



**LA PSICOLOGIA
INFANTIL
APLICADA A LA
CREACION DE
PERSONAJES**

POR JUNIOR ARCE

**LA PSICOLOGIA
INFANTIL
APLICADA A LA
CREACION DE
PERSONAJES**

POR JUNIOR ARCE



Universidad Dr. José Matías Delgado
Facultad de ciencias y artes Francisco Gavidia
Escuela de Artes Aplicadas “Carlos Alberto Imery”

Seminario de Especialización
Gestión Estratégica del Diseño.

Monografía especializada:

La psicología infantil aplicada a la creación de personajes

- Presentado por: Roberto Junior Arce Lara
- Para optar al grado de : Licenciado en Diseño Gráfico

La Libertad, Antiguo Cuscatlan, El Salvador junio 2010



UN OJO EN CE

0. INTRODUCCION	1
1. CAPITULO 1 - CONOZCAMOS EL CEREBRO DE UN NIÑO.....	4
2. CAPITULO 2 - CONOZCAMOS LOS OJOS DE UN NIÑO	12
3. CAPITULO 3 - CONOZCAMOS LAS MANOS DE UN NIÑO	23
4. CAPITULO 4 - CONOZCAMO EL CAMINO A TOMAR	17
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	27
6. BIBLIOGRAFIA Y REFERENCIAS	36

INDICE DE IMAGENES

Imagen 1: Ejemplo de la personalidad de un niño de 4 años.....	pag.5
Imagen 2: Ejemplo niña con las manos pintadas.....	pag.2
Imagen 3: Ejemplo de tipo de actividades que realizan los niños de esta edad.....	pag.7
Imagen 4: Ejemplo de tipo de actividades que realizan los niños de esta edad.....	pag.8
Imagen 5: Imagen piscina de pelotas con colores para niños.....	pag.9
Imagen 6: Ejemplo de aplicación del color ROJO a un juguete para niños.....	pag.10
Imagen 7: Ejemplo de aplicación del color NARANJA a un juguete para niños.....	pag.10
Imagen 8: Ejemplo de aplicación del color AMARILLO a un escritorio para niños.....	pag.10
Imagen 9: Ejemplo de como un niño toma una crayola.....	pag.13
Imagen 10: Ejemplo de los garabatos de un niño.....	pag.13
Imagen 12: Ejemplo de los garabatos de un niño.....	pag.13
Imagen 13: Ejemplo de actividad que realizan los niños a estas edades.....	pag.14
Imagen 14: Sensibilidad y afecto.....	pag.15
Imagen 15: Discapacidad.....	pag.15
Imagen 16: Lateralidad Cruzada.....	pag.16
Imagen 17: Inteligencia y retraining.....	pag.16
Imagen 18: Ilustración aplicada a portada del libro Where The Wild Things Are.....	pag.18
Imagen 19: Ilustración de camiseta para niños de la marca Threadless.....	pag.18
Imagen 20: Ejemplo de ilustración para juego de video llamado Yoshi's Island.....	pag.19
Imagen 21: Ilustración publicitaria, realizada para café Folgers.....	pag.20
Imagen 22: Ilustración publicitaria para NIKE	pag.20
Imagen 23: Hoja de personaje de Mickey Mouse.....	pag.21
Imagen 24: Personajes creados por PIXAR para la película Toy Story 3.....	pag.22
Imagen 25: Imagen de la película Dumbo.....	pag.22
Imagen 26: Imagen de la película Pinocho.....	pag.22
Imagen 27: Imagen de la película Ratatouille	pag.23
Imagen 28: Imagen de la película La Bella y La Bestia.....	pag.23
Imagen 29: Imagen de la película El Rey Leon.....	pag.23
Imagen 30: Ejemplo de un niño mirando el televisor.....	pag.24
Imagen 31: Ejemplo de la serie de televisión Mis amigos Tiger y Pooh.....	pag.24
Imagen 32: Ejemplo de la serie de televisión Mini Einsteins.....	pag.24
Imagen 33: Ejemplo de la serie de televisión Backyardigans.....	pag.25
Imagen 34: Imagen del personaje principal de Discovery Kids, "Doki".....	pag.26
Imagen 35: Diferentes poses de Ratatouille.....	pag.27
Imagen 36: Personaje de la serie Wow Wow Wubbys.....	pag.30
Imagen 37: Diagrama de los requisitos que debe tener un personaje	pag.31
Imagen 38: Imagen de la serie animada Jorge el Curioso.....	pag.32
Imagen 39: Ejemplo de personajes secundarios de la serie DOKI.....	pag.33

**LA PSICOLOGIA
INFANTIL
APLICADA A LA
CREACION DE
PERSONAJES**

POR JUNIOR ARCE

“ NO EXISTE DIFERENCIA ENTRE CREAR UN PERSONAJE Y CREAR UN COHETE ESPACIAL, LOS DOS NECESITAN SER ESTUDIADOS, DISEÑADOS Y CONSTRUIDOS DE LA MEJOR MANERA PARA QUE ASÍ PUEBAN LLEGAR A SU DESTINO.” JUNIOR ARCE

INTRODUCCIÓN

En el transcurso de la vida, a medida vamos creciendo, pasamos por distintas etapas y experiencias significativas que nos moldean y nos convierten en las personas que somos. Todo iniciando con nuestros primeros pasos como niños, luego como adultos vemos nacer a nuestros hijos y, con el pasar de los años, a los hijos de nuestros hijos, siendo todo parte de un ciclo natural.

El objeto de esta investigación se centra en una parte especial de ese ciclo, una etapa en la cual se construyen los cimientos de nuestro futuro, en donde las experiencias influyen significativamente y que está psicológicamente comprobado. Esta parte especial va definiendo, en gran manera, nuestras aptitudes preferencias y gustos como adultos; esa etapa es la niñez.

Gran parte de las vivencias que se experimentan en la infancia se obtienen a través de los medios audiovisuales (programas televisivos, libros ilustrados, películas infantiles, entre otros) éstos presentan personajes que están creados para establecer una conexión e identificación con los niños. La creación de estos personajes requiere el trabajo en conjunto de personas de distintas profesiones entre las cuales se encuentran diseñadores e ilustradores.

Es para ellos que se ha realizado la presente investigación, para quienes, a la hora de diseñar y crear personajes para niños, tengan una noción de lo que esto implica y conozcan un poco sobre las distintas etapas de la niñez, el perfil psicológico de los niños según rango de edades, los colores y formas que les atraen, y así puedan elaborar productos con mayor éxito, mayor aceptación e impacto positivo para los niños y la futura sociedad.

Desde hace algunas décadas los medios de comunicación audiovisuales han tomado gran protagonismo en nuestra vida cotidiana. Programas televisivos, películas animadas, comerciales, entre otros, nos muestran imágenes, personajes, colores y mundos, los cuales de manera consciente o inconsciente influyen en nuestro comportamiento, decisiones y, por qué no, hasta en nuestros gustos.

Con el gran auge de películas y programas televisivos animados para niños, tanto de entretenimiento como educativos, es importante considerar la influencia que, a través de los personajes, se tiene sobre la mente de los niños. Es importante que como diseñadores e ilustradores se conozca de esta influencia y del papel que se juega como comunicador en el desenvolvimiento y el sano desarrollo de la personalidad y habilidades de los niños. El Diseño Gráfico e Ilustración son elementos claves en la creación de personajes, independientemente si se implementan para programas televisivos o libros ilustrados infantiles.

La rama artística de la Ilustración ha tenido mucho que ver con la pintura de caballete, con la decoración arquitectónica y con los dibujos realizados para revistas. Ha sido empleada, incluso, para el medio publicitario, prestándose para la realización de anuncios de todo tipo de producto, en la decoración de libros, la creación de cómics, de juegos de video o para hacer aparecer la imagen descrita de historias en los libros de cuentos. Va de la mano con el Diseño Gráfico, lo que puede verse ejemplificado en los empaques de bocadillos como Cheetos de Sabritas, o en las cajas de cereales como ChocoKrispis de Kellogg's, entre otros.

En el rubro del Diseño Gráfico surgen proyectos orientados específicamente para audiencias infantiles, y el diseñador tiene la oportunidad de dejar volar su imaginación para crear una variedad de elementos visuales en el diseño de personajes y sus mundos. En esta investigación se presentan algunas claves de cómo crear personajes exitosos a partir de la combinación del mundo visto y percibido desde los ojos de un niño, con el conocimiento y talentos del diseñador e ilustrador.

Existen distintos tipos de Ilustración de personajes basándose en la estructura y construcción física de éstos. Los hay creados con figuras básicas como Mickey Mouse de Disney o Hello Kitty de Sanrio, los cuales están contruidos a partir de círculos; y los hay también de mayor complejidad en su estructura como Bugs Bunny de Warner Brothers o Tom & Jerry de Metro-Goldwyn-Mayer; también existen personajes mucho más complejos en su diseño como Transformers, Dragon Ball Z o Thundercats. Generalmente, la complejidad de los personajes dependerá en gran manera de las características y rangos de edad del público objetivo para el cual están orientados. Por ejemplo, un dibujo simple normalmente es utilizado para públicos de 0 a 6 años de edad. Este tipo de valoraciones para elegir un tipo de Ilustración se establecen a través del estudio del público al que va dirigido, reforzado con la participación de profesionales en el área de la psicología infantil, lo que ayudará a establecer el perfil para un personaje exitoso de total aceptación por parte de su audiencia.

En algunos países europeos y en Estados Unidos existen compañías dedicadas y orientadas totalmente al entretenimiento y educación infantil, entre las cuales puede mencionarse empresas como Discovery Kids, Baby Channel, Disney Playhouse, etc.

En El Salvador el campo del Diseño e Ilustración de personajes para niños no ha sido muy explorado ni explotado, lo cual significa poca información acerca del tema y de los requerimientos básicos para que la creación de un personaje sea exitosa. Esto puede atribuirse a que la mayoría de productos en el mercado local son importados o son hechos intuitivamente sin tomar en cuenta los elementos del perfil psicológico del público objetivo al que va dirigido, resultando esto en procesos sin bases concretas y en productos con un futuro dejado a la suerte.

En el desarrollo de esta investigación se plantea la interrogante: ¿Cuáles son los conocimientos psicológicos básicos que debe tener un diseñador gráfico e ilustrador para poder crear un personaje para niños de 3 a 5 años?

En la actualidad el Diseño Gráfico se diversifica cada vez más hacia diferentes ramas, haciendo que las empresas tengan demanda de trabajo para una variedad de públicos objetivos. Entre esos trabajos está la creación de personajes orientados a niños, la mayoría de veces estos trabajos son realizados sin ningún estudio previo acerca de la manera de pensar de un niño y los requerimientos gráficos que éste demanda.

Estableciendo que la niñez es una etapa de suma importancia en donde se construyen las bases del futuro de los niños, es fundamental conocer, como diseñadores e ilustradores, qué tipo de personajes son los que están influenciando a los infantes ya que a través de películas, juguetes, caricaturas, etc., puede observarse usualmente el comportamiento que los niños quieren imitar de sus personajes favoritos del cine o la televisión, dando patadas por toda la casa como Tortuga Ninja o jugando a ser exploradores como Dora la Exploradora. En vista de esto, es clara la influencia de los mensajes de las caricaturas en los niños y cómo éstos pueden ser positivos o negativos, lo cual debe ser un llamado de atención hacia el estudio previo y cuidadoso para la creación de personajes.

El objetivo general de esta investigación es dar a conocer los requerimientos psicológicos básicos que debe tener un diseñador gráfico e ilustrador a la hora de crear un personaje para niños de 3 y 5 años, apoyándose estratégicamente en la psicología infantil para lograr un resultado más efectivo. Se quiere también, con este documento, fomentar la investigación de los requerimientos básicos de un niño para que el diseño de un personaje lo atrape, obteniendo un resultado de mucho mayor éxito y de total aceptación por el usuario; así como también demostrar la importancia de la investigación para el diseño de personajes para diferentes públicos objetivos, partiendo del conocimiento de sus necesidades específicas.

El alcance de la investigación es la creación de una guía en donde los diseñadores encuentren información específica acerca de cómo la psicología y la creación de personajes van de la mano para la obtención de resultados mucho más efectivos.

La metodología utilizada ha sido descriptiva, y en su mayoría, la recopilación de información a través de diversas fuentes bibliográficas, complementada con entrevistas a psicólogos e investigación en la Web. Toda la información encontrada fue de mucha ayuda para establecer los elementos a considerar para crear personajes para niños.