

Entrevista a Gerardo Arturo Ramirez

Jesús Miguel DELGADO DEL AGUILA
Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Perú
tarmangani2088@outlook.com
[ID Orcid: https://orcid.org/0000-0002-2633-8101](https://orcid.org/0000-0002-2633-8101)



Microtextualidades
Revista Internacional de
microrrelato y minificción

Directora
Ana Calvo Revilla

Editor adjunto
Ángel Arias Urrutia

Jesús Miguel Delgado Del Aguila es magíster y candidato a doctor en Literatura Peruana y Latinoamericana por la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Cuenta con el conocimiento básico del inglés, certificado por la UNMSM. Ha ejercido la docencia en institutos y universidades nacionales. También se ha desempeñado como corrector de textos y jefe editor. Ha sido dos veces becario. Actualmente, cuenta con la calificación de investigador Concytec (Perú). Su línea de investigación es la narrativa, la teoría literaria, la creación literaria, el cine y los ensayos. Ha publicado reseñas, artículos, entrevistas, notas y cuentos en revistas indexadas nacionales e internacionales; entre las cuales, muchas de ellas están indexadas en Web Of Science, SciELO y Scopus. De igual modo, tiene una participación constante en congresos nacionales e internacionales.

Número 14 pp. 78-84

ISSN: 2530-8297

@ 2023 Microtextualidades



Este material se publica bajo licencia
Creative Commons:
Reconocimiento-No Comercial
Licencia Internacional
CC-BY-NC

Ilustraciones en el ámbito editorial en el Perú



Gerardo Arturo Ramírez Neyra (©Jesús Miguel Delgado Del Aguila)

Gerardo Arturo Ramírez Neyra nació el 23 de febrero de 1984 en Lima (Perú). Realizó estudios de Antropología en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos y cursó talleres artísticos en el Museo de Arte de Lima, en los que perfeccionó sus dibujos de manga, retrato, acuarelas y figuras humanas. En el 2018, estudió Diseño Gráfico en IDAT.

Esta entrevista se realizó el 4 de julio de 2021 de forma audiovisual.

Jesús Miguel Delgado Del Aguila: ¿Cómo empezó tu interés por la ilustración?

Gerardo Arturo Ramirez Neyra: Bueno, a mí me gustaban mucho el dibujo y la ilustración desde el colegio; pero yo veía ese gusto más desde el punto de vista de la historieta o del cómic. En esa época, aún no llegaban mangas aquí a Perú; a lo mucho y en todo caso, de manera “pirata”. Lo que teníamos eran los cómics norteamericanos; pero, cuando llegó el anime a la televisión, a mí me interesó mucho el estilo que tenía: sus gráficas, que eran significativamente diferentes de lo usual, de aquello que nosotros veíamos en las animaciones americanas. Entonces, ahí nació como que un pequeño interés.

Luego, cuando yo terminaba el colegio, me fui a buscar quién me podría enseñar, y terminé en el Museo de Arte. Allí fue mi primer acercamiento que tuve directamente al sistema de manga y de su estilo, básicamente.

J.M.D.D.A.: ¿Qué modelos o referentes tomas al momento de ilustrar? ¿Recurre a un dibujante en específico o a algún dibujo o serie?

G.A.R.N.: Bueno, eso depende bastante del mercado en donde te encuentres. Acá se tiene que trabajar con varios referentes. Pero, básicamente, el que moldeó mi gráfica, mi estilo y, de repente, la calidad también —en lo que es trazo, atención a los detalles y ese tipo de cosas— fue el dibujante de *Neon Genesis Evangelion*, Yoshiyuki Sadamoto. Este dibujante es muy prolijo y muy limpio al momento de hacer sus ilustraciones y sus personajes. Es bastante variado realmente. Puede mezclar y variar entre lo que es la estilización propia del manga; pero, también, puede llegar a una sintetización de rostros más naturales. Eso se puede apreciar en todos sus trabajos; entre ellos, básicamente destaca *Neon Genesis Evangelion*, porque ahí hay un cúmulo de personajes que son muy variados entre sí.

Una de las críticas que se le hace mucho a Yoshiyuki Sadamoto es que todos sus personajes son muy estilizados, muy delgados, esbeltos, atléticos. Pero eso realmente está matizado; porque, en lo que es en la serie y en lo que vendrían a ser sus otros trabajos, incluye personajes no necesariamente de ese estilo. Son personajes más variados, con mayor peso, con diferentes edades o diferentes niveles de atractivo. En ese sentido al yo seguir de cerca la carrera de este dibujante, se me hace más fácil entender y comprender la amplitud de su estilo, y busco aplicarlo en mi trabajo también.

J.M.D.D.A.: ¿Cómo se ejerce la ilustración en el ámbito laboral? ¿Nos puedes contar tus experiencias de trabajo?

G.A.R.N.: Cuando ya yo postulé a diferentes trabajos —en editoriales peruanas— aquí la estética es diferente. Es diferente del manga y del anime. Más que nada, es “tirar” mucho a lo que es el cómic o el *cartoon* norteamericano. Entonces, eso sencillamente era como que una especie de reto. Tuve que aprender de nuevo —básicamente, “desde cero”— las técnicas para poder construir nuevamente los personajes o mis personajes (personajes nuevos) a este estilo más *cartoon*, porque es más comercial aquí, en este lado del mundo.

Tuve que revisar lo que ya existía dentro de lo que era la estética peruana que se hacía aquí, que tiene muchas variantes. Es muy amplia. Va desde las caricaturas sencillas y

bien sintetizadas hasta cómics más realistas. Hay muchos artistas de aquí. Sin embargo, esto no es en el tema de las editoriales en donde yo he trabajado, que eran más de tipo educativo, con publicaciones de libros para escolares. Entonces, ahí la estética que se maneja es bastante más comercial: rostros redondos, ojos grandes y también redonditos, expresiones, cuerpos que son bastante bien sintetizados (no son realistas, puesto que no se aprecia la musculatura de los personajes) y sí, colores vivos también, colores encendidos, bastante llamativos.

Lo que se busca con la ilustración es básicamente llamar la atención del lector —en este caso, del alumno— para que la información que se le está brindando en los libros sea más didáctica y más atractiva. Entonces, básicamente el trabajo va por ese lado. Se pueden aplicar técnicas y estéticas de otras corrientes, ya sea del manga o de los cómics de otros sitios (asiáticos o europeos), que básicamente juegan con las mismas estructuras.

Sin embargo, aquí lo que predomina bastante es el tema de lo comercial, como lo redondo y, por ejemplo, ese estilo de dibujo del tipo *Steven Universe* o *Gravity Falls* y todas estas caricaturas de Cartoon Network y Walt Disney; no tanto Nickelodeon, aunque tiene también un poco, pero no tanto así, porque allí se juega un poquito más con formas un poquito más extremas. En cambio, las últimas producciones de Cartoon Network y Walt Disney sí mantienen esta lógica de cuerpo redondo, redondeados, estilizados. Básicamente, es eso lo que nos explicaron en lo que es la ilustración editorial para Primaria.

En Secundaria, no hay ilustración. En una oportunidad, justo estábamos trabajando una línea para Secundaria, pero dijeron: “No, no va a haber ilustración para Secundaria, porque ya los chicos son más grandes”, etc.; pero, bueno. Entonces, ahí se quedó. Pero, en el caso de Primaria, por lo menos, así se trabaja.

Por ejemplo, yo he trabajado para la Editorial Norma, la cual tiene un estándar semejante. No es tan así, pero sí tiene un estilo que va por ahí. Después, he visto en Santillana y Corefo que también trabajan más o menos así. Yo no he llegado a trabajar para ellos; pero sí he visto sus estilos, y todos básicamente van por ese rumbo.

J.M.D.D.A.: ¿Cómo se desarrolla la ilustración en espacios donde hay una mayor especialización como Toei Animation (Japón) o Walt Disney (Estados Unidos)?

G.A.R.N.: Claro, sí, te comento. Hay una industria de animación tanto en Japón como en Estados Unidos, y realmente en ambos lados es bastante diferente. Bueno, por un lado, tenemos a Disney, que es un estudio grande en donde tienen una cantidad enorme de trabajadores, ilustradores y animadores. Entonces, ellos como que trabajan dentro de un espacio con una buena formalidad. Tienen sus horarios. Tienen todos sus derechos, cosa que no hay en Japón. Allí es bastante más precaria la industria; porque, por ejemplo, los estudios son pequeños y trabajan con pocas personas. Sin embargo, la cantidad de producción que se hace de series animadas, así como de mangas, novelas y todo esto en Japón, es semanal y anual. Además, las novelas allá, en Japón, también se ilustran. Tienen una que otra ilustración.

La industria de Japón (por lo menos, animación) —manga ya es otro tema, pero también va por ahí— es que sencillamente sus estudios son pequeños. Trabajan otras personas; o sea, no llegan ni a cien trabajadores —básicamente, animadores—. Entonces, ¿qué es lo que hacen? De repente, para poder sacar un programa o una animación, lo que hace el encargado principal —que puede ser un estudio grande; por decir un nombre, Toei Animation, Seven, Aniplex o alguno de ellos— es contratar diez estudios pequeños, en

donde cada uno hace tres minutos de animación por semana. Eso pareciera que es muy poco tiempo, pero realmente no lo es. Por ejemplo, estamos hablando de que, por cada segundo de animación, se emplean 24 dibujos. Entonces, para tres minutos que son alrededor de 180 segundos, imagínate qué cantidad de dibujos individuales, ilustrados, pintados, con fondos; o sea, tiene que hacerse todo el proceso. Entonces, es mucha la carga laboral y está bastante precarizada.

Muchos de estos animadores trabajan mucho y duermen muy poco. Muchos de ellos duermen seis horas a menos. Incluso, la animación es muy poco rentable para estas personas, tanto es así que muchos dicen que los animadores actualmente tienen que ser provenientes de familias que tengan dinero y ser gente a la que verdaderamente le guste hacer animación para poder entrar en este negocio; porque, prácticamente, no se gana dinero. Más que nada, es un trabajar para sobrevivir. Llegas a fin de mes, y apenas te alcanzó para el alquiler, las comidas —de repente—, unas cuantas cosas, y más allá ya no. Entonces, allí hay mucha precarización del trabajo por una cuestión de la demanda laboral; aunque también por una cuestión de asociaciones entre empresas, que es un tema muy muy largo y muy complicado, pero que sencillamente apareció en los noventa, justamente a raíz de la producción de *Neon Genesis Evangelion*, que fue hecho por Gainax Tatsunoko Production, una empresa que no era supergrande ni tenía mucho presupuesto. Entonces, ahí comenzó a hacer alianzas y contratos con otros estudios para poder cumplir con las fechas y llegar dispuesto a hacer la producción.

Ese caso marcó un precedente más adelante para que después otras empresas vayan y hagan cosas semejantes. Pero, esto desafortunadamente es en desmérito de los propios trabajadores.

Yo considero que, si bien es un arte muy bonito y que tiene cosas muy interesantes, trabajar en ello, con una expectativa de que acá en el Perú la industria va a tener un rumbo, de verdad, sería peligroso. No sería bueno. Básicamente, aquí también la industria de la ilustración va un poquito por ahí. Si bien hay animación, no hay tanta inversión como en Japón o en Estados Unidos.

J.M.D.D.A.: ¿Cómo es el trabajo de los ilustradores y cómo ha variado por el tema de la pandemia?

G.A.R.N.: Te voy a explicar más o menos cómo ha sido el trabajo de los ilustradores; y, más ahorita, en pandemia. Bien, te cuento. Por ejemplo, no es que se pueda hablar precisamente de una industria de la ilustración; propiamente dicha, *per se*. Las editoriales también son así: pequeñas. Y las que son grandes y manejan grandes presupuestos tienen una mentalidad pequeña: si pueden ahorrarse costos, no lo van a hacer. Entonces, ¿qué cosa es lo que hacen? Yo te lo comento por lo que he trabajado más o menos en empresas de este tipo: supergrandes. Entonces, ellos hacen este tipo de trabajos. Por un año, nosotros hacemos una cantidad de ilustraciones de dibujitos originales, con personajes originales. Todo, todo eso, es original. Pero, al siguiente año, lo que hacemos es reutilizar muchas veces estas mismas imágenes y estos mismos fondos. Los reciclamos, los guardamos y los acomodamos para situaciones nuevas, en las que se estén haciendo diferentes cosas. O, en caso de que hubiera que corregir o hacer algo para poder añadir una acción al mismo personaje, se le agrega. Como somos dibujantes, le podríamos agregar un brazo que esté haciendo alguna otra posición o, de repente, cambiarle la orientación del cuerpo. A veces, reciclamos cabecitas. Ese tipo de trabajo se hace por la sencillez y la rapidez con la que se avanza; porque otro de los temas que también tenemos aquí es que se avanza contra el tiempo.

Estas empresas que te digo yo, estas editoriales, muchas veces no tienen sus propias

imprentas. No tienen sus propios talleres de impresión. Entonces, lo que hacen ellos es alquilar a una empresa grande (muy grande). Esas sí son grandes, porque no imprimen solamente libros, sino catálogos, revistas o periódicos. Una de ellas ha sido la imprenta de El Comercio. Otra de las editoriales donde estuve trabajando contrató el servicio de la imprenta de Cimagraf, que es enorme. Eso también es todo un tema para conversar; pero, bueno. El detalle es justamente eso: de que, como son imprentas muy grandes, tienen mucha carga laboral. Por lo tanto, lo que hacen ellos es separar citas para, de repente, tal empresa. Entonces, si alguna vez la editorial tiene que entregar un libro para tal fecha, tiene que cumplir con esa fecha; porque, si se pasa, pierde su turno, y va a tener que esperar quién sabe cuánta “cola” más para poder volver a sacar una cita para imprimir ese libro o el resto de los libros. Esa es una de las condicionantes que tenemos.

Aquí lo que se busca es esa rapidez y, a la vez, ahorrar costos. Es una situación muy compleja y muy complicada. Allí quienes tienen que terminar de hallar la solución y los trucos para poder llegar a las fechas son los diseñadores, los ilustradores y, básicamente, los editores. En ellos, recae esa responsabilidad; porque, muchas veces, ya tenemos los textos hechos, limpios y corregidos; pero donde se demora es en el diseño —que es lo que se hace en diagramación e ilustración—. Entonces, ahí es donde tenemos que hacer uso de otro tipo de técnicas; por ejemplo, como reciclar imágenes o fondos, cambiar o añadir cosas a algunos personajes. Básicamente, es eso. Y, bueno, eso es por una parte.

Por otra parte, también me ha tocado el ámbito de trabajo con empresas estatales. Yo, por el propio hecho de no tener un título en Diseño, pierdo esas oportunidades laborales directamente; pero sí me llaman para trabajar como tercero: para tercerizar el trabajo de alguien más. Entonces, tenemos gente que tiene su título y todo esto, pero solo hace diseño: no hace ilustración. Entonces, como ellos consiguen los contratos, buscan a ilustradores para que ellos hagan ese trabajo.

En ese caso, me han pasado la voz a mí; por lo menos, creo que dos o tres veces. Pero allí hay un tema complicado: el Estado paga bastante bien (paga lo justo) a los artistas. Sin embargo, como los artistas no consiguen contratos directamente, sino que los consiguen a través de estas otras personas; entonces, esas otras personas ganan un porcentaje del contrato, y les dejan un precio por debajo del precio total a los ilustradores. Muchas veces, esto hace que, para no perder la venta ni al cliente, muchos ilustradores tienen que bajar sus costos. Y bajan a niveles en los que ya no es tan rentable. A mí me ha pasado unas cuantas veces. Pero no es algo que yo lo recomiende. Es algo que no lo aceptaría tampoco. Yo lo acepto en el caso de que vea que es algo sencillo y rápido de hacer; pero, si es algo muy complejo, muy ambicioso y que me va a tomar muchas horas con respecto a lo que yo voy a ganar, entonces, ya no me conviene.

Pero eso es lo que está ocurriendo. Es lo que ocurre. Y, ahorita, en pandemia, básicamente es así. Todo lo que vendría a ser trabajos de ilustración para imprentas o para redes sociales ha estado muy supeditado a dos cosas: a los tiempos (a las fechas) y a los recortes del presupuesto. Entonces, muchas veces, me he visto yo mismo quedándome más de ocho horas trabajando en la PC —a veces, hasta sábados, domingos y feriados— solamente para cumplir tiempos. Entonces, ahí hay un tema que te comento. Es un tema que sencillamente no es tan agradable, dada la situación en la que estamos. Espero que, más adelante, la situación cambie; pero, ya pues, hay temas que se tienen que arreglar y regularizar. Así como estamos, es una realidad como la que se vive en Japón, donde los trabajadores sencillamente deben tener dinero para poder trabajar, porque sencillamente no van a ganar con esa “chamba” que están haciendo. Entonces, ahí estamos yendo por un terreno muy peligroso.

J.M.D.D.A.: ¿Qué proyectos personales tienes a futuro?

G.A.R.N.: Bueno, te comento. Por ahora, realmente estoy trabajando desde diferentes sitios, así que tanto como que proyectos personales no mucho; pero, por ejemplo, estoy haciendo material para poder abrir un canal de YouTube. También utilizo mis redes de Instagram y de Facebook para poder promocionar algunos trabajos que estoy realizando. Muchos de los trabajos que hago como *freelance* me dan la oportunidad de compartir lo que ya realicé para poder promocionar mi trabajo y también, más adelante, con algo más de tiempo, empezar a hacer más prácticas en lo que vendría a ser animación para poder sacar alguna producción animada. Todavía no tengo ni un guion ni nada escrito. Pero esa es mi proyección: empezar a pasarme a la animación y ver qué se puede hacer, ver qué se puede construir a partir de eso. El campo es amplio, pero lo que se necesita es tener el suficiente tiempo como para poder capacitarse; porque a mí me falta terminar clases de Animación.

Felizmente, existen plataformas como Crehana o Domestika que te enseñan a utilizar programas. Y te enseñan técnicas. Me han servido mucho realmente para poder aprender técnicas nuevas, que antes yo no aplicaba. Entonces, sencillamente se requiere de eso. Debemos tener un trabajo en el que se tenga el suficiente espacio y el suficiente tiempo como para poder fomentar la capacitación de los artistas o de los profesionales en general y para que estas nuevas habilidades se puedan aplicar y utilizar en cosas más terrenas (aterrizarlas). Entonces, básicamente, es eso.

Ahorita, por lo pronto, estoy aquí atareado, con mi tiempo un tanto limitado; pero espero que más adelante, en un corto plazo, pueda ya hacer esto que te digo: hacer un par de proyectos o quién sabe cuántas cosas más.

Referencias bibliográficas:

Delgado Del Aguila, Jesús Miguel (2021). “Entrevista al ilustrador peruano Gerardo Arturo Ramírez Neyra” (video). Disponible en: <https://youtu.be/16tbAMmNpo8>