

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

INVESTIGACIÓN: La aplicación de las técnicas visuales dentro del proceso de definición de la idea y elaboración de piezas del ilustrador Bryndon Díaz. ESTRATEGIA: Material de apoyo para la enseñanza y el aprendizaje de LENSEGUA en Asociación Educativa para el Sordo -Manitas en el espacio-
PROYECTO DE GRADO

LUISA FERNANDA GARCIA CORREDOR
CARNET 11285-13

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, NOVIEMBRE DE 2017
CAMPUS CENTRAL

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

INVESTIGACIÓN: La aplicación de las técnicas visuales dentro del proceso de definición de la idea y elaboración de piezas del ilustrador Bryndon Díaz. ESTRATEGIA: Material de apoyo para la enseñanza y el aprendizaje de LENSEGUA en Asociación Educativa para el Sordo -Manitas en el espacio-

PROYECTO DE GRADO

TRABAJO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE
ARQUITECTURA Y DISEÑO

POR
LUISA FERNANDA GARCIA CORREDOR

PREVIO A CONFERIRSELE

EL TÍTULO DE DISEÑADORA GRÁFICA EN EL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADA

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, NOVIEMBRE DE 2017
CAMPUS CENTRAL

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

RECTOR:	P. MARCO TULIO MARTINEZ SALAZAR, S. J.
VICERRECTORA ACADÉMICA:	DRA. MARTA LUCRECIA MÉNDEZ GONZÁLEZ DE PENEDO
VICERRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y PROYECCIÓN:	ING. JOSÉ JUVENTINO GÁLVEZ RUANO
VICERRECTOR DE INTEGRACIÓN UNVERSITARIA:	P. JULIO ENRIQUE MOREIRA CHAVARRÍA, S. J.
VICERRECTOR ADMINISTRATIVO:	LIC. ARIEL RIVERA IRÍAS
SECRETARIA GENERAL:	LIC. FABIOLA DE LA LUZ PADILLA BELTRANENA DE LORENZANA

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

DECANO:	MGTR. CRISTIÁN AUGUSTO VELA AQUINO
VICEDECANO:	MGTR. ROBERTO DE JESUS SOLARES MENDEZ
SECRETARIA:	MGTR. EVA YOLANDA OSORIO SANCHEZ DE LOPEZ
DIRECTOR DE CARRERA:	MGTR. GUSTAVO ADOLFO ORTIZ PERDOMO

NOMBRE DEL ASESOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN

LIC. ANA ISABEL CAHUEX SOLANO

TERNA QUE PRACTICÓ LA EVALUACIÓN

LIC. ALEJANDRO MÁRQUEZ SAGASTUME

LIC. MARIAJOSÉ ESPINA GALVÁN

LIC. SÚA YASMIN SUELLY GARCÍA PÉREZ

Carta de asesores



Universidad
Rafael Landívar
Tradición Jesuita en Guatemala

Facultad de Arquitectura y Diseño
Departamento de Diseño Gráfico
Teléfono: (502) 2426 2626 ext. 2428
Fax: (502) 2426 2626 ext. 2429
Campus Central, Vista Hermosa III, Zona 16
Guatemala, Ciudad. 01016

Reg. No. DG.086-2017

Departamento de Diseño Gráfico de la Facultad de
Arquitectura y Diseño a los doce días del mes de Julio de
dos mil diecisiete.

Por este medio hacemos constar que el(la) estudiante **GARCIA CORREDOR, LUISA FERNANDA** con carné **1128513**, cumplió con los requerimientos del curso de Elaboración de Portafolio Académico. Aprobando las tres áreas correspondientes.

Por lo que puede solicitar el trámite respectivo para la Defensa Privada de Portafolio Académico, previo a optar el grado académico de Licenciado(a).

Lic. Claudia María Aquino
Asesor Proyecto de Investigación

Lic. Juan Manuel Monroy
Asesor Proyecto Digital

Lic. Ana Isabel Cahuex
Asesor Proyecto de Estrategia

Carta de autorización de impresión



Universidad
Rafael Landívar
Tradicción Jesuita en Guatemala

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
No. 031197-2017

Orden de Impresión

De acuerdo a la aprobación de la Evaluación del Trabajo de Graduación en la variante Proyecto de Grado de la estudiante LUISA FERNANDA GARCIA CORREDOR, Carnet 11285-13 en la carrera LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, del Campus Central, que consta en el Acta No. 03171-2017 de fecha 16 de noviembre de 2017, se autoriza la impresión digital del trabajo titulado:

INVESTIGACIÓN: La aplicación de las técnicas visuales dentro del proceso de definición de la idea y elaboración de piezas del ilustrador Bryndon Díaz. ESTRATEGIA: Material de apoyo para la enseñanza y el aprendizaje de LENSEGUA en Asociación Educativa para el Sordo -Manitas en el espacio-

Previo a conferírsele el título de DISEÑADORA GRÁFICA en el grado académico de LICENCIADA.

Dado en la ciudad de Guatemala de la Asunción, a los 16 días del mes de noviembre del año 2017.



MGTR. EVA YOLANDA OSORIO SANCHEZ DE LOPEZ, SECRETARIA
ARQUITECTURA Y DISEÑO
Universidad Rafael Landívar

Agradecimientos

A **mi familia** por siempre estar ahí cuando necesitaba un impulso extra o un regaño necesario. Por su amor sin condiciones y cada una de sus acciones durante mi vida, que me han formado para ser lo que soy hoy en día.

A mi familia en Colombia, porque acá siento todo su cariño y su apoyo en cada paso de mi vida. A **mis abuelos** por ser siempre los seres mas amorosos y consentidores. A **mis tíos** por darnos su ayuda cada vez que la hemos necesitado y a pesar de las distancias tenemos siempre presentes en sus oraciones.

A **Mario Garcia** por su amor y apoyo incondicional durante esta aventura que ha sido mi paso por la universidad. Por ser ese abrazo en el que todos los problemas se van y ese ser que me enseñó a recibir comentarios constructivos para mejorar como persona.

A **mis amigos**, por haberme visto en todas mis facetas, y darme la mano las veces que fuera necesario para poder levantar la frente y seguir el camino para llegar hasta acá.

A **mis catedráticos**, por dedicar su vida a educar. Por dar de sí lo mejor en cada una de sus clases y sobre todo por la paciencia y la confianza.

Índice

0. Resumen	1	
1. Introducción	2	
2. Planteamiento del problema	4	
3. Objetivos de investigación	6	
4. Metodología	7	
Sujetos de estudio		
Objetos de estudio		
Instrumentos		
Procedimiento		
5. Contenido teórico y experiencias de- de diseño	26	
1. Comunicación visual	26	
Elementos básicos de la comunicación visual		
1.1. LENGUAJE VISUAL	28	
Imagen		
Elementos de diseño		
Elementos representativos		
Significado connotativo y denotativo		
1.2. MENSAJE VISUAL	34	
Principios de diseño del mensaje visual		
		1.3. TÉCNICAS DE COMUNICACIÓN VISUAL 40
		Equilibrio/inestabilidad
		Simetría/asimetría
		Regularidad/ irregularidad
		Simplicidad/ complejidad
		Unidad/fragmentación
		Economía/profusión
		Reticencia/ exageración
		Predictibilidad/espontaneidad
		Actividad/pasividad
		Sutileza/audacia
		Neutralidad/acento
		Transparencia/opacidad
		Coherencia/variación
		Realismo/distorsión
		Plana/profunda
		Singularidad/yuxtaposición
		Secuencialidad/aleatoriedad
		Agudeza/difusividad
		Continuidad/episodicidad

2.	Semiótica	59	3.3. TIPOS DE ILUSTRACIÓN	70
	2.1. RAMAS DE LA SEMIÓTICA	59	Científica	
	Sintaxis		Narrativa	
	Semántica		Cómic	
	Pragmática		Caricatura	
	2.2. PROFUNDIDAD DEL SIGNIFICADO VISUAL	60	Editorial	
	2.3. PERCEPCIÓN VISUAL	61	Documental	
3.	Ilustración	64	Decorativa	
	3.1. ILUSTRACIÓN COMO MEDIO DE TRANSMISIÓN DE MENSAJES	66	Publicitaria	
	Tamaño		Conceptual	
	Forma y soporte		Moda	
	Color		Infantil	
	Iluminación		De autor	
	3.2. PROCESO DE ILUSTRACIÓN	68	Técnicas de ilustración	
	Idea		4. Color	108
	Referencias		4.1. PSICOLOGÍA DEL COLOR	110
	Boceto		4.2. ASPECTOS DEL COLOR	111
	Realización		Tono	
	Retoques y presentación final		Valor	
			Intensidad	
			Sombra	
			Tinte	
			Saturación	

4.3. CONTRASTE SIMBÓLICO ENTRE COLORES	112
Semiótica del color	
5. Textura	120
6. Equilibrio	122
Experiencias desde diseño	124
6. Descripción de resultados	140
7. Interpretación y síntesis	213
8. Conclusiones y recomendaciones	233
9. Referencias	236
10. Anexos	243

0. Resumen

En la investigación realizada se planteó como objetivo principal el identificar las técnicas de comunicación visual sobre el proceso de obtención de una idea para la transmisión de mensajes visuales y aplicación de técnicas en las ilustraciones del autor guatemalteco Bryndon Díaz.

Se solicitó la ayuda de tres sujetos de estudio secundarios que poseen conocimientos acerca de las diversas técnicas de ilustración que Bryndon aplica en sus obras; desarrollando entrevistas individuales para los sujetos y adquiriendo información de sus aportes. Estos aportes fueron contrastados con el desarrollo de una investigación, para que el contenido de la misma permita analizar e identificar la forma en que las técnicas de comunicación visual interfieren en los procesos conceptuales, la transmisión de los mensajes y en los procesos creativos desarrollados por Díaz.



1. *Introducción*

Gracias al ascenso y reconocimiento actual que Bryndon Díaz, ilustrador guatemalteco graduado de bachiller en diseño gráfico; ha ganado, se busca analizar de qué manera el mensaje visual que él transmite es absorbido por el público, sabiendo que en él se involucran las técnicas de comunicación visual y otros muchos elementos que interfieren en la construcción de un mensaje gráfico, con determinado lenguaje y que al final construyen una comunicación entre el emisor y el público de manera meramente visual. De igual manera se buscará identificar la manera en la que las técnicas aportan sobre el proceso creativo de Bryndon, afectando así su arte final realizado.

Los proyectos que el sujeto lleva a cabo cuentan con un proceso de definición de una idea y un proceso creativo definidos por él mismo para cumplir siempre con el planteamiento inicial de un concepto en pro del mensaje que se quiere exponer, aquí es cuando la ilustración y el diseño gráfico convergen para sacar el mayor provecho a determinadas conceptos y explotar las oportunidades que ofrecen las ilustraciones. El proceso utilizado, las normas que lo rigen y las diversas técnicas de comunicación visual, composición e ilustración que aplica son la unión clara con el proceso enseñado en la academia demostrando que lo cursado fue asimilado y utilizado a nivel profesional y personal por igual.

Durante la investigación se definen y exponen los componentes de los conceptos procedentes del diseño gráfico que afectan a las ilustraciones, ya que muchas veces el mismo autor puede no tener consciencia de lo que está explotando por medio de su trabajo y la connotación que dichas técnicas o elementos le ofrecen o imponen. Se habla de la comunicación visual como un todo, del lenguaje visual que ayuda a que la comunicación se lleve a cabo por medio de la construcción de un mensaje visual y todos los elementos que incluye dicha acción de transmitir mensajes con ayuda de los conceptos de diseño.

Se contó con la participación de tres sujetos secundarios que ayudaron a complementar y analizar las perspectivas obtenidas desde las diferentes técnicas de ilustración que cada uno utiliza, además de ser parte del estudio de las creaciones (objetos de estudio) del sujeto de estudio principal: Bryndon Díaz. Estos tres sujetos secundarios de estudio son

Ana Isabel Cahuex, quien colaboró con su perspectiva sobre las técnicas que utilizan el manejo del papel papercraft y papercutting; Cindy Massiel Estrada, licenciada de la Universidad Rafael Landívar que aportó información según sus conocimientos de ilustración digital y texturas; y María José Contreras, licenciada recién graduada, más conocida como Muffin en el ámbito de la ilustración, cuyo aporte se enfocó en la utilización de bocetaje análogo para después implementar la técnica digital para realizar las ilustraciones finales.

Se realizaron guías de observación para analizar nueve piezas de la autoría de Bryndon, entre las que se evidencia la amplia gama de técnicas que el sujeto es capaz de aplicar en sus obras y cuyo estilo está claramente presente.



2. Planteamiento del problema

La ilustración es un campo en el cual existen muchas técnicas que se logran a través de procesos diversos. Ya sea digital o manual, cada ilustrador busca transmitir al público determinado mensaje del cual surge la idea de la realización de cada pieza, por lo tanto la ilustración es un mensaje visual con un contenido significativo para el que lo crea, que a su vez busca que sea transmitido al observador.

Actualmente en Guatemala, la ilustración ha logrado abrirse campo renovando la manera en la que se le transmiten los mensajes al público en general sin tener un tópico determinado, sino transmitiendo diversos mensajes en estilos digitales y análogos que al final dependiendo de las mismas variantes de aplicación ayudan a comunicar los mensajes de manera creativa y original. El mismo público pide mayor innovación en la manera en la que se le transmiten los mensajes por lo que se necesita perfeccionar y aprovechar los métodos de comunicación y las diferentes técnicas visuales para lograr transmitirlo.

Según Norberto Chávez (2015) una función específica de la ilustración es el lograr transmitir ideas de toda clase sin utilizar palabras, logrando así una transmisión de información meramente gráfica que genere “x” pensamientos al observador con respecto a esta. Las técnicas de comunicación visual son las diferentes maneras de presentar una idea para que logre significar algo específico en la mente del que ve la imagen. La

aplicación de las técnicas visuales en los mensajes gráficos de las ilustraciones, es necesaria para que estas consten de memorabilidad para el público y logren un mayor impacto.

Bryndon Díaz es un ilustrador guatemalteco que aprovecha su adaptabilidad en diferentes técnicas de ilustración análoga tales como la ilustración en 3D llamada papercraft o la ilustración con pinturas, crayones, acuarelas, además de técnicas digitales empleando diferentes pinceles para crear texturas interesantes en sus piezas; incluyendo un vasto proceso de planeación para llegar a transmitir un mensaje visual al que se le apliquen en su presentación diferentes técnicas de comunicación visual, logrando que sus creaciones pasen de ser únicamente un “bonito dibujo” a una comunicación visual que transmite un mensaje real e impactante para el que lo observa. Bryndon presenta un estilo propio particular, que en cada pieza logra re inventarse aplicando una técnica diferente de ilustración, sin perder los elementos propios de sí que lo representan y definen.

Todos los proyectos que Bryndon desarrolla cuentan con un proceso definido que inicia con el planteamiento del concepto y el mensaje que busca transmitir, y se va desarrollando en el transcurso de la materialización de la pieza que se plantee. El mensaje visual se alza sobre las técnicas de comunicación visual y se evidencia en el resultado de la

pieza, sea cual sea la técnica de ilustración utilizada, Bryndon explota su estilo. El proceso utilizado, las normas que lo rigen y las diversas técnicas de comunicación visual, composición e ilustración que aplica son la unión clara con el proceso enseñado en la academia demostrando que lo cursado fue asimilado y utilizado a nivel profesional y personal por igual.

Teniendo el planteamiento definido, se establecen las siguientes preguntas para realizar la investigación:

- ¿De qué manera afectan las técnicas de comunicación visual el proceso de definición de una idea utilizado por parte del ilustrador Bryndon Díaz, para transmitir el mensaje visual?
- ¿Cómo afectan las técnicas de comunicación visual en el proceso de la aplicación de técnicas de ilustración de Bryndon Díaz?



3. *Objetivos de investigación*

En respuesta a las preguntas a investigar se plantean los siguientes objetivos que tendrán que ser resueltos al final de la realización de esta investigación:

- Analizar la influencia de las técnicas de comunicación visual sobre el proceso de definición de una idea utilizado para transmitir el mensaje visual, por parte del ilustrador Bryndon Díaz
- Identificar el aporte que tienen las técnicas de comunicación visual en el proceso de la aplicación de técnicas de ilustración de Bryndon Díaz

4. Metodología

4.1. Presentación sujetos de estudio

Los sujetos de estudio fueron elegidos teniendo en cuenta la especialización en las áreas necesarias para la investigación sobre las piezas creadas por el sujeto principal Bryndon Díaz. Por lo tanto se dividió el aporte de cada sujeto adicional con respecto al tema respectivo: ilustración digital, ilustración análoga con la aplicación de técnica Paper Craft y Paper Cutting e ilustración con proceso creativo análogo y final digital.



Bryndon Díaz

Ilustrador freelancer

bryndon.diaz@gmail.com

Instagram: @bryndon_diaz

www.behance.net/bryndondiaz



Nació en Guatemala, Bryndon es un joven que empezó como ilustrador desde el año 2011, año en el que descubrió el mundo de la ilustración y empezó a involucrarse en mayor medida en él; dice no tener un estilo definido de ilustración pero sí utiliza detalles recurrentes que significan más de lo que suele parecer a simple vista. No le gusta el realismo en sus ilustraciones, por lo que se siente muy cómodo realizando artes surrealistas en las que destacan muchos ojos en personajes con cascos y trajes coloridos en los cuales los colores, los detalles y las texturas son los protagonistas. Cada una de las piezas que realiza están centradas en un concepto específico que tiene relación con algo que él haya visto y sea de su agrado (serie, película, canción). Utiliza diversas técnicas buscando que la textura resultante transmita parte del mensaje del concepto.

La investigación se basó en su trabajo ilustrativo, por lo que Bryndon colaboró aportando información sobre toda la realización de su proceso de obtención y su aplicación de las técnicas de ilustración en sus piezas además de su conocimiento en general.



Ana Isabel Cahuex

Diseñadora gráfica y catedrática universitaria

aicahuexs@hotmail.com

cahuexdesign@gmail.com

www.behance.net/AnaCahuex

Diseñadora gráfica egresada de la Universidad Rafael Landívar en el 2014, y actualmente catedrática de la carrera de Diseño Gráfico en la misma. Ha trabajado en diferentes proyectos en los que aplica desarrollo de marcas y diseño editorial.

Aplica la técnica del papercraft en proyectos personales; fue expositora de una propuesta con esta técnica aplicada en la segunda edición del Festival Prisma del 2016, MONO+. También participó en dos ediciones de la Revista Itch.

Colaboró aportando información sobre su experiencia en los procesos que lleva a cabo a nivel creativo, de conceptualización y aplicación de las técnicas papercraft, paper cutting y quilling; para realizar un proyecto personal o profesional.



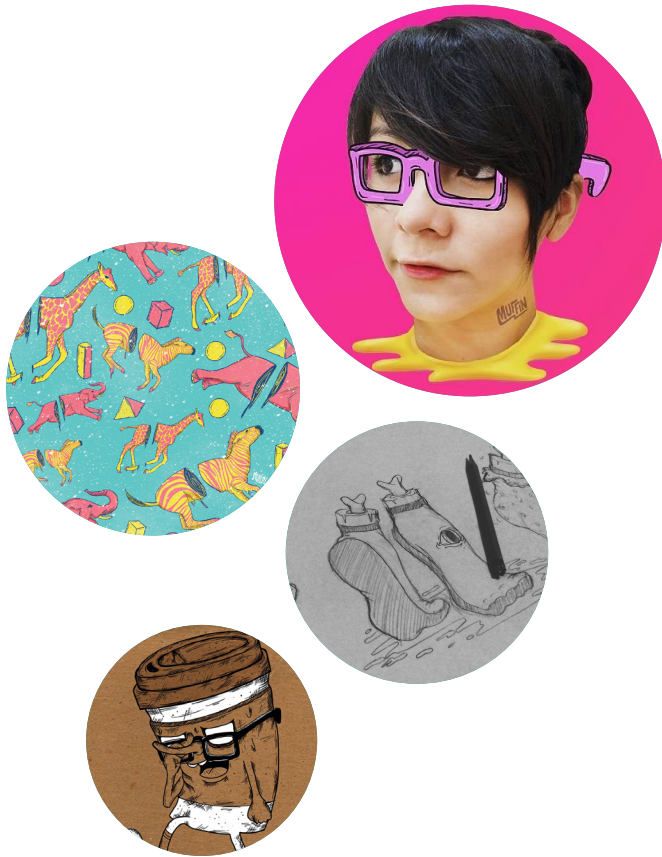
Cindy Massiel Estrada

Diseñadora gráfica y catedrática universitaria

cindymassiel.estrada@gmail.com

Graduada de la Universidad Rafael Landívar en la carrera de Diseño Gráfico. Ha trabajado en empresas como Lion Works , D&A o agencia ICONO, y actualmente en catedrática en la carrera de Diseño Gráfico en su alma máter. Imparte cursos como Producción Audiovisual, Manipulación de imágenes Avanzada. Cuenta con un diplomado en Fotografía Digital que fue impartido en la Universidad, además de un Técnico en Realización Audiovisual, Cine y TV impartido por Casa Comal.

Aportó información sobre su experiencia en los procesos que lleva a cabo en la producción de ilustraciones digitales, en la utilización de diferentes fuentes para la aplicación de textura en sus ilustraciones además de la aplicación de las técnicas de comunicación visual en sus piezas.



María José Contreras “Muffin”

Diseñadora gráfica e ilustradora

www.instagram.com/la.muffin/

www.facebook.com/soy.lamuffin/

Graduada de la Universidad Rafael Landívar como Licenciada en Diseño Gráfico. Ha desarrollado ilustraciones que han llegado a ser parte de la revista digital Trauma ediciones #2 y #4, ganó un concurso realizado por Saúl junto a Vespa, expuso su propuesta en la Colorado Art Contest de Cat Footwear, además de haber participado en diversas exposiciones junto a otros artistas de renombre en Guatemala.

Aportó información sobre su experiencia en los procesos a nivel creativo y de realización de sus ilustraciones que incluyen procesos análogos y digitales para llegar a ser piezas finales. Además ayudó en el análisis de las piezas del sujeto de estudio principal.

4.2. *Objetos de estudio*

Como objetos de estudio se seleccionaron y analizaron nueve (9) proyectos de ilustración realizadas por el sujeto de estudio principal de la investigación, Bryndon Díaz.

En cada proyecto se evidencia el estilo del ilustrador, al utilizar las diferentes técnicas de ilustración en sus piezas, para luego llegar a analizar las técnicas de comunicación visual que se aplican según la guía de observación, en cada una de ellas.

Todas las imágenes de las piezas fueron brindadas por el ilustrador en alta resolución, para poder incluirlas en el trabajo de investigación.

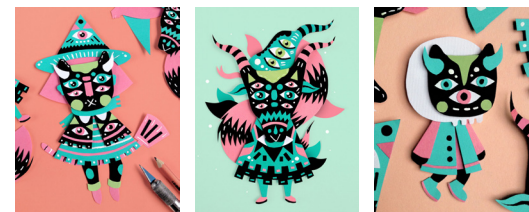
Pieza 1: Coven

Técnica corte y pegado (paper cutting).

Paleta de 6 colores.

Inspirada en la serie “American Horror Story - Coven”, que trata de un aquelarre que reúne brujas para estudiar sus poderes y dentro de la serie las brujas escogen a una *Suprema* que llega a ser la guía de todas las demás, y se encuentra representada en uno de los tres personajes de la pieza. Entre los personajes se encuentra un macho cabrío, que es un elemento constante durante la serie. Por último, la calavera se encuentra en representación de la temática de algunos de los capítulos.

En el fondo se encuentra una abstracción de la mansión en donde el aquelarre vive y se reúne.



Pieza 2: Guatemala

Técnica digital, utilizando brushes para darle textura.

Paleta de 6 colores.

Bryndon afirma que su idea al realizar esta pieza era representar a Guatemala y su cultura, por esto planteó que los dos personajes vistieran trajes y máscaras típicos. Además de agregar al Quetzal que es el ave nacional y a la orquídea Monja Blanca que son símbolos patrios guatemaltecos.

Afirma como dato curioso, que sus personajes suelen llevar máscaras tomando como inspiración las máscaras típicas.



Pieza 3: Party

Inicialmente la pieza se realizó en técnica análoga con acrílico, y luego se digitalizó.

Paleta de 7 colores.

El autor expresa que la idea inicial de la pieza era transmitir el sentimiento de felicidad que él tenía dentro en el momento y agrega que los “dragones” en sus ilustraciones los agrega como guardianes de los personajes, seres que siempre van a estar y no los abandonarán.



Pieza 4: Buena estrella

Inicialmente la pieza se realizó de manera digital para que el cliente viera el resultado planeado. Al ser aprobada la idea, la ilustración se realizó con técnica análoga aplicando pintura acrílica sobre canvas.

Paleta de 5 colores.

El nombre está inspirado en la canción “Buena Estrella” de la banda colombiana *Aterciopelados*, que trata de un amuleto y un ángel guardián que salvará al personaje central de todo y lo defenderá de lo que sea.

La pieza busca representar la letra de la canción, ubicando al personaje en medio con un amuleto colgado al cuello, un ángel en la parte superior y los representativos dragones del estilo de Bryndon, y como último ubica en la parte inferior de la ilustración dos diamantes guías del camino.



Pieza 5: Stoika

Inicialmente desarrolladas en digital para mostrarle al cliente cual se planeaba fuera el resultado final, para luego ser pintados en la pared.

Paleta de 5-6 colores.

Este proyecto cuenta con un par de ilustraciones que van de la mano. El cliente era un restaurante de hamburguesas y buscaba un concepto de hamburguesas en un área cósmica-filosófica.

Aplicando el concepto, en una de las piezas se planteó como personaje principal a una hamburguesa reinando en el universo, mientras que en la otra ilustración se aprecia una hamburguesa construida en el espacio y con astronautas interactuando con ella.

Bryndon reconoce que siempre le han llamado la atención los elementos cósmicos y espaciales, por lo que en este proyecto pudo explotar en mayor medida su creatividad y su imaginación.



Pieza 6: Two Way Street

Realizada en técnica digital utilizando brushes con textura.

Paleta de 4 colores.

El nombre de la pieza surge de una canción de la cantante *Kimbra* que cuenta con el mismo nombre "Two way street". Según Bryndon la letra está representada en sentimiento y sustancia por la pieza.

Buscando darle profundidad, el ilustrador experimentó dándole a algunos elementos perspectiva y la ilusión de volumen.



Pieza 7: The Last Dragon

Realizada en técnica análoga de corte y pegado (paper cutting).

Paleta de 5-6 colores principales.

El ilustrador desarrolló este proyecto para una exposición en la que participó, y buscaba representar a un guardián, último de su especie, que custodia a su dueño mientras se encuentran flotando en el espacio.



Pieza 8: *The Power Coat*

Piezas realizadas en técnica análoga y retocadas digitalmente.

No hay una paleta específica.

Proyecto que cuenta con cinco ilustraciones para el cliente Polyester Magazine, en el que se buscaba interpretar la tendencia de abrigos para todo el año, utilizando como personajes a algunas Drags famosas portando abrigos de marcas reconocidas.

El concepto iba enfocado a resaltar la ideología de la revista, según lo que Bryndon comenta.



Pieza 9: El Diablo

Realizada en técnica análoga de corte y pegado (paper cutting).

Paleta de 6 colores.

Como ya se ha comentado, la cultura guatemalteca es una gran influencia para Bryndon, y en esta pieza se inspira en la tradición que se lleva a cabo todos los años el día 7 de diciembre, a la que se le llama “La Quema del Diablo”.



4.3. Instrumentos

Para la recopilación de información, se realizaron cuatro entrevistas basadas en la misma estructura pero que variaron en el contenido de sus preguntas de acuerdo al ámbito sobre el cual se necesitaba el aporte de cada sujeto involucrado, para obtener el mayor provecho del conocimiento de cada uno de los entrevistados quienes accedieron a apoyar en la investigación buscando analizar detalladamente las ilustraciones realizadas por Bryndon Díaz.

Los instrumentos base que se plantearon e implementaron se encuentran en la sección de anexos. A continuación se establece el tipo de instrumento, a quien se le aplicó y el porqué:

Entrevistas

La aplicación de los instrumentos fue individual y en su mayoría de manera presencial, buscando que cada uno de los sujetos diera su punto de vista de una manera más extensa y personal.

- Guía de entrevista a Bryndon Díaz (anexo 1)

Se establecieron una serie de preguntas abiertas dirigidas a Bryndon Díaz que buscaban profundizar en los procesos que él como ilustrador lleva a cabo durante el proceso de obtención de ideas, la elección de la técnica a utilizar y la intervención de la aplicación de las técnicas de comunicación visual dentro de todo su proceso de realización de cada una de sus piezas.

- Guía de entrevista a Massiel Estrada (anexo 2)

Se establecieron una serie de preguntas abiertas dirigidas a Massiel Estrada; para identificar sus conocimientos sobre ilustración digital, su proceso de creación y aplicación de piezas. Además de su análisis a las piezas realizadas por el sujeto de estudio principal. Logrando con su ayuda llegar a tener una visión de cómo afectan y/o cómo se aplican las técnicas de comunicación visual en la ilustración digital.

- Guía de entrevista a Ana Cahuex (anexo 3)

A diferencia del instrumento realizado para Massiel Estrada, la entrevista aplicada a Ana Cahuex tiene en su enfoque la técnica análoga del papercraft o paper cutting. Partiendo de esto, se le pregunta sobre su proceso creativo y manual, y la manera en la que las técnicas de comunicación visual intervienen en sus procesos.

- Guía de entrevista a María José Contreras (anexo 4)

Para tener un caso “análogo” de las técnicas de ilustración que implementa Bryndon Díaz, la entrevista realizada a *Muffin* busca recopilar información sobre el proceso creativo y de realización de piezas, además de identificar las técnicas de comunicación visual que consciente o inconscientemente son aplicadas en sus ilustraciones.

Guía de observación

Para este procedimiento se tomaron en cuenta los temas investigados en el contenido del marco teórico, para poder así tener un conocimiento de punto de partida para analizar las piezas realizadas por Bryndon Díaz y llegar a resolver las preguntas y objetivos realizados al inicio de la investigación.

Cada uno de los objetos de estudio fue sometido a la aplicación de la guía, buscando establecer un patrón al analizar los proyectos de ilustración desarrollados por Bryndon Díaz en cuanto a su proceso creativo, de realización de piezas y de aplicación de técnicas de comunicación visual, además de la utilización de elementos gráficos o colores.



4.4. Procedimiento

1. Planteamiento del problema y objetivos de investigación

Teniendo seleccionado el tema a tratar, se prosiguió con planteamiento del problema, que consistió en una serie de interrogantes que se enfocaban en el análisis de las piezas desarrolladas por Bryndon Díaz. Seguidamente se plantearon los objetivos por alcanzar al desarrollar la investigación respectiva.

2. Selección de sujetos y objetos de estudio

Definido el sujeto principal de estudio, se determinaron sujetos secundarios que podrían aportar información relevante a las interrogantes con sus conocimientos personales y/o profesionales. Los objetos de estudio se seleccionaron con ayuda del sujeto principal, ya que así los proyectos de ilustración no serían al azar sino por preferencia del autor mismo.

3. Desarrollo de contenido teórico y experiencias desde diseño

Con ayuda de libros y documentos de internet se buscó información sobre temas generales hasta llegar a los temas específicos que fueron relevantes al contenido para resolver las dudas planteadas al iniciar la investigación y lograr cumplir con los objetivos planteados en el mismo.

4. Construcción de los instrumentos

Tomando en cuenta los diferentes enfoques de cada uno de los sujetos de estudio, se plantearon diversas entrevistas que buscaban extraer la mayor cantidad de información útil para así lograr el análisis profundo de los objetos de estudio seleccionados y lograr abarcar todos los ángulos de observación posibles.

5. Implementación de los instrumentos

A cada sujeto se le realizó la entrevista determinada y a cada una de las piezas que comprendían los objetos de estudio se les realizó la guía de observación establecida, para así conseguir la información necesaria y enriquecer el contenido resultante de la investigación

6. Interpretación y síntesis

Con la información recopilada a través de los sujetos de estudio, sus conocimientos, el análisis de las piezas, y los conocimientos adquiridos durante las indagaciones para completar el contenido teórico, se logró un análisis completo de la información obtenida para interpretar los resultados. Logrando así resolver todas las interrogantes planteadas al iniciar el proyecto.

7. Conclusiones y recomendaciones

Se recopilaron los resultados de la investigación para dar respuesta a los objetivos planteados inicialmente que buscaban resolver las preguntas inicialmente planteada. Y luego se desarrolló y planteamiento de algunas recomendaciones que se creyeron necesarias para la aplicación del contenido investigado durante el proceso llevado a cabo durante el proyecto.

8. Referencias

Se enlistaron de manera alfabética y según normas APA todas las fuentes que se necesitaron para poder investigar los temas relevantes al contenido

9. Anexos

De manera ordenada se adjuntaron los archivos que sirvieron como instrumentos o materiales de apoyo durante la realización del proyecto.

10. Introducción

Como último paso se desarrolló la introducción, la cual se planteó dando las generalidades de lo que buscaba la investigación, además de establecer las razones por las cuales la misma se llevó a cabo



5. Contenido teórico y experiencias desde diseño

5.1. Contenido teórico

1. COMUNICACIÓN VISUAL

Según Murani (2016) la comunicación visual es el contenido que se logra comprender por medio de un elemento visual cualquiera que se encuentre en un contexto determinado y que al ser afectado por este último tiene un mensaje particular, además esta comunicación puede ser casual o intencional.

Una comunicación visual casual es aquella natural que no tiene ninguna intención de mensaje como por ejemplo un árbol en medio de un terreno es solo un árbol cualquiera, mientras que una comunicación visual intencional podría ser un conjunto de árboles ubicados uno al lado de otro, que sirven como señalización y brindan información sobre la división entre dos partes de un terreno.

Cuando se busca comunicar un mensaje de manera visual, se recurre al diseño gráfico para suplir la necesidad de transmisión del mensaje pasando por los tres elementos básicos de toda comunicación, que López (2014) nombra: el emisor, el mensaje y receptor. Esta transmisión del mensaje se lleva a cabo por medio del lenguaje visual que utiliza signos y códigos comunes para las partes. El diseñador gráfico tiene el deber y el poder sobre los elementos para buscar y dar solución al problema de comunicación, transformando los elementos del lenguaje visual. Un lenguaje visual es mucho más delimitado que un lenguaje hablado, pero al ser un elemento visual es mucho más directo (Murani, 2016)

Cuando un mensaje cuenta con un mensaje y quiere comunicar un tópico, el mismo interactúa con la gente para poder transmitirlo. Con esto, Costa (2012) se refiere a que el diseño está vivo.

Murani (2016) confirma que de vez en cuando la comunicación visual es la comunicación más exacta posible para la transmisión de algunos mensajes de manera exacta y clara, y que de esta manera se asegura el emisor que el receptor va a recibir el mensaje correctamente sin errores de interpretación que podrían llegar a darse si en lugar de utilizar un medio visual de explicación se usa el verbal.

Frascara (2000) agrega que dentro de la comunicación llevada al diseño gráfico, es decir la comunicación visual, es necesario que exista una fuente o emisor, un medio de transmisión, un código, una forma, un tema y un receptor del mensaje. Además agrega que una comunicación tiene que incluir procesos cognitivos y emotivos asimismo debe incluir información a nivel denotativo y connotativo.

Elementos básicos de la comunicación visual

Murani (2016) explica que en el momento en el que se quiera entender claramente lo que es la comunicación visual se debe descomponer y analizar entre el tipo de mensaje y los componentes que, redundantemente, lo componen. El mensaje visual se puede dividir en dos: la información en sí y el soporte visual. Este último es el grupo de elementos que ayudan a ver el mensaje para lograr una comunicación visual que cumpla su fin y según Murani, estos elementos son textura, forma, estructura, módulo y movimiento.



LENGUAJE VISUAL

“Las imágenes transmiten mensajes concretos, compuestos por una serie de elementos visuales, que se propagan en los diversos tipos de usuarios a las que los dirigimos” (Fernández-Coca, 2012). Según Alfaro (2014), el lenguaje es un grupo de signos que son recibidos y emitidos por el ser humano buscando la manera de comunicarse.

Un buen diseño debe poder suplir una necesidad de comunicación, un buen diseñador debe dominar el lenguaje visual para poder solucionar el problema. No existe una lista de normas rígidas que delimiten la utilización o aplicación de los elementos gráficos del diseño, pero si es necesario conocerlos para lograr que la pieza que se cree tenga mayor éxito al ser implementada (Wong, 2014).

Imagen

La imagen es una representación de un objeto definido por medio de un elemento que contiene sus características específicas, incluyendo un fondo que intenta transmitir el momento exacto en el que se presenta (Puente, 2004).

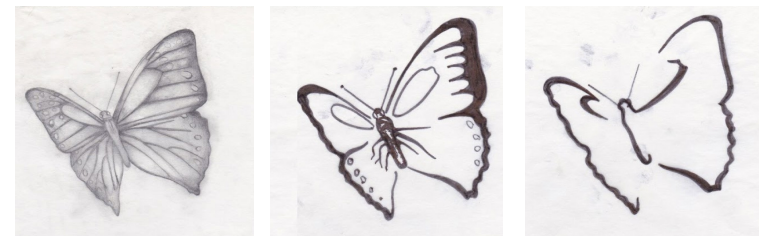
Para Costa (2003) las imágenes son una representación de algo que existe, de un elemento del mundo real o del mundo imaginario. Y rescata los aportes de Moles, quien dice que la imagen es un soporte de la comunicación visual que materializa un elemento; y de Valéry el cual dice que una imagen es ese elemento que hace presente las cosas ausentes que se encuentran en otro lugar.

Coca (2012) resalta que una imagen no es un exacto de lo que representa sino una representación de lo mismo, pasado por diversos “filtros” de asimilación dando como resultado versiones diferentes a niveles de abstracción diferentes. Se establecieron tres puntos generales en la escala de iconicidad, los cuales dependen de la mucha o poca fidelidad que se tenga en la representación a la apariencia real de las cosas.

- Niveles de abstracción

Alfaro (2014) explica tres niveles de abstracción básicos:

- Baja abstracción: también conocido como alto nivel de iconicidad, se refiere a aquella representación que es lo más apegado a la realidad, posible.
- Media abstracción: se refiere a una representación más geométrica de un elemento, creando planos y sombras que permiten ver detalles del elemento.
- Alta abstracción: se observan trazos que simulan la forma del objeto principal, se dejan únicamente los detalles estrictamente necesarios para no perder la identidad del elemento.



Img. 1 Niveles de abstracción

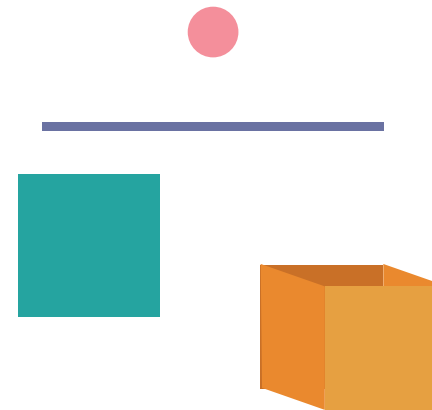
Elementos de diseño

Los elementos de diseño son todos los elementos que comprende una composición, que dependiendo de la manera en la que se apliquen y en la que se les modifique pasan a formar parte de un mensaje visual. Wong (2014) divide a los elementos de diseño en cuatro grupos: conceptuales, visuales, de relación y prácticos.

- Elementos Conceptuales

No son elementos visibles. Son elementos que parecen estar presentes en las composiciones pero que en realidad no existen, ya que si existieran no serían elementos conceptuales.

- Punto: Es un elemento que no tiene ni largo ni ancho e identifica una posición. Puede ser el punto donde dos líneas se cruzan, o donde una línea inicia o se termina. Mientras que Castañeda y Ramírez (2014) definen al punto como “la unidad más pequeña de la comunicación visual”. Al ser un elemento de inicio, final o intersección suele llamar a atención y convertirse en punto focal.
- Línea: según Wong, la línea es representada cuando un punto se mueve y este movimiento deja un rastro: la línea. A diferencia del punto esta si tiene dirección y además cuenta con largo y posición. Castañeda y Ramírez rescatan los aportes de Kandinsky (1993) quien dice que la línea se divide en línea recta, que puede ser horizontal, vertical o diagonal; línea curva o línea combinada.



Img. 2 Elementos conceptuales

- Plano: cuando una línea se mueve en dirección diferente al movimiento que la creó, se da un plano. Por esto tiene ancho y largo más no posee volumen a pesar de que define los límites del último. Para Castañeda y Ramírez existen seis tipos de planos: geométricos, son asociadas con seriedad y exactitud; orgánicos, son fluidas, libres, curvilíneas; rectilíneas, son rectas no calculadas; irregulares, están hechas de líneas curvas y rectas sin orden o reglas específicas; manuscritos o caligráficos, hechas a mano alzada; y por último los planos accidentales, que son aquellos creados por un proceso especial o accidental y que cumplen su función.
- Volumen: el volumen es ilusorio. Está delimitado por planos que lo crean en su movimiento diferente al con el cual fueron creados ellos. Posee posición, y ocupa un espacio.



- Elementos visuales

Al crear un elemento que tenga un significado, el mismo pasa a convertirse en un elemento visual. Estos se encuentran divididos por diferentes características según Castañeda y Ramírez (2014): forma, tamaño, dimensiones, medidas, color y textura.

- Forma: al referirse a la forma se habla de la silueta del elemento. Es la manera en la que se entiende y representa un objeto determinado.
- Tamaño: al hablar del tamaño/formato/dimensiones, se entiende que es el espacio que el objeto ocupa, las medidas de la zona que invade.
- Dimensiones: se refiere a las diferentes dimensiones que un elemento puede ocupar, pero principalmente a las tres que el hombre puede ver e imaginarse: ancho, largo, profundo.
- Medidas: en diseño las medidas ayudan a definir el tamaño de formato y las dimensiones necesarias para la realización de una pieza

- Color: el elemento visual color es la percepción que se tiene de la capacidad de un objeto por tener color. Según Parramón (1990), los físicos hablan de colores luz, y los artistas son los que hablan de los colores-pigmento. Más adelante se ampliará el contenido sobre el tema del color.
- Textura: explicado a más detalle anteriormente en este apartado se define como el carácter de un elemento que lo muestra como “suave, rugoso, plano, etc” (Castañeda & Ramírez, 2014). En el apartado 5 se extiende la información sobre la textura.

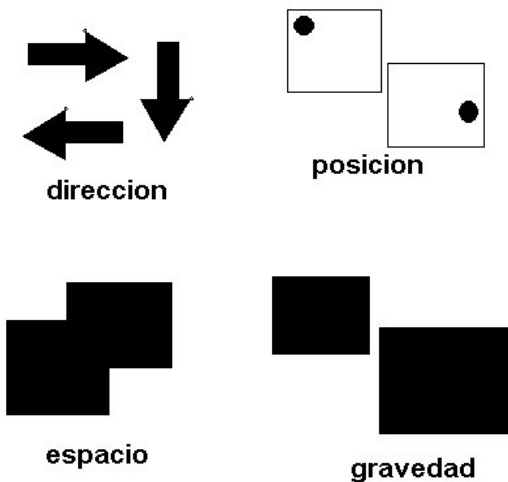


Img. 3 Elementos visuales.

- Elementos de relación

Estos elementos son los que determinan las relaciones de los elementos dentro de una composición.

- Dirección: depende del movimiento de un elemento con respecto a la composición y el receptor del mensaje visual.
- Posición: es la ubicación con respecto a una estructura determinada
- Espacio: Wong explica este elemento como que las formas ocupan un espacio, y que con esto se les podía dar la propiedad de ocupar una profundidad.
- Gravedad: esto se refiere a que como seres humanos se está programado para atribuirle características humanas a todo lo que les rodea rodee.



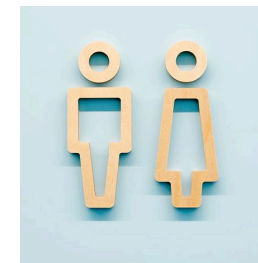
Img. 4 Elementos de relación.



Img. 5 Elementos prácticos.
Representación



Img. 6 Elementos prácticos.
Significado



Img. 7 Elementos prácticos.
Función

- Elementos prácticos

Wong reconoce que estos elementos van más allá de lo que es en sí el diseño, por lo tanto solo los nombra y da una breve explicación.

- Representación: se refiere a algo extraído de la apariencia de un elemento real que puede pertenecer a tres niveles; realista, estilizada o semi-abstracta.
- Significado: existe cuando el mensaje es transmitido por el diseño.
- Función: se refiere a cuando el diseño tiene un fin establecido y lo debe cumplir.



Elementos representativos

- Signo

Filippis (2009) define al signo como un “elemento significante sintético”, es decir un elemento que sirve para representar o sustituir a otro, sin importar su naturaleza. Mientras que Ambrose y Harris (2008) definen al signo como la unión entre la palabra que representa un “algo” y ese elemento en sí mismo.



Img. 8 Signo



Img. 9 Símbolo

- Símbolo

“Elemento gráfico que comunica las ideas y los conceptos que representa, más que indicar lo que realmente es”, establecen Ambrose y Harris (2008). Son una herramienta de diseño simple pero efectiva, ya que representan un elemento sin tratar de dar los detalles del mismo. Según Villagrán (2014) toda marca cuenta con una imagen o símbolo que la identifica y diferencia de las demás marcas que se encuentran en el mercado, por medio del cual transmiten al público su personalidad.

- Ícono

El ícono ayuda en un elemento que ayuda a reconocer un elemento instantáneamente. Un ícono representa únicamente a su elemento, esto para no dar lugar a dudas al observador. (Ambrose & Harris, 2008)

- Pictograma

Según Ambrose & Harris (2008), un pictograma es una imagen que representa algo sin ser necesariamente la imagen de ese algo. Puede o no tener relación obvia con lo que representa, pero a nivel de grupo de pictogramas logra transmitir un concepto exacto.



Img. 10 Ícono



Img. 11 Pictograma

Significados connotativo y denotativo

El significado connotativo es aquel significado subjetivo que ha sido expuesto a cambios y añadiduras por parte de la persona que observe la palabra, frase, mensaje, imagen (Alfaro, 2014).

El significado denotativo es aquel concepto básico, la definición exacta sin filtros añadidos ni percepciones del mismo. Es el significado literal y objetivo de lo que la palabra, frase, mensaje significa (Alfaro, 2014).

Frascara (2000) afirma que las imágenes tienen la susceptibilidad de generar un gran número de mensajes connotativos que los textos, pero que estos últimos dependen mucho del público que los esté leyendo pues cada quien puede darle una interpretación diferente la cual puede depender de sus vivencias personales, y agrega que el mensaje denotado es más controlable y que a pesar de parecer más simple lo que significa para el diseñador del mensaje puede tener otro significado denotativo para el receptor.



*Significado denotativo
Lazo rosado*

*Significado connotativo
Lucha contra el cáncer*

Img. 12 Significado

El autor define el mensaje final como la interpretación resultante que hace el receptor. Y explica que este mensaje en una unidad cognitiva, emotiva y operacional que puede ser predicha sin estar realmente seguros pues depende del receptor. Agrega, que es necesario explicar lo que es el contexto pues este es fundamental para el desarrollo de interpretación que va a hacer el receptor al momento de recibir un mensaje.

- » Contexto perceptual: es el medio visual en el cual se va a presentar un mensaje.
- » Contexto cultural: son los valores, costumbres, códigos y actitudes que vienen con la cultura de la cual proviene el individuo receptor.
- » Contexto de origen: es el contexto que corresponde a los mensajes que el emisor produce.
- » Contexto de clase: se refiere a los contextos de mensajes que contienen una misma clase (educativos, reguladores, comerciales) a pesar de no ser el mismo emisor el responsable.
- » Contexto formal/estilístico: se refiere al estilo visual que se utiliza en las comunicaciones gráfica
- » Contexto de medio: es el creado por el medio de comunicación (TV, radio, revista, etc.) por el cual se transmite el mensaje.
- » Contexto de calidad técnica: "El contexto creado por el desarrollo técnico de los diferentes niveles del mensaje en cuestión en comparación con similares niveles en otros mensajes."
- » Contexto de lenguaje: es el que se encuentra en el mensaje coloquial o cotidiano o en los mensajes escritos.



MENSAJE VISUAL

La comunicación visual se constituye con diferentes mensajes visuales que según Munari (2016), son modificados por pre saberes o “filtros” de los diferentes receptores que los transforman.

Según Cardona (2007) los seres humanos recibimos y expresamos mensajes visuales en tres diferentes niveles:

- » Nivel Representacional: es todo lo que logramos reconocer de cosas que han ocurrido a nuestro alrededor y que por lo tanto tenemos experiencias al respecto.
- » Nivel Abstracto: al momento de la construcción del mensaje visual se reduce a los elementos básicos para poder entender lo que se está transmitiendo sin dar mas detalle
- » Nivel Simbólico: el símbolo tiene significados que el ser humano le ha impuesto casi de conocimiento universal, esto conlleva a que la comunicación por medio de símbolos sea posible.

Dentro de los mensajes visuales se tienen que seguir unos lineamientos generales (principios del diseño visual) para que al transmitir un mensaje por medios visuales el mismo cuente con la sintaxis visual adecuada (Alfaro, 2014)

Principios de diseño del mensaje visual

Al aplicar los principios de diseño, se facilita la transmisión del mensaje que el emisor busca comunicarle al receptor por medio de herramientas que de manera psicológica generan determinadas apreciaciones en el público de la pieza gráfica, logrando así manipular la percepción (Alfaro, 2014).

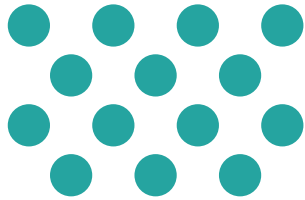
Ortiz (2014) enlista los siguientes conceptos como los principios del diseño: unidad, balance, jerarquía, contraste, énfasis, proporción, armonía, variedad, gradación, movimiento y ritmo.



Img. 13 Niveles de los mensajes visuales

- Unidad

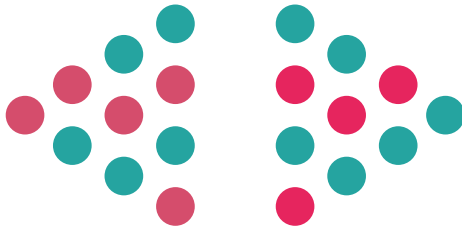
Scott (1992) dice que la unidad es un principio que debe evaluar la estructura en sí y la unidad visual, la unidad es o que da coherencia al diseño. Según Martínez (2010) en una composición que cuenta con unidad todos los elementos trabajan juntos y se identifican como un todo para conseguir un fin común: transmitir un mensaje (Alfaro, 2014).



Img. 14 Unidad

- Balance

Según Hidalgo (2007) el balance es la manera en la que se combinan los elementos en la composición para dar a entender que existe un equilibrio entre ellos para de esta manera dar estabilidad a lo que se transmite visualmente. Existen tres tipos de balance: simétrico (idénticos), asimétrico (informal) y radial (cuando el equilibrio se distribuye alrededor de un punto central).

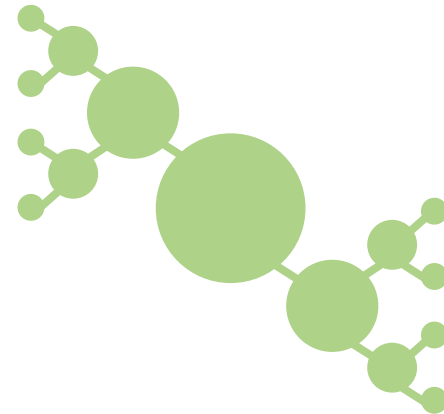


Img. 15 Balance

- Jerarquía

Se puede encontrar jerarquía casi en cualquier contexto. Esto se debe a que en el campo visual, las jerarquías están determinadas por cualquier característica que seccione un grupo de elementos.

Según Alfaro (2014) las jerarquías se pueden generar de diversas maneras, por ejemplo por medio de agrupaciones que cuenten con características que ayuden a que la Gestalt se aplique; de colores, ya que ayudan al orden de lectura de los elementos que se encuentran; de algunas características comunes que los agrupan por semejanza; o gracias a la orientación, que experimenta con la alineación de elementos. Existe la jerarquía por contraste, que se refiere a utilización de las características de los elementos para generar un orden de lectura dentro de las piezas de la composición creando lo que se conoce como una jerarquía visual.



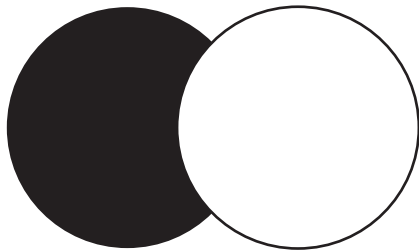
Img. 16 Jerarquía



- Contraste

El contraste ocurre a pesar de no ser obvio. Un contraste puede ser suave o severo, difuso u obvio, simple o complejo, y esto se debe a que con la menor variable de un elemento este pasa a contrastar con su entorno, a esto se le conoce como el contraste de la anomalía en la regularidad. Todo elemento visual puede ser afectado por contraste, como por ejemplo el contraste de tamaño que es directo pues se refiere a algo pequeño y/o algo grande. Otro tipo de contraste es con respecto a la dirección, ya que si dos elementos tienen un movimiento discordante en un ángulo de 90° ya están en contraste uno del otro (Wong, 2014).

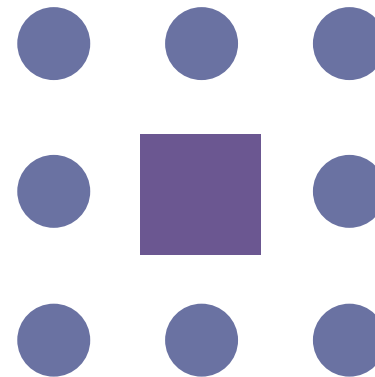
Villafaña (2008) explica que el contraste es una comparación por medio de la cual las diferencias son más obvias, exponiendo que dos formas pueden ser similares en algún aspecto pero claramente diferente en otro, lo que genera oposición. Existen según el autor, diferentes tipos de contrastes: por tamaño, color, forma, textura, posición, dirección y ubicación.



Img. 17 Contraste

- Énfasis

Según Wong la dominación de una mayoría y el énfasis de una minoría son elementos básicos de un contraste. El énfasis es relativa a una anomalía ya que la misma resulta más obvia al encontrarse en una composición dentro de una mayoría plana que le permite ser enfatizada. Hidalgo (2007) agrupa contraste y énfasis como uno solo, diciendo que ambos son el modo en el cual se combinan determinados elementos jugando con sus características para llamar la atención más en unos u otros.

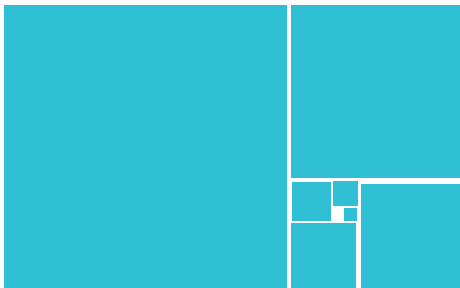


Img. 18 Énfasis

- Proporción

Wong lo explica como un concepto que se relaciona con el contraste y el énfasis, la proporción es el principio que hace la relación de un elemento y todos los otros que pueden llegar a interferir en una composición. También se le reconoce como el elemento que relaciona a los elementos con la composición y al mismo tiempo con el formato contenedor.

Villafaña (2008) declara que es un factor psíquico que no se puede entender una proporción como algo abstracto, ya que para definirla es necesario que el concepto de proporción se comprenda como un concepto que se compone por relaciones geométricas y matemáticas que relacionan los objetos, que al final resultan siendo relativos.



Img. 19 Proporción

- Armonía

Es la manera en la que se combinan determinados elementos para agrupar sus similitudes y crear una composición integrada (Hidalgo, 2007). Alfaro (2014) rescata que Dondis (2002) comenta que lo contrario de la armonía es el contraste, ya que si partimos de los mecanismos para crear una armonía, los elementos son similares y el color de los mismos es similar, mientras que en el contraste se busca romper completamente con la normalidad de elementos.

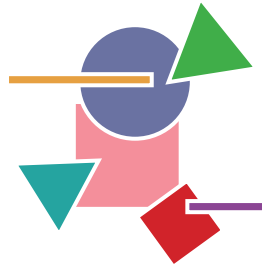


Img. 20 Armonía



- Variedad

Hidalgo (2007) cuando se habla de variedad, es aquel principio que va enfocado a la ubicación y combinación de elementos que se interrelacionen teniendo como fin único el crear una composición que resulte más interesante para el espectador por su carga visual.



Img. 21 Variedad

- Gradación

Exige que el cambio sea progresivo, demostrando un proceso de efecto visual del punto A al punto B. Existen diferentes tipos de gradaciones dependiendo al elemento al que se le aplique, por ejemplo la gradación de módulos, de planos, espacial o de figura. Dentro de los mismos módulos se puede aplicar la gradación en su figura, tamaño, color, dirección, espacio o en su gravedad (Wong, 2014).



Img. 22 Gradación

- Movimiento

Hidalgo (2007) se refiere al movimiento como el principio que crea al espectador la sensación de que un elemento dentro de una composición tiene la capacidad de guiar la atención del observador dentro de su ambiente.

El movimiento visual o la percepción de él se produce al distinguir un estímulo dentro de los 3 grados de ángulo que los ojos alcanzan a cubrir (Villafaña, 2008).



Img. 23 Movimiento

- Ritmo

Los diseños abstractos se inspiran en las ideas sacadas de hechos, movimientos o acontecimientos naturales que pueden ser expresados por medio de los ritmos, a donde se mire se pueden encontrar ritmos gráficos. El ritmo se manipula re direccionando los elementos que comprenden una composición, al igual que los espacios entre ellos ya que entre menor sea este más velocidad se sugiere (Wong, 1999).

Villafaña (2008) explica que este término se ha tomado del arte musical, en el cual una melodía esta compuesta por intervalos de tonos ordenados con un orden en el tiempo, entendiendo esto en una pieza visual el ritmo se entiende como la ubicación periódica de elementos análogos dentro de un espacio.



Img. 24 Ritmo



TÉCNICAS DE COMUNICACIÓN VISUAL

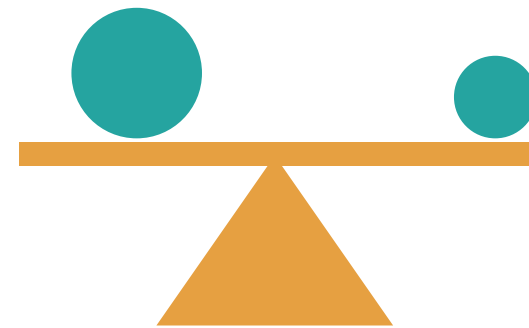
Son técnicas utilizadas por los diseñadores y artistas gráficos que sirven como medio para expresar por medio de los elementos de una composición una idea específica de manera meramente visual (Mendoza, C. & Durán, R., 2013). Al hablarse de elementos visuales se refiere a color, textura, forma, tamaño, entre otros.

Según Mendoza & Durán y Bueno (2009), las técnicas de comunicación visual son las siguientes, junto con su explicación:

- Equilibrio/Inestabilidad

El equilibrio según la RAE se da cuando existen dos pesos iguales que logran nivelarse, por esto se entiende que el peso visual que tienen dos partes es similar y tienen un centro específico de gravedad. Mientras que la inestabilidad es la ausencia de un punto de balance.

Villafaña (2008) nombra diferentes tipos de equilibrio: axial, central, crucial, dinámico, estático, oculto y radial. Estos se explican particularmente en la sección 6 de este documento.



Img. 25 Equilibrio

- Simetría/Asimetría

La simetría ocurre al corresponder por tamaño, forma y posición un elemento con respecto a otro. La asimetría es la falta de igualdad en los elementos, donde a pesar de existir equilibrio visual, los elementos no corresponden exactamente entre sí.



Img. 26 Simetría



Img. 27 Asimetría



- Regularidad/ Irregularidad

Al hablarse de algo regular se hace referencia a algo recurrente que sucede en un orden uniforme y la irregularidad raya con lo insólito, lo diferente.



Img. 28 Regularidad



Img. 29 Irregularidad

- Simplicidad/ Complejidad

Esta técnica se refiere a la cantidad y dificultad de los elementos que contiene una composición y la manera en la que su cantidad afecta un mensaje a transmitir. En la simpleza se da un mensaje sereno, en calma, mientras que en un mensaje complejo se entiende lío, alboroto.



Img. 30 Simplicidad



Img. 31 Complejidad

- Unidad/Fragmentación

Unidad en los elementos se refiere a la armonía que transmiten como conjunto de elementos que aunque individuales forman un todo. En la fragmentación existen elementos separados, diferentes.



Img. 32 Unidad



Img. 33 Fragmentación

- Economía/Profusión

Similar al concepto de simplicidad y complejidad, esta técnica se refiere a la cantidad de elementos que se utilicen dentro de una composición para transmitir un mensaje.



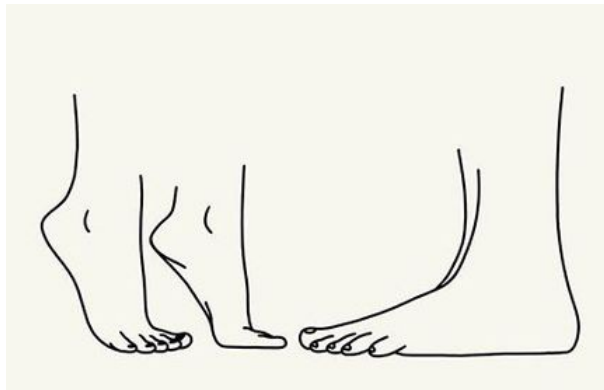
Img. 34 Economía



Img. 35 Profusión

- Reticencia/ Exageración

Se refiere a la utilización mínima de elementos buscando que el receptor del mensaje entienda con poco contexto, el mensaje. La exageración sobreexpone los elementos ya sea sobre sus características específicas o sus proporciones, además de la saturación.



Img. 36 Reticencia



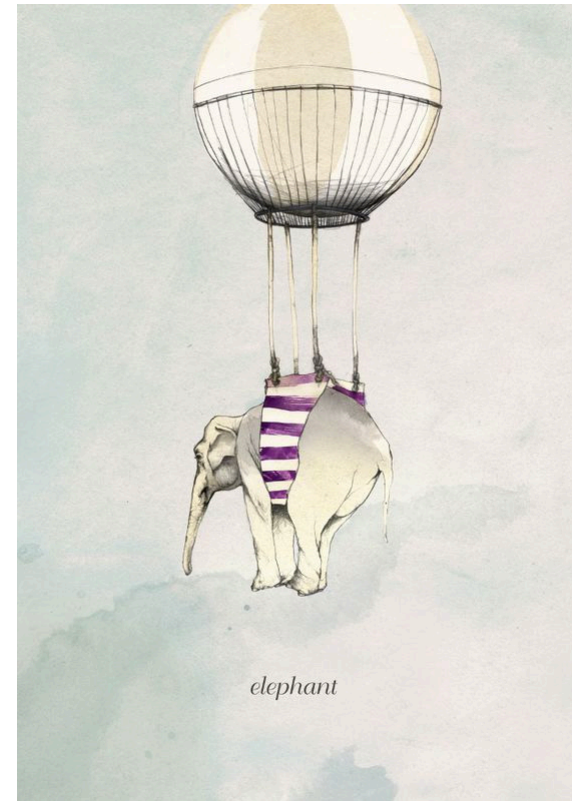
Img. 37 Exageración

- Predictibilidad/Espontaneidad

“La predictibilidad es un orden o plan convencional, y provee de antemano lo que será un mensaje visual. La espontaneidad es la falta aparente de plan y de gran carga emotiva.”



Img. 38 Predictibilidad



Img. 39 Espontaneidad



- Actividad/Pasividad

La actividad se representa de acuerdo a la ubicación en la composición y la insinuación de movimientos, mientras que la pasividad se refleja por medio de equilibrios y simetrías.



Img. 40 Actividad/Pasividad

- Sutileza/Audacia

La sutileza transmite el mensaje apoyándose de elementos que logran simplificar a su mínima expresión lo que se busca comunicar. La audacia por otro lado, es una técnica de comunicación visual que apuesta a lo obvio, a la fácil visualización de su mensaje.



Img. 41 Sutileza



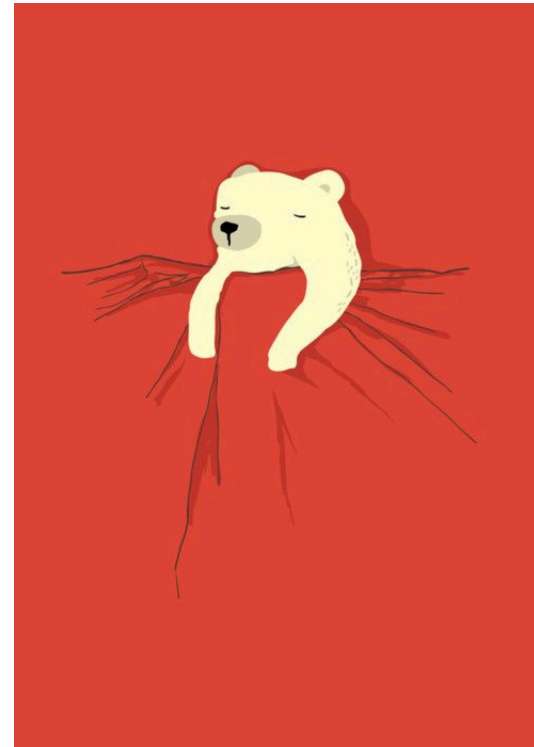
Img. 42 Audacia

- Neutralidad/Acento

Varios objetos con características similares logran la neutralidad en un mensaje ya que nada logra destacar por sobre los demás elementos, mientras que en el acento un elemento tiene el protagonismo y se encarga de transportar todo el mensaje con sigio mismo.



Img. 43 Neutralidad



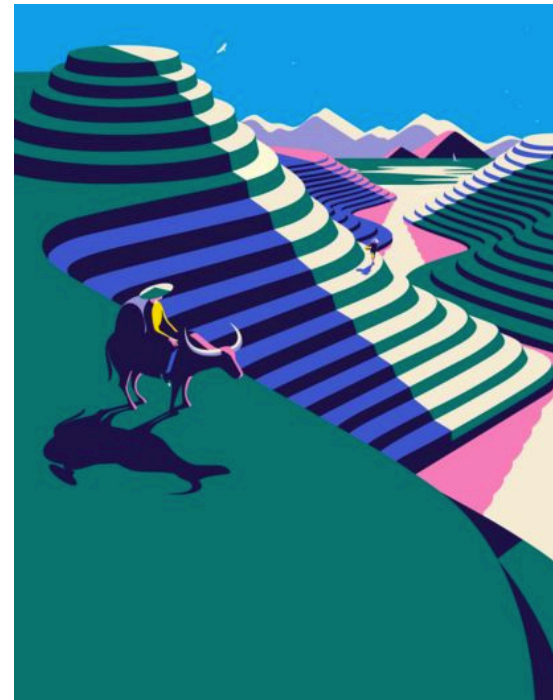
Img. 44 Acento

- Transparencia/Opacidad

La transparencia es aquella que presenta varios elementos, pero que por su característica de transparencia se pueden ver la totalidad de los elementos sobrepuestos, mientras que en la opacidad los que están en frente tapan a los que se encuentren en un plano anterior.



Img. 45 Transparencia



Img. 46 Opacidad



- Coherencia/Variación

Al hablar de coherencia se entiende que todos los elementos se dejan regir por determinadas características visuales, logrando que la temática sea clara, uniforme y constante. En la variación, el mensaje se nutre de las diferencias pero sigue estando bajo una temática específica.



Img. 47 Coherencia/Variación



Img. 48 Variación

- Realismo/Distorsión

El realismo es la técnica que traslada la realidad sin pasar por ningún tipo de filtro, la información al receptor del mensaje, mientras que la distorsión deforma el tema visual para transmitir el mensaje.



Img. 49 Realismo



Img. 50 Distorsión



- Plana/Profunda

Son las técnicas que buscan darle dimensiones a la pieza que se propone, tratando de dar a entender existencia de un eje z dentro del plano de la pieza.



Img. 51 Plana



Img. 52 Profunda

- Singularidad/Yuxtaposición

El principal efecto de la singularidad como técnica es la transmisión de un énfasis temático específico e independiente. “La yuxtaposición expresa la interacción de estímulos visuales, situando al menos dos claves juntas y activando la comparación relacional.”



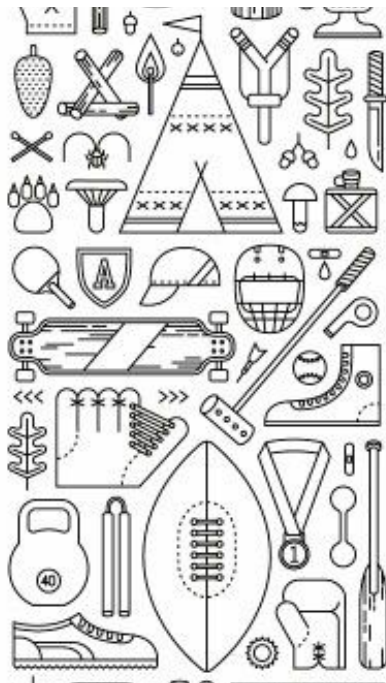
Img. 53 Singularidad



Img. 54 Yuxtaposición

- Secuencialidad/Aleatoriedad

La secuencialidad tiene apariencia de acontecimiento planeado, transmite la existencia de un ritmo que se repite. Por otro lado, la aleatoriedad no tiene ningún tipo de orden ni organización así que simula que la información visual se dio de forma accidental.



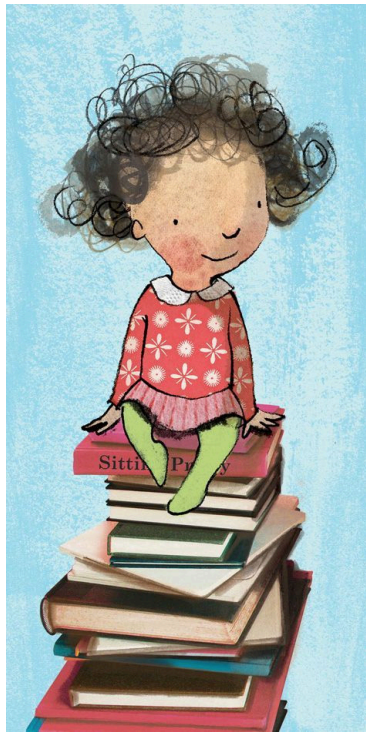
Img. 55 Secuencialidad



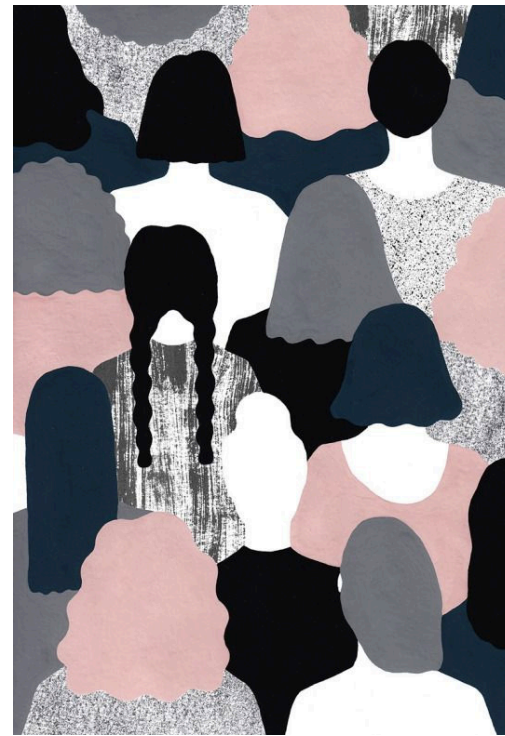
Img. 56 Aleatoriedad

- Agudeza/Difusividad

La agudeza transmite detalles exactos con ayuda de contornos precisos sobre las piezas que contiene, mientras que la difusividad no tiene normas estrictas ni precisión exacta, por lo que puede ayudar a transmitir calor, sentimiento.



Img. 57 Agudeza



Img. 58 Difusividad

- Continuidad/Episodicidad

Grupo de imágenes que poseen conexión entre sí y están cumpliendo a un fin al presentarse juntas. En episodicidad las conexiones no son claras, aunque no dejan de ser un grupo de objetos con un fin.



Img. 59 Continuidad



Img. 60 Episodicidad

2. SEMIÓTICA

La semiótica se encarga del estudio de los signos y la decodificación individual de cada persona sobre los significados de los mismos, y muchas piezas artísticas tienen en sí signos que agregan información adicional a lo que ya representan (Ambrose & Harris, 2008).

Según Alfaro (2014), el lenguaje visual es comparable con el lenguaje verbal o escrito puesto que el lenguaje es el proceso de recibir y emitir signos para comunicarse con las demás personas y en un lenguaje visual se hace lo mismo solo que de manera gráfica. Tanto para la comunicación visual como la comunicación escrita o hablada se necesita conocer ciertas reglas de sintaxis que ayuden a emitir el mensaje correcto por medio de los elementos que se están utilizando (palabras o elementos gráficos).

RAMAS DE LA SEMIÓTICA

- Sintaxis

La sintaxis es un grupo de normas que rigen el modo en el que se deben combinar las palabras dentro de una oración (Filippis, 2009).

- Semántica

La semántica visual se refiere al significado de los elementos de una composición interactuando con los demás elementos que la componen dentro de un contexto (Alfaro, 2014).

- Pragmática

Es la relación entre los signos absorbidos por un interprete y la manera en la que los pre saberes de este interfieren para interpretar el mensaje entrante (Woolf, 2013).



PROFUNDIDAD DEL SIGNIFICADO VISUAL

Como se dijo anteriormente cada imagen tiene determinado/s significado/s para cada persona individual por sus pre saberes, ahora García (2013) en su documento de investigación para su pasantía comunitaria, habla de la importancia del nivel al cual el significado de una imagen llega a conectar con el subconsciente del público que lo ve apelando de manera directa al intelecto del público, tomando como punto de partida el aporte de Marty Neumeier el cual plantea “siete niveles/características de la profundidad del significado”:

- Percepción

El primer nivel se define como aquellas características de las piezas que logran robarle la atención a los elementos del público. Cuatro elementos tienen un papel importante en esto: el color, la jerarquía, el contraste y la imagen, ya que unidos son los responsables de el robo de atención.

- Sensación

Se refiere a la sensación que produce la utilización de una textura dentro de una pieza, para así motivar en mayor medida la curiosidad del que observa el mensaje visual.

- Emoción

Cuando se apela a las conexiones emocionales del público, ya sean de manera positiva o negativa, se logra un vínculo sentimental con el mensaje que se busque transmitir.

- Intelecto

Este nivel apela a la utilización de mensajes que empleen el poder de las palabras o diferentes sutilezas que estimulen el cerebro del observador y si es posible llegar a motivar la interacción del observador con la temática de la pieza.

- Identidad

Según lo rescatado de Neumeier, este nivel llega a esa necesidad intrínseca del ser humano de pertenecer a algo más grande que él mismo, por lo que acá se llega a tocar el nivel emocional y el intelectual de la persona, logrando que la misma se identifique con algo de lo que ve y crea con esto lazos fuertes de compatibilidad.

- Reverberación

Según la RAE (s.f.) se refiere a la capacidad de reflexión de la luz, pero ya al hablarse de un significado este nivel se traduce la capacidad de una imagen nostálgica a provocarle al espectador un sentimiento de tranquilidad y seguridad ya que el público toma como verdadero lo que hace referencia a algo pasado o tradicional.

- Espiritualidad

Según el autor este nivel se refiere a aquellas piezas que con sus cualidades morales y artísticas se unen para lograr transmitir el mensaje, logrando que lo visual y el mensaje funcionen como uno solo.

PERCEPCIÓN VISUAL

Castañeda y Ramírez (2014) definen la percepción visual como la noción del mundo que tiene una persona no basado en lo que ve exactamente sino en sus pre saberes como individuo particular, lo que ocasiona que a pesar de estar viendo un grupo de personas una imagen con la misma textura, tamaños, formas o colores, las relaciones psicológicas con cada persona serán diferentes y así la percepción variaría. La percepción está teñida por la interpretación particular.

Frascara (2000) define a la percepción como “el acto de búsqueda de significado”, un acto que busca comunicación. Agrega que la función biológica que tiene la percepción visual es la búsqueda de información del entorno, buscando que con esa información se logre la supervivencia. Esta no fue desarrollada para poder ver lo bello del mundo sino para poder entenderlo al analizar los datos que se perciben y dales significados a los mismos.

Gestalt

Català (2008) inicia con la traducción del termino alemán de la Gestalt al español “forma” y desglosa el mismo a dos paradigmas ideológicos que son la filosofía y la psicología de la forma. Al momento de hablarse de la percepción visual, el paradigma que interesa es el de la psicología de la forma. El autor define a la psicología de la forma como un elemento que se ocupa de los mecanismos de la percepción, no es una actividad que dependa exclusivamente del ojo y lo que ve en literal sino que se da a través de condiciones que modifican lo que se está visualizando. “Una cosa es la visión y otra la percepción” es la frase que concreta el autor antes de hablar de la teoría raíz de la psicología de la forma, que es el pensamiento Kantiano de la comprensión del mundo determinado por las condiciones en las que previamente se veía inmerso un individuo y gracias a ellas la manera en la que se percibe el mundo es diferente (conocimiento apriori). “La Gestalt se ocupa concretamente de la forma como se construye el mundo visual” (Català, 2008). Durante el documento el autor recopila que la Gestalt plantea a la percepción como algo que ve las partes como un todo mas no uniformiza las partes.



Esta percepción de la Gestalt se compone por leyes o principios fundamentales que Castañeda y Ramírez (2014) exponen como semejanza, proximidad, continuidad, cierre, pregnanz (buena forma), figura-fondo, experiencia; además explican cada uno de la siguiente manera:

- Semejanza

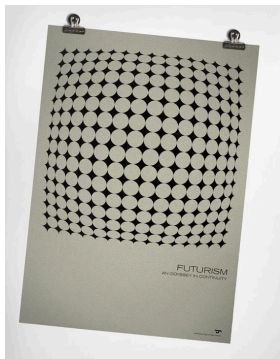
Todos los elementos semejantes son agrupados por la mente. Al compartir características similares en color, forma, tamaño y encontrarse próximos unos de otros, el subconsciente los entiende como un todo.



Img. 61 Semejanza

- Proximidad

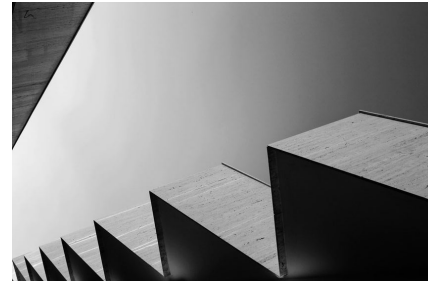
Si varios elementos cuentan con cercanía, la mente los agrupa visualmente para hacerlos formar parte de una “unidad visual y conceptual” (Català, 2008)



Img. 62 Proximidad

- Continuidad

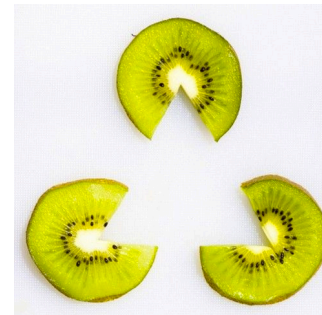
Al dos elementos tener una dirección o patrón similar se tiende a agruparlos y entenderlo como un elemento que continua a otro. Los autores rescatan el aporte de Todorovic (2008) quien anota que los elementos con contornos suaves son los que mejor se adaptan a este principio pues la mente los asimila con mayor facilidad.



Img. 63 Continuidad

- Cierre

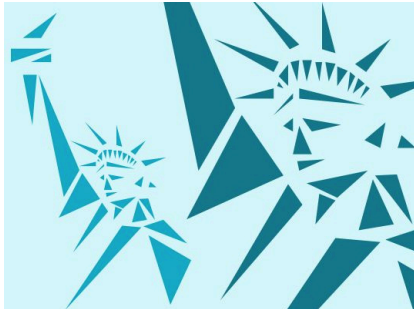
La mente humana busca elementos completos con formas definidas y aquellos elementos que no lo sean, la imaginación los completa, esto lo hace utilizando elementos que lo rodeen o que se encuentren en un aposición que ayude a dar cierre a la forma.



Img. 64 Cierre

- Pragnanz (buena forma)

Llamado por Català (2008) como “coherencia estructural” o pregnancia, se refiere a la necesidad del ser humanos por lograr formas completas, la mente entiende un grupo de formas como una gran forma más simple que las principales. Así compone una forma mucho más concreta y fácil de recordar que el conjunto de elementos que en realidad se ven.



Img. 65 Pragnanz

- Figura-Fondo

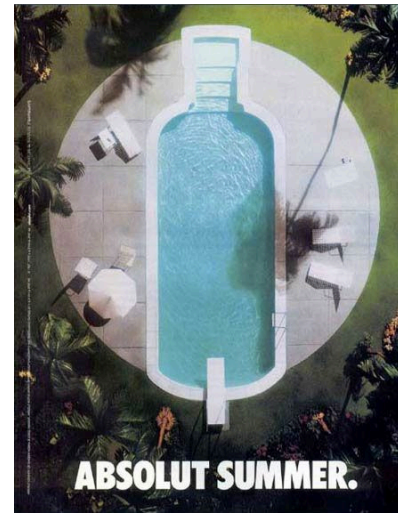
Es el principio de percepción que habla de la necesidad de la mente por ver un elemento a la vez. Existe en el momento que se le dan características de imagen tanto a la figura como al fondo, los cuales alternan papeles al momento de la mente fijarse en uno de los dos.



Img. 66 Figura-fondo

- Experiencia

Este principio no es incluido por Català, pero Castañeda y Ramírez (2014) lo tienen en cuenta ya que al hablarse de la percepción y de la Gestalt se sabe que la manera en la que se entiende algo es por un pre-saber, y la experiencia puede decirle a la mente de qué manera procesar una imagen.



Img. 67 Experiencia

3. ILUSTRACIÓN

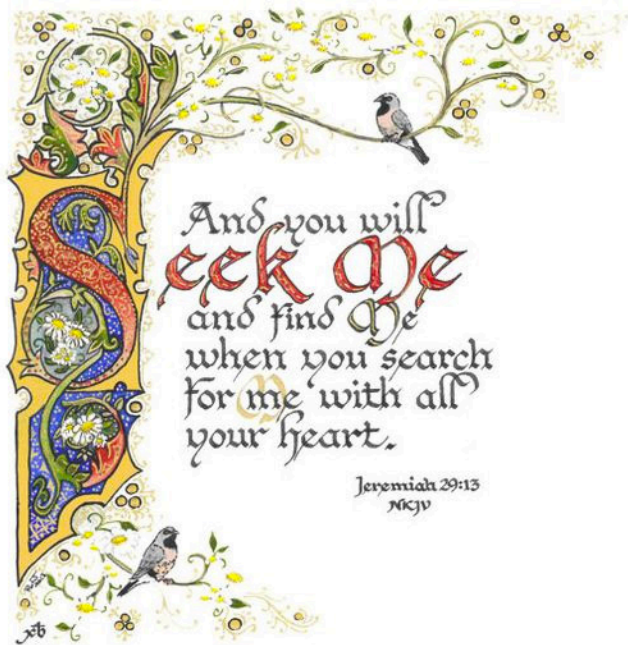
Incera (2014) asegura en su artículo que la ilustración ha acompañado al humano desde los orígenes del mismo, ya que se tienen pruebas de la utilización de ilustraciones desde antes de la invención de la escritura. Los dibujos o pinturas rupestres eran el medio de la comunicación de la prehistoria y al acompañar al hombre en su evolución la misma también ha evolucionado a su lado adaptándose a sus necesidades y exigencias.

Lo que se conoce como ilustración moderna, surge luego de la invención de la imprenta y del desarrollo de la técnica que facilitaba la edición de imagen que serviría luego para la difusión de información de variadas índoles o la decoración. Las diferentes actualizaciones en las técnicas de ilustración han estado ligadas a los avances que se han dado en la tecnología a través del tiempo (Sanmiguel, 2003).

Las miniaturas utilizadas por los artistas medievales para decorar manuscritos son los antecedentes más claros de la ilustración que hoy se conoce, contaban con la fusión de texto e imágenes además de ser creaciones originales llenas de detalles que podrían ser catalogadas como obras de arte.

Al inventarse la imprenta se ubicaban en una misma plancha de madera el texto y las ilustraciones a utilizar, pero con esta técnica se perdían los detalles. Para lograr detalle en las ilustraciones era necesario que la plancha fuese de metal y que se “imprimieran” por separado los textos de las ilustraciones, y esto inicia con la época de la utilización de las láminas grabadas las cuales eran una hoja de gran formato que contaba únicamente con una imagen. En el siglo XVIII se implementó la ilustración por medio de piedra litográfica a la cual se le podían adicionar colores para que el resultado no fuera simplemente a blanco y negro sino que contara con colores.

Al tener tanto impulso la ilustración en los libros de la época (XVIII), se le empezó a utilizar en temas más serios y culturales, sí como en la política y la economía. En el siglo siguiente, la ilustración narrativa se encontraba en furor, al igual que la ilustración para carteles y para propaganda gráfica de toda índole: nace el cartelismo.



Img. 68 Caligrafía medieval

Según Sanmiguel (2003), los impulsores del cartelismo en el siglo XIX son los pintores franceses Honoré Daumier y Édouard Manet. Este movimiento es la base del modernismo decorativo que contiene características de la ilustración japonesa tales como la utilización de siluetas y las líneas cursivas, sin emplear ni dar a entender volúmenes. El modernismo decorativo cuenta con colores vivos y pocos detalles. Durante el mismo siglo, se dan el impresionismo y el simbolismo, que son dos movimientos artísticos marcadamente diferentes ya que el primero le apuesta a la realidad y al bocetado rápido, mientras que el segundo es de temática fantástica y decorativo aparte de detallista.

Antes del siglo XX los ilustradores se regían por estilos realistas, determinados por una tradición específica seguida por todos los ilustradores. En los años 20 y 30 el gremio empezó a ser parte de la comunicación masiva que se basaba en críticas a la nueva era y a la sociedad de consumo. Tiempo después en el mismo siglo, la cultura popular urbana invadió de solicitudes a los ilustradores de la época para que suplieran sus nuevas necesidades de "Art Pop" en las que los íconos populares eran el elemento principal. La solicitud de esos artes "especiales" le dieron a los ilustradores un gran impulso, sobre el cual varios se convirtieron de ilustradores comerciales a pasar a determinar sus piezas como Bellas Artes. En ese momento los artistas explotaron los temas que normalmente quedaban rezagados por la sociedad, experimentando técnicas y nuevas fórmulas se fueron abriendo camino en la historia.

Ilustración como medio de transmisión de mensajes

Carracedo (s.f.) define a la ilustración como imágenes que están asociadas por palabras, por lo que esto significa que un grupo de imágenes es decir una composición, puede llevar y transmitir un mensaje.

Cuando se habla de la ilustración y el diseño gráfico se tiene que tener claro que las dos profesiones son elementos paralelos, en las que las tendencias de uno afectan al segundo en su propio desarrollo. El ilustrador debe saber leer las tendencias del diseño, al igual que el diseñador gráfico debe tener la capacidad de analizar las técnicas y disposiciones de los ilustradores del momento. (Sanmiguel, 2003)

Zeegen (2013) rescata una frase que publicó el National Museum of Illustration de Rhode Island que decía que “los ilustradores combinan la expresión personal con la representación pictórica con el objetivo de transmitir ideas”, “la ilustración sirve como reserva de nuestra historia social y cultural y es, por tanto, una forma de expresión artística trascendente y duradera”. Comenta el autor, que estas pueden ser unas descripciones útiles de lo que es la ilustración, pero que se quedan cortas.

Zeegen reconoce lo duro que es ser un ilustrador en lo que respecta a aprender el oficio, ya que este no entra en las carreras de bellas artes ni en las de diseño. Debido a esta falta de guías, los que se planean el ser ilustradores tienen que emprender una carrera autodidacta en

la que las fuentes no están “empaquetadas” sino que son pequeños contenidos ubicados en diferentes lugares que se tienen que aprender a buscar para poder encontrar y lograr llegar a sacar provecho del conocimiento adquirido gracias al contenido.

La ilustración forma parte de todas las etapas de desarrollo de una persona, entrando por la imaginación del que ve y los recuerdos y pre-saberes almacenados que le dan un significado propio a cada ilustración observada, que con ayuda del contexto en el que se encuentra se complementa y da un resultado concreto.

Zeegen en su libro dice que “por muy poderosa que sea la ilustración como forma de comunicación, sin el diseño gráfico no podría sobrevivir”, y con esto se refiere a lo importante que es el plantear un objetivo a cada ilustración para que cumpla una función específica de comunicación asertiva. Fernández-Coca (2012) dice que toda ilustración se encarga de contar una historia apoyándose en puntos y contrapuntos que guían la atención del observador y le transmiten un mensaje de acuerdo a la manera en la que los puntos primarios y secundarios interactúan entre sí. La unión de puntos y contrapuntos logrará dar mayor información sobre el contexto y por consiguiente sobre el mensaje que transmite una ilustración.

Una ilustración cuenta con una configuración y una organización dentro de su lenguaje visual para delimitar el modo en el que el público podrá interpretar el significado de lo que ve. En cuanto a configuración se refiere al tamaño, la forma y el soporte, el color y la iluminación que comprende; mientras que la organización trata de conocer la composición entre los anteriores (Fernández-Coca, 2012).

- Tamaño

Dependiendo del tamaño que tenga la pieza logrará determinado impacto. Por este principio, las piezas desarrolladas a gran tamaño logran impactar en mayor medida sobre sus espectadores, positiva o negativamente.

- Forma y soporte

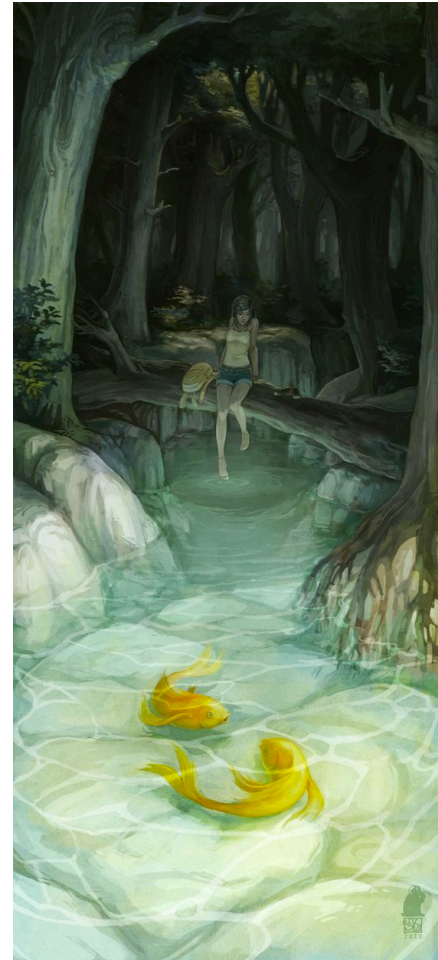
Algunos formatos transmiten mensajes específicos. El formato en el que se propone transmitir un mensaje puede afectar la atención que pueda recibir, y esto puede deberse a su forma de innovar, sobresalir.

- Color

Existen los colores luz (rgb) y los colores pigmento (cmyk), que son usados en medios digitales o impresos respectivamente. Al momento de implementarlos, los colores luz varían de acuerdo a la pantalla en que se presenten, mientras que los colores pigmento suelen ser los mismos dependiendo del método de impresión. Los colores cuentan con temperatura (fríos y cálidos), luminosidad y saturación. Hablando de la configuración del color, el mismo tiene determinada simbología de la que se hablará en una sección específica más adelante.

- Iluminación

Ambienta la escena. Mucha iluminación transmite seguridad, mientras que penumbra transmite miedo. Por esto, al momento de elegir la iluminación para el ambiente de una ilustración se toma en cuenta el fin del mensaje (ej: niños=positivo, terror=negativo).



Img. 69 Luz en la ilustración



- Boceto

Rocha no incluye este paso dentro de su respuesta pero se incluyó debido a que según la experiencia personal, es necesario bocetar antes de pensar en la realización de la pieza final. Para Batic (2008) el boceto es un grupo de trazos expresivos que ayudan a plantear una idea de la mente al papel, buscando definir rápidamente mediante un dibujo la estructura que se quiere seguir.

- Realización

Rocha toma este paso como el proceso en el que el punto de la identificación de referencias y bocetos empiezan a unirse más estrechamente para que la idea que se desea transmitir pueda ser claramente entendida por los espectadores.

- Retoques y preparación final

Por último se ve la revisión de la pieza, en donde cada detalle es verificado y se cubren o arreglan los posibles errores que pudieron haber sido obviados en la realización de la ilustración. Como preparación final se puede pensar ya sea en alistar la pieza manual o en guardar e imprimir o publicar digitalmente para las ilustraciones digitales.



Img. 71 Bocetos

Tipos/estilos de ilustración

Un estilo puede significar dos cosas: la manera en la que determinada persona realiza una pieza, o bien un grupo de características estéticas que representan una época específica en el tiempo. Existen tantos estilos como personas que dibujen, cada quien le da su propio toque especial a cada creación ya sea por los trazos característicos del gusto de cada quien o porque se encuentra inspiración en algo específico y por lo mismo las piezas resultan con elementos claramente derivados de dicha inspiración (Batic, 2008).

Williams (2009) define como estilo de ilustración a la manera en la que algo está hecho, expresado o presentado. Para él el trabajar como ilustrador por años le ha hecho notar que para sobresalir del gremio es necesario que un estilo te defina, pero que esto va en contra de la naturaleza exploradora y curiosa que define a un ilustrador.

Cuando un cliente se aproxima a un ilustrador puede ser por que logra transmitir con su ilustración de una de las siguientes maneras, según la perspectiva profesional de Williams:

- » Sensación: por medio de su ilustración logra transmitir un mensaje al subconsciente que yace en la estética visual que utiliza, en el tono.
- » Pensamiento: cuando transmite una idea planteada, un concepto, lo hace de una manera consciente y la desarrolla de forma planeada y creativa.
- » Asunto: se refiere a cuando se elige a un ilustrador por quien es o por lo que sabe. Es decir si es un experto en el tema a tratar, si es una persona famosa que podría influir en el interés de las personas, o si su estilo es el específico necesario.



Img. 72 Sensación de calma

A continuación se darán algunas introducciones a lo que son los diferentes estilos o tipos de ilustración que se han venido dando durante el tiempo y que han logrado suplir necesidades gráficas de comunicación.

- Científica

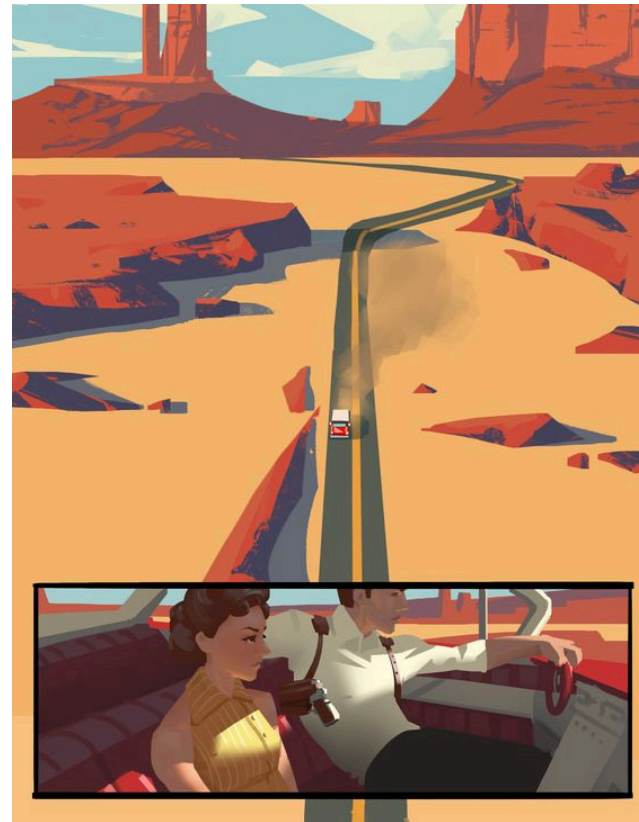
Es una de las artes visuales especializada en facilitar el estudio de la naturaleza por medio de diferentes técnicas, ayudando a ampliar el conocimiento sobre ciencias (biología y medicina, por ejemplo). Plantea representaciones de escenarios y situaciones donde a una cámara le resultaría imposible llegar, siempre relacionado con temas científicos (UNAM, 2015).



Img. 73 Científica

- Narrativa

Es el estilo de ilustración encargado de narrar o mostrar un suceso, basándose en un guión literario. Sanmiguel (2003) narra que hay ilustraciones que han llegado a ser tan icónicas de la historia que han resultado el elemento representativo de dicha narración y no se les puede desligar.



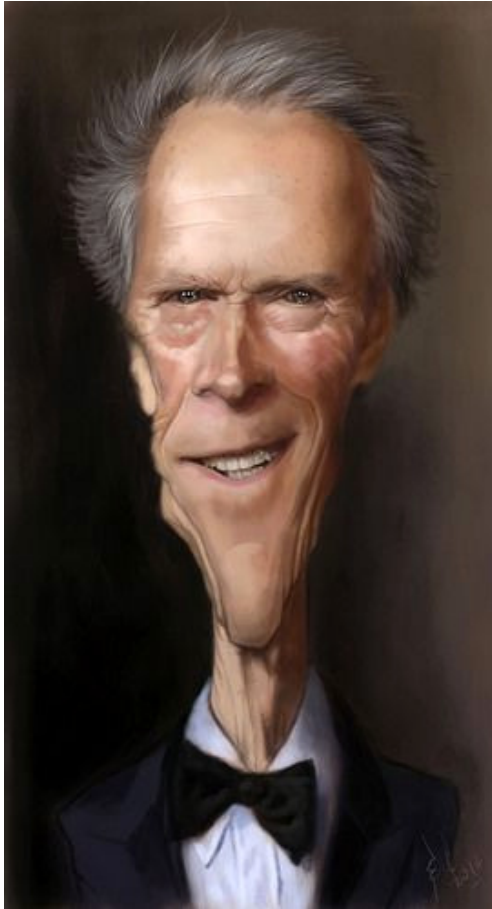
Img. 74 Narrativa

- Cómic

En este tipo de ilustración Sanmiguel (2003), habla de lo necesario que es que el ilustrador que la realice tenga la capacidad para traducir a imágenes un guión escrito, y que además debe tener la capacidad de desarrollar personajes caracterizándolos en su totalidad únicamente teniendo como fuente de información el texto principal que se le entregó. Se habla que el paso siguiente al comic es la animación, en la cual interviene un equipo completo de personas que desarrollan (cada una) una parte de lo solicitado.



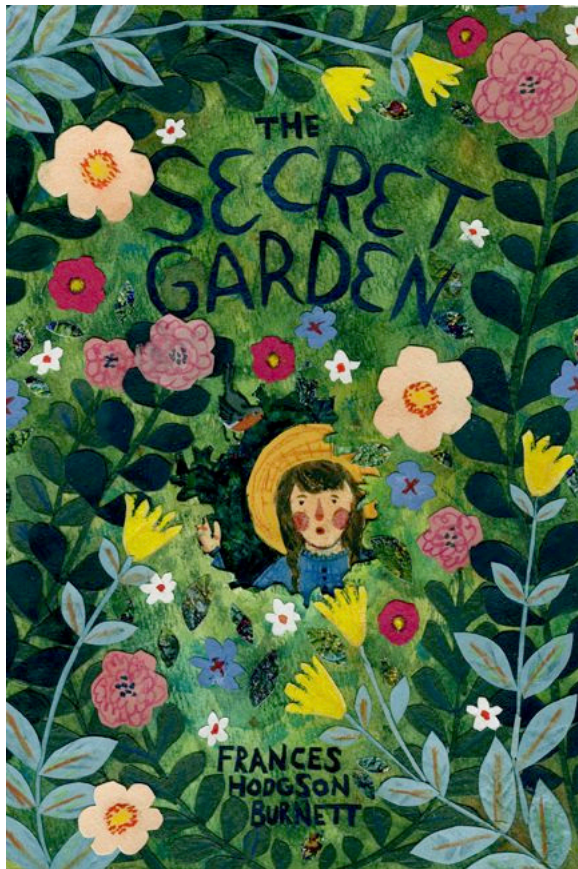
Img. 75 Cómic



Img. 76 Caricatura

- Caricatura

La caricatura o humor gráfico es un estilo en el que los aspectos técnicos “normales” quedan de lado y se reemplazan con grafismos personales que transmiten ingenio y humor. El ilustrador desarrolla las ilustraciones dejando una “marca personal” en las mismas logrando de esta manera ser más ameno para los espectadores que los otros profesionales que se encargan de llevar a imagen el contenido de las demás publicaciones periodísticas.



Img. 77 Editorial

- Editorial

Según la Escuela Superior de Dibujo Profesional (2016), la ilustración editorial se centra en la capacidad de un ilustrador de poder extraer y plasmar la idea principal después de leer el contenido de un texto sea cual sea la temática.

Carracedo (s.f.) define a la ilustración editorial como la conceptualización del tema que se publicará donde (a menos que el cliente los delimite) no se tienen especificaciones técnicas de ningún tipo.

- Documental

Una ilustración documental puede incluirse en diferentes materiales, ya sean con fines científicos, comerciales o educativos. Esto se debe a que este tipo de ilustración es el producto de un estudio y obtención de conocimiento previo que adquiere información preliminar. Puede verse como ilustración de que registre un acontecimiento para reportajes o puede representar una situación de una realidad humana (Brazell y Davies, 2014).



Img. 78 Documental

- Decorativa

Según Sanmiguel (2003) el estilo de ilustración decorativa es el más antiguo que existe, es el que se ha utilizado a lo largo de la historia para acompañar a los textos (en manuscritos, por ejemplo) y embellecer las páginas que los contienen. Es una ilustración que “enriquece el diseño gráfico de la publicación”.

En los últimos años la ilustración logra reproducirse en mayor medida, de esta manera la pieza no se reduce a una adaptación o presentación, sino que se logra explotar a tal punto que su reproducción es posible indefinidamente en superficies diversas (Brazell y Davies, 2014).



Img. 79 Decorativa



Img. 80 Publicitaria

- Publicitaria

Este estilo se caracteriza principalmente por poseer un impacto visual eficaz pues está pensada para dar forma y personalidad o en algunos casos acompañar el anuncio de una marca, producto o suceso importante (Sanmiguel, 2003).

Dentro de la ilustración publicitaria se podría ubicar la ilustración de packaging y la del cartelismo. La primera incluye una imagen general de la marca que produce el producto y solo varía los detalles para identificar al producto en sí por su envase específico, esto se debe a que en realidad no existe una línea gráfica determinada para el packaging sino que está definida por la marca a la que pertenece el elemento. Y la segunda es más que todo un reclamo publicitario que ha ido evolucionando con la misma tecnología, por lo que en realidad su estilo no puede ser definido.



Img. 81 Conceptual

- Conceptual

Según Sanmiguel (2003) es la ilustración que se desarrolla teniendo como referencia inicial datos proporcionados por un cliente (de ser un trabajo por encargo) o por una idea/concepto personal, pero que se desarrollará bajo lineamientos y criterios del ilustrador. Este debe transmitir con la pieza la expectativa de lo que encontrará el lector en el texto pues debe representar ideas generales en él contenidas.

Una ilustración conceptual debe ser atrevida, creativa y en ella se debe notar el estilo único del autor sin que se desconozca la línea editorial de la publicación.



- Moda

A pesar de lo que se pueda pensar, el estilo de ilustración de moda no ha sido relegado por la evolución y explotación de la fotografía, pues como aclara Sanmiguel (2003) es el estilo que comprende desde la concepción misma de la idea en el mundo de la moda, hasta el característico utilizado en los Books de moda. Son normalmente realizadas por personas especializadas que resalten las texturas y estructuras de las prendas sobre figuras estilizadas de poses fluidas.



Img. 82 Moda

- Infantil

Sanmiguel (2003) expone que el ilustrador encargado de la ilustración infantil debe poseer un estilo de trabajo versátil y especializado, que además logre comprender las claves que tiene este estilo como por ejemplo que debe ser atractivo y complaciente no solo para el niño sino para el adulto que es el que en realidad lee el libro y lo compra. Se explica también que el campo de la ilustración infantil es tan amplio como la cantidad de edades que debe abarcar y estilos diversos de acuerdo a temática a tratar, pues la ilustración debe poder ser ligada al contenido que la acompaña sea cual sea su fin (narración o educación, por ejemplo).



Img. 83 Infantil

- De autor

Es aquella pieza a la cual no se le tiene un fin definido de implementación, pero por lo mismo el ilustrador y autor de la pieza define durante el proceso o después del mismo, en qué será aplicado. Esto logra expandir sin límites los productos que pueden comercializarse con el mismo, que pueden ser tanto digitales como físicos (Brazell y Davies, 2014).



Img. 84 De autor

Técnicas de ilustración

- Dibujo

Según Puente (2004) el dibujo es un medio directamente manual que se utiliza para comunicar, conocer o expresar una idea que se absorbe del mundo que rodea al realizador de la pieza (su entorno, su realidad, su cultura). El dibujo que comunica está formado por un código establecido que es de conocimiento popular, y que bajo esta premisa, el que observe el dibujo puede adquirir conocimiento del mismo (ej: gráficas estadísticas). El dibujo que se utiliza para conocer es aquel que sale del resultado de un estudio de un objeto observado, es un dibujo de imitación o natural, que solo depende de la perspectiva de presentación para variar el objeto que está siendo dibujado. Y por último el dibujo de expresión, es completamente visceral y se explica como lo que el artista expone a través de esta pieza.

Apoyando la idea inicial de Puente, Sanmiguel (2003) expone que el dibujo es la técnica gráfica por excelencia y que gracias a él el ilustrador se sustenta. El dibujo es necesario para el ilustrador, pero ya depende de este último el estilo característico que le dará siempre teniendo en cuenta que la idea sea clara y se transmita de manera

efectiva, además el ilustrador debe hacer de su estilo algo versátil para poder ser capaz de adaptarse a las exigencias que se le impongan. El ilustrador y el artista deben tener amplio conocimiento sobre las diversas técnicas de dibujo pero entre los dos existe una diferencia clara: el artista crea piezas que pueden no estar destinados a un fin es decir que pueden no tener utilidad, mientras que el ilustrador desarrolla su pieza teniendo un proyecto con una necesidad y una meta específicas.



Img. 85 Dibujo



- Lápices de colores

Para Sanmiguel (2003) los lápices de colores tienen como característica principal que en cualquier momento pueden ser implementados y no necesitan ningún procedimiento externo a su aplicación, dejando un acabado nada grasoso y suave sobre el soporte que haya sido utilizado. La ilustración con ellos suele realizarse en formatos pequeños ya que en su procedimiento de aplicación no abarca mucha superficie, y depende de la presión que se aplique con el color sobre el formato para darle más intensidad a los colores si el detalle lo amerita. El autor ubica esta técnica como paso medio entre el dibujo y la pintura.

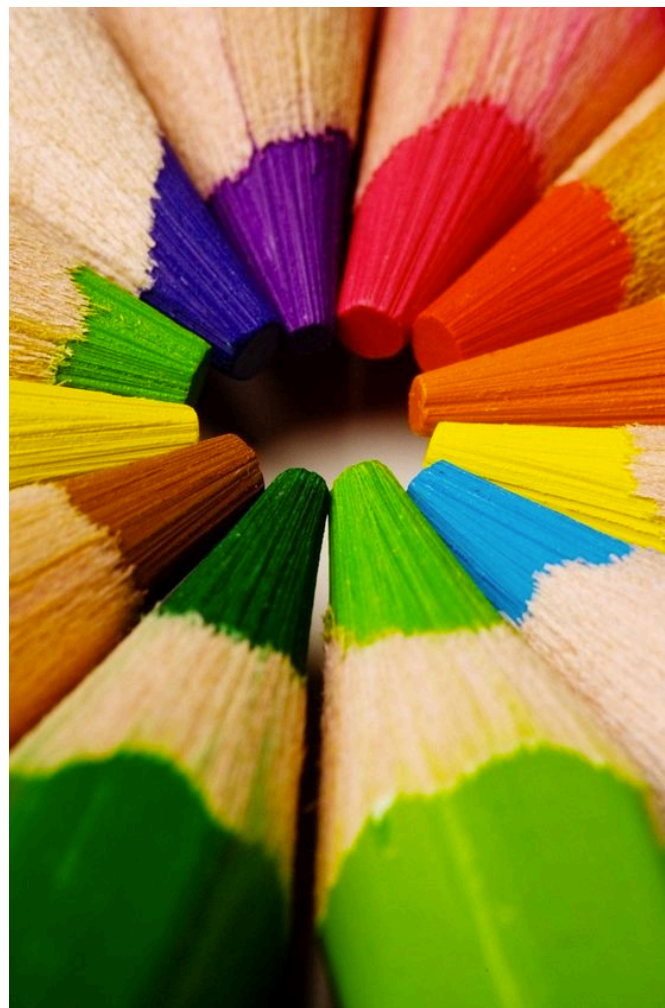
Sanmiguel identifica como ventajas de esta técnica que en su utilización se pueden llegar a ilustrar detalles muy precisos, además que los colores que se utilicen no se alteran entre sí ya que la única manera de mezclarlos es de manera predeterminada aplicando uno sobre otro actuando como superposición de transparencias, teniendo siempre en cuenta que se aplican los colores claros antes que los oscuros.



Img. 86 Dibujo hecho con lápices de colores

En cuanto a los soportes que se utilizan para el manejo de esta técnica, Sanmiguel determina necesario que el material no tenga mucha textura ya que de ser muy granulados darían como resultado que los detalles que se buscan no fueran posibles de trabajar, por esto se suelen emplear papeles o cartulinas lisos o de poco grano. A menos que el ilustrador quiera utilizar como recurso la rugosidad del papel para darle un efecto más significativo a la pieza que realice.

Al pensar en combinar esta técnica, Sanmiguel, afirma que la técnica que ha sido utilizada comúnmente junto a la aplicación de lápices de colores ha sido la acuarela pues de este modo se puede dar realce, volumen y sombras a las ilustraciones.



Img. 87 Lápices de colores

- Tinta

Pérez (2012) explica que la técnica de tinta se realiza con pluma, plumilla, estilógrafo o rapidógrafos, con los cuales es necesario el ensayo para poder entender el trazo que generan y encontrar el trazo que se desea como resultado. Se entiende que en esta técnica un conjunto de trazos crea una trama la cual genera efectos como tonos grises o sombras dentro de la ilustración realizada.

Los patrones que expone Pérez son trazos sobre el papel que crean líneas y cuyos patrones básicos son rectas, curvas, espirales, simples puntos o combinaciones.

Las tramas por su parte son un conjunto de trazos que armonizan y logran crear un bloque en patrón. Las direcciones de estos son simples (dibujos lineales, paralelas, cortas, rayas), en red (cruces o diagonales intersectadas) o complejas (están compuestas de las dos anteriores o siguiendo una forma definida).



Img. 88 Tinta



Img. 89 Marcador

- Marcador

Según Farias (2015) es una técnica moderna que incluye a los marcadores, plumones o rotuladores de colores permanentes. En cuanto al color este autor dice que es necesario probar como se ven en realidad los colores en una prueba antes de aplicarlos, ya que dependiendo del papel el color va a variar.

La utilización de rotuladores para los ilustradores se maneja buscando un tono limpio en la coloración y un acabado más profesional. Existen marcadores punta fina y punta ancha las cuales condicionan los trazos y la terminación de una mancha, las mismas vienen hechas en fieltro (que se desgasta con el tiempo y el grosor del trazo varía) o en poliéster (se mantiene el trazo constante y firme), pero solo los segundos tienen presentación de anchos distintos a los básicos. Los marcadores tienen una gama amplia de colores ya que los fabricantes reconocen que la combinación de colores es difícil y el acabado puede verse perjudicado por lo mismo (Sanmiguel, 2013).

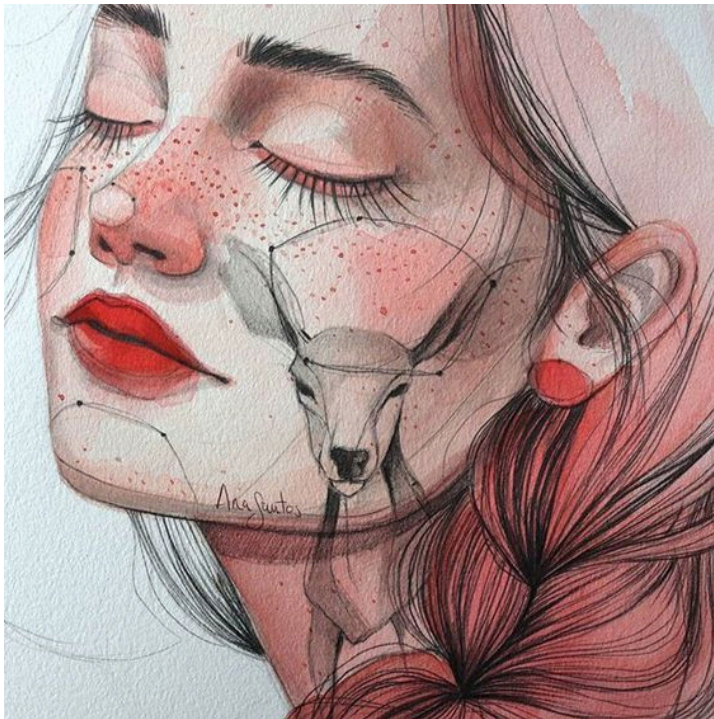
Sanmiguel dice que los materiales en el que se aplique deben no ser muy porosos pues esto haría que el papel absorbiera demasiada tinta. Los apropiados son los papeles lisos o satinados que ayudan a resbalar el marcador y a la fácil aplicación de la técnica.

- Acuarela y guache

Según Sanmiguel (2013), son técnicas muy utilizadas en el gremio de la ilustración por su versatilidad, además estas son técnicas que permiten desde la utilización del color más suave hasta la utilización de colores sólidos y máximos detalles. Son utilizados de forma sencilla y directa y como ventaja principal es que son técnicas de fácil combinación con otras para lograr un potencial máximo.

En la acuarela los colores son solubles en agua y su intensidad depende de la cantidad de agua que se le adicione (no cuentan con color blanco, esto y que se mezclan perfectamente entre sí para crear colores por combinación da una variedad de tonos extensa para utilizar. Los artistas le dan el protagonismo a la pincelada o a la mancha de color, mientras que los ilustradores definen las formas y las llenan de la técnica. Primero se plantea claramente el dibujo, para luego proceder a la aplicación de los colores claros con ayuda de manchas de agua para rebajar la intensidad del tono y luego se van agregando los tonos más oscuros. La técnica es de secado rápido y normalmente al secarse los colores pierden fuerza.

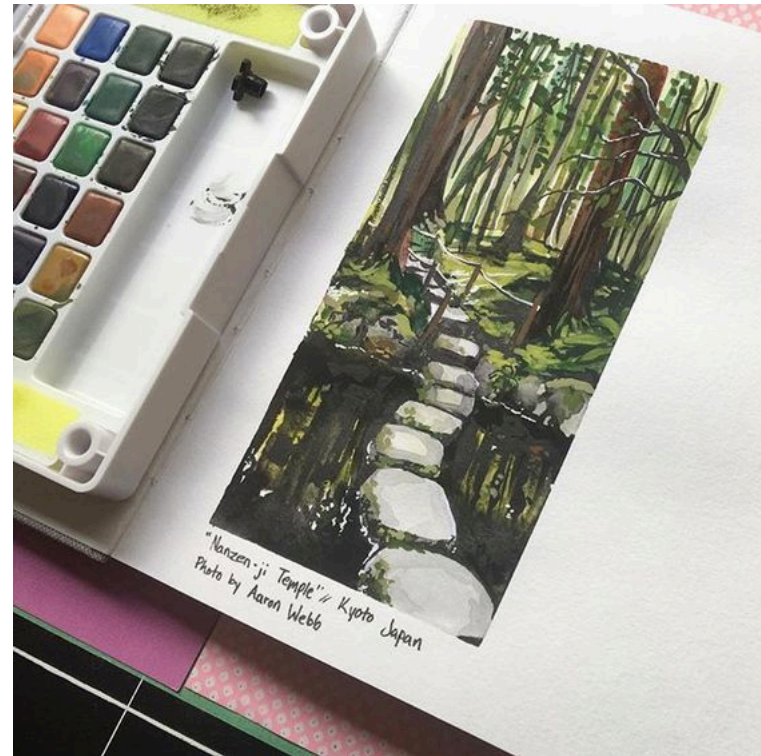
Para el soporte para el trabajo en acuarela el autor propone el papel en cualquiera de sus granos según qué se tenga en mente para el resultado final. El grano fino seca más rápidamente la técnica y permite que los tonos se vean más brillantes. El grano medio y el grueso son perfectos para piezas de gran tamaño, pero específicamente el grano medio es cómoda para trabajo suelto y el grano grueso es muy útil para piezas sin mucho detalle.



Img. 90 Acuarela

El guache también es una técnica que se utiliza con la aplicación de agua para diluir los colores solo que estos son más opacos y se aclaran al combinarlos con blanco, además a diferencia de la acuarela, en la aplicación no es necesario iniciar con los colores claros ya que por ser opacos se superponen sin problema al estar secos. Las dos mayores diferencias entre esta técnica y la acuarela es que al momento de necesitar retoques de algún tipo en este no se notan y que en esta es posible desarrollar una ilustración uniforme donde las pinceladas no se ven.

Para los soportes de la técnica guache el autor propone los mismos que para la acuarela y hace la salvedad que en realidad esta técnica puede ser aplicada en cualquier soporte siempre y cuando el mismo no sea muy rugoso ya que al momento de buscar colores uniformes se entorpecería la técnica.



Img. 91 Guache

- Pastel

Sanmiguel (2003) aclara que tanto esta técnica como la de los lápices de colores no son de esas técnicas que los ilustradores utilizan como exclusivas en sus trabajos sino que las buscan combinar para buscar resultados diversos que enriquezcan sus estilos en cada ilustración que realizan. Esta técnica permite coloraciones más saturadas y tienen un acabado aterciopelado que necesita de una capa de laca fijadora al final para que no se arruine la pieza por la pérdida del material en el soporte, por ejemplo.

Al momento de la aplicación de esta técnica el ilustrador puede difuminar, matizar y mezclar los colores sobre el mismo soporte donde esta realizando la pieza con facilidad. El pastel es la técnica que ayuda a resaltar el texturizado del granulado sobre el cual se trabaje.

En cuanto al soporte, Sanmiguel dice que la calidad del acabado de la técnica depende de la rugosidad del soporte pues entre menos grano tenga los detalles serán más posibles. Sin embargo es necesario que los papeles que se utilicen para la realización de las piezas en esta técnica, sean rugosos pues así el material se retiene en el mismo. La cartulina Canson es la más utilizada por los ilustradores en general pues cuenta con amplia gama de colores y gramajes.



Img. 92 Pastel



Img. 93 Óleo

- Óleo

Sanmiguel (2003) habla de la técnica al óleo como aquella utilizada por ilustradores que están mas apegados a lo artístico y que buscan un procedimiento con representación impecablemente realista. Muchos la ignoran pues es una técnica muy laboriosa y no cuenta con acabados nítidos, mientras que unos pocos emplean sus virtudes para crear piezas naturalizadas con mucho detalle al tiempo que permite muchos efectos en las transparencias y texturas, su mayor complicación es que exige mucha práctica. No suele combinarse con otras técnicas pues es de personalidad fuerte, por lo que cualquier otra se vería opacada. Permite hacer retoques en las piezas hasta mucho después de haberlo “terminado” por su proceso de secado lento. Según Pérez (2012), sus colores están compuestos por pigmentos que se combinan con óleo de linaza o de nuez, por esto cuenta con textura cremosa con tiempos de secado mayores.

Sanmiguel expone como soporte básico para técnica la utilización de un canvas de algodón o lino al que se le aplica una capa de sellado blanco para luego ser colocado en un marco de madera tensando la tela. También se pueden utilizar materiales a los que se les haya aplicado un procedimiento que no permita que el aceite del óleo sea absorbido con facilidad.



Img. 94 Acrílico

- Acrílico

Sanmiguel (2003) explica que esta técnica es de las más modernas que se empezaron a explorar en la década de los 30 y que llegó a tener mayor protagonismo que el óleo pues es una técnica que facilita la creación de ilustraciones con texturas variadas y efectos pictóricos originales.

Cuenta con rápido secado, por lo que la idea de lo que se quiere hacer debe ser clara. Se pueden obtener acabados mate, brillantes, opacos, satinados, texturizados, entre otros, y esa versatilidad es lo que llama la atención de este tipo de técnica.

Es un material que al secarse es permeable y resistente a cualquier exposición a la condición atmosférica. El diluyente del acrílico es el agua, y según Sanmiguel su aplicación es muy similar a la del guache.

En cuanto a los soportes para desarrollar la técnica puede ser cualquiera que no tenga superficie ni grasa ni satinada, pues no podría adherirse a la superficie. Cualquier material ligeramente absorbente sirve para la aplicación de la técnica, de no conseguirse se puede aplicar gesso que es una base de color blanco que prepara la superficie para la aplicación del acrílico.

- Collage

En una técnica mixta que consiste en el proceso de pegar o fijar pedazos de papel o cualquier material plano sobre una superficie. Esos materiales planos pueden ser materiales sin imagen, que se refiere a elementos con color uniforme; materiales con imágenes, que contienen dibujos impresos o “texturas espontaneas” que llegan a ser elementos que rayan con lo aleatorio y de esta manera cumple su cometido y llega a ser el elemento principal de la pieza; o materiales con imágenes esenciales, los cuales suelen ser materiales a los que no se busca modificar hasta que pierdan su naturaleza, sino que logren un contraste importante dentro de la pieza para darle un significado representativo.

Slade (2002) afirma que existen ciertas limitaciones para la ilustración de collages para aplicaciones en editorial, por efectos de la tridimensionalidad que esta pieza puede alcanzar. A lo que agrega que es necesario recurrir a la técnica de fotografía para poder facilitar la reproducción de la pieza de ser necesario.



Img. 95 Collage

- Ilustración en 3d

Para Wong (1999) el diseño bidimensional y el tridimensional solo se diferencian en que una pieza a tres dimensiones tiene que pensarse no solo en perspectiva frontal, sino en cualquier ángulo posible desde el cual pueda ser observado. Continúa con la afirmación en que el diseño tridimensional está formado por piezas de dos dimensiones que juntas y con ayuda de soportes crean una apariencia visual que utiliza tamaño, color, textura y además profundidad real.

Sanmiguel (2003) menciona que las ilustraciones tridimensionales son una posibilidad más dentro de las técnicas de reproducción. La pieza original tiene que ser fotografiada con muy buena calidad de iluminación debido a su volumen, para poder ser reproducida.

No existe un material exacto para desarrollar esta técnica pues cualquier material puede ser utilizado buscando innovar o crear determinada textura además de un relieve que destaque sobre el fondo de la pieza. Esta técnica se compone de una libertad individual, dice Sanmiguel, pues cada ilustrador da las características propias a las piezas y solo se ve delimitado por algunas peticiones básicas del editor que solicite la ilustración.



Img. 96 Ilustración en 3D



Img. 97 Paper Craft

- Paper craft

Como decía anteriormente Wong, una pieza tridimensional tiene que pensarse para poder ser apreciada y entendida desde cualquiera de los ángulos por los que se le vea, es una estructura a base de papel que compone un elemento dentro de una composición en una escena.

Cahuex (2014) expone que los artistas imponen diferentes nombres a la práctica de los que trabajan con papel, como por ejemplo paper cutting (que se expondrá a continuación), paper art, paper artwork, paper sculpture, paper architecture y paper craft (el apartado actual). Todas estas nomenclaturas se refieren a los diferentes usos y tratamientos que se le pueden dar al papel para crear una pieza de ilustración.



Img. 98 Paper Cutting

- Paper cutting

Sanmiguel presenta el paper cutting como ilustración en relieve explicando que no es una técnica en sí misma sino que es un conjunto de posibilidades que tienen en común el juego que se puede realizar con formas en relieve. Esta técnica tiene como dificultad extra que el ilustrador tiene que pensar en tres dimensiones al momento de planearlo, pensando siempre en donde calculará que quedará cada uno de los diferentes relieves dentro de la pieza.

Por su parte en la entrevista realizada a Cahuex, ella expone que esta técnica consiste principalmente en calar el material (papel) desarrollando la silueta, pero algunos ilustradores llegan al nivel de sobre poner estas piezas caladas creando una ilustración tridimensional. Además rescata que Avella indica que esta técnica suele utilizarse únicamente con papel blanco y muy rara vez se utilizan otros colores, y que el poder visual de la técnica surge del uso del espacio negativo.

- Pop-up

Las ilustraciones Pop-up son aquellas ilustraciones espectaculares, mayormente usadas en libros infantiles en las que se crea una estructura a base de papel que se extiende en medio de dos páginas opuestas al momento de abrir el libro y se reacomoda cuando se cierran. Sanmiguel apunta que son ilustraciones que resultan bastante costosas no solo por el arduo proceso de planeación y creación por parte del ilustrador, sino por los materiales y la reproducción de la estructura. “Las ilustraciones concebidas para ser desplegadas... deben ajustarse con total exactitud al diseño general de la obra”. En dicha estructura se encuentra una ilustración cuyo estilo es determinado por el ilustrador exclusivamente y el presupuesto es dado por el editor.



Img. 99 Pop-up

- Quilling

Ludens y Schmidt (2008) afirman que esta técnica es una de las más antiguas de las artes con papel. Actualmente conseguir los materiales para realizar esta técnica es muy sencillo pues venden el papel ya pre-cortado listo para iniciar. Cuando ya se domina la creación de espirales con el papel, es fácil combinarlo con otras técnicas para crear ilustraciones más complejas.

El quilling de papel está definido como un papel manual decorativo en el que el material se moldea en forma de pequeños círculos o rollos que forma la base de una ilustración o diseño.



Img. 100 Quilling

- Papeles y recursos

Sanmiguel comenta que el soporte para las ilustraciones de tres dimensiones tiene que ser rígido o sólido para que soporte las diferentes piezas que componen la ilustración sobre él.

Para la realización de las ilustraciones en relieve el autor recomienda que con el fin de conseguir una efectiva presentación y apreciación del relieve es necesario que no se utilicen demasiados colores, porque como consecuencia se puede opacar el papel de las sombras dentro de la presentación de la ilustración como pieza final. “A mayor importancia de las sombras del relieve menos colores deben emplearse”.

Para la realización de las piezas es necesario pensar en tener unas buenas tijeras, cuchillas de corte (exactos) de diferentes hojas para facilitar los distintos tipos de corte, pegamento en barra por su limpieza en aplicación y posibilidad de exactitud al momento de necesitar piezas pequeñas, por último es necesario conseguir (según Sanmiguel) plástico maleable que se pone entre las diferentes capas de la ilustración para darle el relieve/volumen.

Ives (2009) explica que dentro de la ingeniería del papel es importante elegir el papel correcto para desarrollar las piezas deseadas refiriéndose tanto a tipos de papel, el peso o dureza, los acabados que puede tener y agregando al final algunos materiales exóticos.

El autor clasifica en grupos los diferentes tipos de papel ya que este cuenta con diferentes propiedades como la fineza o las fibras dentro de él, pero afirma que la elección de papel no es difícil, ya que esta se acopla a la necesidad dependiendo de la pieza que se desea realizar.

- » Papel para arte: también llamado tablero de arte. Es de acabado suave con los detalles para poder garantizar que no tenga imperfecciones.
- » Papel Bond: es un papel de alta calidad, de acabado suave que originalmente se utilizaba para la impresión de tarjetas.
- » Papel libre de ácido: muchos papeles tienen acidez en diferentes grados. Si es importante el papel se debe elegir uno que no contenga estos ácidos, ya que después de un tiempo esos hacen que el papel pierda su tono blanco y se torne amarillento.
- » Papel periódico: normalmente es un papel sin ninguna capa de resina, formado de fibras recicladas de papel. Cuando este papel está expuesto al sol y por ser muy ácido es de los primeros en tornarse amarillento. Según el autor puede usarse para bocetaje pero no es recomendable para utilizar en algún proyecto con papel.



- » Pulp board: está disponible en diferentes grados de dureza. Es de superficie absorbente, es de los mejores papeles para poder desarrollar proyectos siempre y cuando el gramaje del mismo sea de 230gr o mayor.
- » Papel vegetal: es un papel texturizado de alta calidad que según el autor es comúnmente utilizado como papel para escritura. Y añade que la textura es agregada al papel en su proceso de fabricación donde se le pasa por medio de unos rodillos .
- » Papel de fotografía: tiene una capa de revestimiento de un solo lado pues es un papel de alta calidad para poder imprimir fotografías, y al tener esa capa de un solo lado se aseguran que se imprima del lado correcto.



Img. 101 Tipos de papeles

En cuanto a el peso y dureza, Ives explica que saber estas dos características ayudan a definir su rigidez. El peso base y el gramaje se refieren a la masa de un papel con referencia a su longitud y anchura.

- » Peso base: este método de medición toma como referente una resma completa de pale por lo que al momento de dar el peso, lo dá refiriéndose a cuanto pesa un paquete de 500 páginas de determinado tipo de material. Es muy poco utilizado.
- » Gramaje: usado en todo el mundo menos en Estados Unidos, el gramaje es el peso de una hoja de papel con dimensiones de uno por un metro.
- » Calibre: esta medida se refiere a la rigidez de una única hoja de papel. Se mide en milésimas de pulgada en Estados Unidos, y en micras en el resto del mundo. Para los trabajos de la ingeniería del papel esta es la medida más útil ya que esto puede dar idea del grosor de un papel aunque la manera realmente útil de saber el grosor es comparando diferentes papeles.

Al referirse Ives a los acabados de papel habla de que es la calidad de la superficie del papel, y que esto es importante pues escoger el papel con el acabado adecuado es un valor que le agrega dimensión, textura que viene siendo igual de importante al color por ser un elemento visual.

- » Áspero: durante el proceso de fabricación se puede obviar el proceso de suavizado o pasar el papel por unos rodillos de presión, para así se puede conseguir una textura rugosa.
- » Suave: estos papeles tienen una capa de arcilla china, la cual rellena los poros del papel al mismo tiempo que lo blanquea, dejando la superficie lisa.
- » Brillante: buscando un acabado brillante el papel pasa por el proceso de cobertura del suave y luego pasa por entre dos rodillos brillantes mientras está húmedo.
- » Mate: si no se les pasa por el tratamiento de los rodillos brillantes, el papel ya queda con un acabado no reflectante.

El autor agrega también unos papeles que son “más que papeles” pues a pesar de estar en la categoría de papeles puede que no lo sean realmente.

- » Papel metalizado: este papel es nada más que un papel común al cual se le agrega una capa ultra delgada de una película plástica metalizada que se adhiere a la superficie.
- » Tablero de espuma : el autor explica que este material está hecho de una placa de 1/8 de pulgada de espuma rígida que se encuentra entre dos láminas de papel. Es un material muy resistente y mucho más caro que los papeles normales.
- » Cartón corrugado: este material es muy útil para proyectos que necesitan un soporte fuerte y estable.
- » Papeles precoloreados: son en sí papeles con colores sólidos, con patrones, con degradados, etc. pre impresos en su superficie, en los trabajos con ingeniería de papel este material da unos acabados sorprendentes (dice Ives).



- Ilustración Digital

Arango (2012), describe la técnica de ilustración digital como aquella que puede llegar a simular las técnicas análogas sin necesidad de saber como se utilizan pues gracias a los diferentes software que existen para su simulación, además de las diferentes herramientas dentro de los mismos software que pueden simular hasta el menor detalle, haciendo que el espectador de la pieza final no logre identificar como fue que el artista realizó la obra. Estos programas y herramientas mejoran día con día, y esto ayuda a que los ilustradores puedan abarcar técnicas o apariencias que antes solo eran alcanzables con las técnicas análogas.



Img. 102 Ilustración digital

- Herramientas

Zeegen (2013) manifiesta que es imposible que un ilustrador pueda ejercer plenamente si no cuenta con ayuda de las herramientas digitales que el mundo de la tecnología le provee y actualiza día con día, teniendo en cuenta que esto no implica que se desligue completamente de las herramientas y técnicas análogas.

Zeegen enlista las herramientas para la ilustración digital de la siguiente manera:

- » Lápiz y papel: como se explicó en el proceso para la ilustración, todo proyecto inicia con su planeación y su proceso inicial análogo. El papel y el lápiz son los elementos iniciales que ayudan al ilustrador antes de pasar al área digital ya aplicado. Zeegen apoya esto diciendo que para el artista el punto de partida es el papel.
- » Computadora: depende del ilustrador y su preferencia por determinado sistema operativo (Pc o Mac) o por el tipo de aparato (computador portátil o de mesa). Pero en realidad no afecta mucho en el resultado final porque este último depende únicamente de las capacidades y destrezas del ilustrador.
- » Tableta de dibujo: zeegen expone a la tableta de dibujo como el reemplazo del ratón y la alfombrilla en la que el mismo se desplaza, ya que toma su papel pero le suma mayor control y

opción de perfeccionar un trazo. Es una herramienta de las más actuales con las que cuenta un ilustrador y depende del presupuesto del mismo la especialización de la herramienta puede ser mayor.

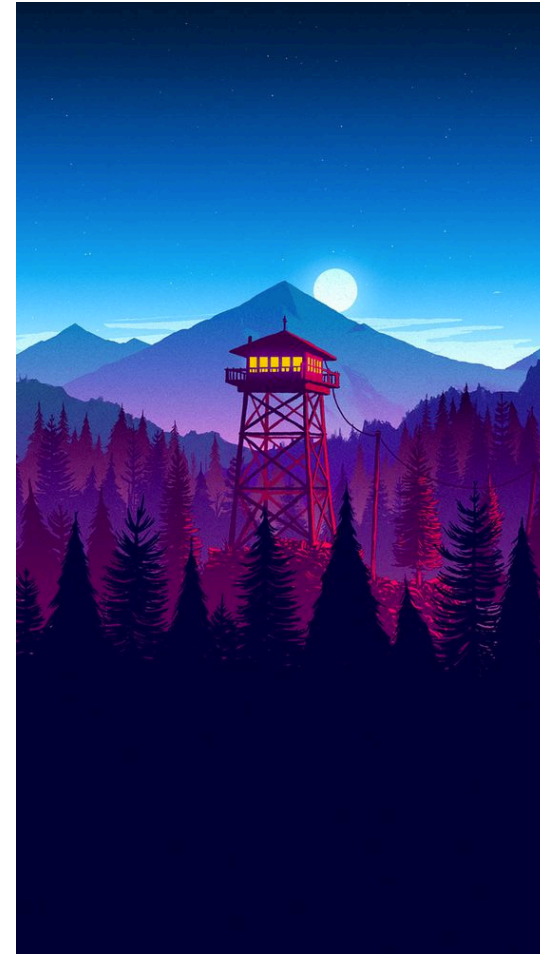
- » Programas: el mayor proveedor de programas para ilustración y diseño es Adobe, el cual cuenta con Adobe Illustrator para dibujo vectorial y Adobe Photoshop para ilustración en bitmap/píxeles. Otro programa para manejo de vectores es Macromedia Freehand.
- » Scáner y cámara: estas herramientas ayudan a pasar de procesos análogos a digitales, pues ayudan a digitalizar un proceso realizado manualmente para que por medio de los programas anteriormente presentados, se puedan llegar a modificar las piezas dando como resultado un producto que combina dos procesos.
- » Impresora: se presenta como la herramienta menos útil pues según Zeegen no es realmente útil si no da resultados profesionales por la calidad de impresión.



- Vectores

En “El gran libro del artista digital” (2012) se expone que la ilustración digital en vectores nace de la ilustración editorial. Es desarrollado en programas que trabajen con vectores infinitos, los cuales no se modifican a pesar de la escala a la cual se le adapte. En su manera tradicional de presentación, la ilustración vectorial es limpia, estilizada y pura. En el mismo artículo se expone que actualmente hay artistas que han logrado la implementación de texturas dentro de los vectores que dan apariencia áspera o manual.

Redondo (s.f.) define al vector como una ecuación matemática que define una forma, un vértice, un contorno, un relleno, etc. Las imágenes que se obtienen por vectores están compuestas por planos y líneas.



Img. 103 Ilustración vectores



Img. 104 Ilustración mapa de bits

- Mapa de bits o bitmap

Según Redondo (s.f.), los mapas de bits o bitmaps son aquellas imágenes que se obtienen gracias a agrupaciones de cuadros que definen calidad de imagen llamados píxeles. Estos píxeles difieren de los vectores pues al momento de querer variar el tamaño la calidad de la imagen se ve comprometida y pierde fidelidad. Una imagen que contiene píxeles cuenta con determinada calidad que se ve definida por la cantidad de información que contiene una imagen digital por la densidad de los mismos píxeles. Mayor cantidad de píxeles significa mejor calidad.

Los archivos más comunes y utilizados en los cuales se puede almacenar una imagen pueden ser JPG, GIF, TIFF, PNG, PSD (archivo de Photoshop), BMP (archivo de mapa de bits) entre otros según Redondo.



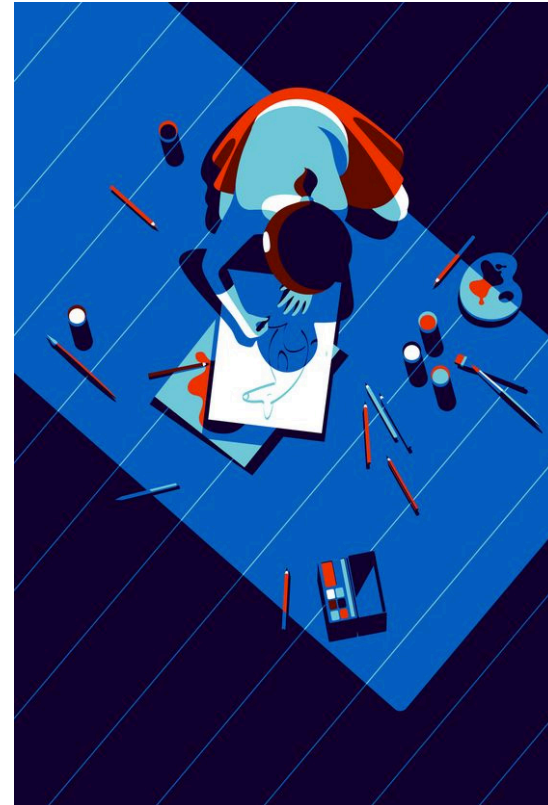
Img. 105 Foto-manipulación

- Foto-manipulación

Keegen se refiere a este tipo de ilustración digital como Collage Digital. En “El gran libro del artista digital” expone a este tipo de ilustración como compañero de la fotografía sumándole que gracias a los avances tecnológicos esta técnica ha llegado a explotarse de maneras insólitas con intervención de los software de intervención fotográfica como Photoshop. También llamado fotomontaje tiene que mostrar elementos que apelen a la realidad para que las piezas resulten creíbles para el observador de la pieza.

La ilustración como disciplina

Sung (2013) escribe que el ilustrador es un ser curioso que busca “las cosas, ideas, modos, conocer gente, tener diferentes perspectivas, jugar, encontrar, comunicar, integrar, hacer que casen las imágenes, el azar, revitalizar los contextos, alimentando el sub-consciente, o sea, atreverse con todo y, sobre todo, tener su propio sentido de humor natural, implicación y sinceridad que refleja y proyecta al modo de comunicación. Todo esto es formar el yo como persona y la ilustración es un vestuario que el yo elija para ponerse a su medida y comodidad.”



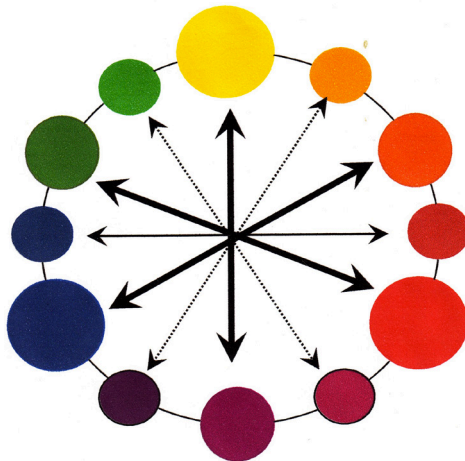
Img. 106 Ilustrador

4. COLOR

Según el glosario del libro de Thornquist (2005) titulado “color y luz: teoría y práctica”, el color se define como un elemento subjetivo que habla de la percepción visual.

Existen pocos estímulos visuales tan poderosos como lo es el color. Ya que su absorción y decodificación son realizadas por el ojo como instrumento y la persona como interprete, el color es un elemento muy subjetivo.

Las imágenes llamativas y atractivas que impactan a la vista suelen contener los colores primarios puros (rojo, azul y amarillo) además de sus combinaciones (púrpura, verde, naranja). Wong (1996) afirma que en la etapa temprana de la vida de una persona, los colores son los que ayudan a diferenciar el mundo, y que además de esa manera logran estimular al infante generándole alegría.



Img. 107 Círculo Cromático

Villafaña (2008) desglosa las clasificaciones básicas de los colores que dan una impresión agradable a la vista

- » Colores primarios o fundamentales: son aquellos colores que no pueden ser producidos por medio de ninguna combinación: azul, rojo, amarillo



- » Colores secundarios o binarios: son aquellos resultantes de la combinación de dos partes iguales de los colores anteriores: amarillo + azul : verde / azul + rojo : morado / rojo + amarillo : naranja.

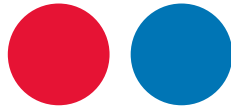


- » Colores terciarios o intermedios: se refiere a los seis colores que resultan de la combinación de los colores primarios con sus secundarios contiguos,.



Se plantearon tres maneras principales en las cuales se pueden combinar los colores para lograr armonía visual:

- » Colores cálidos con colores fríos (ej: rojo con azul)



- » Colores complementarios (ej: naranja con azul)



- » Gradientes de color (ej: diferentes tonos de violeta)



Aparte de las acabadas de mencionar, existen otras muchas maneras de combinar los colores para crear paletas donde los colores armonicen entre sí y esto se logra dependiendo de la relación que tengan los colores dentro del círculo cromático. Samara (2007) los enuncia y explica de la siguiente manera:

- » Análogos: grupo de colores adyacentes. Su relación es acorde a la diferencia de temperatura. Villafaña (2008) los explica como colores semejantes que son contiguos en el círculo cromático.
- » Complementarios: son aquellos colores que se encuentran opuestos dentro del círculo cromático. Villafaña (2008) los explica como cada uno de los colores primarios en relación con el color secundario que no lo contiene.
- » Triada: una triada incluye tres diferentes colores que se encuentran a un ángulo dentro del círculo de 120 grados, uno de los colores es el que complementa a los otros dos colores equidistantes. Ludens y Schmidt (2008) agregan la combinación de colores monocromático, que se refiere a un conjunto de colores entre los cuales varía la sombra.



Triada



Complementario



Tetrada



Adyacentes



Análogos

Img. 108 Relaciones entre colores



PSICOLOGÍA DEL COLOR

Costa (2003) rescata de estudios anteriores realizados por Goethe (1805, 1810, 1820) los aspectos generales que implican las connotaciones generales de algunos colores, iniciando con la aclaración que no están científicamente comprobadas, pero para muchos individuos estos aspectos suenan familiares:



- Blanco: paz, pureza, luminosidad, vacío infinito. Tiene un significado positivo.



- Negro: opuesto al blanco. Silencio, eterno nobleza y elegancia.



- Gris: al ser el blanco y el negro colores límite, el color gris se ubica en la mitad, neutro, pasivo. Indecisión, ausencia de energía, duda.



- Amarillo: luminoso, cálido, ardiente, violento, intenso. Sol, luz, oro.



- Naranja: fuerza activa, radiante, acogedor, cálido, enérgico.



- Marrón: masculino, severo, confortable, equilibrio, otoño, realista (realidad, tierra)



- Rojo: vitalidad, sangre, fuego, fuerza brutal, sensualidad, virilidad, energía, agresivo.



- Rosa: femenino, timidez, candor, romántico, suave, delicado, ternura.



- Violeta: templanza, lucidez, reflexión, místico, fantástico.



- Azul: profundo, frío, solemne, placidez.



- Verde: calma indiferente (ni feliz, ni triste, ni apasionado), reposo, sedante, frescura, natural, esperanza.

Azael (2011) afirma que los colores en sí tienen una expresión y que influyen sobre la psiquis de las personas. Habla de la cromoterapia, de la influencia que tiene sobre las personas el estar rodeadas por determinados colores que al final afectan realmente en su estado anímico pues según el autor cada color posee un “magnetismo particular” que estimula las reacciones en el cerebro humano.

ASPECTOS DEL COLOR

Los colores cuentan con seis atributos principales (Thornquist, 2005) que ayudan al momento de combinarlos teniendo un fin específico como por ejemplo centrar la atención en un elemento determinado.

- Tono (matiz): es la ubicación que un color ocupa en el espectro de saturación. Aparici y García (1998) definen al tono como “la variación cualitativa del color”
- Valor (brillo): independiente de tono e intensidad, se refiere a la posición más clara o más oscura de un color. Un color pigmento posee una capacidad propia para reflejar luz, a la que se le llama valor, luminosidad o intensidad (Aparici y García, 1998)
- Intensidad: determina el grado de luminosidad de un color al agregarle negro, blanco o gris.
- Sombra: variación del tono agregando negro
- Tinte: variación del tono agregando blanco
- Saturación (croma): define la pureza en la que se encuentra un color dependiendo de cuanto gris contenga. Aparici y García (1998) por su parte dicen que la saturación es el punto en el que un color se ubica exactamente en su longitud de onda dentro del espectro electromagnético y no contiene ni blanco ni negro.

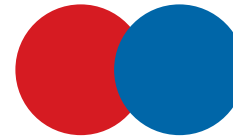


CONTRASTE SIMBÓLICO ENTRE COLORES

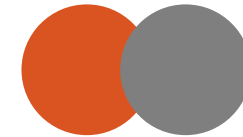
Heller (2004), expone una tabla en la cual explica los posibles contrastes simbólicos que pueden generar a nivel Psicológico las diferentes combinaciones de colores contrarios.

Colores psicológicamente contrarios	Contraste simbólico
Rojo – Azul	Activo – Pasivo Caliente – Frío
Rojo – Blanco	Fuerte – Débil Pasional - Insensible
Azul – Marrón	Espiritual – Terrenal Ideal – Real
Amarillo – Gris	Brillante – Apagado
Naranja – Gris	Llamativo – Discreto
Blanco – Marrón	Limpio – Sucio Listo – Tonto
Verde – Violeta	Realista – Mágico
Negro - Rosado	Fuerte – Débil

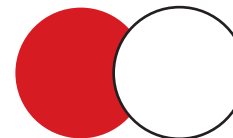
Realización propia



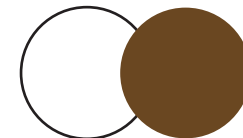
Activo - Pasivo
Caliente - frío



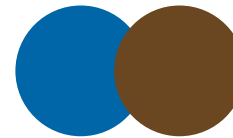
Llamativo - Discreto



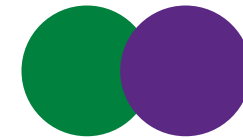
Fuerte - Débil
Pasional - Insensible



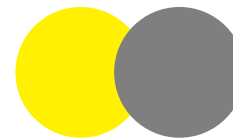
Limpio - Sucio
Listo - Tonto



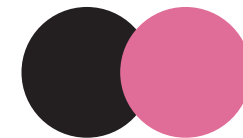
Espiritual - Terrenal
Ideal - Real



Realista - Mágico



Brillante - Apagado



Fuerte - Débil

SEMIÓTICA DEL COLOR

Costa (2003) dice que al momento de diseñar algo que contenga color, este adquiere características y funciones comunicativas que no siempre están ligadas al color tal cual lo percibimos. Esto se debe a que el diseñador aplica el color de determinada manera para que el significado que las personas le ven esté manipulado ya que es un “elemento del sistema gráfico.” Así como las imágenes cuentan con niveles de iconicidad, los colores también los tienen.

El cuadro que se va a presentar a continuación presenta la división sobre la clasificación funcional y semiótica de los colores aplicados dentro de la comunicación gráfica, como dice Costa.

Iconicidad	Variables
Realista	<ul style="list-style-type: none">- Naturalista- Exaltado- Expresionista
Fantasmioso	<ul style="list-style-type: none">- Imaginario- Arbitrario
Signico	<ul style="list-style-type: none">- Esquemático- Señalético- Emblemático

Realización propia



Realista

Son los colores que representan de la manera más fiel posible el entorno en el que se encuentre la persona, ya que representa exactamente por cromática la realidad que se puede ver

- Naturalista

Se refiere a cuando los colores que se logran percibir son similares si no los mismos al color del elemento en el entorno. Los colores dan informaciones que una imagen monocromática no puede.

Cuando la forma minuciosa y el color real se juntan en una pieza, crean una ilustración hiperrealista. En una imagen detallada se ven elementos que logran transmitir sensualidad y esto se da explotando esos detalles minuciosos, y con los colores indicados esto se potencia visualmente, según Costa.



Img. 109 Naturalista

- Exaltado

Costa se refiere con este a esos colores que se acentúan aplicándoles un grado mayor de saturación logrando así transmitir potencia, brillantez, energía.

Esa variable de la iconicidad realista se enfoca en lograr mayor impacto visual ya que las personas se han acostumbrado a que el color de la realidad no es suficiente y quieren que las cosas estén sobresaturadas para poder generarles un impacto y así hacerlos sentir que ese elemento “si es real”.



Img. 110 Exaltado



Img. 111 Expresionista

- Expresionista

Acá, según Costa, el color se olvida de la realidad o de la exaltación que quiere provocar. En esta variable, el color busca tener un carácter retórico en donde se encuentre un transfondo cultural y psicológico. Es más exactamente según Costa, la utilización de la expresividad agregada por la utilización exagerada o dramática de la luz y el color.

Fantasiioso

En oposición a la iconicidad realista, lo fantasiioso se opone completamente a la realidad. Es por eso que sus variables contenidas tienden a la escena fantástica y otras tiende a valorar y explotar la paleta de colores.

- Imaginario

Esta variable de lo fantástico busca destacar el efecto irreal, lo fantástico. No buscan reproducir la realidad. En la publicidad se suelen usar cambios de color para dar la sensación del cambio de un escenario a otro. Según Costa los colores acá contenidos dan soporte a la imaginación creativa y además acentúan el carácter fantástico de las imágenes que los contienen.



Img. 112 Imaginario

- Arbitrario

El autor comunica que estos colores no tienen conexión alguna con la visión cromática del mundo real, ni con los referentes psicológicos. Estos se alejan de la realidad y pasan sobre lo icónico que tenga un color para imponer su propio discurso. El color acá depende de sí mismo como un ícono completo con propio mensaje y significado.



Img. 113 Arbitrario

Sígnico

Se refiere a la forma y razón gráfica de un color. Estos colores no se moldean bajo lo que el entorno dicta, sino que se determina a sí mismo con sus herramientas que son la superficie en la cual se encuentra y los elementos que se encuentran en este (tipografía, formas, íconos, etc.). Por esto el color en este nivel de la clasificación obtiene un significado propio que ha sido liberado de la visión realista del mundo.

- Esquemático

Según el autor estos colores muestran su naturaleza gráfica “plana y saturada”. Es un color que se esquematiza simplificándose para ser el color en estado puro, buscando representar por medio de sí un lenguaje gráfico, haciéndolo más comunicativo.

El color signo suele apegarse a la psicología del color al momento de transmitir el mensaje de una marca , pero esto no es la regla ya que en ocasiones lo que corresponde a la psicología de color no es el mensaje que se busca transmitir sino que se modifica para tener función y significado propio.



Img. 114 Esquemático



- Señalético

Mientras el color esquemático tiene una variable funcional, el color señalético es antes que signo, una señal óptica. Esto se da debido a que el color deja de ser lo que se entiende por él y empieza a ser la sensación del color que en sí es. Es color y señal al tiempo porque transmite una sensación instantánea, además de color y signo porque implica un significado.

El color funciona como un código, y esto se debe a que cada color en un contexto específico tiene su propio significado, el cual hace al mismo un lenguaje comunicativo.



Img. 115 Señalético

- Emblemático

Esta variable del color como signo, es en el cual la intención del diseñador y el contexto en el que se encuentra su mensaje es el que determina su significado. Los colores contenidos acá pueden ser esquemáticos (ej: emblemas, colores institucionales), señaléticos o heráldicos (donde los colores son signos que representan atributos) como también culturales a los cuales se les llama culturema cromático y se refiere a la generalización de un emblema cromático. Los códigos señaléticos son sígnicos, mientras que los emblemas son simbólicos.



Img. 116 Emblemático

5. TEXTURA

Según Villafaña (2007) la textura es una percepción que depende de los efectos que tiene la luz y la sombra entre las partículas dando sensación de rugosidad y que suelen definirse en diferentes grados tales como suaves-ásperas, tersas-rugosas, opacas-brillantes, duras-blancas, lineales-sinuosas, entre otras.

Las texturas se clasifican de dos maneras generales:

» Textura visual

Villafaña explica la textura visual como aquella que es bidimensional, que es vista sin que sea perceptible al tacto pero que si evoca asociaciones táctiles.



Img. 117 Textura visual

» Textura táctil

La autora Villafaña expone que la textura táctil es visual y que además incluye sensación rugosa al momento de tener una experiencia táctil con el elemento. Una sensación táctil se compone de tres elementos: la fractura (material: madera, metal, piedra, etc.), la estructura (formación de sus parte) y el grano (no solo es visual sino que se puede sentir).



Img. 118 Textura táctil

Quintanilla (2015) por su parte divide y explica las texturas en tres diferentes paquetes dependiendo de sus características fundamentales:

» De acuerdo a la configuración de la superficie que posea: visual o táctil (explicadas anteriormente)

» De acuerdo a su origen: natural – artificial

La textura natural tiene relación con la textura visual, ya que esta hace que se recuerden experiencias de otros momentos. Es una textura que se encuentra en los objetos de la naturaleza, y pueden ser creados por el hombre bajo un proceso de fabricación que simule la naturaleza. Por otro lado la textura artificial esta compuesta por texturas naturales que se unen en composición.

» De acuerdo a su uniformidad: orgánica – geométrica

La textura orgánica es aquella compuesta de elementos gráficos que producen interés visual espontáneo y suelen estar unidas a las texturas naturales. Las texturas geométricas pueden ser naturales o creadas por el hombre, y están formadas por elementos visuales que siguen un sistema repetitivo, ordenado y planeado.



Img. 119 Texturas

6. EQUILIBRIO

Se entiende como equilibrio cuando se percibe que la ubicación o la posición de elementos tiene líneas con mayor fuerza. Toda estructura visual tiene un centro de gravedad el cual da el equilibrio, que no es lo mismo que estabilidad (Villafaña, 2008).

Este equilibrio puede ser:

- En torno a un eje o equilibrio axial

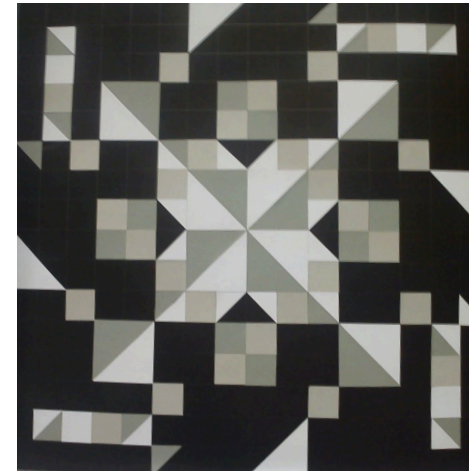
Se encuentra cuando las fuerzas se nivelan en torno a un eje (horizontal, vertical o diagonal) y los factores necesarios para lograrlo son determinados por el peso psíquico y la tensión espacial entre los elementos y la composición.

- En torno a dos ejes o equilibrio crucial

No existen condiciones para que se de, ya que solo está presente cuando se controlan las atracciones entre los ejes que se cruzan, ocultos o reales.



Img. 120 Equilibrio axial

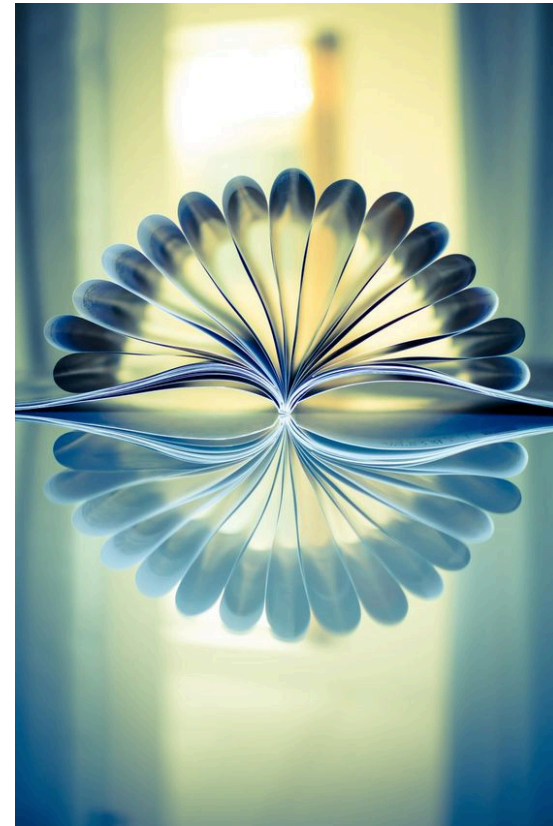


Img. 121 Equilibrio crucial

- En torno a un punto o equilibrio central/radial

Para lograrlo se necesita que los elementos estén a distancias iguales del punto de equilibrio y en ocasiones también pueden contar con simetría. Existen dos tipos: estático que se refiere al que se produce con la suma de las fuerzas de la composición y de las figuras; y dinámico que es aquel equilibrio que “se presenta cuando las fuerzas de la composición se suman a las fuerzas de las figuras en un punto central hacia fuera (centrífugo) o alrededor de un punto(centrípeto)”.

En cualquiera de los casos se evidencia un movimiento virtual, ya que al hablar de dimensiones implica hablar de movimiento y esto a su vez implica las ideas de cambio y tiempo.



Img. 122 Equilibrio central

5.2. *Experiencias desde diseño*

A continuación se presentan cuatro entrevistas realizadas a diversos ilustradores que aplican técnicas similares a las aplicadas por Bryndon Díaz. En las entrevistas se puede evidenciar las opiniones de dichos ilustradores sobre diversos tópicos de interés en el contenido teórico además de servir como contraste con los sujetos de estudio que se entrevistaron.

Las entrevistas son realizadas a:

- Javier Jaén por Tina García
Diseñador e ilustrador de origen español
- Laufer por Tina García
Ilustrador infantil y juvenil
- Gail Armstrong por Jasmine (traducción, original anexo 1)
Ilustradora, escultora de papel
- Fideli Sundqvist por Jasmine (traducción, original anexo 2)
Artista del papel, de origen sueco.

5. 2. 1. Entrevista a Javier Jaén

Realizada por Tina García el 12 de noviembre de 2014

Disponible en la web <http://bit.ly/2mB4Zbo>

Javier Jaén nació en Barcelona en 1983 y en el intervalo que transcurre entre ese año y la actualidad, se ha convertido en un reconocido diseñador e ilustrador que ha trabajado para The New York Times, The New Yorker, The Washington Post, Time, La Vanguardia, El País, Penguin Random House, y Unesco, por nombrar sólo algunos.

Sin acomodarse en ninguna técnica ni estética, Javier desarrolla un trabajo en el ámbito editorial, de la comunicación y la identidad visual de una gran calidad. Advierto de antemano que si no conocíais su obra, esta entrevista os dejará con ganas de ver más.

Tina – Me gustaría comenzar hablando de tus inicios, porque según he leído en un principio no querías ser ilustrador ni diseñador, sino que ibas más encaminado hacia el periodismo.

Javier Jaén – Si, de hecho yo jamás fui el típico niño que sabe dibujar y pasa las horas haciendo cómics o caricaturas de sus amigos, pero me llamaba mucho el mundo audiovisual, la radio, la televisión, la publicidad y el periodismo. Creía que quería ser periodista, pero por circunstancias de la vida, me cambié a un instituto donde había el bachillerato artístico y me di cuenta de que aquello me gustaba. Allí me comentaron que había una escuela de diseño gráfico y me apunté, sin absolutamente ni idea de

lo que era. Recuerdo lo extraño que se me hacía que hubiese una clase sólo sobre tipografía... Nadie en mi entorno se dedica a nada parecido; mi padre es mecánico de coches, mi madre ama de casa, mi hermano hizo telecomunicaciones, no vengo de una familia en la que esto estuviese presente en absoluto. Fue un experimento que de momento no ha salido mal.

Después de estudiar diseño gráfico estuve un tiempo trabajando en varios estudios de diseño haciendo de todo, ¡incluso cosas que negaría ante un juez! Más tarde fui a vivir a Grecia y trabajé como voluntario en UNESCO. Al volver pensé que quería hacer algo más, seguir estudiando, y empecé Bellas Artes. Yo ya venía de una formación de diseño gráfico y veía las cosas a través de ese prisma, así que de alguna manera muchos proyectos los abordaba desde ahí. Hoy en día creo que la parte más volumétrica de mi trabajo y la manera de abordar a los temas conceptualmente tiene mucho que ver con aquellos años en la carrera.

T – Una de las cosas que destacan en tu trabajo es que no te acomodas en ninguna técnica

J – La cuestión del estilo nunca me ha interesado lo más mínimo. Si nos ponemos puristas, el diseño gráfico debería estar desligado del estilo, porque debería responder a una necesidad más que a una vocación de comunicar algo personal, como haría el arte, pero hoy en día sabemos que eso no es del todo así. Personalmente, me interesa mucho



experimentar y buscar diferentes caminos narrativos, no sólo plásticos. Para mí es mucho más importante la voz que hay detrás, uno se pasa la vida buscándola. Intento que mi cuerpo de trabajo sea sólido, más allá de si hoy he recortado un papel o mañana doy un brochazo. Éso a mí no me preocupa demasiado. Lo importante es qué cuentas y cómo y es ahí donde intento buscar una coherencia. Como se suele decir, el estilo es una cárcel.

T – Tienes trabajos para editorial, prensa, temas de comunicación... ¿Qué diferencias hay en la manera de plantearte esos trabajos?

J – Hay muchos condicionantes que quizá debería tener en cuenta, como por ejemplo la fecha de caducidad. Un periódico dura un día, una revista algo más, y el libro se queda para siempre. Pero yo no sé hacer eso. Intento hacerlo siempre como creo que se debe hacer, de la misma manera que no se hacen ilustraciones de 100€ o ilustraciones de 1000€.

En mi experiencia, el trabajo en prensa es mucho más ágil. En las portadas de libros, los procesos se suelen alargar en el tiempo, hay más personas decidiendo, varios departamentos, cambios, etc. Aún así, es muy satisfactorio porque es un trabajo más completo y a menudo, más rico donde poder trabajar con el volumen del propio libro, la imagen y sobre todo, la tipografía.

T – Antes me decías que habías comenzado profesionalmente haciendo prácticas, ¿cuáles fueron los primeros trabajos como diseñador que sentiste más tuyos?

J – Pues en eso no sé si me equivoco, pero siempre he intentado llevarlo todo a un punto que fuese estimulante para mí de alguna manera, incluso los proyectos que en un principio pueden parecer poco interesantes. Y es algo que sigo haciendo hoy. En prensa trabajo habitualmente con temas en los que tengo pocos conocimientos o intereses, pero siempre intento encontrar la manera en que el encargo sea excitante. Incluso cuando trabajaba en estudios más pequeños o con cosas más locales, he intentado siempre hacer las cosas de la manera que yo consideraba correcta. Me peleaba bastante con mis jefes, y viéndolo con la distancia, me equivocaba muy a menudo, pero creo es una actitud que es importante mantener. Al mismo tiempo hay que ser abierto, porque al final, el cliente es el que conoce mejor su producto, su empresa, su diario, su editorial, y en ocasiones partimos de ese planteamiento erróneo de “educar al cliente”. Dicho esto, repito, hay que pelear por lo que crees correcto.

T- Para prensa es cierto que te toca ilustrar todo tipo de temas. ¿Qué es para ti lo más importante a la hora de plantearte una ilustración cuando te toca uno especialmente complejo?

J – Cuando empecé a trabajar en prensa lo hice en el Diario Público y había algunos temas con los que lo pasaba fatal, por ejemplo ilustraba los artículos de Noam Chomsky y era una inmensa responsabilidad, ¿cómo puedo conseguir traducir todo lo que dice este señor en una imagen? ¿Cómo hacer que mi imagen valga sus mil palabras? Con el tiempo, comencé a intentar encontrar el alma del artículo. Siempre pongo un ejemplo cuando doy clases: Recuerdo que tenía que ilustrar un artículo muy complejo sobre una crisis política en Indonesia, era un caso muy concreto, con muchos nombres de los que no había oído nunca hablar... Más o menos sé situar el país en el mapa, pero más allá de eso tengo muy pocos conocimientos sobre Indonesia, ni conozco su bandera, ni sus platos típicos... Sin embargo, leyendo y releendo el artículo me di cuenta de que iba sobre populismo, y eso sí que lo puedo entender y explicar. Cuando me tocan temas de este tipo, que suelen ser los habituales, el planteamiento suele ser éste: encontrar de qué habla realmente el artículo, encontrarlo casi en una palabra, en una frase, y explicarlo desde ahí. Al generar una ilustración, una imagen, una portada de un libro, un cartel... siempre intento que sea una unidad de significado en sí misma, que pueda vivir de forma independiente sin necesidad del texto.

T – Por otra parte tienes un trabajo personal en el que además tocas temas sociales y políticos.

J – Supongo que el trabajo más personal nace desde el estómago, de aquellas cosas que se tiene más necesidad de hacer o de decir. A veces son temas políticos, a veces son temas sociales, otras son vivencias personales, otras es un chiste que te apetece compartir... Pero no me considero un ilustrador político.

T- De los trabajos que has hecho hasta el momento, ¿cuáles son aquellos de los que te sientes más orgulloso?

J – Siempre es difícil responder a esto, pero es verdad que hay ciertos casos que han supuesto peldaños, por ejemplo las cafeteras, Cafueteras, que nacieron de la asignatura de escultura de Bellas Artes y luego rebotando por el mundo llegaron hasta David Lynch, que resultó ser muy cafetero. Gracias a eso me invitaron a participar en la exposición del 20 aniversario de Twin Peaks en Londres y de allí salieron muchos otros proyectos. O los carteles del BccN, el Barcelona Creative Commons Film Festival, también es un proyecto al que le tengo mucho cariño. O la primera vez que trabajé para el New York Times, recuerdo salir a la calle corriendo en cuanto me llamaron. Aunque a veces es difícil, intento mantener esa misma pasión, tratando de disfrutar y aprender de cada uno de los proyectos.



T – ¿Cuáles son tus próximos trabajos?

J – Como ilustrador editorial uno siempre tiene que estar metido en trescientas cosas. Ahora mismo estoy haciendo una sección semanal para la revista del New York Times, dos portadas de libro, una entrevista contigo (risas), dando clases, charlas... Como la seguridad laboral de un ilustrador freelance es totalmente inexistente, tienes que estar implicado en muchas cosas, Excepto la colaboración semanal con The New York Times, el resto del proyectos son totalmente imprevistos. Trabajar para el extranjero además hace que el tema de los horarios sea más complicado.

T – Para el extranjero trabajas principalmente para EEUU, ¿no?

J – Si, aunque estuve colaborando mucho tiempo en Valor Investe Brasil y colaboro habitualmente con publicaciones europeas. Estuve estudiando en Nueva York hace ya casi cuatro años y estando allí ya hice algún contacto, pero sobre todo entendí que podía trabajar con personas fuera de mis fronteras. Empecé a trabajar con el New York Times y eso fue un altavoz para otras revistas. Después, de vuelta en Barcelona, llegaron, Time, The Washington Post, New Yorker o el Wall Street Journal entre otros.

T – ¿Todos estos trabajos los estás llevando a través de un agente?

J – Yo he estado por mi cuenta totalmente hasta hace algo menos de un año, cuando me contactaron de Malena Agency y ahora ellos me llevan mi portfolio por Estados Unidos, Polonia y Australia. Me han salido varios proyectos a través de ellos. Y aunque lo recomiendo para los que están empezando a trabajar de forma profesional, hoy en día una persona sola con un portátil en su casa puede ponerse en contacto con cualquier persona en el mundo. Si bien es cierto que un agente con su red de contactos puede facilitar mucho las cosas, en mi caso, hasta hace relativamente poco, no lo hacía así y también estaba trabajando para fuera. De alguna manera, creo que es un modelo algo caduco. En EEUU funciona más bien como una meritocracia, lo único importante es el trabajo que haces. Si tu trabajo es más o menos bueno y puede encajar en el medio con el que te estás poniendo en contacto, no creo que les importe demasiado si trabajas con una agencia, dónde eres, a quién conoces, o dónde estudiaste, lo único importante es qué haces.

T – ¿Alguna vez han puesto pegas al contenido de tu trabajo por no ser políticamente correcto?

J – La verdad es que no, en los proyectos con los que trabajo siempre hay que presentar varias ideas y entre ellas, se escoge una con la que se desarrolla la pieza final. Pero no me han rechazado algo por ser de-

masiado fuerte y si ha sido así, ha sido para mejor, porque el punto no es hacer algo salvaje, sino que explique lo que tenga que explicar y con la intensidad adecuada. Esa imagen que tenemos desde aquí de cómo se preocupan por lo políticamente correcto en EEUU y cómo tienden a dulcificar los trabajos, creo que no refleja la realidad, al menos en mi caso.

T – Una de esas preguntas que siempre se suelen hacer, ¿qué tipos de cosas influncian tu trabajo?

J – Siempre me ha parecido curioso cuando la gente hace una lista de grandes escritores, grandes pintores, grandes películas o grandes libros como únicos referentes en su trabajo. Claro que miro y aprendo con el trabajo de los otros, pero a mi me influencia todo, desde eso, a lo más trivial y cotidiano. Como dice Juli Capella, creo que debemos aprender a vivir de una forma obsesivamente curiosa, abiertos 24 horas.

T – Y acabo esta entrevista preguntándote por un libro y una canción que nos quieras recomendar.

J – Como canción escojo El cantante de Héctor Lavoe y en cuanto a libro, Un mundo feliz de Aldous Huxley.



5.2.2. Entrevista a Laura Fernández (Laufer)

Realizada por Tina García el 16 de febrero de 2017

Disponible en la web <http://bit.ly/2nv9kw1>

Recientemente descubrimos las ilustraciones llenas de color Laura Fernández Arquisola (Laufer), autora de talento que ha trabajado para Smile&Learn, Iseek Creative, el Museu Nacional de Arte de Cataluña y La Topera Editorial, entre otros.

Hemos tenido la oportunidad de charlar con ella y que nos contase más sobre su trabajo y trayectoria.

TINA – ¿Cómo fueron tus comienzos en el ámbito de la ilustración?

LAURA – Estudié Bellas Artes en Salamanca y descubrí la ilustración gracias a una clase en la que me matriculé en mi tercer curso, fue encontrar mi vocación. A raíz de ahí me quise especializar y me matriculé en Ilustración Infantil en la Escola Eina de Barcelona, porque era lo que más me interesaba en un primer momento. Más adelante quise abrir un poco el abanico y dedicarme no sólo a lo infantil, sino a la ilustración creativa en general. Ahora trabajo exclusivamente como ilustradora, muy ilusionada porque poco a poco van saliendo proyectos.

T – ¿Cuál fue tu primer proyecto a nivel profesional?

L – Empecé con pequeños encargos de cartelería para escuelas y compañías de teatro. Mi primer proyecto grande fueron ilustraciones para juguetes y souvenirs de Barcelona en colaboración con la empresa Mimundi; packs de rompecabezas, muñecas...

T – ¿Ha habido algún trabajo que consideres especialmente importante en tu trayectoria hasta ahora?

L – Uno de los primeros trabajos que hice y que siempre he tenido ganas de retomar, porque técnicamente estaba menos desarrollado, es uno que hice a finales de carrera en Bellas Artes. Es un proyecto sobre Filipinas, un país con el que tengo un vínculo porque mi madre es de allí. Habla sobre la cultura y la naturaleza del lugar; se quedó parado y ahora que tengo el estilo más trabajado me gustaría retomar.

Hace un par de años hice otro proyecto al que tengo mucho cariño llamado Los Bolsillos de Antoñito, en el que por primera vez hice un álbum ilustrado completo y puse mucho de mi parte a la hora de trabajar el estilo, quise buscar algo más propio.

T – ¿Qué técnicas sueles utilizar?

L – Suelo trabajar tanto digital como de forma manual. Uso mucho el lápiz y el escáner, buscando texturas más cálidas gracias a los lápices y los rotuladores, y entonces juego mucho escaneando las texturas. Intento tener un estilo más cálido, que no sea tan frío y acabado como pueda ser una imagen vectorial. En lo cotidiano por ejemplo, trabajé las ilustraciones a modo de serigrafía, con capas. Es un efecto que me gusta mucho porque hace la ilustración más elegante al tener una paleta de colores más reducida.

En cualquier caso no creo que tenga un estilo cerrado, me gusta seguir buscando y encontrando nuevos materiales y maneras de ilustrar.

T – ¿Qué tiene que tener una de tus ilustraciones para que estés satisfecha con el resultado?

L – Antes me costaba mucho ver una ilustración acabada, decir “hasta aquí, ya está”. Creo que tiene que comunicar la idea, reflejar la esencia de lo que se quiere transmitir.

T – ¿Cómo es un día a día en tu trabajo?

L – Se apoya básicamente en la agenda, que es para mí esencial para poder fraccionar mi tiempo y organizarme bien. Por las mañanas reviso el correo para ver si tengo algún proyecto pendiente. Después desarrollo trabajo, si tengo algún proyecto pendiente me dedico a él, pero si no es así desarrollo ilustraciones propias. Lo importante es no parar.

T – ¿Hay algo que te sirva como fuente de inspiración cuando tienes un bloqueo creativo?

L – Hay muchas veces en las que te puedes atascar y avanzar más lentamente. La mejor forma de desconectar para mí es hacer una escapada, sobre todo en la naturaleza. Después de tomarse un respiro todo suele fluir mucho mejor.

T – Además de hacer trabajos como ilustradora y diseñadora, tienes una línea propia de merchandising que ilustras y vendes.

L – Sí, ahora mismo estoy pintando tazas de forma artesanal y me gusta mucho porque es un momento de respiro entre proyectos. También realizo otro tipo de merchandising como ilustraciones para bolsas, camisetas...



T – ¿Cuál sería tu proyecto ideal?

L – Me gustaría hacer un álbum ilustrado con texto propio; hasta ahora no he encontrado el tiempo pero es algo que tengo pendiente.

T – ¿Cuáles son tus referentes, lo que te inspira o te influye?

L – Si tuviese que destacar dos autores que me encantan me quedaría con Mariana Ruiz Johnson por su uso del color y Magoz, por la parte gráfica. Me gustan mucho los ilustradores y artistas que utilizan colores vivos, brillantes.

T – ¿Cuál sería el consejo que darías a alguien que se quiere dedicar a la ilustración y el mejor que te han dado a ti hasta el momento?

L – Cuando intentaba llegar a alguna parte con esto de la ilustración, siempre me decían que tenía que seguir trabajando, sacar de donde no hay proyectos y seguir insistiendo. A veces es difícil porque parece que no cunde nada, pero si que es cierto que la constancia y las ganas de hacer son fundamentales. Cuesta, pero poco a poco, si vas haciendo proyectos y te mueves en un círculo de ilustradores, creo que se puede salir adelante en la profesión.

T – ¿Cómo ves el círculo de ilustradores en Barcelona, crees que hay mucho movimiento?

L – Ahora hay mucha ilustración, pero en España está complicado porque hay baja remuneración y mucha competencia. Vivir de ello es difícil, es más bien sobrevivir. Como punto positivo, las redes sociales han hecho que ahora sea mucho más fácil tener visibilidad y darse a conocer.

T – Para acabar, ¿nos recomiendas un libro y una canción?

L – Me gustan mucho las novelas gráficas y recomendaría Bordados de Marjane Satrapi, la autora de Persépolis, que cuenta la historia de un grupo de mujeres iraníes. Y como canción, Mujer esponja, de Lori Meyers, que suelo escuchar cuando trabajo.

5. 2. 3. Entrevista a Gail Armstrong

Realizada por Jasmine el 25 de enero de 2012

Original disponible en anexo #1

Disponible en la web <http://bit.ly/2mCsemQ>

Feliz miércoles todos! Estoy feliz de compartir nuestra próxima entrevista del Reino Unido, que es una ilustradora galardonada en el ámbito de la escultura de papel, donde utiliza su talento para manifestar exquisitas soluciones en una amplia gama de marcas y clientes.

Ella ha tenido muchos elogios incluyendo el cartel 2010 del desfile del día de la acción de gracias de Macy (ofrecido arriba) y la campaña de los "sentimientos" de Kleenex, que ganó solamente hasta seis concesiones incluyendo el ganó grande 2010, donde ella ganó el 1ro lugar como 10 campañas de prensa en el mundo. Dicho esto, me complace presentar a Gail Armstrong, espero que os guste la entrevista tanto como nosotros!

Cuéntanos un poco sobre tus antecedentes - ¿qué camino te llevó a lo que estás haciendo ahora?

Estoy basado en Londres, Reino Unido y estudié en la Escuela de Arte de Glasgow, donde terminé un BA (hons) y un PostGraduate Diploma en Diseño Gráfico e Ilustración. Originalmente me mudé a Londres para trabajar como diseñador gráfico, pero continué con mi pasión por el papel y la imagen haciendo junto a eso. Después de un largo período de malabares 3 carreras simultáneas en Gráficos, Ilustración y confe-

rencias en Arte y Diseño, tomé un descanso para tener 2 hijos. Esta fue una excelente oportunidad para sentarse y reflexionar, y ahora trabajo únicamente como ilustrador de escultura de papel (aunque toda mi otra experiencia es muy útil!).

¿Quién es tu artista favorito de 2011/2012?

Rob Ryan no es nuevo, pero su trabajo realmente se destacó este último año o así. El otro artista que he descubierto recientemente es M J Forster - uso magnífico del color. Lo que realmente estoy deseando en este momento es la próxima exposición de la última obra de David Hockney - lo que he visto hasta ahora parece realmente fresco e interesante y tiene una gran energía.

¿Qué es una fuente de inspiración que no es arte / diseño relacionado?

Eso probablemente sería Londres - soy muy afortunado de tener Londres y todos sus recursos en mi puerta y viviendo en el sureste de la ciudad, tengo el campo de Kent igualmente cerca. La mayor fuente de inspiración es la variedad de personas interesantes que conozco aquí, de todos los diferentes orígenes culturales y trabajando en diferentes esferas. Te hace ver las cosas desde una perspectiva diferente y desafía tus propias percepciones y eso, en sí mismo, crea ideas e inspiraciones.



¿Cuál sería el proyecto creativo de tus sueños?

Me encantaría trabajar en un conjunto de imágenes para una historia infantil que luego se anima. Me gusta trabajar en conjuntos de imágenes para poder concentrarme en diferentes aspectos de un personaje o escena y ver que los que han sido llevados a la vida serían mágicos. De lo contrario me encantaría ver mis piezas a escala para crear un escenario conjunto - todo un mundo hecho de papel con la gente interactuar con él sería bastante sorprendente.

¿Está usted involucrado en algún evento o evento próximo?

¿Dónde y cuando?

Actualmente tengo la escultura original de "Sí y No" de la campaña de Kleenex que recorre el Reino Unido en la exposición Images 35 organizada y seleccionada por la Asociación de Ilustradores.

Si tu trabajo tuviera una banda sonora, ¿qué canciones estaría en ella?

Probablemente la música que más escucho cuando estoy trabajando - favoritos por un tiempo han sido Codo (Seldom Visto Niño y Construir un Rocket Boys), Florencia y la Máquina (Pulmón) y Kate Bush. Supongo que podría dibujar semejanzas entre ellos y mi trabajo - todo muy multicapa y elaborado y (esperemos) atemporal. El otro álbum que pongo

cuando estoy trabajando -especialmente si es tarde y tengo un plazo y necesito un poco de impulso para verme a través- es Muse (The Resistance)

Si tuviera una hora extra cada día, ¿qué haría con ella?

Me llena completamente cada día, así que es un verdadero lujo. Si se trataba de una hora libre de lluvia todos los días, creo que definitivamente lo pasaría en mi jardín, ya sea con plantas con BBC radio 4 comedia o drama jugando en el fondo o simplemente sentado en silencio y disfrutarlo.

¿La calidad del papel importa en tu arte?

No es realmente - es más un caso de usar lo que es apropiado para la imagen. A menudo escanear texturas, objetos y, de hecho, documentos de mala calidad, y luego imprimirlos en un mejor peso y calidad de papel para lo que estoy haciendo. Tengo una enorme y desbordante colección de papeles que he reunido a lo largo de los años, desde papeles hechos a medida hasta periódicos extranjeros.

¿Qué herramientas usas?

Apple mac para los aspectos digitales de mi trabajo y un bisturí y 10a cuchilla, corte mat y UHU pegamento para el lado artesanal de las cosas.

**Si pudieras colaborar con alguien en este mundo, vivo o muerto,
¿quién sería?**

Así que muchas personas que no sé por dónde empezar!

¿Hay algo más que le gustaría compartir con nuestros espectadores?

Sólo que aprecio lo extraordinariamente afortunada que soy de haber podido ganarse la vida haciendo algo que me da tanto placer. Con cada nueva pieza que hago me enfrento a un nuevo desafío y aprender algo nuevo. He estado disfrutando de algunas comisiones encantadoras en los últimos años y he trabajado con una variedad de personas muy imaginativas y creativas - ¡mucho tiempo que continúe!



5. 2. 4. Entrevista a Fideli Sundqvist

Realizada por Jasmine el 22 de febrero de 2012

Original disponible en anexo #2

Disponible en la web <http://bit.ly/2mCpQg1>

Espero que todos hayan tenido un gran fin de semana! Estoy seguro de que todos han estado esperando para ver nuestra última entrevista, al menos estoy más que encantado de compartirlo. Esta joven es de Estocolmo, Suecia y actualmente reside allí como diseñador gráfico e ilustrador tanto en la forma de impresión, diseños de productos y por supuesto, el papel! Me complace presentar al talentoso Fideli Sundqvist. Espero que disfrutes de nuestra entrevista con ella. ¡Feliz miércoles!

Cuéntanos un poco sobre tus antecedentes - ¿qué camino te llevó a lo que estás haciendo ahora?

Nací y crecí en Uppsala, una pequeña ciudad universitaria c. 40 minutos al norte de Estocolmo. Mi madre es un alfarero y un artista y mi padre es un erudito y él trabajó a menudo en el país. Así que podría decir que crecí con dos padres cuyo trabajo e intereses se mezclaban entre sí, donde también podían trabajar, pero en su propio tiempo. El hecho de que pueda elegir cómo utilizar mi día de trabajo permite que mi trabajo y pasión se fundan, ya que eso es lo que he experimentado desde que era joven y nunca he pensado en mi profesión como “trabajo” convencional. Estoy muy contento y complacido de poder estar en esta situación.

Cuando tenía 14-15 años de edad, me puse muy interesado en la música, tocaba en bandas y recogía discos de vinilo. Al hacer esto comencé a ver la ilustración y el diseño como una forma de arte y nunca antes lo había visto así. Era como un verdadero “abrir los ojos” y yo estaba completamente hipnotizado. Había una obra de arte de los álbumes que me golpeó en el corazón. Era ojos brillantes “levantados - o la historia está en el suelo”. La portada da la ilusión de ser un libro antiguo, con ilustraciones talladas en linóleo.

Aquí es donde mi interés en “corte” comenzó. Mi mamá y yo tomamos el tren a Estocolmo y compré todo el material que necesitaba para cortes de linóleo. Entonces me tragué en la nave. Corté una serie de imágenes que eran sobre un muchacho (lo llamé Isma) que vivía en un faro con todos sus anhelos y sueños.

La técnica del linóleo me recordó un montón de cortes de papel, tanto en la artesanía como en la expresión gráfica. Entonces mi hermano fue como un estudiante de intercambio a China y llegó a casa con un libro de clips de papel (siluetas reales detrás de los bolsillos de plástico). Tenía 18 años y me conmovió completamente esta técnica. La idea de que alguien trabajara con tanto detalle y tiempo, me tocó de una manera especial. Así que empecé a hacer mis primeras siluetas y esa fue la cosa más divertida que jamás había hecho. Y así pensé mucho más en la expresión de los cortes de papel que en el linóleo.

Así que los últimos cinco años he sido consumido por esta técnica. Siento que ahora podría seguir por toda mi vida y como se siente como que el papel tiene tantas opciones, nunca me cansaré. En los últimos años, casi sólo he trabajado con arte en papel tridimensional. Creo que es maravilloso porque da al trabajo una gran variedad. Trabajo con todo de concepto, diseño, diseño del arte, variaciones de la composición, fotografía y finalmente para diseñar el material. Me emociono pensando en ello ahora.

La primavera pasada tomé mi licenciatura de la Academia de Arte en Estocolmo, Konstfack, Diseño Gráfico e Ilustración. Y ahora trabajo como artista e ilustrador independiente de papel y estoy representado por el agente Molly & Co.

¿Cuáles han sido algunos proyectos / clientes / colaboraciones recientes favoritos?

Mi proyecto favorito fue mi proyecto de licenciatura examinar, que terminé la primavera pasada. Quería explorar lo que era ilustrar con el papel tridimensional y escogió escribir una aventura, llamada "Tilly and Yellow - una aventura en el mar". Fue una exploración profunda en profundidad, que en retrospectiva parece un redentor en mi trabajo. Era como si hubiera encontrado mi idioma, donde me sienta como en casa.

Fue una experiencia fantástica trabajar diez semanas concentrado en el mismo proyecto, y creo que puede ser necesario hacerlo si realmente tiene la intención de profundizar su conocimiento de algo. Entonces usted puede llegar a una comprensión de lo que quiere, por qué está haciendo algo, y cómo desarrollar la destreza y la libertad de pensamiento y proceso de la idea.

¿Cómo describirías tu proceso creativo?

Tengo un puñado de ideas en las que me paseo y pienso, y algunas son más fuertes que otras. De repente una idea podría aparecer con nuevas imágenes, historias o estados de ánimo. Después de eso pienso: "Debo hacer esto". Tengo un tiempo de inicio bastante largo. Es como que tengo que recoger y ponerse en un estado de ánimo para "kickstart" me up. Tan pronto como me voy, produjo bastante rápido. Por lo general me trago por completo en mi proyecto y luego la idea y el contenido toman forma.

El trabajo en sí mismo es auto-generador. Durante mi proceso de trabajo nuevas ideas y soluciones ocurren. Luego viene la parte más difícil cuando debo terminar el proyecto. Me atrevo a dejarlo, ya que soy una especie de perfeccionista.



¿Qué querías ser cuando eras grande, y te sorprendió donde terminaste?

Desde que era joven, siempre quise ser artista. Soñé con ser Frida Kahlo, Niki de Saint Phalle, o Claude Monet. En la adolescencia, tuve un tiempo en que pensé que las cosas de arte eran nerdy ... pero volví a estos sueños después de unos años y descubrí el nuevo género de ilustración y diseño, que me convenía bien. Nunca ha sido realmente “mi taza de té” para ir a la escuela y el trabajo y para ser obligado a aceptar los tiempos y lugares específicos. Estoy muy contento de poder hacer mi propio horario de trabajo y vida.

¿Qué es una fuente de inspiración que no es arte / diseño relacionado?

Muchas cosas me inspiran, como personas, conversaciones, ciudades, naturaleza y animales, pero también libros, pensamientos, sueños e historias. Me gusta caminar, sentarme en cafés y viajar.

Si pudieras colaborar con alguien en este mundo, vivo o muerto, ¿quién sería?

Tengo varios músicos con los que me gustaría trabajar. Espero que algún día lo haga. También sería bueno trabajar con un animador y conseguir el papel en movimiento. Arte interactivo es algo que me fascina y me preocupa mucho, como un artista o programador.

¿Qué podemos esperar de sus futuras obras?

Quiero hacer y construir más historias, que se ilustran con el trabajo de papel. Quiero continuar con las creaciones tridimensionales de papel.

**¿Está usted involucrado en algún evento o evento próximo?
¿Dónde y cuándo?**

Estaré en un espectáculo donde trabajo junto con un fotógrafo y estilista. Se presentará esta primavera en Estocolmo. Será muy emocionante. Luego hay dos pequeñas exposiciones individuales también en la etapa de planificación. Las fechas, sin embargo, y lo que voy a mostrar no está decidido todavía. ¡Puedes seguirme en el blog y verás!

Si tu trabajo tuviera una banda sonora, ¿qué canciones estaría en ella?

Supongo que eso sería hecho por Neil Young.

¿Con qué frecuencia obtiene cortes de papel?

No sucede que a menudo. Creo que sucede más a menudo que me corte en el bisturí, pero también es bastante raro.

¿Siempre ha trabajado con papel, o ha utilizado otros medios antes?

En los últimos años he trabajado principalmente con papel. Pero como mencioné antes, también trabajé con gráficos, aunque hace mucho tiempo. Debuté en la primavera de 2011 con el libro para niños “Birre, ¿dónde estás?” (Sw “Birre, var är du?”) Donde todas las ilustraciones están pintadas en acrílico. Era una técnica nueva para mí con la que me gustaba mucho. Creo que hay una emoción única de llegar a trabajar con una nueva tecnología, debido a la mezcla de anticipación y entusiasmo.

¿Hay algo más que quieras compartir con nuestros espectadores?

Combine diferentes materiales, trate de mezclarlos. Tomar inspiración de otros artistas, música, películas y otras historias. Trate de averiguar qué es lo que te lleva, y qué cosas te hacen caer en un cierto estado de ánimo. Y que tus manos y tu corazón trabajen juntos. Suena tan “cursi”, pero creo en eso (:



6. Descripción de resultados

A continuación se presentan las entrevistas realizadas (originales de guías de entrevistas en anexos 3, 4, 5 y 6) incluyendo las respuestas brindadas por cada uno de los sujetos de estudio. Al igual que las guías de observación (anexo 7) aplicadas a cada uno de los objetos de estudio que fueron seleccionados de las piezas ilustradas por Bryndon.

6. 1. Entrevista realizada a Bryndon Diaz

Luisa: 1. ¿Cómo fue que te interesaste por el mundo de la ilustración?

Bryndon: Bueno, me interesé por el mundo de la ilustración cuando empecé a estudiar el bachillerato en diseño gráfico, pues tenía un profesor al que le gustaba mucho la ilustración, entonces él me empezó a enseñar el mundo de la ilustración.

Habían exposiciones y yo iba con él porque hicimos como una amistad, entonces a partir de eso me fue como interesando y me iba dando cuenta que aparte de todo el mundo del diseño, existía específicamente esa área de ilustración y que era genial, porque es más la libertad de expresarte, de hacer exactamente lo que quieres hacer, así fue como empecé a interesarme por la ilustración. Y poco a poco, buscando más y sintiendo ese “¡Ay!, me gusta lo que hace esta persona”, y el “me gusta también lo que hace esta otra persona”. A partir de eso también surge el interés de crear cosas.

L: 2. Tu estilo a pesar de ser aplicado en diversas técnicas no pierde la esencia principal ¿Cómo llegaste a homogeneizarlo? Logrando que la gente lo vea y diga “¡ah!, esto fijo es de Bryndon”.

B: Fíjate que es un proceso, porque cuando cuando uno empieza a dibujar uno tiene como ciertas referencias. No es como que le copias a esa persona, pero tomas como cierta inspiración. Entonces, es ver que esa persona hace ciertas líneas que también quiero aplicarlas porque

me gusta lo que hace, entonces quiero hacer algo parecido. Pero más que todo es un proceso, es como llegar a un punto en el que te das cuenta que no podés depender de lo que hagan las demás personas, sino realmente hacer algo más tuyo.

Es un proceso en el que vas probando nuevas cosas, como él que te inspira, lo que ves, lo que escuchas y de ahí ir aplicando ciertos detalles que van a hacer que sea tuyo. Pero no te puedo decir exactamente como tienes que hacer esto para encontrar eso sino es más que todo como un proceso en el cual te das cuenta de que es esto lo que te va a representar.

L: 3. ¿Cuál es la técnica que más te gusta utilizar? De acuerdo a manual, digital y a tu mezcla.

B: No tengo como específicamente una favorita porque realmente me gustan todas. Si me hubieras preguntado hace un año te hubiese dicho que pintura, pero no había experimentado tanto lo digital. Actualmente he estado experimentando más lo digital y me está gustando un montón.

Entonces es como que me gustan todas pero en un inicio me encantaba pintar, es decir la pintura y todo lo manual pero ahorita, como te digo, estoy aplicando más lo digital y me está gustando mucho también. Creo que es un balance de todas no te digo que es como “hay no me gusta esta” o “no me gusta la otra”, sino realmente me gusta mezclar todo.



L: 4. ¿Qué elementos visuales son recurrentes en tus piezas?

B: Me gusta mucho usar los triángulos en la ropa de los personajes que hago, siempre me gusta que mínimo tenga dos o algo así. Me gusta que tengan ciertos detallitos, no puedo hacer como una máscara que no tenga ningún detalle, porque entonces lo siento muy vacío. Tienen que tener como gotitas, los triangulitos, circulitos y eso. O sea como que tengan cierta textura igual como brillitos son como los detalles que no puedo dejarlos pasar, siempre tienen que estar presentes.

**L: 5. ¿Por qué utilizas ojos y personas con casco (astronautas)?
¿Qué buscas representar con ellos dentro de la composición?**

B: Fíjate que empecé a dibujar astronautas porque me gusta mucho la música de *Florence and the machine*, ellos me inspiraron mucho a lo cósmico, a lo surrealista. Entonces a partir de escucharlos a ellos empecé a tratar de crear cosas que me inspiraran a lo que estaba escuchando por lo que se me ocurrió la idea de crear astronautas.

Bueno, hice una pareja de astronautas en el 2013 y me gustó mucho entonces a partir de esa ilustración quise seguir repitiendo y de eso surgió la idea de los astronautas, que fueran seres del aire y del mar mezclados. Son como que el agua, el mar en el espacio o algo así.

L: ¿Cómo astronautas buzos?

B: ¡Aja!, son como astronautas buzos. Seres raros con tentáculos o animales, es como todo un mix.

L: Ok, y ¿de los ojos?

B: Los ojos creo que no fue como que yo dijera, “ voy a empezar a utilizarlos en mis ilustraciones” sino es algo que hice y ya. Dibujé un ojo y me gustó, entonces voy a ponerle otro y otro, y otro. Me gusta que sean varios.

Igual, como te digo, de una ilustración que hice de un personaje que tenía muchos ojos, me gustó y decidí ir implementando más ojos. Igual en la ropa de los personajes quería ponerle esos triangulitos que te decía y también ojos que tuvieran vida igual que la ropa de los personajes, a partir de eso fue como meter más ojos.

L: Esta mañana estaba entrevistando a Massiel Estrada (sujeto de estudio secundario), y ella me decía que los ojos le parecían como con tendencia illuminati o que tenían que ver con algo cósmico y con un súper mensaje de trasfondo complicado y me pareció interesante.

B: Fíjate que una vez me invitaron a una radio a hablar de mi trabajo, a la Radio Capiusa, entonces alguien hizo una pregunta de que si hacía trabajos porque tenía que ver algo con illuminati o algo así, una cosa

bien extraña. Yo jamás en la vida me había tomado de referencia eso, sino realmente es más estético el hecho de ponerlo para llenar ciertos elementos y no dejarlos tan vacíos. Eso le da como cierta vivencia al personaje. Como cuando empecé a ilustrar, que si dibujaba solo dos ojos pero me gustaba que fueran el centro de el personaje, como lo más importante.

L: Algo así como el punto focal.

B: Si, entonces a partir de eso surgió como el querer hacer más ojos. O sea, no tiene nada que ver con los illuminati (risas).

L: 6. ¿Cómo definirías tu estilo de ilustración?

B: No lo puedo definir exactamente en algo, porque siento que no estoy tan cerrado sino que, como te digo, son procesos. Yo siento que sigue siendo un proceso en el punto que puedo decirte “mira, exactamente esto es lo que hago y voy a hacerlo por siempre”, sino que siento que puedo ir evolucionando. Pero no sabría decirte exactamente como lo defino, porque no sé.

L: Leí en una entrevista que te habían hecho anteriormente que el entrevistador definió tu estilo como surrealista o mágico.

B: Por lógica siento que es entre surrealista y cósmico o algo así. Por lo mismo que te digo que me gusta todo lo de temática de otro planeta.

L: 7. ¿Qué elemento de tu estilo sientes que es tu elemento distintivo en el medio de ilustradores?

B: Siento que podría ser el detalle. No puedo decirte ciertos elementos porque, por ejemplo: yo uso muchos diamantes o muchos ojos y hay muchos ilustradores que utilizan estos elementos, pero yo siento que es más la forma en que cada quien los utiliza. Talvez yo podría decirte que me fijo más en el detalle, en el no hacerlo porque si sino realmente siento que es la palabra “detalle” porque me gusta detallar mucho las cosas. Miro la mayoría de trabajos, lo hacen y está muy lindo, pero no me da como ganas de buscar que más hay aparte de lo primero que miro entonces puedo decir que mi elemento distintivo es el colocar detalles y cosas que uno puede como encontrar más a fondo.

L: 8. ¿Te inspiras por algún estilo, género o artista específico?

B: Me encanta el trabajo de Ricardo Cabolo no sé si lo conoces.

L: Creo que lo dijiste en alguna entrevista y lo busqué.

B: También hay un tipo que se llama Benjamín laCombe, que ilustra libros de Coelho y cosas así. Él fue el primer ilustrador que amé así un montón y lo sigo amando. Su trabajo es realista pero surrealista al mismo tiempo, te hace un conejo pero sabes que es un conejo como raro.



También encontré una niña que me inspira un montón que es como bien patojita. Se llama Sonia Lazo, no sé si has escuchado de ella. Es de El Salvador. Me gusta mucho el trabajo que hace y las técnicas que utiliza.

A partir de ellos tomo ciertas referencias. También, me gusta mucho buscar qué es lo que están haciendo los ilustradores famosos, no para copiarles sino para seguirles el paso. Como el qué está haciendo “él” o qué hizo para llegar a donde está, tratando de repetir ese proceso también para llegar al punto en el que ellos están.

L: 9. Según tu experiencia ¿Cuáles crees que son las ventajas y las desventajas de trabajar con técnicas análogas, digitales o simultáneos?

B: Las ventajas son que el trabajo final te va dar con un detalle totalmente distinto, una pieza que hagas digital o mejor con un ejemplo: en una pieza publicitaria, si utilizas algo con papel puede llamar más la atención de la gente pues no va a ser tan común. Siento que es algo diferente a lo que miras siempre y por eso es la mayor ventaja.

Ahora las desventajas, sería como cuando uno lo trabaja pues es más difícil porque, por ejemplo: haces una pieza digital y te va a quedar así ya final pero si haces como una pieza en papel o simplemente algo análogo le tienes que tomar una foto, es todo un proceso. A mí me pasa mucho que hago una ilustración y me encanta como la estoy viendo en vida

real, pero le tomo una fotografía y se ve totalmente diferente a como la vi, por lo que se me hace la parte difícil: rescatar de lo visual en vivo una fotografía y que se mire bien, ya como en una pieza ya final.

L: 10: Cuando surge un nuevo proyecto de ilustración, ¿de qué manera lo abordas?

B: Cuando me escriben que necesitan una pieza siento que me tardo un montón porque tiene que ser un proceso bastante largo pues me gusta investigar acerca de qué es lo que quieren. Digamos si voy a hacer una pieza solo mía no es como *¡ay, hice esto y lo quiero hacer!*, sino realmente me gusta tomarme el tiempo. Buscarme una inspiración.

Igual si necesitan como algo más profesional, me gusta encontrar un punto de inspiración que se base en lo que el cliente quiera, con la idea que ellos necesitan. Entonces ya busco algo que a mí me inspire para luego unificar las dos ideas y a partir de eso ya puedo hacer los bocetos que es la parte más importante pues siempre trabajo con bocetos. Se lo mando a los clientes para no ponerme a trabajar por gusto, para que vean qué se está haciendo. Siempre me tardo un montón en los bocetos, es como varios días, les mando y les mando para que me pidan cambiar cosas desde los bocetos, y es más fácil.

Entonces mando la línea y ya a partir de eso ya defino si va a ser por ejemplo para un mural hago la pieza primero digital para probar colores,

pues no me gusta trabajar de una vez con la pared porque no sabes exactamente cómo va a quedar. Me gusta mejor hacerlo digital, enseñárselo al cliente y luego ya a buscar la pintura que logre esos tonos ya definidos en el boceto, porque me complico usando colores que no sé si voy a encontrar pintura de esos tonos. Pero al final siempre sale... termino mezclando hasta que lo logro (risas).

Ese es el proceso, siempre busco el punto de inspiración, paso a los bocetos y ya luego hago la pieza real.

L: 11. ¿En que momento de tu proceso defines la técnica que vas a usar para la realización del mismo?

B: Primero hago el boceto, como te digo y después a veces me pasa que lo hago en papel, no me gusta y entonces la cambio y termino haciéndola digital. Más que todo es buscar qué es lo que me convence a mí, de ver si hago una pieza digital y me convence así como quedó en digital ya la dejo así o la hago luego en papel.

Depende también que es lo que quiere el cliente pues si es como una ilustración obviamente tiene que ser digital. Bueno, la mayoría son digitales, pero si me han pedido piezas en papel más que todo como para publicidad que resultan con “mira hacenos este personaje con papel y nos lo das así”, entonces definitivamente tiene que ir como me lo piden.

L: Y ¿si es para ti?

B: Si es para mí como te digo miro el boceto y miro que quedaría mejor como más que todo, de que tengo ganas, hoy quiero pintar, o hoy quiero hacer algo en papel o talvez digital. Porque a veces hago muchas piezas digitales y bueno es como ya hice como muchas cosas digitales y sino pierde uno la practica igual ayer estaba haciendo algo con papel pero dije yo ya no he pintado entonces mezcle las dos como hice la pintura y coloque algunas cosas con papel. Entonces como de que tengo ganas o de que no he hecho tanto y así como voy haciendo

L: 12. ¿Cómo eliges la paleta de colores que utilizas en las piezas?

B: Es un proceso porque cuando comenzaba a ilustrar yo utilizaba todos los colores posibles, era como que si me gustaba lo usaba y ya. Entonces nunca escogía cierta paleta de colores, sino que siempre me iba por todos los que me gustaban. Hasta ahora es que me estoy planteando que quiero definir una paleta de colores y actualmente si he tenido medio definida esa paleta de colores, porque utilizo el naranja, el amarillo y el turquesa. El amarillo y el turquesa siento que nunca faltan porque esos son mis colores favoritos para pintar, son los que más utilizo junto con el negro. Son como cinco los colores que estoy utilizando ahorita para todo: el amarillo, el naranja, el negro, el turquesa y el blanco. El blanco o un tono con medio amarillito.



L: 13. ¿Qué materiales sueles utilizar en la realización de las técnicas y que herramientas?

B: Bueno, en cuanto a la técnica de pintura me encanta utilizar la acrílica y las acuarelas. Pero cuando estaba estudiando yo odiaba las acuarelas porque nos ponían a hacer paisajes y jamás me salían. Me frustraba y por eso siento que las odio. Desde entonces no me ha gustado dibujar paisajes o figura humana, nunca me ha llamado la atención eso.

Cuando empecé a experimentar la acuarela con lo que yo hacía me gustó mucho, porque ya era como yo podía hacerlo, a mi manera, y así se me facilitó mucho pintar con acuarela y el acrílico. Más que todo el acrílico porque es como más sólido y los pincelitos son más fáciles de controlar.

Con el acrílico tengo pues los pincelitos, los colores y tengo mi paleta para mezclar pero usualmente siempre uso la mano. Me da pereza andar agarrando la paleta y estar mezclando entonces cuando termino manchándome hasta las piernas porque estoy sentado, entonces empiezo a mezclar con las manos y se me suele caer mezcla en la ropa, es bien raro y termino todo manchado y la paleta resulta siempre limpia.

Con el papel uso tijeras, porque cuando estaba estudiando me decían que no podía usar tijera, solo cuchilla, pero como ahora nadie me mira entonces ya puedo usar tijeritas (risas).

Sin embargo sí me gusta usar la cuchilla porque da resultados más limpios. Es muy diferente si agarras una florecita y lo recortas con tijera, pues se va doblando, se va arrugando. En cambio con la cuchilla lo haces como de una vez, si tuviera un ploter lo usaría porque ya se cortaría solo y solo es de pegar.

La mayoría del tiempo, mis herramientas cuando trabajo con papel son: la cuchilla, tijera, pegamento pero no uso rubber porque siento que es sobre valorado, entonces uso el silicón frío que es similar pero se tiene que aprender a usar para no dejar manchas y que al final quede todo sucio y eso.

L: ¿Tienes algún tipo de papel específico para trabajar?

B: Uso arcoíris porque el papel construcción es obviamente un papel feo. El arcoíris es el que más uso, tanto con textura como liso, porque hay muchos colores. También uso el cartón piedra para hacer los niveles de los papeles que le dan el relieve, corto los cuadritos y pego un montón de niveles y así voy pegando todo.

L: Y en tu técnica digital, herramientas ya sea software o cosas externas

B: Fíjate que cuando empezaba a ilustrar utilizaba mucho Illustrator porque era el que aprendí a usar en el colegio, usaba solo mouse y

así, pero actualmente ya no me gusta tanto el hacer vectores. Ahora he estado utilizando más Photoshop y los brushes con ayuda de la tableta porque no se puede pintar con mouse.

L: ¿Qué tableta tienes?

B: La Wacom genérica, la chiquitita.

L: ¿Ningún otro programa? ¿Solo Photoshop o Illustrator?

B: A veces hago los vectores en Illustrator y pinto en Photoshop, siempre pinto en Photoshop. Y siempre solo esos dos programas.

L: 14. ¿Podrías detallar tu proceso creativo?

Bryndon saca un sketchbook.

B: Te puedo enseñar, así te explico cómo hago el proceso. Fíjate que aquí solo hago mis ideas bien básicas. Se supone que uno tiene un sketchbook para hacer sus bocetos medio finales y ya, pero yo hago las ideas aquí y después les tomo una foto. Luego lo paso a la computadora y ya después de la computadora agarro otra hoja que encuentro tirada y ya lo hago más detallado. Después le tomo otra vez foto y ya en otra hoja ya tengo el boceto final.

Aquí prácticamente tengo solo las ideas pero ya te iré explicando el proceso, por ejemplo aquí solo hice el proceso, lo que se me venía a la

cabeza, las referencias que iba buscando y las ideas que se me venían a la cabeza al verlas. A partir de eso hice la otra parte del boceto.

Abre una página del sketchbook con los bocetos de una de sus piezas de la serie inspirada en Coraline.

No tengo los bocetos finales porque como te digo esos los hago en hojas que encuentro. A veces tengo bocetos de un lado, bocetos del otro y a ratos cuando ya no me sirve un boceto lo borro y vuelvo a dibujar encima.

Esto es más que todo el proceso para llegar al arte final, es encontrar la inspiración de qué es lo que quiero hacer o como voy a hacerlo. Por ejemplo, aquí con esto de Coraline ya había visto como mil veces la película pero la vi otra vez para recordarme de ciertos detalles que talvez ya había olvidado. Cuando ya tengo claro qué o cual es la información pues ya la tengo fresca en mi cabeza, ya empiezo a dibujar y a hacer ciertos elementos.

Ahorita tengo que hacer un diseño para un mural, entonces estaba viendo videos para reforzar, refrescar más o menos qué es lo que tengo que hacer (es un spoiler, pero es para Sprite... así que shhhh). La marca quiere que aparezcan limones, la botella, burbujas... entonces empecé a escribir todo lo que ellos quieren que represente la pieza. Teniendo eso claro ya busco en internet referencias o cosas que me inspiren o sean referentes a esto. Digamos, si es como “agua de limón” se me ocurrió algo



loco y estaba pensando en Beyonce porque sacó un disco que se llama *Lemonade*. Por lo que estaba pensando basarme en eso, no tan literal sino que sea como una limonada, pero puedo tomar ciertas referencias de eso o puedo tomar detalles.

Si me dejas tirado en el bosque y me dices “quiero que me hagas esto”, me va a costar un montón pues si necesito referencias para encontrar inspiración y encontrar algo para yo poder hacer algo. Realmente no me va a salir solo así, como de la nada porque en realidad me cuesta.

Necesito tener la información, encontrar ese punto de inspiración para poder partir de eso y hacer el boceto en base a todo lo que ya vi y en base a lo que ellos/el cliente específicamente quiere. Si digo que voy a hacer un personaje, empiezo a hacer el personaje y lo hago bien básico y ya le voy agregando los elementos que vi y lo que me había inspirado. Luego de que ya tengo el boceto llego al punto en el que ya puedo seguir con lo demás, por eso lo necesito hacer digital. Quieren limones y todo lo demás que ya pidieron, pero también voy a agregar cosas que me representen a mí para que sea una pieza mía.

L: 15. ¿Podrías explicar a detalle tu proceso para el manejo de técnicas manuales? y 16. ¿Podrías explicar a detalle tu proceso para el manejo de técnicas digitales?

B: Bueno para las técnicas manuales mi proceso es bien raro porque como te digo, siempre me ha costado seleccionar la paleta de colores. Ahorita si ya tengo clara mi paleta pero antes agarraba los colores como “así quiero este, quiero este, quiero este”. Al final siempre terminaba haciendo un chirmol, mezclando un montón de colores. Ahora es más fácil pues agarro y digo “quiero estos cinco colores”.

Luego primero empiezo y agarro el boceto, la pieza y pruebo los colores con crayón, entonces voy planteando como quiero que se vean con color, porque ya tengo la pieza donde lo voy a pintar entonces no quiero mancharla y sino puede que no quede como yo quiero que quede. Eso me hubiera gustado hacerlo desde hace mucho tiempo pero hasta ahora lo hago.

Si te das cuenta, la mayoría de bocetos están coloreados por lo mismo, porque ahora lo hago y pruebo primero con crayón aquí porque me gusta como se ve. A veces lo hago en la computadora, agarro el boceto que ya tengo y pruebo los colores que ya tengo más o menos como van a ir y a partir de eso ya pinto específicamente cada pieza y le hago como arreglos en Photoshop, porque a veces me salgo de los espacios que quiero o se me mancha.

Que bueno que existe Photoshop para borrar las manchas (risas). Entonces ese es el proceso para pintar, no es que sea lo más complicado porque ahora se usan mucho los colores planos. Antes me gustaba mu-

cho hacer muchos degradés, hacer más detallitos, ahora sigo haciendo los detalles pero ya no me complico tanto porque igual he querido ser más productivo que antes, porque aveces hacía una pieza por mes, mientras que ahora he tratado de ser más constante, he tratado de complicármela menos para poder ser más productivo en ese aspecto.

L: 17. ¿Cómo integras el proceso análogo al proceso digital?

B: Es como te digo, actualmente como he estado probando más el mundo digital, porque no había probado tanto eso, la verdad me daba miedo o pereza y me puse a probar texturas. Empecé a probar con los brushes que ya vienen predeterminados en el programa.

Hay un montón de cosas que yo ni siquiera sabía que existían. Es genial que los busques y que vayas probando. Encontré dos que me gustaron: el primero que simula puntillismo y te da la textura de granulado y otro que es más de crayón de cera, que no me gustó tanto como el que tiene el programa.

Empecé a buscar para descargar y encontré un paquete y ahí encontré varios que simulan marcador y otros que son cabal como crayón de cera. Esos son los que más utilizo pero no los utilizo así tal cual como directamente descargados, porque Photoshop da la opción de modificarlos y lo hago hasta llegar al punto en el que el trazo queda como yo quiero. No he tenido la necesidad pero si me gustaría saber como crear mi propio

brush o más que agarrar los predeterminados e irlos modificando hasta que logren quedar como yo quiero.

L: 18. ¿En el mensaje visual tiene relación el estilo que eliges para desarrollar el proyecto?

B: Siempre trato de transmitir, no siempre es de ley como “*mira, quiero que te transmita a esto*”. Pero siempre me gusta transmitir algo a las personas que ven el arte y piensan lo que ellos quieren... no es “*mira, te voy a enseñar esto y quiero que pienses que es esto que yo quiero*”. Queda a la libertad de cada espectador, pero espero que realmente te transmita algo, sin importar qué es lo que sea la técnica o lo que para mí represente, sino que represente algo para ti.

L: 19. ¿Qué técnicas de comunicación visual buscas proyectar con mayor frecuencia?

Se le dejó una lista de las técnicas para que Bryndon fuera eligiendo las que él mismo creyera proyectadas en su trabajo.

B: Digamos antes yo ponía cosas por poner, pero ahora me gusta tener más **equilibrio**, pero que si exista un punto visual representando lo más importante. Siempre tiene que haber un personaje y alrededor algo simétrico. Siento que si es equilibrio porque la misma cantidad de elementos que pongo allí, me gusta ponerlos allá.



Simetría igualmente pues es equilibrio, regularidad... soy todo menos simplicidad.

L: Totalmente de acuerdo. Si necesitas la explicación de alguna de las técnicas aquí están explicadas.

B: Regularidad... bueno igual no sé si sea más como complementos más constantes como regular, porque entonces sí tendría que ser **irregularidad**. Simplicidad definitivamente no, entonces tiene que ser **complejidad**. Ahora unidad y fragmentación...

L: Unidad se refiere a armonía que transmiten los conjuntos de elementos que aunque son individuales forman un todo, y en la fragmentación existen elementos diferentes.

B: Ay... no sé. Me siento así como...

L: Como que depende de tu pieza, ¿no?

B: ¡Aja! Eso sí es cierto. Porque por ejemplo, **unidad** puede verse en el que hice de *Coraline*, ya que todo está junto entonces siento que es más unidad. Ahora **fragmentación** hago piezas en donde todo está como simétrico pero disperso, entonces depende de la pieza, así soy ambas.

L: Economía es similar al concepto de simplicidad, profusión por su parte dice: esta técnica se refiere a la cantidad de elementos que se utilizan dentro de una composición para transmitir un mensaje.

B: No para nada podría ser economía, entonces si sería **profusión**.

L: Reticencia se refiere a la utilización mínima de elementos buscando que el receptor del mensaje entienda un poco el contexto del mensaje. La exageración por otro lado, es sobre-exponer los elementos ya sea sobre sus características específicas o sus proporciones además de la saturación.

B: **Exageración**, totalmente.

L: Predictibilidad es un orden y provee de ante mano lo que será un mensaje visual. La espontaneidad por otro lado, es la falta aparente de plan y de carga emotiva.

B: Depende de la pieza o el grupo de piezas que esté haciendo, pueden ser ambas.

De actividad y pasividad depende del trabajo, siento que también depende de la pieza, porque por lo general los personajes no están haciendo como nada sino estar y nada más, digamos que interactuando con los elementos que tienen alrededor, entonces sería una composición **activa**... creería yo.

L: La sutileza transmite el mensaje apoyándose en elementos que logran simplificar a mínima expresión lo que se busca comunicar. La audacia por otro lado, es una técnica de comunicación visual que apuesta a lo obvio.

B: Definitivamente **audacia**. Ahora neutralidad o acento...

L: Eso se refiere también a punto focal. Así que diría yo que depende de tu pieza. Porque hay unas donde sí se ve un elemento central y hay otras en las que es un todo.

B: Exacto, entonces que sean **ambas**. Transparencia y opacidad...

L: La transparencia es aquella que presenta varios elementos con características de transparencias, se puede ver la totalidad de los elementos sobrepuestos. Mientras que en la opacidad los elementos que están enfrente, tapan a los que se encuentran en un plano anterior.

B: Si, bueno... también depende de la pieza porque si son como muy esparcidos así se ven todos, pero depende. Digamos que **ambas**. Coherencia y variación...

L: Al hablar de coherencia se entiende que todos los elementos se dejan regir por determinadas características visuales, logrando que la temática sea clara, uniforme y constante. En la variación el

mensaje se nutre con las diferencias pero sigue estando bajo una temática específica.

B: Uy, no sé. Yo diría que **variación** porque es un estilo en el que la variación en mis piezas es como “*uso árboles, pero astronautas*” entonces es diferente porque los astronautas deberían estar afuera donde no hay árboles, digamos hay variación pero el mensaje en sí mismo es claro, algo se entiende.

¿Ahora cuales siguen? Realidad o distorsión... **Distorsión** totalmente.

L: ¿Plana o profunda? Eso quiere decir que si haces que se vea plana tu composición o que posea profundidad.

B: Más que todo con **profundidad**. También depende de la pieza, porque si es con papel a mí me gusta que sean varios niveles. Pero de por sí si hay personajes atrás es para que haga eso, dar volumen a la composición. Pero depende de la pieza también.

L: El principal objeto de la singularidad es la transmisión de un énfasis temático específico e independiente. La yuxtaposición expresa la interacción de estímulos visuales situando al menos dos claves juntas y activando la comparación.

B: Diría que depende mucho de la pieza, entonces **ambas**.



L: La agudeza transmite detalles exactos con ayuda de contornos precisos sobre las piezas que contiene, mientras que la difusividad no tiene normas estrictas ni precisión exacta por lo que puede ayudar a transmitir con los sentimientos.

B: Difusividad, supongo.

L: La continuidad es un grupo de imágenes que poseen conexión entre si y están cumpliendo a un fin al cumplir juntas. La episodicidad las conexiones no son claras aunque no dejan de ser un grupo de objetos con un fin.

B: Episodicidad.

L: Hemos terminado con las técnicas, sigamos. Ahora la pregunta 20. En tus piezas se evidencia la utilización constante de simetría y distorsión ¿a qué se debe esto?

B: Simetría es lo que hablábamos hace un rato, ¿verdad? Ok, y ¿te digo de ambas?

L: Si , de las dos, porque digamos son como un conjunto

B: Hago simetría ya que me gusta visualmente y se ve bien, porque me gusta que no se vea como todo el chirmol sin razón, ¿verdad? Si hago el chirmol también quiero que sea ordenado y entendible. Es bien raro

porque usualmente si me gusta hacerlo así y me baso en solo hacer la mitad para así ya no tener que preocuparme por la otra mitad pues ya sé que tengo la otra mitad que va a ir igual que la otra... pero es por lo mismo de que me gusta como se ve visualmente. No es que me quiera ahorrar el trabajo de hacer la otra parte, sino que realmente me gusta como se ve y así.

Ahora si lo hago no simétrico me gusta hacerlo medio ordenado, porque si me gusta que esté en conjunto o separado... como lo de las hamburguesas (objeto de estudio #5 "Stoika"), que planteé que fuera un solo elemento pero que no se viera tan desordenado ni tan saturado sino que fuera más simple para que fuese entendible. Aparte que iba a ser un mural por lo que no quería hacer tantas cosas, sino me hubiera tardado mil años en hacerlo (risas). Entonces digamos que por eso uso la simetría.

L: Y ¿la distorsión de la realidad?

B: Por lo mismo, o sea volvemos al principio que me gustaban todas las cosas fuera de este mundo, de astronautas por lo mismo que me gusta como representar mis gustos por eso me gusta. No es para hacerlo solo porque si o porque tengo que tener un estilo de ilustración, entonces esto es lo que me llama a la ilustración y lo tengo que hacer.

Realmente comencé a hacerlo porque me gustaban ciertas cosas y quería representarlas en las ilustraciones transmitiendo con eso algo

que fuera importante para mí... pues, como te decía, talvez representa algo para mí.

L: Y por último. 21. En tus piezas digitales utilizas determinadas texturas visuales ¿éstas las tomas del mundo real/análogamente o las creas digitalmente?

B: Suelen ser los brushes que te había contado. Por ejemplo la pieza de Two Way Street, la hice con el brush que es como puntillismo porque siempre me llamó la atención esa textura. Yo miraba que hacían eso y me preguntaba como rayos lo hacían. Me metí a buscar y encontré que existían esos brushes y terminé buscándolos además son bien fáciles de usar. Uno piensa que son súper complicado y así, pero es como pintar normal, es lo mismo pero se te hace más fácil, porque si utilizas el pincel que es como degradado ya te tira el degradado raro pero que se ve bonito con esa textura y todo resultando que se ve mejor.

L: ¿Entonces no los creas sino que los buscas?

B: Aja, los busco y es bien fácil. Luego solo los modifico a como yo quiero que se vean y listo.



6. 2. Entrevista realizada a Massiel Estrada

Luisa: 1. ¿Cómo fue qué te interesaste en el mundo de la ilustración?

Massiel: Pues la verdad es que siempre he dibujado. O sea, desde chiquitica siempre he dibujado. En un momento no sé por qué, pero dije “¡sí, voy a ser diseñadora de modas!”, entonces yo cargaba mi cartapacio enorme y dibujaba, y me inventaba mis outfits, y dibujaba, y pintaba, y cargaba un súper cartapacio, y dibujaba cualquier cosa... también animales o lo que fuera, también me inventaba cosas que ni existían. Hasta me imaginaba dando talleres de manualidades, agarraba a los niños que vivían cerca de mi casa y los ponía a hacer cosas. También creo que lo de docente iba por ese lado. En conclusión siempre he dibujado y siempre supe que iba a hacer algo que tuviera que ver con eso, lo que fuera pero sabía que algo con dibujo quería hacer, verdad?

L: 2. ¿Te inspiras en algún estilo, género o artista específico?

M: La verdad es de que no, yo creo que no. Yo considero que tener un estilo te sirve en cierta forma, pero también siento que te limita mucho, entonces realmente no tengo; admiro a mucha gente que tiene muchos estilos, en muchas técnicas y siento que eso me inspira para ser yo y probar diferentes técnicas pero no tengo un estilo de preferencia. Me gusta probar diferentes cosas y también depende del proyecto que estoy haciendo.

L: 3. ¿Tienes algún elemento que siempre buscas utilizar en tus ilustraciones?

M: Un elemento... mmm... no, creo que no. Lo único, tal vez es que trato de siempre ponerle como algo mío, que sea un algo que me represente a mí, o que yo sé que es.

L: Que tú sepas que es tuyo a pesar de que el resto no lo sepa...

M: Ajá. Aunque el cliente ni lo sepa, ¿verdad? O si no es un proyecto para cliente si no que es algo que a mí me guste, o que yo sé que me representa... algo que yo sienta mío, sin determinar que sea un elemento en específico.

L: 4. Según tu experiencia, ¿cuáles crees que son las ventajas y las desventajas de trabajar técnicas análogas y digitales, tanto individual, como simultáneamente?

M. Yo he hecho las dos cosas: solo cosas a mano o solo digitales y a veces mezclo, pero casi siempre mezclo. Creo que las ventajas de siempre recurrir a lo análogo es que, por ejemplo, siempre estás generando una textura. Es mejor generar la textura sobre papel, ¿verdad?. Por ejemplo en los rodillos de pintura de casa hay unos que son chiquititos y que les echas pintura y aplicas... ese trazo no va a ser igual a menos que tú vengas y bajes un brush gratis y que probablemente lo quieran más

personas y ellos pueden usar sin problema ese mismo brush. O sea, no estoy totalmente en contra de los brushes gratis, pero es más probable que vayas a encontrar alguien que esté usando ese mismo recurso. Entonces la ventaja de hacer análogo es que, como te decía, por una pincelada que tú haces en tu hoja de papel para que luego la escaneas y la arregles en Photoshop es únicamente tuyo y de nadie más.

Esa es la ventaja que tiene lo análogo, que lo puedes hacer bien propio y único. Es algo que nadie más va a tener. Igual Photoshop también tiene una cantidad de plugins que son gratis, texturas o lo que sea. Yo no uso brushes de internet, me refiero a bajados directamente de internet, pues prefiero yo hacer mis texturas. Algunas veces si los he usado pero fue por ejemplo para algo que realmente no es relevante en la composición, como si dijera que solo quiero agregar una textura "x". Generalmente yo prefiero, hacer mis texturas.

Otra cosa es la experimentación, que lo que pasa mucho ahora es que la desventaja de lo digital básicamente es que ya se inicia todo en digital. Es cierto que es más rápido y puede ser que para un proyecto que estés haciendo así VIP y que además es para mañana o era para ayer, entonces lo haces de una vez digital. Pero a veces, la falta de exploración manual hace que termines haciendo algo muy similar a alguna referencia que hiciste o viste de alguien y entonces es bien fácil caer en clichés o muy cosas similares.

Eso es una de las cosas que pasa también seguido. Solo pasarte al digital solo viendo referencias de mucha gente, puedes parar haciendo algo muy similar. En cambio en el orden correcto es como ver referencias, te vas a manual y probas papel, luego probas materiales. Así sigues un proceso, y así es más único, creo yo. Por eso generas piezas como más diferentes al hacer las pruebas. Sí, yo creo que esa es una buena ventaja.

Aparte actualmente hay mucha gente que se salta el paso análogo siempre, lo vemos con todos los alumnos ahorita, que no quieren boctar y eso es porque según ellos lo pueden hacer más rápido en la compu. Pero no saben que si empiezan a mano y luego pasan a digital se ahorran la mitad del chance pero no prefieren estar todo el tiempo dando control Z, control Z, otra vez y volviéndolo a hacer siempre casi que desde el principio, pues no saben a qué es lo que quieren llegar realmente. Esa es la ventaja real: que puedes hacer y generar texturas y cosas únicas que nadie más va a tener porque tú lo estás creando con tus propios recursos y pues la digital, obviamente te resuelve en cuestiones de tiempo.

Yo creo que siempre es bueno esa experimentación y es algo que yo he ido descubriendo con el tiempo, porque no es algo que yo me inventé. Yo veo y leo muchas revistas, blogs y todo esto que incluye material informativo y me interesa mucho conocer el proceso de esos diseñadores



o artistas, de lo que están haciendo, y muchos de esos artistas que yo admiro un montón, empiezan con prácticas manuales siempre, buscan hacer sus propias cosas en vez de ir y rápido irse solo a la compu.

L: 5. ¿Cuál es la técnica que más te gusta utilizar?

M: ¿Como en ilustración?

L: Digamos, en análogo, cuando creas tus texturas qué es lo que más usas para crear esas texturas? O las sacas, digamos de fotografías, o de pinceladas, o de crayones, o de cosas por el estilo? O de grabados de hoja contra papel?

M: Me gusta mucho con pintura hacer texturas, pero también últimamente de lo último que he hecho, mucho es con foto, entonces tomo fotos de cosas y armo algo diferente. También me gusta, con fotografía fue de lo último que hice con textura, pintar sobre piel. Cuando ya tomas la foto, en vez de venir y hacer la textura en Photoshop y montarla sobre la fotografía, es mil veces mejor pintarlo sobre el modelo y hacer la textura pintándola sobre el modelo real y la foto queda mil veces más genial.

Hay gente que cuando se plantea una foto viene y le pone los elementos disque armados en Illustrator, lo pone en el fondo de la foto, pero es mejor cuando tomas la foto que ya este ese elemento, porque las sombras y todo no quedan realistas aunque este en Multiplicar el blen-

ding mode o alguna otra de las demás formas de poder photoshopear cosas. Cuando están ahí y tiene la misma iluminación es la única manera de que se vea real. Pasa mucho en fotocomposición, que querés tener varios elementos en la composición pero cuando venís y solo copias y pegás el elemento en la foto, se nota que se copió y pegó. Es mejor tener los elementos ahí. Cosas reales. Pero últimamente me gusta mucho hacer cosas con fotografía, como fotografiar esto y luego lo monto en otra cosa y pruebo fondos o más cosas así.

L: 6. ¿Cómo es la integración de texturas en tus técnicas análogas y digitales? Ya lo explicaste... pero, ¿lo quieres explicar mejor?

M: Si. Por ejemplo cabal, cuando lo escaneas así en grande y tenés la textura que además podés cortar pedazos de tu propia textura y agregarlo en diferentes formas es bien genial. Y lo último que he estado haciendo fue un proyecto de patrones que era de cien días y al final solo hice sesenta, pero bueno (risas).

Lo que me gustaba mucho era tomar fotos, y lo que la mayoría de gente haría es que le toma foto a determinado elemento y lo copia mil veces para generar un montón de cosas. Sin embargo yo prefiero agarrar los elementos y hacer la textura completa, con la foto completa y luego ya armo la composición perfecta, por que la alineación, como que siempre he sido bien freak con eso. Antes tenía una regla y me aseguraba que

todo estuviera encajado para tomar una foto y después me pasaba un montón de tiempo con eso. Pero cabal, he estado utilizando mucha fotografía, para generar texturas y eso.

L: 7. ¿Cómo manejas tu aplicación de técnicas mixtas?

M: Pues últimamente he estado aplicando la fotografía, va a depender de lo que estés haciendo, porque por ejemplo si yo hice la textura en una hoja completa es mejor, lo escaneo. Verdad? pero si no tengo escáner a la mano, le tomo foto. Y ya después, ya lo manipulo.

L: 8. ¿Qué materiales sueles utilizar en la realización de las técnicas y que herramientas?

M: Tengo una Wacom. Pero la uso más que todo como para limpiar las fotografías, porque es mejor en el momento de recortar una imagen. Es súper fácil. En cuanto a digital, uso mucho Illustrator, lo uso un montón. Photoshop también. Va a depender del proyecto, porque si es un proyecto de fotografía obviamente ahí si lo trabajo todo en Photoshop.

Casi todo empieza a lápiz, o sea mi base siempre es a lápiz y luego ya veo como que colores quiero utilizar, ya veo quien toma la foto o si lo hago todo digital... de ahí que mas herramientas...

Mi último proyecto que hice es el de cien texturas, entonces yo me metí a lo que es Surface Designs, la traducción en español no la sé, pero

si buscas el termino surface designs, o Pattern Desing y todo esto, va mucho de la mano, va muy ligado con el diseño de textura para telas, entonces es bien bonito. Es como bien interesante, no solo tenés que pensar como en la estructura, sino en cómo se va a replicar, porque la idea es que es una superficie se replica desde una blusa hasta una mochila. Entonces tenés que pensar que esa estructura se va a replicar a cualquier tipo de superficie.

Últimamente me metí mucho en esa cosa entonces por ejemplo en Illustrator hay unas herramientas que empecé a usar cuando empecé a hacer la experimentación. Pero de ahí leyendo un poquito, investigando un poquito más, también decía que si te metías a una estructura muy fija como la que tiene Illustrator por default, a veces le quitabas ese toque manual que tenía la estructura del diseño que estabas trabajando. Entonces siempre esta eso de las estructuras por las que yo me rijo mucho al nivel de crear una composición, una estructura, si va a ser formal, si va a ser informal, si va a ser activa, inactiva, los módulos, analizar cuáles son los módulos que voy a trabajar.

Por ejemplo, digamos que tenés una figura acá, entonces tienes la opción de pattern que tiene Illustrator y se basa mucho en los fundamentos de diseño. Bueno, tiene unas estructuras ya predeterminadas dentro del programa, entonces podemos utilizar estas variaciones, ahí tu puedes ir montando como quieres tu pattern teniendo el módulo y ya automática-



mente el programa te general el patrón. Pero cabal como te digo, a veces es funcional dependiendo del módulo que estás trabajando y también la temática que estás trabajando. Puedes elegir qué tan grande querés que sea la proporción del patrón, el espaciamento también lo puedes variar, entonces cabal utilizo esta herramienta en Illustrator, porque aquí te puedo decir si se traslapó o no, el tamaño que querés que tenga y el espaciado, tú puedes medir el distanciamiento entre un objeto y otro y te facilita mucho las cosas, pero este es con elementos bastante geométricos.

Así trabajé el proyecto cuando las piezas que hacía para este proyecto eran solo Illustrator. O si no, trabajo también ilustración en Illustrator y las texturas en Photoshop. Por qué, no sé, obviamente Illustrator ya trabajó en mejorarse y la nueva versión trae formas para trabajar mejor las texturas y lo que sea, pero a mi todavía no me termina de encantar. En cambio en Photoshop podés usar los layers y podés incluso darle volumen a las cosas, teniendo una textura le borras una parte basándote en una forma, y puedes generar como volumen a partir de la textura. No sé si me doy a entender, así como que usas la textura en unas partes donde este más fuerte, y otras no. Es más fácil trabajar eso en Photoshop que en Illustrator siento yo.

La ventaja de todo esto es que se guardan en tus swatches, entonces digamos que no importa que superficie es, así como dice el surface desing, ¿verdad? que dice que se tiene que debe aplicar a cualquier

superficie, entonces no importa el tamaño de la superficie a la que se le quiera aplicar, se lo puede aplicar a toda la figura.

Otra herramienta que uso un montón en Photoshop es el de blending modes, porque cabal tenés una textura, pero probás con un blending mode overlay entre las mismas layers y cambia un montón la apariencia. Incluso hasta modifica en cierto modo hasta el mismo color, entonces siempre los aplico para modificar todo y que se mezclen. Normalmente mi orden de trabajo inicia como manual, Illustrator, Photoshop si es que va a tener más textura. De lo contrario solo me quedo en Illustrator.

L: 9. ¿Cuándo te llega un proyecto, ya sea personal o profesional, ¿cómo procedes creativamente?

M: Pues mirá. Yo tengo obviamente la base de aquí de Landívar, entonces es bastante similar a como se procesa acá. Lo único que si he de decir, que no trabajo la estrategia tal cual porque no puede ser aplicada tal cual, pero lo que hago yo es, digamos, lo primero es que siempre trato de acercarme con el cliente (en ese caso si es con cliente). Si no se puede hacer reunión frente a frente, por skype o algo, porque es que los ríos de correos y eso da para muchas interpretaciones. Entonces siento que la primera aproximación siempre tiene que ser mejor con el cliente, como te digo, bien sea por teléfono o mejor si es personal o por skype para entender más qué quiere por qué, igual tú ya lo sabes pues ya tuviste la experiencia de que lo qué quiere el cliente no siempre es lo

que necesita, entonces siempre es ese dilema y parte de nuestro trabajo es convencerlo de que lo que nosotros estamos proponiendo funciona y por eso sabemos lo que sabemos hacer. Por eso hacemos lo que hacemos. Entonces, como eso es parte del proceso yo pienso que es bien importante eso, como tener ese primer acercamiento con el cliente. Luego digamos que trato de que me cuente que es lo que cree que quiere, porque es bueno escuchar para saber que cree que quiere y saber para que lo quiere lograr, o sea, porque quiere hacer esto y para qué fin, como para entender también porque él cree que esa es la solución.

A partir de qué es lo que él quiere o que es lo que necesita, entonces tú dices “ah, bueno, entonces usted lo que quiere es lograr esto... pero creo que lo puede lograr mejor de esta y esta forma, haciendo esto, esto y esto”, de eso se trata y para eso sirve el escuchar al cliente. De allí, siempre se debe pasar a bocetar. Yo siempre cargo mi cuaderno de mantequillas, siempre cargo un cuadernito o lo que sea como para hacer primeras ideas. Me gusta mucho usar el mapa conceptual para agarrar ideas, incluso solo para hacer ideas, ni siquiera para generar un concepto en sí mismo, sino como para ver qué posibilidades tengo. Igual para trabajar web sirve mucho hacer mapas y ver qué debería estar conectado con qué y así es más fácil visualizar.

Luego de que boceto, ya cuando tenga alguna idea clara ya decido, dependiendo de la idea que tengo, la tengo para trabajar y me planteo

qué voy a utilizar. Si voy a utilizar pinturas, si voy a utilizar cámaras, si lo voy a hacer solo con ilustración, como lo voy a solucionar, ¿verdad?. Y los materiales, entonces empiezo a hacer mis pruebas y luego ya armo la composición y le presento máximo una o dos propuestas al cliente, no más. Por que entre más propuestas le haces al cliente, este más se pierde o quiere unir ideas y es lo peor. Lo ideal debería ser una propuesta, creo yo, como esta es mi propuesta y esto es lo que pienso que funciona, pero trato de manejar siempre dos en la cotización.

Luego trabajo cotización, envío la cotización y si acepta lo propuesto empiezo a trabajar, siempre 50% de anticipo primero, por aquello que se hagan los locos (siempre pasa) y después si se habla de cambios, observaciones, cambios como “si, funciona, no funciona” y eso sería. Después ya como la parte final ya es como artes finales. Ya ver color y donde se va a imprimir y en qué material se va a imprimir o se va a reproducir etc. Y eso sería más que todo mi proceso...

Pero como te digo, va a variar bastante dependiendo del proyecto que es, porque si por ejemplo hablando de proyectos míos, específicamente uno personal, creo que es algo que todo mundo/artista o no importa que haga con su vida, se debe siempre tomar el tiempo y hacer algo personal por que la vida se acaba y si uno está haciendo lo que alguien más necesita o quiere, tu alma se muere. Lo puedo asegurar por que la mía se estaba muriendo hace unos años y entonces dije yo “no, algo más



tengo que hacer”. Empecé a leer muchos blogs, gente y particularmente gente que está haciendo cosas interesantes, y como llegue a ese punto común que mucha gente que cabal llega a ese punto en que se estanca. Entonces esa salida es hacer proyectos personales: algo para ti. Porque el momento cuando tú haces memoria, empiezas a preguntarte “¿por qué vine aquí? Ah, porque me gustaba dibujar y hacer cosas”, y dejé de hacer eso y me volví esclava de la compu como la mayoría, entonces fue como “no, tengo que hacer algo más”. Entonces empecé cabal con este proyecto, de retomar lo análogo.

Retomar lo análogo me cambio un montón, incluso proyectos que estaba haciendo en esa misma época salieron muchísimo mejor. Como parte de ese proyecto personal el proceso es que primero, me di cuenta que a mí me fascina. Por ejemplo, tengo un odio así tremendo, a cuando las playeras o cualquier cosa que tenga una textura linda en frente y le das la vuelta y no lo tiene, eso me perturba, porque aquí está bien y acá atrás no... Lo odio.

Entonces decía, hay una diseñadora que yo adoro, que es como mi modelo a seguir en esta vida (risas) que es creadora de varios proyectos. Entre ellos creó un app... entendamos que es una señora que hace proyectos de todo. O sea, ella hace un montón de miniproyectos y después los vuelve negocios y creo que eso es lo que quiero llegar a hacer más adelante... Entonces ella habla de ese tipo de personal projects y

passion projects, y qué quieres hacer. Ella decía, digamos que si hay algo que no te gusta, en vez de quejarte, cámbialo. Ese es su mensaje interno. Ahí fe que dije yo, ¡es cierto!

Para ella una de sus proyectos inició porque ella odiaba los sticker que venían de las piñatas de sus niños y que eran unos stickers súper chafas que eran de esos que se pegan como los tattoos temporales, y por ella es que se volvieron de moda otra vez. Pero esto pasó por que ya se volvió de diseñador, entonces ella contrató a un montón de diseñadores y ellos hacen sus piezas, ella los convierte en stickers para piel y luego la gente anda con sus tatuajes temporales y se volvió todo un negocio. Y cabal era porque algo que no le gustaba y lo cambió. Por eso dije yo, “odio las playeras que tienen texturas solo en frente” y quise trabajar en eso, y siempre me han llamado la atención las texturas de las telas y de todas las cosas como del hogar, como las sábanas, la línea blanca o en sí las cosas textiles de una casa entonces por eso fue que empecé a hacer el proyecto.

Creo que para empezar un proyecto personal, es ver qué es lo que te gusta, que quisieras cambiar o que te llame la atención, y yo al encontrar lo mío empecé a trabajar con eso. Esa era como mi necesidad por decirlo de alguna manera, que es lo que quería hacer. Empecé a hacer el trabajo de texturas y lo que traté de hacer constante, uno por día. Y al empezar me planteé “¿qué puedo hacer de cada día?”, y por mis gustos

me planteé hacer una textura, un patrón cada día, a lo que luego pensé “lo voy a hacer de algo que me pase en el día, para que sea algo que me de risa y lo voy a hacer”, cosas que me inspiraran durante mi día. Así fue como salió el proyecto.

Volviendo a la pregunta de mi proceso, debo saber qué es lo que quería hacer que me motive, porque te tiene que motivar, si no no vale la pena. Luego va la práctica, porque algo es cierto: que cualquier cosa que quieras mejorar o hacer, es pura práctica. Entonces yo dije que iba a hacer más cosas manuales, porque es lo que dejé de hacer, entonces retomé mis procesos manuales que era lo que quería hacer. Así hice mis bocetajes, hice miles de lluvias y conceptos de qué cosas podía hacer y hacía mis bocetos de cosas como “ay, hoy se me ocurrió tal cosa pero hice tal cosa, pero lo puedo hacer otro día”, entonces iba apuntando todo lo que iba a hacer. Por eso siempre cargo algo para apuntar. A veces el teléfono no funciona, por que se apaga y se acaba la batería, en cambio el cuaderno ahí está eterno. Siempre cargo mi libretita de ideas, de cosas porque la verdad uno su trabajo sale de cosas que ve, las experiencias y cosas que le pasan a uno en la vida, entonces, de ahí puedes jalar un montón y creo que cambia ayudando a que no caigas en ese como punto estancado y no sabes qué hacer con la monotonía.

Como empecé a hacer todo manual otra vez, retomé ese proceso como te digo. Anteriormente yo ya me había vuelto casi que solo digital

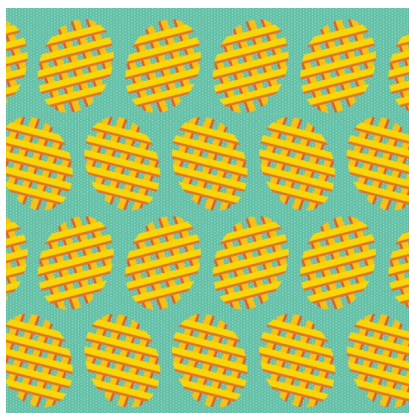
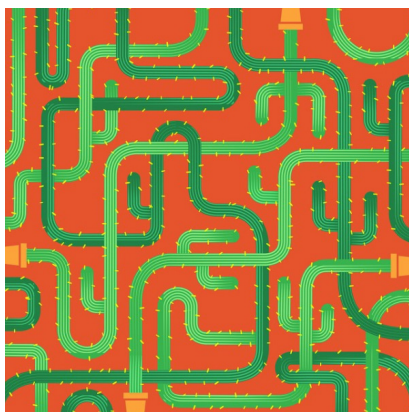
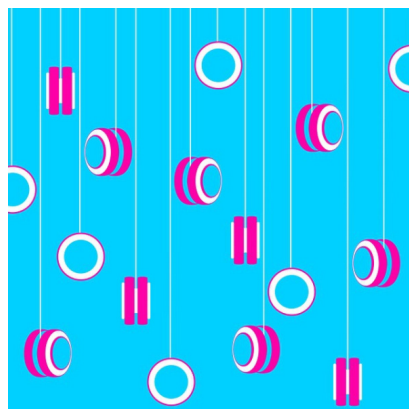
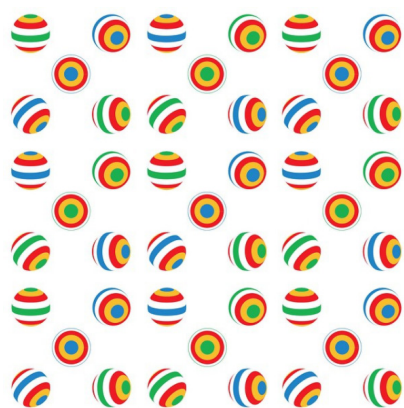
pero retomé eso y es de hacer pruebas, otra vez decidir, si voy a usar texturas o no, voy a hacer solo ilustración en Illustrator o voy a hacerlo todo en Photoshop, y si es así entonces tómele fotos a las cosas que me gustan y quiero usar. También es planear qué equipo vas a utilizar, si voy a utilizar un equipo de luz profesional o algo así... si lo necesito, y eso.

Como siempre, trato de relacionarlo con algo que tenga una razón de ser, sino para qué, ¿verdad?. La cosa era cumplir con las fechas y eso creo que aplica a cualquier cosa en esta vida: cumplir con fechas que es bien difícil y me ha pasado, pero eso sería más que todo mi proceso.

Bueno este es uno de mis favoritos. Hice sesenta pero es uno de mis favoritos, este era algo como juguetes que me acordaba que me encantaban mucho, entonces dije “que bueno sería tener como texturas o cualquier cosa con juguetes”. por lo que hice este de yoyos y le puse negativo, positivo, ya después hice este que me encanta también, que es con cactus. Además me gusta mucho la idea de los laberintos, ¿por qué? No sé, solo tenía muchas pesadillas de eso... como que vas a un lugar pero nunca regresás, o sea de esos sueños que quieres llegar y te desvías un montón y nunca llegás? Como la vida, ¿verdad? Eso se siente en muchos de mis sueños, entonces me llaman mucho la atención los laberintos.

Por ejemplo este día me inspiré porque yo amaba un restaurante que ya murió, era como subway pero lo quitaron... bueno, no me acuerdo como se llamaba. Pero el punto es que tenía estas papas que son lo





Imágenes tomadas del Instagram de Massiel Estrada: [massiel.estrada](https://www.instagram.com/massiel.estrada)

máximo que son como tipo waffle, y son como las que hice en esta ilustración. Yo amaba esas a lo que dije “ay si... voy a hacer mi textura de las papas” y si te das cuenta los puntitos son la sal y así son las papas.

Me gusta mucho lo geométrico, abstracto, entonces hice algunos que no tienen ninguna forma específica en sí, solo me gustaba la idea que te da la sensación de profundidad y al mismo tiempo no. Ese es otro punto, que era un proyecto que desde cuando estuve recibiendo clases de foto, yo ya tenía ese interés por hacer texturas con cosas y vi un proyecto que se llama Things Organized Neatly y si tú lo encontras ahí está la página, y hasta hicieron un libro y todo. Entonces te da como esa fijación por ordenar las cosas, y cabal, haciendo este mismo proyecto me puse a investigar las cosas de ese proyecto y es que realmente wow...

También hay otra diseñadora que se llama Lisa Congdon que hace mucha textura y también ilustración, a ella también la amo. Ella sacó un libro solo de patrones y texturas florales, y en una entrevista ella habló sobre eso, sobre tu trabajo y decía, que científicamente el cerebro hace que todo lo veamos aplicándole la ley de Gestalt. Que el ojo se va, busca simetría, busca organizar, ordenar formas en el cerebro, es por eso que cuando tú miras las nubes les buscas formas como “allá hay un conejo” o cosas por el estilo por que el cerebro lo hace automáticamente, no es algo que (como yo creía) solo tenemos un par de gentes, y pues no. Todos lo tenemos en el cerebro, obviamente a una gente le llama más

la atención que a otras como en mi caso, ¿verdad?. Porque eso es una cosa que a mí me pasa, cuando voy caminando o voy en el carro y me pongo a veces a contar cosas, o estando en el otoño me ponía a contar ventanas a lo que siempre me pregunté porqué hacía eso. Ya investigando un poquito más me di cuenta que es eso, me encanta como las cosas se ven cuando están cabales, exactas, y pues...

Realmente no sé si es algo que tiene que estar diagnosticado, pero sí sé que me gusta todo eso. Partiendo de ese proyecto y ver luego esto de Things Organized Neatly ya dije yo que no era tan anormal. Me encantaba que había unas texturas que las hacían con fotografía, a lo que dije “¡ah!, aquí entonces puedo hacer más”, tomando en cuenta ese proyecto hice esta de estos elementos que eran ganchos de ropa a dos tonos. Busqué un fondo, siempre busco fondos completos. Compró fondos así grandes para ya cuando hago fotos porque prefiero que ya este en el fondo de color que va a ser el final porque no me gusta estar cambiando fondos pues de ahí, tú cortás pero la sombra no te va a quedar igual y vas a pasar mil horas tratando de arreglarlo. Es mejor tener todos los recursos, casi la propuesta para al final solo hacer ajustes mínimos para que se vea más real la composición.

Entonces cabal, todas esas filas que ves acá, yo las puse así, las medí, tomé la distancia y en ese momento fue que los puse. Luego hice la fotografía. Las piezas son de mi día a día e hice uno en el que, en ese

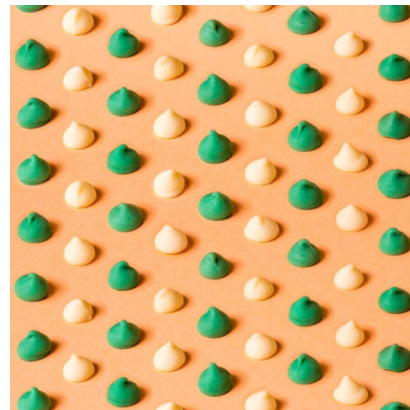
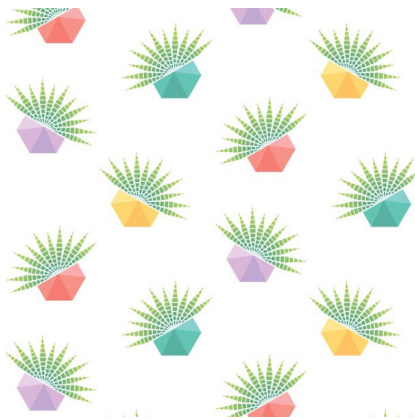
día, aprendí a hacer sushi con una mi amiga que cocina (yo no cocino), entonces comimos sushi, tomamos vino y estuvo alegre. Otra pieza la hice solo porque me da mucha risa que mi hermana es súper mega femenina y se maquilla para venir a la universidad. Ni yo me maquillo para venir a la universidad. Ella estudia industrial, y conoce muchas herramientas súper extrañas que ni mi papá tiene. Un día me llamó mucho la atención la cantidad de herrameintas entonces decidí hacer las herramientas súper femeninas.

Otra pieza la hice porque me regalaron una plantita y de lado se miraba bien interesante, entonces hice la plantita, después empecé a hacer piezas con juguetes y cosas así. Con otra pieza que hice con pelotas tradicionales de acá de Guatemala, me di cuenta que hacen como una ilusión óptica, porque si lo ves un poquito de lejos de cierto modo sentís que se empiezan a mover las pelotas. Yo me di cuenta hasta que lo terminé.

También he jugado con las herramientas 3D que tiene Illustrator, para poder darle volumen a las líneas y eso... son cosas que me gustaron. En algunas piezas me encantó utilizar los colores pasteles, como en la que hice con masmelos que me gustaron, entonces los puse en una posición y les tomé una foto.

En algún punto me dije “no, no voy a usar ni flores ni corazones, ni texturas normales”, porque eso es lo que todos hacen. En cambio busco utilizar cosas de texturas con figuras inusuales, ¿verdad?. Me encantan





Imágenes tomadas del Instagram de Massiel Estrada: [massiel.estrada](https://www.instagram.com/massiel.estrada)

los colores, me encanta el color, entonces siempre ando haciendo pruebas de colores diferentes. Para alguna de las piezas andaba buscando botones y encontré estos. Arme la estructura y les tomé la foto y ya. Hay algunas de mis piezas en donde si recorto y copio los elementos de la composición, pero a mis elementos principales siempre les tomo la foto y ya luego si armo la textura completa.

L: ¿Cómo le sacas las fotografías a tus composiciones?

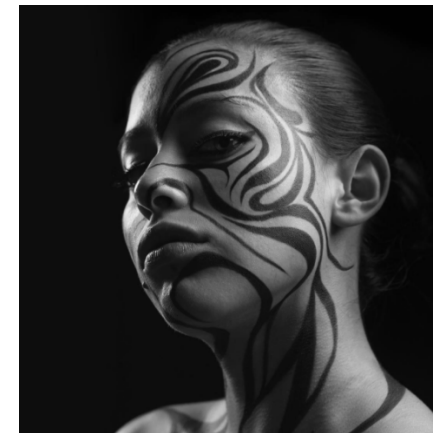
M: Fíjate que uso rebotadores, aunque va a depender que tipo de luz. Pero lo que trato de hacer cuando tomo foto a objeto es realzar el volumen del objeto. Por ejemplo, si yo no tuviera ese brillo acá, en el botón se viera bien plano, entonces, utilicé dos rebotadores para dar los reflejos blancos sobre los botones.

En el de los pequeños kisses blanco y verde es donde copié y pequé los elementos para poder crear la composición por partes del cuadrante completo. Siempre corrijo perspectiva, bueno si estoy buscando perspectiva. Siempre hago mis líneas guía, porque a veces hago mi cuadrícula en el papel, hago mi grid, pero después vuelvo a revisar la estructura y de pronto arruiné una parte por error.

Hay varias cosas que si utilicé, digamos: estructuras clásicas formales, retículas cuadradas, pero también biformales porque se tienen diferentes elementos y módulos en la composición.

Cuando trabajas texturas tenés que ver como se van a ver tanto de cerca como de lejos, porque siempre el módulo va a ser mas pequeño, y tengo algunas piezas donde de cerca me encantan y de lejos ya no me encantó tanto, o que los colores me encantaron pero que al fijarme bien hacían que los elementos parecieran otras cosas pero bueno, me gusta como quedó. Tengo una pieza donde le tomé varias fotos a un único elemento (juguete de los 90's, "gusano" o Slinky) porque solo tenía uno, y ese mismo lo repliqué... lo ideal es tener varios objetos y hacer tu propia estructura antes de tomar la foto, y modificar color. Siempre tomo la foto, y dependiendo de cómo es el color del objeto, casi siempre lo manipulo para que quede como quiero.

Tengo un trabajo de fotografía que incluye textura, esa si pinté a la modelo y luego le hice la foto. La hice en estudio entonces contaba con dos flash, un rebotador a otro lado para que le diera unos brillos específicos, y además tenía la cámara cambiante con lente de 50 milímetros. Se nota cuando la textura está ya implementada en la pieza a cuando la vas a agregar en la edición con un blending mode que de hecho te salva muchas veces, pero el pro de esto es que se ve la textura real de la piel con la pintura. Eso fue lo que me encantó de eso. Al principio no estaba muy segura porque igual, yo ya tenía la idea de la textura, pero es bien difícil ya aplicarla en la superficie replicando un boceto inicial y peor si es en la piel.



Imágenes tomadas del Instagram de Massiel Estrada: [massiel.estrada](https://www.instagram.com/massiel.estrada)

Tengo una amiga cuya familia siempre ha trabajado con telas y trae telas a Guate. Su tío trajo una impresora para imprimir en tela y vamos a hacer unas pruebas para ver si sacamos una línea de productos. Y como ya tengo cosas de texturas pensadas, me llama mucho la atención.

Otra cosa es que me encantan las texturas que pueden hacer las sombras. En una pieza de fotografía utilicé unos gogos. Los gogos son elementos que usas para generar sombras en fotos con ayuda de luces proyectadas sobre ellos. Yo hice, recorte mis propios gogos en cartón, hice mi obra y entonces después le pegué la luz en una dirección específica. Hay una diseñadora que de hecho vino para el Festival Adherente, Leta Sobierajski de NY y cabal habló mucho del proceso manual antes de hacer un proyecto. Como te digo, eso lo vengo jalando con un montón de diseñadores como Jessica Walsh, que también utiliza ese proceso y sacó un libro de todo su proceso análogo: “Manual antes de pasar a digital” y o sea, ahí sí que de referencia te doy ese libro.

L: Ya me explicaste al detalle tu proceso de manejo de técnica manual (10) y manejo de técnica digital (11). Ahora, 12. en tus piezas se evidencia la utilización constante de secuencialidad. ¿A qué se debe esto?

M: Tengo algo con eso (risas). Aparte, cuando yo empecé a trabajar esto yo no sabía que era surface designs. Para mí era solo diseño de patrones pero luego, investigando, averigüé que se llamaba así: surface design. Yo usaba la misma estructura formal o semiinformal, no variaba mucho la estructura y cuando me di cuenta empecé a variar un poquito, pero fue por eso creo yo... porque me faltaba investigar un poquito más en esa parte y cabal resultó que tengo una fijación porque las cosas y todo estén como encajados... Hasta con reglita, medido todo. En algún momento me dijeron que tal vez tenía OCD pero la verdad es que no, no ando viendo el piso o poniendo atención en sí me poso sobre los cuadros, eso no me pasa (risas).

L: De las técnicas de comunicación visual, ¿cuáles distingues como parte de tu estilo y por qué?

M: Ok... Creo que uso bastante equilibrio, simetría, regularidad por las retículas en las que hago mis piezas. Con esta siguiente no sé, ¿sabes? Porque dependiendo de qué textura quiera implementar es más simple o más complejo, entonces podría ser ambos.

Siempre me gusta mostrar unidad en las composiciones. Diría que tengo tanto economía como profusión, pues depende de la pieza uso uno u otro ¿verdad?, dependiendo de lo que quiera mostrar. Reticencia y predictibilidad en este trabajo porque es Patterns design, entonces utilizó repeticiones. Diría que mis retículas son activas, entonces activi-

dad... y **audacia** de pronto en los elementos extraños ¿verdad? en los elementos como ganchos o matamoscas que normalmente no lo ven en una pieza “bonita” de diseño. Mmmm, por acá... creo que no tengo como punto focal, entonces digamos que aplico **neutralidad**. Transparencia, pues uso, blending modes, pero no sé si eso va acá... ah, ¡ya entendí! Tal vez **opacidad**, ¿verdad?. Coherencia y variación, es más como **coherencia**, por lógica. **Realismo** por que tomo cosas que me gustan de la realidad, y algunas pues son fotos. Las piezas que te mostré son bastantes... tal vez **plana** y **singularidad**, **secuencialidad** obvio. Y esto, ¿a qué te referís? ¿Difusividad y agudeza?

L: Agudeza es cuando está muy claro lo que estás haciendo, y difusividad como que tienes que analizarlo un poquito para entenderla.

M: Ahhh no... si la mía va más como **agudeza**, son lo que son. Y es un proyecto con continuidad por ser patrones.

L: Ok, ahora 14. ¿Qué elementos visuales crees que definen el estilo de Bryndon?. Te voy a mostrar los objetos de estudio y tú me vas diciendo lo qué crees... Elementos visuales como color, volumen, textura, etc.

M: Pues los colores. Siempre usa tres o cuatro colores. Blanco y negro los veo seguido, también los ojos de los personajes, los veo casi siempre iguales. Es bastante geométrica la construcción de los personajes, así

que hablaría de la forma. Y no sé... como que siempre hay algo mítico o algo así. O algo así como magia o esotérico, no sé... algo por ahí se me hace cuando los veo (risas).

Si cabal, los ojos, colores que contrastan bastante, si y como te digo hay ahí una referencia ahí mística como illuminati, porque siempre está el ojo ahí en el centro y eso siempre es como illuminati. Se refiere como a brujas y eso lo veo, todo medio fantástico y todas esas cosas. Los dobles ojos tienen que ver con algo hindú o algo así, ¿o no?. O me lo estoy inventando yo... Bueno, no sé (risas). Pero eso lo veo, la repetición de ese elemento del ojo y doble ojo y los colores y que es bastante geométrico.

L: 15. ¿Qué elementos crees que son los más recurrentes en el estilo de Bryndon? Me dijiste ya los ojos...

M: Si, los ojos y el color, aja... y algo así como la temática medio mística, mágica... o algo raro fuera de lo común.

L.: 16. ¿Qué principios de diseño evidencias en sus piezas?

M: Hay unidad por cómo está la composición, tú puedes ver las figuras independientes. Por ejemplo, la serie que es como serie de la revista, que tú puedes ver una o las ves todas y sabes que aunque son diferentes, entendés que maneja unidad porque utiliza esa misma línea, por



ejemplo los ojos, la composición ¿verdad?, que el personaje está en el centro, ¿verdad?... que es simétrico porque usa la misma forma a pesar de que la composición es diferente, las mismas formas y todo esto.

En cuanto al balance si lo veo balanceado, porque si tú partís esto a la mitad es simétrico de los dos lados. Hay jerarquía por lo mismo que es simétrico siento yo, lo que si es que en algunos momentos por ejemplo tiene tanto que al momento de verlo no sabes donde empezar a leer. Entonces creo que es parte de su estilo ¿verdad? Porque puedes ver a todos lados pero la simetría se mantiene. Mira, aquí lo partís y es lo mismo de un lado y otro. Pero yo creo que es una jerarquía no tan visible en algunas obras, no está clara si está, como que no hay un punto principal para empezar a leer.

Contraste de fijo, ¿verdad?. Porque es un montón de colores en contraste, usa bastantes colores oscuros, análogos, complementarios que hacen que haya más contraste en la composición. Énfasis creo que no, o tal vez algunas nada más. Proporción tal vez si, por lo mismo que es un tema como cósmico, y así mágico o lo que sea, hay unas cosas que tienen una proporción y otras otra, pero creo que esa es la idea, pero si hay proporción en los elementos. ¿Armonía? También. Variedad si hay porque hay un montón de elementos.

Gradación si, hay varios módulos. Movimiento, pues casi siempre hay algo que empezas por un lado y a pesar que no hay una jerarquía, pero

si el ojo quiere explorar y ver que hay en cada elemento. Por ejemplo en el de la hamburguesa, cabal el mundo empieza allá arriba y va bajando, entonces tú vas viendo cada elemento, te genera movimiento por cómo están colocados los elementos de la composición. Y ritmo también, por lo mismo, por como están conectados los sujetos de una composición.

Igual siempre es como te digo, en algunas son más obvias, creo que dependiendo de la pieza van a ir variando, unas más simétricas que otras y así.

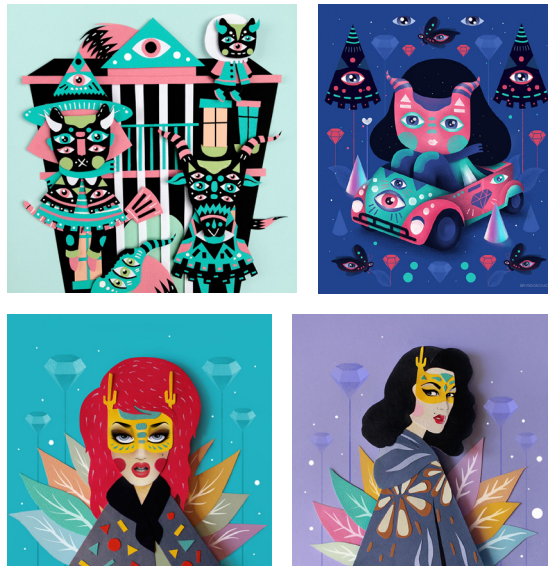
L: 17. ¿Qué técnicas de comunicación visual resultan recurrentes en las piezas realizadas por Bryndon?

M: **Equilibrio, simetría, irregularidad y complejidad** todo por la cantidad de elementos, la simetría de sus composiciones. Incluyendo **unidad** ¿verdad? porque siempre se le ve todo como un todo. **Profusión** por la cantidad de elementos que utiliza. **Exageración, espontaneidad, actividad, audacia y acento**... aunque es dependiendo de la pieza, creo. **Opacidad, profundidad y yuxtaposición** por que sus composiciones siempre muestran como espacios y ubicaciones de los personajes y elementos en el espacio, ¿verdad? En esta... creo que es **variación y distorsión**... también **difusividad** por que como sus temas son extraños y mágicos y así, entonces siempre son variados dependiendo de su idea. Como son temas variado digo que es **aleatoriedad**... igual con continuidad y episodicidad, creo que son ambos porque depende de las piezas.

L: 18. ¿Que técnica de ilustración evidencias en la creación de las siguientes piezas?

M: ¿Qué veo en cuanto a técnica de ilustración? Pues veo bastante influencia mística. Como te mencionaba al principio bastantes elementos geométricos, texturas... el uso de texturas.

L: Técnicas en cuanto a técnica digital o paper cut, por ejemplo. Porque hay piezas de Bryndon que a veces no se sabe qué técnica es.



M: Esta (segunda pieza en la primera línea) se me hace full digital. Tal vez las texturas... él hizo su textura de manera manual o en fotografía y después la convirtió en brush para luego aplicarla, porque eso también sirve un montón. Pero yo esta la veo totalmente digital. Lo veo como hecho en Illustrator y Photoshop, no sé.

L: En realidad es mayormente solo photoshop.

M: ¿Photoshop? Ah, bien. A mí, hacer estas cosas así no me gusta en photoshop. La ventaja del vector es que lo puedes estirar y todo, esa es como la bendición, prefiero siempre pasar primero por illustrator. Estas (piezas del proyecto The Power Coat) se ven manual y luego photoshop, Illustrator...

L: ¿En qué elementos crees que tiene Photoshop, Illustrator?

M: En el fondo se me hace que está hecho en Photoshop, también los ojos veo que son digitales, de ahí lo demás en papel. Todo el pelo, las hojas del fondo, los abrigos... todo se mira que lo hizo a mano. La boca también se me hace que la hizo digital.

L: 19. ¿Cuál consideras que es el valor agregado del trabajo ilustrativo de Bryndon Díaz? Qué le ves de especial al trabajo de Bryndon.

M: Pues mira, creo que se nota que es él, o sea tú sabes que estas son piezas de él, no importando qué. Tiene un estilo bien claro ¿verdad?. Pues si, la ventaja es eso, tiene un estilo bien marcado pero puede



generar variaciones. Como por ejemplo, si yo veo determinado grupo de piezas al verlas siento que es muy igual todo, pero ya cuando veo otros proyectos que ha hecho digo “ah bueno, entonces también puede hacer otras cosas”. Porque muchas de las piezas se ven como trabajos personales en otros se nota que es para el cliente pero aún así mantiene demasiado su estilo. En el de los Drag con abrigos ya veo variación de estilo porque este siempre ha sido su estilo pero hay una variación. Entonces es como eso, como la maleabilidad de poder adaptarte, que podés hacer esto pero también puedes tener tu toque, que era como te decía, le metes lo tuyo aunque sea para un cliente. Creo que esa es la ventaja que tiene.

6.3. Entrevista realizada a Ana Isabel Cahuex

Luisa: 1. ¿Cómo fue qué te interesaste por el mundo de la ilustración?

Ana: Todo inició con el desarrollo de la investigación de grado, mi tema se enfocaba en gran parte al papercraft y me enamoró las infinitas posibilidades con un simple recurso. Fue más adelante que fui parte de Revista Signa edición 2015, en la que abordaba mi tema de investigación, supe que debía aprovechar la oportunidad para poner en práctica todo lo aprendido y me aventuré a realizar mi primer proyecto en papel titulado “Frida Kahlo”. Para ser honesta, no creí que conllevara tanto esfuerzo, paciencia y dedicación; para darte una idea, la elaboración de las flores rojas en técnica quilling necesitó de casi 2 pliegos de papel y de mucha práctica; aprendí demasiado en el proceso. Hasta la fecha, he desarrollado 3 proyectos más (y contando).

Considero que la ilustración en el diseño gráfico busca dotar una pieza de autoría total, por lo que con técnicas, soportes y medios, dan sentido al proceso y mayor valor al resultado visual. Para mí, es una forma diferente de ilustrar utilizando el papel como recurso principal, lo cual es evidentemente un diferenciador de “estilo” a través de la técnica.

L: 2. ¿Te inspiras por algún estilo, género o artista específico?

A: Existen demasiadas posibilidades con el papel y aún me encuentro explorando el terreno, pues aún no he definido un estilo visual. Definitivamente muchos ilustradores talentosos inspiran mi trabajo; no puedo dejar de mencionar y reconocer que existen muchos artistas del papel en el mundo. De he-

cho, mi inspiración durante mi proyecto de grado fue Fideli Sundqvist, Hellen Musselwhite y Noelia Lozano.

Estoy fascinada con el trabajo de Lobulo Design, Tommy Perez, Makerie Studio, Bomboland, John Ed De Vera, Quieta Studio y muchos otros grandes ilustradores que han llevado el papel a otros niveles. Ellos, más que inspirar, alimentan mi imaginación con resultados y dominio de la técnica que elevan mis expectativas en mi trabajo.

L: 3. ¿Tienes algún elemento que siempre buscas utilizar en tus ilustraciones?

A: Es diferente en cada proyecto porque busco favorecer el mensaje. Inicialmente lo construyo a través de una temática que me lleva a pensar la mejor solución gráfica, es decir, un concepto que a través de un punto focal o incluso analogía apoye a transmitir la idea de la mejor manera y, a partir de allí, plantear los elementos que componen la obra. Una temática o un elemento puede tener muchas formas de interpretación y es allí donde el desafío mental inicia, una vez atacado, descubres una infinidad de posibilidades visuales.

L: 4. ¿Como definirías tu estilo de ilustración?

A: Mi trabajo es una exaltación a un material tan básico y tan versátil al mismo tiempo, lo que busco es que las personas se puedan sumergir en los detalles y encontrar el significado de cada elemento dentro de la obra, recurrentemente de forma visual y, en menor medida, táctil para el receptor.



Creo que lo verdaderamente importante es dar sentido a los materiales con los que se trabaja, el proceso es tan importante como el resultado, incluso más, ya que también hay práctica y aprendizaje en el proceso. Considero que lo importante es no limitarte, al trabajar con mis manos me siento más libre y con el derecho de fallar, probar e incluso que el resultado de los elementos no sean perfectos, es decir, no soy una máquina, es así como impregnas de humanidad la pieza. Es dejarse llevar y al ver tus capacidades manuales puedes introducirte en otros materiales.

Recalco nuevamente que el estilo emerge de la necesidad de diferenciación y buscar la unidad visual del trabajo propio e impregnarle un valor añadido, por ello creo fielmente que esta técnica crea un acercamiento con las personas, pues se ven asombradas por el resultado y los detalles. Tuve la oportunidad de exponer mi obra “Cripsis” en el Festival Prisma 2016, Expo Mono+ en la que la pieza original estaba revelada ante el público, fue una experiencia diferente para los espectadores, pues más allá de ver una fotografía del proyecto (como es usual), pudieron tener ese acercamiento directo con la pieza.

L: 5. Según tu experiencia, ¿cuáles crees que son las ventajas y las desventajas de trabajar con la técnica del papercraft o paper cutting?

A: Inicialmente, en términos generales, el desafío más grande del diseño gráfico en nuestro país es el poco valor que los clientes le dan a nuestra inter-

vención. Es decir, el cliente no paga el trabajo y el tiempo invertido en generar una pieza o proyecto (en todas las disciplinas).

En el caso del papercutting, el valor del tiempo dedicado a la pieza (proceso) más que resultado es un desafío muy grande, pues estamos en una cultura ideológica de “todo para ayer” y por consiguiente, acelerar los procesos implica devaluar la calidad del resultado; considero que la inversión del tiempo es una desventaja de trabajar con la técnica, en efecto, con la práctica se puede lograr.

Por otro lado, el papercraft es tan versátil en el campo ilustrativo y poco explorado en nuestro país, que es una ventaja en cuanto a estilo, técnica e incluso un respiro visual entre tantas propuestas digitales y comerciales, el papercraft te lleva a renovar constantemente el lenguaje de comunicación.

L: 6. ¿Podrías detallar tu proceso creativo?

A: En los proyectos que he desarrollado, no he generado procesos exhaustivos de conceptualización, sin embargo, siempre es importante iniciar descargando todas las ideas de tu cerebro respecto al proyecto y enlistarlos, ya sea como lluvia de ideas o mapas mentales. En el proyecto “Cripsis” debía conectar el diseño, lenguaje y creatividad; quería alejarme de un sentido literal, por lo que recurrí a analogías forzadas, opuestos y metáforas para evidenciar el concepto y el lenguaje visual apropiado para transmitirlo.

L: 7. ¿Podrías detallar tu proceso para manejo de técnicas manuales?

A: El proceso conlleva exploración y práctica, ya que en el momento evidencias las habilidades y debilidades que podrás ir puliendo en el proceso. Considero que se puede dividir en 4 etapas:

1. Bocetaje y planificación

Posterior a elegir la temática, el siguiente paso es explotar su potencial a través de técnicas de conceptualización que ayuden a comunicar el mensaje de forma eficiente, considerando paralelamente las formas y la técnica a utilizar y el lenguaje visual de los mismos. Se bocetan propuestas diferentes y la seleccionada, se traduce a un boceto en tamaño real sobre papel calco, el cual ayudará a traspasar el dibujo al papel de forma limpia.

2. Ejecución

Al contar con las herramientas y materiales, se procede a redibujar los planos sobre el papel a través del papel calco, al tener los planos seleccionados, se proceden a pegar, si es superposición, se pueden elevar los planos con mounting tape o foamy. Los detalles y las formas pueden evolucionar en el proceso y eso es completamente aceptable, siempre conservando la escala definida.

3. Fotografía

Inicialmente se pueden tomar fotografías con luz natural, sin embargo, para publicaciones, es decir, en sí el arte final, es importante recurrir a fotografía

profesional, resaltando los ángulos correctos de la obra y favoreciendo los detalles que la conforman. Este aspecto se convertiría en una desventaja económica, si no se cuentan con los recursos fotográficos necesarios se procede a la subcontratación de un profesional, pues a través de esto, es como la obra se dará a conocer .

4. Post producción

Esta etapa constituye en retocar luces, sombras, ruido, etc. Que requiera el arte para mayor fidelidad a los detalles y acabado pulcro a la obra.

L: 8. ¿Mezclas técnicas al utilizar Paper-craft o Paper cutting?

A: Definitivamente al ser un acercamiento con el papel, te permite experimentar nuevas formas de expresión. El papercraft es el arte de dotar de vida al papel, de forma que calado, estructurado, enrollado, doblado o superpuesto, genere composiciones ilimitadas, experimentando la transformación de una hoja de papel en un objeto tangible. Es un encuentro cercano en el que transfieres directamente la visión de tu cerebro al papel, desafiando la perfección de una técnica digital y por lo tanto, dejas ver un toque humano en la imperfección de los elementos.

Para mí, la mezcla es importante en mis propuestas, ya que genera diferentes puntos de interés visual y se complementan y compenetran entre sí. De momento, en el arte del papercraft he empleado el papercutting, quilling y elementos naturales en tres dimensiones.



L: 9. ¿Cuál es la técnica que más te gusta utilizar?

A: Me gusta mezclar todas las que aporten a la pieza; en particular, me gustaría introducirme en piezas en 3D (paper sculpture), para explorar sus posibilidades gráficas, ponerlas en práctica y así mezclarla con el resto.

L: 10. ¿Cómo eliges la paleta de colores a utilizar en las diferentes piezas?

A: De momento, no he establecido una paleta de color que me identifique con un estilo como tal, creo que aún sigo explorando en la técnica, redescubriendo y construyendo mi estilo. Generalmente, los colores los empleo según la pieza y su concepto, teniendo una mayor inclinación por colores naturalistas y en menor medida, fantasiosos.

L: 11. ¿Cómo eliges el tipo de los papeles que utilizarás? ¿Tienes algún material preferido?

A: Papel arcoíris es el que utilizo regularmente, sin embargo, teniendo presente lo favorecedor de experimentar con el papel, estoy abierta a generar composiciones que mezclen otros tipos como metalizados, calco de colores, periódico, texturizados, estampados etc. De modo que individualmente aporten mayor interés visual a la pieza.

L: 12. ¿Cuando surge un nuevo proyecto de ilustración, de qué manera lo abordas?

A: Depende de la temática y el nivel de profundidad o detalle que busque darle a la pieza. He realizado dos proyectos referentes a elementos naturales: "Frida Kahlo" y "Crispiss", en el que tenía una idea de cómo plasmarlos, sin embargo es natural que en el proceso vaya evolucionando el elemento, incluso de formas poco convencionales. Con el papel, tienes muchas formas de interpretar un elemento (profundidad, superposición, yuxtaposición, planos seriados, etc.) es decir, una flor tiene infinitudes creativas que vas explorando, descubriendo e intentando plasmar.

L: 13. ¿Qué materiales sueles utilizar en la realización de las técnicas y qué herramientas?

A: La versatilidad de esta técnica también se observa en los pocos recursos que se necesitan para iniciar un proyecto. En cuanto a papel, generalmente utilizo cartulinas lisas; empleo papel calco para repasar las formas al papel y así obtener los tamaños proporcionados; también utilizo foamy de colores o duroport para crear los niveles visuales entre capas de elementos. Las herramientas que empleo son: cuchilla, tijera, regla, mounting tape, goma en barra, ruber cement, pinzas, alfileres, pinza para quilling (filigrana), lápiz, rapidógrafos, marcadores.

Puedes utilizar cualquier herramienta a tu alcance que te ayuden a dar los efectos a los elementos. A veces, no puedes controlar cómo serán los resultados, pues tienes un boceto y una idea que deseas seguir, pero al estar en contacto con el papel puedes tener resultados incluso mejores, apoyándote de los instrumentos que tienes para darles otro efecto; debes tener presente que no necesariamente deben ser especializados o profesionales, es decir, cuando inicié mi proyecto de “Frida Kahlo” específicamente para moldear las flores, desconocía las herramientas para hacer quilling, así que utilicé ganchos para el cabello (bobby pins) y funcionó, posteriormente, compré algunas herramientas para eso específicamente. La idea es emplear lo que tienes en el momento y experimentarás diferentes reacciones del papel.

L: 14. ¿Qué elementos visuales crees que definen el estilo de Bryndon? Y por qué.

A: Formas, porque mezcla de forma interesante planos rectilíneos y orgánicos en las ilustraciones.

Color y textura, porque a pesar de no utilizar una paleta de color definitiva, el contraste entre tonos cálidos y fríos es evidente, además de un uso recurrente del color negro. Por otra parte, genera texturas visuales a través de los elementos que superpone a modo de detalle.

L: 15. ¿Qué elementos (gráficos, cosas) crees que son los más recurrentes en el estilo de Bryndon? Y por qué.

A: Considero que los elementos que generan unidad y coherencia visual por su uso recurrente son:

Ojos: El excesivo uso de ojos busca dotar de vida a cada elemento que es parte de la composición.

Máscaras: Es un elemento empleado en cada personaje que les aporta misticismo y a su vez, unidad visual en las composiciones.

Hojas: Como elementos naturales, apoyan a las ilustraciones al contextualizar el espacio donde surgen o conviven sus personajes.

Vestimenta: Es una búsqueda de unificar a todos los personajes, es como si pertenecieran a un mundo o a un sitio en específico; ¡es divertido, es como si todos cumplieran con un código de vestuario! El uso de capas o abrigos con detalles en las puntas, son representativos de su trabajo.

L: 16. ¿Qué principios de diseño se evidencian? Y por qué

A: Unidad: Como mencioné anteriormente, mantiene consistencia visual en cada proyecto a través del uso recurrente de ojos, máscaras y elementos naturales.



Contraste: A través de la paleta de color empleada, logra contrastar armoniosamente colores cálidos y fríos.

Balance: Visualmente integra todas las ilustraciones a través del color negro, que en algunos casos es también utilizado como punto focal o un color que permite unificar aún más, el contraste de colores.

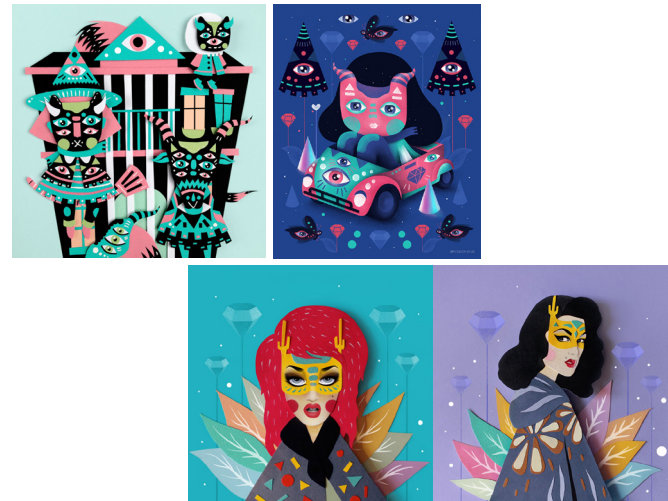
Simetría: Las composiciones funcionan como espejo, en algunas ocasiones, utiliza los mismos elementos refelejados de forma horizontal y/o vertical.

L: 17. ¿Qué técnicas de comunicación visual resultan recurrentes en las piezas realizadas por Bryndon? Y por qué.

A: Generalmente emplea la **simetría** al distribuir elementos con un efecto de reflejo en la composición, por consiguiente, emplea equilibrio. A través de la disposición y cantidad de elementos que componen una obra, se percibe un nivel de **complejidad**, a pesar de emplear la simplicidad del papel, la superposición de planos crea complejidad visual. En las composiciones emplea elementos diferenciados pero consistentes que forman parte de un conjunto, presentes en cada proyecto reflejando **unidad**. Utiliza **profusión** evidentemente porque emplea elementos visuales en cantidades excesivas. Considero que el elemento más característico es la cantidad de ojos en un personaje o varios. Por consiguiente se percibe **exageración** porque aplica dichos rasgos que sobrepasan los

límites de lo real. **Predictibilidad**, pues posee un estilo gráfico definido, se espera el uso de ciertos rasgos o elementos en sus composiciones, lo cual no resta sorpresa o interés por la obra. Igual que la **coherencia**, que se manifiesta a través del uso constante y regulado de elementos. La **distorsión** en sus composiciones contemplan un mundo alterno donde co-existen demasiados seres o elementos vivientes, que, añadido a la exageración de ojos, genera una deformación visual de personajes y entorno. Emplea formas planas, sin embargo, la profundidad se puede evidenciar por la cantidad de elementos, generando una dimensión en que se deben observar detenidamente los detalles.

L: 18. ¿Qué técnica de ilustración evidencia en la creación de las siguientes piezas? Y por qué cree que son esas.



A: • Paper craft: Debido al predominio de planos en papel en su obra.

• Paper cutting: No aplica

• Vectorial: (No logro percibir si en los retratos C. emplea en el fondo elementos vectoriales, de ser así, mezcla técnicas digitales y manuales en su obra).

• Mapa de bits: Recurre a la aplicación de volumen en puntos focales y/o elementos secundarios; de igual forma aprovecha la herramienta para aplicar gradientes.

L: 19. ¿Cuál considera que es el valor agregado del trabajo ilustrativo de Bryndon?

A: Su capacidad de interpretar escenarios o personajes de la realidad e introducirlos a su mundo, dándoles un sentido de pertenencia por la unidad y coherencia visual que maneja. A pesar de que posee un estilo definido y eso crea cierto nivel de predictibilidad, logra mantener el interés y conexión con la audiencia por su constante renovación e interpretación.



6. 4. Entrevista realizada a María José Contreras

Luisa: 1. ¿Cómo fue qué te interesaste por el mundo de la ilustración?

María José: Es como bien raro porque... cuando era chiquita, bueno, más que todo fue por eso va? A mi tío abuelo le gusta mucho dibujar, y lo que hacía era agarrar cómics, los recortaba, los guardaba y trataba de copiarlos, y cuando yo era chiquita me gustaba mucho eso. Entonces lo que yo hacía era copiar ilustraciones de Snoopy, Garfield y cosas así, pero hubo un momento en el que fui creciendo y copiando y ya no me gustaba, y dije yo “ah no! Yo quiero hacer algo mío”, me imaginaba algo y me frustrada porque no podía hacerlo como yo quería.

Empecé a cambiar las cosas que copiaba, por ejemplo había un Garfield que estaba sentado en cierta posición y yo lo quería haciendo otra cosa, entonces lo trataba de copiar como por partes para luego armarlo y me empezó a gustar. Empecé luego a crear mis propios personajes y yo sola ilustraba por mi cuenta, por mí, para mí. Cuando entré a la universidad, yo ilustraba solo por mí, pero conocí a este chavo, Sergio Rodas (Serge), no me acuerdo ni como nos conocimos pero yo lo seguía a él, y él no sé cómo, vio mis ilustraciones y le encantó y me dijo “mira porque no haces una página, que sos muy pilas, que no sé qué y no sé qué” y lo hice. Y así fue como empecé a descubrir toda la ilustración y me di cuenta que había un montón de oportunidades... me encantó. Empecé a investigar más y como que eso abrió más mi interés por la ilustración.

L: 2. ¿Te inspiras por algún estilo, género o artista específico?

MJ: Sí, primero empecé con dos ilustradores españoles. Son un tanto surrealista y suelen crear mundos y personajes y con elementos orgánicos y todo colorido y como, tiene un cierto aire como Kawaii, todo tierno y todo gordito, entonces me encantan esas cosas (risas). También Raúl Urías un mexicano. Diría que el estilo que me gusta es surrealista así como personajes fuera de lo común, me gusta agarrar elementos que están en la vida cotidiana y transformarlos haciéndoles cualquier cosa, poniéndoles: calzoncillos, calcetines o haciéndoles caras, porque si te has dado cuenta, yo solo ilustro animales y cosas.

L: ¡Aja! Así como animales con calcetines y audífonos (risas).

Sigamos... 3. ¿Tienes algún elemento que siempre buscas usar en tus ilustraciones?

MJ: Básicamente todas mis ilustraciones las hago buscando que tengan un poco de mí porque yo cuando hago un personaje no es como que ah voy a hacer una salsita ketchup tirando papas o yo que sé ¿va?. No... ponéte, si yo miro algo lo relaciono con lo que siento en ese momento y lo que me imagino por ejemplo, no sé si viste una de las primeras ilustraciones que yo hice que eran unas papas que tenían como tapa y antifaz que era como superhéroe o algo así. Esa era como una idea que uní con otra, pues a mí me gustan mucho los superhéroes así estilo

Marvel, Dc, y no sé porque yo ese día estaba creo que estaba comiendo hamburguesa, porque ese día como que no tenía nada que comer y fue como hamburguesa. Es fue como lo que salvó ese día mi hambre, por así decirlo entonces fue como la comida rápida te puede salvar en cualquier momento porque es barata, rica y de todo va. Entonces siempre lo relaciono con el momento, con lo que siento.

Si estoy feliz los colores tienen que ser cálidos o si estoy triste tienen que ser fríos. O sea todo lleva una parte de mí, una parte de lo que yo vivo en ese momento, lo que estoy sintiendo o lo que estoy pensando, todo lo agrego ahí, ponéte, si en ese momento estoy usando audífonos, por eso es que esa ilustración lleva audífonos o cosas así.

L: 4. Según tu experiencia ¿cuáles crees que son las ventajas y las desventajas de trabajar tanto manual como digitalmente?

MJ: ¿Ventajas y desventajas? Yo me voy a favor de lo análogo y después lo digital, porque siento que tiene un valor más esencial hacerlo manual. Porque no es lo mismo (para mí) hacerlo digital sin antes tener un boceto previo.

Creo que fui creciendo así, yo no puedo venir y sentarme en la computadora y empezar a ilustrar. He visto que mucha gente lo hace así incluso hasta en el teléfono, pero yo no puedo porque no me sale esa "línea perfecta" porque yo hago un montón de rayas hasta que me salga y

después paso a marcador. Por eso es a mí me gusta bocetar primero en crayón después le paso la tinta negra para luego ya darle más detalles, siento que tiene más valor lo análogo que lo digital si el proyecto es propio. En cambio si es para un cliente... ponéte, hay clientes que lo quieren para ayer entonces como que te frustras, te tardas más. Esa sería como que la desventaja, te tardas un montón haciéndolo manual y después pasarlo a digital porque me ha pasado.

En el trabajo me pasó una vez que tenía que ilustrar unos personajes para unas conferencias y lo hice todo en mi sketchbook, pero después me estaban alegando que porque me tardaba, que era para mañana. Tenía que hacer la línea primero y después pintarlo y fue un caos total porque no lo hice bien, no lo pinté como yo quería y al final terminé frustrándome y entregué algo que no me gustó. Por eso tal vez... lo análogo es más bonito pero te lleva tu tiempo si es para ti, pero si es para un cliente siento que deberías como de pensarlo rápido, hacer un sketch súper rápido, tener tus referencias. Yo uso mucho referencias visuales. Pongo ventanas aparte de las referencias visuales, cuando me toca hacer una ilustración rápida para el trabajo y empiezo a tomar de las referencias partes o detalles, colores, para no estar pensando... porque o sino me tardo más y así se frustra uno, esa es la desventaja de trabajar en un lugar y tener que ilustrar. No te dan la ventaja de trabajarlo análogo que es como que la base de toda ilustración.



Del digital la ventaja podría ser que le da un acabado más bonito o sea, no puedes tener el mismo acabado en lo análogo que en lo digital, porque hay ciertos efectos que le puedes aplicar ya teniendo la ilustración pintada y agregarle texturas, aunque también se puede hacer en el análogo pero no tanto porque si agregas una textura en lo análogo y después te arrepentís ya no lo puedes cambiar, no existe el famoso control+z en lo análogo.

En cambio el digital no te gusta o lo vas guardando en capas y ya no te gusta como lo pintaste puedes hacer otro archivo y volverlo a pintar y experimentar. Esa es la ventaja de hacerlo digital: puedes experimentar, puedo hacer la misma ilustración pero en diferentes técnicas. En diferentes colores, texturas y así. Incluso también lo puedes adaptar a tamaños, a diferencia de lo análogo, se puede escanear: sí, pero imagínate para impresiones para mayor tamaño creo que funciona mas hacerlo en digital.

L: 5. ¿Cuál es la técnica que más te gusta utilizar?

MJ: Tal vez en lo digital era la técnica que más me gustaba antes, porque yo empecé a ilustrar lo vectorial pero no tienes esa libertad de hacer los trazos como en Photoshop, como cuando estás usando la tablet. Algo que me costaba en Illustrator era eso ¿va? porque podías como que personalizar tu brush.

Pero cuando lo intentaba en Illustrator, cuando dibujaba, alguna línea no quedaba como querías porque el programa es inteligente, entonces te lo hace de otra manera, no me lo deja como quería. Ahora me gusta más hacerlo desde Photoshop, así como achurado y así. Y en análogo me gusta usar marcadores y crayones, creo que eso es lo que mas me gusta usar realmente.

L: 6. ¿Qué materiales sueles utilizar en la realización de las técnicas y qué herramientas?

MJ: En análogo cualquier papel que me encuentro. Porque ponéte, a veces yo no tengo un sketch Book específico porque no me gusta como queda el crayón en ese “x” papel, entonces uso cualquier papel, cualquier marcador o cualquier crayón que tenga a la mano y empiezo. Hago rayas y de esas rayas a veces sale como un personaje, entonces ya lo paso a limpio. Normalmente hago como un montón de personajes pero nunca lo subo. Luego empiezo a bocetarlo con crayón, pero tiene que ser un crayón suave no puede ser un crayón muy espeso porque al final le paso el marcador y como que la cera del crayón no deja pasar la tinta y se mira feo, entonces no me gusta.

Ese es mi proceso en lo análogo porque de la tinta lo paso a digital, le tomo foto o lo escaneo y de ahí lo paso a mi computadora. Saco mi Tablet, abro Photoshop y empiezo a pasarle el Brush negro, siempre

contorneo en negro porque es más fácil de seleccionar el color porque en algún momento el acabado es pastel y quiero que el trazo sea como café y no se mire muy fuerte el trazo negro entonces ahí selecciono el trazo para cambiarle el color. De herramientas uso una tablet Wacom para trabajos digitales.

L: Ya me hablaste de tu aplicación mixta de técnicas así que pasemos a la siguiente. 8. ¿Podrías detallar tu proceso creativo?

MJ: Te lo voy a decir en mis dos casos. Cuando es de trabajo, en lo personal como te decía, yo no soy de esas que suben a cada rato un bocetaje o un personaje, así como suelo ver algunos ilustradores. Porque a mí... es en el momento que se me venga una idea a la mente. Si no tengo un lápiz o algo así, en el momento lo apunto, así como “acabo de ver cierta cosa y me la imagino así y así” y entonces cuando llego a mi casa trato de recordarme de lo que apunté y trato de crear al personaje, pero lo que hago es buscar referencias de eso.

Por ejemplo algo así como mucho calor, busco cosas que tengan que ver los colores de calor, o sea cálidos de esa temporada. Busco imágenes que tengan que ver con verano o cosas así y empiezo a hacer el ambiente, el personaje, elementos que tengan que ver con eso, pero más que todo imágenes o si hay ilustraciones que ya sean similares trato de buscarlas porque lo que más odio (que ya me paso una vez) es que

hice un personaje y un día buscando en Pinterest me di cuenta que ya había un personaje así, en otra técnica, pero era la misma idea que yo ya había hecho. No me gusta hacer algo que otra gente ya ha hecho porque siento como que fuera plagio aunque yo no supiera que fuera plagio. Entonces lo que hago es que si se me ocurrió un osito de goma sentado en una lengua algo así, entonces lo busco en Pinterest, lo busco en todos lados para ver si no está, si no está entonces empiezo a bocetar la idea.

Eso sería en mi caso, cuando es proyecto personal. Y el de trabajo, ponéte como ahorita me tocó hacer unos personajes para la empresa que se encarga de repartir los productos de Pepsi. Nosotros les hacemos los videos internos para dar la capacitación a los que trabajan ahí, entonces hay que hacer personajes. Me ponen como por áreas para hacer a los personajes correspondientes. Había un área de logística, otro de informática, etc, entonces tenía que hacer yo un personaje para cada área.

No tenía ni referencias solo me dijeron “mira ,queremos que sea alto moreno y guapo”, solo esas eran las referencias que me daban. Yo, lo que me ponía a hacer era pensar “va, si es una persona en logística... ¿cómo son las personas que trabajan en eso?”. Luego me metí a Shuttters o a Google y buscaba “logística”. Todo lo que fuera fotos o elementos que tuvieran que ver con eso. Incluso en Shuttters aparecían personas que trabajaban dentro de esa área y con eso como que medio miraba elementos en común de todas las referencias, que me pudieran



servir pero así rápido para poder sacarlo lo más rápido posible.

Era ver cosas como que en las referencias “usa lentes, o usa bata, o usa esto, esto, esto... son morenos”. Entonces lo que hacía era que como ya tenemos un personaje base, me basaba en partes de ese personaje como por ejemplo, el rostro, los ojos, las cejas, solo se los copiaba y luego los medio modificaba y así solo me quedaba haciendo su vestimenta o sus props para sacarlo más rápido posible.

L: Ahora, ya me respondiste las preguntas 9. que es sobre tus técnicas manuales, la 10. que es sobre tu técnica digital, y la 11. que es de tu aplicación de técnicas mixtas (risas). Así que sigamos con la 12. De las técnicas de comunicación visual ¿cuáles distingues como parte de tu estilo y por qué?

MJ: ¿Cuáles se aplican a mi estilo? Estoy viendo porque yo no soy nada así como Bryndon, porque él es como... usa elementos repetitivos, es como de reflejo que estás bien ahí y tienes un pedacito ahí abierto. En cambio los míos no suelen ser piezas simétricas... ¿Qué es difusividad?

L: La agudeza es aquella que transmite detalles exactos con ayuda de contornos precisos sobre las piezas que contiene, mientras que la difusividad no tiene normas estrictas ni precisión exacta, por lo que puede ayudar a transmitir calor y sentimiento.

MJ: Yo creo que sería una de esas, **difusividad** más que todo.

Lo mío es como bien random porque no tengo un estilo así como muy definido y me lo han dicho, porque no me gusta tener un estilo; me gusta experimentar con un montón de cosas, ponéte, si seguías mi página antes yo era súper diferente a lo que ilustro ahora, totalmente experimentando. Ahorita es como que medio he definido más o menos mi estilo.

Tengo otros ilustradores a los que estoy siguiendo ahora, que digo yo “ah, yo quiero hacer algo así” porque eso es una sorpresa que solo tú vas a saber, por eso no asimilo nada porque estoy tratando de entrar a ilustrar el personaje.

Busca a esta chava que se llama Natali Koromoto. Yo estoy tratando de ilustrar más o menos como el estilo de ella pero en cuanto a los personajes, definiendo un estilo como bien orgánico, no así como que tuviera simetría. Estoy viendo cosas muy simples, muy equilibradas, como bien random y si se me ocurre lo lleno de muchas cosas o solo hago un personaje sin fondo o con un fondo de color plano nada más. No tengo así como que un estilo que diría yo, como que voy a hacer un ambiente para el personaje, así.

Siempre puede variar, siento yo. Por eso estaba leyendo más que todo eso que dice ahí de lo que es el listado, solo se me hace **inestabilidad, efusividad, variación, espontaneidad, exageración**. Porque todas

son cosas muy cambiantes y diferentes que no tienen una constante definida sino que siempre está en constante cambio y evolución.

L: Todo lo que tiene que ver con desorden.

MJ: Aja, exacto.

L: Continuemos, 13. ¿qué elementos visuales crees que te definen a ti tu estilo?

MJ: En realidad no sé, por eso te digo... no hay como un elemento que yo repita mucho en todos los personajes o en cualquier ilustración que haga. Yo no lo noto, pero según mi hermano yo hago los personajes gordos y si, es verdad. Si hago una pata la hago gorda, si hago una rata la hago gorda, todo lo hago gordito, cachetón y de ojos grandes, eso también me lo dijo Durini una vez cuando llevaba Dibujo Anatómico.

L: Ah, ya (risas).

MJ: A mí me dijo que yo los hacía cabezones, igual lo que me dijo y me lo dijo después cuando llegué a Personajes fue como “yo sabía que le iba a ir bien en Personajes porque usted los hace cabezones”. Y si es cierto, si te das cuenta la mayoría de mis personajes son todos cabezones.

Yo no me doy cuenta de esas cosas, pero así dice la gente. Otra cosa es una chava hizo una investigación sobre mí de la San Carlos y ella me

dijo que mi estilo era como agridulce, que era como un elemento principal en todas la ilustraciones, que son tiernas pero a la vez son como frikis, algo así como “me gusta, pero a la vez me da miedo”. Por eso ahora me defino así: agridulce.

L: Suena chévere (risas). Entonces dejemos que en la pregunta 14. que dice ¿cómo definirías tu estilo de ilustración? concluimos que “agridulce”

MJ: Suena simpático, suena único (risas).

L: Ahora si, viendo las piezas de Bryndon, 15. ¿Qué elementos visuales crees que definen el estilo de Bryndon?

MJ: Muchos ojos, veo muchos ojos. Siento que todo me mira. Es que cada elemento, ya sea personajes, flores, o lo que haya ahí todo tiene ojos. Es como que todo tuviera vida. Veo también que usa mucho figuras triangulares. Si, usa mucho figuras triangulares; los arbolitos, unos conitos que tiene ahí, los cachos incluso, el vestidito es un triángulo al revés, pero sigue siendo un triángulo. Tal vez usa mucho colores pastel, en la mayoría, por lo que he visto en la mayoría usa colores pastel. Usa muchas flores y diamantes.

Sabes, yo siento como si todos sus personajes fueran como que de un mundo del espacio, algo así como extraterrestres.



L: Ahora, hablando de acuerdo a los elementos visuales, estos son forma, tamaño, dimensión, medida, color o textura. De estos cuales crees que están más presentes en las piezas de Bryndon, tanto que lo definen.

MJ: Dimensiones, color y forma. Específicamente.

L: 16. ¿Qué principios de diseño se evidencian?

MJ: Yo veo: jerarquía, armonía, variedad, movimiento y ritmo. Y el balance también se revela acá. Porque, digamos que el elemento principal que usa Bryndon siempre es como uno o dos personajes en la mayoría de sus composiciones; todas sus composiciones tienen un equilibrio entre el personaje y los elementos tanto en color como en la proporción del personaje, las flores, los diamantes que él usa, todo lo que él usa, tiene un porqué de ser, de estar ahí. La armonía, yo creo que más que todo por el personaje como que el personaje no está solo puesto ahí. Está interactuando con todos los elementos ahí. Podés ver, yo cuando veo una ilustración de él veo como si todo se moviera, como que un baile, no sé por qué. Siento cada vez que veo una ilustración de él, es como que fuera una danza, así como exótica, extraterrestre o algo así. Como si todo se moviera. Yo me imagino un gif, con todos esos ojitos moviéndose y el personaje caminando por ahí, no sé.

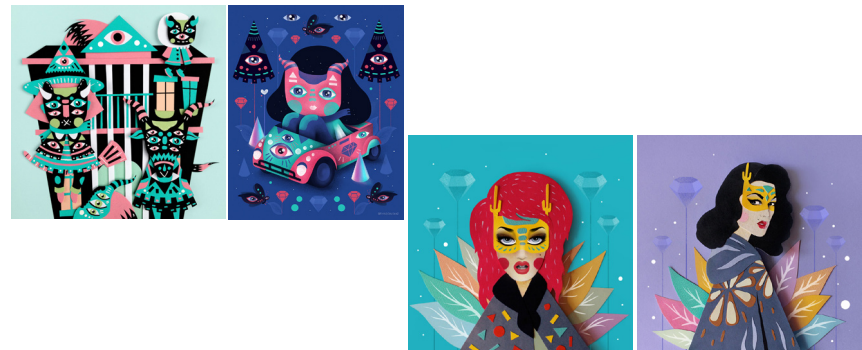
Todo me provoca un sentimiento diferente cada ilustración de él, y es

porque él sabe balancear bien tanto su paleta de color, los elementos, no poner sus personajes solo por ponerlos, no sé. Por eso me gusta su ilustración.

L. 17. ¿Qué técnicas de comunicación visual resultan recurrentes en las piezas realizadas por Bryndon?

MJ: Va, de las primeras, equilibrio, obviamente... simetría, regularidad, complejidad. Fragmentación, actividad... profusión también. Variación, yo más diría que plana y profunda... ambas en algunos pero aquel varía mucho dependiendo de la ilustración, porque hay unas ilustraciones que él usa que él hace que se vea como 3D pero no son 3D pero tiene sombritas y volumen Tiene un poco de ambas... creo que tiene un poco de ambas de esas dos. Aleatoriedad también.

L: Ahora, 18. ¿qué técnicas de ilustración evidencias en la creación de las siguientes piezas?



MJ: La primera es Paper craft, ¿no? ¿así se llama eso?

L: De hecho, según mi investigación del contenido teórico es paper cut. Paper craft, es más cajitas, cubitos, mas refiriéndose a cosas construidas. Esto es papel sobre papel....

MJ: Ah, ya. El segundo es... eh, ¿vectorial? Es que Bryndon tiene una habilidad para hacer tan perfectas las figuras, el círculo y el triángulo, tanto manual y digital, como cuando lo hace con corte. Tal vez es solo Photoshop, o tendrá vectores y Photoshop al tiempo...

Las últimas dos están hechas en acuarela, ¿no?. O no es acuarela... si debe ser acuarela...

L: No. Estás no son acuarela...

MJ: ¿Será también es digital? Pero los ojos si son digitales, obvio... o no, o es con crayola... Debe ser parte manual y parte digital.

L: Digamos que lo que se ve con corte y pegado es foto, porque si tú le escaneas esto, queda demasiado plano.

MJ: Ok, entonces digo que es digital en los ojos y las bocas... y tal vez en los diamantes del fondo. Pero en el resto se nota que es corte y pegado.

L: Y por último, 19. ¿cuál consideras que es el valor agregado del trabajo ilustrativo que hace Bryndon?

MJ: Crear sus propios universos. Y no hablo tanto de los extraterrestres si no de lo fantasiosos o mágicos, así como místicos y lo digo por los ojos. Yo siempre he visto los ojos así, cuando usan ojos como de gato... no, no son de gato son... ¿cómo se les dice? Como rasgados, almendrados, eso si. Yo veo que su ilustración es más como estilo infantil, aunque él me odie y no sea eso, pero yo lo veo así.

L: Y tu estilo, ¿como lo llamarías?

MJ: ¿El mío? Caricatura.




6. 5. Guía de observación


Pieza 1: Coven



1. Nivel de abstracción en las piezas


- Baja
- Media 
- Alta

2. A qué tipo de ilustración pertenece esta pieza?

- Científica
- Narrativa
- Cómic
- Caricatura
- Editorial
- Documental
- Decorativa
- Publicitaria
- Conceptual
- Moda
- Infantil
- De autor 

3. Tipos de ilustración


- Lápices de colores
- Acrílico
- Tinta
- Marcador
- Acuarela
- Paper craft


- Paper cutting 
- Vectorial
- Mapa de bits o bitmap

4. Se evidencia la utilización de:

- Unidad
- Balance
- Jerarquía
- Contraste
- Énfasis
- Proporción
- Armonía 
- Variedad
- Gradación 
- Movimiento
- Ritmo _____

5. Tipo de jerarquía visual manejado

- Forma
- Tamaño 
- Contraste
- Color
- Proximidad (cercanía, gestalt)

- Ubicación 
- Punto focal

6. Técnicas de comunicación visual utilizada

- Equilibrio/Inestabilidad
- Simetría/Asimetría
- Regularidad/ Irregularidad
- Simplicidad/ Complejidad
- Unidad/Fragmentación
- Economía/Profusión
- Reticencia/ Exageración
- Predictibilidad/Espontaneidad
- Actividad/Pasividad
- Sutileza/Audacia
- Neutralidad/Acento
- Transparencia/Opacidad
- Coherencia/Variación
- Realismo/Distorsión
- Plana/Profunda
- Singularidad/Yuxtaposición
- Secuencialidad/Aleatoriedad
- Agudeza/Difusividad
- Continuidad/Episodicidad





7. Qué principios de la gestalt se cumplen en esta pieza?


- Semejanza
- Proximidad
- Continuidad
- Cierre
- Pragnanz
- Figura-fondo
- Experiencia

• No aplica 

8. Expresividad del color

- Realista
- Naturalista
- Exaltado
- Expresionista
- Fantasioso 
- Imaginario
- Arbitrario 
- Sígnico
- Esquemático
- Señalético
- Emblemático

9. Predominan los colores

- Primarios
- Secundarios
- Terciarios
- Cálidos
- Fríos  - Pasteles
- Análogos
- Complementarios
- Triadas

10. Seleccione la paleta de colores que se utilizó para la pieza



11. Qué tipo de textura se utiliza

- Textura visual
- Textura natural 
- Textura artificial
- Textura orgánica
- Textura geométrica 
- Textura táctil


12. ¿Se percibe alguna expresión en los personajes de la pieza?

Dos de los tres personajes se ven sonrientes


Pieza 2: Guatemala





1. Nivel de abstracción en las piezas

- Baja
- Media 
- Alta

2. A qué tipo de ilustración pertenece esta pieza?



- Científica
- Narrativa
- Cómic
- Caricatura
- Editorial
- Documental
- Decorativa
- Publicitaria
- Conceptual 
- Moda
- Infantil
- De autor

3. Tipos de ilustración



- Lápices de colores
- Tinta
- Marcador
- Acuarela
- Paper craft
- Paper cutting
- Vectorial 
- Mapa de bits o bitmap 
- Acrílico



4. Se evidencia la utilización de:

- Unidad 
- Balance
- Jerarquía 
- Contraste
- Énfasis
- Proporción
- Armonía
- Variedad
- Gradación
- Movimiento
- Ritmo _____


5. Tipo de jerarquía visual manejado

- Forma
- Tamaño 
- Contraste
- Color
- Proximidad (cercanía, gestalt)
- Ubicación 
- Punto focal


6. Técnicas de comunicación visual utilizada

- Equilibrio/Inestabilidad
- Simetría/Asimetría
- Regularidad/ Irregularidad
- Simplicidad/ Complejidad
- Unidad/Fragmentación
- Economía/Profusión
- Reticencia/ Exageración
- Predictibilidad/Espontaneidad
- Actividad/Pasividad
- Sutileza/Audacia
- Neutralidad/Acento
- Transparencia/Opacidad
- Coherencia/Variación
- Realismo/Distorsión
- Plana/Profunda
- Singularidad/Yuxtaposición
- Secuencialidad/Aleatoriedad
- Agudeza/Difusividad
- Continuidad/Episodicidad


7. Qué principios de la gestalt se cumplen en esta pieza?

- Semejanza
- Proximidad
- Continuidad
- Cierre
- Pragnanz
- Figura-fondo
- Experiencia 
- No aplica

8. Expresividad del color

- Realista
- Naturalista
- Exaltado 
- Expresionista
- Fantasioso
- Imaginario
- Arbitrario
- Sígnico
- Esquemático
- Señalético
- Emblemático


9. Predominan los colores

- Primarios
- Secundarios
- Terciarios
- Cálidos
- Fríos
- Análogos 
- Complementarios
- Triadas

10. Seleccione la paleta de colores que se utilizó para la pieza



11. Qué tipo de textura se utiliza

- Textura visual 
- Textura natural
- Textura artificial
- Textura orgánica
- Textura geométrica
- Textura táctil

12. ¿Se percibe alguna expresión en los personajes de la pieza?

Los dos personajes principales se ven sonrientes




Pieza 3: Party




1. Nivel de abstracción en las piezas

- Baja
- Media 
- Alta

2. A qué tipo de ilustración pertenece esta pieza?

- Científica
- Narrativa
- Cómic
- Caricatura
- Editorial
- Documental
- Decorativa
- Publicitaria
- Conceptual 
- Moda
- Infantil
- De autor


3. Tipos de ilustración

- Lápices de colores
- Tinta
- Marcador
- Acuarela
- Paper craft
- Paper cutting
- Vectorial 
- Mapa de bits o bitmap
- Acrílico

4. Se evidencia la utilización de:

- Unidad
- Balance 
- Jerarquía 
- Contraste
- Énfasis
- Proporción
- Armonía
- Variedad
- Gradación 
- Movimiento
- Ritmo _____

5. Tipo de jerarquía visual manejado


- Forma
- Tamaño 
- Contraste
- Color
- Proximidad (cercanía, gestalt)
- Ubicación
- Punto focal

6. Técnicas de comunicación visual utilizada


- Equilibrio/Inestabilidad
- Simetría/Asimetría
- Regularidad/ Irregularidad
- Simplicidad/ Complejidad
- Unidad/Fragmentación
- Economía/Profusión
- Reticencia/ Exageración
- Predictibilidad/Espontaneidad
- Actividad/Pasividad
- Sutileza/Audacia
- Neutralidad/Acento
- Transparencia/Opacidad
- Coherencia/Variación
- Realismo/ Distorsión
- Plana/Profunda
- Singularidad/ Yuxtaposición
- Secuencialidad/Aleatoriedad
- Agudeza/Difusividad
- Continuidad/Episodicidad




7. Qué principios de la gestalt se cumplen en esta pieza?

- Semejanza
- Proximidad 
- Continuidad
- Cierre
- Pragnanz
- Figura-fondo
- Experiencia
- No aplica

8. Expresividad del color

- Realista
- Naturalista
- Exaltado
- Expresionista
- Fantasioso
- Imaginario 
- Arbitrario
- Sígnico
- Esquemático
- Señalético
- Emblemático


9. Predominan los colores

- Primarios
- Secundarios
- Terciarios
- Cálidos 
- Fríos
- Análogos
- Complementarios
- Triadas

10. Seleccione la paleta de colores que se utilizó para la pieza



11. Qué tipo de textura se utiliza

- Textura visual 
- Textura natural
- Textura artificial
- Textura orgánica
- Textura geométrica
- Textura táctil


12. ¿Se percibe alguna expresión en los personajes de la pieza?

Dos personajes que se encuentran detrás del personaje principal sonríen, pero los demás personajes están inexpresivos

Pieza 4: Buena Estrella




1. Nivel de abstracción en las piezas

- Baja
- Media 
- Alta

2. A qué tipo de ilustración pertenece esta pieza?





- Científica
- Narrativa
- Cómic
- Caricatura
- Editorial
- Documental
- Decorativa
- Publicitaria
- Conceptual 
- Moda
- Infantil
- De autor

3. Tipos de ilustración


- Lápices de colores
- Tinta
- Marcador
- Acuarela
- Paper craft
- Paper cutting
- Vectorial
- Mapa de bits o bitmap
- Acrílico 



4. Se evidencia la utilización de:

- Unidad 
- Balance 
- Jerarquía
- Contraste
- Énfasis
- Proporción
- Armonía 
- Variedad
- Gradación 
- Movimiento
- Ritmo _____


5. Tipo de jerarquía visual manejado

- Forma
- Tamaño 
- Contraste
- Color
- Proximidad (cercanía, gestalt)
- Ubicación
- Punto focal

6. Técnicas de comunicación visual utilizada

- Equilibrio/Inestabilidad
- Simetría/Asimetría
- Regularidad/ Irregularidad
- Simplicidad/ Complejidad
- Unidad/Fragmentación
- Economía/Profusión
- Reticencia/ Exageración
- Predictibilidad/Espontaneidad
- Actividad/Pasividad
- Sutileza/Audacia
- Neutralidad/Acento
- Transparencia/Opacidad
- Coherencia/Variación
- Realismo/ Distorsión
- Plana/Profunda
- Singularidad/ Yuxtaposición
- Secuencialidad/Aleatoriedad
- Agudeza/Difusividad
- Continuidad/Episodicidad


7. Qué principios de la gestalt se cumplen en esta pieza?

- Semejanza  • No aplica
- Proximidad
- Continuidad
- Cierre
- Pragnanz
- Figura-fondo
- Experiencia

8. Expresividad del color

- Realista
- Naturalista
- Exaltado
- Expresionista
- Fantasioso
- Imaginario
- Arbitrario 
- Sígnico
- Esquemático
- Señalético
- Emblemático

9. Predominan los colores

- Primarios
- Secundarios
- Terciarios
- Cálidos
- Fríos
- Análogos
- Complementarios 
- Triadas

10. Seleccione la paleta de colores que se utilizó para la pieza



11. Qué tipo de textura se utiliza

- Textura visual 
- Textura natural 
- Textura artificial
- Textura orgánica
- Textura geométrica
- Textura táctil

12. ¿Se percibe alguna expresión en los personajes de la pieza?

Todos los personajes se encuentran inexpresivos




Pieza 5: Stoika

Se eligió esta pieza de las dos realizadas para el proyecto, con el fin de variar en el tipo de composiciones y balances que se están manejando en el análisis de objetos de estudio




1. Nivel de abstracción en las piezas

- Baja
- Media 
- Alta





2. A qué tipo de ilustración pertenece esta pieza?

- Científica
- Narrativa
- Cómic
- Caricatura
- Editorial
- Documental
- Decorativa 
- Publicitaria
- Conceptual
- Moda
- Infantil
- De autor


3. Tipos de ilustración

- Lápices de colores
- Tinta
- Marcador
- Acuarela
- Paper craft
- Paper cutting
- Vectorial 
- Mapa de bits o bitmap
- Acrílico

4. Se evidencia la utilización de:

- Unidad 
- Balance 
- Jerarquía
- Contraste
- Énfasis
- Proporción
- Armonía
- Variedad 
- Gradación
- Movimiento 
- Ritmo _____

5. Tipo de jerarquía visual manejado


- Forma
- Tamaño
- Contraste
- Color
- Proximidad (cercanía, gestalt)
- Ubicación 
- Punto focal

6. Técnicas de comunicación visual utilizada

- Equilibrio/**Inestabilidad**
- Simetría/Asimetría
- Regularidad/ Irregularidad
- Simplicidad/**Complejidad**
- **Unidad**/Fragmentación
- Economía/**Profusión**
- Reticencia/ Exageración
- Predictibilidad/Espontaneidad
- Actividad/Pasividad
- Sutileza/**Audacia**
- Neutralidad/Acento
- Transparencia/Opacidad
- Coherencia/**Variación**
- Realismo/**Distorsión**
- Plana/Profunda
- Singularidad/**Yuxtaposición**
- Secuencialidad/**Aleatoriedad**
- Agudeza/Difusividad
- Continuidad/Episodicidad




7. Qué principios de la gestalt se cumplen en esta pieza?


- Semejanza
- Proximidad 
- Continuidad
- Cierre
- Pragnanz
- Figura-fondo
- Experiencia

- No aplica

8. Expresividad del color

- Realista
- Naturalista
- Exaltado
- Expresionista
- Fantasioso
- Imaginario 
- Arbitrario
- Sígnico
- Esquemático
- Señalético
- Emblemático


9. Predominan los colores

- Primarios
- Secundarios
- Terciarios
- Cálidos
- Fríos
- Análogos
- Complementarios 
- Triadas

10. Seleccione la paleta de colores que se utilizó para la pieza



11. Qué tipo de textura se utiliza

- Textura visual
- Textura natural
- Textura artificial
- Textura orgánica
- Textura geométrica 
- Textura táctil


12. ¿Se percibe alguna expresión en los personajes de la pieza?

Todos los personajes se encuentran inexpresivos


Pieza 6: Two Way Street





1. Nivel de abstracción en las piezas

- Baja
- Media 
- Alta

2. A qué tipo de ilustración pertenece esta pieza?



- Científica
- Narrativa
- Cómic
- Caricatura
- Editorial
- Documental
- Decorativa
- Publicitaria
- Conceptual 
- Moda
- Infantil
- De autor

3. Tipos de ilustración



- Lápices de colores
- Tinta
- Marcador
- Acuarela
- Paper craft
- Paper cutting
- Vectorial 
- Mapa de bits o bitmap 
- Acrílico



4. Se evidencia la utilización de:

- Unidad
- Balance
- Jerarquía 
- Contraste
- Énfasis
- Proporción
- Armonía
- Variedad 
- Gradación
- Movimiento
- Ritmo _____


5. Tipo de jerarquía visual manejado

- Forma
- Tamaño 
- Contraste
- Color
- Proximidad (cercanía, gestalt)
- Ubicación 
- Punto focal


6. Técnicas de comunicación visual utilizada

- Equilibrio/Inestabilidad
- Simetría/Asimetría
- Regularidad/ Irregularidad
- Simplicidad/ **Complejidad**
- Unidad/Fragmentación
- Economía/ **Profusión**
- Reticencia/ Exageración
- Predictibilidad/Espontaneidad
- Actividad/Pasividad
- **Sutileza**/Audacia
- Neutralidad/Acento
- Transparencia/Opacidad
- Coherencia/Variación
- Realismo/ **Distorsión**
- Plana/Profunda
- Singularidad/Yuxtaposición
- Secuencialidad/Aleatoriedad
- Agudeza/Difusividad
- Continuidad/ **Episodicidad**


7. Qué principios de la gestalt se cumplen en esta pieza?

- Semejanza
 - Proximidad
 - Continuidad
 - Cierre
 - Pragnanz
 - Figura-fondo
 - Experiencia
- No aplica 

8. Expresividad del color

- Realista 
- Naturalista
- Exaltado
- Expresionista
- Fantasioso
- Imaginario
- Arbitrario
- Sígnico
- Esquemático
- Señalético
- Emblemático



9. Predominan los colores

- Primarios
- Secundarios
- Terciarios
- Cálidos
- Fríos 
- Análogos
- Complementarios
- Triadas

10. Seleccione la paleta de colores que se utilizó para la pieza



11. Qué tipo de textura se utiliza

- Textura visual 
- Textura natural
- Textura artificial 
- Textura orgánica
- Textura geométrica
- Textura táctil

12. ¿Se percibe alguna expresión en los personajes de la pieza?


El personaje se encuentra inexpresivo




Pieza 7: The last Dragon




1. Nivel de abstracción en las piezas

- Baja
- Media
- Alta 





2. A qué tipo de ilustración pertenece esta pieza?

- Científica
- Narrativa
- Cómic
- Caricatura
- Editorial
- Documental
- Decorativa
- Publicitaria
- Conceptual
- Moda
- Infantil
- De autor 



3. Tipos de ilustración

- Lápices de colores
- Tinta
- Marcador
- Acuarela
- Paper craft
- Paper cutting 
- Vectorial
- Mapa de bits o bitmap
- Acrílico

4. Se evidencia la utilización de:

- Unidad 
- Balance
- Jerarquía 
- Contraste
- Énfasis
- Proporción
- Armonía 
- Variedad
- Gradación 
- Movimiento
- Ritmo _____

5. Tipo de jerarquía visual manejado


- Forma
- Tamaño 
- Contraste
- Color
- Proximidad (cercanía, gestalt)
- Ubicación 
- Punto focal

6. Técnicas de comunicación visual utilizada


- Equilibrio/Inestabilidad
- Simetría/Asimetría
- Regularidad/ Irregularidad
- Simplicidad/ Complejidad
- Unidad/Fragmentación
- Economía/Profusión
- Reticencia/ Exageración
- Predictibilidad/Espontaneidad
- Actividad/Pasividad
- Sutileza/Audacia
- Neutralidad/Acento
- Transparencia/Opacidad
- Coherencia/Variación
- Realismo/Distorsión
- Plana/Profunda
- Singularidad/Yuxtaposición
- Secuencialidad/Aleatoriedad
- Agudeza/Difusividad
- Continuidad/Episodicidad




7. Qué principios de la gestalt se cumplen en esta pieza?

- Semejanza
- Proximidad 
- Continuidad
- Cierre
- Pragnanz
- Figura-fondo
- Experiencia

8. Expresividad del color

- Realista
- Naturalista
- Exaltado
- Expresionista
- Fantasioso
- Imaginario 
- Arbitrario
- Sígnico
- Esquemático
- Señalético
- Emblemático

9. Predominan los colores

- Primarios
- Secundarios
- Terciarios
- Cálidos
- Fríos 
- Análogos
- Complementarios
- Triadas

10. Seleccione la paleta de colores que se utilizó para la pieza



11. Qué tipo de textura se utiliza

- Textura visual 
- Textura natural
- Textura artificial
- Textura orgánica
- Textura geométrica 
- Textura táctil


12. ¿Se percibe alguna expresión en los personajes de la pieza?

El personaje principal se ve sonriente

Pieza 8: The Power Coat





1. Nivel de abstracción en las piezas

- Baja 
- Media
- Alta

2. A qué tipo de ilustración pertenece esta pieza?




- Científica
- Narrativa
- Cómic
- Caricatura
- Editorial
- Documental
- Decorativa
- Publicitaria 
- Conceptual
- Moda
- Infantil
- De autor

3. Tipos de ilustración



- Lápices de colores  • Acrílico
- Tinta
- Marcador
- Acuarela
- Paper craft
- Paper cutting 
- Vectorial
- Mapa de bits o bitmap



4. Se evidencia la utilización de:

- Unidad 
- Balance
- Jerarquía
- Contraste
- Énfasis 
- Proporción
- Armonía 
- Variedad
- Gradación
- Movimiento
- Ritmo _____


5. Tipo de jerarquía visual manejado

- Forma
- Tamaño
- Contraste
- Color
- Proximidad (cercanía, gestalt)
- Ubicación 
- Punto focal 


6. Técnicas de comunicación visual utilizada

- Equilibrio/Inestabilidad
- Simetría/Asimetría
- Regularidad/ Irregularidad
- Simplicidad/ Complejidad
- Unidad/Fragmentación
- Economía/Profusión
- Reticencia/ Exageración
- Predictibilidad/Espontaneidad
- Actividad/Pasividad
- Sutileza/Audacia
- Neutralidad/Acento
- Transparencia/Opacidad
- Coherencia/Variación
- Realismo/Distorsión
- Plana/Profunda
- Singularidad/Yuxtaposición
- Secuencialidad/Aleatoriedad
- Agudeza/Difusividad
- Continuidad/Episodicidad


7. Qué principios de la gestalt se cumplen en esta pieza?

- Semejanza
 - Proximidad
 - Continuidad
 - Cierre
 - Pragnanz
 - Figura-fondo
 - Experiencia
- No aplica 

8. Expresividad del color

- Realista
- Naturalista
- Exaltado 
- Expresionista
- Fantasioso
- Imaginario
- Arbitrario
- Sígnico
- Esquemático
- Señalético
- Emblemático

9. Predominan los colores

- Primarios
- Secundarios
- Terciarios
- Cálidos
- Fríos 
- Análogos
- Complementarios
- Triadas

10. Seleccione la paleta de colores que se utilizó para la pieza



11. Qué tipo de textura se utiliza

- Textura visual 
- Textura natural
- Textura artificial 
- Textura orgánica
- Textura geométrica
- Textura táctil

12. ¿Se percibe alguna expresión en los personajes de la pieza?


Todos los personajes se encuentran inexpresivos



Pieza 9: El Diablo




1. Nivel de abstracción en las piezas

- Baja
- Media
- Alta 


2. A qué tipo de ilustración pertenece esta pieza?

- Científica
- Narrativa
- Cómic
- Caricatura
- Editorial
- Documental
- Decorativa
- Publicitaria
- Conceptual 
- Moda
- Infantil
- De autor



3. Tipos de ilustración

- Lápices de colores
- Acrílico
- Tinta
- Marcador
- Acuarela
- Paper craft
- Paper cutting 
- Vectorial
- Mapa de bits o bitmap

4. Se evidencia la utilización de:

- Unidad 
- Balance
- Jerarquía 
- Contraste
- Énfasis
- Proporción
- Armonía
- Variedad
- Gradación 
- Movimiento
- Ritmo _____

5. Tipo de jerarquía visual manejado


- Forma
- Tamaño 
- Contraste
- Color
- Proximidad (cercanía, gestalt)
- Ubicación 
- Punto focal

6. Técnicas de comunicación visual utilizada


- Equilibrio/Inestabilidad
- Simetría/Asimetría
- Regularidad/ Irregularidad
- Simplicidad/ Complejidad
- Unidad/ Fragmentación
- Economía/Profusión
- Reticencia/ Exageración
- Predictibilidad/Espontaneidad
- Actividad/Pasividad
- Sutileza/Audacia
- Neutralidad/Acento
- Transparencia/Opacidad
- Coherencia/Variación
- Realismo/ Distorsión
- Plana/Profunda
- Singularidad/Yuxtaposición
- Secuencialidad/Aleatoriedad
- Agudeza/Difusividad
- Continuidad/ Episodicidad




7. Qué principios de la gestalt se cumplen en esta pieza?

- Semejanza
- Proximidad
- Continuidad
- Cierre
- Pragnanz
- Figura-fondo
- Experiencia
- No aplica 

8. Expresividad del color

- Realista
- Naturalista
- Exaltado
- Expresionista
- Fantasioso
- Imaginario 
- Arbitrario
- Sígnico
- Esquemático
- Señalético
- Emblemático 


9. Predominan los colores

- Primarios
- Secundarios
- Terciarios
- Cálidos
- Fríos
- Análogos
- Complementarios
- Triadas 

10. Seleccione la paleta de colores que se utilizó para la pieza



11. Qué tipo de textura se utiliza

- Textura visual
- Textura natural 
- Textura artificial
- Textura orgánica
- Textura geométrica
- Textura táctil

12. ¿Se percibe alguna expresión en los personajes de la pieza?

Todos los personajes se encuentran inexpresivos

7. Interpretación y síntesis

En esta sección se presenta el análisis e interpretación a la que se llegó con ayuda de los resultados obtenidos en las entrevistas y en las guías de observación de los objetos de estudio, teniendo como base la investigación desarrollada en el marco teórico, para poder dar respuesta a las preguntas planteadas al iniciar el proyecto y lograr como punto final cumplir los objetivos establecidos.



1. Analizar la influencia de las técnicas de comunicación visual sobre el proceso de definición de una idea utilizado para transmitir el mensaje visual, por parte de Bryndon Díaz

Antes de determinar específicamente como afectan las técnicas de comunicación visual en sí, sobre la manera en la que Bryndon transmite los mensajes a través de sus obras es necesario tener claro como sus propios elementos y estilos interfieren en la transmisión del mensaje visual con ayuda del lenguaje visual para que al final la comunicación visual se dé realmente entre él como emisor o mensajero (en caso de que sea un proyecto en el que se cuente con cliente) hacia el receptor del mensaje. Además de tener claro el papel que tiene el diseño gráfico sobre todo el proceso de la creación y transmisión de los mensajes visuales.

El diseño gráfico tiene mucho que ver en esta aplicación de las técnicas visuales dentro de la ilustración y esto es resultado de los enfoques que tiene el diseño sobre la mera ilustración al momento de intervenir, lo que López (2014) define como los elementos básicos de la comunicación que son: el emisor, el mensaje y el receptor. Esto correspondería a que cada ilustrador es el encargado de manipular la imagen del mensaje para que el receptor que lo vea entienda lo que se busca comunicar gracias al lenguaje visual que se utiliza.

Algunos de los ilustradores entrevistados, explicaron dentro de sus respuestas que no siempre cuentan con un fin específico (para qué se utilizará o aplicará) para cada una de sus ilustraciones, pero que normalmente las piezas siempre tenían un mensaje o idea que transmitir. Este mensaje o idea es inspirada por cualquier cosa que ellos mismos hayan

experimentado y quieran contar por medio de una obra suya o también puede ser un mensaje que un cliente pida transmitir. Lo que se empata con el aporte de Costa (2012), quien afirma que el diseño está vivo ya que un mensaje que quiere contar algo interactúa con todos los sujetos del proceso de la comunicación.

Frascara (2004) agrega que una comunicación visual debe incluir procesos cognitivos con respecto a diversos significados denotativos y connotativos para así lograr que el mensaje sea profundo e interesante de absorber para el receptor. Bryndon comentó en la entrevista que en sus obras los elementos que utiliza tienen un significado profundo para él, ya que sus elementos específicos tienen una connotación personal y además logran definirlo como ilustrador con un estilo propio y fácilmente identificable por parte del público que tiene contacto con sus obras, es decir que la comunicación visual es intencional, y no sencillamente posicionamiento casual de elementos al azar. A lo que hablando de diseño gráfico y estilo al mismo tiempo, la entrevista realizada por Tina García al diseñador e ilustrador Javier Jaén, este último afirma que el diseño gráfico en sí tendría que estar desvinculado del estilo de un ilustrador, ya que lo que el diseño busca es responder a una necesidad y solventarla, mientras que el estilo es un elemento personal del ilustrador y no debería interferir en la transmisión del mensaje a menos de que este fuera el caso del planteamiento de la necesidad.

Dichos elementos son empaquetados por Murani (2016) dentro de los componentes de la comunicación visual pues son el soporte visual con el que cuenta el mensaje para poder ser visto y analizado. Estos elementos son, según el autor: textura, forma, estructura, módulo y movimiento, que corresponderían con la textura natural o creada que utiliza Bryndon en la aplicación de sus diferentes técnicas; en las formas que (acoplado a la definición que aportan Castañeda y Ramírez, 2014) son utilizadas por él para representar los determinados objetos que se pueden apreciar e identificar en sus piezas; en la estructura simétrica en la mayoría de sus obras ya que estéticamente le atrae y al tener un orden existe un camino de lectura a seguir sobre la pieza, cosa que a su vez afecta el movimiento (se llega a la siguiente conclusión con ayuda de la definición dada por Hidalgo, 2007), debido a que las composiciones de las obras de Bryndon cuentan con elementos capaces de guiar el recorrido visual dentro de la ilustración total. Conclusión a la que también llega la entrevistada Mas-siel Estrada, pues opina que a pesar de que las piezas realizadas por Bryndon cuentan con composiciones muy complejas, la mayoría de los objetos de estudio tomados en cuenta tenían la capacidad de captar la atención del público y guiar dentro de ella la atención dando un recorrido claro de observación.



Objeto de estudio #2. Guatemala.
Autor: Bryndon Díaz.
Recorrido visual.

Dentro del mismo lenguaje visual se encuentra la imagen en sí misma como un elemento, a la que Puente (2003) define como una representación de un objeto por medio de un elemento que cuenta con sus características; Costa (2003) por su parte como la representación de algo que puede ser real o no; y por último Coca (2012) la define como una representación de un algo que ha sido pasado por diversos filtros que modifican ese algo inicial. Durante las entrevistas se dieron diferentes puntos de vista no solo con respecto a las piezas de Bryndon, sino también con respecto a las piezas desarrolladas por cada uno de los sujetos de estudio, y de acuerdo a lo rescatado anteriormente de los autores Puente, Costa y Coca se encuentra que dependiendo del sujeto esto tiene mucha relación con el nivel de abstracción que cada uno utiliza, ya que por ejemplo Bryndon y María José Contreras apuntan a la definición de Costa teniendo un nivel de abstracción medio o alto dependiendo del proyecto, dándole a los elementos que ilustran un giro a su propia versión de ese objeto, mientras que Ana Cahuex y Massiel Estrada lo toman de una manera más conceptual y como elemento dentro de la composición.

En un mensaje visual es necesario tener claro que los niveles de abstracción son muy relevantes ya que como se rescató anteriormente de Costa, las imágenes son representaciones de algo que se les pasa por filtros y esto hace que tomen un determinado significado tanto para el que lo desarrolla como el que lo observará después. En las piezas de

Bryndon se evidenció que él suele utilizar un nivel de abstracción medio o alto, y se llegó a esta determinación tomando en cuenta las definiciones de Alfaro (2014) sobre los diferentes niveles de abstracción en los que explica que la abstracción media es la representación geométrica de un elemento y que con ayuda de planos y sombras se identifica el objeto a representar; mientras que la abstracción alta utiliza los elementos mínimos para que el objeto que se está representando no pierda su identidad.

Las flores, los diamantes, los árboles, y en algunas piezas los personajes principales son presentados por el ilustrador con nivel medio de abstracción para que se vean claramente geométricos los elementos, mientras que en sus piezas más conceptuales o en su ilustración estilo autor es clara la alta abstracción que maneja para que de la manera más simple su mensaje sea transmitido y aún así el lenguaje visual se encuentre claro para los observadores de las piezas.

Dentro de los elementos de diseño evidenciados en la investigación, se dejó en claro gracias a los aportes de Wong (2014) que cada elemento puede pertenecer a uno de cuatro grupos en los cuales los elementos tienen un enfoque de significado particular que afecta de diferentes maneras al mensaje visual. Estos cuatro grupos presentan a los elementos conceptuales, visuales, de relación o prácticos y dentro de cada uno se pueden rescatar elementos que se aprecian claramente en los objetos de estudio realizados por Bryndon y analizados en este proyecto de investigación.

Algunas piezas evidencian la aplicación de volumen el cual pertenece a los elementos conceptuales de Wong y que se define como un elemento ilusorio que da a entender que un plano posee una profundidad por como está siendo afectado por otros planos, y esto se ve en las piezas al momento de dar la impresión al observador que los elementos dentro de las composiciones poseen una profundidad por la perspectiva en la que se construyen con los planos (pieza de estudio #6: Two Way Street).



Objeto de estudio #6. Two Way Street
Autor: Bryndon Díaz.
Volúmenes, profundidad.

En los elementos visuales se puede evidenciar todo elemento que además de conceptual es visible por el observador y que afecta la apariencia de los elementos. Según Castañeda y Ramírez (2014) estos elementos son forma, tamaño, dimensiones, medidas, color y textura, y todos son elementos claros dentro de todas las piezas gráficas no solo del sujeto de estudio principal sino de todos los sujetos entrevistados y hasta de los mismos sujetos de las *experiencias desde diseño* que fueron rescatados. En las entrevistas los sujetos secundarios comentaron que en las piezas desarrolladas por Bryndon se podía evidenciar que sus piezas estaban definidas por un estilo que utilizaba muchas formas, colores y texturas visuales. La forma que cada uno plantea de los objetos que busca representar; el tamaño que cada una de estas formas ocupa dentro de la composición; las dimensiones que se le aplican para que se encuentre en los ejes “x”, “y” y “z”; las medidas que ocupará la composición en general y hasta el mismo formato sobre el cual se le plasmará; el color que cada cosa dentro de lo realizado poseerá y el mensaje que cada uno de los colores buscará transmitir gracias a su influencia psicológica sobre los seres; y por último dentro de estos elementos se encuentra la textura, sobre la cual se sabe que puede ser natural o creada por la persona llegando a ser voluntaria o involuntaria y su significado puede ser igual de restringido o libre.

Estos elementos en general evidencian la comunicación visual casual o intencional, debido a que dependiendo del significado connotativo o



denotativo que cada observador le entienda a cada uno de los elementos que se utilizan dentro de las piezas ilustradas el mensaje visual será modificado y el contexto que afecte el mensaje tenderá a cambiar tantas veces como sea absorbido y asimilado el mensaje que se le entienda a la obra. Esto es a lo que Frascara (2000) define como el “mensaje final”.

Los elementos de relación se refieren a las relación que los elementos dentro de una composición logran tener y transmitir a los que observen la pieza, por lo que en las obras la dirección, la posición y la gravedad de los elementos son los que ubican y dan una perspectiva de un elemento dentro de una ilustración completa dando a entender en “donde” se ubica y qué relación posee con todos los demás elementos. En todo caso, dentro de las obras de Bryndon, los elementos que se verían como los puntos focales tendrán la dirección neutral y posición central para que la atención fuera manejada en torno a ellas, creando así la jerarquía visual por el mismo punto focal y el manejo de la simetría perfecta que se puede apreciar en varias de sus piezas. En cuanto a la gravedad como elemento aplicado, en el objeto de estudio #5 titulado Stoika, la gravedad está siendo manipulada creando el ambiente espacial que caracteriza el estilo de Bryndon, al tiempo que no existe una simetría ni un balance claro dentro de la composición a pesar de que este si es un elemento que se aprecia en las demás obras.



Objeto de estudio #5. Stoika
Autor: Bryndon Díaz.
Gravedad.



Objeto de estudio #1. Coven, #3. Party, #2. Guatemala
 Autor: Bryndon Diaz.

Lo anterior abre paso al análisis de los principios de diseño aplicados en el mensaje visual que las piezas logran transmitir de acuerdo a las composiciones que Bryndon les aplica y la manera en la que estas afectan a la pieza y su concepto en sí. Anteriormente se habló del contexto que afecta la interpretación que se le da al mensaje, y esta interpretación a su vez se ve afectada por los “filtros” de los cuales Murani hablaba anteriormente. Con respecto a esa modificación del mensaje de acuerdo a los presaberes que un observador puede tener, Cardona (2007) dice que existen tres niveles sobre los cuales las personas expresamos y transmitimos mensajes visuales y estos son representacionales, abstractos o simbólicos. El primero habla de algo con lo que ya hemos tenido relación, por lo tanto lo entendemos, para lo que se podría usar de ejemplo el objeto de estudio #1. “Coven”, ya que si se conoce la serie de American Horror Story (AHS) se puede entender qué representa cada uno de los elementos que se ilustraron dentro de la composición. El nivel abstracto es aquel en el que se dan solo detalles de algo pero se le entiende sin necesidad de más, como se puede ver en la pieza #3. “Party”, en la cual se transmite por medio de elementos y color la alegría de una celebración, un momento alegre por el cual está pasando el personaje y esto se lo transmite el ilustrador. Y por último el nivel simbólico, que es aquel que en realidad todo el mundo va a entender al verlo pues es algo que ha tomado un mensaje universal para todo el que lo vea, esto se observa en la pieza #2. “Guatemala”, en donde son tantos los símbolos patrios utili-

zados que se sobreentiende sin ningún tipo de mensaje escrito la temática y su funcionalidad de cada elemento y la composición como un todo.

Estos niveles de “absorción” de los mensajes visuales pueden afectar la manera en la que se entienden los principios de diseño debido a que a los principios se les ve como una herramienta psicológica (cosa que afirma Alfaro, 2014), los conocimientos que se tengan afectan la percepción del público de acuerdo a las piezas y a pesar de que los principios se encuentren aplicados, la manera en la cual se entienden es la que se ve modificada. Por ejemplo, en la entrevista realizada a Massiel Estrada, esta al ver las piezas de Bryndon pensó que la utilización de los ojos y triángulos podrían tener una connotación “Illuminati”, sin embargo estos elementos son utilizados por Bryndon únicamente porque se han vuelto parte de su estilo característicos y son elementos que al verlos en una pieza la definen como suya.

El significado de una pieza gráfica se ve manipulado por el nivel de profundidad de mensaje que la misma busca transmitir al observador, y según lo que García (2013) rescata de Neumeier existen siete niveles en la profundidad del significado de una imagen. Estos siete van desde las cosas más superficiales, pasando por el buscar apelar a que el observador se sienta vagamente identificado, hasta llegar al punto en el que el nivel de significado apela a la moral del observador. Sobre las piezas de Bryndon se podría decir que las analizadas en esta investiga-

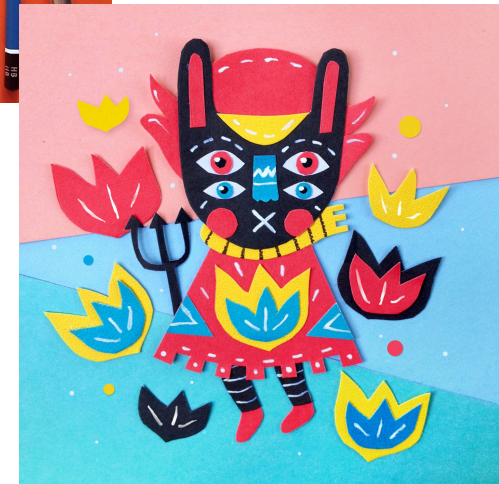
ción se quedan en los niveles superficiales, pues más allá de buscar que la percepción capte la atención del público, que a nivel de sensación la textura atraiga a la curiosidad, o que en algún punto busque estar a nivel emotivo buscando apelar a conexiones emocionales y que logren un vínculo sentimental, las piezas del ilustrador no llegan a niveles superiores donde se rete el intelecto, se manipule la nostalgia o la moral del público

Los sujetos secundarios de estudio ayudaron a seleccionar los principios que se aprecian en las piezas de Bryndon, mientras que explicaban la razón de por qué creían que esto era parte de la composición del mensaje visual. Unidad gráfica en sus diferentes obras y en cada una de las composiciones; balance simétrico; jerarquía no tan obvia; contraste por medio de la paleta de colores utilizada en cada pieza; énfasis teniendo en cuenta que hay un elemento ubicado en medio y llama la atención en mayor medida que los elementos que le rodean sin embargo Massiel opina que este principio no es evidente en el estilo de Bryndon por no ser algo constante realmente sino que el elemento central cuenta con la posición perfecta y el tamaño para ser lo que llama la atención pero a pesar de esto no es realmente un elemento que genere “énfasis”; proporción por la temática cósmica las cosas cuentan con su propia proporción ocupando un espacio en la composición; armonía en la composición, según la respuesta de María José Contreras; variedad en la utilización de elementos dentro de las composiciones, ya que a pesar de que tiene

elementos que definen su estilo puede presentar diferentes variaciones que ayudan a que no se monotone su realización de obras; gradación de formas y ritmo aplicado sobre la misma gradación de elementos; y por último movimiento que según Hidalgo (2007) se refiere a la capacidad de un elemento para guiar la atención sobre la composición, delimitando un camino a seguir por el observador y a pesar de que los sujetos secundarios no lo evidenciaron, se rescata ya que gracias al análisis de las obras se determinó que si eran capaces de dar la sensación de movimiento de acuerdo a la definición de Hidalgo.

Habiendo analizado personalmente y con ayuda de los sujetos de estudio secundarios, el trabajo del sujeto principal bajo todos los temas generales que contienen o acompañan al concepto de las técnicas de comunicación visual, llegó el momento de concretar cuales de estas afectan la concepción de las ideas de las piezas ilustradas por el guatemalteco Bryndon Díaz.

Al momento de plantearle el título del proyecto, Bryndon dejó claro que no tenía idea de lo que significaba el concepto de “técnicas de comunicación visual”, por lo tanto se sobre entiende que al momento de conceptualizar o realizar sus piezas, no las aplica conscientemente. Sin embargo, como se evidenció en la investigación gracias a Mendoza y Durán (2014), estas técnicas sirven como un medio para expresar una idea concreta con ayuda de los elementos de una composición y están



Objeto de estudio #7. *The Last Dragon*, #9. *El Diablo*
Autor: Bryndon Díaz.
Ritmo en los elementos que utiliza, al mismo tiempo que aplica proporciones.

presentes en las piezas a pesar de que no se les utilice de manera consciente pues si existe una composición y sus elementos se acomodan de “x” o “y” manera, se está transmitiendo algo al observador. Tanto el sujeto principal como los sujetos secundarios ignoraban el concepto, pero al nombrarlas individuales entendían lo que significaban la mayoría de ellas y las podían llegar a identificar en una pieza gráfica.

De acuerdo a las entrevistas, cada uno de los sujetos tiene su propia metodología al desarrollar sus procesos tanto conceptuales como creativos y ya que en la investigación se pudo rescatar de los aportes de Rocha (2007), Williams (2009) y Batic (2008), un grupo de pasos que comprenden el proceso para la realización de una ilustración, estos se utilizarán para poder ordenar y ubicar el proceso conceptual de los sujetos teniendo como énfasis el método que utiliza el ilustrador Bryndon Díaz, y como podrían llegar a interferir de alguna manera las técnicas de comunicación visual durante dicho desarrollo. En la interpretación de este objetivo se analizará el primer paso, el cual comprende en sí la obtención de la idea.

El proceso base que Rocha plantea se constituye por concepción de la idea o entrega del brief, búsqueda de referencias, pruebas en bocetaje, realización o la implementación de las referencias de manera más profunda dentro de los bocetos (agregado por Batic), y por último retoques finales y preparación final. Como ya se mencionó anteriormente, en la

ilustración cada uno de los autores tiene su propio procedimiento antes de llegar a la realización del arte final, sin embargo los sujetos coincidieron en la importancia que tiene la búsqueda de referencias y el amplio bocetaje que tiene que ser sacado de ellas buscando dar un toque personal o el enfoque que el cliente solicite, según sea la procedencia del proyecto.

Normalmente cuando se inicia un proyecto se tiene que plantear un brief, ya sea proyecto personal o un trabajo por encargo. Williams (2009) se encarga en decir que este documento es el encargado de decir cual es la necesidad que se busca cubrir, a lo que los entrevistados contestaron que siempre necesitaban esa primera luz de qué es lo que se buscaba hacer con la pieza próxima a desarrollar. Podría decirse que de entre las técnicas de comunicación visual, interfieren en este punto aquellas que buscan darle un sentido mas allá de la transmisión del mensaje, por ejemplo, la secuencialidad o la aleatoriedad son (según Mendoza, Durán y Bueno, 2009) las técnicas que buscan darle una apariencia ya sea planeada o arbitraria a la pieza mostrando un determinado ritmo. Al ser proyectos personales, o por proyecto de cliente se podría aplicar que tienen secuencialidad de acuerdo a la cantidad de estilo personal que el ilustrador involucre en cada una de las obras pues así se ve un camino claro entre las obras en sí mientras que en los proyectos en los que el ilustrador tiene que seguir las normativas de un cliente se puede perder del camino y parecer obra de alguien más (al sacrificar la estética del ilustrador por la idea del cliente).



Objeto de estudio #8. *The Power Coat*

Autor: Bryndon Díaz.

Pieza por encargo en la que el estilo de Bryndon se evidencia sutilmente, al punto de llegar a no reconocerla fácilmente como parte de su trabajo.

Javier Jaén (2014) en su entrevista con Tina García, responde que su proceso al momento de recibir un proyecto inicia con la absorción de la temática que tiene el contenido que le piden ilustrar (al ser ilustración editorial) encontrando su tema principal, una palabra clave o una frase, y desde ese punto empezar a desarrollar la idea de lo que puede realizar. Es similar a lo que los sujetos de estudio Cahuex y Estrada hacen, ya que intenta sacar ideas. Sin embargo este ilustrador tiene que absorber de un texto el punto central del mismo, por lo que no desarrolla específicamente una lluvia de ideas alrededor de una temática.

En la interpretación del segundo objetivo se encuentra el resto del proceso de ilustración planteado por Rocha principalmente, ya que los siguientes pasos comprenden el proceso creativo de Bryndon Díaz. Sin embargo, teniendo claro que en este objetivo se busca encontrar como transmite Bryndon los mensajes visuales en sus obras y como las técnicas de comunicación visual interfieren en ello, se procederá a evidenciar los resultados de las guías de observación de tal manera que se identifiquen cuales son las técnicas que el sujeto utiliza constantemente en su trabajo de ilustración.

Para todos los sujetos de estudio que observaron las piezas realizadas por Bryndon fue obvio que en la mayoría se identificaba el equilibrio y la simetría, y el autor en su entrevista reconoce que le atrae el balance por el orden que proyecta, además de dejar claro (según él mismo) cual es el punto central de la ilustración, el personaje principal de cada una de las obras, como se puede apreciar en los objetos de observación #2 Guatemala, #3 Party y #4 Buena estrella. Según los diferentes tipos de equilibrio expuestos por Villafaña (2008) , el estilo de Bryndon podría catalogarse como equilibrio axial sobre un eje vertical.

Al ver las obras se puede apreciar que las técnicas referentes a la agrupación, apariencia y homogeneidad están presentes, debido a que el estilo que Bryndon plantea esta presente y es fácilmente reconocible. Regularidad, unidad, coherencia, secuencialidad, y continuidad, son las técnicas que definen el estilo general de Bryndon Díaz al apreciar sus obras como un todo al igual que podría aplicarse individualmente a cada una.

La complejidad y la profusión se refieren a la utilización de diversos elementos en una composición, es decir la saturación de estímulos en cada pieza buscando no dejar espacios de descanso visual. La exageración de rasgos en elementos del lenguaje visual de conocimiento común, dramatizando determinadas características no solo en su forma sino en la cantidad que existen en la realidad. Y esta última va unida a la distorsión e la realidad que Bryndon aplica, tratando de demostrar su per-



Objeto de estudio #2. Guatemala, #3. Party , #4. Buena Estrella
Autor: Bryndon Díaz.

sonalidad y sus ansias de proyectar un concepto fuera de este planeta cotidiano (como evidencia en sus respuestas de la entrevista).

En sus piezas suele utilizar yuxtaposición, y esto crea un efecto de profundidad en sus ilustraciones. Al momento de posicionar elementos delante de otros en una composición, Bryndon genera jerarquías dentro de las composiciones y da la característica de punto focal a los elementos con mayor tamaño dentro de los objetos de investigación. Una pieza que evidencia la yuxtaposición para demostrar el nivel de “importancia” es la pieza #7 The Last Dragon, ya que el dragón está protegiendo al personaje que se encuentra sobre él, como si fuera su dueño o su protegido.

Puede llegar a ser un poco predecible ya que la continuidad de su estética es obvia en sus obras, pero eso es lo que representa la homogeneidad de Bryndon y es lo que los clientes buscan de él: su estilo marcado en el que no existen normas estrictas pero se logra transmitir un mensaje visual en cada una de las piezas, es decir aplicando la técnica visual de la difusividad. Los sujetos de estudio secundarios al observar los objetos de estudio tenían claro quien era el autor pues lograban reconocer el estilo del autor: místico, rítmico, original. Williams (2009) expone que cuando un cliente busca a un ilustrador por su conocimiento o por su estilo propio y reconocido, se le llama elección por asunto.



Objeto de estudio #3. Party, #7. The Last Dragon
Autor: Bryndon Díaz.

Un elemento central, que se presenta yuxtapuesto sobre otro creando una jerarquía no solo de tamaño sino de posición.



Por lo tanto puede llegar a decirse que las técnicas de comunicación visual que afectan directa o indirectamente sobre el proceso conceptual que Bryndon lleva a cabo al realizar sus piezas ilustradas, se encuentran condicionadas por los gustos y preferencias estéticos que Bryndon apropió en su estilo de autor. Él tiene claro que determinados elementos estarán presentes en sus obras, y utiliza sus planteamientos visuales de la composición para apoyarse de sus elementos característicos (ojos, diamantes máscaras) para transmitir sus mensajes visuales.

En la transmisión de los conceptos que Bryndon se planteó en cada una de las piezas, los mismos sujetos secundarios de estudio llegan a la conclusión de que los elementos propios de su estilo ayudan a resaltar el ideal espacial o místico que él mismo reconoce querer exponer, gracias a la influencia que tiene por toda la temática mágica que lo atrae.

2. Identificar el aporte que tienen las técnicas de comunicación visual en el proceso de la aplicación de técnicas de ilustración de Bryndon Díaz.

Como se evidenció en la interpretación del objetivo anterior, para cada ilustración existe un proceso de realización que varía de autor a autor, dependiendo de sus propias experiencias durante la evolución de su desarrollo de estética personal y de su propia manera de manipular los mensajes gracias al lenguaje visual, como se comentó anteriormente.

Rocha (2007) comentaba que los procedimientos que se toman en cuenta para la elaboración de un trabajo gráfico son siempre similares pero sufren grandes modificaciones dependiendo de como se plantee el proyecto y el resultado final que se esté buscando. Ya habiendo explicado el proceso creativo, se procede a explicar el proceso creativo es decir: la realización de las obras y aplicación de técnicas.

El siguiente paso a seguir para la realización de una ilustración, sería la búsqueda de referencias, y en este punto una de las entrevistadas obvió este paso en su proceso creativo. Ana Cahuex explicó que para conceptualizar la idea utiliza técnicas de conceptualización en busca de una frase conceptual (valga la redundancia) para salirse de lo cotidiano y poder descargar todas las ideas del cerebro al papel pensando siempre en el lenguaje visual que se quiere utilizar y el mensaje visual que se transmitirá, pasando luego a la exploración en el bocetaje. La artista de papel Fideli Sundqvist (2012) recomienda en su entrevista dada a Jasmine, que las referencias no deberían ser únicamente extraídas de piezas gráficas sino que los ilustradores se inspiren con otros artistas, con la

música, las películas e historias que escuchen por ahí, logrando que el corazón y las manos logren trabajar juntos. Cosa que Bryndon hace, como comentó en su entrevista, pues él se inspiró en una banda de música (Florence and the Machine) que lo motivó a crear mundos cósmicos o surrealistas y de ahí lo llevaron a llegar a crear los elementos característicos de su estilo personal como lo son los ojos y los astronautas.



Objeto de estudio #5. Stoika

Autor: Bryndon Díaz.

Los personajes cuentan con características que los definen como astronautas y los objetos tienen ojos.



Por otro lado, Bryndon Díaz, Massiel Estrada y María José Contreras dejaron claro en su entrevista que en sus respectivos procesos, la exploración de referencias era supremamente necesaria. Bryndon explicaba que si se le dejara en un bosque sin ningún tipo de herramienta para la búsqueda de referencias no sabría como proceder, ya que necesitaba de dicha exploración para poder ver los elementos que podría llegar a utilizar en la realización de las obras. Massiel por su lado, comenta que ella utiliza mucho la lectura paralela a la búsqueda de referencias pues a pesar de necesitar una base gráfica que tiene en las referencias, utiliza según el Brief técnicas escritas para hacer un procedimiento similar al de Cahuex y “exprimir” sus ideas del cerebro al papel. María José, comentaba que utiliza referencias visuales para poder ir extrayendo elementos que podría utilizar y que dependiendo del proceder del proyecto en la parte del Brief anotaba ideas que se le venían a la cabeza a momentos y luego al tener más calma o tiempo libre hacía la búsqueda de imágenes para poder aterrizar lo que gráficamente quiere siempre, teniendo un punto al que quiere llegar y cuidando que su manera de “ver” lo que quiere hacer aún no haya sido elaborada.

Al seguir con el procedimiento se encuentra el paso incluido por Batic (2008) que se refiere al bocetaje meramente sacado de la idea del ilustrador, de cómo quiere él que se vea la obra o de los elementos que personalmente quiere utilizar dentro de ella. Aquí es donde Cahuex, Contre-

ras y Estrada podrían encajar al momento de tener su procedimiento de mapas mentales, lluvias de ideas, anotaciones o técnicas de conceptualización más complejas, ya que es en sí el procedimiento en el que más puro se ve la manera en la que se plantea la obra, sin intervención de las referencias. Lógicamente los pre saberes de cada quien son los que interfieren, por lo tanto a pesar de no tener referencias se pueden estar inspirando en algo o alguien.

A diferencia del paso “bocetaje” de Batic, Rocha (2007) habla de la realización de la pieza: el bocetaje en el que tanto las ideas iniciales como la búsqueda de referencia da frutos. Aquí las técnicas de comunicación visual llamadas **realismo** y **distorsión** intervienen, ya que el realismo habla de cuando una obra está apegada a la apariencia de la realidad en la que existe, mientras que la distorsión es el pasar una idea por medio de filtros y alterar la apariencia aplicando la “visión” o estilizar según el autor. En este momento interfiere de manera significativa lo que ha pedido el cliente o si es un proyecto personal debido a que según esas especificaciones los elementos visuales van a tener que ser más realistas o pueden representar el estilo de autor sea cual sea este.

De acuerdo a la entrevista que dio Bryndon, él realiza diferentes opciones de bocetaje para sus piezas ilustradas teniendo en cuenta las referencias y lo que el cliente le pida, haciendo de esta manera una fusión entre su visión de la pieza y las normas que debe cumplir.



*Bocetaje para realización de objeto de estudio #5. Stoika
Autor: Bryndon Díaz.*

Los autores coinciden en que este paso es atravesado por todos los autores, a menos que su trabajo sea una réplica exacta de otra obra. Los sujetos de estudio hablan de su proceso de bocetaje, que debería ir incluido en el anterior, sin embargo como ya se comentó en el párrafo anterior, los pre saberes siempre interfieren en los bocetajes, y en este punto esos pre saberes son los responsables de pasar por “filtros” a la realización de las piezas, composiciones y elementos en sí. Ya que Bryndon habló en su entrevista de la necesidad de utilizar referencias para poder generar ideas gráficas, se le toma a él como ejemplo de la necesidad de tener referencias gráficas ajenas al autor para poder

traducir sus pensamientos a un algo realizable gráficamente. En este paso se podría evidenciar la técnica de comunicación visual aplicada por Bryndon llamada **distorsión** así como la **exageración**, ya que es el punto en el que el autor de una ilustración da sus toques a las piezas impregnando con su personalidad la que será su versión del concepto transmitido visualmente.

Hablando de las técnicas de comunicación aplicadas sobre un todo, es decir, hablando en general de todas las piezas elegidas como objetos de estudio que fueron realizadas por Bryndon Díaz, se podría llegar a decir que dependiendo del proyecto y de la interferencia de las referencias seleccionadas por él, su trabajo presenta **continuidad** o **episodicidad**. La primera de estas dos técnicas visuales se refiere al momento en el que la apariencia de unas imágenes parecen tener una conexión entre ellas, mientras que la segunda significa que a pesar de tener un hilo conductor entre todas (notándose por ejemplo en el estilo de Bryndon), cada una tiene su propia personalidad y su propio estilo, como podría llegar a evidenciar la comparación entre el objeto de estudio #3 Party y el #4 Buena estrella, que al compararlas se puede ver una línea gráfica que las guía, mientras que si se pasa a ver la pieza #8 The Power Coat es clara la influencia de las referencias y los posibles requisitos que le fueron impuestos al ilustrador, sin embargo se puede identificar su estilo en algunos elementos que han sido recurrentes en otras de sus ilustraciones y que gracias al estilo de ilustración que utiliza son evidentes.



Objeto de estudio #3. Party , #4. Buena Estrella
Autor: Bryndon Díaz.

Mientras Bryndon tiene un estilo reconocible y logra transmitir siempre alguna emoción o sensación, en las entrevistas recolectadas en las experiencias desde diseño, el ilustrador Javier Jaén (2014) afirma que para él la definición del estilo no es interesante ya que lo que él busca es comunicar por sobre la estética, y a su parecer el diseño gráfico debe estar desligado del estilo pues el primero tiene que responder a la solución de una necesidad y el segundo puede interferir con esta tarea.

Según los sujetos secundarios de estudio, el estilo de Bryndon es fácilmente reconocible, debido a que usa determinados elementos que lo caracterizan: sus formas, sus colores y algunos elementos gráficos recurrentes como los ojos o los astronautas. Pero en sí la estética que él emplea lo hace único, además de la adaptabilidad que demuestra al estar saltando de una aplicación de técnica a otra sin mucha variación en lo que define su estilo. Observando los videos que publica en sus cuentas de Facebook (@bryndondiaz) y en Instagram (@bryndon_diaz), se puede apreciar el proceso que lleva a cabo realizar algunas de sus piezas, hablando de piezas hechas con acrílico, algunas en corte y pegado o papercut y otras digitales. Se evidencia en cada proceso su necesidad por utilizar la técnica de comunicación visual llamada **profusión**, ya que emplea muchos elementos dentro de cada composición sea cual sea la técnica o en sí la temática, pues como ya se dijo anteriormente su estilo personal tiene esto como principal característica.

Por otro lado, se puede evidenciar que no todos los ilustradores tienen o buscan mantener esa facilidad de contar con una constante estética en sus obras, por ejemplo la ilustradora Laufer (2017) respondió en la entrevista con Tina García que le agradaba la idea de utilizar diferentes técnicas además de estilos con la idea de experimentar cuanto fuera posible, para así no llegar a cerrarse a una única opción sino por lo contrario evolucionar, buscando episodividad en cada una de sus piezas.

Por medio de los colores, Bryndon transmite su propio ánimo y el de cada una de las piezas que realiza, utilizando las temperaturas de las paletas de color para transmitirlo al observador. Como comentó en la entrevista, sus colores principales en este momento de su carrera son amarillo, azul, naranja, blanco y negro, lo cual ayuda con la **audacia** no solo a lo referente de los elementos de la composición en sí por su forma sino por el color que tienen en ellos y lo que pueden llegar a transmitir por medio de sí mismos. En los objetos de estudio se evidenció que las paletas de colores que Bryndon suele utilizar, contienen constantemente el color morado, comparado con las veces que se presenta el naranja, pero esto puede deberse a la elección de piezas tomadas para ser los objetos de estudio y no necesariamente por que el sujeto haya errado el dato. Las paletas en su mayoría ayudan a transmitir lo que Costa (2003) encasilla en su semiótica de color como iconicidad fantástica con variable imaginaria, seguida de la arbitraria. Estos tecnicismos se refieren a los colores que buscan resaltar el efecto irreal o mágico de un elemento,

tal como se puede ver en la pieza #7 The Last Dragon; y el arbitrario como se evidencia en la pieza #6 Two Ways Street.



Objeto de estudio #7. The Last Dragon, #6. Two Ways Street
Autor: Bryndon Díaz.



Llegando al momento en el que ya va a terminar su proceso de ilustración, o como lo llama Rocha (2007) el momento de retoques y preparación final, Bryndon deja claro que los colores los plantea como una paleta y mientras realiza la pieza va dándose cuenta si aquella es la paleta apropiada, aportándole **espontaneidad** a la creación.

El proceso de Bryndon para ilustrar inició y fue evolucionando como algo empírico que con el pasar del tiempo y los proyectos se convirtió en su rutina para la realización de las piezas que iban surgiendo. Sin embargo, dependiendo de la finalidad del proyecto la técnica de realización puede variar al tiempo que pueden ser ilustraciones conceptuales o decorativas, como por ejemplo la pieza #1 Coven y la #5 Stoika. La primera planteada para representar una serie de televisión con una historia mágica de fondo, y la segunda una pieza decorativa para un local de restaurante especializado en la venta de hamburguesas.



Objeto de estudio #1. Coven , #5. Stoika versión digital y montaje dentro del local de hamburguesas.
Autor: Bryndon Díaz.

8. Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

1. Influencia de las técnicas de comunicación visual sobre el proceso de definición de una idea utilizado por el ilustrador Bryndon Díaz, para transmitir el mensaje visual

En las entrevistas previas a la realización de la investigación se evidenció que tanto el ilustrador guatemalteco Bryndon Díaz como los sujetos secundarios de estudio, realmente no analizaban su trabajo con respecto a la utilización de las técnicas de comunicación visual del diseño debido a que el concepto les era desconocido. Sin embargo, como se comprobó en el desarrollo del contenido teórico realizado, estas técnicas se encuentran aplicadas intrínsecamente en cualquier mensaje que se transmita de manera visual buscando presentar o transmitir ideas que al hacer contacto con el público tengan una connotación igual o por lo menos similar entre todos los involucrados en la comunicación.

Gracias al contenido que se investigó se puede concluir que la comunicación visual depende de diversos elementos que manipulan las maneras en las que un mensaje puede ser entendido por el observador sin tener en cuenta lo que el autor realmente quería transmitir al momento de plantearse la idea inicial que resultó en el arte final. Como bien dice Chávez (2015), la función de la ilustración es transmitir ideas específicas sin tener que acudir a la utilización de palabras escritas o mensajes adicionales a lo que se refiere a lo meramente visual.



Las piezas de Bryndon están en su mayoría afectadas por determinadas técnicas de comunicación visual que ayudan a transmitir pensamientos propios del ilustrador. De estas técnicas podrían rescatarse las más notorias como la **simetría**, el **equilibrio** y la **unidad** que logran transmitir un balance total; la **profusión** y la **audacia** dando su punto personal, su enfoque en cada una de sus piezas utilizando muchos detalles y elementos que a su vez crean ritmos dentro de las composiciones; y por último, podría rescatarse la que más peso tiene según el análisis realizado en las guías de observación sobre sus piezas, su **distorsión** de la realidad que expone realidades mágicas. En las entrevistas Bryndon dejó claro que la utilización de balances y simetrías se explicaba en su gusto por el orden, en su necesidad de poder facilitar la creación de una composición completa y que la misma no se viera afectada sino que se resaltara la simetría axial. Esta simetría genera que el elemento con mayor tamaño tome mayor importancia y el mismo se convierta en el punto focal de la ilustración.

La **distorsión** de la realidad para transmitir su versión de determinadas cosas en los proyectos, es otra de las técnicas que el sujeto explota con mayor frecuencia, a lo que él valida bajo la premisa de su inspiración sacada de la música de “Florence and the Machine”, quienes poseen un estilo de lírica cósmica, surrealista y rica en imaginación. Para él los ojos demuestran vida, y al ponerlos en los personajes siente que les da una apariencia con mayor estética.

2. Aporte que tienen las técnicas de comunicación visual en el proceso de la aplicación de técnicas de ilustración de Bryndon Díaz

Al conocer el proceso creativo de ilustración que Bryndon lleva a cabo y teniendo en cuenta que él realmente aplica determinadas técnicas por cumplir objetivos propios, se puede decir que al identificar el aporte de las técnicas de comunicación visual sobre sus obras resulta que su finalidad es validar su necesidad de transmitir su estilo en sus técnicas. Al aplicar las diferentes técnicas de ilustración que él aplica tales como la ilustración en técnica análoga con acrílicos, manual con papercutting o digital en vectores y en mapa de bits, siempre se puede identificar su propia internalización de acuerdo a cada proyecto.

A pesar de que sus aplicaciones de técnicas como tal no cuentan con un enfoque más profundo que la representación del concepto en sí, planteado al iniciar, las técnicas de comunicación que aplica en general ayudan a que las personas que tengan contacto con sus piezas logren captar el mensaje transmitido por medio de ellas, ya sea en la utilización de colores, en la yuxtaposición de planos o en la utilización de determinados elementos que se encuentran dentro del lenguaje visual de la comunidad, los pre saberes. Esto es logrado gracias a lo expuesto por Frascara (2002) como la interpretación que resulta en el mensaje final que el observador condensa de lo que ha visto.

Estrada destacó la uniformidad de su estilo a pesar del cambio de técnica que aplica, la capacidad de interpretar elementos para luego introducirlos en su versión del mundo transmitido en sus piezas, y que al

interpretar todo crea su propio universo utilizando la personalidad fantástica de sus personajes (Contreras). Esto tomándolo como un punto de vista externo de las ilustraciones de Bryndon, ayuda a notar que a pesar de la falta de conocimiento sobre las técnicas de comunicación en el área creativa de una ilustración, los mensajes que el ilustrador plasme en sus obras, logran mezclarse en la apreciación del observador.

Recomendaciones

- En cuanto a investigación en general, se debe tener en cuenta que no necesariamente los ilustradores aplican las técnicas de comunicación visual como tal, sin embargo está claro que al momento de querer transmitir un mensaje visual es necesario profundizar sobre ellas para lograr dar el mensaje visual correcto y de esta manera lograr una transmisión efectiva del mensaje en la comunicación.
- En el proceso creativo de cada ilustrador, las técnicas pueden llegar a reglamentar las cosas que visualmente busca transmitir. Debido a esto es necesario plantear desde el proceso conceptual la forma en la cual las técnicas de comunicación visual interferirán en el lenguaje visual que se va a utilizar.



9. Referencias

9.1. Referencias investigación

- Alfaro, A. (2014); “Fundamentos del diseño”, capítulo 3 “Introducción a la semántica”; Guatemala: Editorial Cara Parens
- Ambrose, G. & Harris, H. (2008); “ Imagen”; España: Parramón Ediciones S.A.
- Aparici, M. R., & García, M. A. (1998); “Lectura de imágenes”, 3a. Edición; Madrid, ES: Ediciones de la Torre; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2lJuJoP>
- Arango, A. (2012); “Análisis de la textura aplicada por Poly Bernatene en ilustraciones infantiles”; (Proyecto de grado, Universidad Rafael Landívar)
- Azael, F. (2011); “El Simbolismo de los Colores”; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2lCGy00>
- Batic, L. (2008); “Personajes Animados”; Argentina: Editorial Albatros Saci
- Brazell, D. & Davies, J. (2014); “Como ser un buen ilustrador”, traducción de “Becoming a Successful Illustrator” ; Barcelona: Editorial Blume
- Bueno, R. (2009); “Técnicas de la comunicación visual”; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2m1uzVJ>
- Cahuex, A. (2014); “La versatilidad de la ilustración digital y la ilustración tridimensional en el diseño de revistas”; (Proyecto de grado, Universidad Rafael Landívar)
- Cámara, S. (2006); “El dibujo animado”; España: Parramón Ediciones S.A.

- Carracedo, F. (s.f.); “¿Qué es la ilustración editorial?”; Wordpress; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2g0wwCz>
- Castañeda, G. & Ramírez, A. (2014); “Fundamentos del diseño”, capítulo 2 “Concepto de percepción visual y teoría de la Gestalt”; Guatemala: EditorialCara Parens
- Català, D. J. M. (2008); “La forma de lo real: introducción a los estudios visuales”; Barcelona, ES: Editorial UOC; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2mpEMMM>
- Costa, J. (2003); “Diseñar para los ojos”, 2da edición; La paz, Bolivia: Grupo Editorial Design.
- Costa, J. (2012); “Cambio de paradigma: la comunicación visual”; ForoAlfa; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2mgct6q>
- Escuela Superior de Dibujo Profesional (2016); “Ilustración editorial”; ESDIP; Madrid, España. Documento disponible en la web <http://bit.ly/1mRMdHB>
- Farias, B. (2015); “Técnica del marcador”; Pintura y dibujo; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2nuuSc7>
- Fernández-Coca, A. (2012); “El arte de la ilustración – Del concepto al éxito”; Madrid: Ediciones ANAYA Multimedia (Grupo Anaya, S.A.)
- Filippis, J. (2009); “Glosario del diseño”, 2a. Edición; Buenos Aires, AR: Editorial Nobuko; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2m9ldcb>
- Frascara, J. (2000); “Diseño gráfico y comunicación”, 7ma Edición; Buenos Aires, Argentina: Ediciones Infinito.
- Galán, S. J., Muñoz, T. A., & Díaz, G. D. (2011); “Guía de dibujo y presentación de diseños de productos”; Castellón de la Plana, ES: Universitat Jaume I. Servei de Comunicació i Publicacions; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2nlqoEC>
- García, D. (2013); “Diseño de una estrategia de comunicación visual para dar a conocer la institución San José dedicada a la protección integral de menores en alto riesgo”; (Pasantía comunitaria para graduación, Universidad Autónoma de Occidente); Documento disponible en la web <http://bit.ly/2nsZ9Im>
- Guersenzvaig, A. (2004); “El Usuario Arquetípico. Creación y uso de personajes en el diseño de productos interactivos”; Barcelona: Universidad de Barcelona, división de Ciencias Humanas y Sociales; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2kYyGRp>
- Heller, E. (2004); “Psicología del color, Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón”, 8va Edición; Barcelona : Gustavo Gili S.A.
- Imagine Publishing Limited (2012); “El gran libro del artista digital”; Madrid; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2nitnl0>
- Incera, R. (2014); “Cómo crear una ilustración en 7 pasos”; El Blog de Agencia B12; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2mrPcNE>



- Ives, R. (2009); "Paper Engineering & Pop-ups For Dummies"; Indiana, EEUU: Wiley Publishing, Inc.; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2mBUhzz>
- López, A. (2014); "Curso diseño gráfico; fundamentos y técnicas"; Larousse – Ediciones Pirámide; P. 20
- Ludens, R. & Schmidt, J. (2008); "Visual Quick Tips – Paper Craft"; New Jersey, EEUU: Wiley publishing Inc.; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2mES5Z6>
- Lupton, E., & Phillips, J. C. (2016); "Diseño gráfico: nuevos fundamentos"; Barcelona, ESPAÑA: Editorial Gustavo Gili S.A.; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2m6uCUf>
- Mendoza, C. & Durán, R. (2013); "Técnicas visuales"; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2mA7qgv>
- Murani, B. (2016); "Diseño y comunicación visual", 2ª. Ed.; Editorial Gustavo Gili. P. 63
- Ortiz, R. (2014); "Principios del diseño gráfico representados en posters"; Javajan; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2ndlhGk>
- Parramón, J. (1990); "Así se pinta con lápices de colores", 3ra Edición; Barcelona, España: Parramón Ediciones S.A.
- Pérez, E. (2012); "Técnicas - Tinta"; Evert; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2nk3cay>
- Puente, R; (2004); "Dibujo y comunicación gráfica"; 5ta. Ed.; México: Editorial Gustavo Gili S.A.
- Quintanilla, G. (2015); "Las texturas – Área de dibujo"; España.
- Real Academia Española. (s.f.); "Diccionario de la lengua española" 22.a edición; Documento disponible en la web <http://www.rae.es/rae.html>
- Redondo, M. (s.f.); "Ilustración digital"; Diseño y autoedición; España: Ministerio de España, Ministerio de educación
- Rocha, T. (2007); "Cuestionario de ilustración"; SketchColor; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2naWdnx>
- Samara, T. (2007); "Design elements: a graphic style manual: understanding the rules and knowing when to break them"; Estados Unidos
- Sanmiguel, D. (2003); "Todo sobre la técnica de la ilustración"; España: Parramón
- Slade, C. (2002); "Enciclopedia de técnicas de ilustración", 2da Edición; Barcelona : Acanto.
- Sung, M. (2013); "De la narración literaria a la narración visual: Proyecto de ilustración" (Diario oficial de Máster, Universidad Politécnica de Valencia)
- Tapia, A. (2004); "Diseño gráfico en el espacio social"; México: Editorial Designio

- Thornquist, J. (2005); "Color y luz: teoría y práctica"; Barcelona, ES: Editorial Gustavo Gili S.A.; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2llyOOa>
- UNAM (2015); "Programa del diplomado en ilustración científica"; México; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2mW3iaY>
- Urréjola, A. (2015); "Intervención de la ilustradora alemana Ellen Giggensbach en la creación de juegos educativos"; (Proyecto de grado, Universidad Rafael Landívar)
- Villafañá, G. (2007); "Educación Visual, Conocimientos básicos para el diseño", 2da Edición; México: Editorial Trillas
- Villagrán, A. I. (2014); "Creación de elementos gráficos: UF1459"; Málaga, ES: IC Editorial; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2nfaZWf>
- Williams, N. (2013); "Does a professional illustrator need a "style"?"; Nate Williams; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2meIRmE>
- Wong, W. (1992); "Principios del diseño en color", 3ra edición; Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A. Disponible en la web: <http://bit.ly/2kDn6Pp>
- Wong, W. (1999); "Principios del diseño en color", 5ta edición; México: Editorial Gustavo Gili, S.A.
- Wong, W. (2014); "Fundamentos del diseño"; Barcelona, ES: Editorial Gustavo Gili; <http://bit.ly/2IKiV5A>
- Woolf, V. (2013); "Teoría de la comunicación"; Documento disponible en la web <http://bit.ly/2n56lp5>
- Zeegen, L. (2013); "Principios de ilustración", 2da edición; Barcelona, ES: Editorial Gustavo Gili S.A.; Disponible en la web: <http://bit.ly/2kJUu7K>



9.2. Referencias imágenes

- Img. 1 Niveles de abstracción: <http://bit.ly/2sBBatP>
- Img. 2 Elementos conceptuales: Elaboración propia
- Img. 3 Elementos visuales: <http://bit.ly/2qZYCE1>
- Img. 4 Elementos de relación: <http://bit.ly/2sf3ncK>
- Img. 5 Elementos prácticos. Representación: <http://bit.ly/2sibqpb>
- Img. 6 Elementos prácticos. Significado: <http://bit.ly/2rXGvxl>
- Img. 7 Elementos prácticos. Función: <http://bit.ly/2s60iMh>
- Img. 8 Signo: <http://bit.ly/2r4b4CO>
- Img. 9 Símbolo: <http://bit.ly/2qYSUho>
- Img. 10 Ícono: <http://bit.ly/2s6iqWc>
- Img. 11 Pictograma: <http://bit.ly/2rDNKu3>
- Img. 12 Significado: <http://bit.ly/2r4LfCm>
- Img. 13 Niveles de los mensajes visuales: <http://bit.ly/2sG0qix>
- Img. 14 Unidad: Elaboración propia
- Img. 15 Balance: Elaboración propia
- Img. 16 Jerarquía: Elaboración propia
- Img. 17 Contraste: Elaboración propia
- Img. 18 Énfasis: Elaboración propia
- Img. 19 Proporción: Elaboración propia
- Img. 20 Armonía: Elaboración propia
- Img. 21 Variedad: Elaboración propia
- Img. 22 Gradación: Elaboración propia
- Img. 23 Movimiento: Elaboración propia
- Img. 24 Ritmo: Elaboración propia
- Img. 25 Equilibrio: Elaboración propia
- Img. 26 Simetría: <http://bit.ly/2t05UEo>
- Img. 27 Asimetría: <http://bit.ly/2rbPAyO>
- Img. 28 Regularidad: <http://bit.ly/2t0cydD>
- Img. 29 Irregularidad: <http://bit.ly/2r7Xk9O>
- Img. 30 Simplicidad: <http://bit.ly/2t0ghlh>
- Img. 31 Complejidad: <http://bit.ly/2r1DxFc>
- Img. 32 Unidad: <http://bit.ly/2rSI9jo>
- Img. 33 Fragmentación: <http://bit.ly/2s9Q0uw>
- Img. 34 Economía: <http://bit.ly/2rS6cOc>
- Img. 35 Profusión: <http://bit.ly/2r8glU8>
- Img. 36 Reticencia: <http://bit.ly/2sar6uU>
- Img. 37 Exageración: <http://bit.ly/2rHTZNL>
- Img. 38 Predictibilidad: <http://bit.ly/2r8L6Oi>
- Img. 39 Espontaneidad: <http://bit.ly/2t0PknO>
- Img. 40 Actividad/Pasividad: <http://bit.ly/2s6Rsx4>

- Img. 41 Sutileza: <http://bit.ly/2rdJgvD>
- Img. 42 Audacia: <http://bit.ly/2sPkZZT>
- Img. 43 Neutralidad: <http://bit.ly/2rlAPd4>
- Img. 44 Acento: <http://bit.ly/2sswc5i>
- Img. 45 Transparencia: <http://bit.ly/2sswXLG>
- Img. 46 Opacidad: <http://bit.ly/2sdCllr>
- Img. 47 Coherencia: <http://bit.ly/2rm2vOT>
- Img. 48 Variación: <http://bit.ly/2ssGCIJ>
- Img. 49 Realismo: <http://bit.ly/2rgFe5R>
- Img. 50 Distorsión: <http://bit.ly/2rR0n57>
- Img. 51 Plana: <http://bit.ly/2rm8cfl>
- Img. 52 Profunda: <http://bit.ly/2s1upS0>
- Img. 53 Singularidad: <http://bit.ly/2r9zG8U>
- Img. 54 Yuxtaposición: <http://bit.ly/2rIDZgW>
- Img. 55 Secuencialidad: <http://bit.ly/2sj3rZj>
- Img. 56 Aleatoriedad: <http://bit.ly/2sdMEG1>
- Img. 57 Agudeza: <http://bit.ly/2tbizUU>
- Img. 58 Difusividad: <http://bit.ly/2sSLVYG>
- Img. 59 Continuidad: <http://bit.ly/2r9CjHZ>
- Img. 60 Episodicidad: <http://bit.ly/2rQVAAS>
- Img. 61 Semejanza: <http://bit.ly/2tbn9CI>
- Img. 62 Proximidad: <http://bit.ly/2sjkMBh>
- Img. 63 Continuidad: <http://bit.ly/2sjafGe>
- Img. 64 Cierre: <http://bit.ly/2rgJJgB>
- Img. 65 Pragnanz: <http://bit.ly/2rQW35O>
- Img. 66 Figura-fondo: <http://bit.ly/2rIE6Jk>
- Img. 67 Experiencia: <http://bit.ly/2r9O1IO>
- Img. 68 Caligrafía medieval: <http://bit.ly/2tbxa2K>
- Img. 69 Luz en la ilustración: <http://bit.ly/2sSHOfx>
- Img. 70 Moodboard de referencias: <http://bit.ly/2r9HB69>
- Img. 71 Bocetos: <http://bit.ly/2st7PEC>
- Img. 72 Sensación de calma: <http://bit.ly/2sjkfil>
- Img. 73 Científica: <http://bit.ly/2sjuyDF>
- Img. 74 Narrativa: <http://bit.ly/2sdRZNx>
- Img. 75 Cómic: <http://bit.ly/2rRrvB7>
- Img. 76 Caricatura: <http://bit.ly/2rRovo9>
- Img. 77 Editorial: <http://bit.ly/2sjwl6f>
- Img. 78 Documental: <http://bit.ly/2tbsmKD>
- Img. 79 Decorativa: <http://bit.ly/2sjyEvw>
- Img. 80 Publicitaria: <http://bit.ly/2rRniNO>
- Img. 81 Conceptual: <http://bit.ly/2ra0NB1>
- Img. 82 Moda: <http://bit.ly/2rhgqui>



- Img. 83 Infantil: <http://bit.ly/2tbxwpR>
- Img. 84 De autor: <http://bit.ly/2sjDaKw>
- Img. 85 Dibujo: <http://bit.ly/2szyb5v>
- Img. 86 Dibujo hecho con lápices de colores: <http://bit.ly/2tMLNtC>
- Img. 87 Lápices de colores: <http://bit.ly/2sp8feF>
- Img. 88 Tinta: <http://bit.ly/2szZH2Y>
- Img. 89 Marcador: <http://bit.ly/2sUadoo>
- Img. 90 Acuarela: <http://bit.ly/2rBLFwl>
- Img. 91 Guache: <http://bit.ly/2tryIMv>
- Img. 92 Pastel: <http://bit.ly/2rTKPdQ>
- Img. 93 Óleo: <http://bit.ly/2rP8YXE>
- Img. 94 Acrílico: <http://bit.ly/2sSqBWP>
- Img. 95 Collage: <http://bit.ly/2trzunh>
- Img. 96 Ilustración en 3D: <http://bit.ly/2sUBTcs>
- Img. 97 Paper Craft: <http://bit.ly/2sUPgtt>
- Img. 98 Papel Cuting: <http://bit.ly/2sSd41k>
- Img. 99 Pop-up: <http://bit.ly/2tMrY5l>
- Img. 100 Quilling: <http://bit.ly/2tMlcfb>
- Img. 101 Tipos de papeles: <http://bit.ly/2rUaGSH>
- Img. 102 Ilustración digital <http://bit.ly/2sUZkCF>
- Img. 103 Ilustración vectores: <http://bit.ly/2sUwKRL>
- Img. 104 Ilustración mapa de bits: <http://bit.ly/2tMTYG6>
- Img. 105 Foto-manipulación: <http://bit.ly/2sP0H5p>
- Img. 106 Ilustrador: <http://bit.ly/2spqCjC>
- Img. 107 Círculo Cromático: <http://bit.ly/2l77zEA>
- Img. 108 Relaciones entre colores: <http://bit.ly/2tMQ2Fr>
- Img. 109 Naturalista: <http://bit.ly/2pNshws>
- Img. 110 Exaltado: <http://bit.ly/2pgGWij>
- Img. 111 Expresionista: <http://bit.ly/2p4rJox>
- Img. 112 Imaginario: <http://bit.ly/2p4wBdl>
- Img. 113 Arbitrario: <http://bit.ly/2pHSNJ2>
- Img. 114 Esquemático: <http://bit.ly/2pNML8c>
- Img. 115 Señalético: <http://bit.ly/2qzXaHt>
- Img. 116 Emblemático: <http://bit.ly/2pdibCQ>
- Img. 117 Textura visual: <http://bit.ly/2sSxA1Z>
- Img. 118 Textura táctil: <http://bit.ly/2szTXGm>
- Img. 119 Texturas: <http://bit.ly/2sV7vPr>
- Img. 120 Equilibrio axial: <http://bit.ly/2trTE0a>
- Img. 121 Equilibrio crucial: <http://bit.ly/2sSxLdu>
- Img. 122 Equilibrio central: <http://bit.ly/2rPK0aF>

10. Anexos

Anexo #1: Entrevista original a Gail Armstrong

Anexo #2: Entrevista original a Fideli Sundqvist

Anexo #3: Guía de entrevista Bryndon Díaz

Anexo #4: Guía de entrevista Massiel Estrada

Anexo #5: Guía de entrevista Ana Cahuex

Anexo #6: Guía de entrevista Maria José Contreras

Anexo #7: Guía de observación

Anexo #8: Tabulación y gráficas de las guías de observación aplicadas



Anexo #1: Entrevista original a Gail Armstrong

Happy Wednesday everyone! I'm happy to share our next interviewee from the UK who is an award-winning illustrator in the realm of paper sculpture, where she utilizes her talents to manifest exquisite solutions over a wide array of brands and clientele.

She has had many accolades including the 2010 Macy's Thanksgiving Day Parade poster (featured above) and the Kleenex "Feelings" campaign, which alone won up to six awards including the The Big Won 2010, where she won 1st place as Top 10 Press Campaigns in the World. All that being said I am pleased to introduce Gail Armstrong, I hope you enjoy the interview as much as we did!

Tell us a little about your background – what path led you to what you're doing now?

I am based in London, UK and studied at Glasgow School of Art where I completed both a BA(hons) and a PostGraduate Diploma in Graphic Design and Illustration. I originally moved to London to work as a Graphic Designer, but continued with my passion for paper and image making alongside that. After a long period juggling 3 simultaneous careers in Graphics, Illustration and lecturing in Art and Design, I took a break to have 2 children. This was an excellent opportunity to sit back and reflect, and now I work solely as a paper sculpture illustrator (although all my other experience comes in very handy!).

Who is your favorite new artist of 2011/2012?

Rob Ryan isn't new, but his work has really stood out this last year or so. The other artist I recently discovered is M J Forster – superb use of colour. What I'm really looking forward to at the moment is the up-coming exhibition of David Hockney's latest work – what I've seen of it so far looks really fresh and interesting and has a great energy.

What is a source of inspiration that is not art/design related?

That would probably be London – I'm very fortunate to have London and all it's resources on my doorstep and living in the south East of the city, I have the Kent countryside equally close. The biggest source of inspiration is the variety of interesting people I know here, from all different cultural backgrounds and working in different spheres. It makes you see things from a different perspective and challenges your own perceptions and that, in itself, creates ideas and inspirations.

What would be your dream creative project?

I would love to work on a set of images for a children's story which is then animated. I like to work on sets of images so I can focus on different aspects of a character or scene and to see those brought to life would be magical. Otherwise I'd love to see my pieces scaled up to create a stage set – an entire world made out of paper with people interacting with it would be pretty amazing.

Are you involved in any upcoming shows or events? Where and when?

I currently have the original sculpture of "Yes & No" from the Kleenex campaign touring the UK in the Images 35 exhibition organised and selected by the Association Of Illustrators.

If your work had a soundtrack, what songs would be on it?

Probably the music I listen to most when I'm working – favourites for a while have been Elbow (Seldom Seen Kid and Build a Rocket Boys), Florence and the Machine (Lung) and Kate Bush. I guess you could draw similarities between them and my work – all very multi-layered and crafted and (hopefully) timeless. The other album I put on when I'm working – especially if it's late and I have a deadline and need a bit of a boost to see me through – is Muse (The Resistance)

If you had an extra hour each day what would you do with it?

I completely overfill every day so that's a real luxury. If it was a rain-free hour every day, I think I'd definitely spend it in my garden, either pottering with plants with BBC radio 4 comedy or drama playing in the background or just sitting quietly and enjoying it.

Does paper quality matter in your art?

Not really – it's more a case of using what's appropriate to the image. I often scan textures, objects and indeed, poor quality papers, and then print them out on a better weight and quality of paper for what I'm making. I have a huge and overflowing stock of papers I've gathered over the years, everything from bespoke hand-made papers to foreign newspapers.

What tools do you use?

Apple mac for the digital aspects of my work and a scalpel and 10a blade, cutting mat and UHU glue for the craft side of things.

If you could collaborate with anyone in this world, dead or alive, who would it be?

So many people I don't know where to start!!



Is there anything else that you would like to share with our viewers?

Just that I appreciate how extraordinarily fortunate I am that I've been able to make a living doing something that gives me so much pleasure. With every new piece I make I face a new challenge and learn something new. I've been enjoying some lovely commissions in the last few years and worked with a variety of very imaginative and creative people – long may it continue!

Anexo #2: Entrevista original a Fideli Sundqvist

I hope everyone had a great weekend! I'm sure you all have been waiting to see our latest interview, at least I am more than pleased to share it. This young lady is from Stockholm, Sweden and currently resides there as a graphic designer and illustrator both in the form of print, product designs and of course, paper! I'm pleased to introduce the talented Fideli Sundqvist. I hope you enjoy our interview with her. Happy Wednesday!

Tell us a little about your background — what path led you to what you're doing now?

I was born and raised in Uppsala, a small university town c. 40 minutes north of Stockholm. My mother is a potter and an artist and my father is a scholar and he often worked at home. So you could say I grew up with two parents whose work and interests mingled with each other, where they could also work, but on their own time. The fact that I can choose how to utilize my workday lets my work and passion merge since that's what I have experienced since I was young and I have never thought about my profession as conventional "work". I am very happy and pleased that I am able to be in this situation.

When I was 14-15 years old, I became very interested in music, I played in bands and gathered vinyl records. In doing this I began to see illustration and design as an art form and I had never seen it in that way before. It was like a real "eye-opener" and I was completely mesmerized.

There was one album's artwork that struck me in the heart. It was Bright Eyes "Lifted – or The Story Is In The Soil". The cover gives the illusion of being an old book, with illustrations carved in linoleum.

This is where my interest in "cutting" began. My mom and I took the train to Stockholm and bought all the material I needed for linoleum cuts. Then I was swallowed up in the craft. I cut a series of images that were about a boy (I called him Isma) who lived at a lighthouse with all his longings and dreams.

The linoleum technique reminded me a lot of paper cuts, both in craft and graphic expression. Then my brother went as an exchange student to China and came home with a book of paper-clips (real silhouettes behind plastic pockets). I was 18 years old and completely moved by this technique. The thought that someone worked with so much detail and time, touched me in a special way. So I started to make my first silhouettes and that was the funniest thing I had ever done. And so I thought much more about the expression on paper cuts than the linoleum.

So the last five years I have been consumed by this technique. It feels that now I could continue for all my life and since it feels like that paper has so many options, I will never get tired. In recent years, I have almost only worked with three-dimensional paper art. I think it is wonderful because it gives the work a great variety. I work with everything from con-



cept, design, craft design, composition variations, photography and finally to design the material. I become excited just by thinking about it now.

Last spring I took my bachelor's degree from the Art Academy in Stockholm, Konstfack, Graphic Design & Illustration. And now I work as a freelance paper artist and illustrator and is represented by Agent Molly & Co.

What have been some favorite recent projects / clients / collaborations?

My favorite project was my bachelor project examine, which I completed last spring. I wanted to explore what it was to illustrate with the three-dimensional paper and chose to write an adventure, called "Tilly and Yellow – an adventure at sea". It was a real in depth exploration, which in hindsight seems like a redeemer in my work. It was as if I found my language, where I can feel at home. It was a fantastic experience to work ten weeks concentrated on the same project, and I think it may be necessary to do so if you really intend to deepen your knowledge of something. Then you may arrive at an understanding of what you want, why you are doing something, and how to develop the dexterity and freedom of thought and idea process.

How would you describe your creative process?

I have a bunch of ideas that I walk around and think about, and some of them are stronger than others. Suddenly one idea could turn up with new pictures, stories or moods. After that I think: "I must do this". I have a pretty long starting time. It's like I have to collect and get in a mood to "kickstart" me up. As soon as I get going I produce quite fast. I am usually completely swallowed up in my project and then the idea and content take shape.

The actual work itself is self-generating. During my working process new ideas and solutions occur. Then comes the little harder part when I must end the project. I dare to drop it, since I am a kind of perfectionist.

What did you want to be when you grew up, and are you surprised where you ended up?

Since I was young, I always wanted to become an artist. I dreamed about being Frida Kahlo, Niki de Saint Phalle, or Claude Monet. In early adolescence, I had a time when I thought art stuff was nerdy ... but I turned back to these dreams after a few years and discovered the new genre of illustration and design, which suited me well. It has never really been "my cup of tea" to go to school and work and to be forced to accept specific times and places. I'm very glad that I can make my own working and living schedule.

What is a source of inspiration that is not art/design related?

A lot of things inspire me, such as people, conversations, cities, nature and animals, but also books, thoughts, dreams and stories. I like to walk, sit in cafes and travel.

If you could collaborate with anyone in this world, dead or alive, who would it be?

I have several musicians I would love to work with. I hope that one day I will do that. It would also be nice to work with an animator and get the paper moving. Interactive art is something that fascinates and concerns me very much, such as an artist or programmer.

What can we expect from your future works?

I want to make and build more stories, which are illustrated with the paper work. I want to continue with the three-dimensional paper creations.

Are you involved in any upcoming shows or events? Where and when?

I will be on a show where I work together with a photographer and stylist. It will be presented this spring in Stockholm. It will be very exciting. Then there are two small solo exhibitions also in the planning stage. The dates, however, and what I will show is not decided yet. You can follow me on the blog and you will see!

If your work had a soundtrack, what songs would be on it?

I guess that would be done by Neil Young.

How often do you get paper cuts?

It does not happen that often. I think it happens more often that I cut myself on the scalpel, but it is also quite rare.



Have you always worked with paper, or have you used other mediums prior?

In recent years I have worked mostly with paper. But as I mentioned earlier, I also worked with graphics, though it was long ago. I debuted in the spring of 2011 with the children's book "Birre, where are you?" (Sw "Birre, var är du?") where all the illustrations are painted in acrylic. It was a new technique for me to work with, which I liked very much. I think there is a unique thrill of getting to work with a brand new technology, because of the mixture of anticipation and enthusiasm.

Is there anything else you Would like to share with our viewers

Combine different materials, try to mix them. Take inspiration from other artists, music, movies and other stories. Try to find out what get you going, and what things make you fall into a certain mood. And let your hands and your heart work closely together. It sounds so "cheesy", but I believe in that (:

Anexo #3: Guía de entrevista a Bryndon Diaz

1. ¿Cómo fue que te interesaste por el mundo de la ilustración?
2. Tu estilo a pesar de estar aplicado en diversas técnicas no pierde la esencia principal. ¿Cómo llegaste a homogeneizarlo?
3. ¿Cuál es la técnica que más te gusta utilizar?
4. ¿Qué elementos visuales son recurrentes en tus piezas?
Elementos visuales:
 - Forma
 - Tamaño
 - Dimensiones
 - Medidas
 - Color
 - Textura
5. ¿Por qué utilizas ojos y personas con casco (astronautas)? ¿Qué buscas representar con ellos dentro de la composición?
6. ¿Cómo definirías tu estilo de ilustración?
7. ¿Qué elemento de tu estilo crees que es tu elemento distintivo en el medio de ilustradores?
8. ¿Te inspiras por algún estilo, género o artista específico?
9. Según tu experiencia, ¿cuáles crees que son las ventajas y las desventajas de trabajar técnicas análogas y digitales simultáneamente?
10. ¿Cuando surge un nuevo proyecto de ilustración, de qué manera lo abordas?
11. ¿En qué momento de tu proceso defines la técnica que utilizarás para la realización del mismo?
12. ¿Cómo eliges la paleta de colores a utilizar en las diferentes piezas?
13. ¿Qué materiales sueles utilizar en la realización de las técnicas y qué herramientas?
14. ¿Podrías detallar tu proceso creativo?
15. ¿Podrías explicar a detalle tu proceso para manejo de técnicas manuales?
16. ¿Podrías explicar a detalle tu proceso al momento de manejar técnica digital?
17. ¿Cómo integras tu proceso análogo al proceso digital?
18. ¿El mensaje visual tiene relación con el estilo elegido para desarrollar el proyecto?



19. ¿Qué técnicas de comunicación visual buscas proyectar con mayor frecuencia?

Técnicas de comunicación visual:

- Equilibrio/Inestabilidad
- Simetría/Asimetría
- Regularidad/ Irregularidad
- Simplicidad/ Complejidad
- Unidad/Fragmentación
- Economía/Profusión
- Reticencia/ Exageración
- Predictibilidad/Espontaneidad
- Actividad/Pasividad
- Sutileza/Audacia
- Neutralidad/Acento
- Transparencia/Opacidad
- Coherencia/Variación
- Realismo/Distorsión
- Plana/Profunda
- Singularidad/Yuxtaposición
- Secuencialidad/Aleatoriedad

- Agudeza/Difusividad
- Continuidad/Episodicidad

20. En tus piezas se evidencia la utilización constante de simetría y distorsión ¿a qué se debe esto?

21. En tus piezas digitales utilizas determinadas texturas visuales ¿estas las tomas del mundo real/análogamente o las creas digitalmente?

Anexo #4: Guía de entrevista a Massiel Estrada

1. ¿Cómo fue que te interesaste por el mundo de la ilustración?
 2. ¿Te inspiras por algún estilo, género o artista específico?
 3. ¿Tienes algún elemento que siempre buscas utilizar en tus ilustraciones?
 4. Según tu experiencia, ¿cuáles crees que son las ventajas y las desventajas de trabajar técnicas análogas y digitales individual y simultáneamente?
 5. ¿Cuál es la técnica que más te gusta utilizar?
 6. ¿Cómo es la integración de textura en tus técnicas análogas y digitales?
 7. ¿Cómo manejas tu aplicación de técnicas mixtas?
 8. ¿Qué materiales sueles utilizar en la realización de las técnicas y qué herramientas?
 9. ¿Cuando te llega un proyecto, ya sea personal o profesional, ¿cómo procedes creativamente?
 10. ¿Podrías explicar a detalle tu proceso para manejo de técnicas manuales?
 11. ¿Podrías explicar a detalle tu proceso al momento de manejar técnica digital?
 12. En tus piezas se evidencia la utilización constante de secuencialidad ¿a qué se debe esto?
 13. De las técnicas de comunicación visual ¿cuáles distingues como parte de tu estilo y porqué?
- Técnicas de comunicación visual:
- Equilibrio/Inestabilidad
 - Simetría/Asimetría
 - Regularidad/ Irregularidad
 - Simplicidad/ Complejidad
 - Unidad/Fragmentación
 - Economía/Profusión
 - Reticencia/ Exageración
 - Predictibilidad/Espontaneidad
 - Actividad/Pasividad
 - Sutileza/Audacia
 - Neutralidad/Acento
 - Transparencia/Opacidad
 - Coherencia/Variación
 - Realismo/Distorsión
 - Plana/Profunda



- Singularidad/Yuxtaposición
- Secuencialidad/Aleatoriedad
- Agudeza/Difusividad
- Continuidad/Episodicidad

14. ¿Qué elementos visuales crees que definen el estilo de Bryndon?

Elementos visuales:

- Forma
- Tamaño
- Dimensiones
- Medidas
- Color
- Textura

15. ¿Qué elementos crees que son los más recurrentes en el estilo de Bryndon?

16. ¿Qué principios de diseño se evidencian?

Principios de diseño:

- Unidad
- Balance
- Jerarquía

- Contraste
- Énfasis
- Proporción
- Armonía
- Variedad
- Gradación
- Movimiento
- Ritmo

17. ¿Qué técnicas de comunicación visual resultan recurrentes en las piezas realizadas por Bryndon?

Técnicas de comunicación visual:

- Equilibrio/Inestabilidad
- Simetría/Asimetría
- Regularidad/ Irregularidad
- Simplicidad/ Complejidad
- Unidad/Fragmentación
- Economía/Profusión
- Reticencia/ Exageración
- Predictibilidad/Espontaneidad

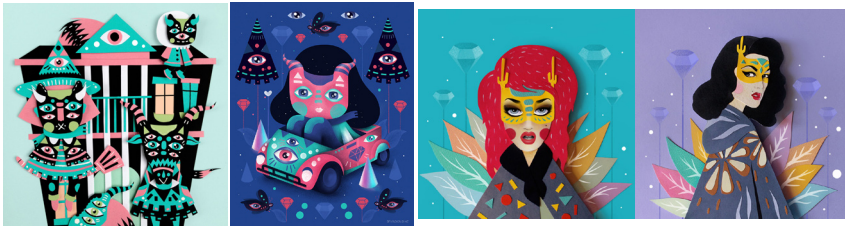
- Actividad/Pasividad
- Sutileza/Audacia
- Neutralidad/Acento
- Transparencia/Opacidad
- Coherencia/Variación
- Realismo/Distorsión
- Plana/Profunda
- Singularidad/Yuxtaposición
- Secuencialidad/Aleatoriedad
- Agudeza/Difusividad
- Continuidad/Episodicidad

18. ¿Qué técnica de ilustración evidencia en la creación de las siguientes piezas?

Técnicas de ilustración:

- Paper craft
- Paper cutting
- Vectorial
- Mapa de bits

19. ¿Cuál considera que es el valor agregado del trabajo ilustrativo de Bryndon Díaz?



Anexo #5: Guía de entrevista a Ana Isabel Cahuex

1. ¿Cómo fue que te interesaste por el mundo de la ilustración?
2. ¿Te inspiras por algún estilo, género o artista específico?
3. ¿Tienes algún elemento que siempre buscas utilizar en tus ilustraciones?
4. ¿Como definirías tu estilo de ilustración?
5. Según tu experiencia, ¿cuáles crees que son las ventajas y las desventajas de trabajar con la técnica del papercraft o paper cutting?
6. ¿ Podrías detallar tu proceso creativo?
7. ¿ Podrías detallar tu proceso para manejo de técnicas manuales?
8. ¿Mezclas técnicas al utilizar Paper-craft o Paper cutting?
9. ¿Cuál es la técnica que más te gusta utilizar?
10. ¿Cómo eliges la paleta de colores a utilizar en las diferentes piezas?
11. ¿Cómo eliges el tipo de los papeles que utilizarás? ¿Tienes algún material preferido?
12. ¿Cuando surge un nuevo proyecto de ilustración, de qué manera lo aboras?
13. ¿Qué materiales sueles utilizar en la realización de las técnicas y qué herramientas?
14. ¿Qué elementos visuales crees que definen el estilo de Bryndon?
Y por qué.
Elementos visuales:
 - Forma
 - Tamaño
 - Dimensiones
 - Medidas
 - Color
 - Textura
15. ¿Qué elementos (gráficos, cosas) crees que son los más recurrentes en el estilo de Bryndon? Y por qué
16. ¿Qué principios de diseño se evidencian? Y por qué
Principios de diseño:
 - Unidad
 - Balance
 - Jerarquía
 - Contraste
 - Énfasis
 - Proporción

- Armonía
- Variedad
- Gradación
- Movimiento
- Ritmo

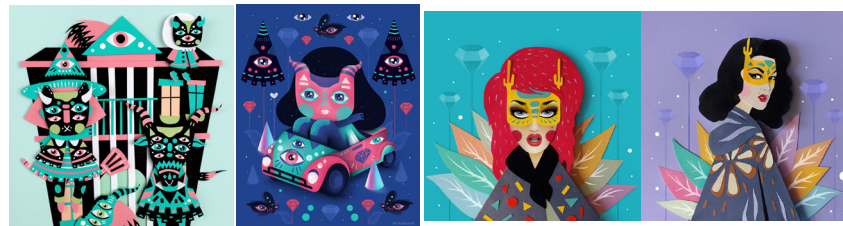
17. ¿Qué técnicas de comunicación visual resultan recurrentes en las piezas realizadas por Bryndon? Y por qué

Técnicas de comunicación visual:

- Equilibrio/Inestabilidad
- Simetría/Asimetría
- Regularidad/ Irregularidad
- Simplicidad/ Complejidad
- Unidad/Fragmentación
- Economía/Profusión
- Reticencia/ Exageración
- Predictibilidad/Espontaneidad
- Actividad/Pasividad
- Sutileza/Audacia
- Neutralidad/Acento

- Transparencia/Opacidad
- Coherencia/Variación
- Realismo/Distorsión
- Plana/Profunda
- Singularidad/Yuxtaposición
- Secuencialidad/Aleatoriedad
- Agudeza/Difusividad
- Continuidad/Episodicidad

18. ¿Qué técnica de ilustración evidencia en la creación de las siguientes piezas? Y por qué cree que son esas



Técnicas de ilustración:

- Paper craft
- Paper cutting
- Vectorial
- Mapa de bits

19. ¿Cuál considera que es el valor agregado del trabajo ilustrativo de Bryndon?

Anexo #6: Guía de entrevista a María José Contreras

1. ¿Cómo fue que te interesaste por el mundo de la ilustración?
2. ¿Te inspiras por algún estilo, género o artista específico?
3. ¿Tienes algún elemento que siempre buscas utilizar en tus ilustraciones?
4. Según tu experiencia, ¿cuáles crees que son las ventajas y las desventajas de trabajar manual y digitalmente?
5. ¿Cuál es la técnica que más te gusta utilizar?
6. ¿Qué materiales sueles utilizar en la realización de las técnicas y qué herramientas?
7. ¿Cómo manejas tu aplicación de técnicas mixtas?
8. ¿Podrías detallar tu proceso creativo?
9. ¿Podrías detallar tu proceso técnico para manejo de técnicas manuales?
10. ¿Podrías detallar tu proceso al momento de manejar técnica digital?
11. ¿Cómo integras tu proceso análogo y tu proceso digital?
12. De las técnicas de comunicación visual ¿cuáles distingues como parte de tu estilo y porqué?
13. ¿Qué elementos visuales crees que definen tu estilo?
14. ¿Cómo definirías tu tipo de ilustración?
15. ¿Qué elementos visuales crees que definen el estilo de Bryndon?

Elementos visuales:

- Forma
- Tamaño
- Dimensiones
- Medidas
- Color
- Textura

16. ¿Qué principios de diseño se evidencian?

Principios de diseño:

- Unidad
- Balance
- Jerarquía
- Contraste
- Énfasis
- Proporción
- Armonía
- Variedad
- Gradación



- Movimiento
- Ritmo

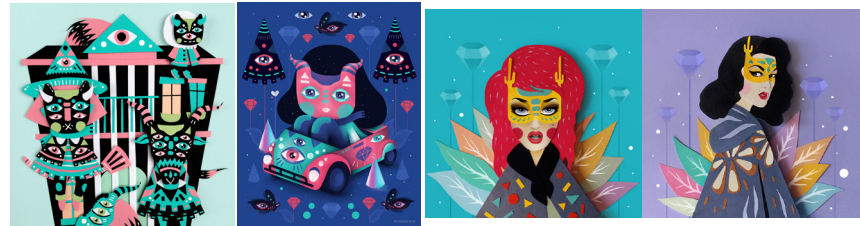
17. ¿Qué técnicas de comunicación visual resultan recurrentes en las piezas realizadas por Bryndon?

Técnicas de comunicación visual:

- Equilibrio/Inestabilidad
- Simetría/Asimetría
- Regularidad/ Irregularidad
- Simplicidad/ Complejidad
- Unidad/Fragmentación
- Economía/Profusión
- Reticencia/ Exageración
- Predictibilidad/Espontaneidad
- Actividad/Pasividad
- Sutileza/Audacia
- Neutralidad/Acento
- Transparencia/Opacidad
- Coherencia/Variación
- Realismo/Distorsión

- Plana/Profunda
- Singularidad/Yuxtaposición
- Secuencialidad/Aleatoriedad
- Agudeza/Difusividad
- Continuidad/Episodicidad

18. ¿Qué técnica de ilustración evidencias en la creación de las siguientes piezas?



Técnicas de ilustración:

- Paper craft
- Paper cutting
- Vectorial
- Mapa de bits

19. ¿Cuál considera que es el valor agregado del trabajo ilustrativo de Bryndon?

Anexo #7: Guía de Observación

1. Nivel de abstracción en las piezas

- Baja
- Media
- Alta

2. A qué tipo de ilustración pertenece esta pieza?

- Científica
- Narrativa
- Cómic
- Caricatura
- Editorial
- Documental
- Decorativa
- Publicitaria
- Conceptual
- Moda
- Infantil
- De autor

3. Tipos de ilustración

- Lápices de colores
- Tinta
- Marcador
- Acuarela
- Paper craft
- Paper cutting
- Vectorial
- Mapa de bits o bitmap
- Acrílico

4. Se evidencia la utilización de:

- Unidad
- Balance
- Jerarquía
- Contraste
- Énfasis
- Proporción



- Armonía
- Variedad
- Gradación
- Movimiento
- Ritmo _____

5. Tipo de jerarquía visual manejado

- Forma
- Tamaño
- Contraste
- Color
- Proximidad (cercanía, Gestalt)
- Ubicación
- Punto focal

6. Técnicas de comunicación visual utilizada

- Equilibrio/Inestabilidad
- Simetría/Asimetría
- Regularidad/ Irregularidad
- Simplicidad/ Complejidad
- Unidad/Fragmentación

- Economía/Profusión
- Reticencia/ Exageración
- Predictibilidad/Espontaneidad
- Actividad/Pasividad
- Sutileza/Audacia
- Neutralidad/Acento
- Transparencia/Opacidad
- Coherencia/Variación
- Realismo/Distorsión
- Plana/Profunda
- Singularidad/Yuxtaposición
- Secuencialidad/Aleatoriedad
- Agudeza/Difusividad
- Continuidad/Episodicidad

7. Qué principios de la Gestalt se cumplen en esta pieza?

- Semejanza
- Proximidad
- Continuidad
- Cierre

- Pragnanz
- Figura-fondo
- Experiencia
- No aplica

8. Expresividad del color

- Realista
- Naturalista
- Exaltado
- Expresionista
- Fantasiado
- Imaginario
- Arbitrario
- Sígnico
- Esquemático
- Señalético
- Emblemático

9. Predominan los colores

- Primarios
- Secundarios
- Terciarios
- Cálidos
- Fríos
- Análogos
- Complementarios
- Triadas

10. Seleccione la paleta de colores que se utilizó para la pieza

11. Qué tipo de textura se utiliza

- Textura visual
- Textura natural
- Textura artificial
- Textura orgánica
- Textura geométrica
- Textura táctil

12. ¿Se percibe alguna expresión en los personajes de la pieza?



Anexo #8: Tabulación y gráficas de las guías de observación aplicadas

Pregunta

1. Nivel de abstracción en las piezas

- Baja
- Media
- Alta

2. A qué tipo de ilustración pertenece esta pieza?

- Científica
- Narrativa
- Cómic
- Caricatura
- Editorial
- Documental
- Decorativa
- Publicitaria
- Conceptual
- Moda
- Infantil
- De autor

Gráfica












El nivel de abstracción es medio o medio alto, debido a que el estilo de Bryndon abstrae a diversos niveles entre estos dos buscando representar correctamente cada mensaje.



La mayoría de ilustraciones de Bryndon cuentan con un concepto de fondo para proyectos de clientes, mientras que si es proyecto propio es ilustración de autor.

Pregunta








3. Tipos de ilustración

- | | |
|--|---|
|  Lápices de colores |  Paper cutting |
|  Tinta |  Vectorial |
|  Marcador |  Mapa de bits o bitmap |
|  Acuarela |  Acrílico |
|  Paper craft | |

4. Se evidencia la utilización de:

- | | | |
|---|--|--|
|  Unidad |  Énfasis |  Gradación |
|  Balance |  Proporción |  Movimiento |
|  Jerarquía |  Armonía |  Ritmo |
|  Contraste |  Variedad | |

5. Tipo de jerarquía visual manejado

- | | |
|---|--|
|  Forma |  Proximidad (cercanía, Gestalt) |
|  Tamaño |  Ubicación |
|  Contraste |  Punto focal |
|  Color | |

Gráfica



En los objetos de estudio se encuentran cuatro piezas realizadas con técnica de paper cutting, y cuatro con ilustración vectorial.



En los principios de diseño del mensaje visual resalta la unidad, la gradación y la jerarquía en si.



Entre los tipos de jerarquía que utiliza el ilustrador en sus ilustraciones, sobresale la jerarquía por tamaño y por ubicación, seguidos por la aplicación de punto focal.











Pregunta

6. Técnicas de comunicación visual utilizada




























































- | | |
|--|---|
| 1 • <u>Equilibrio/Inestabilidad</u> | 11 • <u>Neutralidad/Acento</u> |
| 2 • <u>Simetría/Asimetría</u> | 12 • <u>Transparencia/Opacidad</u> |
| 3 • <u>Regularidad/ Irregularidad</u> | 13 • <u>Coherencia/Variación</u> |
| 4 • <u>Simplicidad/ Complejidad</u> | 14 • <u>Realismo/Distorsión</u> |
| 5 • <u>Unidad/Fragmentación</u> | 15 • <u>Plana/Profunda</u> |
| 6 • <u>Economía/Profusión</u> | 16 • <u>Singularidad/Yuxtaposición</u> |
| 7 • <u>Reticencia/ Exageración</u> | 17 • <u>Secuencialidad/Aleatoriedad</u> |
| 8 • <u>Predictibilidad/Espontaneidad</u> | 18 • <u>Agudeza/Difusividad</u> |
| 9 • <u>Actividad/Pasividad</u> | 19 • <u>Continuidad/Episodicidad</u> |
| 10 • <u>Sutileza/Audacia</u> | |

La técnica de comunicación visual más utilizada en las piezas de Bryndon en la Distorsión, en el segundo lugar se encuentra la Unidad y las dos ubicadas en el tercer lugar son la simplicidad y la yuxtaposición.

7. Qué principios de la Gestalt se cumplen en esta pieza?

- | | |
|---|--|
|  Semejanza |  Pragnanz |
|  Proximidad |  Figura-fondo |
|  Continuidad |  Experiencia |
|  Cierre |  No aplica |

Gráfica

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									







En la mayoría de las piezas los principios de la Gestalt no son evidentes o no se aplican realmente.

Pregunta










8. Expresividad del color

- | | |
|---|---|
|  Realista |  Arbitrario |
|  Naturalista |  Sígnico |
|  Exaltado |  Esquemático |
|  Expresionista |  Señalético |
|  Fantasiado |  Emblemático |
|  Imaginario | |

9. Predominan los colores

- | | |
|---|---|
|  Primarios |  Fríos |
|  Secundarios |  Análogos |
|  Terciarios |  Complementarios |
|  Cálidos |  Triadas |

10. Seleccione la paleta de colores que se utilizó para la pieza

- | | | | |
|---|---|---|---|
| 1 |  | 6 |  |
| 2 |  | 7 |  |
| 3 |  | 8 |  |
| 4 |  | 9 |  |
| 5 |  | | |

Gráfica



La expresividad del color suele ser imaginaria según la semiótica del color de Costa.



La mayoría de las piezas tiene una paleta de colores fríos.



Pregunta

11. Qué tipo de textura se utiliza

- Textura visual
- Textura natural
- Textura artificial
- Textura orgánica
- Textura geométrica
- Textura táctil

Gráfica



Al ser piezas digitales tienen textura visual, y además algunas (las de papercutting) cuentan con textura natural del papel o textura geométrica por las formas utilizadas o textura artificial en las que han sido creadas por Bryndon de manera digital para darle textura a las ilustraciones.

12. ¿Se percibe alguna expresión en los personajes de la pieza?

■ **Sonriente** ■ **Inexpresivo**



La mayoría de los personajes de las piezas de Brynodn no cuentan con una expresión definida.