



**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL  
ECUADOR SEDE ESMERALDAS**

**UNIDAD ACADÉMICA:**

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

**TESIS DE GRADO**

ANÁLISIS DE PROCESOS CREATIVOS EN EL BOCETAJE DE  
PERSONAJES PUBLICITARIOS

**PREVIO AL GRADO ACADÉMICO DE:**

DISEÑADOR GRÁFICO

**AUTOR:**

JHON JAHIRO TORRES TORRES

**ASESOR:**

JOSE LUIS ROMERO NAZARENO

ESMERALDAS, 2021

## **TRIBUNAL DE GRADUACIÓN**

Trabajo de estudio de caso aprobado luego de haber dado cumplimiento a los requisitos exigidos por el reglamento de Grado de la PUCESE, previo a la obtención del título de DISEÑADOR GRÁFICO.

---

**Presidente del Tribunal de Graduación**

---

**Lector 1:** MSc. David Puente Holguín

---

**Lector 1:** MSc Luis Alberto Llulema

---

**Director de Escuela:** MSc. Ladys Diana Vásquez Coisme

---

**Asesor de tesis:** MSc. José Luis Romero Nazareno

**Esmeraldas, 2021**

## **AUTORÍA**

Yo, JHON JAHIRO TORRES TORRES con cédula de ciudadanía N.º 0850406117, estudiante de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Esmeraldas, declaro que la investigación expuesta en el presente trabajo de tesis titulado “ANÁLISIS DE PROCESOS CREATIVOS EN EL BOCETAJE DE PERSONAJES” a excepción del contenido citado de diferentes fuentes de información, es de mi total autoría y responsabilidad.

---

**JHON JAHIRO TORRES TORRES**

**C.I. 0850406117-7**

## **DEDICATORIA**

Dedico este logro a mis padres por haberme forjado como la persona que soy hoy en día. También a mis docentes que me han instruido a lo largo de la carrera y de los cuales les debo mi formación académica.

**Jhon Torres**

## **AGRADECIMIENTO**

Le expreso mi total gratitud a Dios, a mis padres y docentes, quienes me apoyaron en diferentes aspectos para llegar hasta aquí y verme cumplir todas mis metas.

También quiero agradecer a mis amigos quienes me ayudaron durante los años que permanecí en la carrera, y que con su amistad se ganaron mi total aprecio y admiración.

Gracias a todos y por todo.

**Jhon Torres**

## ÍNDICE DE CONTENIDO

<b>RESUMEN</b> .....	<b>10</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>12</b>
1.1. Presentación del tema de investigación.....	13
1.2. Planteamiento del problema.....	14
1.3. Justificación.....	15
1.4. Objetivos .....	16
1.4.1 Objetivo general.....	16
1.4.2 Objetivos específicos .....	16
<b>CAPITULO I: MARCO TEÓRICO</b> .....	<b>17</b>
2.1. Bases teórico-científicas.....	17
2.1.1. Proceso creativo .....	17
2.1.1.2. Fases.....	17
2.1.1.3. Metodología del proceso creativo .....	18
2.1.1.4. Proceso creativo de la ilustración.....	18
2.1.2. Boceto .....	20
2.1.2.1 Tipos de bocetos .....	20
2.1.2.1.1. Dibujo espontaneo: .....	20
2.1.2.1.2. Boceto-mini: .....	20
2.1.2.1.3. Boceto quemado: .....	21
2.1.2.1.4. Boceto de contorno: .....	21
2.1.2.1.5. Boceto de experimentación de mancha: .....	22
2.1.2.1.6. Boceto 3D o prototipo: .....	22
2.1.2.1.7. Boceto burdo:.....	23
2.1.2.1.8. Boceto comprensivo o semi-completo:.....	23
2.1.2.1.9. Boceto dummy o completo:.....	24
2.1.2.2. Técnicas de bocetaje .....	24
2.1.2.2.1. Conté.....	24
2.1.2.2.2. Tinta.....	25
2.1.2.2.3. Rotulador .....	26
2.1.2.2.4. Pastel.....	26
2.1.2.2.5. Lápiz .....	27
2.1.2.2.6. Pluma esferográfica .....	28

2.1.2.3. Procesos de bocetaje .....	28
2.1.2.3.1. Ejercicios de línea .....	28
2.1.2.3.2. Ejercicios de mancha .....	29
2.1.2.3.3. Expresión gestual .....	30
2.1.3. Ilustración .....	30
2.1.3.1. Tipos de ilustración .....	31
2.1.3.1.1 Ilustración tradicional: .....	31
2.1.3.1.2 Ilustración digital: .....	31
2.1.3.2. Estilos de ilustración .....	31
2.1.3.2.1. Ilustración publicitaria: .....	32
2.1.3.2.2. Ilustración técnica: .....	32
2.1.3.2.3. Ilustración infantil o juvenil:.....	32
2.1.3.2.4. Ilustración científica: .....	32
2.1.3.2.5. Ilustración hiperrealista: .....	32
2.1.3.2.6. Ilustración de manga o anime: .....	32
2.1.3.2.7. Ilustración comic: .....	33
2.1.3.2.8. Ilustración editorial: .....	33
2.1.3.2.9. Ilustración fractal: .....	33
2.1.3.3. Técnicas de la ilustración digital y tradicional.....	33
2.1.3.3.1. Dibujo .....	33
2.1.3.3.2. Técnica Digital.....	34
2.1.3.3.3. Tableta grafica .....	34
2.1.3.3.4. Síntesis grafica.....	34
2.1.4. Diseño Gráfico .....	34
2.1.5. Diseño de personaje .....	35
2.2. Antecedentes .....	36
2.3. Marco legal.....	39
<b>CAPITULO II: MATERIALES Y MÉTODOS .....</b>	<b>41</b>
3.1. Tipo de estudio .....	41
3.1.1. Según el alcance: .....	41
3.1.2. Según el enfoque.....	41
3.2. Definición conceptual y operacionalización de variables.....	42
3.3. Métodos.....	43

3.3.1. Método inductivo .....	43
3.3.2. Método analítico .....	43
Contexto .....	44
3.4. Población y muestra .....	44
3.5. Técnicas e instrumentos .....	45
3.6. Análisis de datos .....	46
<b>CAPITULO III: RESULTADOS.....</b>	<b>47</b>
<b>CAPITULO IV: DISCUSIÓN.....</b>	<b>62</b>
<b>CAPITULO V: CONCLUSIONES .....</b>	<b>67</b>
<b>CAPITULO VI: RECOMENDACIONES.....</b>	<b>70</b>
<b>5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>71</b>
ANEXOS .....	76

## **LISTA DE TABLAS**

Tabla 1 .....	42
Tabla 2 .....	50
Tabla 3 .....	51
Tabla 4 .....	58
Tabla 5 .....	59

## **LISTA DE FIGURAS**

Figura 1. Dibujo espontaneo:.....	20
Figura 2. Boceto-mini:.....	20
Figura 3. Boceto quemado:.....	21
Figura 4. Boceto de contorno:.....	21
Figura 5. Boceto de experimentación de mancha:.....	22
Figura 6. Boceto 3D o prototipo:.....	22
Figura 7. Boceto burdo:.....	23
Figura 8. Boceto comprensivo o semi-completo:.....	23
Figura 9. Boceto dummy o completo:.....	24
Figura 10. Conté .....	24
Figura 12. Tinta.....	25
Figura 12. Rotulador .....	26
Figura 13. Pastel .....	26

Figura 14. Lápiz.....	27
Figura 15. Pluma esferográfica.....	28
Figura 16. Ejercicios de línea.....	28
Figura 17.. Ejercicios de mancha.....	29
Figura 18. Expresión gestual.....	30
Figura 19. Diseño de personaje.....	35

## RESUMEN

Esta investigación se realizó para conocer de qué manera influyen los procesos creativos utilizados por ilustradores profesionales en el bocetaje de personajes publicitarios. La investigación se desarrolló con una metodología de enfoque cualitativo de alcance descriptivo – explicativo para la recolección de datos. La cual permitió destacar aspectos importantes dentro del desarrollo del proceso creativo en la concepción del boceto y determinar si su ejecución repercute de manera efectiva en el producto final.

Se utilizó la técnica de la entrevista y como instrumento un cuestionario de preguntas abiertas para la recolección de información sobre los procesos creativos y bocetaje de personajes. Para las entrevistas se tomó una muestra conformada por 8 ilustradores profesionales.

Se estudió la estructura del proceso creativo de cada profesional de la ilustración, donde se pudo extraer y definir 4 fases destacables: investigación, observación, lluvia de ideas y ejecución. De acuerdo con sus estilos de trabajo, se examinaron aspectos técnicos que intervienen en la etapa de bocetaje tales como: el tipo de boceto, técnicas, el tiempo de realización y problemas imprevistos.

Mediante los resultados obtenidos, se llegó a la conclusión de que los procesos creativos se adaptan de acuerdo a las necesidades que requiere el ilustrador con relación a los aspectos técnicos anteriormente mencionados para poder llevar a cabo el desarrollo del personaje.

**Palabras clave:** Proceso creativo, bocetaje, personajes, ilustración.

## **ABSTRACT**

This research was carried out to find out how the creative processes used by professional illustrators influence the sketching of advertising characters. The research was developed with a qualitative approach methodology of descriptive - explanatory scope for data collection. Which allowed to highlight important aspects within the development of the creative process in the conception of the sketch and determine if its execution has an effective impact on the final product.

The interview technique was used and an open-question questionnaire was used as an instrument to collect information on the creative processes and character sketches. For the interviews, a sample made up of 8 professional illustrators was taken.

The structure of the creative process of each professional illustration was studied, where it was possible to extract and define 4 notable phases: research, observation, brainstorming and execution. In accordance with their work styles, technical aspects that intervene in the sketching stage were examined, such as: the type of sketch, techniques, completion time and unforeseen problems.

Through the results obtained, it was concluded that the creative processes are adapted according to the needs that the illustrator requires in relation to the aforementioned technical aspects in order to carry out the development of the character.

**Keywords:** Creative process, sketch, characters, illustration.

## INTRODUCCIÓN

El boceto es un proceso presente en la etapa inicial de la creación de un producto de comunicación visual, que tiene el propósito de construir de manera rápida y clara las ideas iniciales para la construcción de una alternativa de solución. Las herramientas, así como las técnicas dependen del contexto, competencias y necesidades del equipo de trabajo dentro de un proyecto de diseño, sin embargo, a partir de las ideas expuestas anteriormente, se evidenciaron factores que influyen al momento de intentar establecer el proceso específico para el bocetaje.

Dentro del proceso creativo el boceto ayuda a visualizar de forma rápida las distintas ideas que surgen durante el desarrollo de distintos proyectos de comunicación, publicidad y diseño. Lamentablemente en la realidad, esta actividad se la omite por distintos factores, ya sea por costo o tiempo o a su vez, por falta de desconocimiento metodológico para llevar a cabo el sketch.

En esta investigación se muestran temas que sustentan este estudio, correspondientes a tipos, estilos, técnicas de ilustración, proceso creativo, diseño de personajes, bocetos, procesos de bocetaje, entre otros temas particulares, además se describe la metodología aplicada para el desarrollo de la investigación, la cual tiene un enfoque cualitativo de alcance descriptivo – explicativo, usando el método inductivo y el método analítico. Como técnica de recolección de datos se utilizó la entrevista y como instrumento, un cuestionario de preguntas abiertas.

Los resultados obtenidos para el cumplimiento de los objetivos planteados en el estudio se evidencian en la discusión de los resultados y están conectados con los antecedentes y las bases teóricas científicas, también se presentan las conclusiones y recomendaciones del trabajo de investigación.

## **1.1. Presentación del tema de investigación**

### *Análisis de procesos creativos en el bocetaje de personajes publicitarios*

El proyecto de investigación se enfoca en el análisis de los distintos procesos creativos para el bocetaje de personajes publicitarios para determinar la metodología adecuada para el despliegue de las ideas para todo tipo de diseño e ilustración.

En el transcurso de la historia del Diseño Gráfico el bocetaje ha sido un elemento indispensable para representar de manera tangible, rápida y esquemática una idea sobre un soporte de papel. Según Hurtado (2019) para que un diseño sea funcional, es importante que el diseñador ilustrador, cartelista o editorial, explore con antelación sus ideas y las figuras que desea representar.

Desde una perspectiva social, la caracterización de personajes ha sido una forma representativa de la cultura popular para representar o exponer una problemática encaminadas a transmitir un mensaje, siguiendo un estilo, en su mayoría, humorístico, lo cual conlleva un proceso minucioso para su ejecución. En este caso, el diseño personajes, es el enfoque que se le dio al estudio para poder identificar las fases del proceso creativo que conllevan a realizar los bocetos para establecer los parámetros que son esenciales para crear a los personajes desde cero.

Se plantea analizar los aspectos que influyen durante la etapa de bocetaje, tales como el tiempo de elaboración, dificultades en la ejecución, técnicas de bocetaje, tipo de bocetos, entre otros. Con esta investigación se espera que diseñadores e ilustradores reflexionen sobre la importancia del proceso creativo y del bocetaje, partiendo de una etapa inicial para su posterior desarrollo y finalmente el planteamiento de propuestas creativas.

## 1.2. Planteamiento del problema

En el ámbito del diseño gráfico podemos encontrar un sinnúmero de especialidades, las cuales requieren pasar por el proceso de bocetaje para ver de primera mano las ideas fruto del brainstorming y concepción del diseño, sin embargo, se ha logrado evidenciar una falta de interés para llevar a cabo esta etapa inicial, como lo expresa Álvarez (2017) En el cual indica que algunos profesionales del diseño suelen saltar los pasos iniciales del boceto para ir a la ejecución directa en el soporte físico o digital, justificando que no hay tiempo o carecen de habilidades para hacerlo, esto podría ocasionar que las composiciones graficas pierdan su valor notablemente, debido a que los clientes dan por hecho que esa fase no es relevante y suelen demandar menor tiempo de realización de los proyectos y disminución de sus precios.

El proceso creativo es una etapa importante que ayuda a la búsqueda de soluciones a través de ideas, sin embargo, a pesar de ello, su uso no es muy recurrente, por lo que varios diseñadores e ilustradores lo omiten por falta de información o porque no existe una metodología que les permita hacerlo adecuadamente. La problemática de esta investigación se centra en el desconocimiento metodológico, la falta de la práctica profesional, así como, el tiempo y recursos destinados al bocetaje.

De acuerdo con la problemática mencionada, se plantean las siguientes interrogantes:

¿Cuáles son las fases del proceso creativo en el bocetaje de personajes publicitarios?

¿Qué metodologías o técnicas son las adecuadas en la elaboración de bocetos de personajes?

¿De qué manera influye el proceso creativo en la optimización de recursos técnicos y económicos en el bocetaje personajes publicitarios?

### **1.3. Justificación**

Una de las necesidades que mayor demanda tiene el área de Diseño Gráfico, radica en la importancia del desarrollo de las habilidades cognitivas y manuales de cualquier ámbito donde se vea influenciado el diseño gráfico, tanto para profesionales como estudiantes. Por lo tanto, realizar un proceso de bocetaje es imprescindible al momento de elaborar cualquier tipo de personajes que demandé una gran cantidad de tiempo, materiales y dinero.

Realizar el desarrollo de un personaje conlleva tener un amplio conocimiento sobre estilos, técnicas de ilustración, procesos de bocetaje, entre otros aspectos, los cuales sean capaces de generar un producto único y novedoso que responda a distintas necesidades; sin embargo, se requiere tener una metodología clara y precisa que conlleve al ilustrador a analizar, investigar y aplicar todo lo referente al diseño de personajes, partiendo de la idea hasta la ejecución de la misma, siendo el proceso creativo la clave para llevar a cabo esta serie de pasos, debido a su naturaleza estructural.

Durante el desarrollo del proceso creativo en el bocetaje de personajes intervienen factores negativos, ya sean de carácter emocional o ambiental, los cuales dificultan o imposibilitan realizar adecuadamente el boceto. Por lo tanto, este estudio busca conocer el impacto del bocetaje en el proceso creativo y su aporte en el área del diseño de personajes con fines publicitarios y artísticos.

Este estudio pretende contribuir al aporte indispensable para ilustradores y diseñadores en general, que les permita enriquecer sus habilidades y competencias mediante al desarrollo del proceso creativo, el cual ayude a contrarrestar los factores negativos que intervienen en la fase de bocetaje, revalorizando así, su importancia en el cualquier proceso de diseño. Los beneficiarios de este estudio son diseñadores, ilustradores, creativos audiovisuales y estudiantes de la carrera de diseño gráfico.

## **1.4. Objetivos**

### **1.4.1 Objetivo general**

Analizar los procesos creativos de ilustradores en el bocetaje de personajes publicitarios.

### **1.4.2 Objetivos específicos**

- Definir las fases de los procesos creativos en el bocetaje de personajes publicitarios aplicados por ilustradores con base a su experiencia.
- Examinar los aspectos técnicos del bocetaje para definir metodologías o técnicas adecuadas para la elaboración de personajes publicitarios.
- Determinar la influencia del proceso creativo en la optimización de recursos técnicos y económicos en el bocetaje de personajes publicitarios.

# CAPITULO I: MARCO TEÓRICO

## 2.1. Bases teórico-científicas

### 2.1.1. Proceso creativo

Se podría considerar proceso creativo a todo aquel procedimiento que busque solucionar un problema mediante el uso de la creatividad como base primordial en la ejecución de cualquier composición gráfica, además de que facilita el flujo de ideas durante el proceso de creación. Osuna, Santoyo y Castilla (2018) expresan que “...se plantea como proceso creativo, es en gran medida el planteamiento básico del proceso que los alumnos aplican como práctica para la concepción de sus propuestas de diseño...”

### 2.1.1.2. Fases

González (2008) expone 5 fases principales dentro del proceso creativo conocidas como:

- La fase de *preparación* consiste en el planteamiento del tema que despierta el interés del individuo con relación al campo o a partir de las experiencias personales. Etc.
- La *fase incubación* toma lugar desde la concepción de una idea a partir de un pensamiento profundo que no se aferra a la conciencia.
- La *fase iluminación* es el punto exacto donde el individuo toma conciencia mediante el uso de la razón, de que hallado la resolución de un problema o al planteamiento de una idea.
- En la *fase evaluación* el individuo toma un pensamiento autocritico que lo hace cuestionar sobre el valor de una obra y su pertinencia.
- La *fase elaboración* es el punto donde se materializa el producto final, y es la etapa con mayor relevancia dentro del proceso creativo; donde se trabaja más y del que mayor tiempo demanda; también es donde el individuo puede expresarse libremente para posteriormente exponer el resultado final.

### **2.1.1.3. Metodología del proceso creativo**

Tarapues y Lima (2013) presentan una metodología sobre el proceso creativo que parte de un problema en particular hasta llegar a la aceptación del producto final. Esta metodología consta de varias fases: Fase lógica, intuitiva, crítica y de valoración.

#### **Fase lógica**

En esta fase se expone y establece el problema donde se abordará el tema de estudio; se recopila, analiza y se sintetiza la información referente al tema que se está por estudiar.

#### **Fase intuitiva**

En esta fase se conjugan: los datos recopilados del tema o problema, inteligencia y personalidad creativa, estilo cognitivo, motivaciones y frustraciones. Esta fase comprende el descubrimiento de ideas (inspiración), así como la comprensión y definición de alternativas de solución del problema de estudio, también se le conoce como fase de incubación. Durante este proceso se presentan momentos de iluminación y dudas de manera recurrente.

#### **Fase crítica**

En esta fase, el cual conlleva a la autocrítica, se validan, constatan y verifican las ideas que surgieron de la fase intuitiva, lo que llevaría a la solución del problema de estudio, y el cual debe ser útil o novedosa.

#### **Fase de valoración**

Esta fase comprende el proceso de aceptación del producto creativo, el cual toma lugar en un contexto social, científico, productivo o académico, esto se logra mediante la comunicación.

### **2.1.1.4. Proceso creativo de la ilustración**

Dorado (2017) presenta esta estructura sobre el proceso creativo de la ilustración en la que indica varios puntos a seguir para obtener un producto optimo:

## **Punto 1 - La idea**

Es la representación mental de algo tangible o intangible, que nace a partir de la observación de varios fenómenos o de la experiencia misma. Desarrollo de ideas.

### **Tip 1.**

- Lluvia de ideas o brainstorming
- Método más conocido.
- Gran efectividad

### **Tip 2.**

#### **Método Brooke Shaden**

El método Brooke Shaden es idóneo para ilustrar personajes, es efectiva y perfecta para radicar en otras ilustraciones.

#### **Bloqueo Creativo**

- Salir de la zona de confort.
- Culturizarte.
- Observar a otras personas trabajar

### **Punto 2**

- La investigación
- Redes sociales

### **Punto 3**

- Fase de bocetaje

### **Punto 4**

- Entintado y color
- Ilustración tradicional y digital
- Técnicas de dibujo, técnicas de pintura

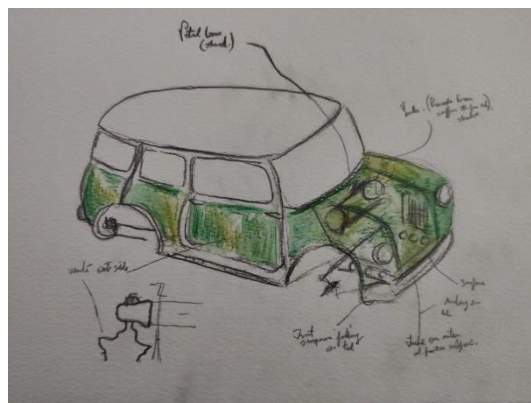
## 2.1.2. Boceto

Un boceto, apunte o bosquejo, se define como la representación de los rasgos principales de algún objeto sobre un soporte de papel, el cual sirve como un estudio previo ante la ejecución de alguna obra. Un boceto es la base de cualquier figura, ilustración o dibujo que se aproxima a la etapa final de la obra, y es la mejor forma de evaluar una idea a un determinado objeto Básico y Ramírez (2005).

### 2.1.2.1 Tipos de bocetos

Dentro de la etapa de bocetaje podemos hallar variedad de técnicas de bocetado, los cuales a su vez son aplicables dependiendo del tipo de ilustración que requiera realizar, debido a que cada boceto cumple una función específica, aquí Hurtado (2019) nos presenta una compilación de los tipos de bocetos existentes.

**2.1.2.1.1. Dibujo espontaneo:** La reproducción automática de trazos fluidos sobre un soporte de papel donde se logra plasmar las ideas y formas definidas. Esta técnica se aplica en las últimas etapas del proceso creativo para explorar y entender las formas a realizar.



*Figura 1.* Ejemplo de dibujo espontaneo

Fuente: Ibañez

**2.1.2.1.2. Boceto-mini:** Es la reproducción de bocetos en una dimensión menor, para no tratar de incluir muchos detalles. Este tipo de boceto implica hacerlo con esferográfico para evitar borrar y agregar detalles al bosquejo.



*Figura 2.* Ejemplo de boceto - mini  
Fuente: Sempere

**2.1.2.1.3. Boceto quemado:** Este tipo de boceto usualmente se lo usa para el diseño de tipografías y logotipos con el fin de hacer un estudio rápido de la legibilidad y el uso del espacio del bosquejo.



*Figura 3.* Ejemplo de boceto - mini  
Fuente: Alamy

**2.1.2.1.4. Boceto de contorno:** Se lo suele usar en películas o en publicidad para crear una escena que no demande mucho tiempo, sin ningún tipo de relleno, solo trazando el contorno, con las características mínimas de retícula, forma y encuadre.



*Figura 4.* Ejemplo de boceto de contorno  
Fuente: Hisour

**2.1.2.1.5. Boceto de experimentación de mancha:** Son bosquejos en los que se atribuye una mancha de tinta o se rasga el papel con el fin de dar ideas para la inherencia gráfica.



*Figura 5.* Ejemplo de boceto de mancha  
Fuente: La nube artística

**2.1.2.1.6. Boceto 3D o prototipo:** En este tipo de bocetos se usa un material flexible para lograr visualizar detalles compositivos.

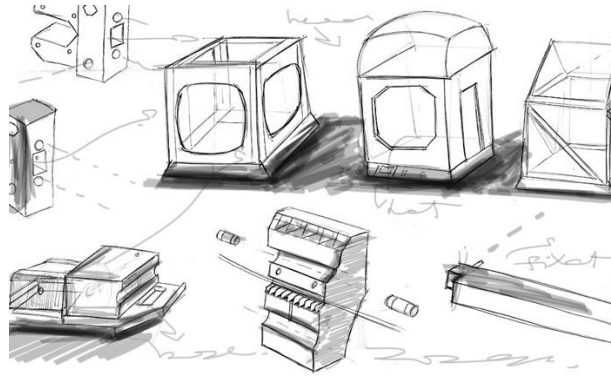


Figura 6. Ejemplo de boceto 3D o prototipo  
Fuente: Rendemy (2019)

**2.1.2.1.7. Boceto burdo:** Hace referencia a las líneas primarias y trazos elaborados para definir los primeros detalles del diseño.

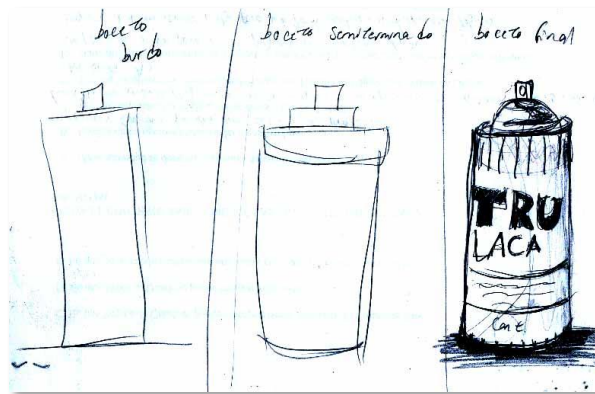


Figura 7. Ejemplo de boceto burdo  
Fuente: Vahaus

**2.1.2.1.8. Boceto comprensivo o semi-completo:** Es un tipo de bosquejo con más detalles, y, por ende, con más información sobre la distribución de los espacios de los componentes que se encuentran dentro del gráfico.



Figura 8. Ejemplo de boceto semi-completo  
Fuente: Valero (2013)

**2.1.2.1.9. Boceto dummy o completo:** Es considerado como el boceto de arte final y el que se realiza con más detalles. Logra definir cada uno de los componentes visuales que le darán forma al producto final.



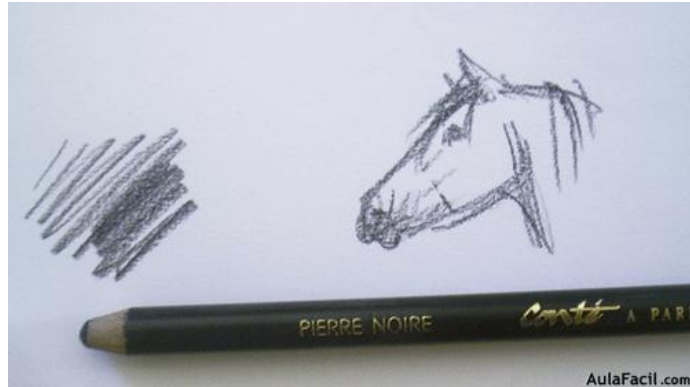
*Figura 9. Ejemplo de boceto dummy*  
Fuente: Sezaki

## **2.1.2.2. Técnicas de bocetaje**

Dentro del bocetaje, hay variedad de técnicas aplicables a diferentes soportes físicos donde se lleve a cabo bosquejo del objeto.

### **2.1.2.2.1. Conté**

El lápiz conté es un instrumento de dibujo utilizado de manera recurrente por dibujantes e ilustradores para realizar distintas composiciones abarcando primordialmente el boceto. Este comparte propiedades al igual que el carboncillo con relación a su fácil manejo y a su textura granulada, suelen tener diferentes características acordes al soporte de papel a utilizar y a los detalles que se le darán al boceto.



*Figura 10.* Ejemplo de lápiz conté (boceto)  
Fuente: Aula Fácil (2020)

#### **2.1.2.2.2. Tinta**

Los acabados se realizan con tinta y plumilla, los cuales una vez que hagan contacto con el papel, no se puede corregir, es una de sus propiedades particulares. Los trazos llegan a ser delicados y automáticos una vez se inicie con el boceto.

El acabado se realiza con plumilla y tinta de cualquier tipo, los trazos que se plasman en la hoja son poco perceptibles y fluidos, y una de sus cualidades es que permanece intacta sin oportunidad de ser corregida.

Sin embargo, gracias a las nuevas herramientas tecnológicas, esta técnica a quedado obsoleta, aunque se suele usar con frecuencia para ilustrar libros con tendencia a blanco y negro.



*Figura 11.* Ejemplo de tinta (boceto)  
Fuente: Pinterest (2020)

### 2.1.2.2.3. Rotulador

Se emplean los rotuladores o marcadores para dar color de varios tonos a los bocetos sobre una superficie de papel, los cuales no se pueden borrar y presentan característicamente transparencia en sus trazos, de esta forma generando una composición con acabados perfectos



*Figura 12.* Ejemplo de rotulador (boceto)  
Fuente: Pinterest (2018)

### 2.1.2.2.4. Pastel

Son barras de color de los cuales, su pigmento es muy fuerte, se combina regularmente con otros tipos de técnicas como los acrílicos, rotuladores o acuarelas.

Con esta técnica de bocetaje podemos llegar a obtener un color limpio, por lo cual nos permite conseguir diferentes tipos de tonos saturados.



*Figura 13.* Ejemplo de pastel (boceto)  
Fuente: Glogster (2016)

#### **2.1.2.2.5. Lápiz**

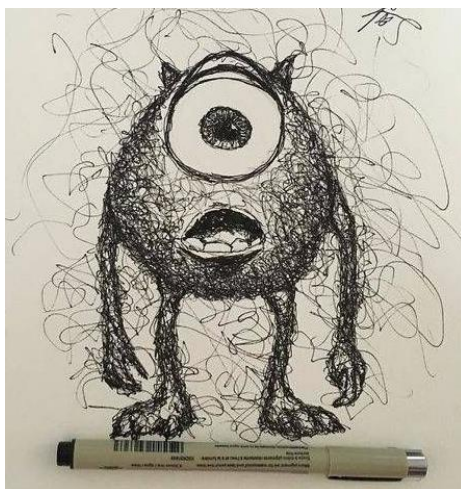
Es una herramienta comúnmente utilizada para dibujo o escritura, el cual contiene en su interior una barrita de pigmento rodeada por un cilindro de madera, el cual funciona como envase de protección. Su calidad depende de la resistencia o blandura que este tenga, en cuanto a elementos como la punta y de coacción que este genere sobre el papel al momento de dibujar.



*Figura 14.* Ejemplo de lápiz (boceto)  
Fuente: Artelista (2008)

### **2.1.2.2.6. Pluma esferográfica**

Una pluma esferográfica, bolígrafo, lapicero o simplemente esfero, es un instrumento usado usualmente para escritura, aunque en el desarrollo de nuevas técnicas se lo ha usado también para dibujar. Tiene una punta consistente que, al hacer presión sobre el papel, se vierte la tinta de manera permanente, esta sería una desventaja que tendría junto al lápiz y otro tipo de material, aunque su fluidez incentiva un manejo más ágil para tener trazos con vigor y obtener así una composición más compacta.



*Figura 15.* Ejemplo de pluma (boceto)

Fuente: Pinterest (2019)

### **2.1.2.3. Procesos de bocetaje**

#### **2.1.2.3.1. Ejercicios de línea**

Todas las figuras pueden ser identificadas y por lo tanto pueden ser representadas sobre una base de papel de diferentes formas, y una de ellas es la representación lineal.

El cual consiste en trazar alrededor de los las figuras u objetos a representar, unos contornos que vendrían siendo sus límites. Cuando se inicia a realizar el dibujo se tiene

conocimiento de que la línea es capaz de expresar texturas, estados de ánimo o formas. Aquí un ejemplo de lo puede dar la representación lineal a un boceto:



*Figura 16.* Ejemplo de expresión lineal  
Fuente: Neoxian.city (2019)

### **2.1.2.3.2. Ejercicios de mancha**

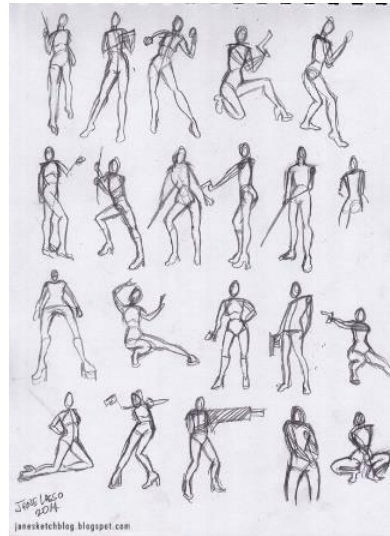
El ejercicio de mancha consiste en representar las figuras como una agrupación de manchas de color, que en su mayoría tiende a ser monocromático. El cerebro capta la información sobre los colores, luces y sombras de lo que logramos percibir con la vista.



*Figura 17.* Ejemplo de representación mediante manchas  
Fuente: Ilustraciology (2016)

### 2.1.2.3.3. Expresión gestual

Cuando realiza un boceto mediante el uso de la expresión gestual, no solo se enfoca en el aspecto del modelo, más bien trata de dar una mayor definición de sí mismo acerca de lo que representa y las acciones que dicho modelo realiza.



*Figura 18.* Ejemplo de expresión gestual  
Fuente: Pinterest (2014)

### 2.1.3. Ilustración

La ilustración se puede definir como el grabado, trazo o dibujo que suele ir acompañado de algún tipo de documentación. Según Tapia y Arteaga (2012) la ilustración no es más que la representación gráfica de todo aquello que nos rodea o sobre un tema en particular, ya sean dibujos, fotografías, pinturas, objetos, etc.

Los inicios de la ilustración, mucho antes de la creación de la “escritura” datan de las pinturas rupestres en Chauvet y Altamira, cuando los paleolíticos usaban carbón y ocre en sus cavernas para ilustrar todo lo que se encontraban en su entorno.

La ilustración de libros, revistas y periódicos han predominado en este tipo de arte gráfico, sin embargo, el ilustrador también ha usado sus habilidades y destrezas graficas en otras áreas para la creación de folletos, historietas, mangas y anuncios publicitarios.

### **2.1.3.1. Tipos de ilustración**

Dentro del diseño gráfico como tal, se usan diferentes tipos de ilustración para llevar a cabo una composición.

**2.1.3.1.1 Ilustración tradicional:** es la forma más usual, usada tradicionalmente para representar o dibujar alguna cosa de manera manual. La importancia de la ilustración tradicional o manual es debido a su habilidad de presentar esquemas concisos, dando lugar a la distinción de sus componentes de una manera más resumida que la propia fotografía común. La ilustración tradicional es ideal para resaltar aquellas estructuras de menores dimensiones, pero con un nivel alto de importancia en cuanto a sus funcionalidades.

**2.1.3.1.2 Ilustración digital:** La ilustración digital es la creación de gráficos con tonos artísticos que utiliza las nuevas herramientas tecnológicas como ordenadores, tabletas gráficas, software, entre otros. Ordoñez (2013) expresa que la ilustración digital es donde el proceso de creación se basa o apoya en el uso de programas informáticos tanto en 2D como en 3D correspondientes a la ilustración, que han permitido la creación de gráficos complejos, pero con fácil y rápido manejo

### **2.1.3.2. Estilos de ilustración**

Todas las personas tenemos un propio estilo de hacer las cosas, estilo que creamos a partir de nuestras vivencias en un entorno cultural específico. Así pues, los ilustradores manejan un estilo a la hora de crear, ya sea un estilo propio o retomado de los estilos artísticos ya existentes.

Muchos de los nombres que han tomado los estilos proceden del momento histórico en que sucedieron, como el renacentista, barroco, victoriano, pop, entre otros; o por

referencias visuales reconocibles y comunes a una misma generación de artistas como el impresionismo, expresionismo, cubismo, entre otros.

Lo nuevo puede tornarse estilo en nuestra época sí la belleza y la calidad artística están vinculadas, o bien a la democratización de la obra, o a la respuesta de consumo en el mercado. De ahí que se puede identificar a un ilustrador por su estilo. Entre los estilos o subgéneros de ilustración existentes están los siguientes:

**2.1.3.2.1. Ilustración publicitaria:** Este estilo de ilustraciones se utiliza para dar personalidad a un producto, marca o servicio. Suele ser aplicada en los empaque y etiquetas del producto, así como en los medios impresos como folletos, carteles, o posters promocionales con el fin de causar impacto visual en el usuario.

**2.1.3.2.2. Ilustración técnica:** Es aquel estilo de ilustración que se puede hallar en un contexto tecnológico y es donde se detalla o explica las funcionalidades de sistemas o aparatos, mediante el uso gráficos o esquemas.

**2.1.3.2.3. Ilustración infantil o juvenil:** Los estilos de ilustración se suelen hallar acompañados en los textos de libros digitales so impresos como un apoyo visual, además de que deben ser fáciles de interpretar y tener concordancia con la narrativa de la historia.

**2.1.3.2.4. Ilustración científica:** Este estilo de ilustración por lo general suelen ser imágenes con detalles realistas que describen a la naturaleza a través del dibujo, y se hallan en textos de revistas o libros científicos.

**2.1.3.2.5. Ilustración hiperrealista:** Este estilo implica o busca retratar la realidad de una manera más objetiva y fiel que la fotografía, por lo tanto, implica una gran cantidad de tiempo, paciencia y manejo de técnicas para aplicar este estilo de ilustración.

**2.1.3.2.6. Ilustración de manga o anime:** Se considera como manga aquel estilo de ilustración de origen japonés que usualmente se logra visualizar en comics o historietas. Y el anime es la representación animada o digitalizada del contenido de dichos comics.

**2.1.3.2.7. Ilustración comic:** Es el estilo de ilustración que se apoya bajo un guion estructurado donde intervienen personajes y diferentes escenarios semejantes a una película, pero de forma ilustrada mediante el uso de un medio impreso.

**2.1.3.2.8. Ilustración editorial:** La ilustración editorial es la que se emplea en los textos o portadas de libros o revistas, aunque el diseñador bajo su estilo y creatividad, le da un toque más artístico y conceptual, a diferencia del estilo infantil o juvenil.

**2.1.3.2.9. Ilustración fractal:** Este estilo de ilustración se puede crear bajo el modelo matemático de Benoit Mandelbrot que consiste en la repetición de un mismo patrón a diferentes escalas y orientación.

### **2.1.3.3. Técnicas de la ilustración digital y tradicional**

#### **2.1.3.3.1. Dibujo**

Esta técnica se ejecuta a raíz de lápiz y de forma manual. El dibujo es una representación fidedigna de un objeto mediante el uso de líneas, dotándolo de volumen con la ayuda de luces y sombras Rendón (2017). Actualmente con la ayuda de las tabletas electrónicas se pueden usar estas herramientas para plasmar la misma técnica, pero de una forma más completa.

En el modelo que presenta Leonardo Da Vinci, del Tratado Della Pittura, expresa que el dibujo natural consiste en el estudio del aspecto de un objeto de nuestro entorno mediante la observación, también menciona que el dibujo artificial implica todo aquello creado por el ser humano.

#### **2.1.3.3.2. Técnica Digital**

La innovación en el era de la tecnología, nos ha permitido usar diferentes herramientas informáticas capaces de realizar cualquier tipo de trabajo sin la necesidad de hacerlo manualmente, aunque en el caso de la ilustración, ambas se complementan idóneamente para generar una composición aún más completa.

#### **2.1.3.3.3. Tableta grafica**

Una tableta gráfica es una herramienta digital que permite al usuario dibujar de tal forma como lo haría a mano, en este caso reemplazaría al ratón para hacer más fácil su trabajo.

#### **2.1.3.3.4. Síntesis grafica**

La síntesis grafica es la simplificación de elementos o representaciones a algo más expresivo, dándole una mayor claridad al mensaje Fernández (2012). Por ende, la síntesis de una imagen requiere que todos sus elementos sean abstraídos de manera que, estos no pierdan su esencia al momento de aplicarlos.

#### **2.1.4. Diseño Gráfico**

Durante la evolución del diseño gráfico se han dado a conocer diferentes conceptos con respecto a este, los cuales en su mayoría apuntan al concepto de “comunicación”. El diseño gráfico cumple el rol de programar, concebir y comunicar visualmente mensajes únicos a diferentes grupos sociales Rojo (2012). Aunque también se puede definir al diseño gráfico como el alcance de la imaginación y la creatividad, por lo cual, los estudiantes en su proceso de desarrollo continuo hasta llegar a ser profesionales, logran adquirir su propio estilo.

Por otro lado, Tapia (2004) nos dice que el diseño siempre tiene una relación concretamente directa con la comunicación, esto debido a las cualidades de la vida

humana, el cual siempre se rige bajo un entorno social y colectivo, con respecto a sus interacciones con diferentes tipos de entidades.

Con base a las consideraciones expuestas anteriormente, se puede decir que el diseño gráfico no es más que comunicación visual, el cual permite visualizar las cosas que nos rodean diariamente en diferentes perspectivas. Aunque también nos brinda soluciones gráficas, las cuales llegan a transmitir mensajes específicos destinados a un segmento en particular.

### **2.1.5. Diseño de personaje**

Como en todas las áreas del diseño, el propósito del diseño de personajes va en busca de alternativas de solución a ciertas problemáticas. Hay que tener en cuenta que se debe mantener siempre observando y probando con distintas formas para ser aptos de diseñar personajes originales dotados de una personalidad única de acuerdo al tipo de contexto en el que se hallé este. El ser humano se conecta emocionalmente con el personaje ya que es la representación personificada e idealizada de todas sus cualidades.

El diseño de personajes es una faceta muy amplia donde intervienen diferentes tipos de industrias, debido a que no es lo mismo crear personajes para libro, que para una animación 3D. Para ello se requiere un estudio social y anatómico del personaje como base primordial de todo tipo de diseño.



*Figura 19.* Ejemplo de diseño de personaje  
Fuente: Pinterest (2018)

## 2.2. Antecedentes

Entre los estudios que se relacionan con este proyecto de investigación está el de Alfaro (2016) el cual tuvo como estudio reconocer el efecto que la enseñanza creativa y específicamente el proceso de bocetaje creativo tiene en el crecimiento de las competencias de creatividad e innovación de los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico en México. Y, por otro lado, este trabajo se realizó con la finalidad de entender mejor el impacto que tiene la inclusión de la materia de bocetaje y creatividad en el plan de estudio de dicha carrera, donde se realizó un análisis del desarrollo del bocetaje en estudiantes del último año de la carrera de Diseño Gráfico.

Los resultados de este estudio reflejaron un nivel bajo de innovación y creatividad, los cuales se pueden vincular con la escasa formación académica que los alumnos recibieron referente al desarrollo de su capacidad creativa. Por lo tanto, este estudio permite resaltar la capacidad creativa de los estudiantes y diseñadores, al igual que sus habilidades cognitivas y manuales, con el fin de establecer parámetros esenciales al momento de realizar el análisis.

Otro de los estudios corresponde al de Espinosa, Hernández Y Mejía (2019) los cuales indican que mediante los instrumentos didácticos se tiene la finalidad de incitar la creatividad por medio del boceto, la cual conduce hacia la idea del diseño y una variedad de propuestas en su conjunto de elementos. Lo que demuestra cuán importante es la creatividad para llevar a cabo un boceto en su etapa inicial, usando herramientas que ayuden a estimular dicha expresión para luego establecer propuestas de diseño creativas y funcionales. Este estudio corresponde a la elaboración de una portada para un libro mediante el uso del bocetaje guiado. Los materiales que se utilizaron fueron dos textos distintos para constatar con ello la eficiencia de los resultados del ejercicio. Como técnica para la recolección de información se utilizó la observación.

También está el estudio de Rendón (2017) cuyo estudio señala las características principales que demuestran el crecimiento de habilidades, capacidades y competencias en la representación gráfica del dibujo y el bosquejo. Este estudio tuvo un enfoque cualitativo, el cual se realizó en 3 periodos distintos. El primer estudio de alcance descriptivo se llevó a cabo en 2011 y el cual sirvió para realizar el protocolo de la

investigación. El segundo estudio fue creado e implementado en 2014, donde los resultados que se obtuvieron dieron como lugar el rediseño de los instrumentos que aplicarían en 2016. Con respecto a lo anteriormente anunciado se puede destacar la importancia que tienen las habilidades y capacidades al momento de ejecutar un proceso de bocetaje, evidenciando los tipos de técnicas y metodologías aplicadas para su posterior desarrollo.

Por otro parte Guzmán (2016) presenta un conjunto de métodos para el diseño de personajes con base al diseño de concepto, en el que enfatiza el desarrollo de una propuesta para la elaboración de personajes que nazcan de componentes de estructuración. De igual manera, se buscaba reconocer aquellos aspectos a perfeccionar en las operaciones de conceptualización, sistema de elaboración de personajes que perfeccionen los resultados. Para el análisis, se empezó con un estudio particular vinculado al campo de la animación de la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Los resultados lanzaron que las reparaciones repetitivas de los artefactos técnicos mediante los sistemas de pruebas progresivas permiten originar sistemas flexibles de análisis para entornos académicos, sin embargo, el que querer introducir estas metodologías a sistemas productivos con fines comerciales, se originarían demoras que surtirían un efecto negativo en la producción final.

Ayuni (2017) presenta este estudio sobre el análisis de la distribución del proceso creativo en el marco de la ilustración infantil. En el que considera que la ilustración conforma parte del desarrollo editorial y resaltando al ilustrador como diseñador, quien pone en práctica el proceso creativo en su vida laboral, y del cual habitualmente no está al tanto de metodología o pasos de este. Como parte de la metodología del estudio se realizó un esquema sobre los puntos claves para llevar a cabo el proceso de ilustración del libro infantil dentro de las fases del proceso creativo. Como técnica de recolección de datos se utilizó la entrevista y se la aplicó a ilustradores infantiles. Los resultados que se obtuvieron del estudio fueron que el proceso creativo es usado, está presente y puede ser estructurado por etapas o fases.

Méndez (2010) en su estudio sobre el diseño gráfico en la creación de personajes para la publicidad, nos expresa que se pretendía determinar cómo hoy en día el diseñador gráfico adquiere cierta relevancia en el diseño de un personaje publicitario, el cual sin lugar a dudas influye en todos los aspectos tanto espirituales, morales, sociológicos y

culturales, de un sinfín de receptores. Para este estudio se utilizó una metodología bibliográfica, y entre los resultados obtenidos se reconoce la importancia del diseñador gráfico en el diseño de personajes publicitarios, debido a que en áreas vinculadas con la publicidad así lo solicitan para poder emitir de manera exitosa, ideas creativas ante la exigencia y oferta de una cultura globalizada.

Por otra parte, Velásquez y Gurieva (2018) presentan este artículo que trata sobre la aproximación a la función del color y forma en el diseño de personajes y cuyo objetivo fue aplicar la metodología de Vladimir Propp de análisis de personajes, el cual dio paso para crear diseños de personajes a partir de cuentos fantásticos. Como resultado se obtuvo que el aspecto visual es un componente de gran importancia en el ser humano, lanzamos un juicio con base a nuestros sentidos, es decir, atrae más la mirada aquello que es agradable antes nuestros ojos. También indica que el desarrollo visual del personaje debe trabajarse con base al género y a la historia al cual pertenece, debido a que la información permitirá precisar los elementos visuales.

Vados, Ballén y Rodríguez (2016) presenta este estudio el cual trata sobre ilustración: dilucidación y proceso creativo, en el que se identificaron características de una ilustración y se propuso un proceso creativo que al ser aplicado se obtuvo buenos resultados. Entre los resultados, los investigadores dan su apreciación sobre la ilustración expresando que es un medio de comunicación visual que se apoya en la representación de textos, y el cual consta de elementos narrativos y se compone de un lenguaje que se da por medio del estilo utilizado para la información que se va a transmitir.

Por otra parte, Rojas (2004) presenta un estudio sobre la creatividad desde el enfoque de la educación del diseño industrial en la Universidad Ibo americana en la que el objetivo principal fue llevar a cabo un acercamiento con la comunidad de diseño industrial, con el fin de contribuir al enriquecimiento de la disciplina, particularmente en las cuestiones subjetivas a la creatividad. Este estudio tuvo un enfoque cuali-cuantitativo, se utilizó como técnicas la entrevista y encuestas. Como resultado se obtuvo que, para un diseñador industrial, la solución de diseño es aquello que mediante de lo cual se da a conocer. Maestros y estudiantes interaccionan para alcanzar particularmente a los ultimen orígenes o creen productos que respondan a distintas necesidades

Guacho (2019) presenta este estudio que trata sobre un modelo de técnicas de ilustración de personajes de anime y manga por medio de una compilación editorial orientada a alumnos de diseño, en el que pretendía concientizar sobre la valorización del saber y estudio de personajes manga – anime para que le estudiante logre generar sus propias ideas creativas mediante este estilo de ilustración. Este estudio utilizó una metodología con enfoque cualitativo. Métodos teóricos: Analítico – Sintético; Proyectual: teoría de Scott. Como técnicas de recolección de datos se utilizó la entrevista y la observación. Los resultados lanzaron que la ilustración de anime – manga se puede impartir a cualquier alumno que demuestre interés o preferencia por la misma. También el investigador expresa que no todos los alumnos de 3er semestre disponen de destreza y creatividad debido al retraso por impartir los temas (de acuerdo al silabo) relacionados a la ilustración de personajes o por falta de interés.

Por último, Kuhn (2016). presenta un estudio que trata sobre el proceso creativo como el sustento fundamental en el desarrollo de personajes en escultura digital, orientado a alumnos de cuarto nivel de la carrera de Diseño Gráfico de la facultad de comunicación social de Universidad de Guayaquil en el que se tenía como objetivo implementar una guía didáctica para facilitar el uso del software Zbrush. Este estudio utilizó una metodología de enfoque cuali-cuantitativo con un alcance descriptivo y exploratorio. Como técnica de investigación se utilizó la encuesta y se la aplicó a 192 estudiantes. Los resultados obtenidos lanzaron que, si se facilitan los instrumentos necesarios a los alumnos, ellos podrán seguir profundizándose en un proceso de enseñanza en el campo del desarrollo de personajes en escultura digital utilizando las técnicas adquiridas en la guía didáctica con contenido digital e irse auto educando para superarse en sus trabajos creativos.

### **2.3. Marco legal**

Constitución de la República del Ecuador (2008) menciona lo siguiente:

**Art. 27.-** La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y

diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional. (p.1)

La constitución del Ecuador explica los elementos constitutivos de la educación que se establece como un derecho básico de todas y todos los ecuatorianos.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (2015) en el:

**Art.2** literal u. Investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos.

Se establece a la investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos como garantía del fomento de la creatividad y de la producción de conocimientos, promoción de la investigación y la experimentación para la innovación educativa y la formación científica. (p.3)

Este artículo resalta la importancia de la investigación para el crecimiento de cualquier conocimiento, donde la creatividad y la innovación sean parte importante para su logro

Por otra parte, en el **Art. 21** da la libertad para poder construir mantener y pertenecer al grupo humano o la comunidad cultural que el individuo elija, sin restricciones, a expresarse culturalmente de la manera que lo requiera de acuerdo a sus intereses.

De acuerdo a los artículos mencionados anteriormente, se puede decir que la educación tiene que ir avanzando hacia la innovación, destacando más el hecho de fomentar la creatividad gracias a l investigación de conocimientos, es por ello que esta investigación se planteara en el ámbito creativo de las habilidades y competencias de los estudiantes y diseñadores gráficos.

## **CAPITULO II: MATERIALES Y MÉTODOS**

### **3.1. Tipo de estudio**

#### **3.1.1. Según el alcance:**

El tipo de estudio que se aplicó a este proyecto es de carácter descriptivo y explicativo. Descriptivo porque se emplean para examinar cómo es y cómo se produce una manifestación o problema y sus elementos. Estos confieren descomponer el problema estudiado fundamentalmente a través de la mensuración de uno o más de sus cualidades. Según Muñoz (2012) el estudio descriptivo tiene como propósito desarrollar una representación leal del estudio del fenómeno a partir de sus cualidades.

En este caso permitió detallar los aspectos técnicos y prácticos que intervienen en los procesos de bocetaje de acuerdo con los procesos creativos empleados; y explicativo como los expresa también Muñoz, el cual da lugar a la aproximación a fenómenos que nos conocemos, con el propósito de incrementar el nivel de semejanza y aportan con ideas en relación a la manera adecuada de llevar a cabo un estudio en específico.

Por lo tanto, una vez que se obtuvo la recolección de datos, se definieron las fases del proceso creativo de cada ilustrador y posteriormente el examen de los aspectos técnicos del bocetaje.

#### **3.1.2. Según el enfoque**

Este estudio tomará un enfoque cualitativo conforme a que en el estudio se analizaran aquellos aspectos que intervienen los procesos creativos en el bocetaje de personajes, el cual se realizara a base de entrevistas a diseñadores e ilustradores profesionales de la carrera de diseño gráfico. Sampieri y Torres (2018) expresan con respecto al enfoque cualitativo que tiene como fin rehacer la existencia, al igual y como lo ven los individuos de un sistema social preliminarmente determinado.

### 3.2. Definición conceptual y operacionalización de variables

Como variables principales de este estudio tenemos: Procesos creativos y bocetaje de personajes, estas variables intervienen de la siguiente forma:

Tabla 1

*Matriz de operacionalización de variables*

VARIABLES	MATRIZ OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES				
	OBJETIVO ESPECIFICO	DIMENSIÓN	INDIDCADORES	TÉCNICA	FUENTES
Proceso Creativo	1	Según su desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Información</li> <li>• Técnicas</li> <li>• Importancia</li> <li>• Fases</li> <li>• Problemáticas</li> </ul>	Entrevista	Ilustrador
	1	Según los aspectos técnicos que intervienen en el bocetaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiempo</li> <li>• Recursos</li> <li>• Inconvenientes</li> <li>• Tipo de boceto</li> </ul>	Entrevista	Ilustrador
Bocetaje de personajes	2	Según las técnicas utilizadas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Técnica digital/manual</li> <li>• Técnicas de bocetaje</li> </ul>	Entrevista	Ilustrador
	2	Según los personajes a diseñar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipos</li> <li>• Estilos o referencias</li> <li>• Estudios previos</li> <li>•</li> </ul>	Entrevista	Ilustrador

### **3.3. Métodos**

Los métodos son las fases o herramientas que conllevan a exponer fenómenos, o a plantear relaciones entre acontecimientos Ibáñez y Egoscozabal (2008). Por ende, para el desarrollo de esta investigación se consideró el enfoque inductivo y analítico.

#### **3.3.1. Método inductivo**

El método inductivo se empleó para lograr plantear proposiciones en general sobre los datos que se obtuvo por parte de los ilustradores en base a su experiencia profesional. Se analizó el desarrollo del proceso creativo para posteriormente definir las fases más significativas, las cuales conllevan a los ilustradores a realizar un boceto adecuadamente y determinar de manera general si influyen efectivamente durante el bocetaje de personajes.

#### **3.3.2. Método analítico**

También Abreu expresa que el método analítico accede atribuir consiguientemente el método comparativo, accediendo a plantear las relaciones principales de las causas existentes entre los aspectos que implican al estudio de la realidad.

Por lo cual, se empleó este método para destacar aspectos importantes que intervienen en los procesos creativos utilizados por ilustradores, así como registrar los datos necesarios sobre los aspectos técnicos del bocetaje para determinar las técnicas adecuadas para realizar el boceto del personaje.

El método analítico accede atribuir consiguientemente el método comparativo, accediendo a plantear las relaciones principales de las causas existentes entre los aspectos que implican al estudio de la realidad.

## **Contexto**

El marco de este estudio se halla en el campo de la ilustración, aunque la investigación se realizó en la ciudad de Esmeraldas, para ello la muestra fue de ilustradores debido a su experiencia trabajando con diseño de personajes, por lo cual facilitó la recolección de información y desarrollo de esta investigación.

### **3.4. Población y muestra**

La población presente en esta investigación pertenece a un grupo en particular de profesionales del diseño enfocados en el área de la ilustración, entre ellos tenemos: Arianne Marín, ilustradora y diseñadora gráfica independiente que reside en La Guaira – Venezuela; Boris Díaz, diseñador gráfico, ilustrador, editor de arte finalista y diseñador interfaz, proveniente de El Salvador y con estudios en este país; Alán Santillán, junto a Karen G, son ilustradores y diseñadores gráficos independientes que residen en México; Guillermo Dávila, ilustrador digital establecido en Nicaragua; Marco Bermeo, ilustrador, artista digital y diseñador gráfico independiente que reside actualmente en España; Francis Arias, ilustrador digital que reside en Lima – Perú; Aldo Giovanetti, ilustrador digital radicado en Chile.

Cabe decir que el segmento designado a este estudio tiene un alcance a nivel internacional. La muestra corresponde a un total de 8 diseñadores/ilustradores que tienen experiencia trabajando con diseño de personajes en los que emplean procesos creativos para su ejecución. La muestra se tomó partiendo de la necesidad del estudio por conocer la experiencia de diferentes profesionales de la ilustración, al igual que se tomó en cuenta su formación académica, donde adquirieron y aprendieron diferentes metodologías de enseñanza para realizar sus trabajos, por lo cual, se llegó a obtener variedad de información para este estudio. Además de su disponibilidad de tiempo y fácil acceso a la información.

Se recolectó mediante la entrevista, los datos de ambas variables; proceso creativo y diseño de personajes, del cual se tomó como referencia un modelo similar de cuestionario del estudio de Barrett (2016) para obtener información precisa que el estudio requería.

Se llegó a aplicar las entrevistas a los 8 ilustradores/diseñadores en su totalidad a pesar de la demanda de tiempo, entre otros factores externos. Las entrevistas se realizaron mediante vía online con diferentes aplicaciones (Facebook y Zoom) y dispositivos (Teléfono celular y ordenador), debido a problemas técnicos o por preferencia del entrevistado.

### **3.5. Técnicas e instrumentos**

Abril (2008) expresa que las técnicas constituyen el conjunto de mecanismos, medios o medios orientados a conservar, analizar, recolectar e informar los datos de los fenómenos por los cuales se realiza una investigación.

La técnica que se aplicó en esta investigación fue la entrevista, la cual sirvió para estudiar las fases del proceso creativo, así como, los aspectos técnicos del bocetaje.

Según Herrera (2017) la entrevista se conforma entre dos o más personas que se hallan un contexto de conversación formal, con el fin de cumplir un objetivo concreto dentro de un estudio. La entrevista realiza diferentes funciones como: terapéutica, diagnóstica, investigadora y orientadora.

El instrumento que se utilizó fue un modelo de cuestionario de preguntas abiertas en las que intervenían ambas variables: proceso creativo y bocetaje de personajes. Como la entrevista se llevó a cabo de manera virtual, la información recolectada se registró mediante video y una grabadora (teléfono celular) como auxiliar; sin embargo, por problemas técnicos, se pudo registrar la grabación de video de una entrevista y 3 grabaciones de audio, y dos capturas de pantalla de 2 entrevistados (ver *anexo 4, 5, 6*). Pevio a su aplicación, tuvo que pasar primero por un proceso de validación a cargo de 3 especialistas en el área de ilustración. (ver *anexo7*)

### **3.6. Análisis de datos**

Las entrevistas se aplicaron para examinar los aspectos técnicos del bocetaje de personajes, al igual que permitió definir las fases del proceso creativo para su posterior análisis.

Se logró aplicar las entrevistas a los 8 ilustradores/diseñadores en su totalidad a pesar de la demanda de tiempo, entre otros factores externos. Las entrevistas se realizaron mediante vía online con diferentes aplicaciones (Facebook y Zoom) y dispositivos (Teléfono celular y ordenador), debido a problemas técnicos o por preferencia del entrevistado.

Una vez de haber aplicado los instrumentos se procedió hacer la tabulación de las entrevistas mediante la matriz de datos y categorización, luego se hizo la interpretación de los datos obtenidos, evidenciando cada uno de los aspectos que intervinieron para realizar los bocetos mediante el proceso creativo aplicado. También permitió ejecutar cada uno de los objetivos que se establecieron en el estudio, además de establecer conclusiones del análisis.

## **CAPITULO III: RESULTADOS**

En el siguiente apartado se presenta el análisis de los resultados que se obtuvieron de las entrevistas.

### **Entrevistas**

Las entrevistas se aplicaron a ilustradores especializados en el diseño de personajes, los cuales en su mayoría trabajan de manera independiente. Los resultados de las entrevistas dan respuesta al primer y segundo objetivo del estudio con las variables "proceso creativo" y "bocetaje de personajes", mediante el análisis de resultados se pudieron definir las fases; las problemáticas del proceso creativo al igual que los aspectos más influyentes a la hora de bocetar a los personajes. También se lograron responder algunas de las preguntas problémicas del estudio.

A continuación, se exponen los resultados que se obtuvieron de las 8 entrevistas.

### **Importancia del proceso creativo**

En este apartado, 4 de los entrevistados concordaban en que el proceso creativo aparte de ser un proceso personal que conlleva una serie de métodos y pasos es fundamental para la creación de una buena ilustración, señalando que hay otros aspectos inherentes como la retroalimentación, la creatividad y la conciencia creativa relevantes para lograr cumplir con los objetivos de un proyecto y lo que se desea transmitir con él. También se llegó a considerar al proceso creativo como la manifestación creativa de la imaginación, es decir, la puesta en práctica de lo que logramos captar con ello.

## **Desarrollo del proceso creativo**

En esta pregunta, 3 de los entrevistados coincidían que, en una de sus fases dentro del proceso creativo, la investigación es primordial para saber con mayor exactitud lo que se quiere hacer y hasta donde se quiere llegar, buscando referencias e ideas como medio de inspiración para mantener el reflejo artístico actualizado. Otras de las fases que mencionaron 2 de los entrevistados, fue el brainstorming “lluvia de ideas” para afianzar la creatividad. Por otro lado, uno de los entrevistados menciona que, el desarrollo del proceso creativo parte de una observación diferenciada que dependerá de cada persona y de lo que desea transmitir. De acuerdo a los resultados, las fases del proceso creativo en esta pregunta son: investigar, observar, idear y ejecutar.

## **Técnicas del proceso creativo**

Entre las respuestas de los entrevistados, se extrajo que las técnicas que suelen utilizar dentro del proceso creativo, es la investigación de referencias en diferentes tipos de redes sociales como Pinterest y YouTube, inclusive en otras fuentes de internet en general para cultivar la biblioteca mental. Uno de los entrevistados considero el “leer” bastante como una de las técnicas que aplica durante este proceso. También mencionaron que suelen utilizar otras técnicas particulares como el nexcarfe y Crain, los cuales ayudan a estimular la creatividad, siendo este la clave para obtener un mejor resultado. El brainstorming que es una de las técnicas que más recurren los ilustradores a utilizar para obtener una mejor idea de lo que quieren hacer. Entre otros aspectos, se dijo que, primero se debe pensar en lo que se quiere hacer, luego se procura hacer diferentes bocetos para ir armando y a la vez puliendo a los personajes, aunque antes de ello se realiza un estudio detallado del mismo. Uno de los entrevistado expresó que *“lo que hoy aprendemos, podemos mejorarlo y desarrollarlo de manera superlativa años después”*

## **Información acerca del proceso creativo**

En este apartado, 5 entrevistados coincidían que, si hay suficiente información en libros y en internet sobre el proceso creativo, aunque algunos alegaban que siendo un proceso personal no había información precisa sobre lo que deseaban buscar, y si se hallaba, era poco clara. Uno de los entrevistados decía encontrar información a través de tutoriales donde se podía aprender sobre este proceso. Aunque uno de los entrevistados mencionó que depende de cada ilustrador querer buscar información al respecto, es responsabilidad de cada uno investigar sobre lo que desea saber y aprender. Uno de los entrevistados menciona haber buscado por años material ad-hoc sin tener éxito, aunque solo lograba hallar pequeños fragmentos para aprender como en fascículos.

## **Problemáticas dentro del bocetaje (proceso creativo).**

Con respecto a este apartado, 3 de los entrevistados concordaban en que uno de los principales problemas que se hallan dentro de esta etapa, es el bloqueo creativo, siendo este una etapa muy común en la mayoría de los artistas. Además, 3 de los entrevistados expresaron que el estrés, la frustración, inmadurez, falta de recursos, los distractores internos y externos son factores influyentes a la hora de realizar el proceso creativo, imposibilitando de esta manera la claridad y planteamiento de sus ideas. La falta de información por parte del receptor al igual que el proceso de plasmar una idea también son unas de las problemáticas que se mencionaron en las entrevistas, y las cuales llegan a dificultar el proceso de creación de los personajes. También el no saber manejar las herramientas de diseño llega a ser un problema muy común al comienzo. Donde el inconformismo sería el efecto de aquellos problemas que se presentan en medio del proceso creativo, debido a que el producto final no cumpliría con las especificaciones requeridas por el receptor o por criterio personal. Uno de los entrevistados sugirió una guía completa radical y verdadera, que haga gente observadora y de alta vocación que siempre tenga la voluntad de hacer las cosas a pesar de los problemas que se presenten.

Tabla 2  
*Síntesis de datos.*

PROCESO CREATIVO		
FASES	DESCRIPCIÓN	ANÁLISIS
<b>Investigar</b>	Buscar referencias en redes sociales.	Los ilustradores tienden a investigar sobre aspectos culturales y anatómicos de los personajes.
<b>Observar</b>	Ver procesos de construcción de personajes de otros artistas.	Buscan inspiración a través de los trabajos de otros profesionales del campo.
<b>Brainstorming</b>	Tener una lluvia de ideas para tener una mayor claridad de lo que se quiere hacer y transmitir	Se suele usar esta técnica cuando existe el bloqueo creativo.
<b>Ejecutar/bocetaje</b>	Elaboración de los personajes	En esta fase los ilustradores empiezan con la etapa de bocetaje y luego con el desarrollo del personaje.

PROCESO CREATIVO		
ASPECTOS IMPORTANTES	DESCRIPCIÓN	ANÁLISIS
<b>Problemáticas</b>	Bloqueo creativo, problemas emocionales como: estrés, desesperación. Falta de información.	El bloqueo creativo es el mayor problema presente en esta etapa.
<b>Información</b>	Hay información sobre el tema en libros o fascículos, pero es muy escasa. Aunque	Se recomienda que haya una guía específica sobre el proceso creativo para el desarrollo de personajes.
<b>Técnicas</b>	Entre las técnicas significativas se pudo identificar “nextcarfe” y “crain”	El 80% de los ilustradores señalaban al “brainstorming” como una de las técnicas principales dentro del proceso creativo.
<b>Importancia</b>	Se reconoce la importancia del proceso creativo como base fundamental para la concepción de un trabajo de diseño.	A pesar de su importancia se tiende a obviarlo por demanda de tiempo.

Tabla 3

Matriz de categorización de datos.

MATRIZ DE CATEGORIZACIÓN				
PROCESO CREATIVO				
IMPORTANCIA DEL PROCESO CREATIVO	DESARROLLO DEL PROCESO CREATIVO	TÉCNICAS DEL PROCESO CREATIVO	INFORMACIÓN ACERCA DEL PROCESO CREATIVO	PROBLEMÁTICAS DENTRO DEL BOCETAJE
<ul style="list-style-type: none"> <li>Yo considero que el proceso creativo con respecto a como base para ilustración depende mucho de cada artista.</li> <li>Una retroalimentación de otros factores para lograr el objetivo de un proyecto.</li> <li>Si, envuelve una serie de métodos y pasos que van siendo la base de todo lo que vas a producir a través de la ilustración.</li> <li>es un proceso personal tiene que ver con la intuición</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>todo proceso creativo es una sumatoria de INPUT'S</li> <li>parte en una observación diferenciada, una toma de razón, luego éstas son ensambladas de acuerdo al criterio requerido.</li> <li>Imaginar, pensar en una escena o personaje</li> <li>ir realizando los apuntes en lápiz y papel ubicando las formas y elementos que se busca lograr.</li> <li>Consumo de referencias y estudio técnico de dibujo, para inspiración y</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>buscar referencias, hacerme una pequeña lista de características básicas, buscar referencias ya sea en Pinterest, en YouTube, inclusive en Internet en general.</li> <li>Leer bastante, aprender a pensar en la "cabeza del otro" y cómo lo habríamos resuelto nosotros en las mismas circunstancias.</li> <li>el agregar Biografías y su estudio nos ayuda a conocer. Entender que somos unidades de desarrollo permanente, educables y modificables</li> <li>Lo que hoy aprendemos hoy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sí, hay muchos libros, el Internet es completamente a la mano y abierto para cualquier persona.</li> <li>también eso depende del estilo del dibujante, de la persona que esté ilustrando,</li> <li>De ninguna manera, por años he buscado material <b>ad-dohc</b> sin encontrarlo.</li> <li>Y si se encuentran pequeños fragmentos para aprender como en fascículos,</li> <li>Hoy en día hay la suficiente información gráfica, teórica al alcance de la mano.</li> <li>No, siendo un proceso tan personal, a veces,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>generalmente está lo que vendría siendo el bloqueo artístico, que de hecho es un paso muy común en la mayoría de los artistas.</li> <li>Y en otros casos también está lo que vendría siendo el estrés y la frustración,</li> <li>Inmadurez, falta de recursos, buenos mentores que sepan dirigir con tesón y verdad.</li> <li>Una guía completa radical y verdadera, que haga de gente observadora y de vocación en Gente de alta vocación y voluntad infranqueable,</li> <li>Distractores externos, e internos, así como el lugar inadecuado y ambiente de trabajo.</li> </ul>

<p>de tomar conciencia creativa.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• es la manifestación de lo que entendemos cómo imaginaria, lo que tenemos en la mente gracias a la imaginación,</li> <li>• el principal proceso es la práctica</li> <li>• el proceso creativo es la base para una buena ilustración.</li> <li>• Yo añadiría el proceso creativo y la habilidad para dibujar son muy importantes.</li> <li>• la creatividad es fundamental para saber lo que quieres transmitir</li> </ul>	<p>mantener mi reflejo artístico al día, respectivamente.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• primeros 1ro recopilo ideas de qué manera quiero hacerlo, una vez obtenido la mayor parte de ideas, voy armando el personaje.</li> <li>• Siempre tiendo a investigar o a preguntar para tener una idea de dónde estoy y hasta donde quiero llegar.</li> <li>• n base a esto puedes decidir qué proceso utilizar</li> <li>• Es el brainstorming, es decir, la lluvia de ideas.</li> <li>• realmente depende tanto del público como del cliente o el negocio que quieres transmitir.</li> <li>• Me gusta mucho antes que investigar</li> <li>• Como tal no se puede medir el proceso creativo de cada ilustrador</li> </ul>	<p>podemos mejorarlo y desarrollarlo de manera superlativa años después</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Definir lo más preciso posible el objetivo del cliente de lo que quiere o necesita, presentarle un par de opciones para dar inicio más concreto a la idea de su necesidad.</li> <li>• Básicamente consulta y estudio de referentes, todo para cultivar la biblioteca mental</li> <li>• Primero tengo que pensar que es lo que quiero hacer y lograr con ese personaje, hago diferentes bocetos digitales, es como un rompe cabezas voy armando y voy puliendo a la vez,</li> <li>• La investigación es fundamental. En mi caso también brainstorming.</li> <li>• me gusta mucho una, se llama nextcarfé,</li> <li>• Conocer la personalidad del personaje, origen de</li> </ul>	<p>puede haber mucha información al respecto, pero poco clara, cada ilustrador es un mundo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• tenemos la facilidad de la tecnología y el internet y suficientes tutoriales donde aprender.</li> <li>• no hay nada mejor que la práctica, con eso uno va creando su propio estilo.</li> <li>• En Internet encontramos hoy en día un sin fin de páginas que nos ayudan bastante.</li> <li>• falta mucha más información e en las cuales nos puede ayudar mucho</li> <li>• Yo creo que sí, con Internet, con la tecnología, con el acceso.</li> <li>• Ya depende de uno investigar al respecto.</li> <li>• es nuestra responsabilidad buscar sobre lo que queremos saber y aprender</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Principalmente el bloqueo creativo.</li> <li>• No saber utilizar correctamente las herramientas de diseño, a veces puede ser un lío al comienzo</li> <li>• que el principal enemigo o obstáculo que encontramos es el bloqueo creativo.</li> <li>• que no se conforma con cualquier cosa.</li> <li>• el proceso de plasmar esa idea posiblemente sea más difícil de lo que uno piensa.</li> <li>• la información es sumamente escasa y en ese caso sí siento que se me dificulta bastante el proceso de creación,</li> <li>• afecta bastante el no tener bastante información de lo que se nos está pidiendo,</li> </ul>
--	--	--	--	---

- 
- las necesidades serán diferentes en cada trabajo,
  - hay que tener en cuenta es lo que se quiere transmitir y cómo la deseas representar, ya sea la estructura de tu ilustración, la forma de tu personaje, la composición de ilustración
  - dependerán de cada trabajo y lo que necesites transmitir

este, y básicamente saber lo que más se pueda acerca del personaje.

- Y uno de los procesos que en lo personal a mí me gusta bastante se llama Crain

- Yo pienso que sí, se puede leer libros acerca de la creación de estos e inspirarse el proyecto grande donde se involucre este proceso y conocer también cómo lo hacen otros ilustradores.

## **Tipo de personajes**

Los 8 entrevistados tienden a diseñar todo tipo de personajes que van desde primarios, secundarios hasta villanos, esto dependiendo de lo que el cliente requiera o por preferencia personal. Entre los que se hallan: personajes de fantasía como humanoides, figurativos, realistas, comics, mezclas entre robot y humanos, teriomorfismos (unión de anatomía humana con animal). Uno de los entrevistados mencionó que la demanda y el entorno de trabajo no lo ha llevado a mantenerse con un tipo o estilo personaje por lo que varía de acuerdo a sus necesidades. Otros expresaron diseñar sus personajes desde cero sin ningún tipo de referencia, a lo que ellos encuentran muy gratificante.

## **Referencias o estilos de ilustración**

Con respecto a este apartado, 7 de los entrevistados suelen usar diferentes estilos de ilustración existentes a la hora de diseñar sus personajes. Entre los estilos y referencias que utilizan están: manga, anime, caricatura como (gravity falls, chicas súper poderosas), cartoon, realistas, ilustración creativa, gore, tiras cómicas y el estilo icónico. También suelen tener preferencias por ciertas aplicaciones como Pinterest para buscar referencias sobre aspectos anatómicos de los personajes como (poses de los cuerpos, manos, rostro y alas si este los requiere) o también buscar referencias de escenarios, objetos, color, forma y otros elementos que compongan al personaje. Aunque uno de los entrevistados mencionó que en algunos casos solía tomar algún estilo o referencia para la creación de sus personajes. Otro expresaba su admiración por ver los trabajos de otros artistas para luego crear los suyos con su propio estilo.

## **Estudios previos**

Esta variable guarda relación con la variable “desarrollo del proceso creativo”, siendo la fase de “investigar” en la que 6 de los entrevistados coincidían en sus respuestas. Aunque dando un énfasis sobre el estudio que suelen realizar, ya sean sobre características o aspectos como análisis de concepto, proporciones corporales, formas gestos, prejuicios y estereotipos para poder diseñar un personaje en particular, solo lo que consideran necesario. Uno de los entrevistados no consideraba necesario realizar algún tipo de estudio antes de realizar el bocetaje de sus personajes. También se mencionó que depende de cada ilustrador el querer

hacer un estudio, sin embargo, otro de los entrevistados decía que con solo buscar referencias o mirar algunas ideas para sus personajes tenía todo listo para empezar a bocetar.

### **Técnica manual o digital**

En esta pregunta, tres de los entrevistados respondieron que tienen inclinación por utilizar la técnica manual, tomando en consideración el ámbito económico, ya que se les hace más fácil corregir errores de un boceto sobre un soporte de papel que hacerlo en digital. Además de que se puede plasmar de manera rápida las ideas que van surgiendo mientras se está bocetando al personaje, ya que consideraron también que es más cómodo y controlable, donde se tiene mucha más libertad de cometer errores y trazar lo que sea. Uno de los entrevistados dijo utilizar la técnica manual porque no contaba con una tableta gráfica para poder realizar sus bocetos en digital.

Con respecto a los otros cinco entrevistados, estos mencionaron utilizar la técnica digital ya que lo consideraban más simple, más rápido y efectivo, por ejemplo: hacer los cambios que se requieren o los cambios a última hora, aunque también por cuestiones de tiempo y de producción hacen sus bocetos con base a esta técnica. Uno de los entrevistados dijo que solo hacía los bocetos con la técnica manual cuando tiene dificultad de hacerlos en digital. También se mencionaba que se iniciaba manualmente para luego seguir digitalmente en el caso de ser necesario.

### **Técnicas de bocetaje**

En este apartado, 3 de los entrevistados dijeron utilizar el lápiz en todas sus versiones como técnica de bocetaje, el cual va desde el carboncillo, lápiz de color, lápiz mongol, portaminas, pastel seco, pastel graso, lápiz acuarelables. Uno de los entrevistados decía utilizar esta técnica como un estilo para realizar trazos firmes, rápidos, el cual le permitía visualizar de una forma rápida, espacios, proporciones y perspectiva del personaje o escenas. Otros mencionaron utilizar otras técnicas como bolígrafos, transparencia y rotuladores, esto dependiendo si en el lugar donde se encuentra va a permanecer mucho tiempo. Dos de los entrevistados expresaron no utilizar una técnica de bocetaje en particular, por lo que varía si requiere utilizarlo en función al personaje que quiera diseñar.

## **Tipo de boceto**

En esta pregunta se pudo identificar que la mayoría de los entrevistados desconocían sobre los tipos de bocetos que existen, por lo cual, sus bocetos tienden a ser espontáneos, sin que este requiera utilizar algún tipo de boceto en particular para diseñar sus personajes. Entre las respuestas se logró mencionar que la experiencia y el bocetaje son preliminares; el brainstorming es contundente en esta etapa. Uno de los entrevistados decía crear el personaje desde cero, ya que el boceto sería como la guía para el producto final. El tener un álbum de ideas recicladas sobre los personajes que mayor preferencia se tienen de otros artistas para luego de ello crear un estilo propio, fue una de las respuestas que se extrajo de una de las entrevistas, lo cual llega a ser fundamental al momento de crear al personaje. Entre los tipos de bocetos que se llegó a mencionar está el boceto burdo, estigma y líneas muy desordenadas para posteriormente darle los detalles que requiera. También sugirieron unos pequeños pasos a la hora de bocetar, lo cuales sería, imaginar, plasmar la idea con papel y lápiz, moldear de manera rápida y ubicar los elementos que conformarían el diseño del personaje, donde se toma en cuenta que se mantenga la idea que se quiso inicialmente.

## **Tiempo de realización**

En este apartado, 3 de los entrevistados coincidían en el tiempo que se tomaban para realizar el boceto del personaje, el cual ronda de entre los 10 a 30 minutos, considerando que la información recibida por parte del cliente sea clara y específica, por lo que habrá ahorro de tiempo y una mejor definición de la idea que se busca lograr o plantear. En otro caso, se dividía entre la etapa de bocetaje y el desarrollo hasta obtener el arte final, el cual era 2 horas en la mañana y 2 horas en la noche, siendo este último el que corresponde a la fase del desarrollo del personaje, aunque uno de los entrevistados mencionó que su duración se extendía entre las 6 y 10 horas de realización, incluyendo todo el desarrollo del personaje por completo. También, bajo otras circunstancias, depende generalmente del estado de humor, distracciones externas, desarrollo cognitivo, los cuales llegan a determinar el tiempo máximo o mínimo para realizar un boceto, es decir, siempre va a ser multifactorial, por último, uno de los entrevistados mencionó no contabilizar el tiempo específico del bocetado.

## **Inconvenientes**

En esta pregunta los criterios de los entrevistados se dividían, uno de los entrevistados mencionó que los inconvenientes que solían presentarse al momento de bocetar, es que el boceto no tenga algún tipo de lógica o sea proporcionado con lo que se quiere lograr visualmente. En el caso de ser realizar los bocetos digitalmente, los inconvenientes que se presentan son por problemas técnicos. También que, en ocasiones, no se le den un orden en especial a los trazos, por lo que se llega a confundir con el borrador del boceto y el original. Otros de los inconvenientes que se llegó a mencionar fue el ya mencionado “bloqueo creativo”, el cual llega a repercutir al momento de plasmar las ideas sobre un soporte de papel. La falta de información es uno de los factores que influyen para que el boceto no sea pueda armar apropiadamente, ya que uno de los entrevistados lo considera la clave para el desarrollo exitoso de todo boceto y del cual se pueda obtener un buen desempeño. Tres de los entrevistados compartían el mismo criterio, en el cual mencionaban no presentar inconvenientes, aunque uno de ellos decía solo tenerlos en algunas ocasiones.

Tabla 4  
*Síntesis de datos.*

BOCETAJE DE PERSONAJES		
ASPECTOS TÉCNICOS	DESCRIPCIÓN	ANÁLISIS
<b>Tipo de personajes</b>	Terioformismo, humanoides, Mitad hombre, mitad robot,	Se selecciona el tipo de personaje con base a los requerimientos del cliente.
<b>Estilos de ilustración</b>	Manga, anime, cartoon, gore, realistas.	Se basa en algún estilo de ilustración para luego adaptarlo y poder crear uno solo. Aunque a veces se no se busca referencias o estilos de ilustración ya que se prefiere trabajar desde la originalidad de sus trabajos.
<b>Tipo de boceto</b>	Estigma, líneas, boceto burdo.	No se tiene mucho conocimiento sobre los tipos de bocetos existentes, por lo cual, se tiende a realizarlo de manera espontánea.
<b>Técnicas de bocetaje</b>	Carboncillo, lápiz de color, lápiz mongol, portaminas, pastel seco, pastel graso, lápiz acuarelables, bolígrafos, transparencia y rotuladores.	Las técnicas de bocetaje se utilizan arbitrariamente, debido a que los personajes no necesitan una técnica en particular para realizarse. Aunque también depende necesidades que requiera el ilustrador.
<b>Técnica manual o digital</b>	50% manual y 50% digital	Los ilustradores suelen usar la técnica manual en la mayor parte de su trabajo porque es más cómodo y fácil hacerlo de esta manera. Y se usa la técnica digital cuando se necesita ahorrar recursos o por motivos de rapidez y efectividad.
<b>Tiempo de realización</b>	10 a 30 minutos.	El tiempo de dependen mucho de los estados emocionales, el entorno e información.

Los ilustradores tienden a realizar el bocetaje de personajes con ambas técnicas, digital y manual, debido a que ambas se complementan la una con la otra. Se empieza realizando el boceto sobre un soporte de papel, aplicando técnicas de manera arbitraria, como el carboncillo, bolígrafos, rotuladores, pastel seco, etc. para darle los detalles pertinentes al personaje, luego se digitaliza el boceto para darle los detalles finales. Aunque cabe resaltar que se usa la técnica manual en la mayor del trabajo porque es más fácil y cómodo realizarlo de esta forma. En cambio, se utiliza la técnica digital cuando se requiere ahorrar recursos materiales o por razones de rapidez y efectividad.

Tabla 5

Matriz de categorización de datos.

MATRIZ DE CATEGORIZACIÓN							
BOCETAJE DE PERSONAJES							
TIPO DE PERSONAJES	REFERENCIAS O ESTILOS DE ILUSTRACIÓN	ESTUDIOS PREVIOS	TÉCNICA MANUAL O DIGITAL	TÉCNICAS DE BOCETAJE	TIPO DE BOCETO	TIEMPO DE REALIZACIÓN	INCOVENIENTES
<ul style="list-style-type: none"> <li>Suelo dibujar más que todo humanoides en general, ya sean personajes de fantasía,</li> <li>mi forma de dibujar se basa más que todo en humanoides</li> <li>Figurativo, Fantasías, Creativos... para distintos fines; desde publicitarios hasta culturales.</li> <li>la demanda y entorno de trabajo, me va llevando a no quedarme en un estilo o tipo de personaje.</li> <li>Los que requiera el proyecto en el que trabaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>O si eso es lo que realmente más me ayuda a la hora de dibujar y de poder lograr lo que quiero.</li> <li>Pinterest a la hora de buscar mis referencias para las partes de las poses, de los cuerpos, de la mano, de las caras, las alas.</li> <li>estilo manga, a veces tales suelen tener ese estilo animé otra vez, suelen tener un estilo más de caricatura. Por poner un ejemplo Gravity Falls.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>no suelo investigar así tan exhaustivamente como otros artistas, es como dije, creo que dependen de cada quien.</li> <li>solamente con buscar las referencias tengo de hecho,</li> <li>Si, análisis de lo establecido como concepto, prejuicios y estereotipos, lo que sí es común y lo relevante.</li> <li>Sí, es indispensable reunir características como apoyo para</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>dibujar en digital; más rápido es más simple, más efectivo.</li> <li>hecho me pareció hasta mucho más fácil hacer los bocetos en digital. Solamente hago los bocetos al tradicional cuando se me hace muy complicado hacerlos en digital.</li> <li>Siempre inicio manualmente, creo que lo digital viene después si corresponde, una</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Suelo usar mucho el lápiz, de hecho, me gusta más que usarlo con el portaminas, porque el portaminas es muy clarito.</li> <li>suelo hacerlo más que todo a partir de un portaminas y con el lápiz mongol.</li> <li>Lápiz, en todas sus versiones (desde el carboncillo, lápiz color, pastel Seco, pastel graso, lápiz acuarelables</li> <li>El trazo firme a lápiz, rápido, sin</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>suelo usar mucho el boceto del maniquí, que vendrían siendo el típico estigma.</li> <li>suelo usar mucho, que vendría siendo con líneas muy desordenadas.</li> <li>La experiencia, el bocetaje infaltable preliminar, un Brainstorming contundente</li> <li>Lápiz y papel, imaginar, moldear de manera rápida y ubicar elementos que</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>no tardaría más de 10 minutos hacer un boceto,</li> <li>depende también generalmente de tu estado de humor y de las distracciones que tengas alrededor.</li> <li>Siempre es multifactorial</li> <li>depende de: Contratación y reglas de ésta. Desarrollo cognitivo del (los) temas.</li> <li>De 10 a 15 minutos, depende de la información</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>la falta de información</li> <li>bloqueo creativo, se nos hace muy difícil el plasmarlo en un papel.</li> <li>que el boceto tenga algún tipo de lógica o sea proporcionado a lo que tú quieres visualmente hablando.</li> <li>La información preliminar es clave para el desarrollo exitoso de todo boceto y</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>Personajes de historietas, comics, entre otros.</li> <li>Dibujos realistas de personajes y animados</li> <li>personajes antagonicos personajes principales, villanos, personajes secundarios</li> <li>Me encanta en lo personal hacer, crear nuevas cosas</li> <li>alguien mitad humano, mezcla de robot y humano</li> <li>combinar la anatomía humana con el animal, principalmente con los perros.</li> <li>teriomorfismo</li> <li>Usualmente personas, o caracterizó en algún estilo de personaje a las personas.</li> <li>crear algo desde 0 es muy gratificante.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>un estilo un poco más chibi, que también es algo del anime hasta realistas.</li> <li>Básicamente la Ilustración Creativa.</li> <li>referencias de personajes, ambientes escenarios, objetos y demás elementos que compongan al personaje</li> <li>tengo inclinación por el realismo.</li> <li>referencias para guiarme en color y forma</li> <li>si utilizo bastantes referencias.</li> <li>Me inspira el arte de las demás personas y dependiendo de lo que sea, siempre dejándolo a mi estilo.</li> <li>el estilo Cartoon, que me gusta</li> </ul>	<p>lograr un personaje específico.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Si, hago un estudio antes de comenzar a diseñar los personajes.</li> <li>Solamente miro algunas ideas</li> <li>me gusta en lo personal es investigar bastante.</li> <li>De hecho no, no realizo algún tipo de estudio antes de bocetar.</li> <li>Proporciones corporales, formas y gestos.</li> </ul>	<p>cuestión de adquisición generacional</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Por preferencia utilizo lápiz y papel, para anotar de manera inmediata las ideas que van surgiendo.</li> <li>Actualmente todo lo realizo de manera digital, por cuestiones de tiempo de producción.</li> <li>Digitales, siento que es más rápido y más fácil</li> <li>lo manual, si lo vemos desde un ámbito económico, es mucho más fácil corregir errores en un boceto en papel que en lo digital.</li> <li>es mucho más fácil hacer los cambios que se me piden o los</li> </ul>	<p>detalle, lo utilizo cómo técnica estilo, me permite visualizar forma rápida espacios, proporciones y perspectiva del personaje o escena.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>No considero que tenga una técnica en específico para bocetar.</li> <li>Transparencia de la persona original, y lo moldeo a mi manera</li> <li>siempre ando rotuladores, los marcadores en mi mano o dependiendo si ya es un lugar que voy a estar mucho más tiempo.</li> <li>Básicamente lo que tenga a la mano, bolígrafos, hasta lápices de colores.</li> </ul>	<p>conformarían la creación de un personaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Yo creo el personaje desde cero, el boceto que será la guía para el arte final.</li> <li>Tengo como un álbum de ideas que he coleccionado que son los personajes que más me han agradado de otros artistas de ahí cree mi propio estilo.</li> <li>el boceto burdo que utilizo más.</li> <li>me gusta el hecho de bocetar. No trato de que sea muy perfectos, pero sí que mantenga la idea que quiero.</li> <li>Si utilizo un tipo de boceto.</li> </ul>	<p>recibida por parte del cliente, entre</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>más clara y específica sea, habrá ahorro de tiempo y mejor y definición de la idea que se busca lograr.</li> <li>No contabilizo el tiempo específico de bocetado.</li> <li>el de la ilustración completa si, que viene siendo de 6 a 10 horas, dependiendo de la complejidad de la pieza.</li> <li>Me gusta dedicarle tiempo, dos horas en la mañana, y dos en la noche que es la favorita para trabajar y terminarlo</li> </ul>	<p>buenos desempeños.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sí, en ocasiones, si no le doy un orden a mis bocetos o a mis trazos, “confundo” el que hasta ese momento me ha parecido el adecuando.</li> <li>No, no presento inconvenientes a la hora de bocetar.</li> <li>Ninguno todo es inspiración porque es lo que me gusta hacer,</li> <li>no toparme con algún sacapuntas, algún problema técnico.</li> <li>No tanto, algunas veces el cómo interactúa con el su entorno,</li> </ul>
---	---	---	--	---	---	--	---

---

<p>bastante de igual manera</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• el estilo icónico, es decir, como las Super poderosas.</li> <li>• Me gusta mucho la ciencia ficción, me gusta las tiras, me gusta lo gore</li> <li>• Si, en algunos casos.</li> </ul>	<p>cambios que a última hora se nos se nos presentan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Manuales. Llevo conmigo una libreta de bocetos y es lo que tengo en la mano. No tengo la posibilidad de conseguir una tableta.</li> <li>• Siento que es más cómodo, siento que es más controlable.</li> <li>• Manuales, me siento con mucha más libertad de equivocarme y trazar lo que sea.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ninguna en especial solo empezar hacer lo que se me venga a la mente.</li> <li>•</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• sería un intervalo de 10 a 30 minutos.</li> <li>• Varía pues algunos estilos no los he manejado y otros si.</li> </ul>	<p>pero eso se piensa desde el inicio</p>
--	--	--	---	---

---

## **CAPITULO IV: DISCUSIÓN**

La finalidad de esta investigación fue analizar los procesos creativos que utilizan algunos profesionales de la ilustración previo al bocetaje de personajes, de los cuales se extrajo información sobre su desarrollo, técnicas, información y problemáticas a través de la técnica de la entrevista. La misma que se aplicó para recolectar datos sobre los aspectos que intervienen en el bocetaje, tales como tipo de boceto, técnicas de ilustración, tiempo de realización, inconvenientes que suelen presentarse al momento de armar el boceto del personaje entre otros, con el fin de conocer la influencia que el proceso creativo tiene en esta etapa para lograr obtener buenos resultados en el arte final.

Los resultados obtenidos, referentes al desarrollo del proceso creativo muestran que, dependerá de cada ilustrador el proceso que vaya a utilizar y de lo que desea transmitir. Se logró también definir cuatro fases fundamentales para obtener un mejor resultado durante el desarrollo de personajes en la etapa de bocetado, los cuales son: investigar, observar, idear y ejecutar. Esta serie de pasos coinciden con el estudio de Kuhn (2015) quien expresa que el proceso creativo para el desarrollo de personajes tiene varias fases, la primera es la concepción de la idea y desarrollo, luego se realizan los bocetos de las ideas para poder crear un personaje y tenga la personalidad y forma que se desea. Sin embargo, González (2008) presenta una serie de fases más complejas, las cuales son: preparación, incubación, iluminación, evaluación y elaboración, en la que cada una se realiza una acción específica, siendo las fases de incubación, iluminación y elaboración, las que más se asemejan a las fases que se logró definir en los resultados.

En cuanto a la importancia del proceso creativo, los análisis de los resultados señalaron que es fundamental aplicar este proceso antes de la etapa de bocetaje para obtener un mayor resultado en el arte final del personaje, aunque también se identificaron otros aspectos como la retroalimentación, por lo cual, se tiende aprender mediante las sugerencias de los demás.

El estudio de Kuhn (2015) expresa que el proceso creativo es una fase relevante en el desarrollo de personajes, llegando a considerar que sin un proceso creativo se puede llegar a obtener un producto final poco llamativo, y con bastante demanda de tiempo. Rojas (2004) en su estudio llega a tener similitud con lo dicho Barret expresando que el proceso creativo es importante en el área del diseño, ya que accede a rehacer la propuesta gráfica dado a que

su organización promueve la búsqueda y estímulo de las ideas en todo tipo de proceso de creación.

Con respecto a las técnicas del proceso creativo que llegan utilizar algunos ilustradores según el análisis de los resultados, se lograron identificar varias como: el brainstorming, leer, investigar o buscar referencias en redes sociales como YouTube y Pinterest para cultivar la biblioteca mental, las técnicas nextcarfé y crain quienes sirven para estimular la creatividad y poder tener un mejor resultado. Rojas (2004) en su estudio menciona diferentes técnicas en relación a su contribución en el proceso creativo, los cuales son: Lluvia de ideas, agujones, biónica, desaparición del bloqueo mental, sinestesias o analogías, siendo la lluvia ideas según sus resultados, la que mayor fuerza tiene como auxiliar en dicho proceso. Por lo tanto, el brainstorming es una de las técnicas claves dentro del proceso creativo para obtener un mejor resultado al momento de bocetar.

En sitios web especializados se puede conseguir información sobre procesos creativos en la ilustración, tales como: libros o fascículos en los que se logra hallar este tipo de información, aunque siendo un proceso personal de cada ilustrador, no se logra encontrar con exactitud lo que se está buscando, y en el caso de hallarla este llega a carecer de claridad o entendimiento. Esto también depende de cada ilustrador si desea buscar información o no, ya que es su responsabilidad el querer investigar sobre lo que desea saber o aprender.

Por otra parte, están las problemáticas que se presentan en el proceso creativo en la etapa de bocetaje, de las cuales, el bloqueo creativo es una de las más influyentes según los resultados obtenidos en las entrevistas, llegándose a considerar una fase muy común en la mayor parte de los artistas, aunque el estrés y la frustración son factores emocionales que llegan a repercutir considerablemente en los resultados finales. Los distractores externos y la falta de información sobre lo que se desea saber, llegan a ser un problema muy recurrente en esta primera etapa antes poder bocetar a los personajes. Ayuni (2017) en su estudio menciona otro tipo de problemas en torno al proceso creativo, en el cual expresa que son pocas las veces en que el ilustrador habla sobre dicho proceso con los demás, ya sea por ser alguien reservado o que tenga desconocimiento de este.

En cuanto a los tipos personajes que realizan los ilustradores, estos varían dependiendo de las necesidades del cliente o por gusto personal. Se recurre a crear personajes con características particulares (como terioformismo, mitad humano-mitad robot, humanoides, figurativos, entre otros) que van desde culturales hasta publicitarios, datándolos de personalidad y originalidad, también hay quienes suelen crearlos desde cero sin tener ningún tipo de referencia, lo cual llega ser gratificante una vez de haber obtenido los resultados finales. Méndez (2010) en su estudio expresa que los personajes son instrumentos de diseño, cuyo propósito es representar cualidades particulares, por lo tanto, los personajes tienen que ser funcionales independientemente del tipo, por lo cual demanda a al ilustrador a ser versátil con sus trabajos.

Con respecto a las referencias o estilos de ilustración, se suelen buscar en diferentes plataformas en internet como medio de inspiración para ser aplicados luego a los personajes, aunque a veces no llega ser necesario. Los estilos que se llegan a usar según los resultados obtenidos son manga, anime, caricaturas, realistas, entre otros. También se buscan referencias sobre aspectos anatómicos u otros elementos que compongan al personaje, siendo esto muy necesario para obtener un mayor resultado, por lo que llegan a ser herramientas o recursos que los ilustradores llegan a considerar inaprensibles para crear a sus personajes. Vados, Ballen y Rodríguez (2016) mencionan que algunos de los estilos de ilustración son influenciados por movimientos artísticos, aunque recalcan que cada ilustrador busca su propia originalidad y no existe una norma que rijan los estilos gráficos que deben usarse

En cuanto a si se realizan estudios previos sobre el personaje que se está por diseñar, se llega hacer una ligera investigación sobre aspectos culturales como prejuicios o estereotipos para darle una identidad que dote de personalidad, aunque depende de cada ilustrador si desea realizar un estudio o no, es su responsabilidad si las necesidades los ameritan. Guacho (2019) expresa en su estudio que es fundamental conocer sobre el personaje que se está por diseñar mediante estudios, si no se llega a investigar no se tendría conocimiento sobre qué diseñar.

Las técnicas que se utilizan dentro de la etapa de bocetaje varían dependiendo del tiempo, de recursos económicos o por preferencial personal. Esta el caso de la técnica tradicional que se suele usar mucho ya que se lo considera más fácil, cómodo y controlable para trabajar porque permite corregir errores de un boceto sobre el papel que en digital, a esto se debe la inclinación que tienen ciertos ilustradores hacia esta técnica. Aunque también se llega a utilizar la técnica digital por cuestiones de tiempo o producción, debido a que es más rápido, simple y efectivo,

además de que ahorra en materiales. Por otro lado, se tiende a hacer el boceto manualmente para luego sectorizarlo y terminarlo dándole los últimos detalles. Por cuestiones de poco manejo de software se recurre a hacerlo tradicionalmente. Guacho (2019) expresa que para que la ilustración digital funcione en su totalidad, se debe hacerlo tradicionalmente a mano con papel y lápiz para potenciar las ideas y posteriormente plasmarlas en la computadora.

Con respecto a las técnicas de bocetaje, el lápiz tiene mayor demanda para la concepción del boceto, en este caso se requiere utilizar la técnica manual para empezar con los trazos. Aunque cabe decir que se llegan a utilizar varias técnicas como el lápiz mongol, portaminas, lápiz acuarelables, lápiz pastel seco o graso, bolígrafos, rotuladores, entre otros, en los que se puede hacer o conseguir trazos firmes o rápidos, el cual permita visualizar rápidamente aspectos técnicos del bocetaje como proporciones o perspectivas del personaje. Méndez (2010) expresa que es muy común encontrar mezcladas en un mismo dibujo diferentes técnicas como la pluma y la tinta, las cuales se usan para trazar las líneas y las figuras, y otras técnicas como el pincel y la aguada para matizar los contrastes. Aunque también menciona otro tipo de técnicas como el lápiz del cual guarda relación con este estudio, el carboncillo, acrílico, entre otros. Los cuales desempeñan un papel fundamental en el diseño de los personajes, tanto en la etapa de bocetaje como en el desarrollo de este.

El tipo de boceto que se llega a utilizar para crear al personaje, en la mayoría de los casos tiende a ser irrelevante, por lo tanto, se lo llega a realizar de forma espontánea, aunque en su minoría se utiliza el boceto burdo para hacer trazos más simples. O también se toma una base como el estigma o líneas desordenadas para iniciar con el bocetaje para luego darles los detalles que se obtuvieron mediante la lluvia de ideas, el cual forma parte como una de las fases del proceso creativo. Hurtado (2019) presenta una compilación de diferentes tipos de bocetos, cada uno con una función en particular, dependiendo de la ilustración que se requiera hacer, entre los que se halla el boceto burdo, quemado, de contorno, completo o semi-completo, entre otros.

El tiempo de realización que se toman los ilustradores para bocetar un personaje ronda entre los 10 a 30 minutos, dependiendo si la información brindada por el cliente, de ser el caso, es clara y precisa, esto permitirá un ahorro de tiempo y una mejor definición de la idea que se busca plantear en el boceto. También suele depender del estado emocional en el que se halle el ilustrador, el cual determinará el límite de tiempo para realizar el boceto del personaje. En

otros casos se seccionaba el tiempo en diferentes horarios para la etapa de bocetaje y el desarrollo del personaje hasta obtener el arte final. Esta variable fue clave para conocer cuáles podrían ser los factores que influyen en el tiempo de realización de un boceto, ya que como lo menciono Álvarez (2017) en la problemática de esta investigación, algunos de los diseñadores tienden a obviar la etapa de bocetaje por cuestiones de tiempo y demanda.

En cuanto a los inconvenientes que se presentan durante el bocetaje de los personajes, están la falta de información, algo que se había mencionado en la variable de los estudios previos, ya que podría dificultar que se pueda bocetar al personaje adecuadamente. Por lo tanto, la información es la clave para el desarrollo de un boceto exitoso y obtención de un buen desempeño. Otro de los inconvenientes recurrentes al momento de bocetar es el bloqueo creativo del cual también se ha mencionado con anterioridad, y llega hacer un problema muy común para los ilustradores cuando por factores externos no se puede concretar con la idea que se intenta plasmar sobre el soporte físico o digital. En algunos casos no se llega a tener ningún tipo de inconvenientes por lo que la influencia del proceso creativo tiende a tener un mejor resultado.

## CAPITULO V: CONCLUSIONES

La técnica de la entrevista permitió la ejecución de los objetivos planteados en la investigación, donde se pudo estudiar las fases que intervienen en el desarrollo del proceso creativo, identificando técnicas, problemáticas y la importancia e influencia que este tiene en el bocetaje de personajes para obtener un mejor resultado en el acabado final. Para ello se tuvieron que conocer las técnicas de bocetaje, tipo de boceto, técnica tradicional o manual, tiempo de realización que usan los ilustradores al momento de bocetar un personaje.

- Con respecto al primer objetivo se logró definir las fases de los procesos creativos que utilizan los ilustradores en el bocetaje de personajes, de los que se llegó a definir 4 según los resultados que se obtuvieron de las entrevistas, las cuales son: Investigar, Brainstorming, observar y ejecutar.
- Las técnicas utilizadas por los ilustradores dentro del proceso creativo varían según las necesidades que requieran los bocetos, que van desde buscar referencias mediante redes sociales a tener una lluvia de ideas que permita facilitar el trabajo. Por lo tanto, se concluye que el Brainstorming es una técnica clave para obtener un mayor resultado al momento de plantear una idea que permita cumplir con las necesidades que demande el boceto.
- La información que se encuentra sobre el proceso creativo en diferentes medios físicos o digitales llega a ser carente, inconsistente y poco comprensible según los resultados obtenidos. Por lo tanto, no todos los ilustradores tienden a buscar información sobre este tema, ya que, siendo un proceso personal, es innecesario hacerlo, aunque no menos importante.
- La mayor problemática dentro de cualquier proceso creativo durante la etapa de bocetaje es el bloqueo creativo, siendo algo muy común para los ilustradores que desempeñan este tipo de trabajos. No obstante, influyen otros factores emocionales como el estrés y la frustración que imposibilita a que se llegue a concretar este proceso.
- El proceso creativo es fundamental para obtener mejores resultados en el bocetaje y desarrollo de un personaje, ya que este estimula la creatividad y las ideas mediante el

cumplimiento de sus fases, es imprescindible que todo ilustrador o diseñador tenga un proceso creativo que le ayude a facilitar los trabajos independientemente si la demanda de tiempo es alta o no.

- El tipo de personaje se define de acuerdo a las necesidades requeridas por el cliente, aunque el estilo de trabajo del ilustrador es influyente en el resultado final. Aquí el proceso creativo es clave para tener una mejor idea de lo que se quiere crear o transmitir. Mediante la fase de “investigación” los ilustradores buscan referencias, estilos de ilustración, entre otros aspectos anatómicos para representar a sus personajes, todo esto basándose bajo los requerimientos del cliente. Los estudios de un personaje son con respecto a ciertos aspectos culturales como estereotipos y prejuicios de la sociedad para brindarle una identidad con la cual las personas se puedan identificar. Este estudio se llega a realizar siempre y cuando las necesidades lo ameriten, aunque de no hacerlo, no se tendría un concepto claro de lo que se está por diseñar.
- De acuerdo al segundo objetivo, las técnicas de ilustración aplicables en el boceto del personaje varían de acuerdo al tiempo y a los recursos económicos, aunque se debe seguir una secuencia partiendo de lo tradicional a lo digital para definir mejor los detalles. Ambas técnicas se complementan la una de la otra, a pesar de que tienen similitud de cualidades que llegan a relacionarlas entre si gracias a su factibilidad y viabilidad. El lápiz, independientemente del tipo, llega a ser sustancial en esta etapa, ya que es el material que le da vida a los bocetos, y del cual se tiende a usar con mayor frecuencia a diferencia de otras técnicas de bocetaje como la tinta, ya que permite realizar trazos firmes y rápidos con la posibilidad de ser borrados cuando se desee.
- La aplicación de un tipo de boceto llega a ser innecesario para la creación de un personaje, debido al desconocimiento por parte de los ilustradores, ya que recurren a armar al personaje desde su concepción de manera genuina, por lo cual no es indispensable guiarse por uno para obtener el resultado que se desea. El tiempo de realización de un boceto varía dependiendo de la demanda del trabajo a realizar y su nivel de información, por lo tanto, este llega a variar entre unos 10 a 30 minutos. Aunque otros factores emocionales también influyen para que el boceto sea más complejo de realizar, extendiendo así el límite de

tiempo. Los inconvenientes en la etapa de bocetaje no son muy regulares o frecuentes, aunque no tener las ideas claras debido a la falta de información, llega a ser un problema muy común, por lo tanto, es importante que mediante el proceso creativo este tipo de errores lleguen a ser erradicados desde que se está en la fase de investigación para obtener un boceto exitoso y con un buen desempeño.

- El proceso creativo influye considerablemente en la optimización de recursos económicos para el bocetaje de personajes. La técnica manual y digital, las cuales requieren utilizar soportes de papel, técnicas de ilustración, ordenadores y programas de vectorización para realizar los bocetos, dependen mucho de la necesidad y complejidad del personaje, las cuales determinaran el nivel de gastos que se requieran para este proceso. Por lo tanto, para realizar el bocetaje de manera eficiente, se opta por utilizar una técnica que se adapte al estilo de trabajo del ilustrador, es decir, si se considera que el diseño del personaje llevara mucho tiempo en realizar debido a su grado de complejidad, se optará por la técnica digital, la que, a consideración de algunos ilustradores, es más rápida y efectiva, además de ahorrar en recursos. En cambio, si el personaje tiene un bajo nivel complejidad para realizarse, se optará por la técnica manual por su comodidad y facilidad de empleo. Cabe mencionar que esto va en conjunto con el cumplimiento de cada una de las fases del proceso creativo establecidas en este estudio.

## **CAPITULO VI: RECOMENDACIONES**

Con respecto al desarrollo del proceso creativo y su importancia dentro del campo de Diseño Gráfico, se plantean las siguientes recomendaciones o sugerencias:

- Se recomienda a los ilustradores definir un proceso creativo más acorde a sus necesidades en función del tiempo, lugar y demanda, con una estructura que les permita obtener resultados óptimos en el acabado final de sus trabajos.
- Se sugiere que la forma de trabajo del ilustrador o diseñador sea más organizada con relación a los procesos que intervienen para crear una pieza gráfica, debido a que se llegó a encontrar deficiencias en este aspecto.
- Se recomienda también a ilustradores y diseñadores investigar con mayor profundidad sobre temas en cuanto aspectos técnicos y prácticos del bocetaje, con el fin de facilitar la concepción de cualquier pieza gráfica. Este sería el primer paso dentro del desarrollo del proceso creativo.
- Las fases del proceso creativo que se llegó a definir en este estudio pueden ser aplicados en posteriores proyectos de diseño o ilustración, por lo cual, se sugiere a los ilustradores y diseñadores aplicarlos para comprobar su efectividad y posterior a ello, otro estudio pueda crear o implementar un modelo metodológico donde se lleguen evidenciar los resultados.
- A nivel general, se exhorta a estudiantes, ilustradores y diseñadores a hacer un estudio más extenso sobre los procesos creativos y su influencia en diversos procesos de diseño, sea en construcción de marcas, editorial, ilustración, publicidad, etc. con el fin de proponer una guía didáctica práctica para aquellos que lo necesiten.

## 5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvaréz, A. (2017). La importancia del bocetaje. *Foroalfa*. Recuperado de <https://foroalfa.org/articulos/la-importancia-del-bocetaje>
- Alamy. (2020). Boceto en bruto. (Ilustración). Recuperado de <https://www.pinterest.es/pin/31736372362688898/>
- Abril, V. (2008). Técnicas e instrumentos de la investigación. *Recuperado de* [http://s3.amazonaws.com/academia.edu/documents/41375407/Tecnicas\\_e\\_Instrumentos\\_Material\\_de\\_clases\\_1.pdf](http://s3.amazonaws.com/academia.edu/documents/41375407/Tecnicas_e_Instrumentos_Material_de_clases_1.pdf).
- Alfaro, D. I. L. El proceso creativo y la fase de bocetaje en los alumnos de las licenciaturas en Diseño de México. Zincografía.
- Aula Facil. (2020). Lápiz conté. (Publicación tipo blog). (Ilustración). Recuperado de <https://www.aulafacil.com/cursos/dibujo/gratis/lapiz-conte-l1415>
- Artelista. (2008). Boceto a lápiz. (Figura). Recuperado de Globster. (2016). Técnica del pastel. (Ilustración). Recuperado de <https://edu.glogster.com/glog/tecnica-del-pastel/22iw7t2sodu>
- Ayuni, C. (2017). El proceso creativo aplicado a un proyecto de ilustración editorial dirigido a un público infantil. Recuperado de <https://repositorio.ucal.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12637/203/CA.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Básico, B., Y Ramírez. L. M. S. (2005). Técnicas de Bocetaje.
- Bustos Rojo, G. (2012). Teorías del diseño gráfico. Red tercer milenio S.C (1a. Constitución de la República del Ecuador 2008 (Derechos del buen vivir, cultura y ciencia Art21). Recuperado de [http://www.unesco.org/culture/natlaws/media/pdf/ecuador/ecuador\\_constitucion\\_po\\_08\\_spaorof](http://www.unesco.org/culture/natlaws/media/pdf/ecuador/ecuador_constitucion_po_08_spaorof)
- Dorado, L. (2017). *Proceso creativo para la ilustración*. Prezi. [Diapositivas de PowerPoint]. Recuperado de [https://prezi.com/p/o\\_v8vzeqe7ef/proceso-creativo-de-la-ilustracion/?fallback=1](https://prezi.com/p/o_v8vzeqe7ef/proceso-creativo-de-la-ilustracion/?fallback=1)

- Espinosa, C. L. H., Cruz, I. L. G., Hernández, A. G., & Mejía, C. C. D. (2019). Proceso de bocetaje guiado basado en la disposición de un elemento dominante para el diseño de cubierta de un libro. *Estudios sobre Arte Actual*, (7), 247-257.
- Fernandez, H. (2012). ¿Qué es la síntesis gráfica? *En Apunte teórico-práctico / Síntesis gráfica*. (cap,1). Recuperado de [https://www.academia.edu/30915010/Sintesis\\_Grafica](https://www.academia.edu/30915010/Sintesis_Grafica)
- González Cubillán, L. (2008). El proceso creativo en el diseño arquitectónico. *Encuentros multidisciplinares*.
- Globster. (2016). Técnica del pastel. (Figura). Recuperado de <https://edu.glogster.com/glog/tecnica-del-pastel/22iw7t2sodu>
- Guzmán, J. A. (2016). Una metodología para la creación de personajes desde el diseño de concepto. *Iconofacto*, 12(18), 96-117.
- Guacho Macias, I. V. (2019). *GUÍA DE TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN DE PERSONAJES MANGA Y ANIME MEDIANTE COLECCIÓN EDITORIAL DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE DISEÑO* (Bachelor's thesis, Riobamba).
- Hurtado Abril, M. (2017). Qué tipos de bocetos se utilizan en diseño gráfico. *Foroalfa*. Recuperado de <https://foroalfa.org/articulos/que-tipos-de-bocetos-se-utilizan-en-diseno-grafico>
- Hernández-Sampieri, R., & Torres, C. P. M. (2018). *Metodología de la investigación* (Vol. 4). México^ eD. F DF: McGraw-Hill Interamericana.
- Herrera, J. (2017). La investigación cualitativa. Recuperado de <http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx:8080/jspui/bitstream/123456789/1167/1/La%20investigaci%c3%b3n%20cualitativa.pdf>
- Hisour. (s.f). Dibujo de contorno. (Ilustración). Recuperado de <https://www.hisour.com/es/contour-drawing-17619/>
- Ilustraciology. (2016). Cómo Pintar Con Tinta China | Fundamentos. (Figura). Recuperado de <https://www.ilustraciology.com/como-pintar-con-tinta-china/>

- Ibáñez, C. L., & Egoscóabal, A. M. (2008). Metodologías de la investigación en las ciencias sociales: Fases, fuentes y selección de técnicas. *Revista escuela de administración de negocios*, (64), 5-18.
- Ibáñez, E. (s.f). Dibujo espontaneo. (Ilustración). Recuperado de <http://www.galerias-arte.com/obras-de-arte/dibujo/dibujo-espontaneo-38>
- Kuhn Barrett, R. A. (2016). El proceso creativo como base primordial en el desarrollo de personajes en escultura digital, dirigido a los estudiantes de cuarto año de la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil.
- La nube artística. (s.f). La mancha. (Ilustración). Recuperado de [https://www.lanubear artistica.es/dibujo\\_artistico\\_1/Unidad2/DA1\\_U2\\_T3\\_Contentidosv01/123\\_la\\_mancha.html](https://www.lanubear artistica.es/dibujo_artistico_1/Unidad2/DA1_U2_T3_Contentidosv01/123_la_mancha.html)
- Ley orgánica de educación intercultural 2015. (De los principios generales Cap. Único, del ambiente principios y fines). Recuperado de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf>
- Méndez, I. (2010). El Diseño Gráfico en la creación de personajes para la publicidad.
- Muñoz, A. A. M. (2012). *Tipos de investigacion. Academia Edu*, 6-10.
- Neoxian.city. (2019). Dibujando chica roja. (Ilustración). Recuperado de <https://www.neoxian.city/arte/@victartex/digitalartipadproipenprocreatedrawingredgirldibujandochicaroja-44gep12oo8>
- Rojas Morales, M. E. (2004). *La creatividad desde la perspectiva de la enseñanza del diseño industrial en la Universidad Iberoamericana* (Master's thesis, Universidad Iberoamericana Ciudad de México. Departamento de Educación).
- Ordoñez, J. A. (2013). DISEÑO E ILUSTRACIÓN DIGITAL DE SEIS PERSONAJES POPULARES CARACTERÍSTICOS DE LA FIESTA POPULAR DE CORPUS CHRISTI EN CUENCA. *Cuenca: Universidad de Cuenca*.

- Osuna Ruiz, E. G., Santoyo Mercado, A., & Casillas Lopez, M. A. (2018). Proceso creativo aplicado en la síntesis formal de la naturaleza: Desarrollo de un envase.
- Pinterest. (2020). Tinta china. (Ilustración). Recuperado de <https://www.pinterest.com.mx/pin/128423026858637802/>
- Pinterest. (2018). Rotuladores perspectiva boceto. (Figura). Recuperado de <https://www.pinterest.com.mx/pin/128423026858637802/>
- Pinterest. (2019). Técnicas para aprender a dibujar. (Figura). Recuperado de <https://www.pinterest.com.mx/pin/663647695066640282/>
- Pinterest. (2014). Práctica dibujo gestual de la figura humana. (Figura). Recuperado de <https://ar.pinterest.com/pin/542402348844157347/>
- Pinterest. (2018). Creación de personaje. (Figura). Recuperado de <https://www.pinterest.com/pin/456622849704154960/>
- Tarapues, E y Lima, C. (2013). *Creatividad empresarial*. Ecoe Ediciones. Recuperado de <https://vlex.com.co/vid/proceso-principales-metodologias-425551854>
- Ramirez, S., Larder A. (2009). El uso de personajes en la publicidad. Palermo. Universidad de Palermo: *Facultad de diseño y comunicación*. Recuperado de [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/detalle\\_articulo.php?id\\_articulo=5834&id\\_libro=15](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=5834&id_libro=15)
- Rendón, N. K. A. (2017). Habilidades Y Capacidades en La Representación Visual, el Dibujo Y el Bocetaje (Doctoral dissertation, PUC-Rio).
- Redondo, Miguel. Ilustración Digital. 1ª ed. España: Editorial Mentor, 2005, p.13.
- Rendemy. (2019). Render 3D de Impresora 3D. (Ilustración). Recuperado de <https://rendemy.com/proyectos/render-3d-impresora-3d/>
- Sempere, R. (s.f). Boceto mini. (Ilustración). Recuperado de <https://www.pinterest.es/pin/31736372362688898/>
- Sezaki, R. (s.f). Anime. (Ilustración). Recuperado de <https://www.pinterest.com/pin/659355201677817299/>

- Tapia Luzardo, F. J., & Arteaga Quevedo, Y. (2012). Selección y manejo de ilustraciones para la enseñanza de la célula: propuesta didáctica. *Enseñanza de las Ciencias*, 30(3), 0281-294.
- Tapia, A. (2004). *El diseño gráfico en el espacio social*. Mexico: Editorial Designio.
- Velázquez, A. D. P., & Gurieva, N. (2018). Aproximación a la función del color y forma en el diseño de personajes. *Jóvenes en la ciencia*, 4(1), 1819-1824.
- Vados, A. E. M., Ballén, E. L. S., & Rodríguez, W. H. S. (2016). La ilustración: dilucidación y proceso creativo. *Kepes*, 13(13), 265-29
- Vahaus. (s.f). Etapa del bocetaje. (Ilustración). Recuperado de <https://bahaus.wordpress.com/etapas-del-bocetaje/>
- Valero. (2013). Retratos rápidos. Apuntes y bocetos. (Ilustración). Recuperado de <https://valero7.webnode.es/tecnicas/a24-retratos-rapidos-apuntes-y-bocetos/>

## ANEXOS

### Anexo 1: Matriz de datos: Entrevistas a ilustradores.

MATRIZ DE DATOS					
Variable	Entrevistado	II. Arianne Marín	II. Aldo Giannetti	II. Alán Santillán	II. Marco Torres
Importancia del proceso creativo		Mira, yo considero que el proceso creativo con respecto a como base para ilustración depende mucho de cada artista, porque cada artista tiene una forma diferente de dibujar y de crear algo nuevo, ya sea por un trabajo, ya sea por proyecto personal o ya sea por un momento de hobby. Ciertamente lo que vendría siendo eso con respecto a lo que sería el diseño de personaje es importante, pero depende más que todo es de lo que quieres hacer y de cómo lo haces. Por ponerte un ejemplo simple, hay personas que investigan mucho algunas referencias, como se dibujan mano, en qué posiciones se dibujó agarrando objetos y otras personas simplemente comienzan a tener línea. Va a ser como se te indica de ahí partes ósea de una pequeña idea hacen todo un árbol, mientras que otras personas sí hacen un gran plan para poder llevar a cabo ese plan. O sea, como tal depende de cada persona ese proceso creativo realmente es esa base. Así que el día siguiente la importancia de	Ciertamente es la manifestación de lo que entendemos cómo imaginaria, lo que tenemos en la mente gracias a la imaginación. ésta es muy personal y en ningún caso adquirible por procesos y medios externos, pues es un proceso personal tiene que ver con la intuición de tomar conciencia creativa.	Definitivamente es muy importante seguir ese proceso, y una retroalimentación de otros factores para lograr el objetivo en un proyecto.	Si, envuelve una serie de métodos y pasos que van siendo la base de todo lo que vas a producir a través de la ilustración.

	la base depende de para qué. Empecemos según lo que tú quieres hacer.			
<b>Desarrollo del proceso creativo</b>	Bueno, mis procesos creativos. La verdad, no son muy ordenados que digamos, a veces, tal cual como se está mencionando su momento, simplemente parto de una línea y por ahí me voy en otras ocasiones. Si planeo algo como que quiero dibujar un personaje que tenga X característica, que tenga un parche, que sea hombre, que tenga el pelo amarillo y no se qué tenga cola volver. Y ya a partir de esas características comienzo a hacer mis bocetos desde líneas muy desordenadas. Hay inclusive un pequeño maniquí que vendría siendo por círculos niños que hacen como una especie de esqueleto y también para darle un poco de proporción al cuerpo. Pero mi voz se tajes más que todo lo que quiero dibujar en ese momento. A veces es más ordenado y a veces suele ser muy desordenado. Eso es lo más normal, de hecho.	Sin duda, todo proceso creativo es una sumatoria de IN PUT'S que parte en una observación diferenciada, una toma de razón, luego éstas son ensambladas de acuerdo al criterio requerido. Esta fase no se conoce muy bien hasta ya pasados los años, puesto que vamos desarrollando nuestra observación hasta hacerla madura.	Imaginar, pensar en una escena o personaje, e ir realizando los apuntes en lápiz y papel ubicando las formas y elementos que se busca lograr.	Consumo de referencias y estudio técnico de dibujo, para inspiración y mantener mi reflejo artístico al día, respectivamente.
<b>Técnicas del proceso creativo</b>	Desde mi caso vendría siendo buscar referencias, hacerme una pequeña lista de características básicas, buscar referencias ya sea en Pinterest, en YouTube, inclusive en Internet en general. Referencias sobre lo que quiero dibujar y a partir de armar un pequeño plan,	Leer bastante, aprender a pensar en la "cabeza del otro" y cómo lo habríamos resuelto nosotros en las mismas circunstancias, por ello el agregar Biografías y su estudio nos ayuda a conocer. Entender que	Definir lo más preciso posible el objetivo del cliente de lo que quiere o necesita, presentarle un par de opciones para dar inicio más concreto a la idea de su necesidad.	Básicamente consulta y estudio de referentes, todo para cultivar la biblioteca mental de la cual echar mano a la hora de crear un personaje.

	<p>cuando es algo un poco más elaborado, las técnicas vendrían siendo armarme el boceto con las características que ya mencioné. Arreglar ese bote, tirarle un Layne que vendría siendo las líneas del dibujo ya casi terminados y luego de eso vendría dando el dibujo entero, que sería dándole las sombras y arreglando los detalles piten erroneos. De hecho, es posible algo que yo suelo hacer muchísimo a la hora de dibujar. Es que yo dibujo algo y una vez que lo termino suelo dejarlo algunos dos o tres días ahí y luego lo reviso de nuevo. ¿Qué pasa si yo dibujo algo al principio y no hago eso? No le veo los errores, pero a los días, luego de dejar de ver el dibujo, encuentro los errores, ya sean de proporciones, ya sean de colores o no, sea ese tipo de cosas, detalles en su momento no me doy cuenta y entonces esa es una técnica mía. Dejo de lado un momento el dibujo y a los días lo reviso y arreglo esos detalles que no me había dado cuenta que he tenido.</p> <p>Y así poco a poco, perfeccionando más el dibujo inclusive algo que también al año si quiero dibujar algo y lo tengo que dibujar y ve un dibujo viejo, lo re dibujo y también lo vuelvo a arreglar nuevamente los detalles y los errores que tiene y así también vuelta.</p>	<p>somos unidades de desarrollo permanente, educables y modificables. Lo que hoy aprendemos hoy podemos mejorarlo y desarrollarlo de manera superlativa años después.</p> <p>Lo que vamos haciendo de manera más docta día a día.</p>		
--	--	---	--	--

<p><b>Información acerca del proceso creativo</b></p>	<p>Sí, hay muchos libros, el Internet es completamente a la mano y abierto para cualquier persona. Considero, como mencioné al principio, que también eso depende del estilo del dibujante, de la persona que esté ilustrando, porque tal vez si yo por lo menos quiero dibujar caricaturas. Si me gusta un libro que hable de dibujo técnico, no me va a dar exactamente lo que yo necesito para el ámbito en el que yo quiero trabajar más. Sin embargo, hay muchísima información de personas que ya tienen la experiencia, muchos años dibujando o han encontrado técnicas simples que te facilitan el trabajo. Entonces considero que, si hay suficiente información, lo que creo que falta, discúlpame, ¿lo que creo que falta como tal es una información que sea un poco más adaptable, más cómo explicarlo? Cada persona puede entenderla y adaptarla a su propio estilo. Eso es lo más complicado de toda la información que hay, siempre con información como muy lo tienes que dibujar así o lo tienes que hacer para ya, o tienes que subirlo para acá o oscurecerlo mucho aquí. No es como que lo puedes hacer así, pero también lo puedes hacer así, lo puedes hacer a tu manera. O sea, solo encuentra tu estilo. Considero que eso es lo único que</p>	<p>De ninguna manera, por años he buscado material ad-hoc sin encontrarlo. Y si se encuentran pequeños fragmentos para aprender como en fascículos, a veces interrumpidos por eventos externos.</p>	<p>Hoy en día hay la suficiente información gráfica, teórica al alcance de la mano.</p>	<p>No, siendo un proceso tan personal, a veces, puede haber mucha información al respecto, pero poco clara, cada ilustrador es un mundo.</p>
---	---	---	---	--

	realmente falta a toda esa información sobre las ilustraciones y todo eso pesa.			
<b>Problemáticas del proceso creativo</b>	<p>Óyeme, en esta parte generalmente está lo que vendría siendo el bloqueo artístico, que de hecho es un paso muy común en la mayoría de los artistas, ya sean en la parte musical, en la parte de dibujo, inclusive la parte de costura o algo exageradamente común. Y en otros casos también está lo que vendría siendo el estrés y la frustración, ya sea porque estás tratando de dibujar algo o plasmar algo que tienes en la cabeza y no te sale. Y uno realmente cuando no tiene la práctica y la paciencia o no se molesta mucho. Y es muy común que alguien venga y agarra la voz. Bilal Larroque Todo irá Alange por ahí. Ya no dibujo más y paso como cinco días antes de dejar de dibujar. También está esas ocasiones en las que las personas no tienen los materiales y entonces no tienen con cómo dibujarlo. No tienen cómo expresar todo eso que quieren plasmar en una hoja, o en digital, o en música o lo que sea. Ya lo que vendría siendo un bloqueo artístico y a lo que vendría siendo la parte del estrés y lo que vendría siendo la parte de los materiales. Considero que son los que realmente afectan. Para cuándo quieres tener un</p>	<p>Inmadurez, falta de recursos, buenos mentores que sepan dirigir con tesón y verdad Una guía completa radical y verdadera, que haga de gente observadora y de vocación en Gente de alta vocación y voluntad infranqueable, que nunca trance y permanezca decidido a ser El mejor.</p>	<p>Distractores externos, e internos, así como el lugar inadecuado y ambiente de trabajo.</p>	<p>Principalmente el bloqueo creativo.</p>

	proceso de <b>Waze café</b> o un proceso de creación de personajes o de cualquier otra cosa.			
<b>Tipo de personajes</b>	Suelo dibujar más que todo humanoides en general, ya sean personajes de fantasía, por poner un ejemplo. Pero mi forma de dibujar se basa más que todo en humanoides ya sea en una posición ya sea en una acción y hacer un mundo de fantasía que sea un personaje de videojuego incluso iremos, pero suelen ser más que todo muy bueno, a veces suelo hacerlo. De hecho, me cuesta un poco, pero es algo que con la práctica creo que voy a lograr. Pues los dragones, por ejemplo, mientras que utilizo.	Figurativo, Fantasías, Creativos...para distintos fines; desde publicitarios hasta culturales.	En mi caso, la demanda y entorno de trabajo, me va llevando a no quedarme en un estilo o tipo de personaje, siempre hay variaciones en los estilos de personajes.	Los que requiera el proyecto en el que trabaje. Personajes de historietas, comics, entre otros.
<b>Referencias o estilos de ilustración</b>	O si eso es lo que realmente más me ayuda a la hora de dibujar y de poder lograr lo que quiero, o sea, lo que me imagino, porque de hecho es muy complicado a veces plasmar algo que tienes en la cabeza y suelo ver a otros artistas. De hecho, sigo muchos artistas que me encanta su estilo de dibujo y me guió mucho lo que mucho de referencia laboral, de dibujar yo e inclusive se nota mucho que estoy aplicando mucho el estilo que ellos tienen a la hora de dibujar, ya sea para dibujar personas, formas de ojos e inclusive las paletas de colores. A veces es muy complicado saber que parece que paleta de colores elegir y	Básicamente la Ilustración Creativa.	Regularmente tomo referencias de personajes, ambientes escenarios, objetos y demás elementos que compongan al personaje para facilitar la creación del personaje.	Sí, tengo inclinación por el realismo.

	<p>solo usan mucho <b>Pinterest a la hora de buscar mis referencias para las partes de las poses, de los cuerpos, de la mano, de las caras, las alas.</b></p> <p>Las referencias son el mejor amigo de la persona que lucra de la persona que te dibuja. Sin eso creo que sería muy, muy difícil lograr lo que quieres en tan poco tiempo, pero en este caso pues serían las de las diferencias que lo que tienes no es el que tú tomas.</p> <p>No sabría decirte porque mi estilo de dibujo, como mencioné antes, es muy desordenado y a veces suelo dibujar cosas que tienen un <b>estilo manga, a veces tales suelen tener ese estilo animé otra vez, suelen tener un estilo más de caricatura. Por poner un ejemplo Gravity Falls.</b></p> <p>Otras veces suelo tener <b>un estilo un poco más chibi, que también es algo del anime.</b> Algunas veces es un poco <b>más realista,</b> otras veces es un poco más donde plam los padrinos mágicos. O sea, mi <b>estilo de dibujo varía mucho, depende de lo que quiera dibujar y como lo quiera dibujar.</b> Y si encuentro un estilo en un estilo nuevo que nunca he dibujado y me gusta, lo voy a intentar y lo voy a practicar hasta poder conseguirlo. Entonces encima sabría decirte que estilo busco, porque si lo veo bien una referencia y me gusta ese estilo, intento recrear mi estilo de dibujo. Es</p>			
--	---	--	--	--

	recrear otro estilo de dibujo básico, pero ya entiendo bien.			
<b>Estudios previos</b>	Lo más cercano que yo hago personalmente, porque he conocido artistas que de verdad investigan exhaustivamente sobre cómo se dibuja cada cosa, para qué sirve cada parte del cuerpo y esas cosas, yo personalmente soy un más relajada y ya solamente con buscar las referencias tengo de hecho, incluso a veces comienzo el boceto del personaje y si veo que no me está saliendo alguna parte, lo dejo un momento o por las referencias en el ángulo que necesito lo tomé y luego se lo aplicó y así sucesivamente, más que todo para personajes complicados Pero de resto no suele investigar así tan exhaustivamente como otros artistas, es como dije, creo que dependen de cada quien.	Si, análisis de lo establecido como concepto, prejuicios y estereotipos, lo que sí es común y lo relevante.	Sí, es indispensable reunir características como apoyo para lograr un personaje específico.	Si, hago un estudio antes de comenzar a diseñar los personajes.
<b>Tipo de boceto</b>	Generalmente, cuando el personaje se me hace muy complicado, suelo usar mucho el boceto del maniquí, que vendrían siendo el típico estigma. Es un circulito y son los palitos y le hago circulitos en lo que vendrían siendo las partes de las articulaciones. Ese es el que suelo usar. Luego se suelo usar mucho, que vendría siendo con líneas muy desordenadas. Hago un bosque con mi rapio de muchas líneas desordenadas que	La experiencia, el bocetaje infaltable preliminar, un Brain storming contundente.	Lápiz y papel, imaginar, moldear de manera rápida y ubicar elementos que conformarían la creación de un personaje.	Yo creo el personaje desde cero, lo que incluye el boceto que será la guía para el arte final.

	<p>me dan como una idea de lo que quiero. Y a partir de eso. Sobre eso dibujo lo que quiero dibujar y aun así, por decirlo muy de vez en vez, me sale que no necesito hacer nada de eso y ya de una me sale el dibujo. O sea, yo comienzo casi por la cara y a partir de la cara me sale todo lo demás como tiene que salir. Entonces eso es como oh rayos, es magia. Pero generalmente se usan muchísimo, lo que vendría siendo la parte del estigma y las líneas ordenadas para hacer la base del boceto.</p>			
<b>Técnica manual o digital</b>	<p>Generalmente solía hacerlo a la antigua, mi lápiz y mi papel. Desde que comencé a dibujar en digital, que lo hago a través del teléfono. Al principio solía dibujar mucho lo que vendrían siendo los bocetos en lápiz para no perder la costumbre y luego les tomaba la foto y los comenzaba a digitalizar. Pero luego de un tiempo me llamó mucho la atención tratar de aprender a hacer los bocetos en digital también, que realmente nunca me salían. Era realmente mal haciéndolo. Hace poco he comenzado a hacerlo y ya me salen más. Y de hecho me pareció hasta mucho más fácil hacer los bocetos en digital. Solamente hago los bocetos al tradicional cuando se me hace muy complicado hacerlos en digital. Pero de resto ya comencé a</p>	<p>Siempre inicio manualmente, creo que lo digital viene después si corresponde, una cuestión de adquisición generacional.</p>	<p>Por preferencia utilizo lápiz y papel, para anotar de manera inmediata las ideas que van surgiendo.</p>	<p>Actualmente todo lo realizo de manera digital, por cuestiones de tiempo de producción.</p>

	<p>hacer los bocetos de forma digital, porque más rápido es más simple, más efectivo.</p> <p>Quitás pones, quitás pones, no se pega hasta el lápiz o se gasta la borradora, muchísimo más simples hacerlo desde el digital que en el tradicional. Más, sin embargo, sigo dibujando en tradicional.</p>			
<b>Técnicas de bocetaje</b>	<p>Oh, ya entiendo, comprendo. Suelo usar mucho el lápiz, de hecho, me gusta más que usarlo con el portaminas, porque el portaminas es muy clarito. El uso apenas rozarlo, el papel apenas pinta en comparación con el lápiz mongol, que también puede ser muy clarito o es el que siempre suelo usarlo. A veces tengo la pieza de dibujo, pero como se suelen gastar no lo tengo todo el tiempo. Por eso es que me gusta más que todo dibujar de forma digital. Pero suelo hacerlo más que todo a partir de un portaminas y con el lápiz mongol. El suelo oscurece sobre ese boceto para hacer online arte y con un lápiz ya. Por poner un ejemplo, vi tal vez o vedo es más oscurito. Suelo darle los toques nales para hacer el dibujo más completo, pero en la parte del boceto se suele usar más que todo el portaminas por el hecho de que es muy clarito y las líneas son muy pequeñitas y como que te da mucho</p>	<p>Lápiz, en todas sus versiones (desde el carboncillo, lápiz color, pastel Seco, pastel graso, lápiz acuarelables)</p>	<p>El trazo firme a lápiz, rápido, sin detalle, lo utilizo cómo técnica estilo, esto me permite visualizar forma rápida espacios, proporciones y perspectiva del personaje o escena.</p>	<p>No considero que tenga una técnica en específico para bocetar.</p>

	campo a la hora de seguir detalles muy muy muy pequeños.			
<b>Tiempo de realización</b>	<p>Bueno, realmente no estoy muy seguro de cuánto tardo, eh? Nunca le he tomado el tiempo, la verdad, no me he dado cuenta de cuánto tardó en sí en hacer un dibujo entero. Es. Pero creo que <b>no tardaría más de 10 minutos hacer un boceto</b>, porque los bocetos son como trazos muy simples. Pueden hacer una rayita aquí para el cuello, una rayita para el ojo y como que eso te va bien. Y ya <b>a partir de mi experiencia, depende también generalmente de tu estado de humor y de las distracciones que tengas alrededor</b>, porque por lo menos si estás en una habitación solo no hay nadie que te distraiga, no hay nadie que te pregunte Oye, ¿sabes dónde estás? Por poner un ejemplo, mi camisa como que sale desde el momento en el que estás dibujando a mí la ensalada o no, no sé, como que pierdes lo que estás haciendo y comienzas de nuevo a prestarle atención. Entonces, si por lo menos también estás muy estresado o muy frustrado, que algunas personas usan eso para inclusive dibujar. Hay otras que de hecho más bien les corta totalmente la inspiración y no los deja dibujar en absoluto. Entonces <b>depende más que todo de tu estado de humor y como</b></p>	<p>Siempre es multifactorial, depende de:  Contratación y reglas de ésta.  Desarrollo cognitivo del (los) temas.  Apoyo requerido.</p>	<p>De 10 a 15 mins. depende de la información recibida por parte del cliente, entre más clara y específica sea, habrá ahorro de tiempo y mejor y definición de la idea que se busca lograr.</p>	<p>No contabilizo el tiempo específico de bocetado, el de la ilustración completa si, que viene siendo de 6 a 10 horas, dependiendo de la complejidad de la pieza.</p>

	<p>aprovechamiento para tus dibujos y tu creación artística</p> <p>Sí, es decir, el personaje, pero ya completo se ha terminado. Bueno, creo que depende. Creo que depende de la complejidad del personaje, rara vez me toma más de un día, 3 días es lo que hay que hacer para tener un personaje completo.</p>			
Inconvenientes en el bocetaje	<p>¿Complicaciones? hum, bueno, por complicaciones a la hora de hacer un boceto, pero que serían más simples. ¿Qué hago? Por poner un ejemplo, una mano en un ángulo muy rebuscado con la mano puede, pero así que se ve así y no me sale. O sea, sale, así como muy chiquita o muy dobladita o muy pequeña o muy grande para lo que vendría siendo el ángulo y me cuesta muchísimo. Entonces lo vuelvo y lo hago y lo hago y lo hago y lo hago y es como mejor me entiende. Pero si en la parte del bocetar. Realmente no hay más complicación, es que logra que el boceto tenga algún tipo de lógica o sea proporcionado a lo que tú quieres visualmente hablando.</p>	<p>La información preliminar es clave para el desarrollo exitoso de todo boceto y buenos desempeños.</p>	<p>Sí, en ocasiones, si no le doy un orden a mis bocetos o a mis trazos, “confundo” el que hasta ese momento me ha parecido el adecuado.</p>	<p>No, no presento inconvenientes a la hora de bocetar.</p>

## Anexo 2: Matriz de datos: Entrevistas a ilustradores.

	<b>II. Guillermo Dávila</b>	<b>II. Boris Díaz</b>	<b>II. Karen</b>	<b>II. Alberto Hernández</b>
<b>Importancia del proceso creativo</b>	Creo que <b>el principal proceso es la práctica</b> , cada día uno aprende alguno nuevo y eso lo hace más profesional.	Desde luego, en lo personal me gusta mucho y considero que <b>es la base es lo fundamental en el proceso creativo y pues sería qué es la raíz de todo el proceso creativo una buena ilustración</b> . Pues porque a través del proceso, <b>independientemente cual sea el proceso creativo</b> que vayamos a utilizar, <b>uno va moldeando una idea uno y a su vez</b> , pues uno va acumulando, va acumulando esta idea <b>a un valor mucho más grande</b> . Mediante el proceso estamos desarrollando y pues me gusta a mí poner la analogía de un diamante con respecto a este tema, porque un diamante muchas veces todos sabemos cómo se forma el diamante. Mente para otras personas. Sólo tengamos un pedazo de carbón y. Y para nosotros será nuestra materia prima y de igual manera, ¿verdad? Tú sabes qué, pues del carbón sale el diamante. Y aunque un diamante en sí tiene un valor para que sea aún mucho más llamativo, mucho más valioso. Es necesario hacerle ciertos cortes y podríamos ponerlo como el proceso y los pasos que llevamos en nuestro proceso creativo. En el cual al nal, después ya lo demás no les cuesta. Observar que en sí es un diamante y tiene ese valor agregado, recuerda porque es el trabajo que tú hiciste, ya es el trabajo nal, el cual ellos ya pueden captar y le dan ese plus, ese valor y lo hacen único.	Claro digo, siento que si es importante.	Yo añadiría el proceso creativo y <b>la habilidad para dibujar son muy importantes</b> pues por una parte <b>la creatividad es fundamental para saber lo que quieres transmitir</b> pero se lleva de la mano con el l saber dibujar en papel pues de lo contrario por buena idea que tengas, <b>si no sabes dibujar el resultado será malo</b> .

<p><b>Desarrollo del proceso creativo</b></p>	<p>Va dependiendo de lo que se quiera hacer, si es un personaje creado desde cero, primero recopiló ideas de qué manera quiero hacerlo, una vez obtenido la mayor parte de ideas, voy armando el personaje, pero la mayoría de las veces es digital desde la pc, casi no utilizo papel, y cuando hago un redibujo lo hago directamente desde la tableta y pc</p>	<p>Bueno, en lo personal, eh, la verdad que independientemente sea lo que vaya a ser siempre, siempre, eh. Creo que fue por curiosidad. Bueno, si es por curiosidad, siempre, eh. Siempre tiendo a investigar o a preguntar para tener una idea de dónde estoy y hasta donde quiero llegar. Sería prácticamente primero investigar la verdad y como proceso creativo podríamos decir que, Que, mediante esta investigación, pues ya tienes una idea de lo que vas a hacer, de cómo lo vas a hacer y ya en base a esto puedes decidir qué proceso utilizar. En mi caso, el que más utilizo, eh, pues creo que es porque se me hace fácil y también me gusta bastante. Es el brainstorming, es decir, la lluvia de ideas. ¿Por qué? Teniendo ya partiendo desde lo que tú investigaste y lo que te están pidiendo, lo que quieres crear, ya decides tú qué colores. Un ejemplo ver colores, formas, incluso hasta podría ya empezar a pensar la personalidad de del personaje Aidé, los personajes o incluso hasta el entorno en el universo que ellos van a manejarse. Y prácticamente si el brainstorming es algo que siempre ha estado presente desde el principio, está hasta el día de hoy.</p>	<p>Pues es que mira, realmente depende tanto del público como del cliente o el negocio que quieres transmitir. Me gusta mucho antes que investigar para saber por qué camino ir bellas y proceder a hacer mis bocetos. Mira, por ejemplo, tengo que hacer ilustración para un cuento infantil básicamente, voy por leer, primero la historia, ¿qué tipo de público es? Digo el cine infantil, pero muchas veces el autor busca algo típico, algo tierno, algo bueno. Noté que al niño raudas el circo con la tierra. Punto. No soy pato para hacer mis bocetos, pero pues muchas veces, eh, pasa que no estás conforme. Entonces tienes que hacer varias opciones que te tocan. Es bueno tener mucha lluvia de ideas para pos directamente o sobre el resultado final.</p>	<p>Como tal no se puede medir el proceso creativo de cada ilustrador pues las necesidades serán diferentes en cada trabajo, pero creo que lo que hay que tener en cuenta es lo que se quiere transmitir y cómo la deseas representar, ya sea la estructura de tu ilustración, la forma de tu personaje, la composición de ilustración dependerán de cada trabajo y lo que necesites transmitir.</p>
<p><b>Técnicas del proceso creativo</b></p>	<p>Primero tengo que pensar que es lo que quiero hacer y lograr con ese personaje, hago diferentes bocetos digitales, es como un rompecabezas voy armando y voy puliendo</p>	<p>Bueno, como ante lo mencioné, es verdad. La investigación es fundamental. En mi caso también brainstorming.</p>	<p>Por ejemplo, me gusta mucho una, se llama nextcarfé, es la mezcla de varias. No me gusta ir a por la PT, me gusta combinar, experimentar.</p>	<p>Conocer la personalidad del personaje, origen de este, y básicamente saber lo que más se pueda acerca del personaje, para</p>

	<p>a la vez, pero me ayudan mucho los pinceles personalizado, y los trazos</p>	<p>Pues como técnica fundamental en mi aspecto, porque independientemente seas diseñador gráfico o independientemente seas artista netamente, todos tendemos a un momento en el cual, y aunque tengamos todos los materiales, nos cuesta comenzar GTP. Y uno de los procesos que en lo personal a mí me gusta bastante se llama Crain. Esto consiste en estimular tus emociones profundas y desencadenar una creatividad en ti y uno de tres aspectos o tres objetivos que está que este proceso tiene. Es por lo menos el número uno. Es empoderarte de fe de ti mismo y darte la confianza en que puedes crear el objetivo número 2 que he podido encontrar en esta técnica. En este proceso es llenarte de pensamientos positivos para poderlos utilizar y plasmarlos y transmitirlos a lo que tus vayas a crear. Y el último es que te da una paz interior con la cual tú ya puedes pensar mejor y decidir qué es lo que vas a hacer y qué no vas a hacer. ¿verdad?</p>		<p>darse una idea en qué tipo ambiente o lugar se ilustrará, y su caracterización también dependerá de ello.</p>
<p><b>Información acerca del proceso creativo</b></p>	<p>Hoy en día hay muchos recursos, tenemos la facilidad de la tecnología y el internet y suficientes tutoriales donde aprender, pero no hay nada mejor que la práctica, con eso uno va creando su propio estilo.</p>	<p>Pues yo diría que sí existe, pero eh, desde mi punto de vista siento que se queda muy corta porque sí, es cierto, ¿verdad? En Internet encontramos hoy en día un sin fin de páginas que nos ayudan bastante, tanto como los que vamos comenzando, como los que ya estamos encaminados o profesionales. Que nos ayudan bastante a la creación de personajes, pero no personal. Hoy en día estamos en un mundo de constantes cambios, en un mundo de nuevas tecnologías, de nuevas tendencias y</p>	<p>Yo creo que sí. Digo ahora con Internet, con la tecnología, con el acceso. Quizá para muchos no es muy fácil. Pero por lo menos para otros yo creo que sí es muy factible. Ya depende de uno investigar al respecto. Creo que, si no te da la información necesaria en la universidad de este caso, creo que ya</p>	<p>Yo pienso que sí, se puede leer libros acerca de la creación de estos e inspirarse el proyecto grande donde se involucre este proceso y conocer también cómo lo hacen otros ilustradores.</p>

		<p>de igual manera. Queramos o no nuestras ilustraciones, todo lo que creamos tiene que estar al mismo nivel de lo que se nos pide. Y en lo personal diría que si bien hay mucha, mucha, mucha información, incluso hay tutoriales, verdad que nos enseñan a crear personajes? Pero aún siento que falta mucho más, que <b>falta mucha más información e en las cuales nos puede ayudar mucho</b>, verdad? Por ejemplo, en este caso también me gusta poner la analogía de un manual el desierto. No nos gusta leer los manuales y no me gusta leer muchas veces los manuales porque en vez de ayudarnos, muchas veces sentimos que nos agobia. Pero en lo personal es importante porque a veces en estos manuales hay tips tan únicos que sólo las personas que lo crearon pueden ayudarnos. ¿Eh? Me gusta creer que por medio de desinformación hay bases que a ellos les ha servido y consejos que sólo podríamos encontrar. En este caso, ¿verdad?</p> <p>En un libro, en una información, en un folleto hecho por esas personas que están súper empapadas, qué es teste de esta temática <b>Y pues si, en lo personal si bien hay mucha información, pero me gustaría que hubiese más de ella</b> en lo personal cuando puedo ayudo a las demás personas con consejos continuos que a mí me ha servido para ahorrarme tiempo para no estancarme en un problema y ayudarlos a que sea más fácil</p>	<p>es nuestra responsabilidad buscar paz sobre lo que queremos saber y aprender</p>	
--	--	---	---	--

<p><b>Problemáticas del proceso creativo</b></p>	<p>No saber utilizar correctamente las herramientas de diseño, a veces puede ser un lío al comienzo, una vez dominado vas de viaje como decimos aquí en mi país (Nicaragua) y como digo todo es práctica.</p>	<p>Así pues, en este caso, muchas veces, y creería yo que el principal enemigo o obstáculo que encontramos es el bloqueo creativo. Muchas veces que no nos deja seguir adelante, que muchas veces por intentar sobrellevarlo e dedicamos un tiempo que muchas veces después lo vamos a necesitar más adelante. Y en lo personal, si e. También otra de las cosas que se hace muy difícil y en lo personal me ha pasado a mí, es cuando cierta persona me contrata o me dice quiero tal cosa, pero la información es sumamente escasa y en ese caso sí siento que se me dificulta bastante el proceso de creación, porque mientras vas. Haciéndolo de repente le enseñas los avances a la persona que no era de otra forma. Y si en lo personal si afecta bastante el no tener bastante información de lo que se nos está pidiendo, de lo que queremos dar a plasmar, ¿verdad? Otro aspecto importante que muchas veces se nos vuelve un inconveniente es el poco tiempo, muchas veces que se nos da para presentar las propuestas. Y pues sí, verdades se puede sacar muchas veces algo bueno en pocos minutos, ¿pero no es como dedicarle el tiempo que debe llevar cada proceso, verdad? Y pues prácticamente en lo personal sí siento que estos han sido inconvenientes que he me he encontrado a lo largo de lo que he estado haciendo, de lo que he estado viviendo.</p>	<p>Bueno, no sé todos, pero personal si sí buena. ¿Qué se descubrió? Que no descubrí cómo decirlo, que no se conforma con cualquier cosa. Puede ser Starcraft. Creo que soy muy exigente conmigo misma y creo que nos pasa a todos, a todos los artistas, a luchadores como escritores de actos, autoexigente con el trabajo y siempre encontramos a talleres que quizá pueda ofrecer algo, quizá pueda dejarlo así, pero al nal creo que hay que dejar que fluyan las cosas para poder llegar al resultado. No sabes en varias ocasiones el EP</p>	<p>A definición del físico del personaje y que este sea acorde a su forma de ser, el proceso de plasmar esa idea posiblemente sea más difícil de lo que uno piensa.</p>
--	---	---	---	---

<p><b>Tipo de personajes</b></p>	<p>Dibujos realistas de personajes y animados</p>	<p>Pues la verdad, que esto sí me gusta hacer incluir todo desde los personajes antagónicos personajes principales, villanos, personajes secundarios y en lo personal me gusta el el reto, el reto de que me digan necesito que este personaje sea algo que no, no y no me imagino y presentar las propuestas. Me encanta en lo personal hacer, crear nuevas cosas, enseñarles y que me digan sí, ok, esto es lo que tenía en mente. Me gusta tanto como hacer. Podríamos mencionar ejemplos hacer, alguien mitad humano, mezcla de robot y humano, es decir, ciborg o plantas y humanos. La verdad me encanta la variedad y podría decir que me gusta realizar todo tipo de personajes y aunque quizás a veces no sea mucho, mi fue.</p>	<p>Me gusta mucho combinar la anatomía humana con la animal, principalmente con los perros. Me encantan los perros. Si no mal recuerdo, se llama de teriomorfismo, porque es muy, muy interesante el hecho de poder combinar.</p>	<p>Usualmente personas, o caracterizó en algún estilo de personaje a las personas, sin embargo, crear algo desde 0 es muy gratificante.</p>
<p><b>Referencias o estilos de ilustración</b></p>	<p>Me gusta utilizar referencias para guiarme en color y forma</p>	<p>Pues la verdad, a si utilizo bastantes referencias. Más que todo cuando es un rubro o algo que no manejo al 100 por ciento. Recordemos que como seres humanos, como artistas e independientemente, seamos diseñadores, seamos ilustradores. Siento que nos enriquece el estar viendo, el estar viendo distintos tipos de ilustración en distintos tipos de trazos que en lo personal siento que te motivan y te enriquecen. Lo que tú ya, ya tienes en la mente y estás maquinando es como que eso le da un empujón, como que te inspiran. Bueno, yo ya siempre lo he visto así, verdad? Me inspira el arte de las demás personas y dependiendo de lo que sea, ¡a veces digo wow! Me gusta el trazo que</p>	<p>Me gusta mucho la ciencia ficción, me gusta las tiras, me gusta lo gore en este caso.</p>	<p>Sí, en algunos casos.</p>

		<p>hace cierto artista, me gusta la forma o la paleta cromática que utiliza cierto artista y en si me gusta plasmar un poquito de lo que veo, verdad y verdad, siempre dejándolo a mi estilo. Es decir, es bueno tomar en cuenta a esas personas porque enriquecen tu vida. Estas referencias visuales son las que te llevan ya a un producto final y siempre y cuando tú las tomes solo como referencias y las hagas a tu estilo, a lo que tú necesitas. Siento que es más que válido e indispensable verlas utilizarlas. Si, la verdad, sí. Bueno, el que más me encanta, el que me gusta a mí es el estilo Cartoon, que me gusta bastante de igual manera. También utilizo bastante el estilo icónico, es decir, como Elástica, Supe poderosas, utilizando bastante formas que son muy llamativas y que ya después uno puede enriquecer con ciertos detalles. La verdad es que sí podría decir que ese es el máximo referente al que a mí me gusta plasmar.</p>		
<b>Estudios previos</b>	<b>Solamente miro algunas ideas</b>	<p>Sí, como te lo dije, es verdad, una de las cosas que me gusta en lo personal es investigar bastante, aun independientemente, aunque sea un tema que uno ya conozca siempre es bueno tomarse el tiempito investigar, porque a veces hay cosas que no las hemos tomado cuenta que ya después nos ayudan y nos dan una nueva perspectiva de lo que tratas de crear. Y como te lo había dicho y siempre se lo digo a todas las personas que pueda, que es un paso muy importante en</p>	<b>De hecho no, no realizo algún tipo de estudio antes de bocetar.</b>	<b>Proporciones corporales, formas y gestos.</b>

		todo lo que uno vaya a crear independientemente del rubro que utilicemos		
<b>Tipo de boceto</b>	Tengo como un álbum de ideas que he coleccionado que son los personajes que más me han agradado de otros artistas de ahí creo mi propio estilo.	Sí, de la verdad. El que más utilizo y que procuro hacerlo bueno, en lo personal procuro siempre, dondequiera que han de andar, una libreta para ya sea anotar alguna idea o plasmar la verdad. El que más útil. Y eso es el boceto burdo, el boceto burdo, el cual sólo se trata de plasmar una idea en poco tiempo. ¿verdad? Y darle rasgos específicos que ya después puede decir mejorando y le vas dando ya, pues podríamos decir una forma como la que uno desea. Si, ese sería el boceto burdo que utilizo más.	Bueno, pero no sé. Pero bueno, no, me gusta el hecho de bocetar. No trato de que sea muy perfectos, pero sí que mantenga la idea que quiero.	Si utilizo un tipo de boceto.
<b>Técnica manual o digital</b>	Digitales, siento que es más rápido y más fácil	Pues en lo personal, siempre, siempre, desde pequeño, como que te lo he dicho, ¿verdad? Siempre me ha llamado la atención lo tradicional, lo manual y pues yo en lo personal siempre he admirado el trabajo de estas personas que no tenían tanta tecnología y todo les tocaba ser la mano. Creo que por eso tengo más tendencia a lo manual, a lo tradicional para comenzar, incluso si lo vemos desde un ámbito económico, llamémoslo así, eh? Pues es mucho más fácil corregir errores en un boceto en papel que en lo digital, ¿verdad? No es tal. De igual manera, si tiene sus ventajas. Pero como te lo mencioné, es verdad. Si lo vemos desde un eh, desde un aspecto económico, pues el hecho sólo de encender un monitor, un ordenador o independientemente una Tablet o iPad que utilicen ya	Manuales. Llevo conmigo una libreta de bocetos y es lo que tengo en la mano. No tengo la posibilidad de conseguir una tableta. Me gustaría. Yo cuando estoy segura de lo que quiero es cuando pasa, pasa y tal, pero más que nada acerca de manual, porque no tengo una Tablet, cuento con una tableta para ello y porque me gusta el hecho de los en papel. Siento que es más cómodo, siento que es más controlable El hecho de poder borrar, tener los trazos ahí me causa cierta satisfacción verlos en el ordenador,	Manuales, me siento con mucho más libertad de equivocarme y trazar lo que sea

		<p>es un consumo de energía, en cambio. Pues siento yo y pienso que el papel y la pieza, aunque quizá para esta época a veces. Suena anticuado, ¿eh? Pues me es mucho más fácil corregirlo y mostrárselo a las demás personas. Y querían hinché y cámbiale esto, eh? O los trazos tienen que ser mucho más detenidos o etcétera. En lo personal sí me gusta más lo tradicional, porque me es mucho más fácil hacer los cambios que se me piden o los cambios que a última hora se nos se nos presentan. Independientemente, siempre vaya a trabajar digital. También me gusta hacerlo previamente con papel y lápiz, porque me es mucho más fácil, como ya te lo comenté. Corregir ciertos aspectos o o añadirle ciento, que es un proceso que, en lo personal, aunque lleva un poquito de tiempo, ¿verdad? Siento que es el tiempo que le dedicas para ya después perfeccionarlo en lo digital. Me parece un momento en que te voy a voy a hacer algo bien. Sí, bueno, está bien, no te preocupes,</p>	<p>es cierto, con todo, es cierto. Recordar. Bueno, como ya dije, mascaradas.</p>	
<b>Técnicas de bocetaje</b>	<p>Transparencia de la persona original, y lo moldeo a mi manera</p>	<p>Y bueno, en este caso depende la verdad a lo que tenga la fama, no por excelencia, si me gusta siempre el grato, el ápice es algo que siempre me ha gustado. Pero si la situación no, no, no hace que lo tenga, pues me gusta utilizar. Bueno, siempre ando rotuladores, los marcadores en mi mano o dependiendo si ya es un lugar que voy a estar mucho más tiempo. Me gusta andar. Pues ya eso paseo que para hacer algo rápido,</p>	<p>Básicamente lo que tenga a la mano, bolígrafos, hasta lápices de colores.</p>	<p>Ninguna en especial solo empezar hacer lo que se me venga a la mente</p>

<p><b>Tiempo de realización</b></p>	<p>Me gusta dedicarle tiempo, dos horas en la mañana, y dos en la noche que es la favorita para trabajar y terminarlo</p>	<p>Pues digamos que bueno, en lo personal lo más a veces que me he tardado son 10 min. Bueno, sería un intervalo de 10 a 30 minutos en los cuales le puedo leerle. Le he podido dedicar a un boceto, ¿verdad? Pero estamos hablando de un boceto ya no tan tan burdos, sino con un tantito ya más enfocado a un arte final, ¿verdad? Una para eliminar, digámoslo así. Sí, sí, en ese aspecto sí. Sería un intervalo de 10 minutos a 30 segundos. ¿Y verdad? Sí. Y si ya es un boceto, jeje, que se va a presentar como como el cliente desea que se vea ya el arte final, pero en boceto sí, obviamente se. He de dedicarle mucho más tiempo.</p>		<p>Varía pues algunos estilos no los he manejado y otros sí</p>
<p><b>Inconvenientes en el bocetaje</b></p>	<p>Ninguno todo es inspiración porque es lo que me gusta hacer, con café y pan no hay problemas jajaja, o solo que la luz se vaya</p>	<p>¿Complicaciones? Pues quizás las que más me he encontrado en este camino en estos años que tengo de ilustrar ya ilustra profesionalmente. Podría decir que la falta de información. Y si a eso le añadimos que de repente nos no viene sola, sino que con un bloqueo creativo y se hace demasiado, demasiado difícil el siquiera comenzar. Porque a veces, aunque tengamos la idea de lo que queramos plasmar, o a veces, aunque sólo esté en nuestra mente, se nos hace muy difícil el plasmarlo en un papel. Qué son de las que más consumen energía en nuestra vida.</p>	<p>Puesto que, como normalmente es de lo más banal que practico, no toparme con algún sacapuntas, algún problema técnico.</p>	<p>No tanto, algunas veces el cómo interactúa con el su entorno, pero eso se piensa desde el inicio así que no tanto.</p>

**Anexo 3:** Instrumento: Cuestionario/ Modelo de entrevista para ilustradores profesionales.

**Entrevistado:**

**Entrevistador:**

**Ciudad:**

**País:**

**Fecha:**

**N° de entrevista:**

### **OBJETIVO DE LA ENTREVISTA**

La presente entrevista tiene como fin conocer cuáles son los puntos de vista al nivel técnico de los diseñadores/ilustradores sobre los procesos creativos que ejecutan previo al bocetaje de personajes. La información obtenida será utilizada exclusivamente para fines académicos, por lo cual, se le agradece su sinceridad y colaboración.

### **CUESTIONARIO DE PREGUNTAS**

**Saludos cordiales, por favor responda al siguiente cuestionario:**

#### **PRESENTACIÓN**

1. ¿Cuántos años viene trabajando en el campo de la ilustración?
2. ¿Por qué decidió trabajar en este campo?

#### **PROCESO CREATIVO**

3. ¿Considera usted que el proceso creativo es la base para una buena ilustración, y por qué?
4. ¿Qué proceso creativo utiliza previo al bocetaje de personajes, y cómo se desarrolla?
5. ¿Cuáles son las técnicas del proceso creativo que intervienen para el desarrollo de personajes?
6. ¿Cree Ud. que existe la suficiente información sobre el proceso creativo para el desarrollo de personajes?
7. ¿El diseño de guías para el proceso creativo permiten mejorar el desarrollo de personajes?

8. ¿Durante el proceso creativo, que tipo de inconvenientes suelen presentarse?

### **BOCETAJE DE PERSONAJES**

9. ¿Qué tipo de personajes realiza?
10. ¿Utiliza o toma como referencia algún estilo de ilustración para diseñar los personajes?
11. ¿Realiza algún tipo de estudio previo al diseño de personajes?
12. ¿Se guía por algún tipo de boceto en particular para diseñar los personajes?
13. ¿Previo al boceto prefiere iniciar con procesos manuales o digitales, y por qué?
14. ¿Qué técnicas de bocetaje utiliza en la elaboración de personajes?
15. ¿Cuánto se tarda en realizar un boceto, y de que depende?
16. ¿Presenta algún tipo de complicación al momento de realizar un boceto?

**Muchas gracias por su colaboración.**

**Anexo 4:** Evidencia/Entrevista (video)

<https://www.youtube.com/watch?v=cQFTpzAXyFQ>

**Anexo 5:** Evidencia/Entrevista (grabación de audio)

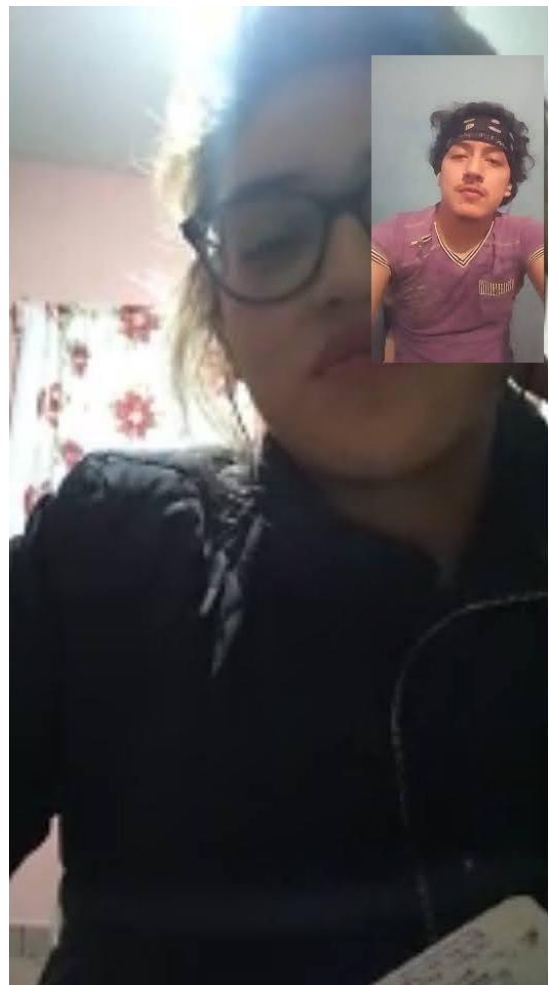
<https://www.youtube.com/watch?v=TTOh0BizEmw>

<https://www.youtube.com/watch?v=x76cqfqSmuY>

[https://www.youtube.com/watch?v=9NOUzZ8\\_1nM](https://www.youtube.com/watch?v=9NOUzZ8_1nM)


<https://www.youtube.com/watch?v=78ZqoqdycAI>

**Anexo 6:** Evidencia/Entrevista (capturas)




## Anexo 7: Validación de instrumentos.

Pontificia Universidad Católica del Ecuador  
Sede Esmeraldas  
Escuela de Diseño Gráfico

 **PUCE**

**VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**

ÍTEM	CRITERIOS QUE EVALUAR										OBSERVACIÓN	
	Claridad en la redacción		Coherencia Interna		Inducción a la respuesta (sesgo)		Lenguaje claro con el nivel del informante		Mide lo que pretende			
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
1	✓		✓			X	✓				X	Como observación general, los preguntas no miden nada, aunque no se necesita en realidad más de algo
2	✓		✓			X	✓				X	
3	✓		✓			X	✓				X	
4	✓		✓			X	✓				X	
5	✓		✓			X	✓				X	
6	✓		✓			X	✓				X	
7	✓		✓			X	✓				X	
8	✓		✓			X	✓				X	
9	✓		✓			X	✓				X	
10	✓		✓			X	✓				X	
11	✓		✓			X	✓				X	
12	✓		✓			X	✓				X	
<b>ASPECTOS GENERALES</b>										SI	NO	OBSERVACIÓN
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario										✓		
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación										✓		
Los ítems están distribuidos de forma lógica y secuencia										✓		
El número de ítems es suficiente para recoger la información.										✓		
En caso de ser negativa su respuesta sugiera los ítems a añadir.												
<b>VALIDEZ</b>												OBSERVACIÓN
APLICABLE					NO APLICABLE							
APLICABLE ATENDIENDO LAS OBSERVACIONES												✓
VALIDADO POR:										Abn Joel Palacios Morallo		
CEDULA DE IDENTIDAD:										080 3146422		
FECHA:										3/10/2020		
FIRMA:												

Pontificia Universidad Católica del Ecuador  
Sede Esmeraldas  
Escuela de Diseño Gráfico


 **PUCE**

**CERTIFICADO DE VALIDACIÓN**


Yo Abn Joel Palacios Morallo, CI 0803146422  
de profesión Diseñador-Ilustrador-Animador, y ejerciendo actualmente como Ilustrador y Productor audiovisual en la institución Nación de Paz  
Institución \_\_\_\_\_, hago constar que he revisado, con fines de validación el instrumento diseñado por el investigador John Torres, y luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones:

PARÁMETROS	DEFICIENTE	ACEPTABLE	EXCELENTE
Congruencia ítem-dimensión		✓	
Amplitud de contenidos			✓
Redacción de los ítems		✓	
Ortografía			✓
Presentación		✓	

En Esmeraldas, a los 3 días del mes de Diciembre de 2020

  
Firma del validador

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

ITEM	CRITERIOS QUE EVALUAR										OBSERVACION	
	Claridad en la redacción		Coherencia Interna		Inducción a la respuesta (sesgo)		Lenguaje claro con el nivel del informante		Mide lo que pretende			
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
1	X		X		X		X		X			
2	X		X		X		X		X			
3	X		X		X		X		X			
4	X		X		X		X		X			
5	X		X		X		X		X			
6	X		X		X		X		X			
7	X		X		X		X		X			
8	X		X		X		X		X			
9	X		X		X		X		X			
10	X		X		X		X		X			
11	X		X		X		X		X			
12	X		X		X		X		X			
<b>ASPECTOS GENERALES</b>										SI	NO	OBSERVACION
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder al cuestionario										X		
Los items permiten el logro del objetivo de la investigación										X		
Los items están distribuidos de forma lógica y secuencia										X		
El número de items es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta sugiera los items a añadir.										X		
<b>VALIDEZ</b>												
APLICABLE										X	NO APLICABLE	
APLICABLE ATENDIENDO LAS OBSERVACIONES												
VALIDADO POR:										Hernán Delgado		
CÉDULA DE IDENTIDAD:										0803201565		
FECHA:										10/12/2020		
FIRMA:												

CERTIFICADO DE VALIDACIÓN

Yo **Hernán Delgado**, CI: 0803201565 de profesión Diseñador Gráfico, y ejerciendo actualmente **Camerógrafo y Editor** en la institución **Telamar canal 23**, institución canal 23.

Hago constar que he revisado, con fines de validación el instrumento diseñado por el investigador **John Torres** y luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones:


PARÁMETROS	DEFICIENTE	ACEPTABLE	EXCELENTE
Congruencia ítem-dimensión		X	
Amplitud de contenidos			X
Redacción de los ítems			X
Ortografía			X
Presentación		X	

En Esmeraldas, a los 10 días del mes de Diciembre de 2020



Firma del validador

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

ÍTEM	CRITERIOS QUE EVALUAR										OBSERVACIÓN	
	Claridad en la redacción		Coherencia Interna		Inducción a la respuesta (sesgo)		Lenguaje claro con el nivel del informante		Mide lo que pretende			
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
1	X		X		X		X		X			
2	X		X		X		X		X			
3	X		X		X		X		X			
4	X		X		X		X		X			
5	X		X		X		X		X			
6	X		X		X		X		X			
7	X		X		X		X		X			
8	X		X		X		X		X			
9	X		X		X		X		X			
10	X		X		X		X		X			
11	X		X		X		X		X			
12	X		X		X		X		X			
<b>ASPECTOS GENERALES</b>										SI	NO	OBSERVACIÓN
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario										X		
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación										X		
Los ítems están distribuidos de forma lógica y secuencia										X		
El número de ítems es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta sugiera los ítems a añadir.										X		
<b>VALIDEZ</b>												
APLICABLE										X	NO APLICABLE	
APLICABLE ATENDIENDO LAS OBSERVACIONES												
VALIDADO POR:										Fredimar Medina Cedeño		
CEDULA DE IDENTIDAD:										133759455		
FECHA:										04 de diciembre de 2020		
FIRMA:												

CERTIFICADO DE VALIDACIÓN

Yo, FREDIMAR MEDDINA CEDEÑO, CI 133759455 de profesión, PUBLICISTA y ejerciendo actualmante como TRABAJADOR INDEPENDIENTE, hago constar que ha revisado, con fines de validación el instrumento diseñado por el investigador, JOHN TORRES, y luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones:

PARAMETROS	DEFICIENTE	ACEPTABLE	EXCELENTE
Congruencia ítem-dimensión			X
Amplitud de contenidos			X
Redacción de los ítems			X
Ortografía			X
Presentación			X

En AMBATO, a los 04 días del mes de DICIEMBRE de 2020



Firma del validador