



**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**

*La Universidad Católica de Loja*

**ÁREA TÉCNICA**

TITULO DE LICENCIADO EN ARTE Y DISEÑO

**La ilustración comercial, Famous Skulls**

TRABAJO DE TÍTULACIÓN

**AUTOR:** Soto Guarnizo Juan Luis

**DIRECTOR:** Bermeo León Carlos Byron

LOJA – ECUADOR

2017



*Esta versión digital, ha sido acreditada bajo la licencia Creative Commons 4.0, CC BY-NY-SA: Reconocimiento-No comercial-Compartir igual; la cual permite copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra, mientras se reconozca la autoría original, no se utilice con fines comerciales y se permiten obras derivadas, siempre que mantenga la misma licencia al ser divulgada. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>*

*Septiembre, 2017*

## **APROBACIÓN DEL DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Mtro.

Carlos Byron Bermeo León

### **DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

De mi consideración:

El trabajo de titulación: “La ilustración comercial, Famous Skulls” realizado por el profesional en formación: Juan Luis Soto Guarnizo; cumple con los requisitos establecidos en las normas generales para la Graduación en la Universidad Técnica Particular de Loja, tanto en el aspecto de forma como de contenido, por lo cual me permito autorizar su presentación para los fines pertinentes.

Loja, 01 de junio del 2017

f) .....

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS

“Yo Juan Luis Soto Guarnizo declaro ser autor (a) del presente trabajo de titulación: La ilustración comercial, Famous Skulls”, de la Titulación de Arte y Diseño, siendo la Mtro. Carlos Byron Bermeo León director del presente trabajo; y eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales. Además certifico que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad.

Adicionalmente declaro conocer y aceptar la disposición del Art. 88 del Estatuto Orgánico de la Universidad Particular de Loja que en su parte pertinente textualmente dice: “Forman parte del patrimonio de la Universidad de la propiedad intelectual de investigaciones, trabajos científicos o técnicos y tesis de grado o trabajos de titulación que se realicen con el apoyo financiero, académico o institucional (operativo) de la Universidad”

f.....

Soto Guarnizo Juan Luis

1105693533

## **DEDICATORIA**

Dedico este logro a mi querida madre, a mis hermanos, sobrinos, cuñado, primos, amigos, y todas las personas que me desean el bien. Pero principalmente este logro va dedicado a mi amado padre que es la pieza fundamental de mi vida. Gracias a todos por su apoyo incondicional, sin su aliento nada se podría conseguir.

## **AGRADECIMIENTO**

Gracias a la vida que me ha tratado de buena y mala manera, a seres incondicionales como son mis queridos viejos, mis hermanos por estar siempre ahí, en los momentos cruciales de mi existencia. Como no mencionar a la Universidad Técnica Particular de Loja, al personal docente tal como Carlos Bermeo, Diego Espinoza, María Guajala y todos quienes conforman la escuela de Arte y Diseño, ya que de cada uno de ellos me llevo enseñanzas y gratos recuerdos.

A mis estimados compañeros, quienes fueron esenciales en mi formación profesional, de quienes aprendí muchísimo. Vale mencionar a mi estimada compañera María F. Maldonado quien me brindó su apoyo absoluto, agradezco a mi novia Sthefanie Hidalgo por estar siempre ahí en mis momentos más importantes y más difíciles. A mi querido primo José A. Guarnizo un gran ser que me apoyado en mi vida académica y personal.

Sin más palabras, el deber de subir un escalón más de la vida se ha cumplido, decir que sin estas personas mi vida no tuviese un rumbo, pero debo agradecer al mundo que ellos existen.

Gracias Totales.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

APROBACIÓN DEL DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....	ii
DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS.....	iii
DEDICATORIA .....	iv
AGRADECIMIENTO .....	v
RESUMEN .....	viii
ABSTRACT .....	2
INTRODUCCIÓN .....	3
CAPITULO I .....	6
LA ILUSTRACIÓN COMO RECURSO CREATIVO.....	6
1.1 Estudio y referencia sobre la calavera y la imagen .....	7
1.1.1 “Las Catrinas” .....	10
1.2 Simbología en la aplicación de las calaveras.....	11
1.3 El cráneo como elemento identificativo de cada personaje.....	14
CAPÍTULO II .....	17
LA APROPIACIÓN Y ESTILIZACIÓN DE LA CALAVERA .....	17
2.1 La calavera un recurso de estilización.....	19
2.2 Referente colectivo Jacks of the dust, Alex Solis, J Guadalupe Posada. ....	22
2.3 Artista José G. Posada y sus ilustraciones basadas en calaveras .....	27
2.4 Famous Skulls marca. ....	28
CAPITULO III .....	32
PROPUESTA DE ILUSTRACIÓN PARA LA COLECCIÓN FAMOUS SKULLS.....	32
3.1 Selección de la serie de personajes de programas TV .....	33
3.2 Estilización de personajes .....	39
3.3 Bocetos analógicos.....	40
3.4 Line Art, vector .....	43
3.5 Ilustración de los personajes.....	45
3.6 Reinterpretación de los personajes tomando como elemento la calavera .....	46
3.7 Selección de indumentaria.....	53
3.8 Colección 2016 Famous Skulls.....	55

CONCLUSIONES .....	59
RECOMENDACIONES .....	60
BIBLIOGRAFÍA.....	61

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.1 Ilustración.....	17
Figura 1.2 Catrina.....	18
Figura 1.3 Cerveza Catrina.....	20
Figura 1.4 Catrina fotografía.....	21
Figura 1.5 Calavera Oaxaqueña.....	23
Fig. 2.1 Criptas Barrocas.....	26
Figura 2.2 Jarabe de ultratumba.....	28
Figura 2.3 Ilustración Brian Schroede, 2015.....	29
Figura 2.4 San Francisco (Escultura) .....	29
Figura 2.5 El Fisgón, José Guadalupe Posada.....	31
Figura 2.6 Ilustración, José Guadalupe Posada.....	32
Figura 2.7 Famous Chunkies, Alex Solis.....	33
Figura 2.8 Famous Chunkies, Alex Solis.....	33
Figura 2.9 Melting Black Final Goodbye, Jack of the dust.....	34
Figura 2.10 Batman skull, Jack of the dust.....	35
Figura 2.11 Ilustración José Guadalupe Posada.....	36
Figura: 2.12 Ilustración digital colección 2015.....	38
Figura: 2.13 Ilustración Digital colección 2015.....	38
Figura: 2.14 Ilustración Digital colección 2015.....	39
Figura 3.1 Goku y Vegeta.....	42
Figura 3.2 Mario y Luigui.....	43
Figura 3.3 Caballeros de bronce.....	44

Figura 3.4 1up (una vida).....	45
Figura 3.6 Elenco del Chavo.....	46
Figura 3.7 Elementos para composición de personaje.....	47
Figura 3.8 Estilización de ojos boceto.....	49
Figura 3.9 Estilización de dientes boceto.....	49
Figura 3.10 Pruebas de estilización del cráneo bocetos.....	50
Figura 3.11 Composición de boceto.....	50
Figura 3.12 Pruebas de line art.....	51
Figura 3.13 Pruebas de line art.....	52
Figura 3.14 Prueba de tramas.....	52
Figura 3.15 prueba line art ojos.....	52
Figura 3.16 Ilustración digital Goku Skull.....	55
Figura 3.17 Ilustración digital Vegeta Skull.....	55
Figura 3.18 Ilustración digital Don Ramón Skull.....	56
Figura 3.19 Ilustración digital Chapulin Colorado Skull.....	56
Figura 3.20 Ilustración digital Megaman X Skull.....	57
Figura 3.21 Ilustración digital Wolverine Skull.....	57
Figura 3.22 Ilustración digital 1UP Skull.....	58
Figura 3.23 Ilustración digital Homero S. Skull.....	58
Figura 3.24 Ilustración digital Mario B. Skull.....	59
Figura 3.25 Ilustración digital Luigi B. Skull.....	59
Figura 3.26 Ilustración digital Seiya.....	60
Fig. 3.27 Broche Pin Goku dios.....	61
Figura 3.28 Ilustración aplicada en lámpara 3D.....	62
Fig 3.29 Ilustraciones físicas.....	63
Figura 3.30 Wallpaper Famous Skull Seiya.....	64

Figura 3.31 Vaso térmico Goku SSJ fase 1 Skull.....	64
Figura 3.32 Camiseta Goku Dios Skull.....	65
Figura 3.33 Sticker Megaman X Skull.....	65

## RESUMEN

La presente tesis se basa en la investigación del símbolo de la calavera para la creación de una marca de camisetas y accesorios llamada Famous Skull. El cráneo es un símbolo que tiene un significado muy extenso y a la vez guarda una relación con la muerte (fin de la vida). Siendo así, se realizó una investigación del mismo para delimitar su contenido y poder generar un concepto que sustente el proyecto. Contando con este elemento se procedió hacer una fusión con elementos claves de personajes famosos de diferentes campos del entretenimiento.

Dando como resultado una serie de ilustraciones pertenecientes a la colección Famous Skull, las cuales cuentan con un estilo caricaturesco y pintoresco. Para luego ser aplicadas a diferentes soportes físicos como digitales.

**PALABRAS CLAVES:** Ilustración, cráneos, caricaturas, símbolo, muerte.

## **ABSTRACT**

This thesis is based on the investigation of the skull symbol for the creation of a brand of T-shirts and accessories called Famous Skull. The skull is a symbol that has a very extensive meaning and at the same time has a relationship with death (end of life). Thus, investigation was made at the same form for delimiting its content. In another hand it can give a concept that support the project. With this element we proceeded to make a fusion with key elements of famous people from different fields of entertainment.

Resulting in a series of illustrations belonging to the Famous Skull collection, which feature a caricature and picturesque style. Then applied to different physical media as digital.

**KEYWORDS:** Illustration, skulls, caricatures, symbol, death

## INTRODUCCIÓN

Actualmente uno de los recursos que encontramos como principal factor de comunicación tanto comercial, publicitario, gráfico, etc. es sin duda la ilustración, propuesta utilizada creativamente en la resolución de distintas necesidades, es así que este proyecto se enfocará en orientar la investigación hacia la producción y pos producción (camisetas y artículos) como medio en la comercialización.

Tomando como referencia la admiración por los cráneos, tanto en el diseño de la estructura como también en su valor simbólico han despertado la búsqueda de un significante actual, como lo ha sido en el ámbito artístico, su aplicación es muy extensa, y engloba algunas culturas y épocas. En resumen sería el símbolo del fin de la vida (muerte), pero este significado puede cambiar o tener un enfoque distinto, según quien se apodere de esta figura. Para el crítico español Juan Eduardo Cirlot (Barcelona, 1916-1973), “la calavera es el emblema de la caducidad de la existencia, cual aparece en los elementos literarios de Hamlet y de Fausto. Adquiere así un sentido vasto de la vida y del pensamiento, con este sentido simbólico aparece la calavera en los libros de la transmutación. También en multitud de actos supersticiosos, rituales o derivados de este sentimiento”. (Segura, 2011, pág. 1)

Ya en la ilustración, las imágenes se pueden asociar entorno al registro y significado del conjunto o grupos de palabras, esto significa que se puede producir imágenes que lleven un mensaje, tal es el caso de las calaveras que se las relaciona con la producción de obras y de significados. Por ello se propone una representación gráfica denominada Famous Skulls, proyecto que toma en su contexto la referencia del uso de la calavera en la obra del artista José Guadalupe Posada llamada “La Catrina”, dicha obra está basada en una calavera, la misma que hace una representación a la “burguesía” de aquel entonces. La alusión de la Catrina en si es una crítica a las personas que querían tomar raíces Europeas siendo nativas de México, viste un traje elegante y sombrero francés muy fino, adornado de plumas de avestruz. Además la Catrina es la representación fiel de la muerte, e ahí la utilización del cráneo que es el elemento con el que se representa la muerte. Estos elementos hoy en día son utilizados para una fecha celebre de México que se la conoce como “el día de los muertos”, en dicha tradición es tomada la Catrina para hacer alegoría a esta celebración, su aplicación es muy extensa y variada, otras de sus

interpretaciones frecuentes es la aplicación en tatuajes, sin embargo este elemento simbólico siempre está asociado a un sin número de interpretaciones.

El uso de la calavera como significado simbólico ha sido en su mayoría referenciado a la muerte, colocando un entorno de sensaciones emocionales como el miedo, temor, desesperación etc. También ha sido asociado directamente con la extinción de la vida, es así como lo podemos encontrar aplicado en diferentes lugares y utilizado para diferentes motivos, así entre los más conocidos están:

1. En avisos de zonas de peligro como cercas eléctricas o en sustancias venenosas o dañinas.
2. Como imagen en grupos de rock,
3. En la simbología de algunas divisiones militares.
4. En símbolos funerarios en cementerios o iglesias.
5. En la tradicional fiesta del Día de los Muertos en México.

(Segura, 2011, pág. 1)

Así mismo en su función estructural basa su eje principal de la fuerza vital en el cuerpo y el espíritu. De ahí que desde tiempos atrás se ha mantenido y preservado el deseo de muchas culturas de conservar para sí los cráneos de los muertos, en la creencia de que este acto les otorgará el poder espiritual que sus poseedores tuvieron en vida.

Famous Skull toma como referencia a la calavera para hacer alegoría a la muerte, estilizando al cráneo en una forma muy resumida y sencilla. Es decir simplificando la calavera en rasgos más versátiles y fáciles de reconocer tal como José G. Posada lo hizo con sus ilustraciones.

La calavera es un símbolo que contiene un valor simbólico y conceptual muy extenso, a lo largo y ancho de la historia. Es por esto que famous skull delimita esta teoría basándose en la cultura mexicana, para quienes la calavera representa la muerte (el fin de la vida), esta cultura no ve como algo alarmante a la muerte sino como algo que se debe considerar de una manera positiva, es decir que la muerte es muy democrática tarde o temprano a todos no llega.

El proyecto en sí pretende representar a una serie de personajes de televisión vistos desde otra perspectiva, fusionándolos con las calaveras. Iconos del comic, anime, comedia, etc. Han venido familiarizándose con muchas generaciones, viéndolos como

figuras que jamás podrán morir o desaparecer, es ahí donde la propuesta se vale para tener un valor conceptual, aun considerándolos como figuras “inmortales” muchos de los personajes populares han tenido experiencias con la muerte, al menos algunas como Goku, Mario Bross entre otros que han sido participes del fin de la vida, muriendo en algunas ocasiones, es decir se mantienen en el ciclo de la vida y muerte.

Famous Skulls toma como referencia el cráneo para hacer alegoría a la muerte, con un estilo tipo cartoon y caricaturesco. Tratando de estilizar el cráneo en rasgos más versátiles y fáciles de reconocer tal como los usa José Guadalupe Posada en su obra “La Catrina”, aplicando un estilo personal para la propuesta de ilustración, esta colección tendrá un camino labrado para su comercialización, ya que con anterioridad se ha generado una serie de colecciones de ilustración que tienen un estilo consolidado y reconocible para el público.

## **CAPITULO I**

### **LA ILUSTRACIÓN COMO RECURSO CREATIVO**

La ilustración se viene realizando desde tiempos inmemorables para originar obras de arte, pero la misma ha sufrido evoluciones en el uso de herramientas, por lo que en tiempos pasados todo el proceso ilustrativo era de manera totalmente manual (tradicional) hoy en día es muy natural que los artista se adapten a otras técnicas como la ilustración digital, contando con el apoyo de un computador y softwares ya sean de mapas de bits o vectores, elaborando la ilustración a través de una tableta digital o un simple mouse, “la ilustración publicitaria ha potenciado el dibujo trasladándolo a un estilo artístico de mucho mayor alcance. Ya sea en empaques, logotipos, afiches, mascotas publicitarias, cómics corporativos, animaciones, visualizaciones de servicios o artes conceptuales de productos” (SANTA MARIA, 2013, pág. 1), la técnica de la ilustración es un mecanismo de comercio que llega al cliente de manera certera. Sin el proceso ilustrativo sería muy complejo que la publicidad tenga un resultado satisfactorio, careciendo de una identidad.

Contando con la ilustración como herramienta para generar imágenes que contengan un concepto, se debe optar por un recurso de mucha importancia que es la creatividad, ya que a través de este factor se solventara la creación de ilustraciones o imágenes para dar origen a este proyecto “Etimológicamente creatividad viene del latín creare, que significa crear o crear de la nada” (S/N, s.f., pág. 26). La persona que crea no siempre parte de la nada, sino que crea a través de lo que los demás no pueden mirar o tomar en cuenta, es una cualidad que se trabaja y se debe ejercitar constantemente.

El creativo se apoya de cualquier cosa que estimule su imaginación y fortalezca su creatividad; portafolios, obras de arte, cine entre otros. Teniendo el principal recurso de creatividad que es la ilustración, es necesario realizar una investigación de los elementos que serán utilizados para generar las propuestas de este proyecto.

Al trabajar con la creatividad que es un factor positivo para realizar ilustración y una forma de gestar imágenes, se debe poseer un elemento clave en este caso será la calavera ya que esta contiene un amplio contenido conceptual, del mismo se deberá realizar un estudio para entenderla de una mejor manera y a la vez delimitar su significado, obteniendo la información para trabajar con la calavera.

## **1.1 Estudio y referencia sobre la calavera y la imagen**

Actualmente se pueden encontrar un sin número de referencias sobre el uso y aplicación de la calavera, ya que simbólicamente su significado ha sido representado en muchas maneras y formas dependiendo esto también del hecho cultural, así por ejemplo, en el tema del diseño gráfico la calavera ha sido empleada como el recurso simbólico para referenciarlo con el peligro y demás argumentos en relación a este tema; hoy en día es muy común encontrarse con múltiples propuestas sobre el tema, pero tal como se menciona en el caso del diseño gráfico, todas estas manifestaciones corresponden a un trabajo y estudio previo que lleva a determinar ya sea su uso, significado, aplicación etc.

Para poder comprender el significado de la calavera ha sido necesario investigar y construir un argumento sobre este elemento, se ha determinado un espacio de partida al momento de argumentar este proceso, por ello fue necesario delimitar el contenido conceptual de la calavera y de esa manera realizar un estudio más preciso y concreto. Para dar pie a este punto se orientó el tema de la historia prehispánica para marcar el contexto. La historia de las calacas tiene una relación con la muerte, también se considera como un símbolo muy representativo en México y para comprender su definición es necesario remontarse al antiguo pueblo mexicano

“La fiesta de los muertos en la tradición mexicana es una celebración a la propia muerte como figura. Cada año, de acuerdo con el calendario católico, los días con los que comienza el mes de noviembre se convierten en un ritual de antecedentes prehispánicos en el que se levantan altares para honrar a los santos difuntos. Se pone la mesa para recibir la presencia inasible de quienes ocuparon un lugar en el mundo de los vivos y que ahora toman forma en esencias, alimentos, bálsamos y elementos que los traen de vuelta.” (Colectiva, 2014, pág. 1)

Esta inquietud por el fin de la vida (muerte), no es privativa de la cultura mexicana, ya que también se halla en culturas de Europa, pero lo que destaca en esta cultura es su actitud ante ella. Los pueblos de Europa veían como un fenómeno terminal a la muerte, en donde ellos creían que se rendiría cuentas. Esto partía por su educación cristiana, la cual sembraba un temor a la muerte.

“En la concepción cristiana la muerte se considera el instante en el que se separan cuerpo y alma. Según esta concepción, el buen cristiano debe estar preparado en cualquier instante para este momento y las voluntades de los mortales se recogían en los testamentos.” (Pellini, 2014, pág. 1)



Figura 1.1 Ilustración

Fuente: [http://historiaybiografias.com/archivos\\_varios4/merte\\_edadmedia.jpg](http://historiaybiografias.com/archivos_varios4/merte_edadmedia.jpg)

El antiguo pueblo mexicano tomaba a la muerte como un fenómeno interactivo, para ellos era un tránsito a una nueva vida, ya que esta no es una enemiga del hombre porque se convertirá en una aliada. Esta cultura tenía claro que la vida se vive una sola vez, que se viene a sufrir y la muerte llega para todos.

Las calaveras tienen un fuerte vínculo con las caricaturas (cartoons). Se podría afirmar que las calaveras son caricaturas escritas. Una definición y un argumento de lo que se dice:

“El término caricatura, cuya raíz etimológica se halla en la lengua italiana, alude a una sátira gráfica que se desarrolla deformando la apariencia de algo o de alguien. Se trata de un dibujo con fines humorísticos, que suele ridiculizar a su modelo.”  
(Pérez Porto, 2016, pág. 1)

La infinidad de obras relacionadas con las calaveras hoy en día muy extensa, pero el proyecto delimita los espacios de estudio sobre este elemento analizando la obra del antiguo pueblo mexicano, quienes construyeron un concepto entre lo que es la muerte como otro ciclo de vida, un ejemplo claro de esto son Las Catrinas.

### 1.1.1 “Las Catrinas”

“**La Catrina** como símbolo popular de la muerte (o uno de los símbolos dentro de toda la cosmovisión y cultura mexicana frente a la muerte) fue bautizada como tal por el muralista Diego Rivera (1886-1957), y aunque en sus obras encontramos representaciones de esta dama blanca elegante y delgada, no fue el primero en incluirla en su obra, ya que fue José Guadalupe Posada (1852-1913) el precursor de esta representación.” (Turu, 2014, pág. 1)

En gobiernos como los de Benito Juárez, Lerdo de Tejada y Porfirio D. la Catrina aparece y empieza a tener su espacio en la historia del arte mexicano. En estos mandatos, se hicieron populares los textos escritos por la clase media que criticaban tanto a la situación del país, como de las clases burgueses. Los escritos, redactados de manera satírica y acompañados de dibujos de calaveras y esqueletos se empezaron a reproducir en los periódicos llamados *de* *combate*.



Figura 1.2 Catrina

Fuente: <http://img.informador.com.mx/biblioteca/imagen/370x277/659/658193.jpg>

Es por ello que sus cráneos, bautizados en un inicio y por él mismo como “La Calavera Garbancera” representan al pueblo, a su carácter dinámico y festivo, y a la situación de la época, aunque hoy se les vincule al día de los muertos. El garbancero era aquel que a pesar de tener sangre indígena se jactaba de europeo y negaba a su cultura; situación

que el ilustrador condenaba. Por ello, su calavera con sombrero y sin ningún otro elemento representa al garbancero: al que pretende aparentar lo que no es.

La calavera ha sido un símbolo que ha servido para tocar muchas temáticas y referirse a infinidad de asuntos de carácter político, religioso entre otros. Tal como lo hacía denotar la Catrina con su concepto de sátira hacia la burguesía, es por ello que el símbolo de la calavera puede adaptarse a cualquier aplicación, este es un elemento que si bien se sabe es aplicable a cualquier soporte fusionándose con las temáticas que se pretenda.

## **1.2 Simbología en la aplicación de las calaveras**

Como es de conocimiento la calavera es un elemento que tiene un valor simbólico muy amplio englobando al mundo del arte y por su puesto a la ilustración, además de esto abarca muchas épocas y culturas en la historia de la humanidad. La “calaca” al contener tanto concepto alojado y construido a través de la historia, es una pieza que funciona ante cualquier aplicación, ya sea de una forma tradicional o digital. Su adaptación será muy factible al ser un componente muy rico simbólicamente. En resumen sería la caducidad de la vida (muerte), pero su significado podría tener algunos matices según de quien se apropie de este elemento. Dado que la calavera es un símbolo que tiende a sufrir distintas transformaciones, famous skull se apoyará en esto para gestar ilustraciones basadas en la calavera generando un valor conceptual sólido y argumentado.

La calavera posee interpretaciones polisémicas de las que existirán significados más apropiados que otros, ya que es un ejemplo fascinante, pues en el intento del hombre por dar significados ha llegado a relacionarla con mitos. Los mitos son los primeros relatos simbólicos que han generado sentido a la cultura mexicana, e intentan encontrar un punto medio entre la vida y la muerte así como también el proceso de descomposición del cuerpo, como un intento por entender y explicar lo que le es imposible conocer desde la vida

“Para empezar hay que explicar que el símbolo es una construcción ligada a la convención social que precede al hombre, y cuya finalidad principal es la intencionalidad comunicativa de su concepción” (GARCÍA, 2014, pág. 52).

La Calavera desde tiempos pasados ha sido un elemento de gran contenido conceptual, tomado por varios artistas para potenciar su obra a través de este símbolo. Se puede encontrar la influencia de este elemento, en diferentes productos como es “el caso de la cerveza Catrina, la ilustración de la Catrina es una actualización al estilo grabado y en colores, muy fresca pero muy mexicana la ilustración”. (S/N, s.f., pág. 4)



Figura 1.3 Cerveza Catrina

Fuente: [http://blogs.fad.unam.mx/academicos/enrique\\_dufoo/wp-content/uploads/2012/01/CALAVERAS-MADE-IN-MEXICO.pdf](http://blogs.fad.unam.mx/academicos/enrique_dufoo/wp-content/uploads/2012/01/CALAVERAS-MADE-IN-MEXICO.pdf)

No en vano, Posada inculcó el uso de las calaveras en las artes plásticas y pictóricas mexicanas para topar temas que causaban polémica, de lo cual el artista Diego Rivera y otros muralistas de aquel entonces tomaron como base la función de denuncia, crítica y representación del día a día en la sociedad pobre, que trabaja, vive injusticias, pero también se divierte. José Guadalupe Posada a través de su periódico, consolida la celebración de día de muertos dando lugar a escenas costumbristas y el uso de calaveras, convirtiéndose en un hecho social y cultural actualmente.

“El arte se diversificaba y se comprometía socialmente. En este contexto nos encontramos la obra de José Guadalupe Posada, un análisis sencillo y accesible de la identidad social. Posada comenzó como artesano de la imagen, su trabajo en diarios haciendo caricatura política y posteriormente en litografía comercial lo dotaron de un gran sentido comunicativo y poder expresivo ante la gente común”. (S/N, s.f., pág. 7)

En Estados Unidos, son famosas las figuras basadas en la imagen de "La Catrina", que se las puede encontrar en museos y en algunas tiendas de artesanías, las cuales dan a conocer que “sus usos se han expandido para incorporar elementos de las culturas mexicanoamericana y dominante, "catrinizando" a animales, surfistas o jóvenes con patinetas en el sur de California, además de personajes cotidianos” (S/N, s.f., pág. 9).



Figura 1.4 Catrina fotografía

Fuente: <http://incidencia.com.mx/tendencias/wp-content/uploads/2013/10/f1-300x336.jpg>

"La muerte es democrática, ya que a fin de cuentas, güera, morena, rica o pobre, toda la gente acaba siendo calavera", (S/N, s.f.) mencionó un artista en su momento. Todo resulta distinto en dicha tradición, existen muchos referentes y significados relativos: sabores, olores, colores, sonidos y todos los sentimientos que mediante el arte y la artesanía se pueden evocar y representar. La muerte es universal, y eso provoca el interés mundial sobre la celebración y manera de abordarla, pero no cabe duda que el

antecedente concreto más directo para la iconografía del Día de Muertos radica en las obras de Posada y en especial como hemos visto, en la Catrina.

Conforme ha ido avanzado el tiempo la sociedad empezó a globalizar diferentes manifestaciones artísticas, como es el caso del Art Nouveau ampliamente vinculado con el esquema de producción artística mientras por el lado de la política jugó un gran papel que contagio a ciertos movimientos y artistas de la época, lo que motivaba para que haya un impacto e identificación popular, más allá de una expresión estética y académica.

Cabe recalcar que el cráneo es un elemento muy útil para su aplicación por su gran significado, y a la vez puede ser utilizado para dar identidad a cualquier personaje ya sea de comic, anime, o inclusive de otro carácter, realizando ciertas modificaciones en el canon y analizando la forma de romper esquemas definidos.

### **1.3 El cráneo como elemento identificativo de cada personaje**

El cráneo al ser un elemento muy significativo en el campo artístico, otorga un sentido visual diferente a las composiciones y propuestas, ya que este elemento puede ser adaptado a distintas estilizaciones o transformaciones que crean una identidad a la variedad de personajes que se puedan realizar, tal y como lo realizaban los artistas referentes del México de tiempos pasados.

El argumento sobre la representación de la muerte, conlleva a entender las nociones simples a través de la ilustración su uso y aplicación, tomando en referencia el valor simbólico que se ha asociado a la significación de la calavera, así cuando nos acercamos al cráneo su representación estará dada por la asociación hacia la muerte.



Figura 1.5 Calavera Oaxaqueña

Fuente: <http://cache1.asset-cache.net/xc/497421238.jpg?v=2&c=IWSAsset&k=2&d=JAJhpuqxy7mf7sV0bbYOQv9V0iZt1FyoiLpOxdLMCOc8w6YC-x62kG4BCoo-X6lw0>

La asociación simbólica de la calavera con la muerte, o el fin de la vida ha sido representada de innumerables formas a lo largo de la historia y en cada una de las formas de representar la muerte se puede decir que encontramos algo más que un suceso anecdótico, por lo que es uno de los temas recurrentes en las diferentes culturas, puede ser asociado a situaciones poco comunes.

La peculiaridad más importante de la calavera en este contexto con respecto a otras culturas, se encuentran ligadas a las maneras de representación asociadas a la muerte y que las mismas así como por ejemplo el expresar malestar en los grabados que presento Posada, entiende que la muerte es parte de la vida, donde una significación en el entorno social, por ello su adaptación y propuesta se identifica muy culturalmente en México

La cultura mexicana tiene un pensamiento sobre la calavera que esta mayormente relacionado a la muerte, representándola de muchas formas, hoy en día es muy común verla representada a través de la Catrina. En el medio mexicano el cráneo fue una base fundamental en la cultura y en gran parte en medios como la ilustración de Posada. Se la presenta en una temática de protesta, sátira, es decir la mayor parte de su trabajo iba dirigido a la burguesía de aquel entonces representada a través de cráneos. Famous Skull al igual que el mencionando artista tendrá como elemento principal el cráneo, el cual se

vinculara con personajes más sobresalientes de los años 90's. Los personajes elegidos para realizar esta propuesta fue gracias a las cadenas de televisión por cable ya que en dichos años la tv fue el auge de esa época, estas series pretendían tener un público fiel que decidiesen pagar por verlas y por las cuales sintiesen satisfacción al ver.

Al contar con la calavera como elemento principal y una cultura que ha sabido manejar de la mejor forma para darle un valor adecuado creando un concepto entre la vida y la muerte, se debe hacer una apropiación y generar una estilización para obtener un sentido diferente de este, ya que ha sido objeto de estudio e investigación.

## **CAPÍTULO II**

### **LA APROPIACIÓN Y ESTILIZACIÓN DE LA CALAVERA**

El cráneo al ser un elemento ya existente y con una figura ya predeterminada Famous skull lo que pretenderá es hacer una apropiación para de esta manera contar con una pieza clave, para generar una estilización, lo cual consiste en una alteración de cánones, esquemas, es decir construir la figura de manera que se mantenga el concepto que representa la calavera.

Uno de los primeros registros en relación a la calavera es su uso como elemento de estudio en la anatomía humana y así mismo su imagen ha sido vinculada simbólicamente con el fin de la vida (la muerte) y el pensamiento. La calavera ha sido también tomada como un elemento unitario y simbólico natural desempeñando un papel importante como identificativo, conforme avance el tiempo estos símbolos han sido cada vez planteados bajo un sin número de representaciones, las cuales guardan aspectos esenciales de tradición.

La muerte simbólicamente ha sido tema presente en varias épocas es así que tenemos por ejemplo al hablar del estilo barroco su utilización resultaba familiar, ya que no se estremecían ante ella, más bien era tomada con la mayor naturalidad, este elemento ya en los últimos tiempos se ha venido insertando durante todos los hechos históricos y es parte activa en la iniciativa humana, ya sea en costumbres, técnicas, artes, leyes.



Fig. 2.1 Criptas Barrocas

Fuente: [http://2.bp.blogspot.com/-W\\_dfXYGpM\\_Y/UILCenDg2UI/AAAAAAAAASR0/5EDx5VKVF-g/s320/546884\\_339178266179312\\_578803455\\_n.jpeg](http://2.bp.blogspot.com/-W_dfXYGpM_Y/UILCenDg2UI/AAAAAAAAASR0/5EDx5VKVF-g/s320/546884_339178266179312_578803455_n.jpeg)

“Al hablar de símbolos podemos mencionar como referente a la artista Frida Khalo la cual simbolizo casi continuamente al dolor: padeció durante toda su vida. Pero más bien se erigía así mismo como símbolo personificado del dolor” (Revilla, 2007)

En mención a los recursos simbólicos, su aplicación y significación, se ha construido un concepto de inmortalidad apoyándose en el cráneo, ya que este contiene una asociación de significados ligados a la muerte. Tal como lo hacían en algunas corrientes del arte (El barroco) que también anclaban al cráneo con el fin de la vida. Teniendo la calavera como figura principal hay que recurrir a la aplicación técnica de la estilización generando así un estilo visual y conceptual asociado al cráneo. Es decir apropiándose del mismo para consolidar como propuesta y composición que aloje todos estos puntos.

## **2.1 La calavera un recurso de estilización**

La calavera es un elemento que posee una estructura por ley natural, pero esto ha pasado por una serie de transformaciones que han sido aprovechadas para dar una nueva apreciación del mismo. Se puede conseguir esta estilización al modificar el canon de esta figura, por ejemplo alargando los ojos, alterando los recursos simétricos, entre otros factores que nos dará como resultado una figura modificada y con valor conceptual acentuado por sus elementos de estilización.

Al hacer referencia a la calavera en el arte, y su adaptación la cual ha venido adoptando una serie de transformaciones tal y como lo indica J.A. Pérez, en donde la calavera fue tomada como emblema de santos penitentes (San Francisco, María Magdalena, etc.). Una cruz junto a la calavera evoca la meditación de la vida eterna después de la muerte.

La calavera ha sido un elemento amplio en significados y punto de partida para elaborar conceptos del trabajo de muchos artistas y de entre estos, muchos han sobresalido logrando así que se conviertan en referentes que han trascendido en su propuesta artística, el manejo de técnicas y la calidad de sus propuestas han llevado a la construcción de imágenes, dotadas de gran riqueza en temas de iconicidad.

Sus ilustraciones contiene simplicidad en la línea, del estilo caricaturesco, protesta o de crítica de la prensa sátira de aquel entonces. Su trazo vital se ha convertido con el tiempo

en un sello de identidad nacional de una sociedad que se construyó en un periodo convulsivo, en el que destaca el inicio de la Revolución Mexicana y los grandes cambios sociales propiciados por los adelantos tecnológicos.



Figura 2.2 Jarabe de ultratumba

Fuente: <http://www.biografiasyvidas.com/biografia/p/posada.htm>

La estilización de la calavera dentro de la gestación de carcasas de CD's de rock, se ha venido elaborando a partir de ciertos rasgos característicos tales como: estrechamiento de la figura, alargamiento y por lo general una figura muy simple, un claro ejemplo es el creador de las tapas de discos de la banda Metálica.



Figura 2.3 Ilustración Brian Schroede, 2015

Fuente: <https://www.flickr.com/photos/manxomvroom/2524478800>

El cráneo en el campo artístico (Escultura) fue muy utilizado en la representación de santos de la religión católica, tal es el caso como se muestra en la **fig. 2.4** donde el santo se encuentra en un largo período de oración y meditación sobre la calavera, mostrando así una relación entre la vida y la muerte.



Figura 2.4 San Francisco (Escultura)

Fuente: [http://www.la-razon.com/suplementos/escape/San-Francisco-Fotos-Pedro-Laguna\\_LRZIMA20130308\\_0079\\_4.jpg](http://www.la-razon.com/suplementos/escape/San-Francisco-Fotos-Pedro-Laguna_LRZIMA20130308_0079_4.jpg)

El cráneo es un elemento simbólico que abarca diferentes culturas y géneros, pero el mismo puede tener un significado distinto en cada uno de ellos. Es por esto que al contar con elemento base la calavera con un amplio contenido de concepto, se debe generar una estilización para dar un sentido visual diferente de la tradicional figura y que permita obtener una propuesta personal, para lo cual se analizará y estudiará una serie de referentes, los mismo que trabajan con la temática de calavera y la estilización.

## **2.2 Referente colectivo Jacks of the dust, Alex Solis, J Guadalupe Posada.**

Los artistas seleccionados como ejemplo para generar el proyecto manejan la estilización de la calavera como eje principal para la creación de sus esculturas, ilustraciones, pinturas, caricaturas etc. Cada uno de los artistas genera un concepto diferente en su obra al utilizar el cráneo. El mismo que pasa por un proceso de estilización, como alargamiento de partes (zona de los ojos, nariz, pómulos, etc.), síntesis de rasgos y otros procesos técnicos como texturización que brindan un sentido visual distinto a este elemento.

Estos referentes trabajan temáticas distintas, el uno del otro, pero todos apoyándose en el elemento principal que es el cráneo, en el caso de jack of the dust, realiza esculturas basadas en calaveras de personajes muy destacados del cómic, cine, música entre otros temas. Alex Solis es un referente que está más sumergido en la ilustración digital, topando temas de humor negro, fan art, creación de personajes basándose en cráneos. Por último el maestro J. Guadapule Posada quien fue un artista que se apoyó en la calavera como símbolo para la creación de sus obras, sus temas de mayor afinidad estaban relacionados con la sátira y la protesta, optando por el estilo caricaturesco.

### **José Guadalupe Posada**

Este artista logró realizar un excelente trabajo artístico, dando vida a ilustraciones de algunas tonadas que tomaban el nombre de cancioneros, el cual consistía en recopilar melodías populares y relacionadas a momentos importantes que estaban en auge de aquel entonces, creadas por Antonio Vanegas Arroyo, quien era el editor más importante

de México de esos tiempos, generando colecciones en colaboración con Jaime Nunó (Compositor del Himno Nacional Mexicano) y Genaro Codina (Compositor de la marcha de Zacatecas).

Posada resume algunas de sus ideas en relación a la Catrina por su extenso concepto en cuanto a la muerte se refiere, ya que este personaje sigue en auge en muchos mexicanos a pesar del tiempo, en secreto y a escondidas, ya que todavía se puede apreciar en los murales de Rivera y en los grabados de Posada.

Al estudiar la obra de este maestro ilustrador, se absorberá la manera de estilización que Posada brinda a sus cráneos, el mismo que otorga un toque humorístico y caricaturesco tal como se muestra en las ilustraciones **fig.2.5** y **fig. 2.6** en donde se puede apreciar el tratamiento que le da a sus personajes para realizar una composición, esto hace que el personaje obtenga un cierto humor al observarlo. Los cráneos estilizados es uno de los factores principales de este proyecto que tomará, apoyándose en la apropiación de esta figura (cráneo).



Figura 2.5 El Fisgón, José Guadalupe Posada

Fuente: <http://posadasn22.blogspot.com/p/joseguadalupe-posada-retratista-de-los.html>

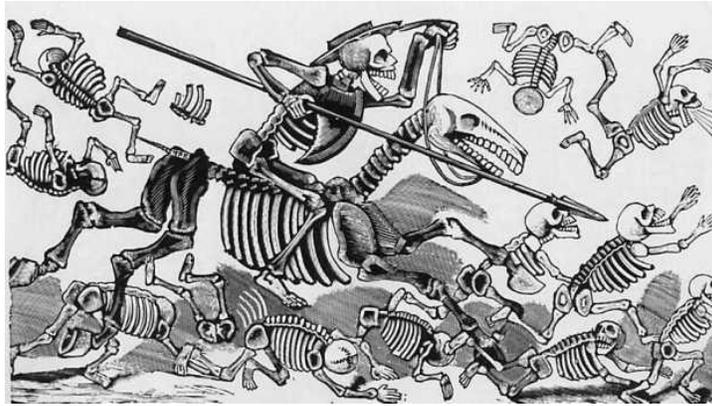


Figura 2.6 Ilustración, José Guadalupe Posada

Fuente: <http://drugstoremag.es/wp-content/uploads/2015/08/Jos%C3%A9-Guadalupe-Posada.-Don-Quijote.jpg>

## Alex Solís

Este ilustrador actualmente vive en Chicago, en esta ciudad realiza sus trabajos ilustrativos y a su vez genera comercio de sus ilustraciones junto a otros artistas. Su trabajo está relacionado con temáticas tanto de cine como de televisión, tratando de transmitir un sentido cómico consiguiendo de esta manera que el espectador deduzca el mensaje que abarcan sus ilustraciones. Su inspiración está basada en diferentes ámbitos como la TV, la música, el cine entre otras. Las ilustraciones de Alex fusionan ciertas épocas con algunos géneros para mostrar como resultado distintas interpretaciones

De este gran ilustrador americano su influencia recae en el estilo cartoon a los cráneos que realiza en sus ilustraciones, sobretodo en la colección Famous Chunkies, donde se puede apreciar que sus calaveras tienen una propuesta personal. Elementos como estilización de ojos, mandíbula, dientes, nariz entre otros serán estudiados y puestos en práctica para obtener una ilustración final.



Figura 2.7 Famous Chunkies, Alex Solis

Fuente: <http://cargocollective.com/oddworx/famous-chunkies>



Figura 2.8 Famous Chunkies, Alex Solis

Fuente: <http://cargocollective.com/oddworx/famous-chunkies>

## Jack Of The Dust

El escultor australiano Andy, realiza propuestas en base a cráneos de carácter humano, a los cuales les agrega algunas modificaciones, los mismos que oferta en su página web. Este artista crea sus obras para decoración, aplicándoles técnicas como pintura y recubrimientos con otros materiales, consiguiendo así formas estilizadas Jack of the dust está enfocado en crear obras a partir del cráneo humano.

Jack of the Dust se inspiran en temáticas variadas y diferentes, realizando reinterpretaciones de personajes de comic (Batman, Iron Man, Joker, etc.), a la vez crean esculturas que sirven de decoración y ambientación es decir que hacen de un cráneo una maceta como elemento de decoración, como por ejemplo en un jardín.

Su propuesta se basa en la aplicación y a la forma de fusión que realiza al momento de combinar el cráneo con los personajes de distintos estilos tal como se muestra en la **fig. 2.10** donde se observa con claridad la anexión perfecta del cráneo con la máscara de Batman.



Figura 2.9 Melting Black Final Goodbye, Jack of the dust

Fuente: <http://jackofthedust.com/index.php/the-graveyard/melting-black-final-goodbye.html>



Figura 2.10 Batman skull, Jack of the dust

Fuente: <http://jackofthedust.com/index.php/the-graveyard/the-batskull.html>

### **2.3 Artista José G. Posada y sus ilustraciones basadas en calaveras**

Posada y sus ilustraciones están enfocadas hacia la calavera, es por ello que en su trabajo ilustrativo y los medios que usaba para estilizar sus figuras al momento de componer sus obras basadas en calacas y huesos. La sencillez de sus formas fue manejada de una manera extraordinaria, mientras que sus temáticas eran de alguna manera muy polémica ya que atacaban a la clase alta y a la burguesía. Por otro lado sus composiciones estaban totalmente equilibradas con personajes que hasta el día de hoy causan furor.

Posada, se basó en varias fotos para realizar sus obras a tinta apoyándose en la herramienta de mayor afinidad como lo era la pluma, para el artista la fotografía era un elemento esencial ya que era el referente en el que se apoyaba para realizar sus ilustraciones tales como:

”El cancionero popular dedicado a Jesús Negrete “El Tigre de Santa Julia”, en la cual aparece su firma (1909), o la hoja volante El entierro de Zapata, también con

firma, basado en la famosa foto del Archivo Casasola, sobre el Caudillo del Sur” (Becerra)

El culto a la muerte existe en México desde la época prehispánica; así nos lo señala Eduardo Matos Moctezuma en un artículo llamado: “La muerte en el México prehispánico” (Matos M., Eduardo 1971: 6-7). Basó su afirmación en los restos arquitectónicos, pictóricos y cerámicos encontrados en Tajín, Palenque y Tula, entre otros centros ceremoniales. (Garcia, 2000, pág. 59)



Figura 2.11 Ilustración José Guadalupe Posada

Fuente: <http://revistaentropia.weebly.com/bazar-cultural/con-jose-guadalupe-posada-todos-somos-calavera>

Posada estudió de una forma adecuada a la calavera para crear su arte, dándole a su obra un mensaje objetivo y rico en argumento. A la vez este ilustrador tomó de una forma exclusiva la utilización del cráneo, haciendo un vínculo entre vida y muerte, es decir que la muerte es el inicio de una nueva vida metafóricamente hablando. El asociar la calavera con un concepto de la vida y la muerte ha solidificado su propuesta personal.

## 2.4 Famous Skulls marca.

El arte de la ilustración digital es distinto al arte plástico, en su forma y en su finalidad. Es popular, es verdad, por su lenguaje accesible, pero nunca podrá equipararse al arte plástica. Son distintos idiomas y categorías que no se mezclan.

El siguiente proyecto vincula la curiosidad de navegar en portafolios de ilustradores, en una plataforma llamada Behance, la cual aloja mucha variedad de obras digitales, desde ilustración, pintura digital y pintura tradicional. En dicha búsqueda la influencia de las calaveras fue grande, ya que estos elementos casi siempre generan composiciones interesantes y con un concepto muy sólido. Además es un símbolo que con el pasar de los tiempos no ha perdido ningún potencial, sino que su valor simbólico ha crecido y es por eso que es un elemento excelente para la producción de una marca.

La calavera es un símbolo que muchas culturas la utilizan para generar ciertos conceptos, por ejemplo la cultura mexicana se apropió del cráneo denominándolo Catrina muy conocida en su sociedad para representar el día de los muertos. La cultura del Rock usa el símbolo del cráneo ya que para ellos no existe una diferencia ya sea de color, sexo, clase sociales, ni política, ni religiones etc. Ante el rock and roll todos somos iguales.

Famous Skull consiste en la creación de colecciones de ilustraciones aplicadas en; ropa y artículos, los mismos que son basadas en la temática de cráneos, tomando personajes que han sido iconos de diferentes culturas, desde animes hasta comedia. Se ha tomado a la calavera para estilizar y obtener un símbolo para generar una personalización del mismo, además se agregara elementos característicos de los personajes seleccionados, tales como: gorros, cabello, máscaras y entre otros artículos.

El nombre de la marca nació de la influencia de uno de los referentes que se ha mencionado (Alex Solis) ya que él cuenta con un proyecto llamado "Famous Chunkies" es por ello que se tomó la palabra Famous y se decidió colocara la palabra cráneo en inglés (Skull) ya que de esta manera el nombre se complementa, generando así la marca del proyecto Famous Skull.



Figura: 2.12 Ilustración digital colección 2015

Autor: Juan Luis Soto



Figura: 2.13 Ilustración Digital colección 2015

Autor: Juan Luis Soto

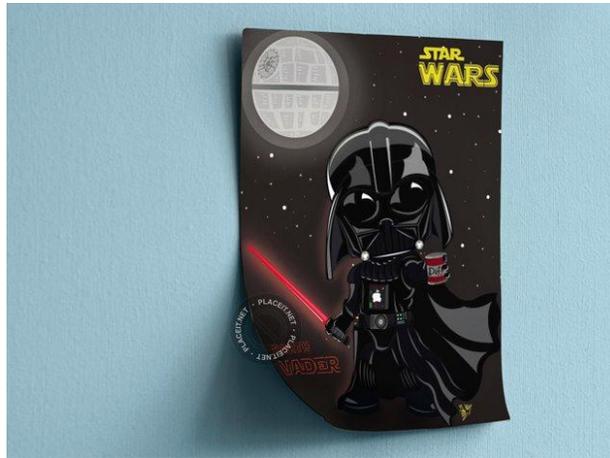


Figura: 2.14 Ilustración Digital colección 2015

Autor: Juan Luis Soto

### **CAPITULO III**

#### **PROPUESTA DE ILUSTRACIÓN PARA LA COLECCIÓN FAMOUS SKULLS**

Famous Skull es un proyecto con un concepto forjado que se fundamenta en base a una investigación para solventar su argumento, que ha contado con ilustraciones con varios estilos, así es como el proceso ha dado vida a una colección compuesta de personajes famosos que tendrán una transformación con base a las calaveras apoyándose en la técnica de la ilustración.

Este proyecto se sumerge en la cultura mexicana donde la calavera tiene un concepto de vida y muerte, es decir que después de la muerte existe una “vida” mucho mejor a la que se conoce, para tener una mayor comprensión de lo que es el análisis de la calaca, tomando como referente esencial la apropiación de la calavera.

Famous Skull se vale del concepto de la vida y la muerte para la creación de sus imágenes, a la vez tomará la apropiación del cráneo, elemento esencial del que se vale el proyecto. Para generar una propuesta personal, y brindar un estilo propio que contará con una serie de propuestas creadas a partir de la estilización y apropiación basadas en un concepto de la cultura mexicana.

La colección se enfocará en que los alcances tengan una funcionalidad tanto digital como de forma físico. En el campo digital como fondos de pantalla, wallpapers, entre otros, mientras por el lado físico que sean adaptables a todo tipo de soportes y formatos tales como jarros, camisetas, lámparas, etc.

### **3.1 Selección de la serie de personajes de programas TV**

En la década de los noventa la televisión era el medio más factible para ver las series animadas u otros programas de comedia como el Chavo del 8 que marcaron tendencia hasta la fecha actual. Al no existir el internet, siempre se optaba por observar la televisión y disfrutar del entretenimiento de aquél entonces, es por ello que muchos personajes de estos tiempos siguen siendo iconos, sin perder ningún valor, sino que las generaciones nuevas se adaptan a verlos como en anteriores tiempos.

Los personajes elegidos tienen lugar gracias a las cadenas de televisión por cable, estas series pretendían tener un público fiel que decidiesen pagar por verlas y por las cuales

sintiesen satisfacción al ver. En aquellos tiempos la televisión era el medio que estaba en auge y que de alguna manera había opacado a revistas, o historietas impresas.

Las series relacionadas responden a distintos géneros y estilos, desde personajes de animés tales como Goku, Vegeta, Mario, Seiya, 1up entre otros, cartoons como Homero Simpson y series con personajes de comedia como lo es Don Ramón que pertenece al elenco del Chavo del 8.

## **Personajes de serie anime:**

### **Dragon Ball Z**



Figura 3.1 Goku y Vegeta

Fuente: <http://www.boladedragon.com/foro/viewtopic.php?t=74947>

### **Goku y Vegeta**

Estos dos personajes han tenido varias experiencias con la muerte, es decir que para ellos no es nada nuevo el perder la vida, gracias a las esferas del dragón han resucitado para regresar a cumplir con sus batallas. Es por ello que han sido seleccionados ya que ellos tienen una relación con la muerte, ambos saben lo que es el ir y venir del más allá.

## SUPER MARIO BROS



Figura 3.2 Mario y Luigi

Fuente: <http://kotaku.com/dreaming-up-a-new-mario-rpg-1154845044>

### **Mario y Luigi**

Estos dos personajes son expertos en la transición de vida y muerte, ya que en sus aventuras de videojuegos no es nada nuevo si es que pierde el existir, pero gracias a ítems del juego pueden adquirirla las veces que quieran, tanto Mario como Luigi han conocido la muerte en muchísimas ocasiones.

### **Caballeros del Zodiaco**



Figura 3.3 Caballeros de bronce

Fuente: <http://es.ign.com/movies/91632/feature/guia-y-curiosidades-de-la-saga-de-los-caballeros-del-zodiaco>

## **Saint Seiya**

Seiya entre los caballeros del zodiaco es el principal, este personaje tiene una serie de aventuras con sus compañeros que protegen a la diosa Athena, sus batallas siempre son muy difíciles, en muchas ocasiones han estado al límite de morir, pero él está mentalizado a que daría la vida por su diosa. Seiya es uno de los personajes que más castigo físico ha recibido, que como se mencionó antes ha estado al borde de la muerte. Por estas razones se creara una adaptación del cráneo con este personaje haciendo alusión a que él nunca ha temido a la muerte sino que está dispuesto a enfrentarla.

**1up**



Figura 3.4 1up (una vida)

Fuente: <http://tf3dm.com/3d-models/1up>

### **1 vida**

Este champiñón es uno de los tantos ítems que se encuentra en el extenso mundo de Mario Bros, su característica especial es brindar una 1 vida al que logre agarrarlo. Su color característico es el verde y genera un sonido especial al obtenerlo. Este hongo brinda una nueva oportunidad de vivir y a través de este se puede acumular vidas, ya que es como asegura el que se puede regresar de la muerte.

### **Personajes Cartoon:**

#### **Los Simpson**

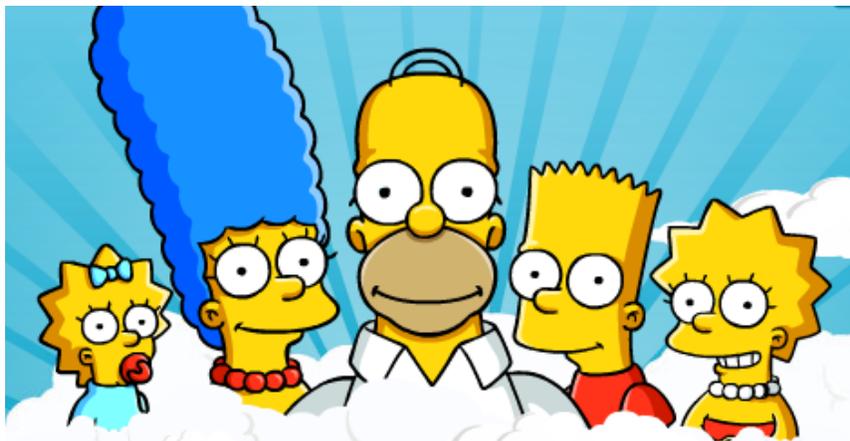


Figura 3.5 Los Simpsons

Fuente: <http://www.anitoonstv.com/los-simpsons>

### **Homer J. Simpson**

Homero es un personaje que en su vida ha tenido un millón de aventuras, donde se ha encontrado en grandes aprietos, incluso en una ocasión el mato a la muerte y asumió este papel. Este personaje tan cómico ha estado vinculado con el fin de la vida en muchas ocasiones.

### **Personajes de series cómica:**

#### **El Chavo de 8**



Figura 3.6 Elenco del Chavo

Fuente: <http://www.elsalvador.com/articulo/trends/fotos-ineditas-del-elenco-del-chavo-del-116978>

### **Don Ramón**

Don Ramón es un personaje de tv, que ha marcado generaciones con su excelente manejo del humor en la serie, inclusive este personaje tiene mayor protagonismo en la

serie que el propio Chavo del 8. A pesar de que él está muerto perdura como personaje famoso en el mundo actual, su recuerdo ha traspasado ese portal de su muerte.

### 3.2 Estilización de personajes

Para reinterpretar los personajes existentes, se recurrió al factor de la estilización el cual consiste en crear una transformación del elemento, en este caso la calavera. A través de esto se permite dar una personalización al cráneo alterando su esquema tradicional y dándole un estilo propio, de esta forma se adaptará elementos que sean identificativos de personajes para reconocer a la figura a ilustrar, en pocas palabras tratando de fusionar al personaje con el cráneo.

La estilización estará enfocada principalmente en modificar partes esenciales, en la anatomía, con lo cual se establece las diferencias del proyecto, como por ejemplo los ojos, dándoles una forma alargada a manera de ovalo, la nariz contará con una proporción más pequeña de lo habitual, con un toque de redondez. Tanto la mandíbula como los dientes son sintetizados y con acabados redondos. En conclusión la figura del cráneo constará con un estilo cartoon tal como se aprecia en la **fig. 3.7** y con una composición bastante simple.

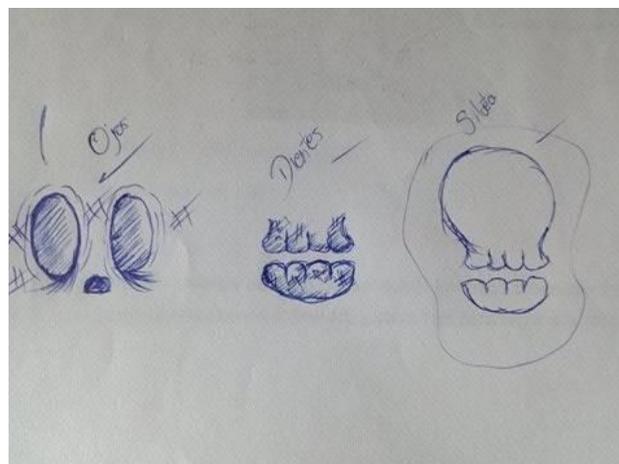


Figura 3.7 Elementos para composición de personaje.

Autor: Juan Luis Soto

Para definir la técnica usada en las ilustraciones del proyecto se optó por algo práctico y sencillo como la utilización de rapidógrafos en diferentes medidas (0,1- 0,3 - 0,8), constan de un line art valorado, tratando de estilizar la figura al máximo sin perder los rasgos de cada personaje, para simular luces y sombras en el boceto se texturizó el dibujo mediante tramas, logrando así una buena composición del sketch.

Para generar una estilización se debe realizar una serie de prácticas en cuanto a bocetos se refiere, ya que a través de estos y la práctica se puede gestar una figura nueva y adecuada para avanzar en el proceso de creación de un boceto definitivo. De esta manera obtendremos un sketch con una composición bien elaborada y ese dibujo pasará al proceso de ilustración digital.

### **3.3 Bocetos analógicos**

Para la elaboración de los esbozos se siguió un proceso desde un estudio del elemento como es la calavera, su estilización, hasta que materiales utilizar. Es decir que el cráneo se adapte al estilo cartoon. Obtener un resultado final en cuanto al boceto se refiere, consiste en una prueba y error, es decir se debe analizar como sintetizar y alterar las partes que lo conforman. También pensando en cómo hacer funcionar la amalgama que tendrá con elementos de los personajes seleccionados.

Se tomó un elemento clave del personaje que se procedería a ilustrar, en este caso 1 UP se eligió su tradicional forma de zeta (champiñón) que es de color verde, lo cual hace una fusión excelente, la estilización realizada de una forma adecuada brinda una riqueza al boceto y a la ilustración final.

Para la realización de los bocetos simplemente se optó por tomar herramientas simples como papel, lápices y rotuladores. Los procesamientos siguientes se fueron realizando de una manera pasiva y tratando de obtener un sketch limpio y con una construcción adecuada.

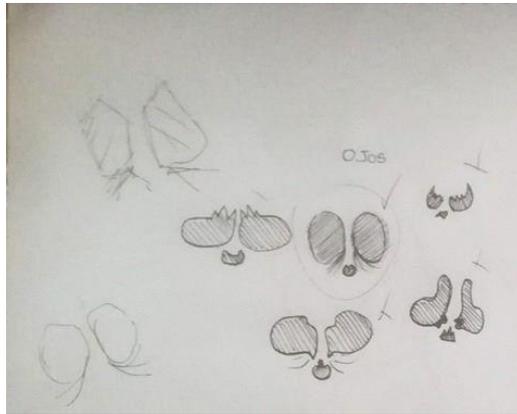


Figura 3.8 Estilización de ojos boceto

Autor: Juan Luis Soto

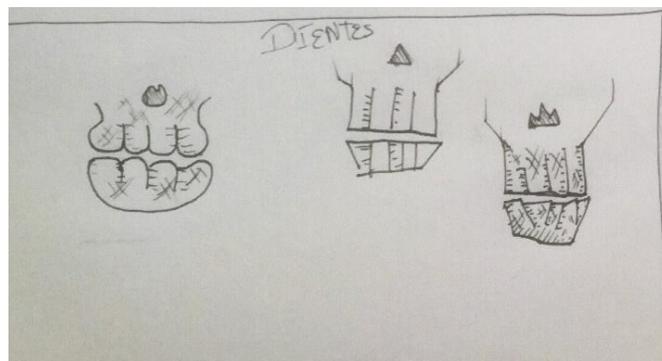


Figura 3.9 Estilización de dientes boceto

Autor: Juan Luis Soto

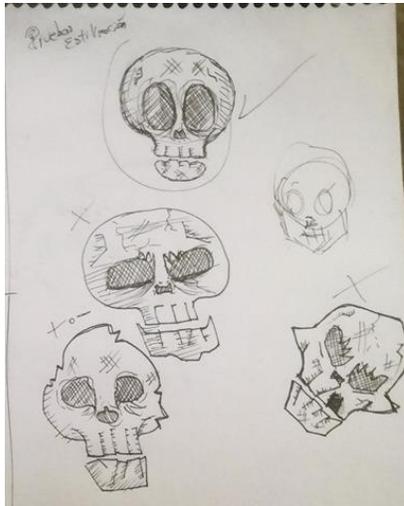


Figura 3.10 Pruebas de estilización del cráneo bocetos

Autor: Juan Luis Soto



Figura 3.11 Composición de boceto

Autor: Juan Luis Soto

La construcción de un boceto pasa por una serie de ejercicios de composición, es decir no es recomendable quedarse con la primera prueba, hay que hacer una serie de ejemplos, de esta forma analizar qué idea es la más factible para llevar a cabo el siguiente paso,

que consiste en el line art o la vectorización que se realizará a través de un computador con el software de mayor afinidad, en este proyecto se optará por Adobe Ilustrador.

### 3.4 Line Art, vector

El line art consiste en la valoración de la línea, este proceso se puede realizar de manera digital y tradicional. Usando la técnica tradicional se la logra conseguir de una forma más efectiva a través de materiales como marcadores, plumas, rapidógrafos etc. Mediante el proceso que se hará en la Pc, se obtendrá un buen delineado mediante una tableta de dibujo (wacom) a través de softwares de dibujo o diseño tales como Ilustrador, Photoshop, Sai etc.

Para realizar el line art se debe tener presente que este debe funcionar tanto en el medio digital es decir para monitores y para medios de impresión (soportes físicos). Para el sistema de monitores se trabaja con un sistema de color RGB ya que este es exclusivo para pantallas de dispositivos como computadores, celulares, iphods entre otros. Mientras que para el medio impreso se utilizará el sistema de color CMYK, el cual se usa para impresión de cualquier diseño.



Figura 3.12 Pruebas de line art

Autor: Juan Luis Soto 2016

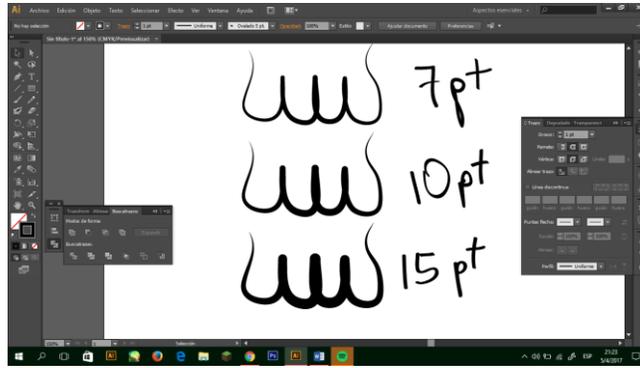


Figura 3.13 Pruebas de line art

Autor: Juan Luis Soto 2016

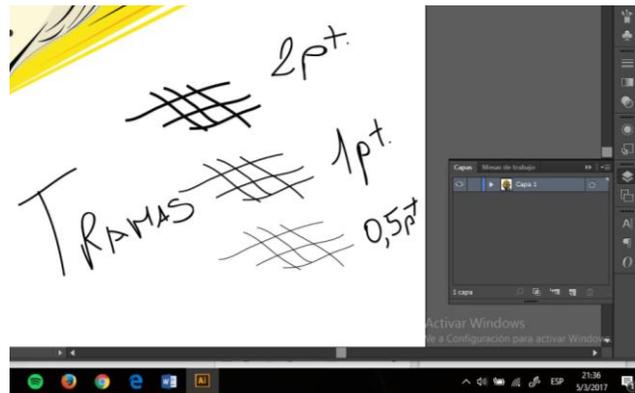


Figura 3.14 Prueba de tramas

Autor: Juan Luis Soto 2016

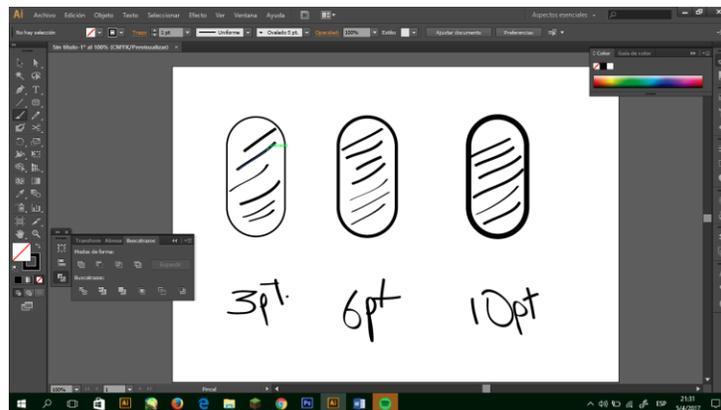


Figura 3.15 prueba line art ojos

Autor: Juan Luis Soto 2016

El line art conseguido a través del software adobe ilustrador, brinda las propiedades más adecuadas para generar una línea valorada, da la facilidad de usar una serie de opciones para tener un mejor manejo del trazo, así podemos enriquecer la técnica digital. En el mencionado programa no solo podremos manejar el factor del trazo, sino que también da la potestad de utilizar el color, texturas y efectos que se desee usar para realzar la obra digital

El line art es uno de los puntos esenciales al momento de generar una ilustración ya que este factor da realce a los diseños, además asociando todos los factores que abarca el line art serán los responsables de dotar visualmente a la ilustración y sobre todo a los personajes seleccionados que ya cuentan con una fusión concreta .

### **3.5 Ilustración de los personajes**

Para obtener un proceso de ilustración, se debe contar con una base conceptual que pueda sustentar la producción, en este caso la propuesta “Famous Skull”. Primeramente este proyecto trata de la apropiación del cráneo, y de tomar elementos específicos de personajes que son reconocidos (famosos) de la década de los ochenta y noventa como por ejemplo Goku, Seiya, Megaman, Don Ramon entre otros. Se pretende hacer una fusión entre personajes y cráneos, con una estilización ya establecida, realizando los procesos pertinentes tanto conceptuales como técnicos.

El argumento principal de este proyecto se basa en que después de una etapa de vida, llega la muerte, como ocurre con todos los seres vivos pero estos personajes constan de un privilegio, ya que muchas veces han muerto y aun así han llegado a la vida nuevamente por medio de algún método según su historia, como es la caso de Goku que resucita a través de las esferas del dragón, al igual que Mario Bross un personaje muy famoso dentro de los videojuegos, ha muerto una infinidad de veces, pero éste por medio de ítems como lo son los champiñones (1up) regresa a la vida.

En definitiva estos personajes ya seleccionados viven en un trance de vida y muerte, es decir para ellos no existe ningún temor al fin de la vida, sino que éstos después de la muerte siguen disfrutando del placer de volver a existir o simplemente disfrutan de experiencias en el más allá, tal como las creencias de la cultura mexicana, ya que ellos afirman que la muerte es una nueva vida y que sus seres amados han partido hacia una mejor “existencia”. Sé optó por elegir a los personajes más populares de la década de los ochenta y noventa, ya que éstos son muy fáciles de reconocer, además muchas personas se sienten identificadas con los mismos.

Al contar con un proceso ilustrativo adecuado y factible que abarque todos los puntos ya vistos, los personajes constan de un estilo definido, se debe pensar que estos deben ser apreciados desde otro punto, ya que los mismos pasarán por un proceso de reinterpretación y a la vez serán fusionados con la calavera.

### **3.6 Reinterpretación de los personajes tomando como elemento la calavera**

Para generar una reinterpretación es necesario dar una visión distinta o ver desde otro punto a una imagen o figura en este caso a los personajes seleccionados en fusión al cráneo. Famous Skull pretende realizar una amalgama entre personaje y cráneo logrando así una combinación nueva y una interpretación diferente en base a los personajes tomados, es decir éstos no serán vistos de la misma forma, sino que ofrecerán un concepto nuevo y una funcionalidad adaptable a muchos soportes físicos y digitales.

Los personajes se fusionan con el cráneo logrando una mezcla interesante y curiosa. Suscitando una reinterpretación de lo que simbólicamente representa la calavera, para de esta manera obtener una imagen con un sentido conceptual nuevo y a su vez lograr un comercio de las indumentarias y artículos que se proponen tal como se aprecian en las figuras.



Figura 3.16 Ilustración digital Goku Skull

Autor: Juan Luis Soto.



Figura 3.17 Ilustración digital Vegeta Skull

Autor: Juan Luis Soto.



Figura 3.18 Ilustración digital Don Ramón Skull

Autor: Juan Luis Soto.



Figura 3.19 Ilustración digital Chapulin Colorado Skull

Autor: Juan Luis Soto.



Figura 3.20 Ilustración digital Megaman X Skull

Autor: Juan Luis Soto.



Figura 3.21 Ilustración digital Wolverine Skull

Autor: Juan Luis Soto.



Figura 3.22 Ilustración digital 1UP Skull

Autor: Juan Luis Soto.



Figura 3.23 Ilustración digital Homero S. Skull

Autor: Juan Luis Soto.



Figura 3.24 Ilustración digital Mario B. Skull

Autor: Juan Luis Soto.



Figura 3.25 Ilustración digital Luigi B. Skull

Autor: Juan Luis Soto.



Figura 3.26 Ilustración digital Seiya

Autor: Juan Luis Soto.

En la **fig. 3.16** se muestra una fusión del cráneo con un elemento de un personaje muy famoso (Goku), se presenta la estilización del cráneo brindándole un acabado sencillo y fácil de comprender para el sentido de la vista. Se evidencia como se anexan estos dos elementos para conseguir un resultado final, listo para la aplicación.

Esta ilustración aparte de contener un sentido conceptual también es funcional, en el mundo digital usándola como Wallpaper, fondos de pantalla y en mundo físico se la puede utilizar como sticker, posters, hasta aplicación en camisetas y artículos. Es decir que el proyecto tiene una completa funcionalidad al momento de ser un recurso aplicado ya que su adaptación es bien lograda en el aspecto físico, se puede afirmar esto ya que se realizaron pruebas de cómo funcionan las ilustraciones en ciertos soportes.



Fig. 3.27 Broche Pin Goku dios

Autor: Juan Luis Soto.

La aplicación de las ilustraciones sobre formatos como broches y otros soportes resulta un éxito, ya que las figuras se adaptan sin ningún problema tal como se aprecia en la **fig. 3.27**. Es por ello que al momento de generar una producción de indumentaria se debe analizar en qué soportes se presentan mejor las ilustraciones.

### **3.7 Selección de indumentaria**

Para tener una elección de indumentaria clave en este proyecto, se optará por elegir prendas y accesorios que tienen una importante comercialización en el mercado local, es decir seleccionar prendas que podrían ser vendidas con mayor facilidad y sobretodo que complazcan a quien las compre para usarlas.

En anteriores pruebas se optó por realizar prendas como camisetas con temáticas de personajes famosos de rock and roll, las cuales labraron un camino en el mercado, para que de esta forma Famous Skull tenga un buen futuro. Las anteriores ferias de productos

ilustrados fueron un éxito, es por ello que se optará por seguir el mismo rumbo, pero con el proyecto actual.

Se ha comercializado pequeñas muestras de lo que es el proyecto famous skull, las cuales han tenido un éxito muy aceptable, a las personas le atrae la propuesta presentada, sobretodo en artículos como stickers y camisetas. Incursionando también en artículos como lo sino las lámparas 3D.



Figura 3.28 Ilustración aplicada en lámpara 3D

Autor: Juan Luis Soto



Fig 3.29 Ilustraciones físicas

Autor: Juan Luis Soto

Como se ha mencionado Famous Skull tiene un camino labrado por la experimentación con diferentes temáticas, las cuales tuvieron un gran aceptación, que sirvió para lograr una selección de indumentaria, así por ejemplo, aplicación en broches los cuales se agotaron en la primera producción, artículos como stickers, llaveros y postales tuvieron una gran acogida. Dicho esto Famous Skull optará por seguir este mismo proceso ya que es un proyecto totalmente nuevo y con ilustraciones interesantes y curiosas para el público.

Famous Skull consta de diseños frescos y juveniles, por ello que se plantea una colección para fortalecer la marca y la vez vaya generando exclusividad y confort a las personas que las utilicen, tanto por comodidad y por la parte gráfica original.

### 3.8 Colección 2016 Famous Skulls

La colección establecida por Famous Skull está constituida por algunas prendas y accesorios que se han venido comercializando con el tiempo, desde camisetas hasta, jarros con diseños exclusivos.

En esta ocasión Famous Skull presentará una serie de productos con una temática de calaveras, como su nombre lo dice. Es decir que todos los personajes más sobresalientes de los años noventa vistos de otra forma muy particular, tomando elementos exclusivos de estas celebridades y funcionándolos con la calavera que ya cuenta con una estilización

propia, esto fortalecerá la propuesta visual que se pretende lograr tanto en lo digital como en lo físico.

En este apartado se presentara los diferentes soportes utilizados desde camisetas, wallpapers hasta stickers, que sin duda alguna será un boom comercial por las anteriores experiencias ya vividas.



Figura 3.30 Wallpaper Famous Skull Seiya

Autor: Juan Luis Soto



Figura 3.31 Vaso térmico Goku SSJ fase 1 Skull

Autor: Juan Luis Soto



Figura 3.32 Camiseta Goku Dios Skull

Autor: Juan Luis Soto



Figura 3.33 Sticker Megaman X Skull

Autor: Juan Luis Soto

Ya teniendo una selección de la colección de Famous Skull lo que se espera, es tener una gran afinidad por los productos, que se ofertarán. Y como se mencionó en puntos anteriores Famous Skulls ya tiene un camino labrado, por lo que no hay duda de que será un logro comercial.

El proyecto ha tenido un resultado muy satisfactorio, logrando una comercialización de productos tanto en ferias, como exposiciones. Es por ello que toda esta construcción conceptual e ilustrativa ha cumplido los objetivos planteados, en la parte digital como en el medio impreso dejando como resultado una satisfacción total.

## CONCLUSIONES

En transcurso de la investigación, se ha logrado fundamentar que el proyecto de fin de titulación, concluye que:

1. La ilustración digital es una técnica que nos permite generar arte de la nueva era apoyándonos en una PC y a la vez estas ilustraciones pueden ser adaptables a distintos medios de técnicas de impresiones.
2. La propuesta de Famous Skull es una temática fresca e innovadora con un sentido comercial, dejando resultados satisfactorios en su experimentación y resultados finales.
3. Sumergirse en parte de la cultura mexicana para dar luz a este proyecto ha sido una base fundamental para crear un argumento y un concepto nuevo en la creación de las ilustraciones que forman parte de Famous Skull y que pueden incluirse en otras culturas.

## RECOMENDACIONES

Realizada la investigación necesaria, el proyecto propone las siguientes recomendaciones:

1. Tomar como iniciativa esta propuesta y continuar con el desarrollo de futuras investigaciones y proyectos de socialización
2. Para conseguir una ilustración con mejores acabados, se recomienda la utilización de una tableta Wacom de cualquier serie, ya que este dispositivo tiene un patrón de simulación del 99% al trazo real.
3. Generar investigaciones en temas de culturas, anexándolas con técnicas de la actualidad como lo es la ilustración digital, con la finalidad de crear proyectos que puedan abrir nuevos campos como la ilustración comercial.
4. Incluir las culturas locales para fortalecer la identidad de la zona 7.

## BIBLIOGRAFÍA

- Becerra, G. (s.f.). *Las técnicas de grabado y los procedimientos gráficos de José Guadalupe Posada*,. México: Departamento de teoría y análisis.
- Carreño, L. (2 de 11 de 2015). *The Creators Project*. Obtenido de [http://thecreatorsproject.vice.com/es\\_mx/blog/la-catrina-y-otras-creaciones-escondidas-de-jose-guadalupe-posada](http://thecreatorsproject.vice.com/es_mx/blog/la-catrina-y-otras-creaciones-escondidas-de-jose-guadalupe-posada)
- Claudio. (4 de 11 de 2014). *Historia y biografía*. Obtenido de <http://historiaybiografias.com/edadmedia13/>
- Colectiva, C. (24 de 09 de 2014). *CLTRA CLCTIVA*. Obtenido de <http://culturacolectiva.com/la-ofrenda-de-dia-de-muertos-un-ritual-de-la-memoria/>
- Gallego., M. (2017). *JOSE GUADALUPE POSADA, LA MUERTE Y LA CULTURA POPULAR MEXICANA*. BUENOS AIRES: ISBN .
- GARCÍA, M. G. (1 de 2014). *Discurso visual 33*. Mexico: CENIDIAP.
- García, R. G. (10 de 2000). *Las calaveras: Función social; investigación hemerográfica*. Obtenido de <http://cdigital.dgb.uanl.mx/te/1020145387.pdf>
- MARIA, L. S. (5 de 7 de 2013). *STAFFCREATIVA*. Recuperado el 18 de 10 de 2016, de <http://www.staffcreativa.pe/blog/ilustracion-publicitaria/>
- Pérez, N. (10 de 2011). Recuperado el 18 de 10 de 2016, de [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/proyectograduacion/archivos/165.pdf](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/165.pdf)
- Porto, J. P. (2016). *Definición.De*. Obtenido de <http://definicion.de/caricatura/>
- Revilla, F. (2007). *FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS DE LA SIMBOLOGÍA* . Madrid: Cátedra (Grupo Anaya, S. A.) .
- S/N. (s.f.). *CALAVERAS MADE IN MÉXICO*. Obtenido de [http://blogs.fad.unam.mx/academicos/enrique\\_dufoo/wp-content/uploads/2012/01/CALAVERAS-MADE-IN-MEXICO.pdf](http://blogs.fad.unam.mx/academicos/enrique_dufoo/wp-content/uploads/2012/01/CALAVERAS-MADE-IN-MEXICO.pdf)
- Segura, S. (18 de 04 de 2011). *Simbología de la calavera*. Recuperado el 16 de 06 de 2016, de <http://juanmartinbone.com/simbologia-de-la-calavera/>
- Turu, P. (16 de 10 de 2014). *CLTRACLCTVA*. Recuperado el 18 de 10 de 2016, de <http://culturacolectiva.com/origen-e-historia-de-la-catrina/>