

El fenómeno *kawaii* y su influencia en las artes contemporáneas españolas

La etimología del término japonés *kawaii* (Almazán Tomás, 2008; Avella, 2007; Bogarín Quintana, 2010; Bogarín Quintana, 2009; Ishihara *et al.*, 2007; Kato, 2002; Kinsella, 1995; Murphy, 2008; Roach, 1999; Shiokawa, 1999; vargas, 2010; Wright, 2010; Yoda, 2007) ha evolucionando a lo largo de la historia, sin embargo, es a mediados de los años setenta del siglo XX cuando este adjetivo adquiere su actual significado haciéndose sinónimo «infantil», «dulce», «adorable», «inocente», «puro», «simple», «genuino», «vulnerable», «débil» e «inexperto» (Kinsella, 1995: 220). Por lo tanto, por *kawaii* entendemos el sentimiento dulce y enternecedor presente en múltiples manifestaciones de la cultura japonesa. Para comprender el éxito que la estética *kawaii* tuvo y tiene actualmente, debemos retrotraernos en el tiempo y analizar la cultura japonesa desde sus orígenes. Ésta presenta un gusto por lo delicado, una sensibilidad por lo pequeño y lo enternecedor, que como demuestran muchos estudios forma parte de la cultura japonesa. Así, el pueblo japonés presentaba una predisposición cultural que permitió el desarrollo del fenómeno *kawaii*. En los años setenta, se originó éste fenómeno social, que según la estudiosa Sharon Kinsella tuvo su origen en el nacimiento de una nueva moda literaria *undergraund* (Kinsella, 1995: 222), a modo de un nuevo lenguaje secreto usado por las adolescentes. Sin embargo, otros estudiosos como Yamane Kazuma^[1] (Kinsella, 1995: 222), sitúan su origen en la tipografía e ilustración usada por estas fechas en el manga. Lo cierto es que la estética *kawaii* rápidamente evolucionó desde unas simples características formales, a una manera de ser y de comportarse, impregnando todos los sectores: publicidad,

logotipos de empresas, moda...coincidiendo además, con un momento de auge para la economía japonesa. A partir de este momento, la cultura japonesa adoptó el *kawaii* como una seña de identidad propia. El triunfo de la estética *kawaii*, se explica por su evocación a la infancia, una etapa en la que el ser humano carece de responsabilidades y deberes en relación con las que debe asumir con posterioridad, se convierte un mundo deseado donde el individuo puede sentirse completamente libre y feliz. De ahí la atracción por todo lo *kawaii*: un nuevo mundo virtual y artificioso, dulce y tierno. La expansión del fenómeno se produjo durante la década de los noventa, coincidiendo con la ruptura de la “burbuja japonesa”. La economía japonesa se desplomó y a partir de este momento, Japón vio la posibilidad de relanzarla difundiendo su cultura mundialmente. De esta manera, a partir de los años noventa se produjo un gran impacto de la cultura japonesa, en todas sus vertientes, a nivel mundial, fenómeno que ha sido denominado por los estudiosos [\[2\]](#) como *Neojaponismo* (Almazán Tomás, 2008). El *kawaii* forma parte de las diferentes estéticas que se incluyen en este fenómeno; ésta estética amable ha supuesto un triunfo, tanto para la venta de productos de consumo dentro del sistema capitalista actual, como para conseguir un mayor acercamiento del público en general a las obras de arte.

La estética *kawaii* fue comprendida por parte de los artistas como una fórmula para atraer a un mayor número de público y además ofrecerle una segunda lectura. Takashi Murakami (1962, Tokio) (Anónimo, 2008; Almazán Tomás, 2008; Cruzet *al.*, 1999; Le Bon *et al.*, 2010; Moriente, 2009; Lozano Méndez, 2005; Murakami, 2001; Murakami, 2001; Murakami, 2001; Murakami y Kitagawa, 2003; Murakami, 2005; Reyna, 2008; Sutcliffe, 2005; Testa, 2011; Trujillo, 2010; Yamaguchi, 2007; Zimmerman, 2004), fue el primero en teorizar sobre esta estética y pronto muchos artistas se sumaron a su discurso. Una de las premisas era diluir la diferenciación existente en Occidente entre “Bellas Artes” y “Artes populares”, introduciéndolas en un mismo concepto, el de Arte. Los

artistas para la elaboración de sus obras, podían hacer uso de cualquier técnica artística desde las clásicas a las más novedosas, como programas de dibujo vectorial. Además, los soportes podían ser muy diversos, desde papel, vinilo, arcilla, plástico, textil... Así, en una exposición podemos encontrar desde cuadros hasta camisetas o muñecos. El objetivo de estos artistas era otorgarles la misma importancia a todas sus piezas, independientemente de que formasen parte de una exposición o productos de *merchandising*; todos contienen la misma creatividad. En la actualidad, el *merchandising* es una ideología, una fórmula para que todos podamos poseer un poquito de arte sin desembolsar grandes sumas de dinero. Otra de las características era presentar mediante una estética simple e infantil, a nivel gráfico, mundos virtuales que huyesen de la cotidianeidad, proponiéndonos un mundo fantasioso, un mundo mejor. Aunque en algunos de los casos, de estos pueden subyacer mensajes fuertemente críticos. Es importante señalar la diferencia que existe entre los diversos productos de consumo que se engloban dentro del “fenómeno *kawaii*” y los que insertamos dentro de “arte *kawaii*”. Es cierto, que ambos son consecuencia del fenómeno social originado en Japón a mediados de los años setenta, que además, comparten unas características formales, que en muchos casos son objetos de consumo y que el destinatario puede ser la misma persona. Sin embargo, hay una diferencia primordial, y es que a pesar del tono dulce, tierno y adorable de todos estos productos, aquellos que insertamos dentro del cajón de sastre de “arte *kawaii*” contienen un trasfondo, traslucen otros mundos, portan un mensaje crítico del que los incluidos en el “fenómeno *kawaii*” carecen. A esta teoría se unieron varios artistas japoneses, entre ellos los pertenecientes al estudio-taller de Murakami, la Kaikai Kiki (Aya Takano, Chiho Aoshima, Mr., Chinatsu ban, Rei Sato y Akane Koide[\[3\]](#)), pero la expansión del fenómeno a nivel mundial tuvo su influencia en otros artistas no japoneses como Catalina Estrada[\[4\]](#) (Colombia), Simone Legno[\[5\]](#) (Italia), Sheena Aw[\[6\]](#) (Singapore), etc. Cualquier cultura posee la capacidad de

experimentar la misma sensación a la que se refieren los japoneses con *kawaii*. Sin duda, ésta es una de las claves del éxito del *kawaii*, su interculturalidad y su capacidad para despertar ese sentimiento de ternura en cualquier persona.

Además, el influjo del fenómeno *kawaii* ha echado raíces en suelo nacional, como lo demuestra el Grupo *Puni Puni* [\[7\]](#) (Almazán Tomás, 2008; álvarez, 2009;Álvarez, 2008; Anónimo, 2008; Anónimo, 2010; Elorriga, 2009; Vargas, 2010),colectivo formado por artistas afines a esta estética (Ana Galvañ, CasiElena, Julieta, La Princesita, Lacala, Lahe, Laura, Malota, On_Ly, Savage Girl y Terelo)y en el que también se inserta Charuca Vargas.*Puni Puni* hace referencia a la sensación que el espectador experimenta en sus exposiciones. *Puni Puni* podría traducirse como blando, mullido o dúctil. El idioma japonés es rico en onomatopeyas, y ésta hace referencia al sonido que emiten las cosas al ser “achuchadas”. En cuanto a las manifestaciones artísticas que practican las integrantes del Grupo *Puni Puni*, podemos encontrar: arquitectura, pintura y escultura, música, audiovisuales y diseño y a través de éstas, cada una de ellas representa su universo particular.

CHARUCA VARGAS

1. Biografía

Rosario Vargas Sánchez, conocida artísticamente como Charuca [\[8\]](#) (Anónimo, 2008; Anónimo, 2009; Anónimo, 2009; Anónimo, 2010;Álvarez, 2008; Álvarez, 2009; Blanco, 2011;Bou, 2010; Frías, 2008; Hvattum, 2011; Magalì, 20011; Martín, 2011; Ruiz, 2011; Vallejo, 2011;vargas, 2010; Wright, 2010), nació el treinta de noviembre de 1974 en el municipio español de Aguilar de la Frontera al suroeste de la provincia de Córdoba, en la Comunidad Autónoma de Andalucía. Sin embargo, no fue allí donde creció y se educó, sino en el municipio de Miguelturra en la provincia de Ciudad Real, en la Comunidad

La infancia de Rosario Vargas Sanchez

La educación de Rosario en el municipio de Miguelturra, fue como la de cualquier niño de su edad. Sin embargo, Rosario nació con un don especial, el del arte del dibujo, habilidad en la que destacó desde pequeña y que con el paso de los años fue desarrollando. Durante su infancia no acudió a ningún tipo de clases de dibujo, si no que de forma autodidacta y a través de influencias venidas de ilustraciones de cuentos, dibujos animados, juguetes, etc., fue desarrollando un estilo personal de dibujo. Sus muñequitos contaban con su esencia, y así, el dibujo se convirtió en un hobby divertido para ella y para sus amigas, pues la propia artista afirma que desde muy pequeña se deleitaba dibujando muñequitas para sus amigas (vargas, 2010: 9).

A mediados de la década de los setenta y durante los ochenta los niños españoles podían gozar de series de dibujos animados como: *David el Gnomo*, *D'artacan* y *los tres mosqueperros*, *La vuelta al mundo de Willie Fog*, *Los Pitufos* y animaciones de origen americano en su mayoría, muchos pertenecientes a la productora Hanna – Barbera[9] y alguna de origen japonés como *Heidi*, *Marco* o *Mazinger Z*. Sin embargo otras producciones japonesas como *Bola de Dragón* al principio solamente se podían contemplar en algunas regiones de la Península; se emitieron solamente en televisiones gallegas, luego catalanas, vascas, y cuando llegaron a estas ciudades estos niños ya eran jóvenes que no prestaban la misma atención a este género. Aun así, Rosario siempre mostró un interés por lo exótico y diferente. El éxito rotundo del anime *Candy Candy*[10], que se estrenó en nuestro país en la década de los ochenta en Televisión Española, un melodrama japonés protagonizado por Candy White, una niña que supera cualquier obstáculo a través de su carisma y su gran corazón, le cautivo: «sobre todo Candy Candy me

encantó, fue la primera vez que vi así un poquito de dibujo japonés[\[11\]](#)». Esta experiencia fue uno de los primeros contactos con la estética más edulcorada de la animación japonesa. Así mismo, influyeron en ella otros animes japoneses como *La pequeña Memole*[\[12\]](#), emitida desde 1984 en esta misma cadena televisiva, una historia basada en pequeñas haditas y duendecillos dotados de una apariencia tierna y vulnerable. Y como no, la animación Walt Disney, que caló fuertemente en Rosario, y de la que ningún niño podía escapar por los encantos de sus personajes.

Las influencias llegaban a través de la vía audiovisual, pero también de la literaria, los niños de su generación podían divertirse las historias de *Pulgarcito, Mickey Mouse, Celia, María Pascual, Mortadelo y Filemón*...entre otros, muy apreciados por la artista. Sin embargo, el manga no llegaría hasta décadas posteriores y solamente en las ciudades más punteras se llegaría a comercializar.

Primeros pasos como diseñadora gráfica

Tras finalizar la educación general básica Rosario Vargas estudio Bachillerato Artístico en Ciudad Real y cuando lo finalizó, comenzó los estudios universitarios de Filología Francesa. Más tarde, decidió hacer un Módulo de Autoedición en esta misma ciudad; y a partir de este momento comenzó a desarrollar profesionalmente su carrera creativa. Al principio trabajó en el estudio Kiriko Multiforma realizando tareas de maquetación, preparación de diversos documentos. Más tarde en trabajó en estudio Totalprint, centrado en el diseño gráfico y páginas web, pero conforme iban surgiendo nuevos encargos se percató de que lo que realmente le motivaba era la realización de ilustraciones: *«lo que realmente me gustaba era cuando había que hacerle algo al diseño*[\[13\]](#)».

En 2001 pasó a formar parte del Estudio Mondotrendy en Ciudad

Real junto a Pablo Moreno, también ilustrador. Rosario comenzó a desarrollar un tipo de ilustración por un lado de estética similar a *Jordi Labanda* [\[14\]](#), uno de los ilustradores más punteros en estos años, y por otro, comenzó a dibujar los personajes conocidos como los *Megamoder* (Frías, 2008) formulados con una estética más personal. Estos eran pequeños, de formas redondeadas y suaves, desproporcionados, cabezones e impregnados siempre de un toque de humor. Solían aparecer en cómics, fondos de pantalla, camisetas...y otros diseños que la artista iba creando. Es a partir de este momento cuando surgió 'Charuca', seudónimo con el que la artista comenzó a firmar sus obras.

En 2003 decidió trasladarse a Barcelona, ciudad que le aportaba una mayor apertura a otras estéticas, más cultura visual y un mayor contacto con el mundo japonés: venta de manga, anime, figuras de coleccionista, Salones del Manga, etc. Comenzó trabajando para el estudio Celma&Duran y de vez en cuando realizaba encargos a título particular (*freelance* [\[15\]](#)).

Desarrollo de Charuca.

En 2005, debido al aumento de la demanda de sus diseños decidió crear su propio estudio situado en Barcelona. También, en este mismo año creó su blog (<http://www.charuca.blogspot.com>), un sitio web en el que periódicamente actualizaba información sobre Charuca y sus gustos; informando a sus seguidores sobre objetos, moda, artistas, exposiciones y también de sus propias creaciones. Las páginas web, permitieron a Charuca y otras artistas bucear en el universo *kawaii*, y a su vez el público en general podía hacerlo también a través de páginas como éstas. En 2006 fundó una nueva web, un portafolio con carácter más internacional (<http://www.charuca.net>), en el que únicamente hablaba de las novedades de su propia obra. En 2009 registró la marca Charuca

(vargas, 2010: 9) y creó una nueva web (<http://www.charuca.eu>).

Además de las influencias que recibió en esta ciudad, también debemos tener en cuenta los diferentes viajes que realizó durante los años previos y sobre todo sus visitas a Japón (Tokio en agosto de 2006, Tokio en octubre de 2007 y Tokio en junio de 2009); Rosario afirma que su primer interés por visitar el país era la comida y los muñequitos[16], es decir, toda esa serie de personajes monos, *kawaii*, que había conocido a través de la ilustración japonesa. Allí quedó asombrada y realmente comprendió el significado de *kawaii*, un adjetivo para ella inexplicable con palabras, puesto que es una sensación, un sentimiento que te provoca algo; «*la sensación de gusto cuando ves algo mono, un bebé o un cachorrito*[17]». Una experiencia clave para entender su obra.

En 2010, Charuca editó el libro *I love kawaii*, una compilación de artistas muy admirados por ella, y todos dentro de la estética *kawaii*. Esta selección nos ayuda a comprender cuáles son las características que ella comprende necesarias para clasificar una obra dentro de esta corriente y conocer sus influencias. Podemos citar autores de origen japonés (Aranzi Aronzo[18]), chino (Little Ami[19]), estadounidense (Friendswhityou[20]), colombiano (Catalina Estrada[21]), alemán (Bukubuku[22]), italiano (Tokidoki[23]), francés (Clémentine[24]) o español (Terelo[25]), y de otras nacionalidades. Esto demuestra cómo el *kawaii* se ha expandido por el mundo, un sentimiento universal, la acción de estremecerse ante algo tierno y adorable ha despertado en el mundo gracias a Japón.



Fig.1. Esbozo en papel y figura tridimensional. ©Charuca

Charuca Vargas, ha ejercido fundamentalmente como diseñadora gráfica, dedicándose preferentemente a la ilustración. Su método de trabajo comienza con la realización de los primeros esbozos en papel, que posteriormente son escaneados y redibujados mediante programas de diseño gráfico como *Adobe Illustrator* [26]. Tras este proceso, sus diseños pueden ser reproducidos en diferentes formatos. Aparecen como ilustraciones de libros y revistas; también se estampan en diversos tipos de papel (a veces en papel fotográfico) a modo de posters y en vinilos decorativos; constituyen la ilustración principal de distintos artículos de papelería (carpetas, cuadernos, pegatinas), pero también se reproducen en textiles (bolsos, camisetas, zapatillas). Asimismo, Charuca también realiza diseños para formatos tridimensionales, como por ejemplo figuras o muñecos (fig.1). En estos casos, el soporte puede ser plástico, vinilo, arcilla o tejidos sintéticos. La manera de trabajar de Charuca, consiste generalmente en la creación de una serie de diseños que posteriormente incluye en un catálogo o en la red y estos son elegidos por las empresas para realizar los productos señalados. De esta forma, Charuca ha prestado sus servicios como diseñadora a distintas empresas (Skwat, Unipost, Coaliment, Telefónica, Jeremiville, Kiwee, Enri, Coreixample, GlobalShoes, Parrini, Famosa...). El volumen de trabajo desarrollado, ha determinado que en su taller trabajen distintas personas: María José Sánchez manager del equipo, Miriam Álvarez Morales ilustradora, Carmina Vargas Sánchez administrativa.... Otras veces, ella misma escoge algunos de sus

diseños para que formen parte de las exposiciones, en el formato elegido por la propia artista. Charuca ha organizado exposiciones individuales de su obra y ha participado en exposiciones colectivas. Entre ellas hemos de mencionar las siguientes: «*Vans. Customize Me*[\[27\]](#)» exposición celebrada en el Espai Pupu, FAD de Barcelona (28/06/2005 al 26/11/2005); «*PlanetHair*[\[28\]](#)» muestra de personajes de Charuca en paneles retroiluminados, en la Fira de Barcelona (20/11/2005); «*VinyElements*[\[29\]](#)» en Barracuda, Melrose, Los Ángeles, E.E.U.U., (17/05/2007); «*Sketchel*[\[30\]](#)» organizada por Jeremiville en MoriGallery, Sidney, Australia (04/04/2008 al 06/04/2008) y Schiwipe Don't Come Gallery Lever, Melbourne, Australia (18/04/2008 al 03/05/2008); «*Puni Puni. Miradas cruzadas sobre la creación gráfica entre 18 artistas japonesas y españolas*[\[31\]](#)», en Castellón, Málaga, Zaragoza, Valencia y Bilbao (13/ 08/2007 al 08/10/2009); «*ToyQube Toy Big Shot Toy Works*[\[32\]](#)» celebrada en la ToyQube&Gallery de Nueva York, E.E.U.U., (04/01/2008); «*Toy Fair*[\[33\]](#)» , exposición en ToyFair American en Broadway, Nueva York (marzo de 2008); «*House of Liu Custom Show*[\[34\]](#)» en la Galería APV, Nueva York, E.E.U.U., (22/08/2008); «*Dreams to dreams*[\[35\]](#)», en el Japanese American National Museum, Nueva York, E.E.U.U., (01/12/2008 al 04/01/2009); «*Homenaje a Cobi*[\[36\]](#)» en la Galería Duduá, Barcelona (10/07/2009 al 31/07/2009); «*Sugar&Lemon*[\[37\]](#)» exposición celebrada en la Galería Atticus, Barcelona(16/09/2010 al 15/10/2010), con la colaboración de la artista Catalina Estrada.

En la actualidad, Charuca sigue trabajando y desarrollando su actividad como diseñadora gráfica. Por esta razón, en un futuro nos veremos obligados ampliar esta breve presentación.

2. Influencias y evolución de la obra de Charuca Vargas.

La obra de Charuca Vargas, ha ido adquiriendo diferentes matices a lo largo de su trayectoria artística, aunque siempre

ha estado marcada por una misma línea. Para comprender estos cambios, debemos partir desde el principio, desde sus primeras influencias. Como ya hemos expuesto previamente, la infancia de Charuca estuvo marcada por la animación nacional y americana, y también aunque en menor medida por la japonesa, veamos de manera más concreta cómo le afectó:

Dentro de la programación de televisión española, podemos encontrar series de dibujos animados previas a la infancia de Charuca, que obviamente influyeron en la animación posterior, como es el caso de *La Familia Telerín*, un programa de Televisión Española producido en 1964 por los hermanos Santiago y José Luis Moro (Recuerdo, 2004). A partir de sus ilustraciones podemos demostrar que el gusto por lo dulce y lo adorable es un sentimiento universal. Sus personajes, eran todos bajitos, cabezones y de aspecto infantil. Ésta y otras series animadas influyeron en los dibujos de los años ochenta, como por ejemplo en; *David el gnomo*[\[38\]](#), emitida por primera vez en 1985. El argumento se centraba en las historias de David y su familia, unos personajes imaginarios ‘los gnomos’, pequeños y gorditos, que vivían en un bosque fantástico. Aunque el tipo de ilustración es muy diferente a la utilizada por la artista, si encontramos rasgos en común como son las proporciones achaparradas y mullidas, la sencillez del dibujo y el aspecto bondadoso. Asimismo, lo hicieron *Los Pitufos*[\[39\]](#), creados en 1958 por el dibujante belga Peyo. Durante la década de los setenta y ochenta, los niños españoles y entre ellos Charuca disfrutaron de esta serie animada protagonizada por seres tiernos y pequeñitos, que de nuevo vivían en un mundo imaginario.

Como hemos señalado anteriormente, la animación americana también estuvo presente en la infancia de Charuca, sobre todo los dibujos animados emitidos por la productora Hanna-Barbera como por ejemplo: *Los Picapiedra*, una familia americana de clase media, que vivía en medio de un mundo fantástico prehistórico. En la obra de la artista, no encontramos una

influencia directa con este tipo de ilustración, sin embargo, si está presente el gusto por lo retro, los entintados o la estética. De la misma manera, la obra de la artista estadounidense Mary Blair (1911-1978, E.E.U.U.) [\[40\]](#), ilustradora los grandes clásicos de Walt Disney como la Cenicienta (1950), Alicia en el País de las maravillas (1951) o Peter Pan (1953), influyó en Charuca Vargas, pues afirma: «*Mi kawaii va más por la línea retro, de influencia americana y sobre todo de Mary Blair* [\[41\]](#)». Un estilo naif, sencillo, esquemático con el que coincide Charuca. Tampoco podemos olvidarnos de Mickey Mouse, protagonista de la compañía Walt Disney [\[42\]](#) que cautivó a grandes y pequeños, un ratón animado de orejas redondeadas. Sencillo estéticamente pero no conceptualmente, pues Mickey Mouse simbolizó un icono en la animación occidental, y más tarde un referente en el mercado capitalista con su *merchandising*, convirtiéndose en un hito del consumo comparable a la gatita Hello Kitty en Japón.

En cuanto a las influencias de la animación japonesa, hemos visto que durante su infancia éstas fueron escasas. Charuca conoció la ilustración japonesa a partir de series como *Candy Candy* o *La pequeña Memole*. Aun así, a pesar del escaso contacto con esta estética, las características formales provenientes del *mangaka* japonés Osamu Tezuka (McCarthy, 2009; Onoda Power, 2009; Santiago, 2010; Schodt, 2007;) se plasmaron en la ilustración de la artista: ojos enormes de pupilas dilatadas y brillantes, el detrimento de los rasgos faciales destacando solamente aquellos que interesan, cabezas de mayor tamaño, gestos y expresiones vulnerables... Tras esta revisión, podemos afirmar que Charuca desde su infancia, se vio envuelta en un universo de personajes, que independientemente de su procedencia, presentaban un mundo fantasioso y placentero, muy diferente al real. Actualmente, los artistas insertos en la corriente artística *Kawaii*, y entre los que se encuentra Charuca, parten de éstas premisas, pues plasman en sus obras un paraíso virtual propio de la infancia, con el objetivo de crear una vía de escape ante la

dura realidad.



Fig.2. *Megamoder*. © Charuca.

Durante su juventud, Charuca comenzó a trabajar en diferentes estudios de diseño gráfico. El conocimiento de esta manifestación artística, le permitió desarrollar su propia estética la cual fue evolucionando a lo largo de su trayectoria. Al principio, diseñaba ilustraciones muy similares a la de los artistas de moda, pues era el estilo que se demandaba. Ilustraciones tipo Jordi Labanda^[43], compuestas por personajes muy estilizados, un tanto retro, pero cercanos a la realidad. Paralelamente Charuca empezó a desarrollar un tipo de ilustración más personal, para su propio deleite, es decir, sin ningún fin económico. Entre sus primeros personajes podemos destacar a «*Los Megamoder*», diferentes personajes dotados de una personalidad propia y con unas características formales comunes: aspecto achaparrado, desproporcionado, con la cabeza del mismo tamaño que el cuerpo, y los brazos y piernas simplificados al máximo. Éstos carecen de nariz y boca, su rostro lo ocupan dos enormes ojos redondeados que miran fijamente al espectador (fig. 2).

En 2001, Charuca Vargas comenzó a trabajar junto al diseñador gráfico Pablo Moreno en el Estudio Mondotrendy. A partir de este momento, sus personajes «*Los Megamoder*» comenzaron aparecer en cómics, camisetas, chapas, etc. Por estas fechas surgió el pseudónimo 'Charuca', nombre bajo el que estos diseños aparecían firmados. Algunos de los personajes creados

fueron: *Trex* (2001), *Mery* (2002), *Nani* (2003)... Todos realizados bajo una estética mucho más personal, en la que se pueden apreciar mejor esas influencias de la artista, con personajes siempre pequeñitos, imaginarios, con ojos enormes y muy simplificados.

En 2003 la artista se trasladó a Barcelona, ciudad que le ofrecía un mayor número de oportunidades y más cultura visual; este hecho le permitió una mayor accesibilidad a exposiciones, tiendas de importación, espectáculos y otras actividades. El desarrollo de internet y la difusión de las páginas web facilitaron el acercamiento a otras culturas y estéticas artísticas, y así como Charuca tomó consciencia del fenómeno *kawaii*. Durante muchos años y estuvo investigando sobre la ilustración japonesa junto a la artista Terelo[\[44\]](#), y de esta manera, cada vez se hizo más notable la influencia de esta cultura en su obra.

En 2005, como consecuencia del gran aumento de encargos que estaba teniendo, decidió crear su propio estudio y a su vez un blog electrónico personal. Este blog es una fuente documental directa para nuestro estudio, pues se trata de un diario personal donde la artista muestra sus sentimientos, gustos, aficiones, críticas, así como sus trabajos o los de otros artistas a los que admira: como por ejemplo Yoshitomo Nara[\[45\]](#), artista al que tuvo la oportunidad de ver en este mismo año en el *Pictoplasma Project*[\[46\]](#) de Berlín, junto a la artista Terelo.

En 2005 Charuca también participó en la exposición «*Vans. Customize Me*[\[47\]](#)» celebrada en el Espai Pupu, FAD de Barcelona de 28 de junio al 26 de noviembre de 2005. La obra presentada eran unas zapatillas customizadas, que reflejaban el peso que la cultura japonesa había adquirido por estas fechas en su obra: en la puntera aparecía el rostro una niña japonesa ataviada para una ceremonia con lazos, flores y un cascabel. La lona de la zapatilla se asemejaba al estampado de un kimono, con suaves y pequeñas flores. En la parte del talón

aparecían caracteres japoneses y la cabeza de un osito panda. El aspecto general de las zapatillas era infantil, a pesar de estar destinadas para todos los públicos. Se trataba de una estética muy esquemática, en la que se acentúa únicamente aquello que interesa.

No obstante, hasta 2006 Charuca Vargas no tuvo oportunidad de visitar el País del Sol Naciente. Este hecho fue de vital importancia, ya que la artista asegura que es esencial para comprender el significado profundo que encierra el término *kawaii*. Para ella se trata de un concepto muy difícil de definir con palabras, un sentimiento inexplicable, una estética transmite «gustosidad» (Vargas, 2010:8), nos explica en una entrevista: *«El Arte Kawaii lo definiría con imágenes y no con palabras, ya que es cómo definir el calor con palabras, es más fácil calentar algo, ponerlo en la mano y experimentar la sensación[48]»*. También en esta visita también pudo comprender el trasfondo que existía en muchas de las manifestaciones artísticas de esta estética aparentemente tan dulce y adorable. Evidentemente, el comprender profundamente la estética repercutió en su obra, pues hasta el momento Charuca firmaba sus productos con el logotipo de un «caniche» (fig.3); tierno, dulce, con una expresión de vulnerabilidad muy propia de la estética *kawaii*. Charuca nos comenta: *«Pensé en el caniche, en el icono del perro, porque yo tengo perro y el icono me hace mucha gracia...mi perra se parece mucho a él, me gustaba como personaje[49]»*. Sin embargo, tras su experiencia en Japón, se dio cuenta de que no representaba el concepto tal y como ella lo comprendía. Así que tres meses más tarde, decidió cambiar el logotipo y transformarlo en una «calavera» (fig.4) llena de significados: *«la calavera tenía más connotaciones con lo que quería expresar, una idea de la muerte pero más relajada; igual como se lo toman los mejicanos, menos tétrica. Reflejando el consumismo, el sinsentido de la vida...me venía bien para eso, y el perrito ya no y se fue...[50]»*.

	
Fig. 3. Logotipo Caniche. © Charuca	Fig. 10. Logotipo Calavera. © Charuca.

Si nos fijamos en el nuevo logotipo, una *calavera*, es un símbolo, como bien señala Charuca, de la muerte, peligroso y advierte de lo tóxico. Sin embargo, ésta lleva un lacito rosa (propio del tocado infantil) que porta en su oreja izquierda (en el mismo lado que Hello Kitty, la reina del consumo en Oriente) y unas orejas que se asemejan a las de Mickey Mouse (el rey del consumo en Occidente) a modo de montera, un símbolo nacional. Sus ojos son redondos, grandes y muy expresivos; aparecen enfatizados por el colorete rosado de sus mejillas y entre estas una nariz que es un claro corazón invertido. Finalmente los dientes los forman tres semiovalos. Además, esta nunca aparece en posición vertical, sino que siempre inclina la cabeza hacia el lado derecho simulando una mirada dulce; si nos retrotraemos a la literatura japonesa del periodo Heian (794-1085), concretamente a *Makura No Soshi* de la escritora Sei Shonagon, vemos como estos gestos tiernos estaban considerados como tal, ya en la cultura japonesa: «Un niño cuyo cabello ha sido cortado como el de una monja. El cabello cae sobre los ojos. En lugar de apartarlo, pone la cabeza de lado [...] es adorable» (Shonagon, 2004: 85-86.). Por lo tanto, podemos ver como las influencias japonesas, americanas y el propio sustrato español están presentes ya en la licencia. Además, podemos hacer una comparación con diversos personajes americanos y japoneses que han ido influyendo a lo largo de la historia, los unos en los otros, y

finalmente también en el logotipo de la artista: *Mickey mouse*[\[51\]](#)– *Astroboy*[\[52\]](#) – *Doraemon*[\[53\]](#) – *Sonic*[\[54\]](#) – *DOB*[\[55\]](#) (Trujillo,2011: 630)– *Calavera*. Todos tienen unas características comunes: especie de orejas-casco, ojos grandes y expresivos. Muestran una estética infantil, pero todos cuentan con una parte agrisulce. Además, éstos han llegado a las masas populares a través de medios muy diversos, pero sobre todo mediante el *merchandising*. Finalmente, todos ellos, a pesar de su simplicidad, forman parte de un universo complejo, lleno de connotaciones. En primer lugar, *Mickey mouse* es uno de los máximos iconos del consumismo occidental; *Astroboy* es un arma militar de gran potencia, *Doraemon* muestra la esperanza desmedida en la tecnología y *DOB*, por su parte, representa la memoria del pueblo japonés.

A partir de este momento, Charuca comenzó a desarrollar un tipo de ilustraciones de estética *kawaii*, propias de su universo personal. De manera inconsciente Charuca se insertó en el movimiento *Superflat* (Trujillo,2011: 623) de Takashi Murakami, a quien ella considera un gran artista: «*Takashi Murakami es mi ídolo, porque ha conseguido reivindicar la gustosidad como arte [...] lo que él hace, puede hacerlo muchísima gente, pero muy pocos pasarán a formar parte de los artistas más cotizados a nivel mundial. Murakami es el nuevo Warhol gustoso*[\[56\]](#)». Charuca trabaja con el mismo concepto de planitud en sus obras; entintados planos, pero no por esto carentes de contenido. Y al igual que los artistas afines al movimiento, no hace ningún tipo de distinción entre «Bellas Artes » y «Artes populares» ya que todas ellas entran dentro de un “Uno”, el Arte.Para Charuca, su arte comienza en el momento en el que algo fluye en su interior, es decir, en el instante en el que una idea surge en ella y le crea una excitación; tras esto lleva a cabo la materialización de su idea mediante el diseño y finalmente da forma definitiva (con distintos materiales y técnicas) a la obra de arte, que para ella, sólo adquirirá este valor, si es capaz de que producir una reacción o sentimiento en todo aquel que la contempla. En

este contexto, para Charuca, y por eso se declara dentro de la estética *kawaii*, el sentimiento que tiene que producir según sus palabras: «es la sensación de gustito que te da cuando ves algo mono, ya sea un personaje, o un cachorrito», es decir, *kawaii* es todo aquello que produce «gustosidad» un concepto muy difícil de definir con palabras. Asimismo, Charuca opina que la estética *kawaii* debe ser definida con imágenes. De la misma manera, el artista japonés Takashi Murakami, coincide con esta misma idea y critica la necesidad que tenemos los occidentales de describir todo con palabras: «Personas de todas partes del mundo encuentran a Hello Kitty adorable. Kitty les atrae como lo haría un bebé o un cachorrito. Pero para algunos la única forma de entender lo que los japoneses quieren decir con *kawaii* es analizarlo con palabras. Descubrí esa falta de comprensión intuitiva de la cultura japonesa cuando estuve viviendo en E.E.U.U» (Ishihara et al., 2007: 12).

Coincidiendo con el desarrollo de la estética *kawaii* en la obra de Charuca, en nuestro país comenzaron a proliferar los estudios, primeras exposiciones, y demás eventos ya no solamente relacionados con el fenómeno social, sino también con su vertiente artística. En 2007 se celebraba la primera exposición de Takashi Murakami en Málaga[\[57\]](#), a ésta le siguieron otras como la protagonizada por los integrantes de la Kaikai Kiki en Barcelona[\[58\]](#). Asimismo, en este mismo año, comenzaba el ciclo expositivo del Grupo *PuniPuni*[\[59\]](#), al que pertenece Charuca, y en el que se demostraba cómo la estética y el concepto de *kawaii* habían calado en nuestro país.

Por otra parte, Charuca empezó a crecer en el panorama internacional, y esto se demuestra con exposiciones como «*VinyElements*[\[60\]](#)» en Barracuda, Melrose, Los Ángeles (E.E.U.U.) el 17 de mayo de 2007, en la que presentó la obra: «*Forcube Tree House*» (2007) Arcilla y pintura acrílica. En esta muestra cada artista representaba uno de los cinco elementos chinos, nuestra artista eligió 'tierra': «Yo me he

inspirado en tierra, para crear este árbol donde viven unas criaturas muy gustosas que nacen de la tierra[\[61\]](#)». Para ello realizó una especie de muñeco-árbol que mostraba el interior de su cabeza, el ser se aparecía pensando en un mundo en el que todos formamos parte de un uno, la naturaleza, en el que podemos vivir en armonía, y todo es más fácil con una actitud *kawaii*. Por estas fechas, también cabe señalar algunas de las exposiciones a las que Charuca asistió como espectadora, pues el conocimiento de la obra de otros artistas *kawaii*, tuvo en su obra una considerable influencia. Este es el caso de la exposición *TaipeiToyFestival*[\[62\]](#), celebrada en Taiwan. Festival en el que tuvieron encuentro diferentes artistas de diversas disciplinas artísticas[\[63\]](#) o por ejemplo la muestra celebrada en Nueva York en la Galería The Showroom NYC[\[64\]](#) en la que Kei Sawada[\[65\]](#) de Devil Robots exponía algunas de sus obras. Para Charuca, Devil Robots es uno de los estudios de arte *kawaii* más admirados, además, en este mismo año tuvo la oportunidad de volver presenciar sus creaciones en la exposición celebrada en Tokio conmemorando el décimo aniversario, en la Parco Factory[\[66\]](#) el 27 de octubre de 2007 y de visitar el estudio de la mano de sus creadores[\[67\]](#). Tampoco podemos olvidarnos de uno de los grandes creadores de arte *kawaii* como es el italiano Simone Legno, creador de Tokidoki[\[68\]](#) a quien Charuca considera uno de los artistas más fructíferos dentro del panorama *kawaii* (Vargas, 2010: 249). Por estas fechas pudo contemplar sus piezas en Milán.

En 2008 sus exposiciones a nivel nacional e internacional se multiplicaron. Muy interesante fue su participación en la exposición «*Sketchel*[\[69\]](#)» organizada por Jeremiville en MoriGallery, Sidney, Australia (del 04 de abril 2008 al 06 de abril 2008) y Schiwipe Don't Come Gallery Lever, Melbourne, Australia (del 18 de abril de 2008 al 03 de mayo 2008). Para esta muestra Charuca presentó «*Charuca Sketchel*» (2008) un diseño que posteriormente fue impreso en la tela que conformaba el bolso. Aparecían varios de los personajes creados por la artista hasta el momento (Trexix, Babycapullín,

Tontipop, Amanitaflipadita...) era un reflejo de ese universo personal.

El ciclo de exposiciones «*Puni Puni. Miradas cruzadas sobre la creación gráfica entre 18 artistas japonesas y españolas*»[\[70\]](#)», continuó exhibiéndose en diferentes ciudades de España, pero sin duda debemos de destacar Zaragoza, ya que las integrantes del grupo tuvieron la oportunidad de exponer junto al ‘padre del *kawaii*’ Takashi Murakami. Charuca presentó «*Babycapullines*» (2008), ocho muñecos de fieltro (fig.5). Estos son todos diferentes pero llevan una especie de gorrito con forma de orejas redondeadas, al igual que algunos diseños de Takashi Murakami.



Fig.5. *Babycapullines* ©Charuca.



Fig. 6. *Sugar Kills*.©Charuca



Fig.7.*White Dreams*. ©Charuca

Asimismo, participó en la exposición «*ToyQube Toy Big Shot Toy Works*»[\[71\]](#) celebrada en la ToyQube&Gallery de Nueva York, (E.E.U.U.) el 4 de enero de 2008. En esta exposición Charuca participó con la pieza «*Sugar Kills*» (2008) Plástico y acrílico (fig.6). Un pastel impregnado de azúcar al cual se la puede acoplar un casco-calavera, queriendo representar así los peligros que provocan los excesos o adicciones.

«*Toy Fair*»[\[72\]](#), exposición en ToyFair American en Broadway, Nueva York en marzo de 2008, presentó «*BBZ*» (2008), siete bebés de vinilo y acrílico, que representan la etapa más dulce de la vida.

«*House of Liu Custom Show*»[\[73\]](#) en la Galería APV, Nueva York

(E.E.U.U.) 22 de agosto de 2008. La pieza presentada se titulaba «*MeiMei*» (2008) vinilo y pintura en espray. Se trataba de una escultura customizada en la que de nuevo había una clara referencia a personajes de la animación americana como Mickey Mouse o de la actual japonesa como DOB de Takashi Murakami, sin embargo, en este caso las orejas eran sustituidas por dos moños, pues era una especie de samurái.

«*Dreams to dreams*[\[74\]](#)», en el Japanese American National Museum, Nueva York (E.E.U.U.) del 1 de diciembre de 2008 al 4 de enero de 2009, presentó «*White Dreams*» (2008) una obra en vinilo, acrílico, pelo y brillantes (fig.7), quizás sea una de las piezas más dulces de Charuca. El personaje customizado es un Daruma[\[75\]](#), un amuleto que tiene como fin de guardar los deseos. La expresión de la figura es comparable a la sensación de calma que produce el sentimiento *kawaii* tras su excitación.

Además de sus exposiciones, Charuca también pudo presenciar en España otras de artistas como «*Fantasía erótica japonesa*[\[76\]](#)» de Junko Mizuno, del 9 de octubre al 11 de diciembre de 2008 en Barcelona. Una artista que mezcla la estética manga y el *kawaii* con la sensualidad.

En 2009 Charuca realizó otro viaje a Japón, para adentrarse aun más en la cultura japonesa. Aquí visitó la Galería de arte *Fewmany*[\[77\]](#), un centro expositivo en el que han participado algunos de sus artistas favoritos como Devil Robots o Mori Chack[\[78\]](#). Por añadidura, tuvo el placer de contemplar obras de los diseñadores más punteros en Japón y de conocer personalmente alguno como a Katsumori Sakai[\[79\]](#). Durante su estancia en Tokio visitó Puroland[\[80\]](#), el parque temático de Hello Kitty, una experiencia imprescindible para comprender el significado de este icono japonés.

En este mismo año 2009, Charuca participó en la exposición «*Homenaje a Cobi*[\[81\]](#)» en la Galería Duduá de Barcelona, celebrada entre el 10 de julio de 2009 y el 31 de julio de 2009. Su obra se titulaba «*Cobi World*» (2009) una impresión en

papel fotográfico (fig.8). El objetivo de los artistas era homenajear a Cobi, el personaje creado en 1987 por Javier Mariscal para las Olimpiadas de Barcelona en 1992. Charuca en su ilustración nos presenta a Cobi llevado a su universo *kawaii*; así, podemos observar a Carmicobi, setacobi, arbolcobi...toda una serie de personajes impregnados de ternura. También en octubre de 2009, participó en la Feria Intergif de Karactermanía[82], una empresa barcelonesa especializada en la distribución de objetos manufacturados, artículos licenciados, y *merchandising* de dibujos animados, cine y televisión. Con esta muestra se dieron a conocer diferentes artículos en textil de la artista (Bolsos y otros complementos). Asimismo, a finales del mes de octubre, Charuca tuvo la oportunidad de conocer en persona a Yuko Yamaguchi[83], la diseñadora de Hello Kitty que visitó el Pedralbes Centre de Barcelona con motivo del 35 aniversario de la creación del icono de Sanrio. Esta experiencia fue importante para Charuca, pues Hello Kitty cuenta con los rasgos justos y precisos para crear siempre en el espectador esa sensación de gustito.

		
Fig.8.Cobi World. ©Charuca.	Fig.9.All is full a love.©Charuca.	Fig.10.So happy together.©Charuca.

2010 fue un año muy interesante para la artista, pues inauguraron su estudio actual situado en Gran Vía de les Corts Catalanes 556, en Barcelona. En marzo de este mismo año, Charuca asistió a la Japan Week de Barcelona, celebrada en el Palau Sant Jordi, un evento en el que se da a conocer la cultura japonesa a través de manga, el anime y otras

actividades en relación con la cultura urbana. En abril de 2010, Charuca publicó su primer libro *I Love Kawaii*, citado anteriormente, coeditado para el mercado asiático por Basheer Graphics y editado en francés por Haper Collins. Asimismo en 2010 Charuca celebró su primera muestra en solitario «*Sugar&Lemon*[\[84\]](#)» en la Galería Atticus, Barcelona entre el 16 de septiembre de 2010 y el 15 de octubre de 2010. Entre las piezas expuestas encontramos «*All is full of love*» (2010) una impresión en papel fotográfico en colaboración con Catalina Estrada (fig.9). Podemos ver cómo los mundos de ambas artistas están fusionados. Charuca nos explicó en una entrevista: «*Para la colaboración, lo que hicimos es: las dos conocemos muy bien el trabajo de la otra, entonces yo le pasé diseños míos le dije “haz con ellos lo que quieras” ella estuvo jugando con eso y me lo pasó a mí, luego yo jugué, nos lo íbamos enseñando y nos iba gustando*[\[85\]](#)». Lo cierto es que consiguieron crear una obra que sumerge al espectador en un mundo virtual alucinógeno que permite por unos segundos alejarse de la cotidianidad.

En 2011, dos piezas de gran importancia han sido las presentadas para las galas benéficas de *Children's Smile* de Sanrrio en Londres en enero y octubre de 2011. El objetivo era recaudar fondos para ayudar en los niños ingresados en los hospitales de los lugares más desfavorecidos. La primera obra subastada fue «*So happy together*» (2011) impresión sobre lienzo (fig.10). En ella podemos ver como los personajes de Charuca y Hello Kitty se han fusionado en un mismo universo, todos aparecen hellokittyizados, con el típico lazo en la oreja izquierda. Además, aparecen varias manzanas, símbolo del peso de este icono de consumo japonés. La otra pieza «*Hello Kitty&Charuca*» (2011) impresión sobre lienzo. El objetivo en esta pieza al igual que en la anterior era entremezclar los personajes propios con el icono de Sanrio Hello Kitty.

En la actualidad Charuca sigue trabajando en diversos proyectos, ampliando su licencia y expandiéndose por el mundo.

Tras lo expuesto, podemos afirmar que se trata de una artista con un fuerte reconocimiento a nivel nacional y también internacional.

3. Rasgos generales de su obra.

La estética *kawaii* puede presentar diferentes características formales dependiendo del artista, pero todos siguen unas pautas comunes. El estilo *kawaii* cuenta con las bases del diseño de algunos personajes de manga y anime; muchos estudiosos centran el origen de estas formas suaves y redondeadas en el mangaka Osamu Tezuka (1928-1989) quien comenzó a dibujar personajes de manga con ojos e iris enormes y brillantes, influidos a su vez por la animación americana de Disney y Fleischer (Santiago, 2010: 82.). Además, la estética *kawaii* se define por sus formas simples e infantiles a nivel gráfico; figuras geométricas y curvilíneas. Existe una simplificación de algunos rasgos faciales del personaje como por ejemplo, la nariz y boca, a favor de otros que son excesivamente destacados, como los ojos, que nos ayudan a comprender su estado de ánimo. En algunos casos la proporción cabeza-cuerpo se deforma hasta el extremo. Y otra característica es que cualquier objeto o animal es susceptible de ser humanizado (Vargas, 2010: 9).

En la obra de Charuca podemos encontrar las características formales citadas anteriormente, pues sus personajes tienen una fuerte influencia del manga y el anime japonés. Son de formas sencillas, trazos redondeados; con el mínimo número de rasgos faciales consigue transmitirnos el estado anímico del personaje, pero sin embargo su estética dista del manga y el anime en las proporciones. Las cabezas son también desproporcionadas, pero en su caso demasiado pues el cuerpo ocupa la mitad de la medida de la cabeza o incluso menos, apuesta por lo pequeño y achaparrado. Los trazos de los personajes, muestran una línea gruesa y continua que remarca

todo su contorno. La mayoría de sus obras, están formadas por composiciones simétricas y muy equilibradas, aunque en algunos casos éstas aparezcan abarrotadas de personajes. Los fondos son neutros o con motivos geométricos. La gama cromática de sus composiciones está formada en su mayoría por una paleta de colores suaves: rosas, amarillos, azul cielo...o muy intentos: rojos, naranjas, fucsias, limas, azules... Estos sirven para enfatizar los diferentes mensajes que Charuca quiere transmitir, por ejemplo, en el universo Kawaii predominan los tonos rosas claros, marrones, mostazas para presentarnos un mundo idílico y feliz (fig.11). Sin embargo, el universo Toxic, está compuesto de tonalidades mucho más agresivas, para remarcar el peligro presente en este mundo de frutas malvadas (fig.12).

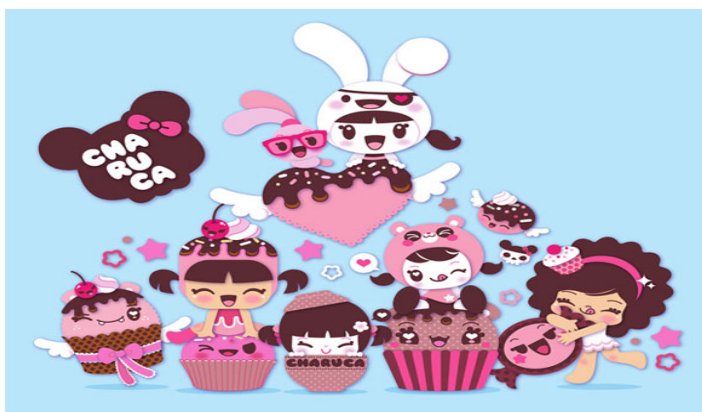


Fig.11. *Addicted to sugar.* ©Charuca



Fig.12. *Toxic Fruits.* ©Charuca.

Charuca tiene un universo iconográfico muy personal; ella bebe al igual que otros de la iconografía del manga y el anime, e influencias americanas, pero sin embargo esta artista ha creado cuatro mundos virtuales personales, que coincide con los artistas *kawaii*, en que trasluce otros mundos.

Kawaii. Creado en 2006, es el más dulce y empalagoso, donde todo es diversión y felicidad. Todos sus personajes están identificados: Charu-chan, es un autorretrato de Charuca;

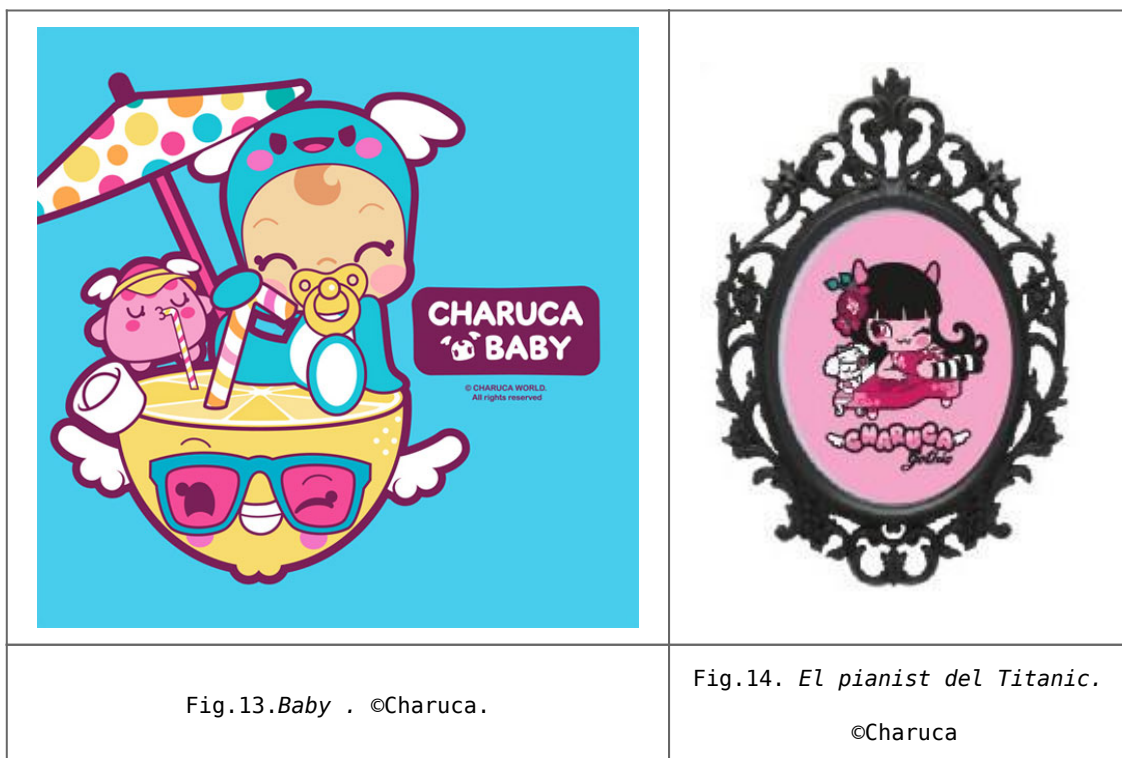
Carmi, está inspirado en la hermana de la autora, representaría la aventura y diversión; Tomato, es el conejo que acompaña a Carmi en sus expediciones; Alín, siempre suele aparecer haciendo paracaidismo, representando el riesgo y la ingenuidad; Rosita, es pastelera, representa la adicción en su caso al 'azúcar'; Sun-suru es una japonesita metida en un bol de *ramen* (bol para fideos japoneses), a ella no le gusta el dulce, corroborando que no todo lo japonés es *kawaii*. Éstos personajes suelen portar en su cabeza tocados de orejas de animales, al igual que lo hacen la tribu urbana de las lolitas en el barrio de Harajuku^[86] (Shibuya, Tokio). Además suelen aparecer alimentos humanizados como los cupcakes, muffins, de influencia americana o los sushi, de influencia japonesa. El universo Kawaii es un mundo donde aparentemente no existe el dolor, aunque en sus obras siempre aparece el logotipo de Charuca, la calavera, para recordarnos que no todo en la vida es de color de rosa (fig.11).

Baby. El universo de Baby fue creado en 2007. Se trata un bebé, el cual vendría a representar el principio de la vida. En sus obras, Baby se enfrenta al mundo, a los obstáculos, deberes y responsabilidades, con los que normalmente tropieza y crea una carcajada en el espectador. El mensaje que Charuca pretende dar con su obra es el de tomarse la vida con más humor y positividad, «*diviértete con las pequeñas cosas de la vida*». Asimismo, mediante las alas que estos tienen en sus gorros, simbolizan la libertad que uno tiene durante la infancia, una etapa de la vida sin problemas. La gama cromática es suave, propia del mundo infantil, rosas, amarillos y azules (fig.13).

Toxic. El universo de Toxic fue creado en 2007. Está protagonizado por Tonti-Girl, una niña traviesa a la que el gusano Chun-Chun, le ha comido el cerebro. Este universo representaría la sociedad consumista actual, Tontigirl no puede dejar de consumir frutas tóxicas de la misma manera que nosotros no podemos dejar de consumir objetos innecesarios.

Charuca nos explicaba en una entrevista: «*el consumo nos está alienando demasiado, debemos cortarlo y mirar hacia otro lado, el consumo está bien para divertirse pero no para adoptarlo como un modo de vida*[\[87\]](#)». Ella come frutas malvadas aun siendo consciente de sus peligros, representaría las adicciones actuales a cualquier sustancia u objeto. La gama cromática en este universo es más intensa, mucho más violenta que los dos mundos anteriores, ya que el mensaje también es más duro (fig.12).

Gothic. El universo de Gothic fue creado en 2007. Su protagonista Vampi vive en un mundo gótico (una moda también de gran éxito en el ya citado barrio de Harajuku) junto a otros personajes con los que juega y coquetea. Ella siempre se siente la reina absoluta, simbolizando el egoísmo presente en la sociedad actual. Normalmente aparece acompañada de Caniche malvado, un 'perrito faldero' que está enamorado de ella. También podemos encontrar setas venenosas y monstruos. Nos presenta un mundo oscuro, pero que superficialmente parece muy brillante[\[88\]](#) (fig.14). En este caso la paleta de color es muy intensa.



Estas obras tienen un contenido realmente profundo y dan

pistas al espectador sobre el mundo ante el que se encuentra; la idea de la *muerte*, siempre está implícita. Charuca nos cuenta que para ella la muerte es «*el motor de la vida, es lo que impulsa a trabajar y a superarse cada día, está por lo tanto en mi cabeza y en mi trabajo*[\[89\]](#)». Un claro ejemplo es el logotipo de Charuca, la *calavera*, cuya iconografía ha sido tratada anteriormente.

Por lo tanto, la idea del bien y el mal siempre está presente; ante algo realmente bonito siempre hay un toque lúgubre, como define Charuca «*sonrisas y lágrimas*[\[90\]](#)», esto es la estética *kawaii* en el arte. En ningún momento debemos confundir el aspecto infantil con el destinatario, sin lugar a dudas se trata de obras cargadas de significado.

La estética edulcorada que impregna las obras de Charuca consigue crear un caramelo más apetecible, atraer un público más amplio independientemente de su estrato social, con el fin de acercarlos para que se sumerjan y tomen consciencia de lo que realmente hay tras el azúcar superficial, la vida misma.

[\[1\]](#)Yamane Kazuma, realizó una investigación del fenómeno entre 1984 y 1986 que tituló *Anómala Escritura Adolescente Femenina*[\[1\]](#), en la que defendía la hipótesis de que el precedente de la escritura *kawaii* se encontraba en el manga.

[\[2\]](#)David Almazán Tomás (1971) es profesor ayudante del Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Zaragoza. Sus publicaciones se orientan hacia el *Japonismo*, las relaciones hispano-japonesas y el arte japonés, especialmente el grabado *ukiyo-e*.

[\[3\]](#)Para una mayor información sobre Aya Takano, Chiho Aoshima, Mr., Chinatsu ban, Rei Sato y Akane Koide véase la URL: <http://www.kaikaikiki.co.jp/> [Fecha de consulta: 10/09/2010].

[4] Para Catalina Estrada véase la URL: <http://www.catalinaestrada.com> [Fecha de consulta: 29/11/2010].

[5] Para Simone Legno véase la URL: <http://www.tokidoki.it> [Fecha de consulta: 12/12/ 2008].

[6] Para Sheena Aw véase la URL: <http://www.iamcaramelaw.com> [Fecha de consulta: 11/11/2010].

[7] Los datos que se exponen a continuación sobre el Grupo *Puni Puni*, se han podido obtener gracias a la colaboración Teresa Álvarez, comisaria de la exposición: *"Puni Puni. Miradas cruzadas sobre la creación gráfica entre 18 artistas japonesas y españolas"*. Querernos expresar nuestro agradecimiento por toda su amabilidad y buena disposición. Para una mayor información acerca del grupo véase el enlace URL: <http://www.punipuniexpo.com> [Fecha de consulta: 01/05/2008].

[8] Todos los datos que se exponen a continuación sobre Charuca Vargas, se han podido obtener gracias a la visita que realizamos a su estudio (incluido el archivo del mismo), situado en Gran Vía de les Corts Catalanes 556, de la ciudad de Barcelona en el mes de julio de 2011, así como a las entrevistas que realizamos con sus colaboradores (María José Sánchez manager del equipo, Miriam Álvarez Morales ilustradora, Elba diseñadora publicitaria y Carmina Vargas Sánchez administrativa) y con ella misma en agosto de 2011 y octubre de 2011. Tuvimos la suerte de encontrarnos con una artista muy organizada que guardaba perfectamente todos los datos relativos a su actividad. Querernos expresar nuestro agradecimiento a Rosario Vargas 'Charuca' y al resto del equipo por toda su amabilidad y buena disposición.

[9] Hanna- Barbera fue una productora estadounidense fundada en 1957 y que se dedicó a la producción de series comerciales de televisión, entre ellas *Los Picapiedra*, *El oso Yogi*, *Los*

supersónicos, etc.

[10] *Candy Candy* es una obra perteneciente a la escritora Kyoko Mizuki y al dibujante Yumiko Igarashi, publicado por la editorial Kôdansha en la revista de género shôjo en Nakayoshi entre 1975 y 1979.

[11] Transcripción de la entrevista de la autora a Rosario Vargas, Charuca, realizada en el Estudio Gran Vía de les Corts Catalanes 556, en Barcelona, en agosto de 2011.

[12] *La Pequeña Memolee* es el título en castellano de anime japonés *Tongari Boushi no Memoru*, producido en los años ochenta por el estudio de animación Toei Animation.

[13] Transcripción de la entrevista de la autora a Rosario Vargas, Charuca, realizada en el Estudio Gran Vía de les Corts Catalanes 556, en Barcelona, en agosto de 2011.

[14] Jordi Labanda, ilustrador uruguayo, residente en Barcelona. En 2002 funda el estudio Jordi Labanda un laboratorio creativo y de ideas donde se llevan a cabo sus proyectos, colaboraciones con clientes corporativos y diseñan sus productos. Véase la URL: <http://www.jordilabanda.com/> [Fecha de consulta: 20/08/2011].

[15] *Freelance*, del inglés, aquellos que trabajan por cuenta propia.

[16] Transcripción de la entrevista de la autora a Rosario Vargas, Charuca, realizada en el Estudio Gran Vía de les Corts Catalanes 556, en Barcelona, en agosto de 2011.

[17] Transcripción de la entrevista de la autora a Rosario Vargas, Charuca, realizada en el Estudio Gran Vía de les Corts Catalanes 556, en Barcelona, en agosto de 2011.

[18] Véase Aranzi Aronzo en URL: <http://www.araziaronzo.com> [Fecha de consulta: 20/11/2010].

[19] Véase Little Amie en URL: <http://www.little-amie.com> [Fecha de consulta: 20/11/2010].

[20] Véase la URL: <http://www.firendswithyou.com> [Fecha de consulta: 11/11/2010].

[21] Para Catalina Estrada véase nota 4.

[22] Véase Bukubuku en URL: <http://www.hellobukubuku.wordpress.com> [Fecha de consulta: 20/11/2010].

[23] Para Tokidoki véase nota 5.

[24] Véase Clementine en URL: <http://www.bupla.com> [Fecha de consulta: 20/11/2010].

[25] Teresa Álvarez, conocida como Terelo es ilustradora y creadora de personajes. Es además la líder del Grupo *PuniPuni*, en el cual está inserta y comisaria de las exposiciones *Puni Puni*.

[26] *Illustrator Adobe* es un programa de diseño, una aplicación de creación vectorial en forma de taller de arte que trabaja sobre un tablero de dibujo “mesa de trabajo”.

[27] Véase Charuca en URL: <http://www.sifth.jp.org/en/archives/2005/07/customize-me-exhibition.html> [Fecha de consulta: 01/10/2011].

[28] Véase PlanetHair en URL: <http://www.charuca.blogspot.com> [Fecha de consulta: 06/09/2011].

[29] Véase Charuca en URL: <http://www.vinipulse.com> [Fecha de consulta: 01/10/2011].

[30] Véase Charuca en URL: <http://www.jeremiville.com> [Fecha de consulta: 12/10/2011].

[31] Véase PuniPuni en URL: <http://www.punipuniexpo.com> [Fecha de consulta: 01/05/2008].

- [32] Véase Charuca en URL:<http://www.toyqube.com> [Fecha de consulta: 12/10/2011].
- [33] Véase ToyFair en URL:<http://www.charuca.blogspot.com> [Fecha de consulta: 06/09/2011].
- [34] Véase House of Liu en URL:<http://www.vini-creep.net> [Fecha de consulta: 12/10/2011].
- [35] Véase Dreams to dreams en URL:<http://www.janm.org> [Fecha de consulta: 06/09/2011].
- [36] Véase Homenaje a Cobi URL:<http://www.duduá.blogspot.com> [Fecha de consulta: 06/09/2011].
- [37] Véase Sugar&Lemon en URL:<http://www.charuca.blogspot.com> [Fecha de consulta: 06/09/2011].
- [38] Serie basada en los libros Los gnomos y La llamada de los gnomos de neerlandés Will Huygen y Rien Poortvliet, escritor e ilustrador.
- [39] *Los pitufos* (del francés, *Les Schtroumpfs*), son unos personajes creados por el dibujante belga Pierre Culiford "Peyo" (1928-1992 Bruselas) en la historieta *La Flûte à Six Schtroumpfs*.
- [40] Mary Blair (1911-1978, E.E.U.U.). Fue una diseñadora gráfica estadounidense que trabajó para la compañía *Walt Disney*, durante la década de los cincuenta, pero también para otras empresas como *Pepsodent*, *BeatriceFood*...
- [41] Transcripción de la entrevista de la autora a Rosario Vargas, Charuca, realizada en el Estudio Gran Vía de les Corts Catalanes 556, en Barcelona, en agosto de 2011.
- [42] Walt Disney, es la compañía creada en 1923 por Walter Elias Disney (1901, Chicago-1966, Los Ángeles) productor, director, animador y guionista estadounidense.

[43] Para Jordi Labanda véase nota 15.

[44] Para Terelo véase nota 17.

[45] Yoshitomo Nara al igual que Takashi Murakami pertenece a la generación «Superflat», teoría que considera indispensable. Nara se nutre de la cultura *otakuy* del imaginario pop para su obra. Está fuertemente influido por la pintura tradicional japonesa y europea, el manga, el punk-rock y el diseño gráfico. Además, este artista no trabaja solo, tiene un estudio-taller que colabora en la creación de sus obras. Estas llevan siempre consigo un mensaje crítico hacia la sociedad de consumo, la globalización y la sociedad tecnológicamente avanzada.

[46] Pictoplasma Project es el festival de diseño de personajes más importante mundialmente. Cuenta con exposiciones, conferencias, ponencias y proyecciones de los diseñadores gráficos más importantes del panorama actual, y además, se dan toda una serie de espectáculos y fiestas durante su celebración. Véase URL: <http://www.pictplasma.com> [Fecha de consulta: 10/10/2011].

[47] Véase nota 27.

[48] Transcripción de la entrevista de la autora a Rosario Vargas, Charuca, realizada en el Estudio Gran Vía de les Corts Catalanes 556, en Barcelona, en agosto de 2011.

[49] Transcripción de la entrevista de la autora a Rosario Vargas, Charuca, realizada en el Estudio Gran Vía de les Corts Catalanes 556, en Barcelona, en octubre de 2011.

[50] Transcripción de la entrevista de la autora a Rosario Vargas, Charuca, realizada en el Estudio Gran Vía de les Corts Catalanes 556, en Barcelona, en octubre de 2011.

[51] Walt Disney (1901, Chicago, Illinois – 1966, Los Ángeles, California) productor, director, guionista y animador

estadounidense. Creador del famoso ratón antropomórfico Mickey Mouse en 1928.

[52] «*Tetsuwan Atom*» (*Astroboy*, 1951) es un manga del autor Osamu Tezuka.

[53] *Doraemon*, es un manga y anime creado por Fijimoto Hiroshi y Motô Abiko entre 1960 y 1970. La historia trata de un gato robot cósmico que viene del futuro para ayudar a un niño Nobita Nobi.

[54] Sonic the Hedgehog, es un personaje de videojuegos creado por y para SEGA.

[55] DOB es un personaje creado por el artista Takashi Murakami.

[56] Información obtenida a través del blog personal de Charuca Vargas. Entrada escrita el 13 de febrero de 2008 con el título "Video Murakami Vuitton". Se puede acceder a este a través de la URL: <http://www.charuca.blogspot.com> [Fecha de consulta: 06/09/2011].

[57] Véase Takashi Murakami en URL: <http://www.gacma.com> [Fecha de consulta: 15/08/2011].

[58] Véase Kawaii! Japón, ahora en: URL: <http://www.fundaciomiro-bcn.org> [Fecha de consulta: 10/09/2010].

[59] Véase PuniPuni en URL: <http://www.punipuniexpo.cm> [Fecha de consulta: 01/05/2008].

[60] Véase nota 29.

[61] Información obtenida a través del blog personal de Charuca Vargas. Entrada escrita el 30 de abril de 2007 con el título "Charuca para el VinylElements Show". Se puede acceder a este a través de la URL: <http://www.charuca.blogspot.com> [Fecha de

consulta: 06/09/2011].

[62] Para Taipei Toy Festival véase URL: <http://www.home.pmo.com.tw/pmo/monster> [Fecha de consulta: 12/12/2011].

[63] Información obtenida a través del blog personal de Charuca Vargas. Entrada escrita el 24 de abril de 2007 con el título "Vamos todas al TTF". Se puede acceder a este a través de la URL: <http://www.charuca.blogspot.com> [Fecha de consulta: 06/09/2011].

[64] Información obtenida a través del blog personal de Charuca Vargas. Entrada escrita el 24 de abril de 2007 con el título "Vamos todas al TTF". Se puede acceder a este a través de la URL: <http://www.charuca.blogspot.com> [Fecha de consulta: 06/09/2011].

[65] Kei Sawada es un diseñador gráfico del estudio japonés Devil Robots

[66] Para más información véase Parco Factory en URL: <http://www.parcoar.com/web/factpry/devilrobots08>

[Fecha de consulta: 13/10/2011].

[67] Información obtenida a través del blog personal de Charuca Vargas. Entrada escrita el 31 de octubre de 2007 con el título "From Tokyo whit Devil Robots". Se puede acceder a este a través de la URL: <http://www.charuca.blogspot.com> [Fecha de consulta: 06/09/2011].

[68] Para Tokidoki véase nota 5.

[69] Véase Jeremiville en nota 30.

[70] Véase PuniPuni en nota 31.

[71] Véase Toyqube en nota 32.

[72] Véase ToyFair en nota 33.

[73] Véase House of Lui en nota 34.

[74] Véase Dremas to dreams en nota 35.

[75] Los muñecos Daruma, representan al monje zen Bodhidharma. Éstos son un tentetieso, sin brazos ni piernas, con un gran rostro y carecen de ojos. Se utilizan a modo de talismán, quien recibe uno debe de pintarle un ojo y pedir un deseo, en caso de que éste se cumpla dotará a Bodhidharma de la visión completa.

[76] Véase Junko Mizuno en URL: <http://www.artz21.com> [Fecha de consulta: 15/08/2011].

[77] Fewmany es una tienda-minigalería de arte y *merchandising* ubicada en el barrio de Shinjuku (Tokyo). Para más información puede consultar la URL: <http://www.fewmany.com> [Fecha de consulta: 20/08/2011].

[78] Mori Chakc (1973, Osaka) es un diseñador gráfico japonés. Su personaje más representativo es un oso de carácter sombrío.

[79] Katsumori Saki es el diseñador gráfico responsable de Madbros. Véase la URL: <http://www.mad-bros.com> [Fecha de consulta: 20/08/2011].

[80] Puroland es el parque temático de Hello Kitty creado en 1990 por la empresa Sanrio. Está situado en Tama (Tokio) y anualmente recibe un millón y medio de visitantes.

[81] Véase nota Homenaje a Cobi en nota 36.

[82] Véase Karactermanía en URL: <http://www.karactermanía.com> [Fecha de consulta: 25/09/2011].

[83] Yuko Yamaguchi es la responsable del diseño actual de Hello Kitty creado en 1974.

[84] Véase Sugar&lemon en nota 37.

[85] Transcripción de la entrevista de la autora a Rosario Vargas, Charuca, realizada en el Estudio Gran Vía de les Corts Catalanes 556, en Barcelona, en octubre de 2011.

[86] Harajuku, en el barrio de Shibuya muy popular de la ciudad de Tokio (Japón). Es un lugar de encuentro de jóvenes para realizar compras, encuentros de cosplayers (disfraces), predominado la tribu urbana de las 'lolitas'.

[87] Transcripción de la entrevista de la autora a Rosario Vargas, Charuca, realizada en el Estudio Gran Vía de les Corts Catalanes 556, en Barcelona, en agosto de 2011.

[88] Véase Charuca en <http://www.charuca.eu/characters>

[89] Transcripción de la entrevista de la autora a Rosario Vargas, Charuca, realizada en el Estudio Gran Vía de les Corts Catalanes 556, en Barcelona, en agosto de 2011.

[90] Transcripción de la entrevista de la autora a Rosario Vargas, Charuca, realizada en el Estudio Gran Vía de les Corts Catalanes 556, en Barcelona, en agosto de 2011.

[http:// www.home.pmo.com.tw/pmo/monster](http://www.home.pmo.com.tw/pmo/monster)

<http://www.janm.org>; www.jeremiville.com

<http://www.karactermania.com>

<http://www.sifth.jp.org/en/archives/2005/07/customize-me-exhibition.html>

<http://www.theshowroomnyc.com>

<http://www.toyqube.com>

<http://www.vini-creep.net>

<http://www.vinipulse.com>