define los colores bases en primera instancia. Richmond maneja el mismo mecanismo. Abre la imagen y define en capas distintas los colores bases de su caricatura. Estos colores pueden ser tomados de la paleta de color en Photoshop, o creados por el ilustrador con el seleccionador de color, esto también depende de cada uno.



Caricatura Sheldon Cooper por Arturo Aguirre
Fuente: flickr.com/photos/arturoaguirre

En la imagen anterior se puede apreciar, si se observa a detalle, las distintas tonalidades que fueron empleadas para las distintas áreas coloreadas. Se presume que cada tonalidad fue implementada en una capa distinta para ser unidas posteriormente por Aguirre. Se pueden observar las áreas del rostro del sujeto que poseen mas sombra y luz, definiendo la dirección de la luz al lado derecho de la vista de la obra.

Luego a esto, en distintas capas, ambos colorean luces y sombras correspondientes a la posición en la cual decidieron colocar la luz hacia el sujeto en la caricatura. Seguido a esto, ambos tienen mecanismos diferentes.

Richmond va colocando el detalle conforme va coloreando. Aguirre lo hace de distinta manera, él pinta colores bases, sombras y luces para luego a todo esto, pintar detalles. En este caso no tiene importancia que método sea implementado ya que de igual manera debe hacerse por lo que el orden no altera la ilustración final.

Aguirre añade otro paso, que consiste en unir todos los colores implementados hasta este punto en una sola capa para luego duplicarla e implementar el efecto "Overlay" en la capa que se encuentra en la parte superior. Esto genera mayor contraste en la imagen, lo que el puede modificar a su gusto. Luego poco a poco va definiendo detalles como cabello, dientes, tonos, ojos y demás elementos, con tal de otorgar mayor realismo a la pieza. Richmond no realiza este paso.

En la siguiente imagen se aprecia los detalles que coloca Aguirre, como cabello, barba, dientes, etc.



Caricatura Andrea Bocelli por Arturo Aguirre
Fuente: flickr.com/photos/arturoaguirre

Para finalizar la imagen Richmond (En Red / 2008) en ocasiones implementa un fondo requerido por el cliente, o simplemente coloca un fondo de color para darle impacto a la caricatura. Aguirre también hace lo mismo, aunque en la mayoría de los casos, deja el fondo en color blanco. A partir del fondo implementado, ambos colocan luces de reflejo en el rostro del sujeto, dependiendo del color e intensidad que hayan colocado en el fondo.

Si la caricatura es cuerpo completo, se debe realizar el mismo proceso para el cuerpo. En este caso Aguirre si coloca fondos respectivos a su trabajo y al sujeto caricaturizado.



Caricaturas Marilyn Manson y Ozzy Osbourne por Arturo Aguirre
Fuente: flickr.com/photos/arturoaguirre

En las imágenes anteriores se puede apreciar las caricaturas que realiza Arturo Aguirre de personas en cuerpo completo, mostrando la buena aplicación de este tipo de caricatura. Se presenta una composición en donde resalta la expresión, lenguaje corporal y fondos implementados en las caricaturas junto con los detalles característicos de cada uno de los sujetos, como los anillos y tatuajes en sus respectivas caricaturas.

Como fase final, se visualiza el arte terminado, con el fin de observar y revisar que no exista ningún error de cualquier tipo.

Por último, Aguirre recomienda siempre tener cerca, de forma digital o impresa las referencias del sujeto para no perder el parentesco de la caricatura con él.

2.2 Proceso Paso a Paso de Arturo Aguirre al Realizar una Caricatura Digital

Arturo Aguirre mantiene varios sitios web actualizados con sus proyectos más recientes. En este caso se presenta la forma detallada de la creación de una de sus últimas caricaturas aplicadas en pintura digital, mostrando el proceso y la explicación que él otorga para esta obra. La caricatura está basada en dos jugadores de fútbol y fue hecha como proyecto personal.

A continuación se presenta el paso a paso de la creación de esta caricatura. Para visualizar el informe directo visitar: sketcheronline.com

Paso #1

Primero, Arturo Aguirre realiza un boceto a lápiz sobre papel. él buscó en la página de Google.com en la sección de imágenes, los rostros de los dos futbolistas que necesitaba. Luego a esto le aparecieron varias imágenes, de las cuales él recomienda no ver ninguna a detalle gracias a que de esta manera, podemos ver muchas imágenes y por lo tanto muchos ángulos de la persona al mismo tiempo. Luego de que el boceto esta terminado, se escanea o se le toma una fotografía para colocarlo en Photoshop.



Primer Paso Caricatura Rooney y Messi
Fuente: Scketcheronline.com

Paso #2

Aguirre colocó la imagen del boceto con el efecto “Multiply” encima de una textura de su elección, dando paso a lo que se aprecia en la imagen.



Segundo Paso Caricatura Rooney y Messi
Fuente: Scketcheronline.com

Paso #3

Luego, él agrega una nueva capa por encima de la que se encuentra con el boceto, en donde comienza a pintar el color base del dibujo. Seguido por crear nuevas capas en donde aplica las distintas luces y sombras que servirán para darle volumen a la caricatura.



Tercer Paso Caricatura Rooney y Messi
Fuente: Scketcheronline.com

Paso #4

Posterior a terminar de pintar en escala de grises los distintos volúmenes y demás elementos de la caricatura, Aguirre implementa el efecto de curvas o “curves” en Photoshop para cambiar la coloración y colocar la caricatura resaltando mas los contrastes. Esto lo aplica uniendo toda la imagen en una sola.



Cuarto Paso Caricatura Rooney y Messi
Fuente: Scketcheronline.com

Paso #5

Luego coloca una nueva capa encima de la que esta actualmente y la coloca con el efecto “Overlay” para comenzar a aplicarle color a las caras de los sujetos. Esto lo realiza con un pincel con 70% de transparencia. Aguirre comenta que a esta pieza quería darle un estilo de acuarela. Posterior realiza distintas y nuevas capas hasta haber coloreado todo el dibujo.



Quinto Paso Caricatura Rooney y Messi
Fuente: Scketcheronline.com

Paso #6

Luego de tener todos los colores, los une a una misma capa y esta la duplica, colocando el duplicado con efecto “Overlay” para que los colores sean más vivos. Luego de esto colocó una franja junto con al silueta del campeonato de futbol que estos dos jugadores disputaron junto con que borró los excesos de textura en los rostros de estos.



Final Caricatura Rooney y Messi
Fuente: Scketcheronline.com

3. Características gráficas propias de la caricatura en el trabajo de pintura digital de Arturo Aguirre.

Luego de definir el proceso creativo y técnico que Arturo Aguirre implementa en su trabajo de caricatura, implementada en pintura digital, se presenta el análisis de las características gráficas, propias de la caricatura, que presenta con sus obras.

Tomando en cuenta de nuevo lo que es la caricatura, esta se define según Hamn (1982) como el arte de distorsionar por medio de la exageración, los rasgos de una persona con el fin de definir y plasmar gráficamente sus gestos y personalidad, todo esto con fines burlones y/o humorísticos.

3.1 Tipos de Caricatura

Existen distintos tipos de caricatura en donde está se implementa de manera distinta y con materiales que pueden variar entre cada ilustrador. La caricatura tradicional, Richmond (En Red / 2008) la considera como el tipo de caricatura común que exagera facciones buscando plasmar gráficamente la personalidad de carácter de un sujeto. Esta puede estar formada por el rostro del sujeto únicamente, o por el cuerpo en su totalidad.

Anteriormente fue mencionado que el cuerpo de una caricatura representa tanta importancia como su rostro, ya que este puede reflejar y expresar formas de ser de una persona ya sea por su forma, complexión, lenguaje corporal o postura.

Pastecca (1982) comenta que este tipo no es el más implementado hoy en día, y que la caricatura de cuerpo completo, generalmente se implementa en historietas, prensa y demás medios editoriales. Piloña comenta en su entrevista que él también realiza este tipo de caricatura por encargos especiales de parte de sus clientes.

La caricatura rápida, según Bjorndahl (En Red / 2002), es el tipo de caricatura que se realiza en el menor tiempo posible logrando el mejor parentesco de una persona en la caricatura. Generalmente es empleada con la menor cantidad de líneas con el fin de agilizar el proceso. Este tipo de caricatura es la que generalmente se emplea en promociones, eventos y demostraciones de un artista. Piloña comenta que este tipo de caricatura es uno de los que él implementa en el ámbito profesional y que lo hace de manera tradicional, con lápiz, marcador, tinta, acuarela o crayones además también de manera digital. Arturo Aguirre no ha tenido la experiencia de trabajar en esta rama de la caricatura, ya que él expresa que no tiene la práctica necesaria y que acepta de mala manera la crítica. También comentó que quiere intentarlo en un futuro, siempre en soporte digital.

La caricatura digital presenta las mismas características que la caricatura tradicional, con la diferencia que es aplicada con la técnica de pintura digital y con ilustración en ordenador. Esta es el tipo de caricatura que Aguirre implementa gracias a que él implementa únicamente su trabajo profesional a las artes digitales con la excepción de su bocetaje hecho a lápiz o bolígrafo. Aguirre aplica la caricatura digital por encargo de clientes para distintos fines, pueden ser editoriales, decorativos, personales y demás.

La caricatura callejera es otro tipo de caricatura, la cual es informal y el caricaturista pasa deambulando por distintos lugares con el fin de generar dinero. Según Pastedda (1982) la caricatura callejera no es una actividad de la que se pueda trabajar toda la vida, pero funciona para tomar una práctica increíble. Piloña afirma que él sí ha realizado este tipo de caricatura, con lo que concuerda con Pastedda diciendo que ha sido una experiencia que le ha mejorado mucho su técnica y estilo además de que aprendió a como lidiar con las personas. Según Parramón (2003) los caricaturistas que emplean este tipo de caricatura, lo hacen únicamente con medios tradicionales, como lápiz o marcador, gracias a que estos generan mayor rapidez para completar la caricatura.

Según Pastedda (1982) la caricatura política, editorial y publicitaria son el tipo de caricatura que son publicadas en medios impresos. Tiene 2 fines, el primero consiste en que la caricatura sea puramente decorativa y que acompañe a un texto y como segundo, que haga burla y sátira a un tema de carácter político con el fin de protesta. Piloña menciona que él trabaja en un tipo de revista que tiene como objetivo la burla política, en donde todas las semanas son publicadas sus caricaturas. Él define este tipo de caricatura como libre, ya que al momento de realizarla, el sujeto no está frente a él, entonces puede implementar su propio estilo y sus propias ideas junto con que menciona que existen distintas formas de burlarse de una persona, ya sea de la persona en sí o de situaciones características que involucren a esa persona. Aguirre incorpora este tipo de caricatura libre gracias a que en la mayoría de caricaturas, él ilustra a personas que no conoce.

3.2 Características Gráficas de la Caricatura

Una caricatura posee distintas características que predominan en cada una que se realiza, puede que estas se manifiesten de mayor manera en distintos artistas o que una sea más evidente que otra. Según Furmanczyk (En Red / 2003) el ilustrador o caricaturista debe tener las siguientes características presentes en todo momento:

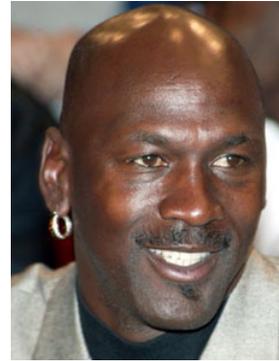
3.2.1 Observación

Según Pope (2009) es la herramienta más importante para un caricaturista. Tomando en cuenta esta característica, el ilustrador debe hacerse de una memoria mayor con respecto a los rasgos y características de una persona para poder reconocer de mejor manera facciones y expresiones. Tomando en cuenta lo que dice Richmond (En Red / 2008) Esta característica gráfica se implementa al momento que el sujeto se coloca frente al caricaturista y este debe analizarlo e interpretar de manera gráfica lo que está viendo.

Tomando en cuenta lo respondido por Pablo Piloña en la entrevista que se le fue realizada, él considera que en todo momento se debe estar observando detalladamente para lograr la respuesta que se espera con la caricatura. Piloña coincide con Pope al comentar que para él la observación es la herramienta principal en la caricatura. Aguirre coincide con Piloña al comentar en su entrevista que las características claves de la caricatura son la observación y la exageración.

Aguirre implementa la observación como característica gráfica en sus trabajos de caricatura gracias a que él comenta que se deben observar los rasgos del rostro de una persona y ver de que manera y cuales se mantienen fuera de su lugar con el fin de saber cuales exagerar. Él comenta que mucho de los rasgos que observa en su trabajo, están dentro del triángulo que él interpreta como la técnica de forma de "T".

En las siguientes imágenes se presentan las principales caricaturas dentro de la guía de observación que conservan la característica de observación en ellas. Estas resaltan por la observación que tomó Aguirre al realizar la ilustración comparando la caricatura con la imagen de referencia.



Caricatura y Referencia Michael Jordan
Otorgadas por Arturo Aguirre



Caricatura y Referencia Wayne Rooney
Otorgadas por Arturo Aguirre

Tomando en cuenta la guía de observación se puede notar el nivel que implemento Arturo Aguirre de la característica de observación en estos dos ejemplos, resaltando la barba, forma de la cabeza, frente y orejas de la caricatura de la izquierda y en la caricatura colocada arriba la forma de la cabeza, nariz y los detalles de luces y brillos.

En estas caricaturas y su respectiva referencia se aprecia el estudio aplicado a la observación para lograr una caricatura exitosa y con el parentesco del sujeto.

3.2.2 Parentesco

Es la característica que va de la mano con la observación. Es una de las características más importantes ya que sin esta, la caricatura no se lograría ya que esta se basa en resaltar las características principales sujeto a realizar con el fin de hacerlo reconocible. Según Patecca (1982) el parentesco se debe lograr por medio de reflejar la personalidad y gestos, más que el parecido físico del individuo.

En esta característica se buscan resaltar los rasgos principales de un sujeto. Los rasgos que resalten varían entre cada sujeto. Piloña comenta que el rasgo que él toma principalmente para una caricatura, es el que logra el parentesco con la persona gracias a que con este rasgo se expresa mayormente y se presenta a las demás personas. Ese tipo de rasgos son los que hacen a una persona única.

En el caso de Aguirre, él contesta que existen muchas personas que él considera caricaturizables, ya que el parentesco se logra de manera muy sencilla porque sus facciones están muy marcadas y exageradas.

Tanto Aguirre como Piloña concuerdan con que el parentesco se logra por medio de los gestos y personalidad que un individuo posea, y no siempre por su aspecto físico. Seiler, en la entrevista presentada en la experiencia de diseño, comenta que para él lo más importante de una caricatura es el parentesco que tenga esta con el sujeto además del entendimiento de la exageración.

Tanto Aguirre, Piloña y Seiler coinciden con que los rasgos de mayor expresión son los ojos y la boca.

El parentesco es muy importante, pero puede variar dependiendo entre las distintas etnias que existen. Para esto Patecca (1982) se refiere a que existen distintas etnias que forman la raza humana, en donde el caricaturista no debe ser racista. Él comenta que hay facciones característica entre cada una de las etnias existentes, por ejemplo, los ojos alargados de los asiáticos. Por más que se realiza el mismo procedimiento para una caricatura, Patecca considera que estas características físicas que varían entre las distintas etnias, pueden variar la caricatura y son de tomarse en cuenta. A esto lo contra dice Aguirre, ya que él considera que es el mismo proceso y que siempre en una persona van a haber aspectos característicos, pero también otros que los diferencien entre la gente, incluso de las personas pertenecientes a su misma etnia.

De igual manera, Aguirre considera que si pueden presentarse diferencias al momento de realizar a personas de distinta edad o sexo, pero esto no debe influir en el resultado de la caricatura ya que esta debe enmarcar la personalidad y gestos de una persona por encima de sus rasgos morfológicos. Es lógico que existan diferencias entre etnias, pero estas no son definitivas ya que una persona afro americana puede tener boca grande, como boca pequeña también. La principal diferencia para Aguirre, ocurre al momento de pintar la caricatura de una persona, ya que una persona afro americana pareciera fácil

de pintar al pensar que solo se necesita color café, pero esto no es así gracias a que existen distintas tonalidades de café para todos bases así como también para luces y sombras.

Piloña y Aguirre coinciden con el comentario que explica que las personas más difíciles de caricaturizar son las que presentan menor expresión y autoestima. Son personas que mantienen una misma expresión en la mayoría de momentos y que no demuestra emociones fuertes. Lo contrario sería que las personas más fáciles de caricaturizar son las que presentan de mejor manera sus emociones y gestos además de que pueden también ser fáciles de caricaturizar las personas que tengan sus rasgos característicos demasiado exagerados.

El parentesco resulta de la observación implementada en la referencia. Piloña, Seiler y Aguirre coinciden con el pensamiento que la observación y el parentesco son las características principales de la caricatura. A continuación se presentan las imágenes de las caricaturas en donde resalta el parentesco con la referencia del sujeto.



Caricatura y Referencia Derek Jeter
Otorgadas por Arturo Aguirre



Caricatura y Referencia David Villa
Otorgadas por Arturo Aguirre

3.2.3 Composición

Según Furmanczyk (En Red / 2003) Son los elementos y la interacción que tengan estos en una imagen. Al tener una composición dinámica se colocan a los sujetos de la ilustración interactuando entre si, aprovechando esta característica de la caricatura, para demostrar sus rasgos y gestos. No se debe saturar el formato y se deben dejar los respectivos márgenes entre el borde del formato y la ilustración.

Arturo Aguirre considera que la composición es importante ya que con esta se busca dinamismo y balance en la ilustración. Aplicando una buena composición, se puede demostrar la relación de una persona hacia otra.

La composición puede ser formada por elementos que presenten dinamismo a la ilustración y dan soporte visual. Esta característica propia de la caricatura no se aplica en todos los casos, así como no se aplica en las caricaturas analizadas para la guía de observación, aunque se presentan otros ejemplos del trabajo de Arturo Aguirre donde si lo aplica.

En los siguientes ejemplos se puede apreciar que las caricaturas presentadas mantienen una composición entre ellas. En el primer ejemplo se visualiza una actitud de rivalidad entre ambos sujetos y se da a entender que los dos desean ganar esa copa. Las siguientes imágenes presentan a músicos clásicos del rock en donde los 3 comparten la misma composición e interactúan individual y colectivamente.



Final Caricatura Rooney y Messi
Fuente: Scketcheronline.com



Caricaturas Marilyn Manson, Ozzy Osbourne y Gene Simmons
Fuente: flickr.com/photos/arturoaguirre

3.2.4 Exageración

Según Bjorndahl (En Red / 2002) Son los rasgos que el caricaturista va a resaltar de un sujeto con el fin de lograr el parentesco de este al dibujo final. En ocasiones las características resaltan mucho, por lo que facilita la creación de la caricatura, pero en otros casos se debe buscar y observar de manera detenida el sujeto con tal de encontrar la exageración en sus rasgos característicos. En esta característica no solo se agrandan elementos o gestos, sino también puede exagerarse de la manera contraria, haciéndolos más pequeños. Básicamente consiste en cambiar las proporciones de la cara de la persona con el fin de dar un toque humorístico.

Jason Seiler, en la experiencia desde el diseño considera que la exageración es una característica vital en la caricatura, ya que sin esta, se generaría un retrato y no una caricatura. Él comenta que algunos caricaturistas consideran que la exageración lo es todo, pero no es así, entonces adicionando las demás técnicas gráficas de la caricatura se pueden entender la exageración y aplicarla de mejor manera.

Arturo Aguirre, en su entrevista menciona que implementa esta característica, ya que sin ella, su trabajo no sería caricaturesco. Él considera que esta característica es la que define a una caricatura y la diferencia de otros estilos de arte. Aguirre considera que es una muy buena herramienta para caricaturizar y que es algo de la cual no se debe abusar. Al momento de exagerar demasiado un rostro, se puede perder el tono humorístico y caer en lo grotesco.

Recordando lo que dice Van der Keyl y Cannon (2010) existen distintos niveles de exageración. La exageración ligera consiste en que es la más apegada al retrato ya que su exageración es muy mínima. La ligera consiste en un poco más de exageración a comparación de la muy ligera. Consiste en exagerar ciertos rasgos manteniendo el realismo y detalle.

La exageración mediana consiste en exagerar mayormente detalles del rostro y es mayor a las versiones de exageración ligera. Se puede aplicar al cuerpo o rostro del sujeto que está siendo caricaturizado. Este es el tipo que mayormente emplea Arturo Aguirre.

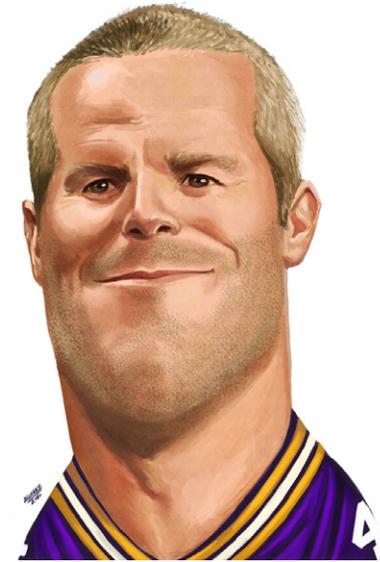
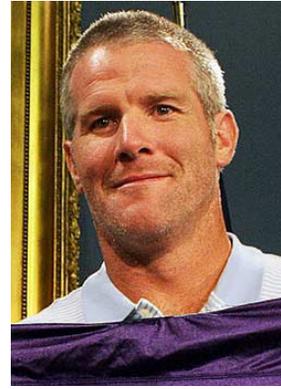
La exageración alta es la más popular ya que conserva un nivel bastante amplio de exageración buscando resaltar detalles de una persona con tal de hacerla identificable. La exageración extrema es aún mayor que la exageración alta. Se exageran los rasgos que llegan al punto de lo absurdo y grotesco.

En la guía de observación se notó que Aguirre implementa una exageración mediana gracias a que, por su propio gusto, no le interesa exagerar demasiado. Aguirre es un caricaturista que tiene a implementar la exageración ligera y mediana en la mayoría de sus proyectos, tal y como se puede apreciar en la guía de observación. Los rasgos más característicos son los que suele exagerar junto con colocar pequeños detalles con tal de darle mayor parentesco al sujeto.

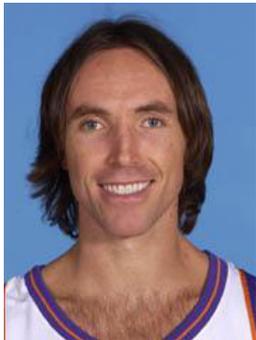
A continuación se presentan ciertas imágenes en donde la exageración fue fundamental para lograr la caricatura hecha por Arturo Aguirre.



Caricatura y Referencia Sophia Loren por Arturo Aguirre
Fuente: flickr.com/photos/arturoaguirre



Caricatura y Referencia Brett Favre
Otorgadas por Arturo Aguirre



Caricatura y Referencia Steve Nash
Otorgadas por Arturo Aguirre

Se puede observar en las distintas caricaturas, el rol tan importante que lleva en ellas la exageración. En la primera podemos ver exageración en la forma de su cabeza, boca y busto. En la segunda se aprecia también la forma de la cabeza, ojos y boca. En la imagen que se encuentra por arriba se exageró el cuello, barbilla y forma de la cabeza del sujeto. Dos de estas imágenes puede apreciarse en la guía de observación.

3.2.5 Intención

Según lo comentado por Richmond (En Red / 2008) es la forma por la que el caricaturista dice algo con respecto al sujeto.

La intención se puede ver reflejada por la exageración, aunque este no sea siempre el caso ya que la intención se puede demostrar gracias a la expresión en la caricatura, al fondo, a elementos extras a la caricatura o al entorno.



Caricatura y Referencia Nelson Mandela por Arturo Aguirre
Fuente: flickr.com/photos/arturoaguirre

En este punto se presentan algunas caricaturas realizadas por Arturo Aguirre en donde se hace evidente la intención en cada una de ellas. En la primera se tiene la caricatura de Nelson Mandela en donde la intención la coloca en el rostro de este al verse reflejada la bandera de Sudáfrica en él. El siguiente ejemplo presenta al escritor guatemalteco Miguel Ángel Asturias en donde la intención se encuentra en el fondo, al colocar un extracto de una de sus obras literarias.

En estas imágenes se demuestra como Arturo Aguirre implementa la intención como característica en sus caricaturas.



Caricatura y Referencia Miguel Ángel Asturias por Arturo Aguirre
Fuente: flickr.com/photos/arturoaguirre

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

1. La creatividad toma un rol fundamental al momento de realizar una ilustración para sus distintos casos e implementaciones gracias a que esta siempre debe transmitir un mensaje, concepto o contar una historia. El proceso creativo se lleva a cabo de 6 pasos, en donde Arturo Aguirre no implementa este proceso de una manera formal. Él implementa la creatividad como algo inesperado y como una forma de generar conceptos de manera aleatoria durante el transcurso de realización de su trabajo, tanto en caricatura como en arte conceptual. Según Aguirre, la creatividad puede ser aplicada como la modificación de un concepto otorgado por el cliente junto que el nivel de creatividad implementado en cada trabajo dependerá de cada cliente y de lo que este requiere, ya que se puede tener mayor libertad al realizar proyectos para algunos clientes, y para otros se debe realizar específicamente lo que ellos quieran. Aguirre implementa el proceso creativo sin siquiera tenerlo en cuenta, gracias a que él no tiene la intención de hacerlo, pero implementa los puntos de incubación e iluminación siendo comparado el proceso como tal, con la forma en que el realiza su proyecto y genera ideas para cada uno. Aguirre omite los pasos de preparación, generación y evaluación dando lugar al último punto del proceso que es la elaboración o finalización de la pieza.

Con esto se define el tipo de creatividad que Aguirre incorpora en su trabajo, definiéndola como secundaria gracias a

que él toma la idea que le otorga un cliente y la modifica mejorando el resultado que se puede llegar con ella. Arturo Aguirre también implementa el tipo de creatividad llamado Serendipia, la cual no lleva ningún proceso, gracias a que consiste en la generación de ideas de forma aleatoria. Este tipo de creatividad puede ser comparado exactamente con los pasos del proceso creativo que Aguirre implementa, siendo el caso de la incubación, gracias a que en este paso las ideas surgen de forma pasiva y en etapa de descanso además de la etapa de iluminación, en donde Aguirre la implementa de manera aleatoria y tomando las ideas que vienen a su mente al momento de realizar una pieza tanto de caricatura como en su trabajo de arte conceptual o ilustración.

Como proceso creativo se puede definir que Aguirre implementa una forma distinta gracias a que él se inspira de personas, artistas y situaciones que observa, además de la toma de referencias para realizar su trabajo. El proceso creativo que él implementa al momento de realizar caricatura aplicada con pintura digital consiste en inspirarse en una persona gracias a sus cualidades personales o profesionales lo cual genera la motivación necesaria para realizarla como proyecto, o en un cliente otorgando ideas en donde él debe modificarlas con el fin de presentar una propuesta de caricatura mejor de lo esperada por el cliente. Aguirre, en su trabajo de arte conceptual con pintura digital, sí implementa en ocasiones un proceso más completo al generar conceptos con técnicas de creatividad, dando lugar a la implementación del punto de generación en el proceso creativo formal. Todo esto se refleja en la guía de

observación ya que se aprecia un trabajo terminado y con un buen resultado, siendo ese el caso en donde el cliente le otorgó una idea para realizar, aparte existe la diferencia en donde se aprecia este tipo de proceso creativo personal al visualizar sus demás proyectos y caricaturas realizadas como proyectos personales.

2. El proceso técnico que se emplea para realizar una pintura digital puede variar entre cada artista tanto en el proceso junto con el objetivo que se quiera lograr con la ilustración. Es vital para cada artista digital desarrollar su propio estilo y forma de implementación con respecto a las herramientas y funciones que existen para realizar una ilustración con ordenador.

La pintura digital ofrece muchas y considerables ventajas al momento de compararla con la pintura tradicional, en donde los principales beneficios, los cuales son de suma importancia para Arturo Aguirre, consisten en el tiempo que se acorta, el poco o nulo margen de errores que existe, la comodidad de no tener que cargar con materiales necesarios para la pintura tradicional y la conveniencia que genera pintar digitalmente ya que todas las herramientas se encuentran al alcance de un click.

Para este tipo de aplicación de la ilustración son necesarias herramientas indispensables, comenzando por el software a implementar. Photoshop es el elegido por Aguirre gracias a que este le ha sido fácil de implementar junto con que lo aprendió antes que algún otro.

Para Aguirre la pintura digital es una herramienta más en donde puede expresarse y comunicarse por medio de su trabajo. Aguirre implementa el programa Photoshop y una tableta digital con lápiz inteligente marca Wacom, las cuales tiene la cualidad de leer niveles de presión lo que puede ser muy funcional, pero el ilustrador debe adaptarse y acostumbrarse a ella en su totalidad.

El proceso que maneja Arturo Aguirre para realizar una pintura digital consiste en tener las herramientas adecuadas seguido de saberlas usar a perfección. Posterior a tener las herramientas necesarias, debe generar una idea con el fin de ilustrarla. Este punto tiende a variar en Aguirre gracias a que él considera que la creatividad es algo aleatorio e inesperado además que él emplea la creatividad secundaria, por lo que se adapta a lo que los clientes piden, o implementa la serendipia generando conceptos sin ningún esfuerzo y de forma aleatoria completamente.

Todo artista digital debe tener referencias en donde basarse, Aguirre las considera muy importantes ya que de ellas se basa en sus proyectos. Luego de tener las suficientes referencias, es momento de bocetar y definir el dibujo o ilustración que se va a realizar antes de trabajarla. Posterior a esto Arturo Aguirre se dedica a la realización de su pieza implementando en su programa de preferencia capas en donde pinta cierta parte de cada ilustración. Comienza pintando en las primeras capas los colores sólidos, para luego seguir con sombras y brillos además de los detalles posteriores como el fondo, reflejos o algún otro elemento característico.

Como último paso, Aguirre le da los toques finales para posteriormente guardarla en el archivo que necesite el cliente.

En pintura digital existen distintos tipos de coloreado, en donde Arturo Aguirre implementa y se adapta al proyecto que le hayan solicitado. La forma que colorea Aguirre consiste en la unión de sombra cortada con aerógrafo digital, lo cual él considera es la mejor opción para pintar digitalmente y que genera los mejores resultados.

El proceso de creación de una caricatura aplicada a pintura digital de Arturo Aguirre lleva otro proceso que consiste en la generación de una idea o de visualizar alguna persona que lo inspire, ya que Aguirre no maneja el proceso creativo como tal. Aguirre comienza con visualizar lo que es la técnica de la forma de “T” buscando el movimiento y expresión en el área de los ojos y la nariz de un rostro. Posterior a encontrar, visualizar y definir la forma de “T”, Aguirre pasa al proceso de realizar la barbilla de la caricatura, que sirve como delimitación del espacio y para visualizar en donde se colocarán los demás elementos de un rostro.

Luego de recaudar aproximadamente de 5 a 10 referencias del rostro del sujeto, cada imagen con ángulo distinto, y haber bocetado a lápiz o bolígrafo de 5 a 10 opciones del mismo, se define uno para ser coloreado, no olvidando que los rasgos mas expresivos de una caricatura son los ojos y la boca ni tampoco de las características gráficas de la caricatura.

Luego de esto, es necesario digitalizarlo ya sea por escáner o por cámara digital. Teniéndolo de esta manera, Arturo Aguirre comienza por componer niveles de negro y blanco seguido de generar capas para poder pintar colores sólidos como primera instancia, brillos y sombras después para terminar con detalles de la caricatura.

Aguirre adiciona un paso personal a su creación de caricaturas en soporte digital que consiste en duplicar la imagen final para después colocarle el efecto de “Overlay” y eso incrementará el contraste y brillo.

Al momento de pintar digitalmente, Aguirre implementa un pincel creado por él, el cual realiza su trabajo mas cómodo y representa de la misma manera, el estilo de pintura e implementación de las herramientas por parte de un ilustrador además que tiende a crear sus propias paletas de color en cada caricatura e ilustración que realiza.

Es de suma importancia tomar en cuenta que una caricatura puede ser realizada de un rostro, de cuerpo completo o de un grupo de personas, lo cual llevará a la sencillas o dificultad de realizar una caricatura. Aguirre lleva un proceso definido de como realizar una caricatura y ya tiene un estilo propio desarrollado lo cual hace que sus caricaturas sean reconocibles, no solo por la calidad que manejan sino por el estilo de ilustración, trazo y aplicación de la pintura digital.

3. Existen distintos tipos de caricatura, en donde cada uno tiene una diferente implementación y técnica con la que se lleva a cabo. La caricatura tradicional es la común, es el hecho de hacer una caricatura, de exagerar los rasgos de una persona con tal de reflejar un tema humorístico o satírico definiendo sus gestos y personalidad.

La caricatura rápida es que se lleva a cabo generalmente en eventos y promociones en donde el caricaturista debe dibujar a los sujetos de la manera mas simple y rápida posible. También existe la caricatura callejera, la cual consiste en lo mismo que la rápida, únicamente con la diferencia que el caricaturista está en la calle y puede o no cobrar por su servicio. Este tipo de caricatura sirve como entrenamiento para tomar velocidad e interactuar con las personas que se están caricaturizando.

Para realizar una caricatura en distintas ocasiones se deben implementar características propias de ella con tal de tener éxito en el resultado. En la presente investigación se presentan 5 características gráficas que sirven como métodos en ocasiones que se necesite hacer cierto tipo de caricatura.

En algunos casos más de una de estas características pueden aparecer en una caricatura logrando una mejor caricatura ya que al implementar estas herramientas, está casi asegurado un resultado exitoso y placentero para el cliente o espectador.

Arturo Aguirre en su trabajo profesional y personal, implementa cada una de estas características, incluso se presenta el caso en donde dos de estas aparecen en un mismo trabajo.

Las características gráficas de la caricatura comienzan con la mas importante de todas, la observación. Esto es algo que todo caricaturista debe tener y Aguirre no es la excepción, se puede observar en su trabajo el nivel de detalle que implementa en sus caricaturas y la forma en la que visualiza los rasgos y los plasma en su caricatura. La observación esta ligada con todas las demás características ya que es la acción que un caricaturista debe hacer, básicamente ese es su trabajo ya que la observación comienza cuando el sujeto o la imagen de la persona que se debe caricaturizar esta enfrente del caricaturista.

Arturo Aguirre implementa la observación gracias a la implementación de la técnica de forma de “T” ya que esta le permite sintetizar y enfocar su mente en ciertos rasgos y tomar un punto de partida al realizar cada caricatura.

La segunda característica gráfica de la caricatura es el parentesco del sujeto a el resultado que genera el caricaturista. Esto es un factor importante en una caricatura ya que sin parentesco, la caricatura no es caricatura. El sujeto debe ser reconocible por el mismo y por el grupo espectador. Esta característica va de la mano con la observación, ya que solo observando se puede lograr el parentesco necesario. Arturo Aguirre implementa esta característica en todas sus caricaturas, porque en todas logra representar no solo los rasgos físicos de una persona, sino sus gestos y se refleja la personalidad de ese individuo caricaturizado.

Seguido al parentesco se encuentra la característica de la composición, la cual es de las más simples ya que consiste en una herramienta para demostrar la personalidad y gestos en una caricatura en donde estén dibujadas más de 1 persona.

Arturo Aguirre implementa este tipo de característica de la caricatura en sus diversos trabajos, aunque representa también una caricatura con composición en ocasiones en donde realiza a sujetos en versión de caricatura de cuerpo completo y colocando fondo, etc. Básicamente haciendo una imagen interesante para una caricatura personal, también logra la composición necesaria para demostrar la personalidad y gestos de una persona.

La exageración es la cuarta y una de las más importantes características de la caricatura, ya que al igual que con el parentesco, la caricatura no sería caricatura sin la exageración. La exageración la forman los rasgos que el caricaturista resalta de una persona con tal de generar humor o sátira. Si no hubiera exageración en una caricatura, se realizaría un retrato. Aguirre implementa un nivel de exageración medio, ya que según él, no le gusta exagerar tanto las personas y no le agrada el tipo de caricatura en donde la exageración se torna grotesca. Él implementa la exageración de manera sutil y haciéndola lo suficientemente evidente para generar ese humor característico de la caricatura. La exageración la logra Aguirre por medio de la observación y se trata de cambiar las proporciones de la cara del sujeto buscando humor y definición a este sujeto.

La última de las características de la caricatura es la intención. Esta característica puede ser muy importante en una caricatura gracias a que es un valor agregado a la composición. Esta es la forma de como el caricaturista dice algo del sujeto. En ocasiones puede verse reflejada en la exageración o en la composición pero también se puede lograr por medio de la expresión de la caricatura, el fondo o elementos extras que sean combinados con el sujeto.

Aguirre implementa esta característica gracias al dinamismo que le da a las caricaturas y a las expresiones que coloca en algunas de ellas junto con elementos extras y fondos que coloca en otras ocasiones.

Arturo Aguirre implementa todas las características de la caricatura en diferentes formas y áreas, ya que nunca emplea todas en una misma caricatura, lo cual no es necesario ya que Aguirre sabe como implementarlas y en que momento debe utilizar alguna de estas.

Recomendaciones

1. Se recomienda a todo diseñador gráfico que al momento de realizar un proyecto sea personal o para un cliente, que implemente el proceso creativo para poder tener mejores resultados en la transmisión de conceptos de la manera que las propuestas que genere tengan un valor agregado con respecto a la creatividad que puede lograr. Esto se puede lograr implementando los pasos completos del proceso o simplemente los mas importantes como lo puede ser incubación e iluminación que son las etapas en donde en realidad se generan las ideas. Siempre es recomendable evaluar las ideas generadas para verificar que puedan tener éxito dependiendo del caso en el que sean aplicadas. La inspiración puede ser generada de manera aleatoria y variada gracias a que cada artista se inspira de distinta manera, pero lo mejor es tener una guía estructurada para generar soluciones creativas.

2. Se recomienda al ilustrador formarse de un procedimiento para realizar sus proyectos en la aplicación de pintura digital ya que con esto puede generar un estilo y un camino a seguir al momento de realizar cualquier tipo de proyecto para cualquier cliente. Es recomendable que el ilustrador que quiera aplicar sus conocimientos al soporte digital invierta en los materiales necesarios y se acostumbre a la usabilidad que estos necesitan ya que así estará a la vanguardia de la tecnología y podrá aprovechar todas las ventajas que representa la pintura digital a un nivel profesional.

Es necesario experimentar con los distintos programas que existen para esta aplicación ya que de esta manera el ilustrador podrá encontrar que tipo de pintura y estilo de coloreado digital podría implementar de mejor manera.

3. Se recomienda al ilustrador caricaturista que implementa las distintas características gráficas propias de la caricatura para tener mejores resultados al momento de realizar un proyecto en cualquiera de los tipos de caricatura en donde puede ser aplicada. Es recomendable colocarle especial atención a la observación ya que de esto depende todo el trabajo de caricatura junto con que esta característica deriva a las demás haciendo más fácil su aplicación. Es bueno no olvidar que el parentesco siempre debe estar en una caricatura, y esto se logra aprendiendo a observar junto con la practica que se necesita para poder desenvolverse en esta forma de ilustración tan especial e inigualable.

REFERENCIAS

Referencias

- 3D total. (2009). Digital Painting Techniques. Inglaterra: Elsevier
- 8fish. (2008) Making Faces. Ohio: Impact
- About.com (2011). Graphics Tablet. (Documento www). Disponible en: <http://painting.about.com/od/artglossary/g/defgraphicstab.htm>
- Abreu, C. (2001). La Caricatura, Historia y Definiciones. (Documento www). Disponible en: <http://www.saladeprensa.org/art250.htm>
- Ambrose, G. Harris, P. (2007). Layout. (2da. Ed.). Barcelona: Parramón
- Artesanías y Manualidades. (2007). El dibujo artístico. (Documento www). Disponible en: <http://www.artesaniasymanualidades.com/dibujo/definicion-de-dibujo-artistico.php>
- Babylon. (2011). Fantastica. (Documento www). Disponible en: <http://dictionary.babylon.com/fantasy%20art/>
- Bjorndahl, K. (2002). Aprenda a Dibujar. (Documento www). Disponible en: <http://www.learn-to-draw.com/caricature/default.shtml>
- Building Charactes (2011). Historia de la Caricatura. (Documento www). Disponible en: http://www.museums-sheffield.org.uk/buildingcharacters/content/tutorials/caricature_1.htm
- Cámara, S. (2006). El dibujo animado. (2a. ed.) Barcelona: Parramón.
- Ceibal.edu. (2011). Collage. (Documento www). Disponible en: http://www.ceibal.edu.uy/contenidos/areas_conocimiento/expresion/090302_collage/definicin.html
- CG Arena. (2010). Entrevista con Jason Seiler. (Documento www). Disponible en: <http://www.cgarena.com/archives/interviews/jasonseiler/jason-seiler.html>
- Chiarello, M. Klein, T (2004) DC Comics Guide to Coloring and Lettering. Nueva York: Watson – Guptill
- Definicion.de. (2011). Abstracto. (Documento www). Disponible en: <http://definicion.de/abstracto/>
- Definición.de. (2011). Diseño de Personajes. (Documento www). Disponible en: <http://definicion.de/personaje/>
- Diccionario de la Lengua Española. (2005). Hiperrealismo. (Documento www). Disponible en: <http://www.wordreference.com/definicion/hiperrealismo>
- Furmanczyk, M. (2003). Como Dibujar una Caricatura. (Documento www). Disponible en: <http://animatedbuzz.com/tutorials/caricature.html>
- Garces, R. (2007). The True Definition of Matte Painting. (Documento www). Disponible en: <http://www.mattepainting.org/vb/showthread.php?t=2616>
- Gross, M. (2008). La creatividad y su expresión artística. (Documento www). Disponible en: <http://manuelgross.bligoo.com/content/view/181968/Las-caracteristicas-y-etapas-del-proceso-creativo.html>
- Grossman, R. (2010). Digital Painting Fundamentals with Corel Painter 11. Boston: Course Technology PTR
- Hamernik, H. (2006). Face Off. Ohio: Impact

- Hamm, J. (1982) Caricaturizando la cabeza y la figura. Nueva York: Perigee Trade
- Hart, C. (2005) Cartoon Cool. Nueva York: Watson – Guptill
- Hart, C. (2009). Humongous Book of Cartooning. Nueva York: Watson – Guptill
- Kioskea.net. (2008). Imágenes Vectoriales y de Mapa de Bits. (Documento www). Diponible en: <http://es.kioskea.net/contents/video/vector.php3>
- Malagón, J. (2010). Historia de la Caricatura. (Documento www). Disponible en: <http://clio.rediris.es/arte/caricaturas/caricatura.htm>
- Mercer, T. (2010). 40 Matte Painting Masterpieces. (Documento www). Disponible en: <http://www.noupe.com/inspiration/40-matte-painting-masterpieces.html>
- Neuronilla. (2008). Fases el proceso creativo. (Documento www). Disponible en: <http://www.neuronilla.com/content/view/89/70/>
- Neuronilla. (2008). Técnicas de creatividad. (Documento www). Disponible en: http://www.neuronilla.com/component/option,com_deeppockets/task,catShow/id,5/Itemid,70/
- Outlaw, D. (2009). 40 + Fascinating Digital Painting Tutorials. (Documento www). Disponible en: <http://psd.tutsplus.com/articles/web/40-fascinating-digital-painting-tutorials/>
- Parramón (2003) Todo Sobre la Técnica de la ilustración. Manual imprescindible para el artista. España: Norma.
- Pastedda. (1982) Dibujando Caricaturas. (6ta. Ed.) Barcelona: Ceac
- Pope, M. (2009). Dibujando Caricaturas. Nueva York: Book Sales, Inc.
- Psicología Positiva. (2011). Creatividad. (Documento www). Disponible en: <http://www.psicologia-positiva.com/creatividad.html>
- PY Digital Caricature. (2005). Caricature. (Documento www). Disponible en: <http://www.cre8card.com/caricature-info.html>
- Renoir. (2008). El proceso creativo. (Documento www). Disponible en: <http://haciendofotos.com/el-proceso-creativo/>
- Richmond, T. (2008) Carcatirizando Mujeres. (Documento www). Disponible en: <http://www.tomrichmond.com/blog/2009/12/29/on-caricaturing-women/>
- Richmond, T. (2008) Como dibujar la forma de la cabeza. (Documento www). Disponible en: <http://www.tomrichmond.com/blog/2008/03/11/how-to-draw-caricatures-head-shapes/>
- Richmond, T. (2008) Como dibujar ojos. (Documento www). Disponible en: <http://www.tomrichmond.com/blog/2008/06/30/how-to-draw-caricatures-eyes/>
- Richmond, T. (2008) Dibujando la Nariz. (Documento www). Disponible en: <http://www.tomrichmond.com/blog/2009/09/01/how-to-draw-caricatures-noses/>
- Richmond, T. (2008) Las 5 formas. (Documento www). Disponible en: <http://www.tomrichmond.com/>

- blog/2008/02/14/how-to-draw-caricatures-1-the-5-shapes/
- Richmond, T. (2008) Pintado Digital Parte I. (Documento www). Disponible en: <http://www.tomrichmond.com/blog/2007/03/26/digital-color-tutorial-part-one/>
- Richmond, T. (2008) Pintado Digital Parte II. (Documento www). Disponible en: <http://www.tomrichmond.com/blog/2007/03/27/coloring-tutorial-part-two/>
- Richmond, T. (2008) Pintado Digital Parte III. (Documento www). Disponible en: <http://www.tomrichmond.com/blog/2007/03/28/digital-color-tutorial-part-three/>
- Richmond, T. (2008) Relación con los Rasgos. (Documento www). Disponible en: <http://www.tomrichmond.com/blog/2008/02/21/how-to-draw-caricatures-relationship-of-features/>
- Rocha, T. (2007). Cuestionario de Ilustración. (Documento www). Disponible en: <http://sketchcolor.blogspot.com/2007/09/cuestionario-de-ilustracin.html>
- Ruddick, S. (2010). Digital Collage and Painting. (2da. Ed.). Inglaterra: Elsevier Inc.
- Seegmiller, D. (2007). Pintura Digital para Personajes en PhotoShop CS3. (2da. Edición). Boston: Charles River Media
- Smith, A. (1997) Digital Paint Systems. (Documento www). Disponible en: http://design.osu.edu/carlson/history/PDFs/14_paint.pdf
- The Free Dictionary. (2009). Esfumino. (Documento www). Disponible en: <http://es.thefreedictionary.com/esfumino>
- Torbjornsen, H. (2007). 50 Awesome Speed Paintings for Your Inspiration. (Documento www). Disponible en: <http://www.onextrapixel.com/2010/09/22/50-awesome-speed-paintings-for-your-inspiration/>
- Urrero, G. (2007) Historia de la Caricatura. (Documento www). Disponible en: <http://www.guzmanurrero.es/index.php/Comic/Historia-de-la-caricatura.html>
- Van der Keyl, J. (1990). One Minute Caricature [Cinta de Video] – Jim Van der Keyl
- Van der Keyl, J. Cannon, T. (2010). Manual del Caricaturista. Estados Unidos: CreateSpace
- van Heerden, J. (2009). 10 Amazing Speed Painting Videos. (Documento www). Disponible en: <http://creativeoverflow.net/10-amazing-speed-painting-videos/>
- Velandia, L. (2011). El dibujo artístico. (Documento www). Disponible en: <http://www.arqhys.com/articulos/artistico-dibujo.html>
- Wacom. (2011). Graphic Design. (Documento www). Disponible en: <http://www.wacom.com/sp/industries/GraphicDesign.cfm>
- Wacom. (2011). Illustration. (Documento www). Disponible en: <http://www.wacom.com/sp/industries/Illustration.cfm>
- Whitaker, S. (1994). The Encyclopedia of Cartooning Techniques. Nueva York: Sterling
- Woodcock, V. (2007). Como Dibujar y Pintar Personajes. Nueva York: Barron's Educational Series
- Zorrilla, H. (1999). Técnicas para Generación de Ideas y Creatividad. (Documento www). Disponible en: http://members.tripod.com/hdo_zorrilla/creatividad/tecnicas.htm

Referencias Gráficas en Web:

- <http://insomnio.org/post/164327788/dont-be-afraid-conceptual-illustration-of-a>
- http://littlefrenchgardenhouse.blogspot.com/2009_02_01_archive.html
- <http://www.ohmysocute.com/arty-ales-of-dreamy-big-eyed-girls/>
- <http://www.designflavr.com/Magic-Jean-S-Rossbach-i222/>
- <http://www.changethethought.com/wp-content/danluvisiart.jpg>
- <http://www.spikesmag.com/features/paralympianjoshcassidyonhisillustrating.aspx>
- http://metroid.wikia.com/wiki/Andrew_Jones
- <http://concept-art.tumblr.com/post/3079174549/x-men-2-concept-art-by-mark-goerner>
- <http://www.fashion-illustrations.net/>
- http://www.cisco-web.com/ilustracion_publicitaria.html
- <http://musaranailustracion.blogspot.com/2010/07/ilustraciones-para-cuentos.html>
- <http://www.blogdecoraciones.com/2009/11/23/377/>
- <http://www.illustrationgroup.com/index-esp.htm>
- <http://www.xoyaz.com/disenio/vadim-gannenko-ilustraciones-infantiles.html>
- <http://www.2-clicks-comics.com/comic-book-characters-letter-a/300-comics.html>
- <http://www.omnicomic.com/2009/08/batman-arkham-asylum-amazon-preorder.html>
- <http://manga.narutohl.com/naruto/naruto-manga-chpater-441english.html>
- <http://artbackwash.blogspot.com/2008/04/animal-metaphors-rabbit-trails.html>
- http://www.gingkopress.com/ima/juxtapoz-illustration_ic.html
- <http://musculaturadelcuerpohumano1.blogspot.com/>
- <http://theartistseyes.net/page/14/?tag=the-artists-eyes>
- <http://www.juanfranciscocasas.com/galeria.aspx?c=31&idm=es>
- <http://webdesignerwall.com/general/finding-inspiration>
- <http://www.greendiary.com/entry/derek-gores-creates-amazing-collage-art-from-recycled-magazines/>
- <http://www.dvdsetshop.com/products/The-Simpsons-Season-20-DVD-Boxset-DVDS-1798.html>
- <http://www.jasonseiler.com/portfolio.php?p=6>
- <http://terencewang101.blogspot.com/2010/11/terence-wang-on-demise-of-proper.html>
- <http://www.flickr.com/photos/arturoaguirre/4831749411/in/photostream>
- <http://www.flickr.com/photos/arturoaguirre/4826073340/in/photostream>
- <http://www.flickr.com/photos/arturoaguirre/4826072112/in/photostream>
- <http://www.flickr.com/photos/arturoaguirre/4826069546/in/photostream>
- <http://www.flickr.com/photos/arturoaguirre/4826031110/in/photostream>
- <http://tiobolasdoro.deviantart.com/art/I-am-IronMan-162390466?q=gallery%3Atiobolasdoro%2F263303&qo=25>

- http://2.bp.blogspot.com/_w7dLO-wtwp8/Sb3QYGMMyUGI/AAAAAAAAALE/uSW97jjU8jA/s400/Character+Design+-+Hero.jpg
- http://1.bp.blogspot.com/_w7dLO-wtwp8/Sb3QMaMYINI/AAAAAAAAAK0/xi7UF1aYm08/s400/Character+Design+-+All.jpg
- <http://www.howardpeaseillustrators.co.uk/gallery.php?illus=8>
- http://timporath.com/illustrationpenandink_1.html
- http://www.scrollsfromchina.com/watercolor_0167.htm
- http://www.bearskinrug.co.uk/_articles/2008/07/10/beartools_paint/
- <http://otisframpton.typepad.com/otisframpton/cheesecake/>
- <http://www.castanedaoilpaintings.com/>
- <http://www.artgraphica.net/free-art-lessons/pastels/dog-portrait-in-pastel.html>
- <http://bobbittart.com/index.php?/project/bob/>
- <http://www.car-cutaway.com/toyota-supra-cutaway-illustration.html>
- <http://www.imaginefx.com/02287754330904381738/the-abstract-dragon.html>
- <http://guerratoon.blogspot.com/2008/05/caricaturasouvenir-blanco-y-negro.html>
- http://artbyrick.blogspot.com/2008_11_01_archive.html
- http://www.tomrichmond.com/mad_art/MAD507%20Harry%20Plodder_big.jpg
- http://www.pollsb.com/photos_handler/o/205510-favorite_egyptian_god.jpg
- <http://eternallycool.net/wp-content/uploads/2007/10/masks.jpg>
- <http://www.librosmaravillosos.com/breviario/capitulo04.html>
- <http://danjohnson.co/portfolio/hand-painted-digital-art/bruce-willis/>
- <http://danjohnson.co/portfolio/hand-painted-digital-art/thom-yorke/>
- <http://nelsonsantos.deviantart.com/gallery/#/d1vswdj>
- <http://www.tomrichmond.com/blog/2008/06/30/how-to-draw-caricatures-eyes/>
- <http://www.intruso.info/caricaturas-famosos-v.html>
- <http://takox.blog.ipcdigital.com/?p=107>
- http://www.tomrichmond.com/mad_art.php
- <http://www.daniellecorsetto.com/blog1.html>
- http://1.bp.blogspot.com/_fhqiq48GRU4/TD-V4wzIHTI/AAAAAAAAAQw/n3Yv7T2pwK8/s1600/Beatles-Caricature.jpg
- <http://noritominaga.blogspot.com/2010/06/diego-maradona-and-some-divine.html>
- <http://avaxhome.ws/video/vvbbvggvfgyj.html>
- <http://raycasso.com/>
- http://guerratoon.blogspot.com/2008/05/caricaturas-en-stands_15.html
- <http://guerratoon.blogspot.com/2008/05/caricaturas-en-mar-de-las-pampas.html>
- <http://www.forofantasiasmiguel.com/tm.aspx?m=1809275&mpage=2&print=true>
- <http://image.misterart.com/grouppix/528x352/3000/g3597.jpg>

- AAAAAAAAAARg/UeZN1DI88YQ/s1600/BobbyChiuLR.jpg
- <http://wacom.com/en/Products/Intuos.aspx>
- <http://rickischultz.wordpress.com/tag/lebron-james/>
- <http://sketcheronline.com/>
- <http://www.flickr.com/photos/arturoaguirre/4825460671/sizes//in/photostream/>
- http://www.caricature.com.sg/2007/11/caricature-for-ministry-of-education_26.html
- <http://genzoman.deviantart.com/art/Poseidon-154363770>
- <http://es.kioskea.net/contents/video/vector.php3>
- <http://www.cgexplorer.com/2006/01/08/dylan-cole-traditional-painter-digital-matte-conceptual-designer-v/>
- <http://www.bugglefug.com/blog/?currentPage=2>
- <http://www.digitalartsonline.co.uk/tutorials/index.cfm?featureID=3235447>
- <http://193.61.148.36:8080/~B00556915/uni/sem1/images/photoshopicon.jpg>
- <http://neopixel.com.mx/noticias/1061-corel-painter-12-un-nuevo-estandar-de-realismo-y-creatividad-en-arte-digital.html>
- <http://www.123freevectors.com/photoshop-cs5-tool-collection/>
- <http://www.photographyuncapped.com/adobe-photoshop-cs5-cs5-extended-workspaces-screen-captures-grabs-screenshots/best-photoshop-cool-tips/2010/04/>
- <http://www.photoshopessentials.com/photo-effects/torn-edges/page-2.php>
- <http://graceoris.com/2011/02/are-you-limiting-your-color-choices-in-photoshop/>
- https://illustrationsource.com/stock/image/508913/caricature-of-american-idol-judge-randy-jackson/?&results_per_page=1&detail=TRUE&page=51

ANEXOS

Anexo I: Guía de Entrevista a Arturo Aguirre

1. Defina Ilustración
2. ¿Según su experiencia, cuales son las diferencias entre ilustración tradicional e ilustración digital?
3. Describa los distintos géneros de ilustración que ha implementado en su carrera profesional.
4. ¿Qué estilos de Ilustración conoce y cuál es el de su preferencia?
5. ¿Considera que existen similitudes entre diseño de personajes y Caricaturismo?
6. Defina la palabra “Caricatura”
7. ¿Cuáles son las distintas técnicas gráficas que usted aplica o ha aplicado al momento de realizar una caricatura?
8. ¿Defina en qué consiste la pintura digital?
9. ¿Cuáles son las características gráficas principales propias de la caricatura que deben ser implementadas en cada trabajo?
10. ¿Considera que uno de los aspectos más importantes al momento de realizar una caricatura es la composición? Porque?
11. ¿En qué consiste, fijándose en su experiencia, la exageración en una caricatura y cuáles son los rasgos que suele exagerar?
12. ¿A qué nivel debe implementarse la exageración al realizar una caricatura?
13. ¿Ha realizado trabajos de caricatura rápida o Callejera?
14. Siguiendo su trabajo profesional, ¿De qué manera es más sencillo realizar una caricatura, ya sea a partir de fotografías o viendo al sujeto frente a usted?
15. ¿Conoce las técnicas de “Las 5 formas” o la “Forma de T”?
16. En su trabajo profesional, ¿En qué orden dibuja los rasgos de un sujeto y porque implementa este orden?
17. ¿Qué rasgo del rostro humano considera que es el que otorga mayor expresión y reflejo de personalidad?
18. ¿Qué características tiene una persona difícil de caricaturizar?
19. ¿Qué características tiene una persona fácil de caricaturizar?
20. ¿Qué diferencias ha encontrado al momento de caricaturizar tanto hombres como mujeres?

21. Habiendo caricaturizado una amplia variedad de personas, ¿Cuáles son las principales diferencias al caricaturizar personas con distinta etnia?

22. ¿Existen diferencias al momento de realizar caricaturas de sujetos con distintas edades?

23. ¿Ha tenido alguna mala experiencia al realizar una caricatura?

24. ¿Cuáles considera como ventajas y desventajas de la pintura digital aplicada a la caricatura?

25. ¿Qué tipo de imagen considera que es la idónea para realizar una caricatura? Pixel o vector?

26. En su experiencia de pintura digital en soporte digital, ¿Qué aspectos técnicos se deben tomar en cuenta para tener un buen resultado?

27. Describa su proceso creativo para realizar una caricatura

28. Describa su proceso técnico para realizar una caricatura

29. ¿Qué tipo de coloreado digital implementa en su trabajo?

30. ¿Qué programa de pintura digital implementa con generalidad?

31. ¿Qué marca y modelo implementa de tableta digital y porque?

32. ¿Qué observaciones adicionales deben tener los futuros ilustradores y caricaturistas al realizar caricaturismo con pintura digital?

Anexo II: Guía de Entrevista a Andrea Abril

1. Describa que es ilustración:
2. Según su experiencia como ilustrador, ¿podría mencionar alguna diferencia entre pintura e ilustración?
3. ¿Cuáles son las técnicas gráficas que usted aplica en su trabajo profesional?
4. ¿Cuál es el proceso creativo que usted realiza para crear una pintura digital?
5. ¿Qué aspectos técnico se deben tener a consideración para crear una pintura digital, según su experiencia?
6. ¿Qué modelo y marca utiliza en tableta digital y porque?
7. Describa las principales ventajas que considera que tiene la pintura digital.
9. ¿Cuál es el proceso técnico que usted implementa para realizar una pintura digital?
10. ¿Qué tipo de imagen considera que es la idónea para realizar una pintura digital y porque? (vector o píxel)
11. ¿Qué aspectos técnicos se deben considerar en una pintura digital realizada en el programa Adobe Photoshop y Corel Painter?
12. Describa las distintas técnicas de pintura digital que conoce:
13. ¿Qué es el Matte Painting?
14. ¿Podría describir el proceso técnico para realizar un Matte Painting?
15. ¿Alguna vez ha realizado un Speed Painting?
16. ¿Podría describir el proceso técnico para realizar un Speed Painting?
17. ¿Qué cantidad de horas estima que son necesarias para realizar una pintura digital?
18. ¿En qué ámbito del diseño gráfico considera que es mayormente aplicada la pintura digital?
19. Describa el proceso técnico, detalladamente, que usted implementa para realizar una pintura digital
20. ¿Considera que hay algo específico que sea difícil de pintar digitalmente?
21. ¿Qué tipo de coloreado utiliza para terminar su proyecto de pintura digital?
22. ¿Qué errores se deben evitar al momento de realizar una pintura digital, según su trabajo?

23. ¿Considera que la pintura digital vaya a desplazar a la pintura tradicional?

24. ¿Qué autores o referencia podría recomendar para alguien que quiera aprender a hacer pintura digital?

25. ¿Podría dar un consejo enfocado a personas con interés en pintura digital, partiendo de su experiencia personal y profesional?

Anexo III: Guía de Entrevista a Pablo Piloña

1. ¿Para usted que es ilustración?
2. ¿Qué tipos de ilustración acostumbra a implementar en su trabajo?
3. ¿En cuales géneros de ilustración considera que entra el trabajo que realiza?
4. ¿Cuales técnicas gráficas implementa generalmente en su trabajo y por qué?
5. Mencione su definición de caricatura
6. ¿Cuales son las características gráficas propias de la caricatura que usted implementa en su trabajo?
7. ¿Qué característica gráfica considera que es la principal para tener un resultado exitoso?
8. ¿Qué tipos de caricatura ha realizado en su trabajo?
9. ¿Alguna vez ha tenido la experiencia de realizar caricaturas en eventos, en calles o promociones?
10. ¿Tiene alguna experiencia realizando caricaturas en un ámbito editorial?
11. Al momento de realizar una caricatura, ¿Qué facciones del sujeto considera que son las más importantes?
12. ¿Implementa alguna técnica de ilustración específica al realizar una caricatura en eventos?
13. Tomando en cuenta su experiencia, ¿Cuál es el rasgo del rostro de un sujeto a caricaturizar que otorga mayor expresión?
14. Según su experiencia, ¿Qué tipo de persona es la más difícil de caricaturizar?
15. Según su experiencia, ¿Qué tipo de persona es la más fácil de caricaturizar?
16. Según las caricaturas que ha realizado, ¿Cuáles son los rasgos del rostro que mantienen un segundo plano en el resultado final?
17. ¿Cuáles son las principales diferencias al momento de realizar caricaturas de personas con diferente etnia o raza?
18. ¿Cuál es su proceso técnico para realizar una caricatura?
19. ¿Existen diferencias al momento de realizar personas de distinta edad?
20. Según su punto de vista, ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de la caricatura sobre soporte digital?

21. ¿Ha tenido alguna mala experiencia al realizar una caricatura?

22. Al momento de bocetar, ¿Aplica alguna otra técnica gráfica para este fin? ¿Qué ventajas y desventajas tiene esto?

23. Generalmente al realizar su trabajo, ¿Qué rasgos busca exagerar en un sujeto?

24. Al implementar caricatura digital, ¿Qué herramientas y equipo implementa en su caricatura?

25. ¿Alguna vez ha hecho caricatura callejera?

26. ¿Qué recomendaría hacia futuros caricaturistas o ilustradores que quieran involucrarse con la caricatura?

Anexo IV: Guía de Observación

1. Tipo de ilustración

- Digital
- Tradicional

2. Genero de Ilustración

- Conceptual
- Ilustración de Moda
- Publicitaria
- Narrativa
- Decorativa
- Infantil
- Editorial
- Científica

3. Estilo de Ilustración

- Dibujo Artístico
- Hiperrealista
- Abstracta
- Collage
- Fantástica
- Humorística

4. Técnicas grafica aplicada a la ilustración

- Lápiz
- Tinta
- Acuarela
- Guache
- Marcador o rotulador
- Pastel
- Acrílico
- Óleo
- Aerógrafo
- Ilustración con ordenador (Digital)

5. Tipo de caricatura

- Tradicional
- Digital
- Rápida
- Callejera
- Editorial, política o publicitaria

6. Característica grafica de la caricatura que predomina

- Observación
- Parentesco
- Composición
- Exageración
- Intención
- Vista del rostro
- Frontal
- Tres Cuartos
- Perfil

7. Nivel de detalle en la composición

- Simple
- Alto
- Medio

8. Tipo de aplicación de Coloreado

- Plano sin volumen
- Sombras cortadas
- Aerógrafo Digital
- Sombras cortadas con aerógrafo digital
- Alusión a pintura tradicional

9. Nivel de realismo aplicado

- Bajo
- Medio
- Alto

9. En base al tamaño del ojo, con que proporciones clásicas del rostro cumple?

- 5 ojos de ancho del rostro
- Medida de un ojo definiendo el espacio entre los dos ojos
- Un ojo de división entre la boca y la barbilla
- Un ojo definiendo el tamaño completo de la nariz
- Un ojo inclinado definiendo la distancia entre el ojo y la nariz
- Medida de un ojo colocado verticalmente para definir la medida de la parte superior de la ceja hasta la parte inferior del ojo

- Medida de un ojo colocado verticalmente para definir la medida del final de la nariz hasta el final de la boca.

10. Punto focal del rostro: _____

11. Rasgo con mayor exageración: _____

12. Tipo de ilustración Digital

- Píxel
- Vector

13. Nivel de parentesco al sujeto

- Bajo
- Medio
- Alto

14. Nivel de exageración aplicada:

- Muy ligera
- Ligera
- Mediana
- Alta
- Extrema

15. Estilo de ojos

- Saltones
- Hundidos
- Pequeños
- Muy abiertos

16. Estilo de boca

- Grande
- Pequeña
- Descendente
- Ascendente
- Labio superior saliente
- Labio inferior saliente

17. Estilo de Pelo

- Grueso
- Fino
- Enmarañado
- Rizado
- Crespo y Rudo

18. Etnia o Raza

- Caucásico
- Afro Americano
- Asiático
- Ladino

19. Programa con el que fue coloreado:

- Corel Painter
- Adobe Photoshop
- Adobe Illustrator
- Otro: _____

22. Error que podría corregirse:
