

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

INVESTIGACIÓN: La ilustración en murales como herramienta de comunicación visual para incentivar el deporte en Guatemala. ESTRATEGIA: Rediseño de imagen visual, diseño de recurso pedagógico educativo y material publicitario para Pastoral Familiar de la Conferencia Episcopal de Guatemala.

PROYECTO DE GRADO

LUISA FERNANDA LEÓN FONG
CARNET 10203-13

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, AGOSTO DE 2017
CAMPUS CENTRAL

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

INVESTIGACIÓN: La ilustración en murales como herramienta de comunicación visual para incentivar el deporte en Guatemala. ESTRATEGIA: Rediseño de imagen visual, diseño de recurso pedagógico educativo y material publicitario para Pastoral Familiar de la Conferencia Episcopal de Guatemala.

PROYECTO DE GRADO

TRABAJO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE
ARQUITECTURA Y DISEÑO

POR
LUISA FERNANDA LEÓN FONG

PREVIO A CONFERÍRSELE

EL TÍTULO DE DISEÑADORA GRÁFICA EN EL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADA

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, AGOSTO 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 UNIVERSITARIA: 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

MGTR. ANA REGINA LÓPEZ DE LA VEGA
LIC. JACQUELINE ADRIANA NÁJERA VÁLDEZ
LIC. SÚA YASMIN SUELLY GARCÍA PÉREZ

■ Carta asesores



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.074-2017

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

Por este medio hacemos constar que el(la) estudiante **LEÓN FONG, LUISA FERNANDA**,
con carné **1020313** 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



FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
No. 031039-2017

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 LEÓN FONG, Carnet 10203-13 en la carrera LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, del Campus Central, que consta en el Acta No. 03102-2017 de fecha 13 de julio de 2017, se autoriza la impresión digital del trabajo titulado:

INVESTIGACIÓN: La ilustración en murales como herramienta de comunicación visual para incentivar el deporte en Guatemala. ESTRATEGIA: Rediseño de imagen visual, diseño de recurso pedagógico educativo y material publicitario para Pastoral Familiar de la Conferencia Episcopal de Guatemala.

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 25 días del mes de agosto del año 2017.



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

Agradecimientos

Inicio estos agradecimientos con dos frases que las tengo presentes desde el año 2012, que dicen: “*Trabaja duro en silencio y deja que tu éxito haga el ruido.*” y “*entre más grande es el reto, más grande es el triunfo.*”, pues es así, culminó una gran parte de mi vida que me hizo reír, llorar, enojarme, estresarme y demás, un gran reto que inicié a ciegas que se convirtió en un gran triunfo que hace ruido por sí solo; es una etapa que sin las personas que mencionaré más adelante no la hubiera podido terminar.

Agradezco a Dios por darme la vida, la oportunidad de ser quien soy, darme la fuerza necesaria que necesité estos cinco años y por no dejarme sola ningún segundo, incluso cuando yo no lo pedía.

A mi papá por apoyarme desde el día 1, creer plenamente en mí, darme ánimos cuando estaba por tirar la toalla y ser mi asesor crítico en cada uno de mis proyectos durante toda la carrera.

A mi hermana por siempre alentarme, por desvelarse conmigo, por confiar en mí ciegamente, ser mi musa en muchos proyectos y darme el mayor apoyo que alguien puede dar.

A mis abuelitos porque siempre sabían que decir cuando necesitaba un consejo, por brindarme tanto amor e inspiración para ser mejor cada día. También agradezco todo el apoyo que me dio mi abuelito en el proceso de tesis, desde la lectura y corrección de ortografía hasta las desveladas que nos dimos juntos para terminarla. Sin él no lo hubiera logrado.

Agradezco a mis demás familiares, tíos y primos por confiar en mi y brindarme todo el apoyo durante toda la carrera, de alguna manera mostraron su cariño, fe y buenos deseos para seguir adelante.

De igual manera agradezco a mis amigos quienes hicieron de la universidad una etapa inolvidable, gracias a ellos viví aventuras, risas e historias que nunca olvidaré, además de brindarme su apoyo incondicional. Gracias Isa, Javi, Andrea, Denise, Toci, Noe, Maria, Álvaro, Yeya, Maris, Karla, Pablo, Luisa y Carol.

Agradezco a mis catedráticos por regalarme sus conocimientos, formarme como una diseñadora y compartir su experiencia profesional y amor al diseño.

También agradezco al fútbol, porque me ayudó en el transcurso de la carrera con responsabilidad, compromiso y dedicación; además de darme memorias increíbles, experiencias únicas, amigos y amor a la universidad.

Por último y en especial, agradezco a mi mamá porque a pesar de que ya no está físicamente con nosotros es un modelo a seguir por su dedicación y empeño que le ponía a sus proyectos, el amor que nos brindó siempre a mi hermana y a mi, por la habilidad gráfica que me heredó y por ser una superheroína en mi vida. Te agradezco mami porque eres mi ángel guardián.

La ilustración en murales

como herramienta de comunicación visual para incentivar el deporte en Guatemala

Índice

00. Resumen	10	05.3 Ilustración	
01. Introducción	12	05.4 Estilos gráficos ayer y hoy	
02. Planteamiento del problema	15	05.5 Técnicas	
03. Objetivos de investigación	19	05.6 Soportes	
04. Metodología	21	05.7 Composición y manejo de elementos gráficos	
04.1 Sujetos de estudio		05.8 Deportes	
04.2 Objetos de estudio		06. Descripción de resultados	143
04.3 Instrumentos		07. Interpretación y síntesis	232
04.4 Procedimiento		08. Conclusiones y recomendaciones	253
05. Contenido teórico de diseño y experiencias de diseño	33	09. Referencias	270
05.1 Comunicación visual		10. Anexos	280
05.2 Comunicación a nivel urbano			

00

Resumen

Comunicar es una necesidad humana por lo que posee diferentes maneras de representación, donde la transmisión de información hace que se compartan pensamientos sociales, de reflexión, culturales e incluso sentimentales. La ilustración es una de las maneras más utilizadas de comunicación para representar una idea, plasmada en papel, de manera digital, sobre una fotografía e incluso en muros de la calle.

La ilustración en murales es una alternativa para plasmar ideas de forma gráfica para que las personas que estén a su alrededor se sientan identificadas u obtengan la idea principal de la obra. ¿Por qué no utilizar este tipo de herramientas para comunicar e incentivar actitudes e incluso disciplinas que hacen mejor a la persona así como el deporte? Esta gran herramienta de comunicación visual se puede utilizar para incentivar el ámbito deportivo en una persona y de este modo generar cambio en ella a partir de percepción del mensaje.

La presente investigación analiza los elementos gráficos que enriquecen el lenguaje visual de murales ilustrativos, así como las técnicas manejadas en dichos murales, que refuerzan la promoción e incentivan actitudes y disciplinas como el deporte.

01

Introducción

La capacidad de transmitir ideas a través de elementos y técnicas que se apoyan entre sí en una infinidad de medios es una manera de creación única de comunicación.

La necesidad de expresión, escucha y emoción dentro de una persona ha logrado que muchos artistas o ilustradores lo ejemplifiquen de manera creativa y diferente en un lienzo; dichos “plasmadores gráficos de ideas” han sido capaces de utilizar todo tipo de soportes para expresarse, entre ellos el más conocido: el muro.

La expresión gráfica en muros ha sido uno de los caminos más evidenciado en la historia, ya que desde el inicio de los tiempos el hombre utilizó este soporte para contar sobre su diario vivir, un gran ejemplo de ello son los jeroglíficos del antiguo Egipto o más atrás, en la escritura jeroglífica de los cavernícolas, donde explicaban desde qué animales se encontraban en la época hasta las jerarquías de los reinos.

El arte en el muro evolucionó y fue cuando el graffiti, el street art o arte urbano y el muralismo aparecieron. Estos tres movimientos callejero abrieron paso a una nueva manera de expresión, en la que se tocaron temas culturales, sociales e incluso hasta de reflexión.

En esta forma de expresión la ilustración juega un papel preponderante, porque ella abarca todos aquellos elementos dentro de la composición, que son reforzados por las técnicas manejadas por cada intérprete para transmitir una idea de manera rápida y eficaz. Al ser una herramienta de comunicación capaz de visualizarse por muchas personas gracias a su gran tamaño y capaz de representar diferentes temas, la ilustración en murales es una vía perfecta para promocionar lo que es el deporte.

El deporte ha sido una de esas actividades, ya que es el ejercicio físico que está sujeto a determinadas normas donde, en la mayoría existe una competencia, evidenciando la habilidad, destreza o fuerza física de una persona en una disciplina específica. El deporte tiene la capacidad no solo de desarrollar características en el ámbito físico,

si no también posee la capacidad de desarrollar actitudes positivas dentro de la persona como valores y principios.

Con el propósito de incentivar y promover actitudes, valores y principios en el ámbito deportivo a través de la ilustración sobre un muro, se destacan como los elementos gráficos pueden reforzar la composición y de qué manera las técnicas manejadas para la realización del mismo que refuerzan el mensaje en el proceso.

Por lo que artistas e ilustradores que han intervenido las calles de manera visual como Romi Novella, Alejandra Barahona y Laura Gasco o entidades que han utilizado dichas herramientas visuales para realzar el deporte como CDAG brindan un carácter creativo e inusual para expresar, exponer y transmitir un mensaje con aspectos positivos captando la atención de los espectadores.

02

**Planteamiento
del problema**

La comunicación visual es una de las herramientas más utilizadas por el ser humano para trasladar información. Esta tiene como característica principal todo lo relacionado con lo que el ojo pueda ver; una relación entre imagen, forma, color, estilo gráfico, ilustración, etc., y la mezcla de connotación y denotación de dichos factores, para tener como fin: trasladar un mensaje o contenido. El diseño gráfico nace para eso, comunicar de manera funcional, creativa y versátil, a través de todos los factores mencionados anteriormente, información.

La comunicación visual abarca diferentes áreas, pero las que han resonado a nivel urbano en los últimos años han sido: el graffiti, el street art o arte urbano, y el muralismo. Pereira (2005) menciona que el graffiti, nace en Nueva York, como un movimiento cultural y artístico. Actualmente es la búsqueda de nuevas maneras para graficar nombres o pseudónimos en un lugar visible como forma fundamental que estimuló el desarrollo del arte del graffiti moderno. Así mismo, nace el “Street art” o arte urbano, también conocido como “post-graffiti”, el cual surge luego de que los artistas comienzan a incorporar nuevas téc-

nicas a sus trabajos, además del aerosol, como pintura, pincel, etc. El arte urbano se ha utilizado como expresión artística en las calles, añadiéndola valor a su trabajo para incentivar la cultura urbana.

Ante esto, como manera directa de comunicación positiva, nace el muralismo, el cual de acuerdo con Del Vitto (2008) es una visión en la cual utilizando como soporte un muro o elemento que funcione como tal, se puede transmitir un mensaje con sentido estético-ético social, político, pedagógico, cultural, etc.; donde la imagen debe ser representada de manera “subjetiva” (tomando en cuenta el estilo del artista o ilustrador), y apuntar en su contenido y lectura a todas las clases sociales. Directamente ligado al muralismo está la ilustración, la cual juega un papel importante en el desarrollo de los murales, ya que es una técnica que funciona y resalta maneras para comunicar un mensaje, dándole sentido a la ideología que se está planteando, para llegar a una finalidad: comunicar.

Todo este tipo de expresión gráfica en las calles puede llegar a incentivar diferentes ámbitos positivos para las per-

sonas a su alrededor, desde factores culturales, fomento de valores y actividades que enriquezcan al país. Tal es el caso de la ilustración en murales para incentivar el deporte en Guatemala, para fortalecer y promover la identidad guatemalteca y la cultura de paz, mediante ideas gráficas y de esta manera se promocionen y divulguen los valores y cultura deportiva para alejar y en algún momento absorber las actitudes negativas que posee nuestro país mediante la práctica del deporte.

Otra de las expresiones gráficas es la ilustración, tal como una estructura visual, es uno de los procesos más importantes para transmitir un mensaje, es una vía de comunicación creativa que utiliza diferentes técnicas para comunicar al mundo un fin con características visuales.

Expresar un mensaje de manera visual puede cautivar de manera positiva y significativa a niños, jóvenes y adultos, para generar actitud de cambio y ser un método de esperanza y oportunidad. Tal es el caso de un mural que fue pintado en Pinamar, Argentina, llamado “Yo amo mi playa”, para concientizar a la gente de cuidar y no tirar

basura a la playa; o el mural que fue pintado en París con imágenes de cuatro futbolistas, levantando el ánimo y acrecentando la fiesta de los aficionados a pocas horas de iniciar la Eurocopa 2016. De igual forma, sin ir tan lejos, en Guatemala se realizó un Festival Garífuna “Yurumei” en Livingston, Izabal, para impulsar un movimiento cultural y agregar valor a la identidad, realidad, historia y tradiciones del lugar.

Es por ello que la ilustración en murales es una herramienta que puede cambiar actitudes, fomentar valores y contagiar alegría; en la búsqueda de la comunicación, esta herramienta es capaz de ser vista a nivel nacional, siempre y cuando el mensaje, detrás de las formas e imágenes, incentive y cautive para que el país se contagie de actitudes positivas y el deporte sea una elección.

Debido a lo planteado anteriormente, para indagar de forma específica surgen las siguientes interrogantes:

- *¿Qué elementos gráficos enriquecen el lenguaje visual de los murales ilustrativos para comunicar valores de cambio e incentivar el deporte?*

- *¿De qué manera la técnica manejada en murales ilustrativos refuerza el manejo de promoción del deporte?*

03

Objetivos de investigación

Por lo anterior, se definen los siguientes objetivos de investigación:

- Analizar de qué manera los elementos gráficos enriquecen el lenguaje visual de los murales ilustrativos para generar valores de cambio e incentivar el deporte en Guatemala.
- Determinar las técnicas manejadas en murales ilustrativos que refuerzan el manejo de la promoción del deporte en Guatemala.

04

Metodología

4.1

Sujetos de estudio

De acuerdo con la problemática que se planteó anteriormente, se definieron los sujetos de estudio que fueron elegidos por su experiencia, relación con el tema de investigación y profesión. Además de una cantidad significativa de deportistas para obtener datos cualitativos y cuantitativos para la investigación.

A continuación se describen cada uno de los sujetos de estudio y de qué manera contribuyeron al desarrollo de investigación:

- **Artista:**
Romi Maegli Novella
- **Representante CDAG:**
María Fernanda Hernández
- **Ilustradora:**
Alejandra Barahona
- **Artista:**
Marines Lacayo Henry
- **Ilustradora y muralista:**
Laura Gasco
- **Deportistas guatemaltecos**

Romi Maegli Novella

Artista guatemalteca

Sitio web: <http://romimaegli.com/>

Tel: 5318 0447

Correo electrónico: romibauer@gmail.com

Mujer talentosa, graduada en bellas artes y diseño gráfico de Louisiana State University, en 1998, año en donde emprende su carrera laboral poniendo en práctica su creatividad y conocimiento sobre diseño. Sus conocimientos la han llevado a trabajar en ámbitos como publicidad, mercadeo, diseño de vitrinas y arreglos florales.

Su pasión ha sido el arte, el cual ha estado presente en cada etapa de su vida desarrollándose en sus trabajos a lo largo de los años. Su afán de aprender la llevó a continuar sus estudios con maestrías y diplomados en mercadeo, negocios y liderazgo en universidades de Estados Unidos.

Actualmente, es “Life Coach” con caballos y también jueza en concursos de salto y adiestramiento de equinos; pasión que la ha inspirado en sus obras. Ha presentado

sus diferentes series de obras en la Escuela Santo Tomás de Aquino y el Museo de Casa Santo Domingo en Antigua Guatemala, así como en el Museo Nacional de Arte Moderno, y el Museo Ixchelen.

Romi Novella, sujeto principal, aportó información completa acerca de cómo interpretar un mensaje para plasmarlo gráficamente y comunicar, además de las técnicas y métodos que utiliza a la hora de la realización de murales y pinturas, como el mural “A todo galope” que se encuentra en la zona 13 de Guatemala, promoviendo el deporte ecuestre.

María Fernanda Hernández

Directora de diseño y planificación de CDAG

Sitio web: cdag.com.gt

Correo electrónico: maria.hernandez@cdag.com.gt

María Fernanda es arquitecta egresada de la Universidad del Istmo de Guatemala. Estuvo a cargo de la dirección de proyectos en Mercadeo Inmobiliario siendo responsable de la coordinación y del equipo trabajo del mismo departamento. Además fue responsable de la ejecución, seguimiento y reporte directo de proyectos como: Hotel Mansión del Río, Ginger Restaurante, Hotel Rivera de Atitlán, entre otros.

Su habilidad en la arquitectura y gestión la llevaron a ser la directora del departamento de diseño y planificación de la Conferencia Deportiva Autónoma de Guatemala, mejor conocida como CDAG. Entre sus mayores logros dentro de esta organización cabe mencionar la creación del Manual de Instalaciones deportivas; el diseño y planificación de proyectos de instalaciones deportivas a nivel nacional, “Máster plan ciudad de los deportes”, entre otros proyectos en todo el entorno nacional.

Alejandra Barahona

Ilustradora guatemalteca

Sitio web: <http://alebarahona.com/>

Correo electrónico: alebara@gmail.com

Alejandra Barahona comienza a ilustrar personajes en el año 2004 cuando trabajaba para una revista noruega llamada Under Dusken. Sus ilustraciones poseen una vía única: “extraños que me encuentro en el camino”, una manera única y cautivadora de ilustrar, lo que ha sido un gran éxito llevándola a exhibir su trabajo en Guatemala, Oslo, Londres, Ontario, California, Nueva York, Brooklyn, Long Island City, California, Baja California, Mombasa, Berlin y Taipei.

Además es una de las fundadoras de *El Chiltepe*, una revista online guatemalteca que habla de todo lo relacionado con el diseño y el arte, la cual expone obras, artistas, etc. También es parte de BC Colectivo, un pequeño espacio donde explota su creatividad e innovación para crear piezas de ilustración con fotografía, diseño editorial y más.

Esta exitosa ilustradora ha participado en distintos festivales, elaborando diferentes murales ilustrativos a lo largo Guatemala, así como en el Festival Estado de Emergencia que realizó el Colectivo Emergente en el Barrio La Morera en la zona 1 de la capital, en el que la iniciativa fue invitar a los vecinos a participar con los artistas, una iniciativa de cambio positivo.

Alejandra Barahona colaboró proporcionando información sobre las técnicas que ha utilizado en murales, y de qué manera estos han impactado positivamente a la población aledaña al lugar. Además se ha seleccionado, como una fuente por su experiencia en la realización de murales con mensajes positivos en nuestro país.

Marines Lacayo Henry

Artista guatemalteca

Teléfono: 5019-8698

Facebook: Milah Art

Marines Lacayo, una artista emergente en Guatemala, graduada de bachiller del Colegio Internacional de Guatemala, cuya historia como artista comienza de manera peculiar. Al no saber qué carrera estudiar, ella decidió trabajar en el negocio familiar, luego de un día atareado y lleno de problemas decide salir e ir a un café, y para quitarse el enojo dibuja una libélula. Dicha ilustración la sube a las redes sociales, y esta crea un gran impacto.

Poco a poco fue utilizando la realización de ilustraciones como manera de catarsis, “un momento solo para mí”, la cual se fue expandiendo por muchas personas encontrando su don artístico en la pintura e ilustración. Actualmente ha realizado diversas pinturas para comercializarlas, utilizando tinta china, pintura acrílica y pintura de agua; uno de sus más recientes trabajos es “La Mariposa de Milah” localizada en AVIA, un mural de 5x8mts aproximadamente.

Debido a su gran éxito, participara en eventos y galerías como G&T, Punto 0 y Rosas Botrán, además de un proyecto confidencial en el que está trabajando actualmente.

Marines Lacayo colaboró proporcionando información general sobre las técnicas que maneja en sus murales, que tipo de herramientas ha utilizado, cual es el trasfondo de cada mural y de qué manera transmite un mensaje de manera gráfica. Además se seleccionó como una fuente, por tener la oportunidad de conocer y estar cerca de una parte del proceso de su trabajo.

Laura Gascó

Ilustradora española

Sitio web: <http://www.laureilustraciones.com/>

Correo electrónico: laureilustraciones@gmail.com

Desde Barcelona, España. Laura Gascó, una ilustradora, pintora y muralista por la escuela de Arte y Diseño Llotja en 2002 ha trabajado diferentes proyectos ilustrativos, escenográficos, editoriales, muralistas, además de portadas de músicos y escritores de España. Su experiencia como pintora la ha llevado a diversas exposiciones, tanto colectivas como individuales, tales como en el Centre Cívic Gracilaso, Biblioteca Garcilaso, Centre Cívic Barceloneta, Cat Guinardó, Bar Macondo, Biblioteca Francesc Candel, Bar La Cotxera y Restaurante Divina pasta.

Laura Gascó colaboró proporcionando información sobre su experiencia y versatilidad como ilustradora y muralista. Además se seleccionó como sujeto secundario, para conocer sus técnicas y criterio de elección de elementos gráficos para comunicar un mensaje.

Deportistas guatemaltecos

Deportistas guatemaltecos de la capital de Guatemala.

Muestreo de 33 atletas de diferentes disciplinas deportivas que colaboraron al brindar información y su experiencia personal acerca de los factores que los motiva a entrenar y participar en el deporte, además de su opinión sobre los murales del Estadio Doroteo Guamuch Flores para seleccionar las características y elementos que fomentan actitud de cambio para el país.

4.2

Objetos de estudio

Con el propósito de alcanzar los objetivos planteados, se seleccionaron, como objetos de estudio, cinco murales de diferentes artistas e ilustradores.

A continuación se detalla cada uno de los murales seleccionados como objetos de estudio donde se obtuvieron datos relevantes acerca de los elementos gráficos, principios de diseño, técnicas manejadas hasta los valores encontrados en cada uno de ellos:

■ **Murales Deportivos Doroteo Guamuch Flores:**

Guate Graff
Ciudad olímpica Guatemala zona 5

■ **A todo Galope:**

Romi Maegli Novella
6ta calle 8-00 zona 13 Paso a Desnivel

■ **Mural Barrio La Morera:**

Alejandra Barahona
16 avenida, entre la 1 y 5 calle, de la zona 1 de Guatemala

■ **Todos somos Livingston:**

Alejandra Barahona
Livingston, Izabal

■ **La Mariposa de Milah:**

Marines Lacayo Henry
11 Calle 2-20 Zona 10 de Guatemala

4.3

Instrumentos

Durante el desarrollo de la investigación se utilizaron tres técnicas de investigación como métodos de recopilación de información, considerando el acceso a los sujetos de estudio y el tipo de información que se plantea en los objetivos.

A continuación se establece la estructura de cada instrumento:

1. Guía de entrevista dirigida a Romi Maegli Novella

Se elaboró una guía de entrevista la cual se estructuró con preguntas abiertas dirigida a Romi Maegli Novella con el fin de profundizar acerca de qué es pintar un mural, cuáles son las diferentes técnicas que utiliza, qué elementos gráficos toma para comunicar un mensaje, cuál es el trasfondo del mural “A todo galope”, y su aporte positivo para Guatemala.

2. Guía de entrevista dirigida a Alejandra Barahona

Una entrevista dirigida a Alejandra Barahona para conocer cuáles han sido los métodos que utiliza al pintar murales, en qué partes de Guatemala ha intervenido, qué técnicas son las que más frecuenta, de qué manera transmite un mensaje de cambio con la ilustración en murales y su aporte positivo al país.

3. Guía de entrevista dirigida a María Fernanda Hernández

Para conocer acerca de murales ilustrativos que están directamente ligados al deporte, se realizó una guía de entrevista con preguntas abiertas para María Fernanda Hernández, y de este modo conocer cual es el fin de los murales que están en el estadio Doroteo Guamuch Flores, quién los pintó, técnicas que se utilizaron, de qué manera han impactado a los deportistas y la gestión que se realizó con las federaciones para su realización.

4. Guía de entrevista de campo a Marines Lacayo

Se elaboró una entrevista de una serie de preguntas abiertas que fueron estructuradas para conocer las técnicas, espacios y herramientas que utiliza Marines a la hora de pintar murales.

5. Cuestionario de entrevista a Laura Gascó

Se realizó una entrevista con preguntas abiertas dirigida a la ilustradora y muralista Laura Gascó, con el fin de conocer sobre sus murales, técnicas, herramientas de trabajo, experiencia e impacto que generan dichos murales en la población. *Para su realización, la entrevista se hizo vía correo electrónico debido a la lejanía de la ilustradora.*

6. Encuesta a deportistas

Se elaboró una encuesta con preguntas de selección múltiple para deportistas seleccionados de Guatemala, las cuales facilitaron el proceso de identificación de elementos gráficos, que llaman la atención de los atletas a través de las ilustraciones y el mensaje que logran transmitir.

7. Guía de observación

Se elaboró una guía estructurada con preguntas de selección múltiple que faciliten la identificación de características de elementos gráficos y técnicas que refuerzan la composición y mensaje del lenguaje visual.

4.4 Procedimiento

1. Selección del tema

Para la selección del tema de investigación, se llevó a cabo un listado de temas de interés con relación al área de ilustración y/o animación para desarrollarlo con el deporte. Considerando su valor teórico y de investigación para aportar al diseño gráfico, se preseleccionaron temas en torno a la ilustración.

2. Planteamiento del problema y objetivos de investigación

Con base a la temática, se formuló el planteamiento del problema llegando a las interrogantes a raíz de las cuales se definieron los objetivos como la base del desarrollo de la investigación.

3. Selección de sujetos y objetos de estudio:

En la metodología se escogieron los sujetos y objetos de estudio en relación a la temática para que pudieran contribuir de manera directa a la investigación y para lo cual se estructuraron instrumentos para su desarrollo.

4. Desarrollo de contenido y experiencias de diseño:

Se desarrolló una lista de temas para el contenido teórico en donde se investigaron los demás de fuentes bibliográficas para respaldar la investigación, acompañado de experiencias afines a la temática.

5. Construcción de instrumentos:

Para acercarse a los sujetos de estudio, se realizaron diferentes instrumentos de estudios como entrevista, cuestionario y guía de campo, entorno a lo definido anteriormente.

6. Implementación de instrumentos

Se procedió a la aplicación de los instrumentos con los sujetos de estudio y guías de observación para enriquecer y tener la información necesaria, para luego efectuar el análisis e interpretación de los resultados.

7. Descripción de resultados

Se presentaron los resultados del análisis e interpretación de los sujetos de estudio y objetos de estudio, los cuales se obtuvieron a partir de los instrumentos desarrollados.

8. Interpretación y síntesis

Luego de analizar, ordenar, describir y tabular los resultados, estos se presentaron de manera escrita para exponer la síntesis en función de la resolución de los objetivos planteados.

9. Conclusiones y recomendaciones

Se realizaron las conclusiones que responden a los objetivos de la investigación, y recomendaciones con base al proceso de esta.

10. Referencias

Todas las fuentes bibliográficas se consultaron según la normativa APA.

11. Anexos

Se adjuntan todos los documentos que ayudaron a la resolución de la investigación. Material de apoyo.

12. Introducción

Por último, se redactó la introducción que cuenta levemente de qué es el trabajo y cuál es el tema a desarrollar.

05

**Contenido
teórico**

y experiencias de
diseño

5.1 Comunicación visual

Según Costa (2008), una cosa es el ojo y otra es la mirada, el ojo es receptor de sensaciones luminosas mientras la mirada es activa, y esta busca, exige, contempla y explora; absorbe información, valores y emociones. La mirada, conectada a las experiencias, sentimientos, emociones y vivencias, es la que decodifica e interpreta el mensaje.

Al percibir imágenes, se reconocen formas, colores, texturas e incluso sentimientos por nuestras experiencias y memoria a través de esquemas icónicos que existen en la mente. La percepción icónica nos permite reconocer formas que hemos visto en otras imágenes, es una clase de cultura visual, los cuales entendemos porque son cosas que vemos habitualmente en nuestro diario vivir, en la calle, televisión, internet, etc.

La comunicación visual se produce por medio de mensajes visuales, que forman parte de la gran familia de todos los mensajes que actúan sobre nuestros sentidos, sonoros, térmicos, dinámicos, etc., tal como explica Munari (2008).

Cuando el emisor transmite dicho mensaje, este atraviesa un ambiente lleno de interferencias y filtros, de los cuales existen tres tipos: filtro de carácter sensorial, filtro de carácter operativo y filtro de carácter cultural. Munari (2008) agrega que estos tres filtros no se distinguen de una manera rigurosa y si bien suceden en el orden indicado, pueden producirse inversiones, alteraciones o contaminaciones recíprocas. Cuando el mensaje llega a la zona emisora del receptor (zona interna del receptor), el mensaje puede tener dos significados: denotativo y connotativo.

Ortega (2014) explica que el significado connotativo es aquel que se emplea en forma simbólica o figurada y no solo comunica información sino sensaciones y sentimientos, se refiere a las posibilidades sugestivas y a veces ambiguas del lenguaje; mientras que el significado denotativo es el significado objetivo, acorde con la realidad.

Esta forma de expresión se utiliza para decir las cosas tal como son o se presentan. Su objetivo es comunicar con toda claridad, se refiere de modo directo a un hecho o a un dato.

Una imagen, un símbolo, una forma, una letra, etc., es un medio de comunicación, con un fin expresado por medio del lenguaje visual.

5.1.1 Lenguaje Visual

“Para que exista un lenguaje visual debe existir un sistema o conjunto de reglas y códigos” explica Giacomino (2013), de este modo se transmitirá, codificará e interpretará el mensaje visual por medio del lenguaje visual.

Se pueden distinguir tres tipos de lenguajes visuales, según explica Munari (2008):

- **Lenguaje visual objetivo:** es el que transmite una información de modo que posea sólo una interpretación.
- **Lenguaje publicitario:** su objetivo es informar, convencer y/o vender
- **Lenguaje artístico:** posee una función estética, por encima de otras.

Los elementos del lenguaje visual se encuentran en: el color, contraste, textura, perspectiva, jerarquía, composición, entre otros; todos ellos para trasladar información.

El lenguaje es un sistema de relaciones entre signos, donde cada símbolo e imagen posee un significado, que al interactuar toma forma y genera una idea que comunica un mensaje. Tomando en cuenta su capacidad de comunicación se debe considerar la intervención denotativa y connotativa.

Denotación: es la que expresa directamente aquello de lo se esta hablando; en el sentido de las palabras, tiene una sola interpretación. Es un significado “literal” y primario de una imagen.

Connotación: es la que expresa más de un significado. Es el sentido figurado de las palabras. Esta se deduce con base en la experiencia, conocimiento e interpretación del espectador.

Representación de la palabra “guerra”

La ilustración War Tank Girl expresa literalmente una ilustración de guerra donde sus elementos como los diferentes uniformes, insignias, aviones y estructura dañada lo refuerzan el mensaje de disputa o conflicto.



01

Ilustración World War Tank Girl

Fuente: <https://www.behance.net/gallery/50553811/World-War-Tank-Girl-cover-art>

Mientras que la ilustración de Simon Prades expresa de manera connotativa la palabra guerra al expresarlo como una disputa interna dado a la utilización de colores, máscara y serpientes que agregan un valor de carácter conflictivo al lenguaje visual como: una guerra interna.



02

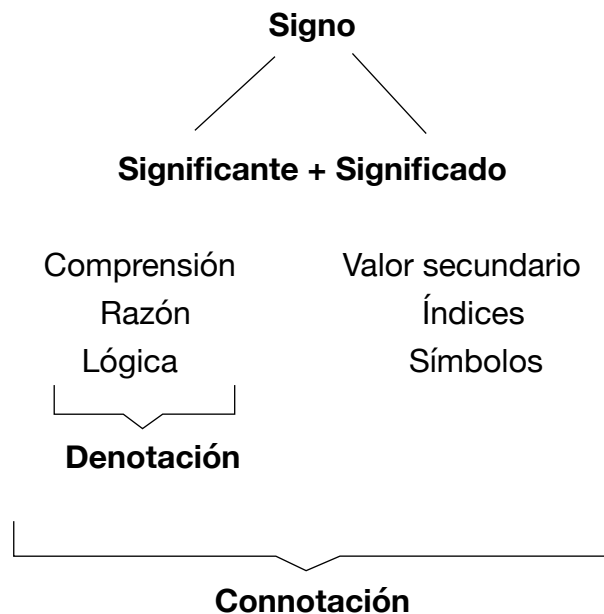
Ilustración Simon Prades

Fuente: <https://www.behance.net/gallery/46925121/EDITORIALS-6>

A pesar de que ambas ilustraciones poseen significado connotativo y denotativo se desea evidenciar como una palabra puede representarse de diferentes maneras según el significado que se utilice.*

5.1.2 Semiología

Quarante (1992) expresa la semiología como el estudio de los signos en la sociedad, en otras palabras es la ciencia que estudia todos los modos de comunicación en el seno de la vida social. Esta implica, en primer lugar, un sistema de reacciones entre dos términos: un significante y un significado. El significante, asociado con el significado, da lugar al signo, es más bien el soporte del significado.



5.1.3 Semiótica

López (2014) asegura que desde el Primer Congreso Internacional de Semiótica, al fundarse la Asociación Internacional de Estudios Semióticos, se tomó la decisión de unificar los conceptos de “semiótica” y de “semiología” bajo un nombre único de: semiótica, aunque aún hay autores que establecen diferencias entre ambas.

Semiótica se define como la ciencia que estudia los procesos y los sistemas de significación, es decir el estudio de los signos, señales, símbolos y se dedica a estudiar los contextos, el significado y la síntesis.

La semiótica ayuda a obtener un conocimiento cualitativamente distinto de los fenómenos de significación. Es un auxiliar necesario para conocer los procesos de significación de los contextos que se interese estudiar.

López manifiesta que la semiótica hizo su entrada en el diseño gráfico a finales de los 50 y que se especializó en las estructuras significativas de los lenguajes visuales, o en aquellas que se han especializado en la imagen.

Bañuelos (2006) aclara al decir que no todo signo es visual y expresa dos teorías:

- El signo es cualquier cosa que nos haga venir a la mente otra cosa más allá de la impresión que la cosa misma causa a nuestros sentidos (De Doctr. II.I.I. 5).
- El signo no es un signo si no puede traducirse en otro signo en el cual se desarrolla con mayor plenitud.
- Charles Sanders Peirce

Peirce va más lejos del planteamiento hecho por Saussure sobre el signo, que se da como resultado de la relación entre el significante (aspecto material del signo) y el significado (concepto), retomando el esquema de la semiología.

Según Peirce signo solo significa dentro de un sistema de signos y sólo en virtud de que los demás signos del sistema también significan. A este proceso se le denomina semiosis, y está constituido por la relación de tres elementos: el signo, el objeto y el interpretante; que se puede expresar como la denotación, de la mano del contexto y por consiguiente la connotación.

5.1.4 Retórica

“El diseño no se centra en objetos, sino en el impacto que esos objetos tienen en la gente.” - Jorge Frascara

La retórica puede definirse como el conjunto de técnicas cautivadoras utilizadas para influenciar los sentimientos y emociones del grupo objetivo, con el fin de provocar deseo, identificación e incentivo.

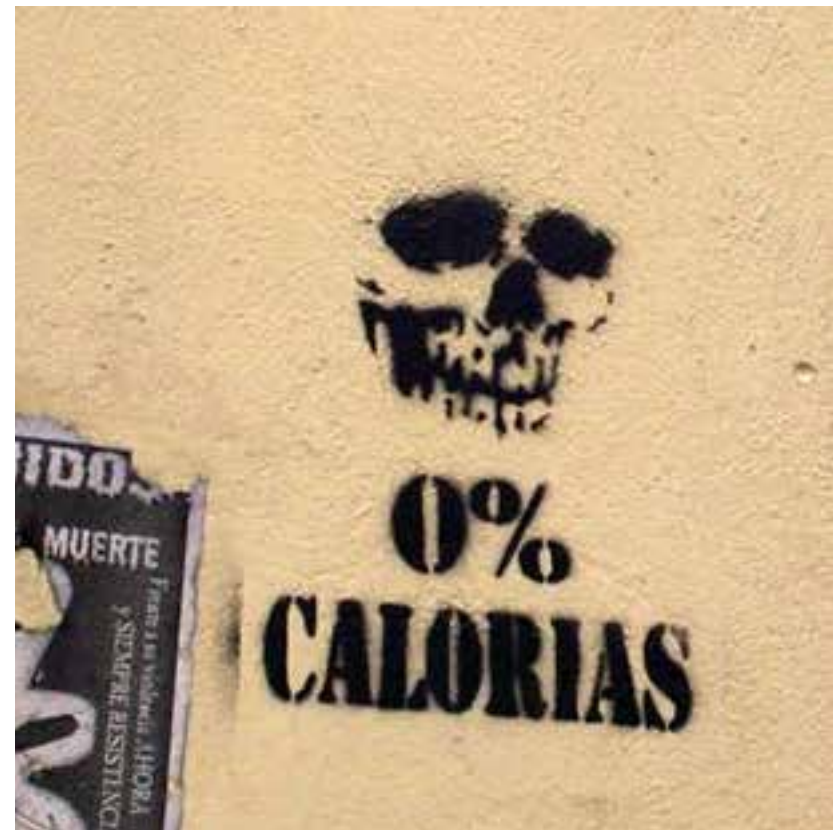
Gamonal (2011) explica que la retórica en el diseño de cualquier cosa, el discurso debe ser persuasivo para ejercer sobre el una influencia que mueva al grupo objetivo a realizar una acción, ya sea: comprar un producto, identificarse y llevar al cambio, modificar un hábito o creencia, o simplemente informarse.

Gamonal expone que la retórica ayuda al diseño, especialmente diseño gráfico, a estructurar la creación de un mensaje visual siguiendo unas pautas muy parecidas a las que utilizaban los oradores clásicos:

- **Inventio:** en esta fase se comienzan a buscar ideas y argumentos conforme al discurso que se va a realizar y al público al que se dirige.
- **Dispositio:** consiste en la distribución y ordenación del contenido del discurso. En esta etapa se crea la estructura.
- **Elocutio:** en ella se trabaja la expresión formal del discurso.
- **Memoria:** en la Retórica se corresponde con la fase de memorización del discurso por parte del orador que emplea recursos nemotécnicos para aprendérselo antes de llevarlo a cabo.
- **Actio:** es la puesta en escena y la representación del discurso ante el auditorio.

Los signos pueden constituir un mensaje y cambiar la percepción del mismo, donde el fenómeno de dicha percepción se desarrolle sobre el y complete la pieza visual, constituyendo a lo que se le conoce como signo. Recordando que todo signo es polisémico, implica,

subyacente a sus significantes, una cadena flotante de significados, entre los cuales el lector puede elegir algunos e ignorar otros.



03

Esténcil anónimo, Medellín - Colombia.Fuente: <http://www.revista.escaner.cl/node/759>

5.2 Comunicación a nivel urbano

“Cuando los medios de comunicación no funcionan de forma equitativa, la calles se vuelven el soporte último de comunicación directa con la sociedad; para el artista es también un sitio donde puede interactuar con el público de otra forma, sin estar en galerías, museos u otro espacio en el interior.” Por Cawtown (2010).

Las calles han sido herramienta directa de comunicación, una rama de expresión ligada al arte urbano donde miles de artistas se expresan en las calles de diferentes maneras artísticas, haciendo representaciones con aspecto de cultura popular o tradicional de una zona concreta o simplemente de los movimientos sociales más predominantes en cada territorio.

Este tipo de expresión pretende sorprender, llamar y cautivar a la sociedad, como un reflejo de los alrededores, este suele tener un mensaje llamativo subversivo que critica a la sociedad con ironía e invita a la lucha social, la crítica política o, simplemente, a la reflexión.

Langlois (1992) menciona que desde la segunda mitad del siglo XX debido a la formidable expansión de la industria, al éxodo rural y a diversos fenómenos urbanos concomitantes, el habitante de las ciudades siente cada vez más la ausencia de color en su entorno. Un entorno monótono que debe contrarrestarse para así, la ciudad entera, se vuelve más “inteligible” y más convivial a medida que el color, mensajero de una verdadera poesía urbana, vence la monotonía del gris.



04

Mensaje de protesta tras mundial de futbol en Brasil 2014 / Fotografía por Paulo Ito

Fuente: <http://www.gq.com.mx/bon-vivant/galerias/fotos-de-arte-urbano-callejero-en-el-mundo/1796/image/54026>

Urbanismo

El urbanismo comienza con el espacio urbano, que está conformado por edificaciones, plazas, calles peatonales, parques, casas, etc., donde se realizan actividades sociales; lo componen el espacio público y el espacio privado, donde miles de personas interactúan diariamente.

Según la Real Academia Española, urbanismo es el conjunto de conocimientos relacionados con la planificación y desarrollo de las ciudades, donde existe concentración y distribución de la población. Cabrera (2015) lo define como una ciencia cuya misión es proporcionar las bases fundamentales para resolver los problemas de las ciudades, tanto su configuración física como la dinámica de las actividades económicas, sociales y culturales.

El término urbanismo hace referencia, según Domínguez (2010), es en sentido estricto, a un neologismo creado en 1868 por el ingeniero español Ildefonso Cerdá en su obra *Teoría General de la Urbanización*, y que significa ciencia y arte de la ordenación urbana. Esta es la primera

acepción del término urbanismo, creado para designar a una nueva disciplina que surgió a fines del siglo XIX, como práctica de la transformación y construcción de la ciudad en la era industrial.

El “urbanismo” es una ciencia y teoría de la ciudad, una disciplina de carácter reflexivo y crítico, o sea, con pretensión científica. Se extiende y aplica a todas las sociedades urbanas del pasado (urbanismo griego, romano, etc.), creciendo y cambiando, como una corriente de sociedad y cultura.

Domínguez (2010) explica que después de 1945 el urbanismo ha conocido una expansión sin límites tanto en la teoría como en la práctica, considerándose como una ciencia pluridisciplinaria, que abarca un área de estudio y de práctica muy amplia.

El espacio urbano ha sido “lienzo” de expresión, donde el arte ha emergido para expresar y comunicar cientos de mensajes visuales, utilizando distintos sistemas de proyección y realización en la ciudad a través del tiempo. El arte urbano ha esculpido su nombre por la morfología de la ciudad, a las arquitecturas y los

espacios urbanos, desde los trazados de calles, las plazas, las composiciones volumétricas de los edificios, los monumentos históricos, las esculturas, el mobiliario urbano, etc.

5.2.1 Graffiti

Desde la prehistoria el hombre ha realizado garabatos, dibujos, íconos, formas, o una idea, como elemento abstracto de su pensamiento, buscando un medio de soporte para comunicarse, y de esta forma dejar legado o simplemente contar una historia a la humanidad.

Según Ganz (2004), el término graffiti proviene del italiano *sgraffio* (arañazo), que ha existido desde el principio de la historia del hombre. Pinturas como las de las cuevas de Lascaux, en Francia, se grababan en las paredes con huesos y piedras, aunque el hombre enseguida anticipó las técnicas de la plantilla y el spray, al crear siluetas soplando polvo de color en sus manos mediante huesos huecos.

En la antigüedad los romanos eran “graffiteros” por excelencia y se encontraron incisiones en las estructuras

egipcias en el año 1738, como por ejemplo la escritura jeroglífica que utilizaron para explicar la jerarquía de sus líderes e historias de los faraones; y también se encontraron escritos de símbolos y dibujos en las excavaciones del siglo XVIII, en el año 1748. Ambos acontecimientos utilizaron el muro como elemento expresivo y comunicacional para dejar testimonio de su historia explica Pacini (2010).

El graffiti también abarca la época de los romanos donde estaba muy extendida la costumbre de la escritura sobre muros y columnas, esgrafiada y pintada, y donde se han encontrado múltiples inscripciones en latín vulgar con consignas políticas, insultos, declaraciones de amor, entre otras. También se habla de marcas de marineros y piratas con sus seudónimos o iniciales marcadas sobre las piedras o grutas que visitaban, de algún graffiti encontrado en Túnez durante la II Guerra Mundial, donde los nazis solían escribir en paredes para despertar odio hacia judíos y disidentes.

De acuerdo con Ganz (2004), el graffiti también fue importante para los movimientos de resistencia como método para hacer pública su oposición, un ejemplo

de ello fue La Rosa Blanca, un grupo de estudiantes alemanes que a partir de 1942 manifestó su rechazo a Hitler y a su régimen a través de panfletos y pintadas, hasta que sus miembros fueron detenidos en 1943. Durante las revueltas estudiantiles de las décadas de 1960 y 1970, los manifestantes expresaron sus puntos de vista mediante pósters y pancartas.

En 1960 Filadelfia, Estados Unidos, un hombre que se autonabraba como “Cornbread” escribió su nombre en todos los lugares para llamar la atención de una mujer que le gustaba, donde su firma llamó la atención de las masas. Es ahí donde comenzó el graffiti actual, este empezó a desarrollarse a finales de la década de 1970 en Nueva York y Filadelfia, donde artistas como Taki 183, Julio 204, Cat 161 y Cornbread empezaron a pintar sus nombres en paredes y en estaciones del metro de Manhattan.

Nueva York fue el soporte que cultivó los primeros artistas del graffiti, lugar que reunió diferentes culturas, clases sociales y más. Ganz (2004) menciona que se trataba de una especie de batalla contra los agentes del poder y de una salida de la pobreza y del gueto.

Las variaciones de firmas fueron el cambio de sus nombres reales o apodos, a firmar con pseudónimos. En los 70, la historia del graffiti se conoce como la era pionera, porque hubo giros de estilo y popularidad entre los artistas, donde uno de los soportes más pintados fueron los trenes. El fenómeno del graffiti se extendió a través de todo Estados Unidos, y pronto empezaron a surgir pequeños intentos de expansión en ciertos lugares de Europa.

Por la misma época, según Ganz (2004), se celebraban las primeras exposiciones en Ámsterdam y Amberes. Los graffiti empezaron a aparecer prácticamente en todas las ciudades europeas desde principios de la década de 1980, aunque en Ámsterdam y Madrid se había alentado un movimiento del graffiti más temprano, que tenía sus raíces en el punk. Sin embargo, solo con la llegada del hip-hop se produjo el auténtico despegue del movimiento del graffiti europeo.

El modelo del graffiti se centró en la distorsión de letras, utilizando diferentes estilos para combinarlos y adoptarlos al mensaje; con el género del hip-hop, el graffiti pudo introducirse a los países occidentales, que posteriormente llegó a Asia y América del Sur.

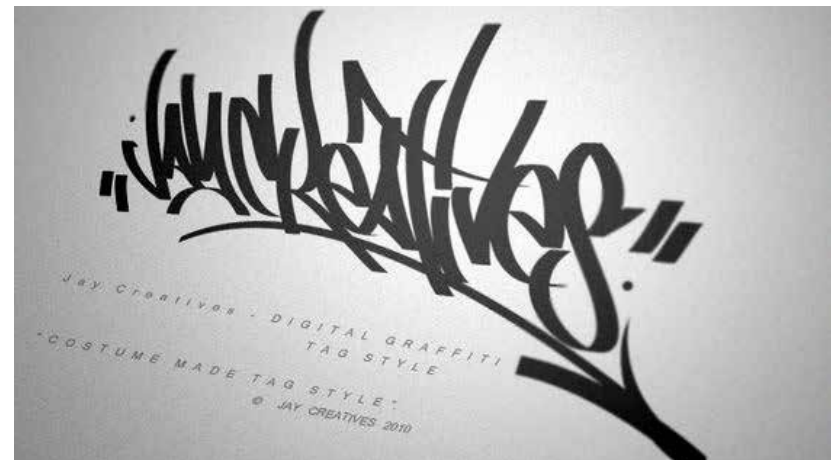
Hoy en día el graffiti es la búsqueda de nuevas y creativas maneras de comunicación, los “tags” (firma de los graffiteros) fue la fuerza fundamental que estimuló el desarrollo del arte del graffiti moderno. Durante los últimos años, los artistas del graffiti fueron utilizando un abanico expresivo más amplio, donde empezó a aumentar la cantidad de tags con líneas simples, que con el paso del tiempo se les fue agregando más detalles dependiendo del estilo del artista.

El graffiti posee diferentes estilos gráficos, la habilidad de identificar dichos estilos ayuda al público a entender la motivación de la creación y el sentimiento dentro del diseño que el autor eligió. Tipos.co. (n.d.) menciona que existen diferentes tipos de géneros de graffiti:

Tag. Es forma básica y frecuente del graffiti, por su baja complejidad y sencillez. Normalmente es escrito

con marcador o aerosol a un color que contraste con el fondo. El tag es la firma personal estilizada que contiene el nombre del artista.

Una guerra de estilos diferencia los tags, encontrándose tres diferentes: *brodway elegant*, característico de la zona de Manhattan, contiene caracteres alargados, finos y muy juntos; Brooklyn, contiene letras separadas y altamente decoradas con flechas, corazones, círculos, etc.; y Bronx, se definía como una fusión de los dos anteriores estilos.



05

Tags By Digital graffiti

Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/13862711334015241/>

Tag con Outline. Es una variación del estilo tag, pero son letras más anchas que tienen contornos o bordes fuera de ellas. Normalmente son líneas de otro color.

Bubble letter. Se le acredita a *Phare 2*, son letras gruesas con color de relleno y borde, son redondeadas y suelen estar adornadas con estrellas, rayas, círculos, etc.

Throw ups. En español que quiere decir “vomitados”, donde Cap fue su principal impulsor. Este estilo son letras con poco diseño y su finalidad es generar cantidad, para abarcar toda la pared, pero rellenar las letras con la menor cantidad de pintura posible.

Block letters. Su legibilidad es clara y su tamaño grande. El diseño es sencillo y atrae la mirada del público.

Model Pastel. Es un estilo complejo. Este busca la creación de un efecto tridimensional en las letras. La combinación de colores, planos, degradados, brillos y sombras, hacen que se pueda crear el efecto. Este lleva más tiempo en su realización, y podría catalogarse como un estilo más artístico.

Entre los artistas más destacados se pueden encontrar a Daim y Loomit de Alemania.

Dirty. Es la creación de un “estilo sucio”. Uno de sus máximos exponentes fue Honet de Francia, que lo utilizó creando figuras incorrectas, deformándolas y desdibujándolas. No se puede determinar si la obra se hace con intención o por su poca experiencia.



06

Tag con outline

Fuente :<https://www.emaze.com/@AWOWIQR/ARTE-URBANO-V>

Wild Style. Posee complejidad y originalidad. Por el momento es uno de los más populares. Utiliza letras con conexiones, círculos, semicírculos, espirales, picos y, sobre todo, flechas que proporcionan dinamismo y dirección a la pieza. Llama la atención su complejidad de formas y estilos.

Dentro del *Wild Style* existen dos categorías: estático, que se refiere a la tipografía geométrica, con ángulos marcados, líneas rectas y curvas pronunciadas; y dinámico, que utiliza conexiones, curvas estilizadas y suavizadas, y da sensación de movimiento. Entre los artistas más importantes de este género se encuentran Tracy 168, Stay High 149 y Zephyr en Nueva York.

Characters. Como lo dice su nombre, es la creación de personajes acompañado de letras. Estos surgen en uno de los metros de Nueva York, donde los artistas reflejaban una idea de crítica o de protesta con los rasgos del rostro.

Íconos. Es una derivación de los personajes, su complejidad disminuye, pero posee originalidad y crea impacto, muchos graffiteros cambiaron su firma por

íconos debido que es más fácil recordarlos de esa manera.

Las letras han predominado en el graffiti, sin embargo hoy en día la cultura se ha cambiando y creciendo. Muchas maneras de comunicación han nacido como derivación del graffiti, como lo es el “Street Art” o Arte Urbano.



07

Characters

Fuente: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/a0/cf/1c/a0cf1c85866b86e2bcb659ebbdad56b7.jpg>

Todos estos géneros se realizan a partir del aerosol, ya que es la técnica por excelencia de este movimiento urbano por su convencionalismo, amplia gama de color, relativa limpieza y su facilidad de uso.

Así como existen diferentes tipos de pinceles en la pintura, el aerosol posee diferentes tipos de boquillas o caps que engruesan o hacen delgados los trazos, entre ellos se pueden mencionar:

- El *Fine Skinny Cap*, especial para realizar trabajos finos, cuenta con un trazo de 1 centímetro.
- El *Ultra Skinny Cap*, también acorde para trabajos finos, cuenta con trazado de 0.8 y 1.2 centímetros.
- El *Soft Fat Cap*, de 8 a 11 centímetros de trazo.
- El *Ultra Fat Cap*, en cambio, llega a los 20 centímetros, siendo el más gordo de todos.
- *Fat Cap Pink* y el *Fat Cap Orange*, las cuales llegan a 8 centímetros de trazo.

- La *Calligraphy Cap* con trazos que varían del centímetro y medio a los 8 centímetros.
- *Maclain Cap*, alrededor de 1 centímetro de trazo; el *Skinny Cap Beige*, el *Skinny Cap Black*, el *Skinny Cap Grey* y *Skinny Cap Red*.



08

Tipos de boquillas

Fuente: http://4.bp.blogspot.com/_9E9vUorqKsM/S_Dfnals2jI/AAAAAAAAA1E/AWE-JXqzJYU/s1600/sabotaz_caps.jpg



09

Graffiti Wild Style: estático y dinámico
 Fotografía: Luisa León - zona 5 ciudad de Guatemala

5.2.2 Street Art o Arte Urbano

A finales del siglo XX y principios del siglo XXI, el arte callejero ha evolucionado para convertirse en formas interdisciplinarias complejas de expresión artística.

Según Maric (s.f.), la expresión artística va desde graffiti, stencils, grabados y murales, a través de pinturas a gran escala y proyectos de colaboración artística, hasta instalaciones callejeras, así como arte en vivo y video; se puede decir que el arte callejero ha encontrado su camino en el núcleo de arte contemporáneo.

Una de las expresiones más tempranas del arte urbano fue el graffiti, que inició en los trenes y paredes. Luego en la década de los 70 y 80 se cambió la dirección del arte callejero, en el que los jóvenes, contrarrestando el entorno político, haciendo que sus criterios y anhelos se convirtieran en el reflejo de su naturaleza y pudieran expresar con imaginación sus sentimientos, sueños y realidades; se convirtió en una verdadera expresión artística.

Los artistas del graffiti comenzaron a incorporar nuevas técnicas a sus trabajos, además del aerosol, se empezaron a mezclar pintura acrílica, pinceles, rodillos, plantillas (stencils), calcomanías, etc.

Domínguez (2010) expone que normalmente estos nuevos movimientos emergentes y críticos innovaron la realidad artística del momento y ahora son eco de lo que se puede llamar “culturas de la calle”, a lo que se denomina como aquellas que nacen a partir de movimientos sociales que solo disponen de la calle, el espacio público, “el espacio de todos”, para poder expresarse.

A pesar que el arte urbano nace por medio del graffiti, es una forma artística que cambia y evoluciona en cuanto al entorno, de la sociedad y de la cultura. Con el nacimiento de nuevos artistas, el Street art se convierte en la experimentación de comunicación visual con diferentes metodologías, sin dejar a un lado la posición de rebeldía frente a los patrones y estructuras de supremacía de la cultura popular y la realidad.

Fernández y Lorente (2010) afirman que las prácticas del arte urbano se pueden clasificar fácilmente en dos principales modos de acción: postgraffiti e intervención urbana.

El postgraffiti es una versión edulcorada del graffiti en la que lo que se repite no es un nombre escrito de manera ilegible, sino un ícono o motivo gráfico que cualquiera puede entender. Unos de los artistas representativos de esta corriente son: el estadounidense Shepard Faircy con su campaña Obey Giant y el francés Invader con sus pequeños mosaicos de personajes de videojuegos.

El resultado de este movimiento artístico es crear una relación directa entre el artista y el espectador, porque el primero muestra su presencia en el entorno urbano y el segundo aprecia y goza la experiencia nueva que le está dando en el entorno urbano.

Por otro lado, la intervención urbana se aleja de la herencia del graffiti y hace renacer la identidad artística. El artista observa el entorno y le da una respuesta a este, interviniendo con formas, colores, que detrás tienen un mensaje. El Street art es un agente facilitador en el

cambio de las condiciones de un lugar urbano, debido a que este atrae, comunica y se queda en la mente del público.

Esta corriente se ha convertido en la válvula de escape creativa en muchas zonas urbanas donde este tipo de manifestaciones surge de manera espontánea, salvando a muchos jóvenes del escepticismo y del pesimismo ante la falta de oportunidades explican Fernández y Lorente (2010).

El arte urbano es el trabajo de un conjunto heterogéneo de artistas que han desarrollado un modo de expresión en las calles mediante el uso de diversas técnicas; pretende intervenir espacios para expresar sus propios pensamientos, una crítica a la sociedad y cultura que se está viviendo, o solo invita a una reflexión.



10 **Street art en Guatemala**
 Fotografía: Luisa León - zona 5 ciudad de Guatemala



11 **Os Gemeos en puerto de Vancouver**
 Fuente: <http://muralism0contemporane0uruguay0.blogs.upv.es/2014/09/10/os-gemeos-en-el-puerto-de-vancouver/>



12 **Antwerp - Belgium** Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/453315518718880329/>

5.2.3 Muralismo

Como se explicó anteriormente, las paredes han sido soporte universal para contar las historias del hombre. Por este tipo de expresión, sabemos de todas aquellas historias heroicas, de vocaciones guerreras, de rituales de caza, de grandes ciudades, de traiciones inexplicables, del crecimiento de pueblos, etc.

La pintura mural remonta desde la antigüedad. En el paleolítico, en donde los seres humanos decoraban los muros de sus refugios utilizando pigmentos naturales, dibujando y escribiendo con sus manos, convirtiéndolas en pinturas de carácter simbólico. Además, estas fueron famosas en el Imperio Romano, Oriente, e incluso en América.

El muralismo surgió como un movimiento artístico de carácter indigenista, luego de la Revolución Mexicana, comenzó así un proceso en el que se quería acercar el arte al pueblo retomando el arte autóctono, azteca y maya dejando de lado el academicismo europeo. Este como reflejo de la situación social y política del México post-revolucionario.

Collin (2006) expone que el muralismo mexicano destaca por su afán comunicativo, en las formas locales de comunicación y en despecho de opacar como corriente estética, que persiste hasta hoy en día.

En el siglo XX, las primeras grandes realizaciones del arte mural se deben a tres artistas reconocidos: Diego Rivera, David Alfaro Siqueiros y José Clemente Orozco, quienes contribuyeron al perfeccionamiento de la técnica mural utilizada en el Renacimiento. Ellos participaron en la construcción de una nueva identidad nacional, buscando plasmar ideales sociales en la revolución, trayendo consigo el nacionalismo y de algún modo cambiar las ideas raciales preexistentes que habían contra los indígenas.

Los muralistas se convirtieron en cronistas de la historia mexicana y del sentimiento nacionalista, desde la antigüedad hasta el momento actual. La figura humana y el color se convierten en los verdaderos protagonistas de la pintura. En 1923 el muralismo se volvió muy conocido dentro y fuera de México.

Por otro lado, según Langlois (1992) en los años sesenta la realización de pinturas murales en espacios públicos surge como la avanzada de un auténtico movimiento de arte popular, particularmente adaptado al deseo de expresión de grupos de la comunidad que hasta entonces no habían tenido acceso a la creación visual, donde Rodríguez citado por Collin (2006) añade que surge “al calor de la revolución”. A veces se dirigían a la memoria colectiva al recordar un momento de la historia del barrio, la ciudad o el país, o al evocar los decorados más efímeros con que se embellecían y transformaban las calles con motivo de acontecimientos políticos, religiosos o artísticos.

Las obras en México tuvieron gran resonancia y luego llegaron a Estados Unidos donde se impulsó el trabajo público de obras por encargo a fin de dar empleo a los artistas americanos afectados por la gran crisis económica de 1929, Fue así, explica Langlois (1992), como más de 2.500 pinturas murales se realizaron en esta época en el marco del New Deal instaurado en 1933 por el presidente F. D. Roosevelt.

Poco a poco los murales fueron adoptados por distintos artistas, cada uno utilizando sus propias técnicas para dar un mensaje al público. En los años sesenta, la realización de pinturas murales en espacios públicos surge como un movimiento de arte popular.

El objetivo del muralismo es mejorar la calidad de vida en el medio urbano, trata de involucrar al ciudadano en la participación colectiva en la creación de un entorno menos monótono y más positivo, esto quiere decir que apoye y conserve el arte que se plasma en las calles.



13

Farid Rueda

Representación Cultura popular mexicana

Fuente: <http://fahrenheitmagazine.com/fotografias/murales-que-representan-la-cultura-mexicana/>

5.2.4 Diferencia entre graffiti, Street art y muralismo

Fernández y Lorente (2010) explican que el graffiti y el arte urbano o Street art son prácticas distintas, llevadas a cabo por gente distinta con motivaciones diferentes, pero, sobre todo, con diferente público en mente: el graffiti está dirigido exclusivamente a la propia subcultura, mientras que el arte urbano se dirige al público en general.

Y la respuesta del público ante uno y otro es la consecuencia lógica de esto: el incomprensible graffiti es percibido como algo ajeno e invasivo, mientras que el arte urbano suele ser bienvenido por la inmediatez de sus valores y su facilidad de lectura.

Por otro lado, el muralismo viaja como un movimiento de sentimientos nacionalistas, que consolida los ideales sociales creados en la revolución, destacando dentro del arte y convirtiéndose en un movimiento artístico.

El graffiti, arte urbano y muralismo difieren tanto, en ideologías, realización e incluso técnicas. Desde aerosol, stencil, pósters, pintura, brochas, hasta pinceles, acrílico, entre otras.



14

Thomas Von Wittich
MissTake

Fuente: <https://openwallsgallery.com/street-art-photography/>

5.3 Ilustración

Así como las corrientes urbanas del graffiti, Street art y muralismo, también existe la ilustración. Fernández-Coca (2012) menciona que las ilustraciones aportan un valor añadido a un concepto que proviene desde una imagen dibujada.

5.3.1 Historia de la ilustración

Para poder conceptualizar y definir esta disciplina, primero se debe considerar la historia, las necesidades de comunicación y el surgimiento de lo que hoy se conoce como “ilustración”.

Ilustrar es contar historias con un objetivo. La historia deriva de las cavernas como explica Fernández-Coca (2012). Los ejemplos más antiguos tienen entre 30,000 y 60,000 años de antigüedad, pues en España y Francia se encontraron pinturas rupestres de la época.

En Roma se tienen los primeros ejemplos de narrativa visual, como la columna de Trajano que fue el modelo de narrativa visual más antiguo que se conoce. Ella contiene

todo el relato de la conquista de Dacia por parte del emperador Trajano. Este se puede considerar como el precedente más lejano del comic.

En Egipto, a las orillas del Nilo, está el libro ilustrado más antiguo que aún se conserva, mientras en China, en la zona Oriental nacieron los ideogramas, que según la Rae son imágenes convencionales o símbolos que representan un ser o una idea, pero no palabras o frases fijas que los signifiquen.

Los manuscritos medievales estuvieron antes del nacimiento de la imprenta, en el Occidente siglo XVI, donde gracias a Johannes Gutenberg se conoció el trabajo de los monjes a través de los códices y facsímiles miniados.

Fernández-Coca (2012) explica que estas piezas eran libros escritos a mano en los que aparecían gráficos, dibujos o imágenes de carácter religioso. Los temas ilustrados eran de devoción la cual se mantuvo en épocas posteriores.

Luego nació la imprenta en Europa en el siglo XV, aunque en 593 se reproducían caracteres tallados en madera empleando la técnica conocida como xilografía, por parte de los mojes budistas chinos que en 868 publicaron el primer libro impreso con ilustraciones.

Gracias a la evolución de la impresión, las técnicas fueron creciendo y marcaron diversos estilos a lo largo de la historia. Diversas técnicas como el grabado, donde los valores de línea, grosores y tramas dan vida al dibujo. Además en este siglo la ilustración se desligó del arte. No se había considerado como arte ya que predominaba el pensamiento de que el artista creaba sin condicionante económico, actualmente este se considera como un arte popular, gracias al auge que le dieron a la revista LIFE en Estados Unidos, y a Blanco y Negro en España, las primeras décadas del siglo XX.

La época dorada, fue donde la forma de dibujar y dar color a las ilustraciones evolucionó; los ilustradores combinaban la expresión personal y la representación pictórica con el objetivo de transmitir ideas, explica Zeegen (2013).

En la década de los cincuenta, los diseñadores gráficos empezaron a meterse en el mundo de la ilustración. Su influencia introdujo cambios conceptuales y el mensaje visual fue de carácter comunicativo directo.

5.3.2 Ilustración como disciplina

“Nuestra civilización, nos guste o no, es y será visual.”
Costa (2008)

Luego de conocer la historia y evolución de la ilustración a través del tiempo, se puede empezar a definir qué es esta disciplina. Las ilustraciones se han conocido como una especie de “imágenes” que expresan algo, incluso Costa define a las imágenes como fragmentos de cosas visibles, o visuales, del entorno y de la imaginación, donde su carácter fundamental es la representación; además Zeegen (2013) cita al Museo nacional de Ilustración expuso que “la ilustración sirve como reserva de nuestra historia social y cultural y es, por tanto, una forma de expresión artística trascendente y duradera”.

La ilustración es la forma más directa de comunicación, añade Zeegen (2009); en ella, el medio es el mensaje; desde las formas, color, composición, íconos, e incluso la utilización de tipografía, como los componentes principales para comunicar.

Zeegen (2013) expresa que los límites de la ilustración se encuentran en algún lugar del camino entre el arte y el diseño, es por lo que muchos ilustradores eligen esta disciplina debido a que lo que los impulsa es el interés de trabajar con nuevos materiales, resolver problemas visuales, documentarse sobre diferentes temas y experimentar con diversas ideas.

Zeegen explica que la función del ilustrador consiste en dar vida y forma visual a un texto o mensaje; los mejores profesionales combinan la agudeza del pensamiento analítico crítico con armoniosas dotes prácticas para crear imágenes que tengan algo que decir, y con los caminos y medios para decirlo.

La ilustración mantiene una estrecha relación con cada símbolo y signo dentro de ella, puede ser incluso el apoyo visual para que se comprendan los contenidos y

hace que exista un entendimiento más rápido de ellos. Arrazola (2015) explica que es más allá de un simple dibujo, ya que es la manera singular de tomar una idea, pensarla, imaginarla y luego plasmarla, para que represente un mensaje relevante en cuanto al tema, para luego comunicarlo; es lo mismo que menciona Costa, el mensaje se concibe, codifica y emite, para que el que lo reciba lo decodifique e interprete; donde cada elemento expuesto en la ilustración se interpretará, ya sea por su forma, color o signo.

La ilustración es como una gran historia porque hace que la persona, o personas que están viéndola, se involucren activamente para comprender el mensaje por entero. El concepto puede estar escondido, pero la forma hará que el receptor indague, se introduzca y recorra los caminos de la ilustración para encontrarlo.

5.3.3 Elementos de la ilustración

La ilustración es comunicación y no posee una única manera de ser representada, pero tampoco nace cuando se hace un chasquido de dedos, esta se da como resultado de un proceso que trae consigo diferentes “pasos”, elementos o componentes.

Cada ilustrador posee su manera de llevar a cabo su ilustración, pero estos son unos de los elementos que la componen:

■ Brief

En español significa “información, memoria, informe”. Para el ilustrador es el aspecto más importante del pensamiento creativo, afirma Zeegen (2009), porque este tiene toda la información importante del proyecto.

Recaudar información básica del proyecto es el primer paso; consiste en obtener toda la información posible acerca del proyecto, desde el proyecto propiamente hasta información alusiva al tema. Conocer acerca del proyecto ayudará al ilustrador a tener un pensamiento

amplio y generar más ideas, porque tendrá conceptos frescos en su mente que lo ayudaran a conectar con experiencias.

Si el proyecto que se trabajará es para una empresa, compañía o una persona en específico, Zeegen (2009) aconseja que lo mejor es reunirse con el cliente; a menudo este tipo de “brief” se obtiene por correo electrónico, por teléfono, hasta incluso por mensajes de texto, pero cuando se reúne con ellos, la conversación que en ella se desarrolle deberían actuar como un catalizador para explorar las ideas.

Para asegurar el éxito de esta reunión, es totalmente importante saber escuchar. No hay que tener miedo de preguntar, porque es posible que al preguntar, muchas respuestas nos ayuden a la resolución del proyecto.

Otro aspecto a considerar es tomar anotaciones más técnicas, desde tamaño, medios de publicación, que colores se pueden utilizar hasta el grupo al que está dirigida la ilustración.

Por otro lado, si la ilustración se realiza como proyecto personal, no es de más crear un propio brief para hacer de la ilustración algo completo, debido a que esta ayuda a crear pensamientos más específicos y ayuda a que la imaginación tenga un “empujón” sobre conceptos existentes; de este modo se podrá encontrar inspiración para luego poder bocetar.

■ Moodboards e inspiración

Para lograr la inspiración es aconsejable utilizar un “moodboard” que es una serie de fotografías e imágenes acorde al tema. Este tipo de tabla ayuda para recoger formas, colores, tonos y texturas. Estos son materiales de referencias y recursos como fuentes de inspiración.

Zeegen (2009) ejemplifica que puede tratarse de observar una simple combinación de colores utilizadas en un envase, o la forma en que una figura se ha captado en una fotografía, para luego hacer un caballo galopando o un hombre en el cielo; son cuestiones que los ilustradores desarrollan cuando coleccionan y clasifican los materiales de referencia.

■ Brainstorming y concepto

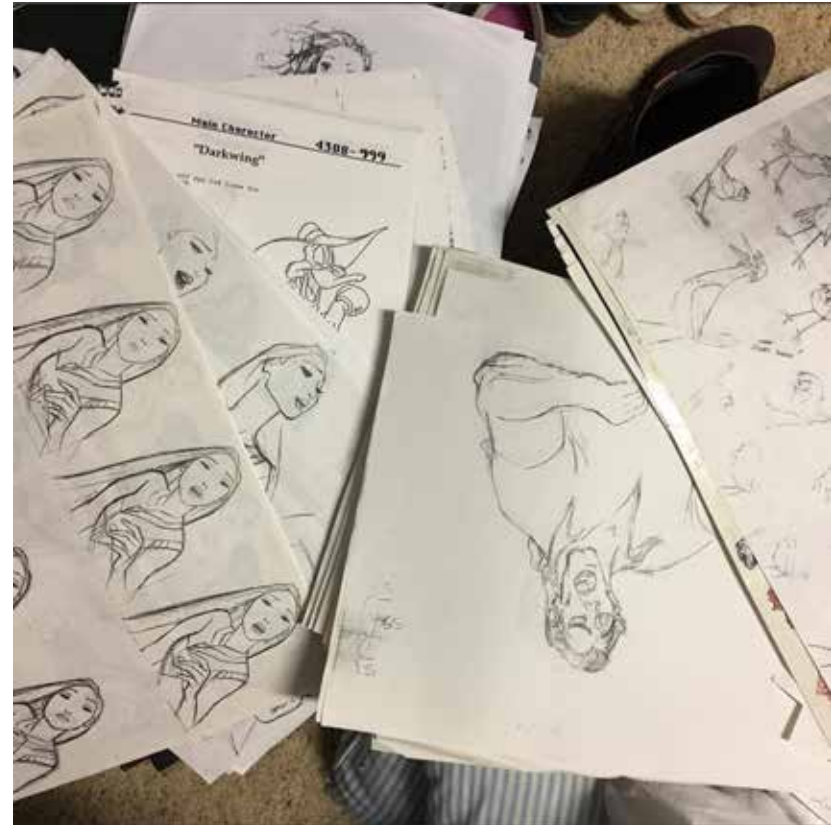
Brainstorming ha sido el método más utilizado por los diseñadores a la hora de diseñar, porque es la herramienta general para generar palabras y frases. Zeegen lo explica como “un ataque masivo de ideas y pensamientos”, que luego servirá para la realización del concepto.

El concepto se forma a partir de dichas palabras generadas, la unión de unas con otras ayudan para dar con una frase que sirve como base del trabajo de bocetaje. Esta frase es el trasfondo de la ilustración, ayuda a que el grupo objetivo piense y obtenga la información, o más bien, el mensaje que se quiere transmitir.

■ Boceto

Zeegen (2009) afirma que un boceto es una muestra de los elementos que compondrán el trabajo final. En otras palabras, es la idea preliminar. Teniendo en cuenta el concepto, el boceto tiene una conexión directa con él, debido a que es la idea convertida en forma gráfica.

Un boceto final deriva de la experimentación de ideas, entre más mejor, además este tipo de esquemas ayudan a encontrar tanto deficiencias como cualidades, y de ese modo se obtendrá un resultado específico y lleno de detalles para la propuesta final.



15

Tom Bancroft**Proceso de bocetaje ilustraciones Disney**

Fuente: <https://www.instagram.com/p/BSJSbgEgg0i/?taken-by=tombancroft1>

5.4 Estilos gráficos ayer y hoy

Los movimientos artísticos son tendencias referentes al arte, se delimitaron en la historia por tiempos específicos, detalles específicos e incluso por artistas que distinguieron la personalidad de cada movimiento.

Dichos movimientos ayudaron a definir estilos gráficos en la ilustración, sirviendo como influencias para marcar tendencias y crear estilos nacientes en base a ellos. Hoy en día se retoman movimientos referentes al siglo XX y se pueden observar en ilustraciones de todo tipo.

5.4.1 Influencias de las escuelas

Al conocer los elementos para la realización de una ilustración, se debe indagar en la influencia histórica de las diferentes escuelas gráficas. Ellas han existido desde el inicio de la historia del arte, y han evolucionado en el paso del tiempo, siendo influencias de estilos gráficos actuales para la ilustración. Entre las “escuelas”, tal como las define Fernández-Coca (2016), estas son las más significativas y que más han influenciado en la ilustración; se pueden mencionar las siguientes:

■ Estilo victoriano

Este estilo tuvo bastante éxito a finales del siglo XIX e inicios del siglo XX. La confusión y la diversidad llegaron a tener múltiples estilos de diseño y de filosofías contradictorias, se quería llegar a la búsqueda de la belleza frente a la fealdad del mundo moderno.

Finalmente se caracterizó por el uso de líneas dibujadas con tinta, creando ornamentación a base de filigranas, en los fondos hasta la tipografía. Al inicio, todas eran blanco y negro, pero la invención de la cromolitografía permitió la reproducción de imágenes a color.



16

Mural con influencia victoriana y renacentista
 Fuente: <http://mymodernmet.com/intricate-street-art-murals/>

Art Nouveau

Según Fernández-Coca (2016), este estilo nace en Inglaterra como la continuación del momento conocido como Willian Morris's Art and Craft. Además de estar directamente en la ilustración y la pintura, este estilo se encontraba en la arquitectura, la escultura, el diseño de interiores, el diseño de textiles, la joyería, entre otras cosas.

Se inspiraba en la naturaleza, utilizando elementos de origen natural; además las imágenes tenían curvas y simetrías, haciendo uso de la estilización y sensualidad de formas. En el caso de las figuras femeninas, se representaban con actitud de fragilidad y delicadeza, apoyando esas características en el cabello y los pliegues de los vestidos que las mujeres utilizaban.



17

Mural en Montreal - Influencia Art Nouveau
Fuente: <http://mymodernmet.com/massive-art-nouveau-inspired-mural-in-montreal/>

Object poster

Estilo originario de Alemania, también conocido como Sachplakat. Ward (2015) explica que el inicio de la cromolitografía a finales del siglo XIX vio un cambio en la forma y el contenido de los carteles publicitarios. Debido a la nueva tecnología de las imágenes a color, los artistas habían comenzado a desarrollar estilos más simples, representando figuras detalladas, coloridas y rodeadas de juegos de tipografías. El estilo comenzó con el artista Lucian Bernhard, que revolucionó la ilustración existente a partir de 1905.

Las características principales de este estilo fueron letras bold con colores planos, objetos y figuras simplificadas, y la composición de los carteles se enfocaba en el objeto. Fue lo contrario al art nouveau que se centraba en la decoración de los elementos y tipografía.



18

Mural Apaga la luz - Influencia object poster
Fuente: <http://theendearingdesigner.com/creative-big-wall-street-art-murals/#here>

■ Cubismo

Fue un movimiento que nació en Francia a principios del siglo XX. Este reducía la naturaleza a formas geométricas, rompiendo con la estética tradicional clásica y el concepto de belleza. Entre sus características principales están la expresión del movimiento y no tanto del tiempo, procuraba capturar la cuarta dimensión, y la obra de arte tenía valor en sí misma, como medio de expresión de ideas. Su mayor fortaleza es la descomposición de la realidad en figuras geométricas.



19

Mural Nicole Martinez - Influencia Cubismo

Fuente: <http://www.miaminewtimes.com/arts/wynwood-murals-join-google-art-projects-street-art-collection-7550912>

■ Expresionismo

Gedz (2013) afirma que el expresionismo es un movimiento que surge como reacción al impresionismo; se desarrolla principalmente en Alemania en el primer tercio del siglo XX, cuando jóvenes artistas rechazados de las academias tradicionales de arte se convirtieron en los principales seguidores del estilo.

Los expresionistas deforman la realidad, representan la emoción en su totalidad, le dan importancia a la expresión de los sentimientos, sin preocuparse de la realidad externa, sino de la naturaliza interior de las emociones; defendían la libertad individual, la primacía de la expresión subjetiva, el irracionalismo, el apasionamiento y los temas prohibidos (lo morboso, el amor insatisfecho, el alcoholismo, la vejez, lo demoníaco, sexual, fantástico o pervertido).

Para su representación empleaban colores violentos y puros, además utilizaban la distorsión de las líneas y de las figuras.

■ Art Déco

Un movimiento en las artes que se originó en la década de 1920 y se convirtió en un estilo importante en Europa occidental y los Estados Unidos durante la década de 1930, coincidiendo con la reindustrialización tras la Primera Guerra Mundial, aunque su influencia se extiende hasta la década de los cincuenta en los campos de la ilustración, diseño gráfico, cine, moda, arquitectura y artes plásticas, según explica Fernández-Coca (2016).

Este estilo tiene sus raíces en la tradición artesanal y las artes decorativas francesas. Combina la elegancia clásica con la esencia del Art Nouveau, además de tener elementos de carácter futurista.

Este fue el primer estilo que marcó un diseño comercial que emergió en todas las naciones industrializadas. El estilo Art Déco era una mezcla ecléctica donde predominaban las formas rectilíneas y geométricas, las líneas en zigzag, influencias maquinistas y tipografías de palo seco.

■ Romanticismo

Es un movimiento cultural originado en Alemania y en el Reino Unido a finales del siglo XVIII, como una reacción revolucionaria contra el racionalismo de la ilustración y el neoclasicismo, en los cuales los sentimientos se convirtieron en prioridad.

Fernández-Coca (2016) menciona que a mediados de 1920 surge con fuerza y se considera como “una escuela más” de ilustración. Con esta predominancia de expresión y sentimientos surge el deseo de lo nuevo, de lo insólito, de lo oculto así como también de lo reprimido, todo resumiendo en lo que se encuentra más allá del límite.

■ Surrealismo

Surge en Francia en el primer cuarto del siglo XX a partir del Dadaísmo. Término utilizado por primera vez por Apollinaire, que luego André Breton creía que era la fusión del arte y la literatura como herramienta para crear ideas libres para que se pudieran reflejar sueños, de este modo el funcionamiento fuera real del pensamiento en ausencia de cualquier control ejercido por la razón al margen de toda preocupación estética o moral, se pudiera expresar verbalmente, o incluso visualmente.

Citando a Fernández-Coca (2016) “técnicas como la del cadáver exquisito, donde varios ilustradores dibujaban partes de una figura, sin ver lo que había realizado el anterior, fue una de las actividades que crearon y que dieron base a técnicas de creatividad en ilustración que hoy se emplean”. El surrealismo es un estilo en el cual la imaginación vuela y representa lo que no existe salvo en la imaginación.



20

**Murales de Kraser
Influencia Surrealista**

Fuente: <http://www.roc21.com/2013/07/18/murales-surrealistas-de-kraser/>

Realismo heroico

Se basaba en ilustrar basándose en el realismo de corte romántico basado en modelos del arte clásico, tal como explica Fernández-Coca (2016). Producido en Alemania, entre 1933 y 1945, también conocido como arte fascista, arte nacional-socialista y arte nazi, exaltaba valores de sangre y suelo (pureza racial, militarismo y obediencia), además de trabajo de campo, amor a la patria, lucha nacional, entre otros. El realismo exagerado es la base de este estilo.

Realismo

Como su nombre lo indica, es el estilo que se apega por completo a la realidad, es como que se tratara de una fotografía “pintada” para acercarse lo más posible a la realidad. Se enmarcó a mediados del siglo XX y en los años 1960 fue cuando tuvo mayor importancia. Entre sus principales características están las representaciones de escenas sociales, su estética es la reflexión sobre la realidad, sin idealizar ni la sociedad, ni la naturaleza, ni el pasado; se centraba más que todo en la vida cotidiana.



21

Murales para Olimpiadas Rio - *Influencia Realismo*

Fuente: <https://www.merdeka.com/gaya/meriahkan-olimpiade-rio-dihiasi-mural-terbesar-di-dunia.html>



22

Murales de MTO - *Influencia Realismo*

Fuente: <http://streetarthub.com/mto-sliema-malta/>

■ Push Pin

Push Pin Studios fue fundado en 1954 por Seymour Chwast, Milton Glaser y Edward Sorel, quienes crearon la revista “The Push Pin Almanack”, bajo el mismo estilo que marcó tendencia a finales de los años 1970. Ellos empleaban pintura, aerógrafo y collage desde un punto e vista expresionista; además, unían la tipografía e ilustración, logrando que se fusionaran ambos, y las letras fueran parte de la ilustración.

■ Dibujo animado

Se atribuye su paternidad al francés llamado Emile Reynaud, considerado como el pionero y precursor del cine de animación. Aunque Fernández-Coca (2016) afirma que las primeras animaciones surgieron en Japón a inicios del siglo XX.

Fue en 1937, año en el que Walt Disney realizó el primer largometraje de dibujos animados llamado “Blanca Nieves y los siete enanos” que recaudó casi ocho millones de dólares, cuando comenzó el “boom” del estilo del dibujo animado.

A partir de ese año se dió el surgimiento de dibujos animados, desde figuras humanas, animales, hasta personas inexistentes en el mundo real; cada quien le agregó su propio estilo y fue así que evolucionó hasta lo que hoy se conoce como dibujo animado.

■ Gótico

Aparece en Europa en el año 1500 en la arquitectura como movimiento gótico, donde utilizaban simbologías de carácter neopagano.

Actualmente alejado del movimiento, la ilustración de tipo gótico va más allá del carácter “mítico” de vampiros y horror. Esta surge a finales del siglo XIX e inicios del siglo XX como una tendencia de caricaturas satirizadas sobre aspectos oscuros de la vida.

Se puede definir como un estilo que habla de representaciones oscuras, como monstruos, fantasmas, etc.

■ Minimalismo

Una tendencia actual, que es representada con la frase “menos es más”. Es la “nueva vuelta de tuerca a la del Object Poster” como lo explica Fernández-Coca (2016). El diseño minimalista es el diseño en su forma más básica, es la eliminación de elementos pesados para la vista. A inicios del siglo XX, aumentó la simplicidad de la ilustración, dando un enfoque principal a lo que realmente se quería contar. Se caracteriza por la abstracción, la economía de lenguaje, purismo estructural y funcional, orden, reducción, síntesis, sencillez y concentración.

■ Psicodelia

En los años sesenta aparece el naciente espíritu de demanda y protesta social en Estados Unidos. Como parte del mismo nacen las ilustraciones que ofrecen un estilo donde las tipografías son ilegibles, los colores son vibrantes y brillantes, y el dibujo habla y expone la rebelión gráfica que posee contra los acontecimientos políticos.

Fernández-Coca (2016) explica que utilizaban imágenes de dominio público y elementos comerciales efímeros,

además las ilustraciones se basaban en precedentes victorianos, el Art Nouveau y en modelos del Art Déco.

■ Digital

La ilustración ha tenido gran importancia para comunicar mensajes visuales; esta ha acompañado al hombre tanto en su transición de tendencias como en la evolución de estas. Desde la década de los 80, la era de la tecnología abrió las puertas a la creación e invención de nuevas posibilidades en el ámbito del diseño y la ilustración.

La era de la tecnología en la ilustración ha traído consigo muchas formas y maneras de graficar, haciendo que exista la integración de técnicas manuales y técnicas digitales. Esta se caracteriza por la creación de obras directamente en los dispositivos digitales, utilizando software para tal fin.

Wong, W. y Wong, B. (2004) exponen que la tecnología maneja un nuevo mensaje visual que redefine los principios del diseño gráfico, que manejan diferentes categorías: Vectorial, Bitmap, Pintura digital, Collage digital y Modelado 3D.

5.4.2 “Estilo” en la ilustración

Según el diccionario de la Real Academia Española (2017), “estilo” significa: modo, manera, forma de comportamiento. Para explicar los estilos de la ilustración actual, es preciso indagar qué es el estilo propiamente y cómo debe de influenciar el trabajo del ilustrador y qué “modo, manera o forma de comportamiento” es el que guía al individuo. Cuando se ilustra, así como en el arte, cada ilustrador maneja sus ilustraciones bajo un estilo, que es como su “marca” propia que lo distingue del resto.

El estilo va más allá de lo visual, es la unión de virtudes y cualidades expuestas que puede abarcar una pieza gráfica. Dipacho (s.f.) afirma que un estilo es una forma de ver, analizar e interpretar; tiene como intención exponer una forma de mostrar (gráfica), una forma de pensar (discurso) y una forma de decir (retórica). De esta forma, el ilustrador no es solo un buen “dibujante” sino también un creativo que crea y expresa de maneras diferentes con discursos visuales que están detrás de lo superficial.

Todas aquellas características del estilo abarcan desde los sentimientos, forma de ser, cualidades, fortalezas e incluso debilidades, influenciadas por experiencias de vida y por intereses que surgen en el transcurso de la vida

Cada estilo ha nacido basado en las influencias que se han desarrollado en cada época de la historia, adaptando estilos y características gráficas a las necesidades propias para comunicar el mensaje. Sanmiguel (2003) concuerda con Dipacho (s.f.) cuando afirma que en el “estilo” de la ilustración las tendencias del arte han encontrado su mayor fuente de inspiración.

Dipacho ejemplifica que “hay ilustradores que encuentran un modo específico de hacer ilustración y que prefieren buscar su depuración y perfeccionamiento a lo largo del tiempo”, mientras que Zeegen (2009) explica que otros ilustradores, por el contrario, prefieren hacer búsquedas constantes y continuar explorando para que cada trabajo que realicen sea diferente al anterior. Una no vale más que otra, porque incluso tener distintos métodos de realización se puede tomar como un propio estilo.

Angulo (2015) menciona que para no caer en la copia de estilos, el ilustrador debe ser sincero consigo mismo y tener en cuenta propia hasta donde finalizará su aprendizaje de estilos. La mezcla de técnicas, formatos, programas, e incluso colores pueden forjar sus propias características para llegar a un resultado final. William (2013) define al estilo como la forma en que se expresa algo. Finalmente cada quien decide con base en que características trabajará; es una decisión realmente subjetiva que determina el carácter de cada ilustrador.



23

Estilo evidente en ilustraciones de Josh Lewis*Fuente: <https://www.joshlewisillustration.com/>*

5.4.3 Géneros de ilustración

Sanmiguel (2003) habla sobre diferentes tipos de ilustración, pues la ilustración se ha adaptado a las necesidades de nuevas técnicas y aplicaciones; año tras año han surgido diferentes modalidades de expresión gráfica, en las cuales comunicar no solo significa expresar superficialmente una idea, sino que esta pueda presentar el mensaje visual de manera clara y correcta. A continuación se muestran los diferentes géneros de la ilustración:

■ 5.4.3.1 Ilustración conceptual

La ilustración conceptual abarca todas las ideas de manera abstracta y representativa, es decir, aquellas que no están ligadas a un texto, información, figura literaria, científica, etc. Este tipo de ilustración es una representación metafórica de una escena, objeto, idea e incluso teoría; es un forma subjetiva de representarlo, donde la creatividad vuela y lo convierte en un estilo único.

Este tipo de ilustraciones hace que la persona que la observa se cautive y trate de indagar qué es, por qué está allí y qué trata de representar. Está muy ligado al arte conceptual debido a que este también cuenta una historia pero con la iconicidad más baja posible. Aquí se utilizan mucho las figuras retóricas, especialmente las metáforas que son las que denominan algo a través de su semejanza o analogía con otra cosa, para hacer referencia a un tema en específico sin mostrarlo tal cual.



24

Davide Bonazzi
Ilustración Conceptual

Fuente: <https://www.behance.net/gallery/16892209/Conceptual-Illustrations>

A este respecto, Male (2007) explica que dentro de la ilustración conceptual se pueden distinguir dos propósitos: dar significado y dar personalidad visual. Esta última no tiene limitaciones en el color ni mucho menos en la forma, es la forma libre donde los estilos se conjugan unos con otros; son aquellos que dejan expandir la mente para la creatividad y el estilo personal.

Murcia (2016) afirma que la ilustración es utilizada en la animación, comics, video juegos, videos de música “deep”, cine, etc. Depende de la forma de ser y del estilo propio del ilustrador.

■ 5.4.3.2 Ilustración publicitaria

Según Sanmiguel (2003) este tipo de ilustración está destinada a acompañar o dar forma y personalidad a una marca comercial o un producto. En los años 50 se utilizó bastante el estilo realista en las ilustración publicitaria, ya que exponía la figura humana para la comercialización de productos o servicios; también era utilizada en el *Object Poster* que detallaba los productos como punto focal para su comercialización. El fin de este tipo de ilustración es vender; se puede observar este

género en marcas como: Nike, Coca cola, marcas de cereales como Corn Flakes, entre otras.

Debe transmitir un mensaje con la mayor claridad posible, dentro de un estilo particular. Debe llamar la atención, anunciar su existencia y realzar sus características para que se venda.



25

llovedust

Ilustración Publicitaria para Nike

Fuente: <https://www.behance.net/gallery/15953387/Nike-Football-Risk-Everything>

5.4.3.3 Ilustración narrativa

Tal cual lo dice su nombre, esta es la que cuenta una historia, es el complemento del texto. A diferencia de la ilustración conceptual, esta sí sigue un guión establecido para que tenga congruencia con el texto; de este modo el lector entenderá de qué está hablando el autor, aunque Sanmiguel (2003) explica que la mayoría de las ilustraciones conceptuales pueden considerarse narrativas. La ilustración narrativa debe acoplarse a la historia, guión o texto que se expone, cuyo objetivo es mostrar un suceso de tipo literario o cinematográfico (humor gráfico, cómic, animación, etc.)

Esta sirve para reforzar la idea del autor, para que cuando el lector la imagine pueda tomar como referencia la imagen gráfica en la que se está apoyando. Este tipo de ilustración se puede encontrar en la mayoría de cuentos infantiles, cómics, tiras cómicas, entre otros.



26

Diego Della Posta

“El Verdadero Tesoro está en tus Raíces”

Fuente: <https://www.behance.net/gallery/46247863/El-Verdadero-Tesoro-esta-en-tus-Raices>

En los géneros de ilustración se encuentran diferentes aplicaciones según la necesidad de comunicación, cabe mencionar, entre ellas, las siguientes:

■ Ilustración decorativa

Sanmiguel (2003) la define como el embellecimiento de la página donde hay texto, como complemento “estético”. Tipo de ilustración antiguo, que normalmente se encontraba en los textos de los manuscritos medievales.

La utilización de curvas y viñetas era la ilustración más evidente, es muy parecido al estilo victoriano. Su función principal era adornar los textos, crear equilibrio y contrastarlos. Actualmente existen diversas formas decorativas desde manchas, formas abstractas, detalles etc.

■ Ilustración científica

“Es una forma de representar lo que solo algunos podían presenciar.” Son todas aquellas ilustraciones científicas detalladas con el propósito de explicar visualmente textos de investigación de diferentes ámbitos tales como

medicina, ciencia en sí, zoología, botánica, microbiología, biología humana, etc.

Ha servido como fuente de inspiración para otros ilustradores y se han utilizado como base para agregar otro estilo. La ilustración científica ha dado una visión de términos científicos muy difíciles de entender, pero ha apoyado de manera fuerte la explicación de conceptos por su proximidad a la realidad.

García (s.f.) explica que el tipo de imagen posee un alto nivel de iconicidad. Se aproxima a lo que percibimos de la imagen real. Aunque fluctúa entre lo realista figurativo, la esquematización y la abstracción a lo que se está representado para dar realidad, escala, proporción, detalles, etc. Se utiliza todo tipo de técnicas, añade García, tanto en el proceso como en las artes finales, tradicionales y digitales. Uno de los exponentes más reconocidos de este tipo de ilustración es Alberto Durero, maestro de origen alemán que supo graficar la proporción y es uno de los pocos que dibujó de memoria.

■ El cómic

Sanmiguel (2003) explica que el cómic es “un mundo aparte” dentro de la ilustración. Así como en la ilustración narrativa, en este género se debe ser capaz de interpretar un guión y plasmarlo de modo secuencial, creando personajes “perfectamente” caracterizados.

■ Ilustración de portadas

Constituye el máximo poder del ilustrador, porque le confiere libertad para ilustrar, sin tener especificaciones establecidas. Esta debe tener una integración con el diseño de todo el libro, además implica rotulación de textos o su tipografía.



27

Mural Flash personaje de comic de Marvel

Fuente: <http://humanizer.me/2015/04/23/faustine-cultivos-petits-6/>

■ Ilustración técnica

En una frase corta: explica el funcionamiento de máquinas, aparatos o sistemas, a través de gráficos, esquemas y diagramas.

García la define como la representación a escala de un objeto, cuyo objetivo es la correcta descripción visual para su fabricación. Su lenguaje es complejo pero detallado; explica de forma minuciosa el montaje de elementos. La autora explica que se utilizan niveles de esquematización y convenciones gráficas.

El ilustrador trabaja bajo estas diferentes técnicas:

- Depura la información innecesaria.
- Estiliza y esquematiza la forma
- Elementos gráficos
- Perspectiva
- Técnicas y métodos de representación
- Elementos de estilo, como grosor, diferentes tipos de líneas, color, sombreado, achurado, etc.

Humor gráfico

Este estilo es muy importante de resaltar debido a que se basa en un tipo un poco más “especializado”, como comenta Sanmiguel, debido a que transmite la creatividad y el humor de un individuo a través de un grafismo personal, que generalmente es a modo de caricatura. El autor explica que se trata de un tipo de ilustración en la que los aspectos técnicos quedan completamente subordinados al ingenio y al talento personal.

Cartelismo

Tiene mucho en común con la ilustración de portadas, pero una de las grandes diferencias es que estas ilustraciones compiten activamente con muchos reclamos visuales. Sanmiguel (2003) explica que hoy en día, los pósters basados en ilustraciones convencionales son muy pocos por el resurgimiento de la fotografía y las técnicas de ilustración digital. A este género se le puede atribuir la influencia del *Object Poster*, *Pop Art*, *Realismo Heroico*, y el “Estilo Victoriano”.



28

Broken fingaz - Cartelismo

Fuente: http://www.colorcola.com/blog/81_broken-fingaz

5.5 Técnicas

Así como el arte de ilustrar ha evolucionado, sus técnicas también. Actualmente cada ilustrador posee su estilo, y toma influencia de lo que ve, vive y siente para crear algo único, explica Fong (2017); muchos de ellos utilizan diferentes técnicas tanto manuales como digitales, según la necesidad. A continuación se exponen algunas técnicas que se realizan en la actualidad:

5.5.1 Dibujo

Sanmiguel (2003) afirma que todo ilustrador necesita dominar el dibujo, ya que es la base de cualquier ilustración. Normalmente la herramienta más utilizada es el lápiz.

El lápiz tiene su propia categoría para trazar y está dividido según la cantidad de grafito, lo que define su “dureza” y el tipo de trazo que se consigue con cada uno de ellos: H, B y F.

- El “H” significa “hard”, “duro” en español. Estos tienen una baja proporción de grafito, por lo que dejan un trazo más fino. Cuanto más alto es el número que lo acompaña (H, 2H, 3H, hasta 9H) menos composición de grafito tiene.
- Los lápices de letra “B” vienen de la palabra “black”, negro en español. Ellos contienen una composición alta de grafito, dando como resultado un trazo más grueso y oscuro.
- Los lápices de letra “HB” y “F” son un punto intermedio entre ambos tipos anteriores. El HB es un intermedio de trazo blando y el “F” el intermedio a trazo duro.

5.5.2 Técnicas de impresión

Según Gallego (1999) se entiende como grabado el resultado del trabajo realizado sobre una superficie de madera, metal o goma, llamada plancha, por medio de instrumentos cortantes, punzantes o de ácidos que atacan dicha superficie.

Esta nace de la invención de la imprenta, la cual ha sido utilizada a lo largo de la historia por los ilustradores para permitir su reproducción múltiple. Actualmente estos procesos evolucionaron a lo que se le conoce como xilografía, grabado al linóleo y serigrafía.

Gallego explica que el proceso de grabado da como resultado “la estampa”, soporte generalmente de papel al que se ha trasladado la imagen por medio de la tinta, para poner en contacto la hoja con la plancha grabada entintada y ejercer presión con un tórculo o una prensa vertical, para impregnar el dibujo.

5.5.2 Tinta

Esta es una técnica versátil, uno de los métodos de ilustración más antiguos que permite producir ilustraciones sencillas a base de líneas o una variedad de texturas y tonos.

Normalmente esta técnica se empleaba para la realización de bocetos para que de este modo los clientes puedan visualizar el arte final, pero también se emplean normalmente para caricaturas, dibujos de arquitectura, ilustraciones monocromas o dibujos anatómicos y de moda. Los estilos que más se manejan están:

- Achurado
- Puntillismo
- Figura fondo (con la tinta)
- Técnica mixta

5.5.3 Crayones

Sanmiguel (2003) habla que su principal característica es la facilidad y rapidez en su utilización. Al igual que el lápiz, el crayón ofrece una amplia gama de tipos de colores. En este caso los colores no se mezclan sino que se superponen uno con el otro, y la intensidad de estos irá cambiando según la fuerza ejercida sobre el soporte. Esta técnica se utiliza como complemento para la realización de bocetaje.

5.5.4 Acuarela

Sanmiguel (2003) habla que su principal característica es la facilidad, es uno de los procesos de ilustración más conocidos y utilizados. Este permite al ilustrador producir diversos tonos, desde muy suave hasta tonos más sólidos y opacos (esto depende de la cantidad de agua que se utilice para diluir la pintura).

Tiene muchas ventajas, entre ellas, que ofrece muchas posibilidades de combinación con otros procedimientos pictóricos y se utiliza de forma sencilla y directa. Esta técnica ha servido como influencia gráfica para muchos

artistas urbanos, dando “toques” que parecen pinceladas a sus obras.

5.5.5 Acrílico

Esta es la técnica más moderna de todas, se comenzó a utilizar hacia 1930 y fue una innovación para el medio. A diferencia de la acuarela, esta puede desarrollar texturas y efectos ópticos. Se trata de un material de secado rápido y base acuosa que supone una buena alternativa a la pintura al óleo.

Los colores de la pintura acrílica son brillantes, su secado es rápido, y es utilizado en una gran variedad de soportes desde papel, tela, pared e incluso materiales reciclables. Esta técnica es manejada por la mayoría de artistas urbanos que utilizan los muros donde además la combinan con diversas técnicas y de este modo crear una mejor composición.

5.5.6 Aerógrafo

“Históricamente, el uso del aerógrafo se limitaba al retoque de fotografías y al arte comercial. Pero la expansión de los medios visuales y de la publicidad, produjo un trasvase de ideas creativas en las Bellas Artes. En la actualidad, el aerógrafo se ha establecido como herramienta habitual de los artistas y ha tenido aceptación en el campo de la pintura.” (Sanmiguel 2003).

Esta técnica se basa en pintar mediante un chorro de color líquido pulverizado; se parece bastante al aerosol, pero tiene más precisión. El control del chorro depende de la presión del aire, consistencia de la pintura y la distancia que este del formato.

Este estilo se asemeja mucho a los estilos de graffiti y arte urbano, donde utilizaban spray (podría considerarse el aerógrafo en si), stencil (máscaras para definir trazos), acompañados de brochas y pinceles (así como en esta técnica, que utiliza pinceles para los detalles.

5.5.7 Pintura de pared

Otra manera de pintar en murales es la utilización de pintura para pared, en esta se encuentran diferentes tipos según el acabado y tipo de soporte donde se aplique la pintura.

- Pinturas de agua: ideales para pintar interiores, secan rápidamente y se puede reforzar con otra capa de pintura, luego de 3 a 6 horas después de haber aplicado la primera.
- Pintura a base de aceite: es resistente para pintar exteriores, posee durabilidad, resistencia y protección.
- Pintura mate: son para acabados mate o incluso para crear texturas.
- Pintura latex: pueden cubrir una superficie de color debido a su densidad, protege las paredes creando una capa “plástica” resistente a agentes externos.

5.6 Soportes

Prácticamente se puede ilustrar en cualquier superficie, porque una ilustración puede aparecer en cualquier lado y puede graficarse con diferentes herramientas. Estos son los soportes que se han utilizado más hoy en día:

5.6.1 Papel

El papel es producido a base de celulosa, la cual se obtiene de diferentes tipos de madera, caña de azúcar, trapos, desperdicios de papel, etc. En la ilustración es el medio más común; se utiliza tanto para bocetaje, escritura, hasta la misma ilustración final. El papel se subdivide en diferentes tipos dependiendo de la técnica que se utilice para su fabricación. Entre los papeles más utilizados para ilustrar se pueden encontrar:

- Papel mantequilla: los diseñadores, artistas e ilustradores lo utilizan para bocetar; es ligero y levemente transparente. Soporta lápiz, tinta seca, crayón e incluso marcador.

- Papel para acuarela: este tipo de papel es grueso y soporta la pintura líquida, sustrae el color de la pintura y su secado es lento.
- Papel Sketch, Bristol y carbón: en estos tipos de papel se utilizan el lápiz, pastel, carboncillo y tinta. El papel Sketch es ligero y tiene un poco de textura para el grafito y el lápiz. El papel Bristol tiene un acabado brillante y es ideal para la tinta y el marcador, mientras que el papel carboncillo es más grueso que el Bristol, ideal para crayones pastel.



5.6.2 Tela

Según el Diccionario de la Real Academia Española, la palabra “lienzo” significa “Tela preparada para pintar sobre ella”. La tela se ha utilizado como lienzo desde el siglo XV, y continúa siendo uno de los medios para la pintura, especialmente para los artistas. Estos son algunos de los diversos tipos de telas que se pueden encontrar:

- Lino: esta diseñado para la técnica de óleo y acrílico. Se fabrica en dos variedades: grano grueso y grano fino; el grano grueso se utiliza para trazos grandes y refleja el fondo de la tela.
- Algodón: posee un grado de absorción alto, existe desde textura lisa hasta textura gruesa, y dependiendo de la calidad del algodón así es su comportamiento con el cubrimiento del color.
- Fibras sintéticas: su comportamiento es similar a la tela de algodón y tiene nivel medio de adherencia para óleo y acrílico.

5.6.3 Muros y paredes

Estos fueron el soporte clásico para la historia de la pintura rupestre, en ellos se han encontrado contenidos narrativos pintados con pigmentos naturales. En los muros y paredes existen diferentes tipos de texturas y formas, pero actualmente se pueden encontrar superficies parecidas para pintar:

- Pared lisa: en ella se puede pintar con diferentes tipos de pintura, entre ellas está el temple que es uno de los productos más utilizados de manera tradicional: se mezcla con agua hasta que se diluya completamente.
- Pinturas plásticas: ellas tienen un acabado liso y pueden ser de tipo mate o satinado.
- Pared de block: se forma por bloques de hormigón que tienen forma prismática. Fong (2017) explica que la textura de estos bloques hace que la pintura no se absorba totalmente debido a los poros, haciendo que el que pinta agregue más pintura.

- Pared de ladrillo: el ladrillo normalmente se construye de cerámica y tiene forma ortoédrica. Fong comenta que en este tipo de soporte es recomendable utilizar pintura acrílica o pintura que no pierda el color.

5.6.4 Madera

Ha sido uno de los soportes más utilizados en la evolución de la pintura. En la antigua era utilizaban pigmentos naturales para dejar marcas y poder contar una historia. Hoy en día son pocos los ilustradores que pintan sobre madera debido a su gran costo y a la devastación ecológica que su uso provoca.

Para pintar en superficies de madera se recomienda que esté completamente seca, para evitar las grietas, expansión de la pintura, o que el color no muestre su tono real. Si la ilustración posee color, la pintura más utilizada es la acrílica, debido a su gran espesor.



30

Alejandra Barahona
Ilustración sobre madera

Fuente: <https://www.facebook.com/colormebara/photos/a.132856753470202.30059.132816703474207/922516751170861/?type=3&theater>

5.7 Composición y manejo de elementos gráficos

Una composición es el lenguaje gráfico para comunicar; Wong (1995) afirma que el lenguaje visual es la base de la creación del diseño, en este caso de la ilustración. Además explica que existen principios, reglas o conceptos, en lo que se refiere a la organización visual. Costa (2008) complementa explicando que las imágenes, signos y esquemas proceden de una misma matriz ambivalente: el signo y la imagen figurativa o abstracta.

Esta organización visual en un espacio (medio o soporte) se puede interpretar de numerosas maneras debido a que cada persona descubre cosas diferentes según su estilo de vida, experiencia y conocimiento. Costa afirma que “el hombre es un animal simbólico”, por lo que dicha organización visual conecta con el espectador en una variedad de niveles.

Retomando el concepto de comunicación visual, una composición funciona con base en elementos que transmiten algo, Hembree (2008) explica que existen

diferentes niveles para entender el significado de este:

Percepción

Son todos aquellos elementos que cautivan al espectador a observar el diseño, desde el color, la propia imagen, las jerarquías, tamaños y formas.

Emoción

El autor fomenta este nivel porque conecta más rápido con el espectador; las emociones pueden traer consigo aspectos positivos como negativos.

Identificación

Como lo dice el nombre, es la identificación a un grupo, a una cultura, a una actividad, etc., el hombre necesita y desea pertenecer y sentirse “parte de”. Conecta de forma intelectual y emocional.

Reverberación

Hembree (2008) lo denomina como imágenes que recuerdan nostalgia pero provocan consuelo y dependencia en mensajes visuales. Historias, leyendas o cuentos.

5.7.1 Principios

Wong (1995) explica que hay numerosas maneras de interpretar un lenguaje visual; al comprender la imagen se crean interrelaciones de los elementos donde toda composición se construye con base en estos. Según Dea acuerdo con lo propuesto por Gaytán (s.f.) y Costa (2008) se pueden catalogar los principios en cinco elementos para conformar una composición:

■ 5.7.1.1 Punto focal

Es la parte o área específica que llama el interés del espectador por lo que atrae al ojo a primera vista. Este se puede percibir por tamaño, color o elemento diferencial.

- Tamaño: suele ser un elemento que difiere dentro del conjunto por presentar dimensiones distintas. Atrae la atención del espectador porque altera la escala visual y, por eso mismo, se convierte en un elemento distinto a los otros que integran del todo
- Color: al utilizar colores diferentes en la composición, dicho elemento puede destacar del resto

- Diferencial: este rompe con la jerarquía que se maneja en la composición y potencia el énfasis del mensaje.

■ 5.7.1.2 Equilibrio

Este principio trata de la distribución de los elementos para generar peso visual de una composición, así como explica Wong (1995), puede ser por la cantidad de elementos, color, forma y textura. El balance visual puede aplicarse de manera simétrica y asimétrica.

Equilibrio simétrico: en la composición, los elementos se colocan simétricamente en ambos lados, ya sea horizontal o vertical; esto quiere decir que existe el mismo peso de los elementos, y puede visualizarse al trazar ejes centrados.

Equilibrio asimétrico: a diferencia de la composición simétrica, esta apoya todo el peso visual hacia un elemento, y varía el peso visual.

■ 5.7.1.3 Ritmo

Gaytán (s.f.) explica que es la repetición de elementos en una composición, para mejorar la comprensión y crear armonías y jerarquías visuales. Además este principio supone orden y, de alguna forma, repetición.

■ 5.7.1.4 Proporción

La relación de tamaño en la composición determina la relación de los elementos en la composición, incluso ayuda a reforzar el mensaje. Se percibe por:

- Tamaño: la relación de elementos de diferentes tamaños en la composición.
- Proporción: por su proporción, los elementos están relacionados unos a otros para crear armonía.
- División: la diferencia de tamaños en una composición crea dinamismo y unidad.

■ 5.7.1.5 Unidad y armonía

Es la organización visual, conformación y relación de los elementos. La unidad significa coherencia y consistencia. Esta abarca proximidad, sucesión, repetición, armonía y contraste.

- Repetición: elementos que se repiten numerosas veces.
- Sucesión: se refiere cuando se utiliza un elemento (forma o color) el cual mantiene punto focal o llama la atención.
- Proximidad: mantiene sentido a la composición con la distancia que existe entre los elementos.
- Armonía y contraste: las formas, color y textura juegan un papel dentro de la composición, crean combinaciones que adhieren valor gráfico.



31 Principios aplicados en mural - técnica: graffiti
 Fuente: <http://designspiration.net/image/14335450767003/>



32 Principios aplicados en mural - técnica: graffiti
 Fuente: <http://designspiration.net/image/3143559027870/>

5.7.2 Elementos

Wong (1995) menciona que existen elementos de diseño que están relacionados entre sí en todas las composiciones. Añade que estos elementos por separado pueden parecer abstractos, pero al momento de unirlos determinan “la apariencia definitiva” y el contenido de un diseño.

■ 5.7.2.1 Elementos de diseño

Se distinguen diferentes grupos según Wong:

a. Elementos conceptuales

En la composición, estos elementos no son visibles. No “existen” si no que parecen estar presentes, de manera implícita. Lobos (2008) afirmando la aseveración de Wong los cataloga como:

- **Punto:** indica posición, no tiene largo ni ancho y es el principio y fin de una línea.
- **Línea:** cuando un punto se mueve, su recorrido se transforma en una línea. Tiene largo, posición y dirección.

- **Plano:** el recorrido de una línea en movimiento. Tiene posición y dirección; además define los límites extremos de un volumen.
- **Volumen:** el recorrido de un plano en movimiento. Tiene espacio y está limitado por planos. El volumen es ilusorio en el diseño bí-dimensional.



33

Elementos conceptuales detrás de mural

Fuente: <http://streetartnyc.org/blog/2016/12/01/in-baltimore-gaia-pablo-machioli-decortor-ernest-shaw-jr-jessie-katey-lny-betsy-casanas-nanook-billy-mode-and-michael-owen/>

Las líneas rojas encima del mural muestran los elementos conceptuales que se utilizan para lograr que se produzcan volumen y tenga sentido el mural.

b. Elementos visuales

Son aquellos elementos que se ven, cuando los elementos conceptuales se hacen visibles, tienen forma, medida, color y textura se convierten en elementos visuales.

- **Forma:** Wong (1995) determina que la forma es todo aquello que puede ser visto, esta aporta “la identificación principal” en la percepción.
- **Medida:** tamaño. Es físicamente medible.
- **Color:** una forma se distingue de sus cercanías por medio del color.
- **Textura:** se refiere a la cercanía en la superficie de una forma.

c. Elementos de relación

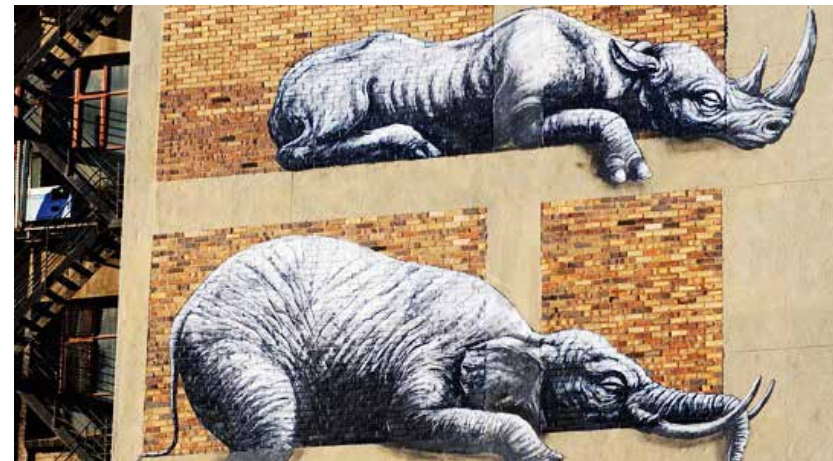
En la composición estos elementos juegan con la interacción y ubicación de las formas. Wong explica que pueden ser percibidos como la dirección y la posición; o pueden ser percibidos por el espacio y la gravedad.

- **Dirección:** depende de como esté relacionada con el espectador, con el contorno y con las demás formas.
- **Posición:** se juzga con respecto al cuadro o estructura que lo contiene.

Pueden ser percibidos según Lobos (2008).

- **Espacio:** puede ser ocupado o vacío, puede ser pleno o ilusorio.
- **Gravedad:** es psicológica, se atribuye a su peso y estabilidad.

Pueden ser sentidos según Lobos.



34

Elementos de relación como: Posición, dirección y gravedad según la forma dentro de la composición

Fuente: <http://www.streetartlondontour.com/>

d. Elementos prácticos

Según Wong (1995) aquí se encuentran clasificadas la representación, el significado y la función. Son los elementos que subyacen el contenido y el alcance de un diseño.

Su función consiste cuando el diseño debe servir para un determinado propósito.

- **Representación:** cuando una forma ha sido derivada de la naturaleza o del mundo hecho por el ser humano. Debe ser realista, estilizada o semiabstracta.
- **Significado:** el significado se representa cuando el diseño transporta un mensaje.
- **Función:** cuando el diseño posee un determinado propósito.



35 **Elementos prácticos: La representación derivada de un hecho del ser humano en un mural. Por Burnon**
Fuente: <http://globalstreetart.com/images/3iqwctb>

■ 5.7.2.2 Agrupación de elementos

En la búsqueda del significado, Gaytán (s.f.) explica que el diseño busca y encuentra similitudes y diferencias en el contenido de los mensajes visuales, los cuales normalmente se agrupan según parámetros en base a la experiencia. Existen diferentes formas de agrupación:

- **Proximidad:** por la cercanía de los elementos.
- **Semejanza:** cuando los elementos son parecidos o iguales.
- **Continuidad:** al existir la trama de una imagen incompleta la percepción del individuo hace que exista una continuidad.
- **Simetría:** unir elementos para formar figuras conocidas.
- **Figura-fondo:** es un juego entre percibir imágenes con negativo y positivo.

■ 5.7.2.3 Punto

Pelisseo (s.f.) explica que es la unidad más simple de comunicación visual. Es percibido como tal y se caracteriza por no tener dimensión ni anchura. Pelisseo, citando a Wong, expone que la división de la línea crea cuadrados pequeños que pueden ser considerados como puntos.

■ 5.7.2.4 Línea

Llega a ser considerada como el trazo que deja el punto al moverse, o la unión de dichos puntos. Esta puede organizar, guiar, construir y dividir objetos gráficos. Cada tipo de línea expresa diferentes estímulos y sentimientos según la experiencia del espectador.

5.7.2.5 Forma

Según Wong (1995) todo lo visual tiene forma; todo lo que tiene contorno, tamaño, color y textura. Una forma puede crearse para transmitir un significado o mensaje. Visualizar una forma requiere la utilización de puntos, líneas y planos.

Además Gillam (1990) agrega que la forma depende del objeto observado y también del observador.

La forma se divide según sus características para la creación de una composición:

- **Formas simples:** es cuando la composición se trata de una sola forma, posee más que el diseño de la forma que llama la atención. Una forma común en las calles puede ser los tags o graffitis de una sola forma.
- **Formas múltiples:** se denomina así a la repetición de una forma en la composición; los componentes pueden variar ligeramente pero están enlazados unos del otro y pueden interpretarse como una sola imagen dentro del mensaje visual.

- **Formas compuestas:** la unión de diferentes elementos para crear armonía, equilibrio e incluso punto focal.



36

Formas compuestas

Fuente: <http://retaildesignblog.net/2011/07/22/nike-house-of-hoops-rotterdam-illustration-murals-by-coeee-graphic-design/>

- **Formas unitarias:** actúa el principio de ritmo ya que los elementos se repiten. Wong explica que a diferencia de las formas unitarias, estos elementos individuales “no constituyen una forma mayor”.
- **Formas superunitarias:** la agrupación de dos o más formas unitarias creando repetición; se diferencia de una forma múltiple porque los elementos forman una figura única.



5.7.2.6 Textura

Wong (1995) expone que la textura visual es la clase de superficie que puede ser vista por el ojo, evoca sensaciones táctiles, y es bi-dimensional. Además Gillam (1990) agrega que esta tiene estrecha relación con la cualidad táctil de una superficie.

Gilam explica que algunas de las palabras que se utilizan para descubrir texturas visuales características provienen de la experiencia táctil: áspero, suave, duro, blando además tienen fundamentalmente un sentido visual: apagado, brillante, opaco, transparente, metálico, iridiscente.

Se distingue en tres clases: Textura decorativa, textura espontánea y textura mecánica.

— **Textura decorativa:** Wong explica que es aquella textura que decora una superficie y queda subordinada a la figura. Como es de carácter decorativo no afecta de gran manera si es sustraída de la composición.

- **Textura espontánea:** es parte de la creación visual de la composición, la figura y textura no pueden separarse debido a que las marcas de la misma textura son al mismo tiempo figura.
- **Textura mecánica:** se refiere a la textura que se obtiene por “medios mecánicos especiales”, es decir que la textura se crea en base a la superficie creada.



38

Gris1 - Mural en Toulouse
Textura aplicada en mural por la utilización de líneas
 Fuente: <http://www.widewalls.ch/street-update-100-best-murals/gris1-toulouse/>

5.7.3 Color

Wong (1992) menciona que la percepción del color está asociada con la luz y el modo en el que se refleja. El color tiene la habilidad de reflejar y hacer sentir emociones en las personas, es una de las herramientas de comunicación visual más efectiva para transmitir mensajes visuales.

Cada elemento en la composición posee un significado y un carácter único que representan cierta función comunicativa; el color sirve para enfatizar, realzar o ser elemento de enfoque para mejorar la comunicación de dicho mensaje.

Es por eso que el color se atribuye como valor dentro de la composición, como una fuerte herramienta de transmisión comunicativa, porque atrae fuertemente la atención y enfatiza las características para dar fuerza a la obra.



39

Franco Fasoli - The Shoe Thief
Connotaciones psicológicas de lucha

Fuente: <http://www.widewalls.ch/street-update-100-best-murals/jaz-the-shoe-thief/>

■ 5.7.3.1 Psicología del color

Costa (2008) expone que la psicología del color fue profundamente estudiada por Goethe en 1805, quien amplió el efecto del color sobre los individuos. Las connotaciones psicológicas del color resultan familiares según la experiencia del individuo:

□ Blanco

Expresa paz y pureza, este color crea una impresión luminosa de vacío y de infinito. Es el fondo universal e las formas gráficas. Wong (1992) explica que este es opaco, y puede aplicarse en espesor dada la claridad que posee.

■ Negro

Como oposición al blanco, el negro simboliza silencio; Costa lo expone como un “silencio eterno e impenetrable”. Por otro lado representa nobleza y elegancia. Wong añade que este color suma eficacia a una superficie, porque borra aquello que la cubría originalmente.

■ Gris

Simboliza indecisión y ausencia de energía. Expresa duda y melancolía.

■ Amarillo

El color más luminoso, cálido, ardiente y expansivo. Es violento, intenso y agudo.

■ Naranja

Tiene un carácter acogedor, cálido, estimulante y una calidad energética muy positiva.

■ Rojo

Significa vitalidad, pasión, fuerza, sensualidad, virilidad y energía.

■ Azul

Provoca calma, es el color de la profundidad, inmaterialidad y frío.

Violeta

Simboliza templanza, lucidez y reflexión. Color místico y podría representar introversión.

Verde

Es el color más tranquilo. Evoca vegetación, frescor acuático y el mundo natural.

Café

Un color masculino, severo y confortable. Es el color realista por excelencia porque se asocia al suelo (tierra).

Rosado

Simboliza timidez. Es suave, romántico, fantasioso y delicado. Tiene connotaciones femeninas.



40

Farid Rueda - Balam

**Los colores predominantes connotan un carácter:
Violento, intenso, místico y profundidad.**

Fuente: <http://www.widewalls.ch/street-update-100-best-murals/farid-rueda-balam/>

■ 5.7.3.2 Semiótica del color

Como se explicó anteriormente, todo elemento en la composición posee significado y tiene relación uno con otro; los colores están ligados estrechamente con la realidad y hacen que se tenga una percepción del mundo tal como es. Citando a Costa (2008), el color es considerado como un elemento más del sistema gráfico.

El color es una propiedad de las cosas del mundo, posee diversos significantes en las imágenes y el diseño. El autor explica que el color no solo implica sentimientos y emociones, sino también el sistema fisiológico ojo-cerebro, cuando todo lo que ve el ojo produce significados de manera relativa.

Cuando implica actitudes, el autor refiere a los colores como valores estéticos, poéticos y expresivos porque vincula la imagen con sentimientos y emociones, por lo que crea una conexión entre lo denotativo y lo connotativo. Costa establece la siguiente clasificación:

Iconicidad	Variables
Realista	Naturalista Exaltado Expresionista
Fantasioso	Imaginario Arbitrario
Sígnico	Esquemático Señalético Emblemático

5.7.3.3 Clasificación funcional de los colores

Según la semiótica de los colores, estos se clasifican en tres grupos, de más a menos icónicos:

1. **Color realista**
2. **Color fantasioso**
3. **Color sígnico**

Cada uno posee variables icónicas de distinto grado, teniendo cada uno sus diferentes variables:

1. Cromática realista

Según Costa (2008), en el diseño y la ilustración, el color realista es el esfuerzo de la imitación de las cosas del entorno, porque trata de representar con exactitud formal y cromática la realidad visible. “No existe color realista sin forma realista”, esta es la iconicidad total, la abstracción más baja.



41

Graffiti Kings
Cromática realista

Fuente: <http://graffitikings.co.uk/graffiti-mural-and-street-art-murals/>

— Color naturalista

Cuando las imágenes y las ilustraciones se presentan de manera naturalista, Costa afirma que los colores se perciben como el atributo natural de las cosas coloreadas. En las formas de la realidad, el color es el que aporta informaciones que la imagen monocromática no puede lograr.

La utilización de colores naturales causan una forma hiperrealista que cuando la forma es minuciosa y el color realista se consigue la “sensualización de la imagen”. Costa cita a Bachelard y dice que “las imágenes son más fuertes que las ideas, más fuertes que las expresiones reales” porque contribuye una potencia de manera visual. El color tiene la habilidad, como la forma, de hacer más o menos icónica una imagen.



42

SabotajealMontaje - La Palma
Color naturalista

Fuente: http://blog.globalstreetart.com/post/153054167701/by-sabotajealMontaje-in-la-palma?is_related_post=1

— Color exaltado

Cuando el color se aplica en su mayor grado posible de saturación, para acentuar su fuerza cromática. De esta fuerza de colorismo el resultado es brillante, una imagen que transmite potencia, energía y plenitud.

Por lo que presenta una densidad, pureza cromática y nitidez, unos efectos exaltados y exultantes, luminosos y contratados que la cromática naturalista no puede alcanzar.

Esta gama de color busca mayor impacto visual, competitividad y exageración de los colores; el tratamiento cromático predomina al color en su relación con la forma, lo cual los aproxima a los colores planos y llenos, propios del cartel, afirma Costa.



43

Rukkit - F.A.T. Phuket 2016
Color exaltado

Fuente: <http://globalstreetart.com/images/2e1crei>

— Color expresionista

A diferencia del naturalista y exaltado, este contribuye a una “especie de dramatización de la imagen”, a su mayor expresividad. Este trata de hacer más expresivo el mensaje que la realidad. Tiene un carácter retórico donde juega con lo cultural y psicológico.

Esta cromática busca “un clímax” que inyecta el significado de la imagen más allá de la reproducción parcial de los colores. Los colores saturados pueden considerarse una manera de expresión de la imagen, sin embargo Costa explica que no son lo mismo, porque la saturación del color es una cuestión cuantitativa, no tiene otras salidas expresivas diferentes debido a que su intensidad cromáticas es más alta, contiene más color y agota sus recursos visuales.

El color expresionista no afecta el sentido de la relación naturalista forma-color de las cosas, sino que agrega sobreexpresividad a la composición.



44

Came Moreno - Bacalar Quintana Roo México
Color expresionista

Fuente: <http://globalstreetart.com/came-moreno>

2. Cromática fantasiosa

Ellos se oponen a lo real, por lo que tiende a las escenas fantásticas de ciencia ficción, contrastes del objeto real y su escenario insólito, imágenes irreales, suelos, etc.

— Color imaginario

En la ilustración se busca un efecto irreal, un “aire fantástico”; aparecen en escenarios artificiales y la imagen sigue siendo icónica, además este color acentúa el carácter fantástico de una imagen.

Este proviene de mitos y literatura, por eso trata de una imaginación por parte del individuo; por lo mismo, corresponde a la mitología, fábula, cuentos infantiles y estereotipos culturales, así como movimientos contra culturales.

— Color arbitrario

Esta visión cromática no está sujeta a la realidad ni a sus aspectos psicológicos; este se impone a la forma icónica y la lógica perceptiva de los colores de la realidad. Por consiguiente el color despliega su discurso propio, hace valer su independencia gráfica de la realidad empírica.



45

Sabek - Madrid España
Color imaginario

Fuente: <http://globalstreetart.com/images/s3ihsy>



46

Christie Wright - Leyenda de Mauao
Color arbitrario

Fuente: <http://globalstreetart.com/christie-wright>

3. Cromática sígnica

Costa (2008) determina que esta cromática abandona la forma realista, figurativa y representacional para “acceder a la forma” y la razón gráfica. Posee sus propias herramientas: la superficie bidimensional del espacio gráfico y el manejo de los elementos que constituyen el sistema gráfico (tipografía, íconos, geométricos, sínicos y cromáticos). Wong (1992) añade que el color significa por sí mismo y no es atributo natural de las cosas.

— Color esquemático

Su naturaleza gráfica es plana y saturada, se despoja de matices, sutilezas tonales y medias tintas, se concentra en lo esencial.

Este color se aplica para ser visto a largas distancias, normalmente para marcas o productos, también en tipografías, foto-grafismo y tipo-grafismo. Organiza la estructura y el carácter cromático de un mensaje, sea impreso, videográfico o informático.

— Color señalético

Se considera una variable “funcional concreta” respecto del color esquemático. Este color es una señal óptica: puramente luminosa. Su función es transmitir una sensación instantánea y color-signo porque implica un significado.

Un ejemplo de ello es lo que representa a nivel seguridad, en la industria, de modo universal: amarillo representando peligro, rojo representando material de incendio, verde representando vía libre o puesto de socorro, blanco y negro representando trazos de recorrido, etc. Lo que define este color es su función de código, por lo que cada color en su contexto cultural propio tiene su propio significado.

— Color emblemático

Este color depende de la intención comunicativa y el contexto de su mensaje. Puede que tenga funciones esquemáticas, señaléticas, psicológicas o culturales.



47 **Mondevane - The firefighter**
Color arbitrario
 Fuente: <http://globalstreetart.com/mondevane>



48 **CJean-Luc**
Color señalético
 Fuente: <http://blog.globalstreetart.com/post/152780101386/by-jean-luc-fueguas-in-bordeaux>



49 **Goddog**
Color señalético
 Fuente: <http://globalstreetart.com/goddog>

5.8 Deportes

A lo largo de la historia, el ser humano ha desarrollado habilidades y destrezas forjando su propia cultura; desde maneras de expresión para comunicarse hasta formas de supervivencia.

La práctica de actividades físicodeportivas ha sido una de las constantes de dicho comportamiento humano. Esta manifestación de cultura se ha producido de diferentes formas tal como lo explican Bennassar, López y Tous (2008), estas se han realizado en función a las necesidades sociales de cada civilización y período histórico.

Para comprender qué es el deporte, primero se debe indagar en los inicios e influencia que las distintas civilizaciones ejercieron sobre esta actividad física.

5.8.1 Evolución de la actividad física

■ Antigua Grecia

Los autores detallan que los griegos de la Antigüedad otorgaron un papel muy destacado al ejercicio físico en los distintos ámbitos de la vida social, como la educación, en la que la actividad física se complementaba con la obtención de conocimientos y la celebración de fiestas. Bennassar et. al (2008) aseguran que estas actividades en los juegos helénicos, fundamentalmente los Juegos Olímpicos, que tuvieron una gran trascendencia.

A través de encuentros arqueológicos, grandes clásicos de poesía y filosofía, se pudo percibir la importancia que tuvo la actividad física y el deporte en una de las más grandes civilizaciones del mundo.

■ Esparta versus Atenas

La educación física era parte fundamental del sistema educativo griego, porque formaba parte del equilibrio armónico entre las aptitudes físicas y las intelectuales.

Por un lado, la mentalidad espartana guiaba a los niños hacia el combate, donde muy pequeños tenían una dura preparación física, en la que incluso se fomentaba la crueldad. Dependiendo de su rendimiento, se continuaba su entrenamiento, y los que no eran “dignos” se les excluía e incluso asesinaba.

Los autores comentan que Esparta fue “la gran triunfadora” en las primeras ediciones de los Juegos Olímpicos, que poco a poco fue quitándole interés porque su preparación era para la guerra.

Por el otro lado, en Atenas la educación física era diferente, los jóvenes iniciaban a los 14 años bajo los consejos de Pedotriba, donde practicaban salto, disco, jabalina, lanzamiento de bala, lucha, acrobacias, danzas, etc.

■ Decadencia de la educación física en Roma

En Roma se rechazó la concepción de la educación física limitándose a una gimnasia higiénica y de salud. Esta formaba parte del entrenamiento de los soldados a partir de los 14 años. Existían escuelas de gladiadores que a menudo eran presos o esclavos, además entre el público

romano también tuvieron un seguimiento en las carreras de carros que se realizaban sobre un recorrido de 4 km en los circos.

■ Edad media: crisis del ejercicio físico

Al desaparecer la gimnasia higiénica, la única actividad física intensa fue la “llevada a cabo por el caballero feudal, encaminada hacia la guerra, los torneos y las justas.” Bennassar et. al (2008) explican que el hecho que el cristianismo asociara la barbarie de los espectáculos romanos, donde los creyentes fueron protagonistas de sacrificios por el Imperio, influyó de modo negativo en la imagen del deporte.

Un gran ejemplo que exponen es la caída del atletismo que había sido la base de la educación física en la Antigua Grecia, que prácticamente había desaparecido.

El único exponente de la educación física fue su entrenamiento para convertirse en caballeros, para lo cual aprendían esgrima, equitación, tiro, lucha, natación y otras habilidades.

■ Renacimiento y humanismo

Al despertar la cultura clásica y superada la Edad Media, la educación física regresó a ser apreciada en el Renacimiento, sobre todo por el Humanismo. En 1569, el médico humanista Jeronimus Mercurialis publicó “*Arte gymnastica*” que explicaba las teorías de la gimnasia grecorromana, hablando del ejercicio físico para la salud.

■ Bases de la educación física moderna

A partir del siglo XVIII, Bennassar et. al (2008) afirman que aparecieron varios filósofos, pedagogos y pensadores que sentaron las bases de la educación física moderna e influyeron en las escuelas y en los sistemas posteriores. Posteriormente, la actividad física adoptó un método de aprendizaje inductivo, dándole gran atención a la psicología evolutiva y al respeto por las leyes naturales del desarrollo del niño.

Distintas teorías evolucionaron la actividad física, agregándole características para mejorarla, y no fue sino hasta que el filósofo Immanuel Kant dividió la educación en física y práctica. La concepción de la primera incluía

cualidades físicas, componentes psicológicos, desarrollo de la inteligencia, memoria, carácter, atención, etc.

■ Escuela alemana

Guts Muths desarrolló un método sistemático gracias al cual se dividió el sistema de ejercicios en fundamentos de fuerza, agilidad y armonía. Su gran objetivo era conseguir la educación integral. En sus teorías dominaban el individualismo, falta de “libre iniciativa del alumno”, competitividad, obsesión por las marcas y resultados. Muths influyó grandemente en el deporte moderno.

Entre 1811 y 1819, Friedrich Jahn, desarrolló su propio sistema gimnástico, en el cual la gimnasia, ejercicios, juegos y competiciones debían servir para devolver la fuerza y el vigor del alma. Este sistema denominado Turnkunst incluía juegos violentos, carreras, saltos, lucha barra fija, paralelas, el primer potro, etc. Esta evolución condujo a la gimnasia deportiva.

■ Los sistemas analíticos: gimnasia sueca

A mediados del siglo XX, tanto la educación física escolar como la formación de carácter militar tuvieron un gran eco en todo el mundo. P. Ling, ideó una gimnasia con objetivos higiénicos y médicos, de salud y rehabilitación. El sistema sueco se basa en un trabajo analítico, con desarrollo armónico de todo el cuerpo, ejercicios simétricos y de fácil comprensión, se trata de una gimnasia “para todos los públicos”. Hjalmar Ling siguiendo los criterios de P. Ling, dividió la clase de ginasia en tres momentos: calentamiento, parte fundamental y vuelta a la calma.

■ Educación física del siglo XXI

Los autores destacan que en las escuelas existen sistemas y movimientos que poseen una gran evolución los cuales incluyen los programas deportivos a nivel mundial. Los autores mencionan que José María Cagigal decía que la educación física procura su desarrollo psicomotor y fomenta la calidad de vida.

5.8.2 Deporte

Teniendo en cuenta el valor histórico de la actividad física y el deporte, se puede empezar a dar su definición. Los autores exponen la opinión de Jose María Cagigal explicando que el deporte es “una diversión liberal, espontánea, desinteresada expansión del espíritu y el cuerpo, generalmente en forma de lucha, por medio de ejercicios físicos más o menos sometidos a reglas”; en esta definición aparecen como rasgos diferenciales del deporte los conceptos de ***ejercicio físico, competición y reglas.***

Por lo que el deporte se puede denominar como una actividad altamente física, que posee objetivos, está ligado a reglas y es altamente competitivo. El deporte se ha convertido en estilo de vida para muchos atletas, donde no solo interviene la actividad física, si no también la alimentación, el descanso, preparación y disciplina.

5.8.2.1 Disciplinas deportivas

Para conocer parte de la amplia gama deportiva alrededor del mundo se presenta un listado de las disciplinas deportivas según Bennassar T., López V. y Tous F. (2008) que fueron analizadas:

- Ajedrez
- Andinismo
- Atletismo
- Bádminton
- Baloncesto
- Balonmano
- Béisbol
- Boliche
- Boxeo
- Ciclismo
- Esgrima
- Fisicoculturismo
- Fútbol
- Gimnasia
- Judo
- Karate
- Levantamiento de pesas
- Levantamiento de potencia
- Luchas
- Motociclismo
- Natación
- Patinaje
- Remo y canotaje
- Taekwondo
- Tenis de campo
- Tenis de mesa
- Triatlón
- Voleibol
- Pentatlón



5.8.3 Valores en el deporte

Como se mencionó anteriormente, el deporte no ha sido solamente una actividad física, si no también un medio para la educación y también para la obtención de valores de desarrollo personal y social. Ha sido aspiración de superación, integración, honestidad, cooperación, etc.; cualidades que se han adoptado a través del mismo entrenamiento; Cagigal, J. (s.f.) que estos son orientado por la familia, profesores y entrenadores, de manera que se desarrolle un completo desarrollo físico, intelectual y social para una mejor integración en la sociedad.

Ruiz y Cabrera (2004) exponen dos tipos de intervenciones:

— **Intervención desde los valores de la persona y su entorno:**

Cada deportista se inclina a determinadas características, unas de ellas “derivadas de su propia naturaleza” y otras del entorno. Para que los valores sociales y personales, en los jóvenes deportistas se puedan enseñar es útil conocer qué es lo que ellos valoran de la actividad físico-deportiva y qué defienden de las personas de su entorno.

— **Intervención social general:**

Los autores definen que desde el ámbito educativo, para desarrollar los valores relacionados con el deporte, se pueden seguir los esquemas diseñados para la educación en valores desde el marco general de la enseñanza.

■ **¿Qué es valor?**

Para determinar con qué valores son los que se desarrollan en el deporte, primero se debe conocer qué es “valor”. En la actualidad, los valores y creencias están presentes en una dura constancia. Ruiz y Cabrera (2004) citando a Gómez Rijo que explica que el término “valor” es polisémico, y por ende abarca una gran cantidad de significados por lo que se pueden ver las diferentes acepciones según la disciplina que lo analiza:

— **Real Academia Española**

“Alcance de la significación o importancia de una cosa, acción, palabra o frase.”

— Psicología

Ruiz y Cabrera citan a Larousse (1996), y plantean al valor como el interés que conduce a un objeto; estima que se tiene por una persona también puede ser entendido como un fin generalizado que guía el comportamiento hacia la uniformidad en una diversidad de situaciones, con objeto de repetir determinada satisfacción autosuficiente.

— Sociología

Según esta disciplina, los valores son culturalmente relativos y cambiantes, en consecuencia a esto pueden configurarse constantemente. Son conceptos y creencias sobre estados finales o conductas deseables que trascienden las situaciones concretas, guían la selección o evaluación de la conducta y los eventos, y están ordenados por su importancia relativa.

— Psicología Social

Según Rokeach citado por Ruiz y Cabrera(2004), el valor es una creencia duradera en que un modo específico de conducta o estado final de existencia es personal o social.

— Ciencias de la educación

Los valores son los criterios, los pensamientos y las decisiones que permiten clarificar y acertar qué es lo que se debe potenciar en una cultura como educativo para que el ser humano se desarrolle y perfeccione, osea educación, es decir, que se eduque.

■ Los valores en la práctica deportiva

Ruiz y Cabrera (2004) explican que existen diferentes planteamientos para extraer los valores relevantes de la práctica físico-deportiva y en función de estos planteamientos se encuentran diferentes clasificaciones y recopilaciones de estos, añaden Gutiérrez y Sánchez (2003).

A continuación se presentan tres clasificaciones de valores según diferentes autores, expertos en el tema, expuestos por Ruiz y Cabrera (2004):

■ **Primera clasificación: valores de la práctica deportiva recopilados por Frost y Sims (1974).**

Dimensión general:

- Justicia y honestidad
- Comportamiento ético
- Auto sacrificio
- Autocontrol
- Lealtad
- Respeto a los demás
- Respeto por las diferencias culturales
- Juego limpio
- Eliminación de prejuicios
- Amistad internacional
- Justicia
- Humildad
- Perfección en la ejecución
- Verdad
- Intercambio cultural
- Auto realización máxima

Dimensión psicosocial:

- Disfrute, diversión y alegría
- Autoestima, autorespeto
- Respeto a los puntos de vista diferentes
- Respeto a los adversarios
- Control emocional, auto disciplina
- Juego con los límites propios
- Tolerancia, paciencia, humildad
- Liderazgo y responsabilidad
- Lealtad e integridad
- Honestidad y deportividad
- Valor, coraje o valentía
- Respeto a las decisiones de los árbitros
- Determinación
- Auto realización
- Salud y bienestar físico
- Amistad, empatía, cooperación

Deporte recreativo y aire libre:

- Uso creativo del tiempo libre
- Estética
- Disfrute y satisfacción personal
- Participación familiar
- Evasión emocional
- Participación no competitiva
- Autodisciplina y auto respeto
- Bienestar físico y psicológico
- Comunicación
- Liderazgo
- Promoción del logro y la experiencia
- Iniciativa, originalidad
- Reconocimiento personal
- Independencia
- Intereses vocacionales
- Nuevos y continuos desafíos
- Logro personal, auto realización
- Aprecio y respeto por la naturaleza
- Control emocional y responsabilidad
- Comprensión de sí mismo y de los demás
- Lealtad hacia el grupo
- Relajación

Segunda clasificación: Valores presentes en el currículo de Educación Física para primaria. (Recopilados por Gómez-Rijo, 2003)

- **Tolerancia:** aceptación de diferencias hacia actitudes, opiniones y conductas, al margen de prejuicios
- **Integración:** inclusión de todos sin distinción de raza, género, religión, clase social o capacidad, de tal forma que se considere como todo homogéneo
- **Solidaridad:** incorporación desinteresada de uno o varios a un grupo para una causa.
- **Cooperación:** actuación conjunta de todos o de un grupo para alcanzar un objetivo común.
- **Autonomía:** independencia en su comportamiento.
- **Participación:** realización de la tarea propuesta.
- **Igualdad:** oportunidad de acceder a cualquier situación con las mismas condiciones.

■ **Tercera clasificación: valores considerados en la Educación Física y los deportes (Recopilados por Gutiérrez, 1995)**

Deporte:

- Logro y poder
- Deportividad y juego limpio
- Expresión de sentimientos
- Compañerismo y diversión
- Habilidad y forma física

Educación física:

- Sociabilidad
- Éxito personal y de grupo
- Creatividad y cooperación
- Compañerismo y diversión
- Superioridad y autoimagen.



51

**Mural deportivo
UNAH**

Fuente: <http://hondurasgreat.com/el-mural-deportivo-mas-grande-de-centroamerica-esta-en-la-unah/>

5.8.4 Deporte en Guatemala

El deporte, como una actividad altamente física, que posee objetivos, reglas y competencia, se desarrolla en Guatemala teniendo sus diferentes lineamientos y propósitos para el crecimiento de habilidades físicas, motoras, actitudinales y culturales del atleta.

Es por ello que el decreto número 76-97 de la Constitución Política de la República de Guatemala establece la Ley Nacional para el desarrollo de la cultura física y del deporte.

Principios (artículo 3) :

- *Todo individuo tiene derecho a la práctica de la educación física, la recreación física y el deporte.*
- *La educación física, la recreación física y el deporte, son derechos de la comunidad, cuyo ejercicio no tiene más limitaciones que las impuestas por la moral, la salud pública y el orden legal.*
- *Es obligación del Estado, la promoción y fomento de la educación física, la recreación física y el deporte, como*

factor importante del desarrollo humano, por lo que deben ser favorecidos y asistidos en forma apropiada por los fondos públicos.

- *La educación física, la recreación física y el deporte son elementos esenciales en el proceso de la educación permanente y de la promoción social de la comunidad.*
- *Todas las instituciones relacionadas con la educación física, la recreación física y el deporte deben favorecer una acción sistemática, coherente, global y descentralizada, a fin de lograr la coordinación e integración de las diversas actividades físicas.*

Objetivos (artículo 6):

- *Promover y difundir las actividades relacionadas con la educación física, la recreación física y el deporte en todas sus modalidades.*
- *Fomentar la participación del mayor número de personas a efecto de coadyuvar en el mejoramiento de la calidad de vida de los habitantes, la confianza en sí mismos y el sentido de compañerismo, el orgullo e*

identidad nacionales.

- *Difundir entre las personas los beneficios y bondades que generan la práctica de la educación física, la recreación física, el deporte y los principios olímpicos.*
- *Organizar programas de educación física, la recreación física y el deporte protegiendo y estimulando a la persona, respetándola, y haciendo que se respeten sus derechos, sin que exista en la práctica de estas actividades discriminación alguna por motivo de raza, sexo, etnia, religión, filiación política o posición social o económica.*
- *Promover eventos deportivos nacionales, la celebración de competencias internacionales en el país y la participación fuera de él.*
- *Impulsar la construcción de campos e instalaciones para la práctica de la educación física, la recreación física y el deporte en todo el territorio nacional, y el fomento de hábitos para su buen uso y conservación; estableciendo la descentralización total del deporte en su infraestructura física y administrativa como lo*

establece la Constitución Pública de la República de Guatemala.

- *Impulsar la descentralización institucional y programática de la actividad física.*
- *Formar a nivel nacional el recurso humano necesario para atender en forma eficiente los programas de educación física, la recreación física y el deporte en el país.*
- *Producir y distribuir información y documentación referente a la educación física, la recreación física y el deporte.*

Según el plan nacional del deporte de Guatemala, dicha ley crea el Sistema de Cultura Física conformado por cuatro sistemas: Educación Física, Recreación Física, Deporte, No Federado y Deporte Federado, como el órgano interinstitucional que integra, coordina y articula en función de unidad de acción a los sistemas de educación física, la recreación, el deporte federado, el deporte no federado, respetando la autonomía de este último.

Esta ley establece entidades rectoras y responsables de los diferentes sistemas a los que también les asigna objetivos y una población que debe atender en el ámbito que le corresponde, creando además el Consejo Nacional del Deporte, la Educación Física y la Recreación – CONADER– como órgano coordinador interinstitucional entre el Ministerio de Cultura y Deportes, Ministerio de Educación a través de la Dirección General de Educación Física, Confederación Deportiva Autónoma de Guatemala (CDAG) y Comité Olímpico Guatemalteco (COG), para desarrollar coordinadamente programas, procesos y relaciones entre la educación física, el deporte no federado, la recreación y el deporte federado.

■ CONADER

“Todo guatemalteco y guatemalteca tiene derecho a la práctica de la educación física, la recreación física y el deporte, sin ningún tipo de discriminación o limitación”. CONADER

El Consejo Nacional del Deporte, la Educación Física y la Recreación, se crea con el fin de desarrollar programas, procesos y relaciones entre la educación física, el deporte no federado, la recreación y el deporte federado.

■ Ministerio de Cultura y Deportes

Deporte no federado.

El Ministerio de Cultura y Deportes es una institución gubernamental rectora del desarrollo cultural del país, y contribuye al fomento de la actividad deportiva y recreativa.

■ CDAG

Deporte federado

La Confederación Deportiva Autónoma de Guatemala es el organismo rector y jerárquicamente superior del deporte federado, en el orden nacional. Desarrolla un sistema del deporte federado calificado, tecnificado, íntegro e incluyente que forma deportistas competitivos a nivel mundial.

■ COG

Deporte federado.

El Comité Olímpico Guatemalteco desarrolla, promueve y protege el Movimiento Olímpico, articulando procesos de preparación, superación y perfeccionamiento deportivo en la búsqueda de logros y resultados que reflejen el alto rendimiento nacional.



52

Juan Maegli
*Atleta destacado del 2016 y en el ciclo olímpico
2013-2016*

Fuente: <http://www.cog.org.gt>

5.9

Experiencias desde diseño

A continuación se presentan dos experiencias de diseño: una enfocada en murales ilustrativos sobre deporte, y la otra enfocada en la ilustración de deportistas en gigantografías.

Su aporte radica en las técnicas, elementos gráficos, tema y lenguaje visual de cada uno de ellos:

■ Mural Gatorade Grand Slam de Serena Williams

Grand Slam de Serena Williams por Vault 49

■ Gatorade Evolucionera

Gatorade Evolucionera, ilustración digital de deportistas por Charis Tsevis

■ Mural Gatorade Grand Slam de Serena Williams

Ilustrador: Vault 49

Proyecto: El 22 Grand Slam de Serena Williams

Año: 2015

Artículo extraído de: <http://www.gatorade.com/21/>



53

Proceso de Mural Gatorade de Serena Williams

Fuente: <http://www.overallmurals.com/projects/gatorade-grand-slam-serena-williams/>

En colaboración con Gatorade y la agencia Vault 49, con sede en Nueva York, el equipo de OM realizó un mural “anticipado” del 22vo campeonato ganado de Serena Williams.

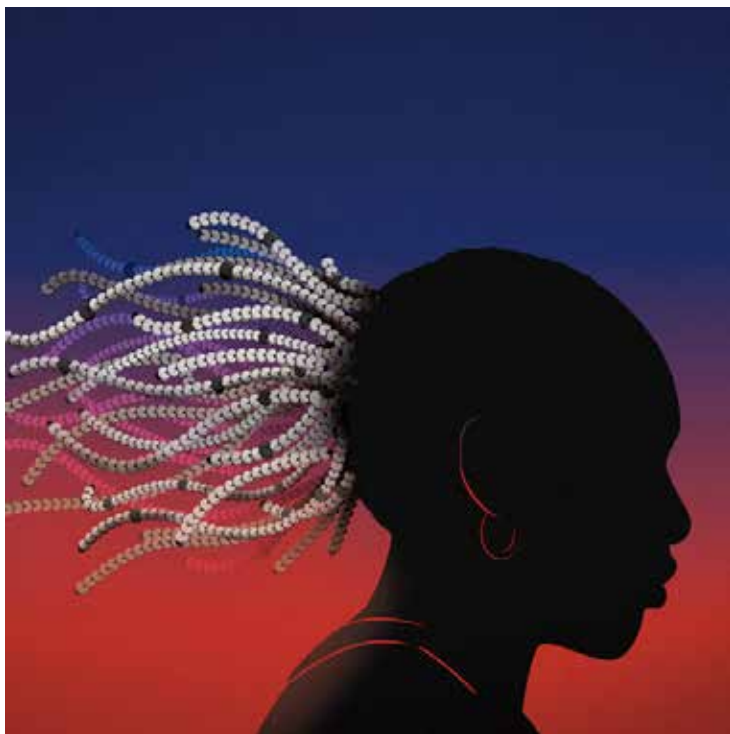
Luego de haber ganado su campeonato número 21, Williams fue una de las favoritas para hacer historia en el torneo Wimbledon 2015.

El mural cuenta con 21 partes individuales, cada una celebrando los triunfos previos de Serena. Esta obra de arte contó una historia que abrió paso para que los locales, los fanáticos de Serena y jugadores de tenis, se sintieran identificados y brindaran apoyo a ella en el 22º torneo Wimbledon.



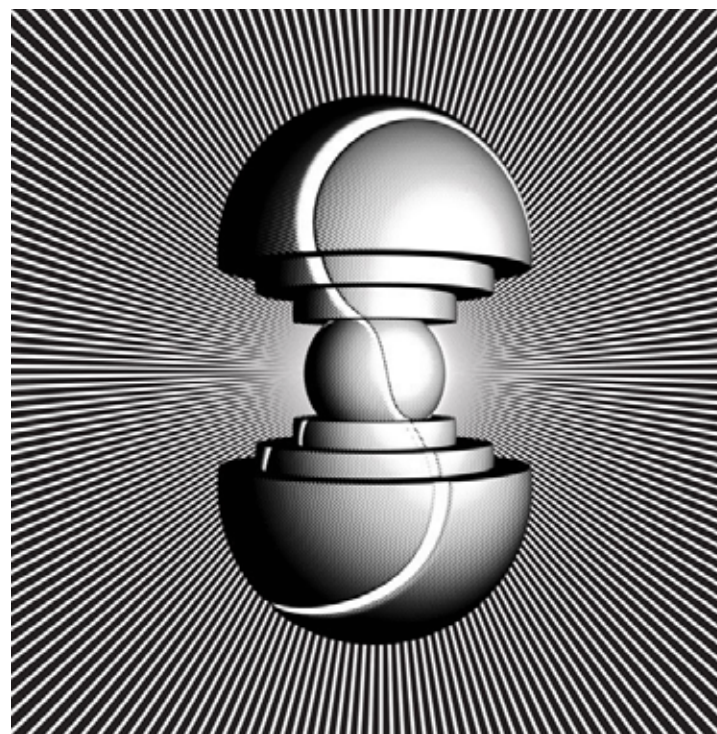
■ USA 1999

A los 17 años, Serena Williams conquistó su primer título de Grand Slam. Era el comienzo de algo que nadie podía haber soñado salvo Serena. Era el título que la convertía en leyenda.



■ Australia 2003

Después de otra final de Williams solamente Serena apretó su cuarto Grand Slam en línea, ganando lo que ahora se le llama “Serena Slam”. Ella no se detendría allí, tenía récords para romper, historia para reescribir y un largo camino por recorrer.



UK 2003

Tras perder el primer set, Serena tomó la decisión de recuperarse y poder volver. Tomando aire tras el descanso, ella sostuvo el servicio para enviar el partido en un set decisivo. Ganando un quinto mayor en fila, su segundo en una fila vestida de blanco, Serena había defendido su título.

**Australia 2005**

Serena quería regresar a la cima pero su viaje tendría obstáculos. Después de una lesión que amenazó con mantenerla fuera, ella necesitó un giro dramático para ganar este título. Determinada y con la capacidad de sobresalir, Serena ganó el Slam y demostró al mundo que nada podría mantenerla abajo.



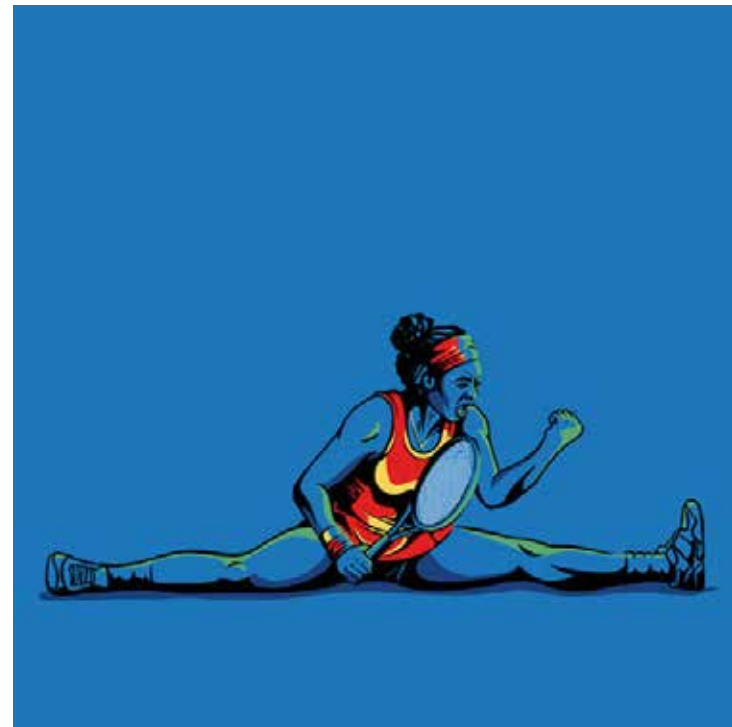
Australia 2007

Mientras sus críticos sacudían su cabeza, ella sacudió el torneo. Sin ser cabeza de serie y ranqueada en el puesto 81, luchó para ganar su octavo Grand Slam en uno de los partidos más dominantes de la historia. Sin titubiar y sin duda, fue el regreso de la reina.



USA 2008

Habían pasado seis años desde su última victoria en Nueva York, por lo que se trataba de redimir al Grand Slam. Siete victorias más tarde Serena se quedó sola en la cancha, brazos arriba, levantando el trofeo. Había recuperado el número uno del mundo y ganó su noveno Grand Slam. Pero nueve no serían suficientes.



■ UK 2009

Con los ojos cerrados, los brazos levantados, cayó de rodillas. Después de seis años fue el turno de Serena para sostener el plato de nuevo. Con 12 ases en dos sets, ella había asegurado su lugar en la historia con su 11º título Grand Slam.



■ Australian 2009

6-0, 6-3. La única batalla aquí fue con el calor. La temperatura alcanzó un máximo de 107 grados F, este fue el torneo más caliente hasta la fecha. Concentrada y decidida, Serena se mantuvo fresca y siguió batiendo el calor y su competencia. Estaba de vuelta en la cima del mundo y ahora forma parte del club de dos dígitos para los títulos de Slam.



UK 2010

Enfrentándose a dos ex llegó a la final; Serena no dejó caer un set durante dos semanas dominantes en las canchas de césped. A los 28 años, acumular campeonatos se habían convertido en su segundo estilo de vida, pero con una determinación inigualable, no había fin a la vista.

**USA 2010**

Mientras el mundo tenía sus ojos puestos en su “catsuit”, Serena tenía sus ojos en el premio. Una vez más derrotada su hermana, la dos veces campeona defensora, ella estaba ahora a un Grand Slam de distancia de asegurar ser historia en el tenis.



■ Australia 2010

La fuerza nunca se conforma y lo que Serena quería era empatar a un gran tenista con 12 victorias en Grand Slam. Volviendo del borde de la derrota, la diferencia fue el servicio de Serena.



■ UK 2012

Su año comenzó con una meta alta... cruzar el charco y ganar de blanco. Con su objetivo en el título, nada la dejó caer. Mientras ella levantaba el plato y reclamaba su corona, tomó su lugar como N° 1 mundial por primera vez.



■ UK 2012

Era el momento de compensar el tiempo perdido. Un regreso de lesión y enfermedad. Un regreso para conquistar una dura victoria. Un regreso para servir a un récord de 102 ases. Serena había regresado para levantar el plato y convertirse en campeona del Grand Slam una vez más.



■ USA 2012

El set uno fue el de su oponente, el set dos era de Serena, el set tres era uno para las edades. Ya era hora de la presión. Serena trabajó, luchó y se repunto hasta que lo único que quedó fue tomar el título. Trece años después de su primer “major” en esta misma corte, ella llevaría a casa su décimo quinto “major”.



■ Francia 2013:

Serena iría de punta a punta con su amiga, compañera de equipo y hermana. Era final de hermana-hermana y el título estaba en la línea. Pero nadie podía negarle este Grand Slam; fue el turno de Serena en los reflectores.



■ Francia 2013

Para Serena nada está fuera de su alcance. Once años habían pasado desde su anterior victoria en las canchas de arcilla, pero rendirse nunca ha sido una opción para Serena. Alcanzando un máximo de 123 mph, logró 31 victorias en línea, la racha más larga de una sola temporada en 13 años y otra victoria de Grand Slam.



USA 2013

Nº 1 versus Nº 2 era un partido de alto nivel de tenis. La única cosa más poderosa era el viento que azotó el estadio. Dos sets después, la batalla se intensificó, pero Serena estaba lejos de terminar. Con fuego en los ojos, encontró un ritmo, recuperó el control y resultó victoriosa.



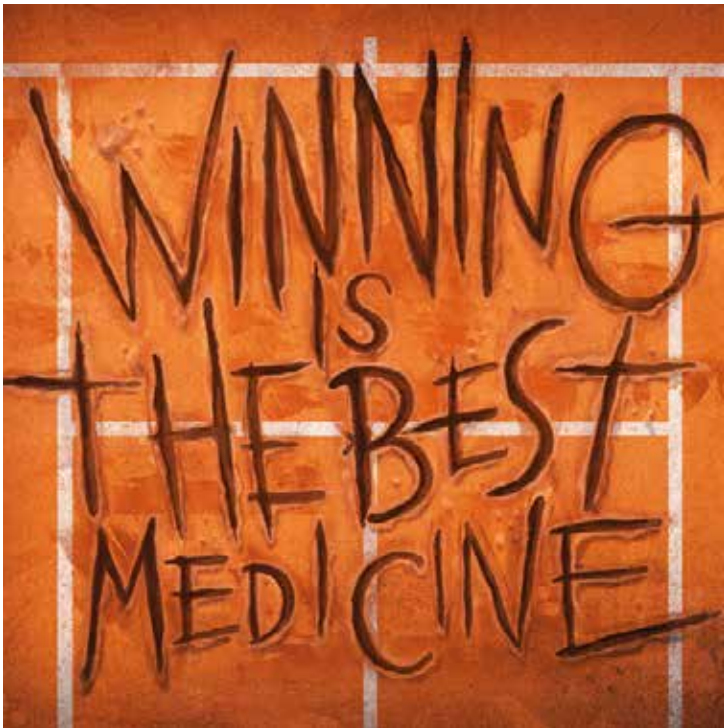
USA 2014:

Reescribe la historia. Y este partido no sería diferente como Serena demostró porque es una de las mejores jugadoras de todos los tiempos. Ganando todos los 14 sets que ella jugó, Serena ganó su tercer título consecutivo y su 18ª mayor uniéndose a las principales estrellas de la élite del tenis.



■ Francia 2015

¿El próximo oponente de Serena? La gripe. La fiebre, la tos y la fatiga trataban de sacar a Serena, pero no bajaba fácilmente. Ella rehidrató, se reagrupó y se convirtió en implacable para ganar un hito 20° Grand Slam. Ella estaba cerrando en récord de la temporada con sus ojos puestos en Londres.



■ UK 2015

Con las manos levantadas, Serena no solo mantuvo el título, sino los cuatro títulos principales una vez más. Ella había barrido en sets seguidos ganando su título 21 y un segundo Serena Slam. El trabajo no había terminado, una prueba más para el esperado logro definitivo del tenis.



■ Australia 2015

Simplymente Imparable. Nada iba a detener a Serena. Con el grito de “c’mon”, Serena aumentó su legado a la tercera posición en todos los tiempos en victorias del Grand Slam. Próxima parada: nº 20.



■ Gatorade evoluciona y Gatorade Serie Global G

Ilustrador: Charis Tsevis

Proyecto: Ilustración digital para las campañas publicitarias Gatorade Evoluciona y Gatorade Serie Global G

Año: 2011

Artículo extraído de: <http://tsevis.com/gatorade-evolucion-a-new-line-3-series-campaigns>



55

Serie de ilustraciones para campaña

Fuente: <http://tsevis.com/gatorade-evolucion-a-new-line-3-series-campaigns>

En colaboración con Gatorade, Charis Tsevis creó ilustraciones para dos campañas globales promocionando la bebida deportiva número uno en el mundo.

Dichas campañas se trabajaron paralelamente: la primera cubriría el mercado latinoamericano e hispano, mientras la segunda sería una campaña a nivel global.

La campaña contó con una serie de ilustraciones derivadas de diferentes deportistas utilizando diferentes formas y colores para crear unión y armonía.

Se divide con dos nombres: *Gatorade evoluciona* y *Gatorade Serie Global G*.

Gatorade evoluciona

Se creó una atmósfera que incorporó elementos procedentes de culturas primitivas para celebrar la riqueza cultural de las poblaciones latinoamericanas.

Se utilizó una serie de patrones inspirados en la herencia africana y sudamericana combinados con fractales y símbolos del arte óptico.

Los atletas fueron elegidos dependiendo el país donde se colocaron los medios de comunicación ya que el objetivo era transmitir visualmente la relación entre los ingredientes del producto y los atletas que lo beben.



■ Usain Bolt:

Usain Bolt es el hombre más rápido del mundo. El corredor jamaquino es el cinco veces campeón mundial y tres veces campeón de oro olímpico. El tiene el récord mundial y olímpico en los 100 metros, 200 metros y 4x100 metros. Usain tuvo el rol principal en toda la campaña.



■ El Canelo:

Saúl Álvarez es el boxeador mexicano invicto y actual campeón de WBC de la categoría de peso medio ligero. Se destacó su noble rostro y sonrisa. La inspiración de la paleta de color fue en base a “Canelo” dando referencia a la canela (especia color café), agregando color verde y rojo derivados de la bandera de México.



■ Israel Castro:

Capitán de Pumas Unam, equipo campeón de la Primera División Mexicana en el 2011. Israel además es jugador de la Selección Nacional de México. Para este atleta se crearon más de 10 diferentes versiones pero se eligió esta ya que brinda una mejor aura al futbolista.

**■ Paulo Henrique Ganso:**

Ganso el nuevo #10 de la Selección Nacional de Brasil y del equipo Santos. Esta ilustración posee un juego entre la pose del futbolista, la energía que trasmite y la gran gama de color que posee.



■ César Cielo:

A pesar que en Brasil la natación no es igual de popular que el fútbol, César cambia la historia para enviar un mensaje fuerte y lleno de pasión deportiva. Es el nadador más exitoso de Brasil ya que ha obtenido dos medallas olímpicas y cuatro medallas de oro a nivel mundial. Por lo que esta ilustración se trabajó bajo la antítesis de colores cálidos y fríos para subyacer el poder y la alegría de la victoria.



■ Michael Jordan:

A pesar de que el basquetbolista no es latinoamericano, es una leyenda mundial. Él ha sido el atleta favorito de Gatorade por los últimos 20 años por lo que la ilustración se trabaja bajo el concepto de leyenda trayendo consigo colores y símbolos de su referencia histórica.



Gatorade Serie Global G

Para esta campaña se utilizó a Usaint Bolt, Aldo de Nigris, y El Canelo. Cada atleta representa las tres etapas G: prepárate, realiza y recupera.

Para esta campaña se utilizó lenguaje visual basado en el principio de los elementos invariantes y la “teoría del espacio de la perspectiva” por Nino Di Salvatore. Esta teoría se basa en la utilización de polígonos, trapecios especiales, donde el cerebro prefiere reconocerlos como rectángulos en perspectiva.

Los colores siguen la teoría de “Continuum Cromaticum” por Augusto Garau. Esta teoría ayuda al diseñador a usar colores primarios, secundarios y terciarios en posiciones que forman unidad y continuidad.



■ PRIME: Usain Bolt

Gatorade Prime 01 proporciona “combustible” previo para que los atletas lo beban antes del juego sin sentirse llenos. Para este producto se utilizó a Bolt, el atleta con el perfecto comienzo.



■ PERFORM: Aldo de Nigris

Gatorade se ha enfocado en la buena hidratación del atleta durante su competición por lo que diseñó la Serie G basada científicamente en las necesidades del atleta.

Se utilizó a Nigris, jugador de Monterrey para representarlo.



■ **RECOVER: El Canelo**

Los atletas saben que esencial recuperar su cuerpo tras cualquier competencia para poder tener la energía suficiente para el entrenamiento y próxima competencia, por lo que Gatorade Recovery 03 es la primer bebida de recuperación de proteínas. Se utiliza a Canelo representando a “un capullo de recuperación donde el es la semilla.”



06

Descripción
de resultados

6.1

Entrevistas y encuestas

Sujetos de estudio

A continuación se presentan los resultados obtenidos de las entrevistas y encuestas realizadas con los sujetos de estudio que forman parte de la investigación.

■ Entrevista dirigida a Romi Maegli Novella

1. Para iniciar, podría contar un poco sobre usted y sus inicios en la pintura.

Desde pequeña tenía mucha inclinación por lo creativo y tenía mucha imaginación, siempre andaba imaginándome cosas fantásticas e incluso tenía mucha afición a las clases de pintura en el colegio. Alrededor de los 9-11 años mi mamá me metió a estudiar pintura con Alberta Rivera, una de las artistas que hacía acuarela en ese entonces, fue mi única instrucción real que tuve en pintura hasta que llegue a la universidad.

En la universidad estudio diseño gráfico y allí tengo algunas clases de ilustración y de pintura, más que todo era acuarela. Después de dejar de pintar y me dedico más a hacer vitrinas, nunca realmente pinté, solo hacía cursos; también tenía cursos de ilustración más que todo.

2. Para usted ¿Qué es pintar? ¿Qué es la ilustración?

Para mí pintar es plasmar con pigmentos e ilustración es el dibujo realmente que se hace con un color o técnica.

3. ¿Cree que la pintura está de la mano con la ilustración? Para usted ¿Qué métodos se asemejan?

Pues sí, yo generalmente creo que la mayoría de técnicas con pintura empiezan con una ilustración, con un dibujo. Pero hoy en día he usado muchas técnicas de pintura en la que no uso nada de ilustración sino realmente pongo pigmento en el lienzo y desde ahí veo a dónde me va dirigiendo, luego empiezo a hacer como una escultura sacando poco a poco hacia a donde me lleva y qué dibujo es lo que veo, es la técnica que se llama paledolia.

4. Ahora bien, ¿Cuál es su proceso a la hora pintar? (Investigación, bocetos, historia, etc.)

Yo generalmente empiezo con una idea y voy viendo hacia donde me va jalando, lo mismo que me va resultando. No tengo algo estrictamente pensado, sino que voy viendo a donde se va inclinando la obra que estoy haciendo, hoy

en día esto ha ido cambiando más y más; últimamente estoy en total libertad de hacer lo que yo ando buscando, creo mucho en la parte espiritual y la conexión con la vida, entonces eso es parte de lo que yo quiero plasmar.

5. ¿Qué tendencia o influencia gráfica ha utilizado como inspiración y por qué?

Yo en el 2009 empiezo con clases con María Victoria García, ella me enseña a pintar más que todo en acrílico y luego en óleo. Generalmente empezaba con cierta imagen de un caballo o la posición de una foto, algo que yo sacaba de algún lugar. Lo que hacía era hacerlo muy grande y agregarle fantasía. A mí me gusta que el arte sea positivo, que contribuya algo de alegría e inspiración. En el 2012 viajo con Laurie Pace a Texas donde voy a aprender con ella sobre esta técnica que se llama paledolia que consiste en poner muchos colores y uno va viendo donde sale la figura, es algo totalmente espontáneo.

6. ¿Tiene alguna influencia de un artista contemporáneo? ¿Quién?

Fue Laurie Pace que ella utiliza muchos colores, ella me introdujo a esta tendencia de paredolia. A mí me encanta usar colores, no soy muy consistente en usar la misma técnica sino que me gusta variar las formas en que se implementan.

Saco inspiración de muchas personas y de muchos medios, desde arquitectura, fotografía, pinturas de antes de ahora.

7. ¿Qué rasgos definen su estilo?

Es un arte contemporáneo, semirealista donde yo busco que se note la forma que estoy haciendo pero al mismo tiempo es muy libre su connotación. Últimamente he estado usando óleo para hacer esta técnica, pero me gusta mucho hacer las partes de atrás con acrílico.

8. ¿De qué manera plasma la idea en un formato de gran tamaño? ¿Qué elementos busca destacar?

Como por ejemplo para el mural de *A todo galope*, mi idea era más que todo era mostrar al caballo como un participante que quiere hacer las cosas, como un colaborador efectivo en el deporte. Empecé buscando que posiciones se podían adaptar, como podía contar yo la historia y además como era parte del deporte, yo estaba tratando de usar elementos del olimpismo como los colores olímpicos. Pero yo trabajé todo esto en una computadora haciendo referencia para hacerlo todo a escala ya que esto es algo de gran tamaño.

¿Cómo lo plasmé? Primero se retículo haciendo líneas en todo el formato, pero siempre se tienen que hacer algunos ajustes; de último para plasmar parte de la integración de un color con el otro que era una parte importante en el boceto, se usaron las áreas de graffiti.

Para mí las obras son como algo viviente que se van modificando conforme van progresando.

9. ¿Cómo se integra la pintura en los murales?

Yo creo que uno puede tener una idea, incluso un boceto aprobado por algunos comités, pero siempre hay modificaciones que uno tiene que hacer en el momento; por ejemplo; se acaba un color, hay que encontrar otro, etc.

10. ¿Qué técnicas y herramientas utiliza al momento de pintar? ¿Cuánto tiempo invierte para su realización?

Cambia totalmente de un trabajo a otro. Yo uso acrílico, óleo, me gusta mucho poner texturas, uso gesso, goma, siempre estoy inventando qué poner.

En cuanto al mural sí se uso el área de reticulación que se usa en el área de arquitectura para poder estar seguro de donde están las cosas y respetar la escala.

¿La realización? Todo depende, muchas veces cuanto seque y de cuanto tiempo yo requiero. Yo no tengo un tiempo establecido para hacerlo.

11. Según su experiencia ¿Cuáles son los soportes de gran formato más convenientes (pared lisa, block, tapiz, etc.) para ilustrar y pintar?

Por supuesto para mí el formato más conveniente es la pared lisa, allí es donde se puede ilustrar y pintar más fácilmente, ya que uno tiene que tener una buena base.

12. ¿En cuáles ha intervenido? ¿Ha tenido alguna dificultad al ejecutarlo?

He pintado en pared lisa, lienzo o papeles.

13. ¿Cómo maneja su composición?

Hay una idea básica; en la mayoría sobre todo en las de gran formato, utilizo la técnica ya mencionada donde uno encuentra en el color y texturas grandes la figura. Yo dejo que la pintura y los elementos me vayan llevando hacia algún lugar.

14. ¿Qué elementos gráficos toma en cuenta al momento de pintar y por qué?

Esto viene del tema con que ande mi imaginación, yo tengo muchas inquietudes y me fijo en muchas cosas, todo tiene que ver con sentimientos y emociones, son con cosas que están pasando en mi vida o en mi alrededor.

15. ¿Qué símbolos o signos se repiten más en sus murales?

Lo que más se repiten en mis obras son los caballos, porque son los animales que más me fascinan. Me encanta su belleza, nobleza, sus ganas de ayudar y les tengo mucho respeto a la manera en que pueden leernos a nosotros las personas.

16. ¿Cuál es el punto focal de sus murales?

En el mural *A todo galope* fueron los caballos.

17. Puede comentar cuál es su paleta de color favorita. ¿Por qué utiliza esta? ¿Comunica algo específico con la paleta, o solo crea armonía?

Para mí lo importante es crear armonía, crear sentimientos, fantasía, poder provocar algún sentimiento positivo en las personas. Generalmente uso la paleta que se me ocurre, que he visto en algo, alguna combinación que me gustó. Siempre estoy buscando alrededor algo que me guste, que me llame la atención; de eso nace mi paleta.

18. ¿Cuál considera que es su elemento primordial al momento de elaborar un mural según su estilo?

Realmente solo he hecho un mural, en este mural los caballos están bastante reales es un boceto no tan libre. Se buscaba exaltar la belleza del caballo en sí. Creo que lo que más resalto es el elemento de la fantasía, en el arte uno busca hacer algo, exaltar algunas áreas para reforzar la idea.

19. Al momento de pintar, ¿sus pinturas tienen algún mensaje o tratan de comunicar algo? ¿De qué manera busca enfatizar el mensaje en sus obras?

A mí me gusta armonía y fantasía, me gusta que puedan provocar aspectos positivos. Pero no me gusta decirle a cada quien qué es, si no que le provoque diferentes sentimientos según su interpretación. No me gusta imponer mis ideas, sino provocar sentimientos.

20. Comente un poco acerca del mural “A todo galope” de la zona 13.

Fue un mural comisionado por la Asociación de Equestres de Guatemala, una asociación deportiva que tiene diferentes disciplinas. La idea principal del mural era ver al caballo como un participante efectivo en el deporte ecuestre. Así, como el caballo es esencial en el deporte; la idea es que este mural tenga una continuación y se llegue a plasmar más que todo al caballo en el propio deporte.

Se presentaron varias opciones a la municipalidad de Guatemala, ya que fue el Consejo Municipal el que escogió el boceto que se plasmó.

Otro aspecto que cabe resaltar es que lo que quería transmitir con este mural es como el caballo que es un animal de presa tiene todos sus sentidos desarrollados para poder sintonizar a como reacciona el ser humano ya que nosotros somos un animal de caza, el como ellos nos prestan atención y nos pueden brindar aspectos buenos a nuestro interior.

El mural es una celebración a todo el deporte ecuestre.

21. ¿Fomenta la participación de equitación?

Sí, para mí la idea es que las personas vean al caballo como esta criatura tan maravillosa, que colabora con nosotros, que nos da parte de su ser, que nos ayuda a comunicar. Una de las partes importantes de montar caballo es que uno debe sintonizarse con ellos, con el caballo uno no debe de tener reacciones excesivas, ya que los caballos pueden reaccionar; es crear esa armonía de uno con otro para mí es algo que crea una linda simbiosis, una linda energía, le ayuda mucho en la vida a ver como el manejo que uno puede hacer de sí mismo puede colaborar con la naturaleza en sí.

22. ¿Cuál es su aporte positivo en Guatemala?

Para mí esto puede llamar la atención, especialmente de los niños que quieran participar o incluso motivar a las personas para observar la belleza de los animales y todas las partes positivas que posee el deporte. Además fomentar la disciplina y responsabilidad.

23. ¿Qué otro mural ha pintado? ¿Cuál fue el tema?

Solo he pintado *A todo galope* en la zona 13, este fue mi primero.

24. ¿Piensa que los murales de ilustración pueden generar impacto en las personas? ¿De qué manera y a través de qué?

Yo creo que sí, que cualquier mural u obra pueden causar un impacto. En el arte tiene que ver el observador y el aporte que tiene con la obra.

25. ¿Considera que los murales de ilustración son una herramienta de comunicación visual para incentivar valores? ¿Qué valores?

Sí. La belleza de los animales, la belleza de la naturaleza, la belleza donde Dios nos dio la vida para que nos sirviera a los seres humanos y cómo nosotros tenemos una responsabilidad con esa creación y cómo esa creación de vida nos puede ayudar a nosotros a ser mejores personas a tener más presencia de que estamos sintiendo. Poder tener un mejor control de nosotros mismos, que al mismo tiempo es un reto que implica disciplina, respeto, energía, participar, etc. Para mí estos son unos de los valores que se pueden incentivar.

Básicamente los valores para mí serían de disciplina, respeto y responsabilidad.

■ Entrevista dirigida a María Fernanda Hernández

1. Para iniciar, cuéntanos tu experiencia profesional en el ámbito del deporte y CDAG.

Yo entré a CDAG como arquitecta, desde febrero del 2012 a 2015 en el departamento de diseño y planificación del departamento de infraestructura.

Los primeros tres años fueron netamente diseño, pero realizamos proyectos macro, ya que hicimos un máster plan de remodelar la sede de los deportes pero más que todo se empezó a trabajar con conceptos de remodelación o modelado, así como el modelo de la casa del deportista para que todas llegaran a ser lo mismo; esa fue la línea de esos 3 años y ahorita volví en 2016 a tomar la dirección general de infraestructura donde tomé los proyectos que estaban llevando a cabo mis colegas.

¿Qué proyectos se han llevado a cabo? Entre los proyectos que se llevaron a cabo en el ámbito deportivo cabe resaltar el alto impacto que se generó en Petén,

por ejemplo, ya que se hicieron 4 módulos de combate; también en el velódromo en zona 13 donde se hicieron los paneles de colores para evitar que el viento dificultara el entrenamiento y rendimiento de los ciclistas.

2. ¿Qué es CDAG? ¿Cómo la CDAG está directamente ligada al deporte?

Nosotros como CDAG, dentro del ámbito de distribución del deporte a nivel nacional, somos los encargados de atender a las federaciones, ¿qué son las federaciones? son todos los que se encargan de distintas disciplinas deportivas.

En el deporte existen varios niveles. Se tiene que arrancar desde la DIGEF, por ejemplo, ya que son los que miran la educación física escolar, luego a eso se le llama masificación porque de ahí se va volviendo más “exclusivo“, el deporte. Después viene la CDAG, donde los atletas que se federan son los que tienen un interés superior de desarrollar una disciplina. Y luego están los de alto rendimiento, que son parte del comité olímpico.

Entonces nosotros trabajamos para el segundo nivel después de la masificación. **¿Trabajan directamente?** Sí, trabajamos directamente. **¿Entonces todo deportista que ha representado a Guatemala, siendo seleccionado nacional, ha sido olímpico o no necesariamente?** No necesariamente porque para ser olímpico tenes que ir acumulando cierta cantidad de puntos en distintas competencias, y sí tiene el chance de poder hacer fogueos en el exterior. Por ejemplo, Barrondo se va a cada rato a cada lado, porque se debe ir acumulando puntos para lograr clasificar a olimpiadas.

Tenemos muchos atletas de alto rendimiento que no han estado en olimpiadas, pero sí van a torneos principales. **¿Los que han participado en olimpiadas se consideran olímpicos?** Sí. **¿Por ejemplo, la selección de basketball que ha participado en FIBA - Premundial, tampoco se considera olímpico?** No olímpico pero sí de alto rendimiento, están en la misma línea.

3. ¿Qué piezas gráficas utilizan de promoción del deporte?

CDAG cambió su imagen institucional, arrancaron en 2013 y luego en 2015 finalizaron la actual. Le apostaron a cambiar todas las instalaciones deportivas mayores; ahora a todos los complejos tienen un gran tótem, como los de la federación de natación donde está Kevin Cordón, en este se pone la imagen.

En el interior de las pistas de atletismo, las vallas contienen toda la imagen institucional, con el slogan “todo es pasión por Guatemala”.

También le apostaron mucho a las redes sociales. Hay una estadística que dice que somos de las instituciones de deporte más altas a nivel de latinoamericana, con más likes, nuestro material se mantiene bastante actualizado, sobre noticias, eventos, etc.

4. ¿Aparte de la capital En qué partes de Guatemala están situadas?

En Escuintla, Quetzaltenango, que para mí, es de mis favoritos porque lo mantienen bien. Todo está por regiones, pero tienen en todas las partes de Guatemala, metropolitana, central, norte, oriente, nororiente, y suroccidente, es allí donde están las instalaciones y en todas siempre tienen más de algo. **¿Y en todas usan el tótem o solo aquí en la capital?** Solo los complejos.

5. Hablando específicamente de los murales del Doroteo Guamuch Flores, ¿Cuál fue la idea principal para la realización de estos?

La idea principal también nació de este diseño del máster plan de la ciudad de los deportes, que lo que se está buscando en Guatemala, desde hace tiempo, es hacer un Centro de Alto Rendimiento. Aquí en Guatemala no se tienen los medios para hacerlo todo, entonces la idea original era buscar algo que pudiera ser el “link” entre todos y por eso se hicieron.

6. ¿Quién fue el encargado de este proyecto?

Era la arquitecta Alejandra Morales que actualmente reside en Inglaterra.

7. ¿Cuáles fueron los requisitos? ¿Requisitos?

Lo único que se hizo fue presentar el proyecto, tanto como al comité ejecutivo de la disciplina como al comité ejecutivo de la CDAG, para que ellos aprobaran el diseño a nivel sketch.

8. ¿Cuántos deportes se representaron? ¿Qué federaciones apoyaron el proyecto? ¿Hubo algún inconveniente por parte de alguna?

Estaban pensados 46 deportes, pero al final se realizaron 29 por cuestiones económicas. Las federaciones que apoyaron económicamente el proyecto fueron las representadas, entre los deportes están: ajedrez, andinismo, atletismo, baloncesto, boxeo, ciclismo, golf, polo, hockey, billar, paracaidismo, pentatlón, natación, tiro deportivo, armas de caza, patinaje, softbol, boliche, esgrima, levantamiento de pesas, pesca deportiva, judo, el mural CDAG, entre otros.

Se podría decir que la economía de cada federación fue el inconveniente que se tuvo, porque las federaciones priorizaron gastos para sus instalaciones, viajes, etc.

9. ¿Qué medios (formatos) fueron las alternativas para plasmarlos? ¿Cuánto miden?

Pared de block y pared de block repellado. En cuanto al tamaño, miden entre 20 y 30 metros cuadrados, pero el de CDAG es más grande.

10. ¿Por qué se decidió el sector donde están ubicados actualmente? ¿Cuánto deberían de abarcar? ¿Cuánto tiempo se tardaron?

Porque en ninguna de nuestras instalaciones hubiéramos logrado juntar las 46 ilustraciones, es mural grande; en otras palabras queríamos un lienzo largo y grande. Aparte allí es donde se hace bastante acumulación de personas, por los partidos, conciertos, etc. Si todas las federaciones hubieran apoyado económicamente, tendría que abarcar toda la pared fuera del estadio. Para hacerlos se tardaron, desde la reunión con la federación hasta la ejecución, 15 días hábiles. Se tardaron dos semanas por mural.

11. ¿Se realizó algún boceto?

Sí. Primero se presentaba a las federaciones el proceso a lápiz para ver la composición final, y después a marcador para ver los colores.

12. ¿Quién pintó los murales y qué técnicas utilizaron? ¿Por qué?

Buscamos a varios, ya que necesitábamos diferentes requisitos y realmente nunca se nos ocurrió pedir el apoyo de diseñadores o artistas, por lo que contratamos a Guate Graff que pintó los murales con aerosol y pintura de pared.

No fue fácil porque ofertarle al Estado no es algo tan sencillo, necesitas una empresa que tenga patente, que dé facturas y la verdad que no es como que un graffitero que haga estilo libre lo tenga. Teníamos que establecernos dentro de los marcos legales para que los pudiéramos contratar; además, en esa época ellos estaban de moda.

¿En que año fue que se pinto? 2012-13.

13. Hablando de los elementos visuales ¿cuáles crees que son los elementos más importantes en los murales con los que los deportistas se pueden sentir identificados?

Es el hecho que todos están en movimiento, que no es una imagen de un atleta estático si no que todos trataron de dar acción con la utilización de líneas, color y combinación de formas. No es como las iconografías clásicas de deporte que tenemos, incluso en la parte de veladores que es el hombre con la raqueta parada, se trató de ir más allá de la práctica, para que cada disciplina se pueda sentir identificada.

14. ¿Qué mensajes querían transmitir?

El mensaje que querían dar con el paseo del deporte era dar a conocer las federaciones no obvias, dar a conocer todo lo que hay para ofrecer, la disciplina y la pasión de los atletas. Con este proyecto queremos despertar el espíritu deportivo, actividades deportivas, culturales y sociales que mueven y mantienen el espíritu deportivo.

15. ¿Cuáles valores querían incentivar?

Inconscientemente disciplina, amor al deporte, fuerza, determinación, solidaridad, respeto, empatía, universalidad, excelencia, entre otros.

16. Según tu experiencia laboral en CDAG, si el proyecto hubiese finalizado y abarcado todas las áreas planteadas en un inicio ¿Crees que el entorno deportivo de la “Ciudad de los Deportes” podría brindar aspectos positivos a los deportistas y personas que frecuentan el lugar?

Sí, totalmente, porque que es más positivo que ver algo bien diseñado, bien hecho y bien ejecutado en la calle; estamos acostumbrados a ver el arte en la calle como algo negativo, como algo informal, entonces qué bonito mostrarle a gente que tiene su encanto.

Se puede retomar el valor al arte mural y generar muchas cosas. Fusionar el talento de Guatemala y promover el deporte es algo diferente.

Con algo bien sencillo, por ejemplo, empezaron a crecer las visitas de la gente, porque se vienen a tomar fotos con

el mural, fotos que suben a facebook, instagram e incluso twitter, es una publicidad que genera algo.

16. Consideras que este tipo de murales pueden contribuir positivamente a los deportistas, hablando de su entorno como psicología en cuanto la utilización de colores y formas.

Te puede contribuir de una forma indirecta, positivamente hablando; dentro de la psicología del deportista es muy importante que todo el manejo del entorno, colores, temperatura, olores, etc., propicie factores positivos para que se desarrollen de mejor manera en su disciplina.

Es tan sencillo como cuando tú juegas en una grama recién podada, eso te ayuda a que te desarrolles mejor; es inconscientemente como te digo, ellos van a estar en un entorno mucho más bonito que de una manera u otra generará valor y a la psicología del deportista.

■ Entrevista dirigida a Alejandra Barahona

1. Para iniciar, puedes contar un poco sobre ti y tus inicios en la ilustración. ¿Qué estilos de ilustración practicas? ¿Qué aspectos te motivan a ilustrar?

Desde pequeña dibujo. Siempre me gustó como caricaturismo, ilustración, o alguna carrera por el estilo, e incluso lo quería seguir en la universidad, pero en Guatemala no existe, y diseño gráfico realmente no me gustaba por lo que estudié diseño industrial. Toda mi vida trabajé en diseño industrial, pero paralelamente hacía ilustración o arte; hasta hace un año empecé a trabajar solo en ilustración y arte.

Actualmente hago acuarela, wash, acrílico, me gusta pintar en cosas recicladas, xilografía, técnicas de grabado, serigrafía y otras técnicas de impresión. En el 2012 inicié con los murales en un festival llamado “Tu barrio mi barrio”, y realmente me encantó, es diferente pintar a escala.

Para mi ilustrar es una forma de expresión, si estoy enojada dibujo, si estoy feliz dibujo, es una vía de escape.

No me gusta trabajar bajo brief, solo dibujo mi estilo y lo que a mí me gusta; si el cliente quiere poner sus reglas el costo sube, pero si me deja volar mi mente los costos bajan, es como “un sello” de mi forma de trabajar.

2. Para ti, ¿qué es la ilustración? Y en particular la ilustración en murales.

No sé si me considero una ilustradora, porque los ilustradores ilustran bajo un brief, más bien me considero una artista urbana.

Por otro lado, ilustración lo puedo conceptualizar como dibujar bajo un brief o interpretar lo que te está dando el cliente en un dibujo, un tema, un artículo, etc.

3. ¿Tienes alguna influencia gráfica? ¿Qué estilo es el que más se acerca a tu tipo de ilustración?

Todo es una influencia gráfica. No podés decir alguien específico porque todo nos bombardea, y todo es una influencia. Empecé a dibujar mi “estilo” cuando viví en Kenia, allí todos eran narizones y pelones por lo que empecé a dibujar estos personajes que casi no tienen pelo, que tienen narices grandes o las formas de los ojos

son puntos que me recuerdan a tribus. Lo que más me influencia son las culturas antiguas, creo que Kenia me influyó completamente.

4. ¿Cómo aplicas la ilustración en los murales? ¿Qué métodos utilizas al momento de ilustrar?

Para empezar no me gusta bocetar, no me gusta que me pidan propuestas, yo dibujo lo final. Casi siempre me apoyo de Chinitas Yon debido a que trabajamos como BC Colectivo; cuando la pared es demasiado grande, ella me guía y yo sigo pintando, realmente es la habilidad de mantener la proporción.

5. Según tu experiencia, ¿cuáles son los soportes de gran formato más convenientes (pared lisa, block, tapiz, etc.) para ilustrar y pintar? ¿En cuáles has intervenido? ¿Has tenido alguna dificultad al momento de ejecutarlo?

Pared lisa definitivamente, aunque he intervenido en diferentes soportes como madera, block, tela y manta vinílica.

En el festival del Barrio la Morera, la pared era de block; cuando pasas la brocha el poro no se pinta entonces tienes que pintar hoyo por hoyo, y te tardas el triple.

6. ¿Qué herramientas son las que utilizas al momento de ilustrar murales? ¿Cuáles se adaptan más a ti y por qué?

Más que todo brocha y pintura acrílica. En festivales que me han contactado me han dado los materiales, que casi siempre es aerosol. Con el spray hay dos aspectos: el primero es que terminas rápido y el segundo es que por más exacto que seas, el aerosol no es exacto porque hay pequeñas gotas que se salen de la línea. A mí me gustan las líneas perfectas, a pesar de que el mural es para verse de lejos, a mí me gusta que no se salga nada de la línea, por lo que pinto el relleno con spray y el contorno lo repaso con pincel y acrílico.

El que más me gusta es el pincel; el más delgado que utilizo es de una pulgada. Cuando tienes buenos pinceles se utilizan ambos lados, tanto su forma delgada como la ancha.

7. ¿Qué técnicas utilizas al momento de ilustrar en murales? ¿Cuánto tiempo inviertes para su realización?

Primero boceto con pincel y pintura clara, casi siempre blanco, para que la pintura no pelee después con la final. El tiempo de realización depende de si se pintará completo, solo el contorno, menos colores, etc. Un aproximado es de 1 a 4 días.

8. ¿Cómo manejas la composición de tus murales?

Nunca tengo orden, llevo más o menos una idea de lo que quiero hacer en una hoja. Si es festival te dicen el tamaño aproximado de la pared, y cuando estás ahí empezás a imaginarte la idea, si en dado caso faltan elementos, en ese momento los agregas.

9. ¿Qué elementos gráficos tomas en cuenta al momento de pintar y por qué?

Yo dibujo personas. Mi estilo gráfico se basa en personas, de vez en cuando utilizo viñetas de texto y uno que otro pájaro.

10. ¿Qué símbolos o signos se repiten más en tus murales?

Mi sello personal en los murales son las líneas del fondo, creo que terminan de cerrar estilo de dibujo.

11. ¿Cuál es el punto focal de tus murales? ¿Existe simetría en todos tus murales?

No hay punto focal, creo que lo que más llama la atención son las personas porque en ellas se basa la composición. Composición que defino como asimétrica.

12. ¿Tienes alguna paleta de color específica? ¿La utilización del color es un factor importante en tu composición?

No soy muy buena con los colores, yo utilizo los colores primarios. La mayoría de colores que utilizo son asesorados por Chinitas Yon, porque realmente no puedo combinar colores.

Lo que más hago es reciclar colores, porque siempre sobran de otros proyectos.

13. ¿En qué partes de Guatemala has intervenido?

Casi solo en la capital, te podría mencionar que zona 1 ha sido “mi lugar”, otro en la Atanasio y zona 15. Fuera de la capital, uno en Livingston y otro en San Juan Sacatepéquez.

14. Al momento de intervenir en un espacio público, ¿cuáles son las ventajas y desventajas de utilizar este medio?

Una de las desventajas que he vivido ha sido en los festivales, porque no te brindan los materiales necesarios para pintar, no te dan escaleras y otras herramientas que realmente necesitas. Tú tienes que ver que haces, de dónde lo sacas, o tener cuidado porque tampoco te brindan seguridad.

Y ventajas te podría decir que te conocen, te vuelves la voz visual y te contratan por eso.

15. ¿Qué tipo de ilustraciones has plasmado en paredes? ¿Qué temas has ilustrado y cuál ha sido su aporte a la sociedad?

He ilustrado bajo mi estilo temas como nutrición, contra la violencia, cultura, inclusión, diversidad cultural, conservación del agua, pasión y compartir.

Todos estos temas han sido de gran impacto para las personas; siempre me baso en “Guate más arte igual paz”; creo que si pones algo positivo en una pared y lo ves todos los días, te va a generar aunque sea una sonrisa que puede cambiar tu día.

16. Haciendo una retrospectiva de tus murales, ¿consideras que pueden generar impacto en las personas y aportar actitudes positivas al país? ¿qué tipo de actitudes, por qué, y de qué manera ?

Pienso que un mural puede cambiar la vida de las personas, comunidades, ciudades, etc., dependiendo del mensaje que se esté transmitiendo.

18. ¿Consideras que los murales de ilustración son una herramienta de comunicación visual para incentivar valores? ¿Qué valores?

Sí, claramente sí pueden ser una herramienta de comunicación visual para incentivar valores y generar acciones positivas. Tú como artista tienes el poder en tus manos de cambiar la vida de alguien, tanto de manera positiva como negativa, está en ti la forma de representar un mensaje. Probablemente no exista un cambio mayor en una comunidad, pero a manera individual puede ser un grano de arena para cambiar el día de una persona.

Por ejemplo, cuando un niño cambia su vista de una pared gris a una pared llena de color con niños como él jugando, puede que esa acción identifique la personalidad de este para jugar y sentirse feliz. Como dije anteriormente, haciendo que un mural cree la sonrisa en una persona, es allí donde te puedo decir que la herramienta funcionó.

Valores específicos te podría decir que podría causar felicidad, respeto (al respetar el arte y no mancharlo), y amor.

■ **Entrevista dirigida a Marines Lacayo Henry**

1. Para iniciar, puedes contar un poco sobre ti y tus inicios en el arte. ¿Qué aspectos te motivan a pintar?

Soy una persona distraída, alegre, me gusta mucho la gente y me gusta hacer cosas diferentes. La verdad llevo muy poco desarrollándome como artista; más o menos dos años, se podría decir que jamás me imaginé esto, simplemente sucedió, fue fluyendo. Yo me motivé a mí misma

2. Para ti, ¿qué es pintar?, ¿Qué es la ilustración?

Pintar es crear donde no hay nada; por ejemplo, tener un lienzo o alguna hoja en blanco es sinónimo de creatividad, expresión y creación. Dejar que la imaginación fluya, casi nunca tengo un tema en específico ni planificación, solo lo hago porque tengo ganas.

3. ¿Crees que la pintura está de la mano con la ilustración? Para ti, ¿cuáles son los métodos que se asemejan?

Creo que todo está vinculado con todo , siempre y cuando vengan de la imaginación, la cual es un espacio ilimitado.

4. Ahora bien, ¿cuál es tu proceso a la hora pintar?

Mi proceso es muy simple, me levanto de la cama me lavo los dientes, y voy directo a mi estudio, me siento y comienzo a pintar. Dependiendo de mi humor o de como me sienta, comienzo a investigar qué quiero plasmar.

Resumido es: investigación, bocetos, historia, etc.

5. ¿Qué tendencia o influencia gráfica has utilizado? ¿Cuál es tu favorita hasta el momento?

No tengo ninguna, pienso que mi influencia es todo lo que mi mente imagina. Líneas, color negro casi siempre, podría decir que se parece a las mandalas, pero si le tendría que poner nombre le diría que es la influencia Milah

6. ¿Tu estilo de pintura es el mismo en todas tus pinturas o tienes varios?

Tengo varios tinta china, acrílico, acuarela, pero mi favorito es tinta china.

7. ¿De qué manera plasmas una idea en un formato de gran tamaño? ¿Qué aspectos analizas del soporte antes de pintar?

Creo que tengo muy desarrollado el poder plasmar una composición , no es algo que planeo , mientras voy pintando voy haciendo la composición.

8. ¿Qué técnicas y herramientas utilizas al momento de pintar murales? ¿Cuánto tiempo inviertes para su realización?

Uso pintura de agua en la mayoría, apenas llevo tres murales, pero utilizo de herramientas: andamios, seguridad industrial , brochas, pintura, pinceles. Invierto tiempo depende de el tamaño, puedo tardarme de un día hasta una semana.

9. Según tu experiencia ¿Cuáles son los soportes de gran formato más convenientes (pared lisa, block, tapiz, etc.) para pintar?

Pared lisa definitivamente.

10. ¿Cómo manejas la escala para no perder proporción? ¿Tienes algún método específico para eso?

Cuando eramos niños, en los restaurantes nos daban un pequeño formato donde se mostraba la caricatura en cuadrícula, y la cuadrícula vacía al lado; es la misma que utilizo para los murales: Cuadrícula.

11. ¿Cómo manejas tu composición?

Realmente no lo sé, mi estilo gráfico es bien definido, lo puedes observar en mis piezas gráficas. La utilización de formas dentro de una más grande definen toda la composición. Es una sola figura que me comunica de alguna forma.

12. ¿Qué elementos gráficos tomas en cuenta a la hora de pintar y por qué?

Simple: patrones y figuras geométricas.

13. ¿Qué símbolos o signos se repiten más en sus murales?

El nombre de mi poder superior en todas las piezas.

14. ¿Porqué utilizas el color negro en tus murales?

Porque me parece un balance importante tanto en el arte como en la vida.

15. Al momento de pintar, ¿tus pinturas tienen algún mensaje o poseen alguna filosofía personal?

Sí, que existe un poder espiritual dentro de cada persona.

16. ¿Qué deseas comunicar o transmitir con el mural de la mariposa de Milah?

Que todos podemos transformar nuestra vida y volar.

17. ¿Qué otros murales has pintado y dónde están ubicados?

En *Ageport*.

■ Entrevista dirigida a Laura Gasco

1. Para iniciar, puedes contar un poco sobre ti y tus inicios en la ilustración. ¿Qué estilos de ilustración practicas? ¿Qué aspectos te motivan a ilustrar?

Siempre se me dio bien el dibujo, así que para mí estudiar arte era algo obvio. Empecé a estudiar diseño gráfico, y a la mitad de la carrera me di cuenta de que no me gustaba, así que solicité cambiar de modalidad en la escuela, pasándome a la especialidad de ilustración artística. Me especialicé en ilustración infantil, ya que me parecía más libre y desenfadada que otras, como la ilustración científica o de prensa, por ejemplo. Mi estilo de dibujo está muy influenciado por la animación y el cómic, que son dos soportes imprescindibles en mi carrera. Se puede decir que empecé a dibujar gracias a los cómics y a los dibujos animados que veía por la televisión. Me gusta hacer ilustraciones muy coloristas, y siempre que el encargo me lo permite, intento transmitir sensaciones de alegría y vitalidad.

2. Para ti, ¿qué es la ilustración? Y, en particular, la ilustración en murales.

La palabra “ilustración” viene del latín “ilustris”, que significa iluminar, dar luz. Esa es la verdadera función de una ilustración: acompañar a un texto para dar más información, para aclarar cosas. “Una imagen vale más que mil palabras”, se suele decir. Por eso los inicios de la ilustración como manifestación artística siempre van ligados a la literatura. Creo que hoy en día la ilustración se ha liberado bastante, y se pueden ver libros de ilustraciones que no tienen nada de texto, aunque siempre hay algún tipo de concepto o de discurso implícito.

3. ¿Tienes alguna influencia gráfica? ¿Qué estilo es el que más se acerca a tu tipo de ilustración?

Cuando años más tarde estudié Artes Aplicadas al Muro, todos mis profesores me decían que se me notaba mucho que yo era ilustradora. Supongo que lo decían por el estilo que tengo a la hora de diseñar un proyecto mural: las composiciones que realizo suelen ser muy narrativas, casi siempre parecen contar una pequeña historia. Mis influencias más evidentes son el cómic y la animación.

4. ¿Cómo aplicas la ilustración en los murales? ¿qué métodos utilizas a la hora de ilustrar?

La mayoría de veces trabajo para realizar encargos, así que aunque siempre tengo la prioridad de complacer al cliente, intento llevar el proyecto a mi terreno. Siempre hago muchos bocetos y pruebas de color previamente. Le voy dando muchas vueltas e intento hallar varias propuestas diferentes, para poder elegir la más adecuada. Esto facilita mucho el resultado de la obra final.

5. Según tu experiencia, ¿cuáles son los soportes de gran formato más convenientes (pared lisa, block, tapiz, etc.) para ilustrar y pintar? ¿En cuáles has intervenido? ¿Has tenido alguna dificultad al momento de ejecutarlo? ¿Cuáles se adaptan más a ti y por qué?

Para mí lo ideal es pintar sobre una pared lisa previamente preparada, ya que normalmente pinto con pintura acrílica. También he pintado mucho sobre papel estucado, no hay ningún problema. El problema más engorroso es cuando hay que pintar sobre un muro en mal estado, o que no haya sido saneado, ya que el trabajo que hay que hacer para prepararlo es más similar al de un albañil que al

de un artista, y es más pesado. También he pintado al fresco, con sprays y con base de copolímeros. También he realizado esgrafiados, pero lo que más hago es pintar en interiores ya acondicionados, con lo cual la dificultad es mínima: llegar y pintar.

6. Específicamente, ¿en qué espacios públicos has intervenido?

He pintado murales en Bibliotecas (Biblioteca Francesc Candel, Barcelona), centros cívicos (Centro Garcilaso, Barcelona) y participé en la restauración de la entrada de la Escuela infantil Tanit (Santa Coloma de Gramenet).

7. ¿Qué herramientas son las que utilizas al momento de ilustrar murales? ¿Cuáles se adaptan más a ti y por qué?

Pues utilizo lápices y papel para realizar el cartón o plantilla que luego traspaso al muro utilizando papel carbón, o la técnica del estarcido. Y una vez el dibujo ha sido traspasado a la pared suelo pintar con pinturas acrílicas al agua y pinceles. Si el mural lo requiere, hago acabados más detallistas con rotuladores indelebles y permanentes.

Para mí estos son los materiales más adecuados, porque son fáciles de transportar y de aplicar, son económicos y efectistas, secan rápido y no huelen.

8. ¿Qué técnicas utilizas al momento de ilustrar en murales? ¿Cuánto tiempo inviertes para su realización?

Pues como ya he explicado anteriormente, suelo pintar con pintura acrílica. Para finalizarlo dependo del tamaño, aunque suelo tardar entre 5 y 15 horas.

9. ¿Cómo manejas la composición de tus murales?

Intento que la composición sea global, y que los diferentes elementos de la composición se relacionen entre si formando algo unitario.

10. ¿Qué elementos gráficos tomas en cuenta al momento de pintar y por qué?

Casi siempre suelo plasmar figura humana, ya que para mí pintar personajes es la manera de hacer que el espectador empatice y se involucre con el discurso emocional más fácilmente.

11. ¿Qué símbolos o signos se repiten más en tus murales?

Pocas veces integro símbolos propiamente dichos, soy muy literal en mis iconografías. Alguna vez sí que he integrado algo de texto, pero no es habitual.

12. ¿Cuál es el punto focal de tus murales?

Depende de la composición, que intento que sea armoniosa y equilibrada por lo general, ya que normalmente pinto murales infantiles para niños pequeños.

13. ¿Tienes alguna paleta de color específica? ¿La utilización del color es un factor importante en tu composición?

No tengo una paleta concreta representativa que identifique mis obras en el aspecto cromático, aunque claro que el color es muy importante. La verdad es que suelo realizar muchas pruebas de color antes de pintar la obra final para acabar usando la paleta que más me convence. Aunque la verdad es que me gusta provocar contrastes de color utilizando colores complementarios,

colores básicos muy saturados a los que añado algo de blanco para apastelar y armonizar el conjunto.

14. ¿Consideras que tus composiciones son de tipo narrativa? ¿Por qué?

Si, muy narrativos, ya que suelo pintar murales en formato apaisado que contribuye a que el espectador siga un orden de lectura de la imagen para su comprensión.

15. ¿En qué partes de España u otro país has intervenido?

Básicamente he trabajado en Catalunya, que es donde vivo.

16. Puedes comentar un poco acerca de algún mural que hayas pintado en algún espacio público: lugar, tema, cómo lo pintaste, fue individual o grupal, cuánto tiempo invertiste, etc.

Uno de los murales que más me gustó realizar fue el que pinté como trabajo de fin de carrera. Tuve total libertad creativa, y lo pinté yo sola en una asociación de músicos en

Barcelona. Pinté una versión de El Guernica, de Picasso, pero los personajes de la pintura tenían instrumentos musicales, así que lo titulé “El Guernica musical”, como protesta a la persecución a la que se ven sometidos muchos músicos en Barcelona. Barcelona presume de ser una ciudad muy cosmopolita, abierta y cultural, pero la realidad es que los músicos no tienen total libertad para tocar. Necesitan licencias para ejercer su profesión en la calle, y si no es así les confiscan sus instrumentos y los multan severamente.

17 ¿Consideras que los murales de ilustración son una herramienta de comunicación visual para incentivar valores?

Sí, yo creo firmemente que sí, un claro ejemplo de ello son los muralistas mexicanos revolucionarios, como Diego Rivera, José Clemente Orozco y David Alfaro Siqueiros.

18. En Guatemala el muralismo está empezando a nacer. ¿Cómo es la situación en España? ¿Hay murales que promuevan aspectos positivos? ¿Qué aspectos?

En España sí que tenemos tradición muralista. En los últimos años esto se ha potenciado aún más entre la gente más joven, gracias a la influencia del Graffiti. Los murales de grandes dimensiones en lugares públicos son una manera muy efectista de publicitar mensajes o valores concretos. Es común ver murales divulgativos decorando lugares públicos como Centros Cívicos, Bibliotecas, Ateneos...Suelen transmitir valores de convivencia, multiculturalidad, respeto a otras razas y culturas,etc...

■ Encuesta dirigida a Deportistas guatemaltecos

Encuesta dirigida a 33 deportistas guatemaltecos federados y olímpicos entre 16 y 25 años de edad.

Significado de escala - 1: nada, 2: poco, 3: normal, 4: mucho o bastante, y 5: totalmente

¿Qué deporte practicas?

- Basquetbol: 6 personas
- Fútbol: 15 personas
- Natación: 2 persona
- Karate: 1 persona
- Surf: 1 persona
- Tiro con arco: 1 persona
- Triatlón: 1 persona
- Voleibol: 3 persona
- Béisbol: 3 persona

1. En la escala del 1 al 5, siendo 1 la más baja y 5 la más alta: ¿Cuánto te apasiona tu deporte?

Al 90 % le apasiona totalmente su deporte (5/5), mientras un 10 % le apasiona mucho.

2. ¿Cuántos días a la semana entrenas? (1-7 días)

- 6 % entrena 1 día
- 6 % entrena 2 días
- 6 % entrena 3 días
- 33 % entrena 4 días
- 15 % entrena 5 días
- 24 % entrena 6 días
- 10 % entrena 7 días a la semana

3. En la escala del 1 al 5, siendo 1 la más baja y 5 la más alta: ¿Sientes apoyo de parte de tu federación?

- 18 % no siente nada de apoyo de parte de su federación
- 27 % siente poco de apoyo de parte de su federación
- 39 % siente apoyo de su federación
- 16 % siente mucho apoyo de su federación

4. En la escala del 1 al 5, siendo 1 la más baja y 5 la más alta: ¿Consideras que el deporte es apoyado en Guatemala?

- 18 % considera que no existe apoyo al deporte en Guatemala
- 36 % considera hay poco apoyo al deporte en Guatemala
- 39 % considera que hay apoyo al deporte en Guatemala
- 7 % considera que hay mucho apoyo al deporte en Guatemala

5. En la escala del 1 al 5, siendo 1 la más baja y 5 la más alta: ¿Consideras que se fomenta el deporte a nivel nacional para que lo practiquen más personas?

- 9 % considera que no se fomenta el deporte a nivel nacional para que lo practiquen más personas
- 36 % considera que se fomenta poco el deporte a nivel nacional para que lo practiquen más personas
- 39 % considera que se fomenta el deporte a nivel nacional para que lo practiquen más personas
- 6 % considera que si se fomenta el deporte a nivel nacional para que lo practiquen más personas

- 10% considera que se fomenta totalmente el deporte a nivel nacional para que lo practiquen más personas

La imágenes que se presentan, son un fragmento del mural ilustrativo de deporte con más de 20 deportes representados que se encuentra en el Estadio Mateo Flores, contestar en base a este.



1. En la escala del 1 al 5, siendo 1 la más baja y 5 la más alta: ¿qué tanto llama tu atención?

- Al 6 % le llamó poco la atención
- Al 27 % le llamó la atención
- Al 27 % le llamó mucho la atención
- Al 40 % le llamó totalmente la atención

2. ¿Qué elementos identificas? Puedes llenar más de

una (a. Deportistas - b. Superficies de entrenos - c. Competencia
d. Movimiento - e. Fuerza - f. Nada- g. Todas las anteriores)

- 40 % identificó deportistas
- 6 % identificó fuerza
- 9 % identificó movimiento
- 12 % identificó competencia
- 33 % identificó todos los elementos

3. ¿Qué actitudes identificas? Puedes llenar más de

una (a. Enojo - b. Alegría - c. Pasión - d. Esfuerzo - e. Disciplina
- f. Ninguna de las anteriores)

- 33 % identificó esfuerzo
- 9 % identificó disciplina
- 58 % identificó pasión

4. En la escala del 1 al 5, siendo 1 la más baja y 5 la más alta: ¿Entiendes la forma de los deportistas? (figura humana)

- 9 % entendió poco la forma de los deportistas

- 18 % entendió la forma de los deportistas
- 24 % entendió mucho la forma de los deportistas
- 49 % entendió totalmente la forma de los deportistas

5. En la escala del 1 al 5, siendo 1 la mas baja y 5 la mas alta ¿piensas que existe unidad en el mural? (Ver foto mural completo)

- 3 % considera que no existe unidad
- 12 % considera que existe poca unidad
- 24 % considera que existe unidad en el mural
- 40 % considera que existe mucha unidad en el mural
- 21 % considera que existe total unidad en el mural

6. ¿Qué es lo que más te llama la atención?:

(a. Color - b. Deportistas - c. El deporte representado en sí -
d. Líneas y formas - e. Nada)

- 37 % les llama la atención el color
- 36 % les llama la atención el deporte representado en sí
- 24 % les llama la atención las líneas y formas
- 3 % le llama la atención los deportistas

7. En la escala del 1 al 5, siendo 1 la más baja y 5 la más alta: ¿Te llaman la atención los colores?

- 3 % no le llama la atención los colores
- 3 % le llama poco la atención los colores
- 9 % le llama la atención los colores
- 30 % le llama bastante la atención los colores
- 55 % le llama totalmente la atención los colores

8. En la escala del 1 al 5, siendo 1 la más baja y 5 la más alta: ¿Te gusta la forma en que se construyó el mural? (Entiéndase que se construyó en base a figuras geométricas)

- 3 % le gusta poco la forma en que se construyó el mural
- 18 % le gusta la forma en que se construyó el mural
- 24 % le gusta mucho la forma en que se construyó el mural
- 55 % le gusta totalmente la forma en que se construyó el mural

9. En la escala del 1 al 5, siendo 1 la más baja y 5 la más alta ¿Consideras que la intercalación de los deportes en el mural, hace que se muestre a Guatemala como un todo?

- 3 % no considera que la intercalación de los deportes en el mural muestra a Guatemala como un todo
- 6 % considera que la intercalación de los deportes en el mural muestra poco a Guatemala como un todo
- 33 % considera que la intercalación de los deportes en el mural muestra poco a Guatemala como un todo
- 37 % considera que la intercalación de los deportes en el mural muestra bastante a Guatemala como un todo
- 21 % considera que la intercalación de los deportes en el mural muestra totalmente a Guatemala como un todo

10. En la escala del 1 al 5, siendo 1 la más baja y 5 la más alta: ¿Te sientes identificado con el mural?

- 6 % no se siente identificado con el mural
- 12 % se siente poco identificado con el mural
- 21 % se siente identificado con el mural

- 43 % se siente bastante identificado con el mural
- 18 % se siente totalmente identificado con el mural

11. En la escala del 1 al 5, siendo 1 la más baja y 5 la más alta: ¿Tu deporte está representado?

- 97 % si están representados
- 3 % no están representados

12. ¿Los habías visto antes?

- 24 % si lo habían visto antes
- 55 % no lo habían visto antes
- 24 % tenían la idea de que existían

13. En la escala del 1 al 5, siendo 1 la más baja y 5 la más alta: Si tu espacio de entrenamiento tuviera aplicado murales, ¿Consideras que mejoraría el ambiente?

- 3 % considera que no mejoraría el ambiente
- 6 % considera que mejoraría poco el ambiente
- 21 % considera que mejoraría el ambiente
- 30 % considera que mejoraría bastante el ambiente
- 40 % considera que mejoraría totalmente el ambiente

14. En la escala del 1 al 5, siendo 1 la más baja y 5 la más alta: ¿Consideras que este tipo mensajes visuales pueden incentivar el deporte en Guatemala?

- 3 % considera que este tipo de mensajes visuales podrían incentivar el deporte en Guatemala muy vagamente
- 18 % considera que este tipo de mensajes visuales pueden incentivar el deporte en Guatemala
- 39 % considera que este tipo de mensajes visuales pueden incentivar mucho el deporte en Guatemala
- 40 % considera que este tipo de mensajes visuales pueden incentivar totalmente el deporte en Guatemala

15. ¿Qué valores crees que se pueden fomentar?

(a. Pasión - b. Fuerza -c. Disciplina - d. Amor - e. Entrega - f. Todas las anteriores - g. Ninguna de las anteriores)

- 15 % cree que se puede fomentar la pasión
- 9 % cree que se puede fomentar la entrega
- 3 % cree que se puede fomentar el amor
- 21 % cree que se puede fomentar la disciplina
- 55 % cree que se pueden fomentar la pasión, la fuerza, la disciplina, el amor y la entrega

16. En la escala del 1 al 5, siendo 1 la más baja y 5 la más alta: ¿Consideras que este tipo de murales pueden promover el deporte?

- 6 % considera que este tipo de murales podría promover el deporte vagamente
- 18 % considera que este tipo de murales puede promover el deporte
- 30 % considera que este tipo de murales puede promover mucho el deporte
- 46 % considera que este tipo de murales puede promover el deporte totalmente

6.2

Guía de observación

Objetos de estudio

A continuación se presentan los resultados obtenidos de la observación de 18 objetos de estudio que se determinaron con anterioridad, comprendiendo:

1. Mural deportivos del Estadio Doroteo
Guamuch Flores: Atletismo
2. Mural deportivos del Estadio Doroteo
Guamuch Flores: Softbol
3. Mural deportivos del Estadio Doroteo
Guamuch Flores: Boxeo
4. Mural deportivos del Estadio Doroteo
Guamuch Flores: CDAG
5. Mural deportivos del Estadio Doroteo
Guamuch Flores: Ciclismo
6. Mural deportivos del Estadio Doroteo
Guamuch Flores: Golf
7. Mural deportivos del Estadio Doroteo
Guamuch Flores: Judo
8. Mural deportivos del Estadio Doroteo
Guamuch Flores: Natación
9. Mural deportivos del Estadio Doroteo
Guamuch Flores: Patinaje
10. Mural deportivos del Estadio Doroteo
Guamuch Flores: Pentatlón
11. Mural deportivos del Estadio Doroteo
Guamuch Flores: Pesca deportiva
12. Mural deportivos del Estadio Doroteo
Guamuch Flores: Levantamiento de pesas

13. Mural deportivos del Estadio Doroteo

Guamuch Flores: Polo

14. Mural deportivos del Estadio Doroteo

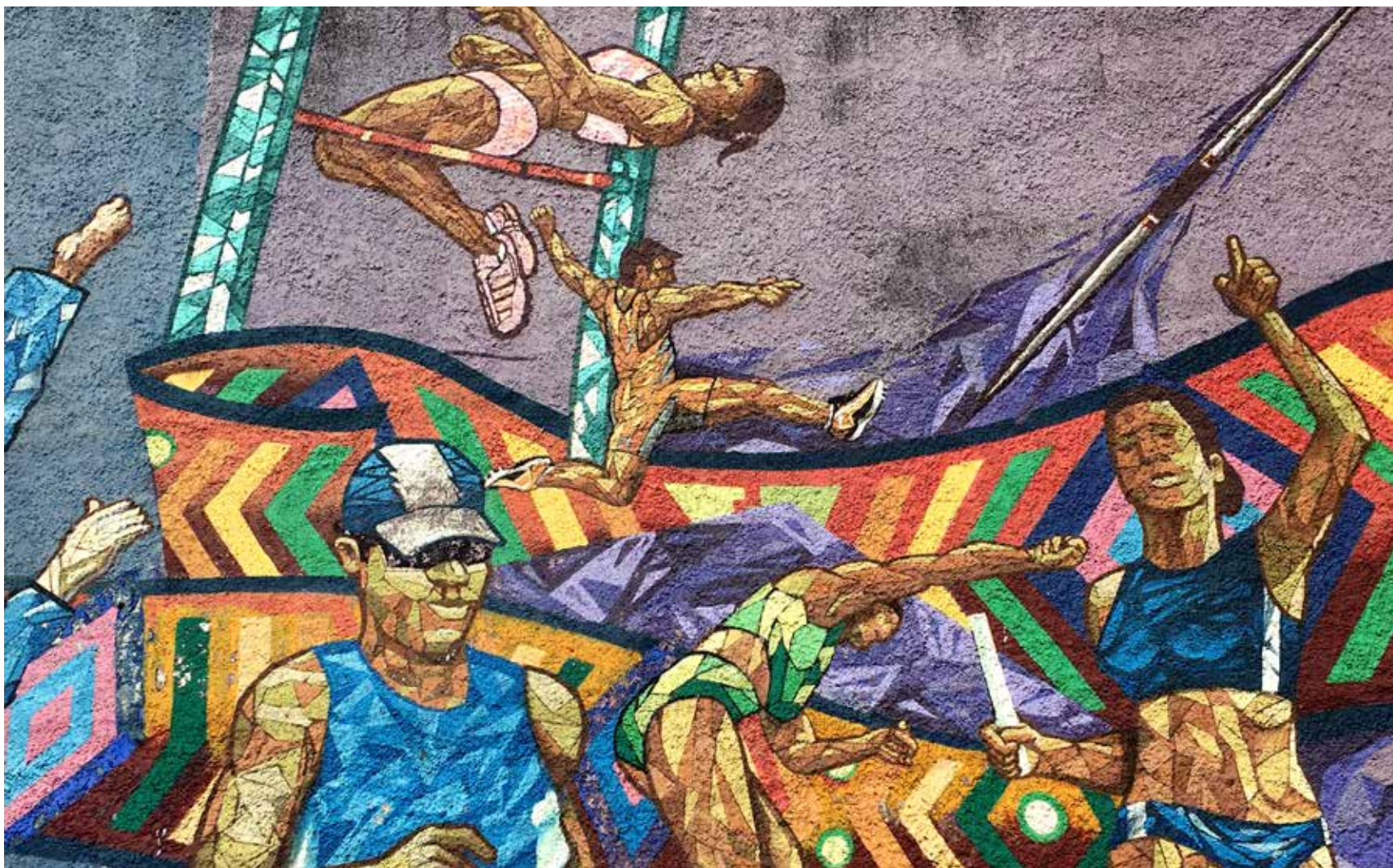
Guamuch Flores: Tiro con arma de casa

15. Mural *A todo Galope*

16. Mural Barrio la Morera

17. *Todos somos Livingston*

18. *La Mariposa de Milah*



Murales deportivos del Estadio Doroteo Guamuch
Flores de CDAG: Atletismo

Fotografía: Luisa León

1. El mural pertenece al estilo urbano de:

- Graffiti
- Pintura

2. Posee alguna influencia de alguna escuela:

Si - Cubismo

3. A qué género de ilustración pertenece:

Narrativa

4. La ilustración se puede interpretar como:

Literal

5. En qué tipo de soporte se pintó:

Pared de block

6. Qué pintura se utilizó:

Pintura Aerosol
Pintura Látex

7. Qué tipo de trazos se visualizan en el contorno o forma:

Medianos

8. El trazo se encuentra en:

Contorno

9. La ilustración en el mural se caracteriza por:

Paleta de color
Texturas visuales
Combinación de formas

10. Específicamente en los principios de diseño, cuales son los 2 aspectos que predominan en el mural:

Unidad
Proporción

11. Qué elementos del lenguaje visual están aplicados al mural:

Color
Textura
Escala
Utilización de líneas
Repetición de elementos

12. Qué elementos de diseño predominan:

Elementos visuales

13. El equilibrio del mural es:

Simétrica

14. El punto focal se percibe por:

Diferencial

15. Qué colores predominan más:

Azul

Verde

16. Qué tipo de combinación del color se utilizó:

Mixta

17. Tomando en cuenta el color que predomina más en el mural, según la psicología del color, que connotación refleja:

Calidez, estimulación y positivismo

Vitalidad

Realismo

18. Presenta mayor énfasis visual en:

Forma

19. Existe agrupación de elementos:

Si - Formas geométricas

20. La construcción del mural es en base a:

Figuras geométricas

21. El contenido del mural en el mensaje visual se presenta como:

Deportivo

22. El significado del mensaje visual se profundiza en:

Motivación

Inspiración

Movimiento

23. La temática ilustrativa se basa en:

Deporte

24. Qué valores se identifican:

Pasión

Perseverancia

Fuerza

Disciplina



■ Murales deportivos del Estadio Doroteo Guamuch
Flores de CDAG: Softball

Fotografía: Luisa León

1. El mural pertenece al estilo urbano de:

- Graffiti
- Pintura

2. Posee alguna influencia de alguna escuela:

Si - Cubismo

3. A qué género de ilustración pertenece:

Narrativa

4. La ilustración se puede interpretar como:

Literal

5. En qué tipo de soporte se pintó:

Pared de block

6. Qué pintura se utilizó:

Pintura Aerosol
Pintura Látex

7. Qué tipo de trazos se visualizan en el contorno o forma:

Medianos

8. El trazo se encuentra en:

Contorno

9. La ilustración en el mural se caracteriza por:

Paleta de color
Texturas visuales
Combinación de formas

10. Específicamente en los principios de diseño, cuales son los 2 aspectos que predominan en el mural:

Unidad
Proporción

11. Qué elementos del lenguaje visual están aplicados al mural:

Color
Textura
Escala
Utilización de líneas
Repetición de elementos

12. Qué elementos de diseño predominan:

Elementos visuales

13. El equilibrio del mural es:

Simétrica

14. El punto focal se percibe por:

Tamaño

15. Qué colores predominan más:

Azul

Rojo

Blanco

16. Qué tipo de combinación del color se utilizó:

Mixta

17. Tomando en cuenta el color que predomina más en el mural, según la psicología del color, que connotación refleja:

Calidez, estimulación y positivismo

Vitalidad

Realismo

18. Presenta mayor énfasis visual en:

Forma

19. Existe agrupación de elementos:

Si - Formas geométricas

20. La construcción del mural es en base a:

Figuras geométricas

21. El contenido del mural en el mensaje visual se presenta como:

Deportivo

22. El significado del mensaje visual se profundiza en:

Motivación

Inspiración

Movimiento

23. La temática ilustrativa se basa en:

Deporte

24. Qué valores se identifican:

Pasión

Perseverancia

Fuerza

Disciplina



**Murales deportivos del Estadio Doroteo Guamuch
Flores de CDAG: Boxeo**

Fotografía: Luisa León

1. El mural pertenece al estilo urbano de:

- Graffiti
- Pintura

2. Posee alguna influencia de alguna escuela:

Si - Cubismo

3. A qué género de ilustración pertenece:

Narrativa

4. La ilustración se puede interpretar como:

Literal

5. En qué tipo de soporte se pintó:

Pared de block

6. Qué pintura se utilizó:

Pintura Aerosol
Pintura Látex

7. Qué tipo de trazos se visualizan en el contorno o forma:

Medianos

8. El trazo se encuentra en:

Contorno

9. La ilustración en el mural se caracteriza por:

Paleta de color
Texturas visuales
Combinación de formas

10. Específicamente en los principios de diseño, cuales son los 2 aspectos que predominan en el mural:

Equilibrio
Proporción

11. Qué elementos del lenguaje visual están aplicados al mural:

Color
Textura
Escala
Utilización de líneas
Repetición de elementos

12. Qué elementos de diseño predominan:

Elementos visuales

13. El equilibrio del mural es:

Simétrica

14. El punto focal se percibe por:

Color

15. Qué colores predominan más:

Azul

Rojo

Blanco

Café

16. Qué tipo de combinación del color se utilizó:

Mixta

17. Tomando en cuenta el color que predomina más en el mural, según la psicología del color, que connotación refleja:

Calidez, estimulación y positivismo

Vitalidad

Realismo

18. Presenta mayor énfasis visual en:

Forma

19. Existe agrupación de elementos:

Si - Formas geométricas

20. La construcción del mural es en base a:

Figuras geométricas

21. El contenido del mural en el mensaje visual se presenta como:

Deportivo

22. El significado del mensaje visual se profundiza en:

Motivación

Inspiración

Movimiento

23. La temática ilustrativa se basa en:

Deporte

24. Qué valores se identifican:

Pasión

Perseverancia

Fuerza

Disciplina



**Murales deportivos del Estadio Doroteo Guamuch
Flores de CDAG: CDAG**

Fotografía: Luisa León

1. El mural pertenece al estilo urbano de:

- Graffiti
- Pintura

2. Posee alguna influencia de alguna escuela:

Si - Cubismo

3. A qué género de ilustración pertenece:

Narrativa

4. La ilustración se puede interpretar como:

Literal

5. En qué tipo de soporte se pintó:

Pared de block

6. Qué pintura se utilizó:

Pintura Aerosol
Pintura Látex

7. Qué tipo de trazos se visualizan en el contorno o forma:

Medianos

8. El trazo se encuentra en:

Contorno

9. La ilustración en el mural se caracteriza por:

Paleta de color
Texturas visuales
Combinación de formas

10. Específicamente en los principios de diseño, cuales son los 2 aspectos que predominan en el mural:

Unidad
Proporción

11. Qué elementos del lenguaje visual están aplicados al mural:

Color
Textura
Escala
Utilización de líneas
Repetición de elementos

12. Qué elementos de diseño predominan:

Elementos visuales

13. El equilibrio del mural es:

Simétrica

14. El punto focal se percibe por:

Color

15. Qué colores predominan más:

Azul

Verde

Morado

Café

16. Qué tipo de combinación del color se utilizó:

Mixta

17. Tomando en cuenta el color que predomina más en el mural, según la psicología del color, que connotación refleja:

Calidez, estimulación y positivismo

Vitalidad

Realismo

18. Presenta mayor énfasis visual en:

Forma

19. Existe agrupación de elementos:

Si - Formas geométricas

20. La construcción del mural es en base a:

Figuras geométricas

21. El contenido del mural en el mensaje visual se presenta como:

Deportivo

22. El significado del mensaje visual se profundiza en:

Motivación

Inspiración

Movimiento

23. La temática ilustrativa se basa en:

Deporte

24. Qué valores se identifican:

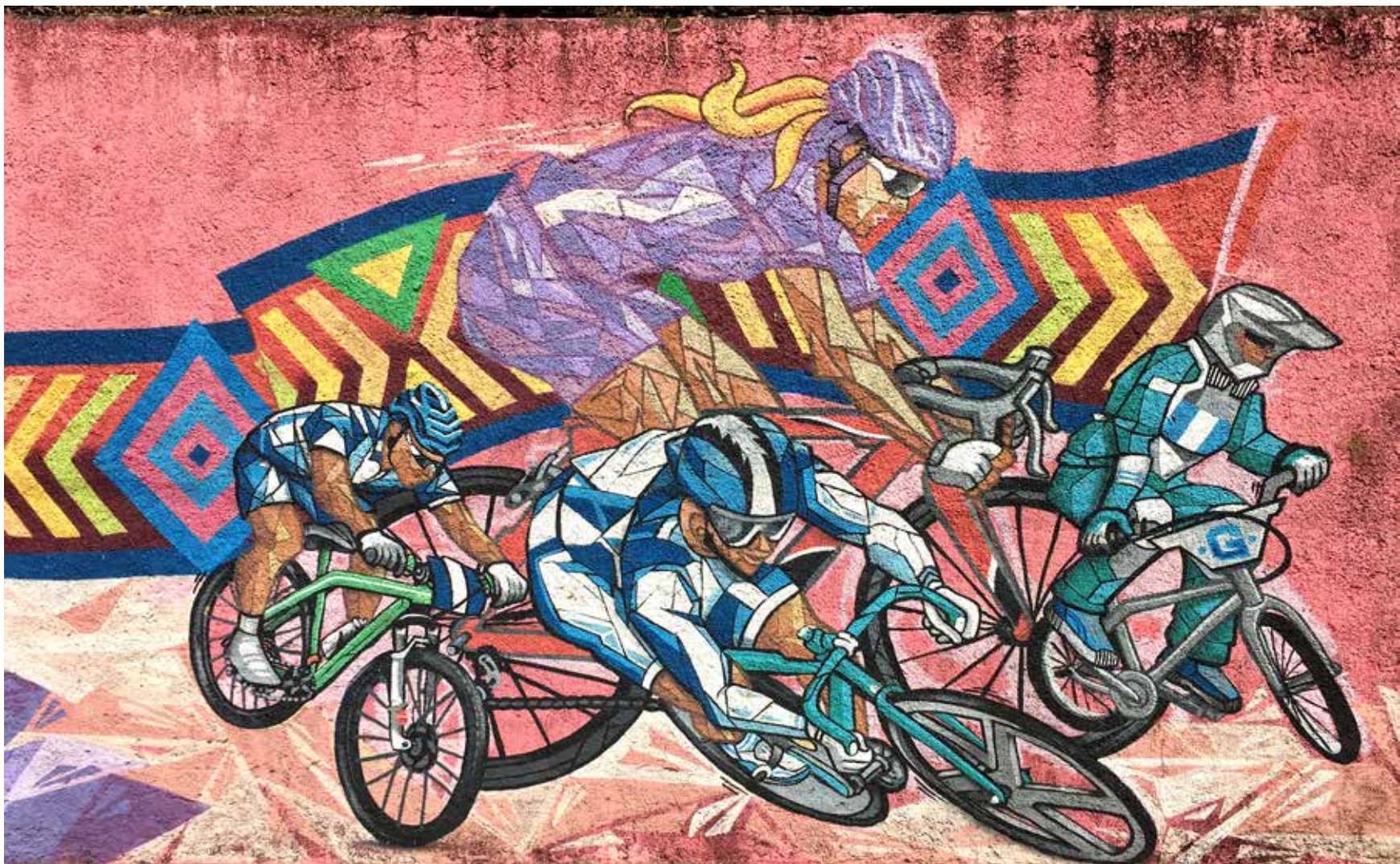
Pasión

Fuerza

Perseverancia

Disciplina

Determinación



■ Murales deportivos del Estadio Doroteo Guamuch
 Flores de CDAG: Ciclismo

Fotografía: Luisa León

1. El mural pertenece al estilo urbano de:

- Graffiti
- Pintura

2. Posee alguna influencia de alguna escuela:

Si - Cubismo

3. A qué género de ilustración pertenece:

Narrativa

4. La ilustración se puede interpretar como:

Literal

5. En qué tipo de soporte se pintó:

Pared de block

6. Qué pintura se utilizó:

Pintura Aerosol
Pintura Látex

7. Qué tipo de trazos se visualizan en el contorno o forma:

Medianos

8. El trazo se encuentra en:

Contorno

9. La ilustración en el mural se caracteriza por:

Paleta de color
Texturas visuales
Combinación de formas

10. Específicamente en los principios de diseño, cuales son los 2 aspectos que predominan en el mural:

Unidad
Proporción

11. Qué elementos del lenguaje visual están aplicados al mural:

Color
Textura
Escala
Utilización de líneas
Repetición de elementos

12. Qué elementos de diseño predominan:

Elementos visuales

13. El equilibrio del mural es:

Simétrica

14. El punto focal se percibe por:

Tamaño

15. Qué colores predominan más:

Azul

Rojo

Blanco

Café

16. Qué tipo de combinación del color se utilizó:

Mixta

17. Tomando en cuenta el color que predomina más en el mural, según la psicología del color, que connotación refleja:

Calidez, estimulación y positivismo

Vitalidad

Realismo

18. Presenta mayor énfasis visual en:

Forma

19. Existe agrupación de elementos:

Si - Formas geométricas

20. La construcción del mural es en base a:

Figuras geométricas

21. El contenido del mural en el mensaje visual se presenta como:

Deportivo

22. El significado del mensaje visual se profundiza en:

Motivación

Inspiración

Movimiento

23. La temática ilustrativa se basa en:

Deporte

24. Qué valores se identifican:

Pasión

Fuerza

Perseverancia

Disciplina

Determinación



■ Murales deportivos del Estadio Doroteo Guamuch
Flores de CDAG: Golf

Fotografía: Luisa León

1. El mural pertenece al estilo urbano de:

- Graffiti
- Pintura

2. Posee alguna influencia de alguna escuela:

Si - Cubismo

3. A qué género de ilustración pertenece:

Narrativa

4. La ilustración se puede interpretar como:

Literal

5. En qué tipo de soporte se pintó:

Pared de block

6. Qué pintura se utilizó:

Pintura Aerosol
Pintura Látex

7. Qué tipo de trazos se visualizan en el contorno o forma:

Medianos

8. El trazo se encuentra en:

Contorno

9. La ilustración en el mural se caracteriza por:

Paleta de color
Texturas visuales
Combinación de formas

10. Específicamente en los principios de diseño, cuales son los 2 aspectos que predominan en el mural:

Unidad
Equilibrio

11. Qué elementos del lenguaje visual están aplicados al mural:

Color
Textura
Escala
Utilización de líneas
Repetición de elementos

12. Qué elementos de diseño predominan:

Elementos visuales

13. El equilibrio del mural es:

Simétrica

14. El punto focal se percibe por:

Tamaño

15. Qué colores predominan más:

Azul

Verde

Morado

Blanco

16. Qué tipo de combinación del color se utilizó:

Mixta

17. Tomando en cuenta el color que predomina más en el mural, según la psicología del color, que connotación refleja:

Calidez, estimulación y positivismo

Vitalidad

Realismo

18. Presenta mayor énfasis visual en:

Forma

19. Existe agrupación de elementos:

Si - Formas geométricas

20. La construcción del mural es en base a:

Figuras geométricas

21. El contenido del mural en el mensaje visual se presenta como:

Deportivo

22. El significado del mensaje visual se profundiza en:

Motivación

Inspiración

Movimiento

23. La temática ilustrativa se basa en:

Deporte

24. Qué valores se identifican:

Pasión

Determinación

Disciplina



■ **Murales deportivos del Estadio Doroteo Guamuch**
Flores de CDAG: Judo

Fotografía: Luisa León

1. El mural pertenece al estilo urbano de:

- Graffiti
- Pintura

2. Posee alguna influencia de alguna escuela:

Si - Cubismo

3. A qué género de ilustración pertenece:

Narrativa

4. La ilustración se puede interpretar como:

Literal

5. En qué tipo de soporte se pintó:

Pared de block

6. Qué pintura se utilizó:

Pintura Aerosol
Pintura Látex

7. Qué tipo de trazos se visualizan en el contorno o forma:

Medianos

8. El trazo se encuentra en:

Contorno

9. La ilustración en el mural se caracteriza por:

Paleta de color
Texturas visuales
Combinación de formas

10. Específicamente en los principios de diseño, cuales son los 2 aspectos que predominan en el mural:

Equilibrio
Proporción

11. Qué elementos del lenguaje visual están aplicados al mural:

Color
Textura
Escala
Utilización de líneas
Repetición de elementos

12. Qué elementos de diseño predominan:

Elementos visuales

13. El equilibrio del mural es:

Simétrica

14. El punto focal se percibe por:

Diferencial

15. Qué colores predominan más:

Azul

Blanco

16. Qué tipo de combinación del color se utilizó:

Mixta

17. Tomando en cuenta el color que predomina más en el mural, según la psicología del color, que connotación refleja:

Calidez, estimulación y positivismo

Vitalidad

Realismo

18. Presenta mayor énfasis visual en:

Forma

19. Existe agrupación de elementos:

Si - Formas geométricas

20. La construcción del mural es en base a:

Figuras geométricas

21. El contenido del mural en el mensaje visual se presenta como:

Deportivo

22. El significado del mensaje visual se profundiza en:

Motivación

Inspiración

Movimiento

23. La temática ilustrativa se basa en:

Deporte

24. Qué valores se identifican:

Pasión

Fuerza

Perseverancia

Disciplina

Determinación



■ **Murales deportivos del Estadio Doroteo Guamuch**
Flores de CDAG: Natación

Fotografía: Luisa León

1. El mural pertenece al estilo urbano de:

- Graffiti
- Pintura

2. Posee alguna influencia de alguna escuela:

Si - Cubismo

3. A qué género de ilustración pertenece:

Narrativa

4. La ilustración se puede interpretar como:

Literal

5. En qué tipo de soporte se pintó:

Pared de block

6. Qué pintura se utilizó:

Pintura Aerosol
Pintura Látex

7. Qué tipo de trazos se visualizan en el contorno o forma:

Medianos

8. El trazo se encuentra en:

Contorno

9. La ilustración en el mural se caracteriza por:

Paleta de color
Texturas visuales
Combinación de formas

10. Específicamente en los principios de diseño, cuales son los 2 aspectos que predominan en el mural:

Unidad
Ritmo

11. Qué elementos del lenguaje visual están aplicados al mural:

Color
Textura
Escala
Utilización de líneas
Repetición de elementos

12. Qué elementos de diseño predominan:

Elementos visuales

13. El equilibrio del mural es:

Simétrica

14. El punto focal se percibe por:

Tamaño

15. Qué colores predominan más:

Azul

Blanco

16. Qué tipo de combinación del color se utilizó:

Mixta

17. Tomando en cuenta el color que predomina más en el mural, según la psicología del color, que connotación refleja:

Calidez, estimulación y positivismo

Vitalidad

Realismo

18. Presenta mayor énfasis visual en:

Forma

19. Existe agrupación de elementos:

Si - Formas geométricas

20. La construcción del mural es en base a:

Figuras geométricas

21. El contenido del mural en el mensaje visual se presenta como:

Deportivo

22. El significado del mensaje visual se profundiza en:

Motivación

Inspiración

Movimiento

23. La temática ilustrativa se basa en:

Deporte

24. Qué valores se identifican:

Pasión

Fuerza

Disciplina

Determinación

Perseverancia



Murales deportivos del Estadio Doroteo Guamuch
Flores de CDAG: Patinaje

Fotografía: Luisa León

1. El mural pertenece al estilo urbano de:

- Graffiti
- Pintura

2. Posee alguna influencia de alguna escuela:

Si - Cubismo

3. A qué género de ilustración pertenece:

Narrativa

4. La ilustración se puede interpretar como:

Literal

5. En qué tipo de soporte se pintó:

Pared de block

6. Qué pintura se utilizó:

Pintura Aerosol
Pintura Látex

7. Qué tipo de trazos se visualizan en el contorno o forma:

Medianos

8. El trazo se encuentra en:

Contorno

9. La ilustración en el mural se caracteriza por:

Paleta de color
Texturas visuales
Combinación de formas

10. Específicamente en los principios de diseño, cuales son los 2 aspectos que predominan en el mural:

Unidad
Ritmo

11. Qué elementos del lenguaje visual están aplicados al mural:

Color
Textura
Escala
Utilización de líneas
Repetición de elementos

12. Qué elementos de diseño predominan:

Elementos visuales

13. El equilibrio del mural es:

Simétrica

14. El punto focal se percibe por:

Diferencial

15. Qué colores predominan más:

Azul

Morado

16. Qué tipo de combinación del color se utilizó:

Mixta

17. Tomando en cuenta el color que predomina más en el mural, según la psicología del color, que connotación refleja:

Calidez, estimulación y positivismo

Vitalidad

Realismo

18. Presenta mayor énfasis visual en:

Forma

19. Existe agrupación de elementos:

Si - Formas geométricas

20. La construcción del mural es en base a:

Figuras geométricas

21. El contenido del mural en el mensaje visual se presenta como:

Deportivo

22. El significado del mensaje visual se profundiza en:

Motivación

Inspiración

Movimiento

23. La temática ilustrativa se basa en:

Deporte

24. Qué valores se identifican:

Pasión

Fuerza

Perseverancia

Disciplina

Determinación



Murales deportivos del Estadio Doroteo Guamuch
Flores de CDAG: Pentatlón

Fotografía: Luisa León

1. El mural pertenece al estilo urbano de:

- Graffiti
- Pintura

2. Posee alguna influencia de alguna escuela:

Si - Cubismo

3. A qué género de ilustración pertenece:

Narrativa

4. La ilustración se puede interpretar como:

Literal

5. En qué tipo de soporte se pintó:

Pared de block

6. Qué pintura se utilizó:

Pintura Aerosol
Pintura Látex

7. Qué tipo de trazos se visualizan en el contorno o forma:

Medianos

8. El trazo se encuentra en:

Contorno

9. La ilustración en el mural se caracteriza por:

Paleta de color
Texturas visuales
Combinación de formas

10. Específicamente en los principios de diseño, cuales son los 2 aspectos que predominan en el mural:

Unidad
Ritmo

11. Qué elementos del lenguaje visual están aplicados al mural:

Color
Textura
Escala
Utilización de líneas
Repetición de elementos

12. Qué elementos de diseño predominan:

Elementos visuales

13. El equilibrio del mural es:

Simétrica

14. El punto focal se percibe por:

Diferencial

15. Qué colores predominan más:

Azul

Rojo

16. Qué tipo de combinación del color se utilizó:

Mixta

17. Tomando en cuenta el color que predomina más en el mural, según la psicología del color, que connotación refleja:

Calidez, estimulación y positivismo

Vitalidad

Realismo

18. Presenta mayor énfasis visual en:

Forma

19. Existe agrupación de elementos:

Si - Formas geométricas

20. La construcción del mural es en base a:

Figuras geométricas

21. El contenido del mural en el mensaje visual se presenta como:

Deportivo

22. El significado del mensaje visual se profundiza en:

Motivación

Inspiración

Movimiento

23. La temática ilustrativa se basa en:

Deporte

24. Qué valores se identifican:

Pasión

Fuerza

Disciplina

Determinación

Perseverancia



Murales deportivos del Estadio Doroteo Guamuch
Flores de CDAG: Pesca deportiva

Fotografía: Luisa León

1. El mural pertenece al estilo urbano de:

- Graffiti
- Pintura

2. Posee alguna influencia de alguna escuela:

Si - Cubismo

3. A qué género de ilustración pertenece:

Narrativa

4. La ilustración se puede interpretar como:

Literal

5. En qué tipo de soporte se pintó:

Pared de block

6. Qué pintura se utilizó:

Pintura Aerosol
Pintura Látex

7. Qué tipo de trazos se visualizan en el contorno o forma:

Medianos

8. El trazo se encuentra en:

Contorno

9. La ilustración en el mural se caracteriza por:

Paleta de color
Texturas visuales
Combinación de formas

10. Específicamente en los principios de diseño, cuales son los 2 aspectos que predominan en el mural:

Unidad
Equilibrio

11. Qué elementos del lenguaje visual están aplicados al mural:

Color
Textura
Escala
Utilización de líneas
Repetición de elementos

12. Qué elementos de diseño predominan:

Elementos visuales

13. El equilibrio del mural es:

Simétrica

14. El punto focal se percibe por:

Diferencial

15. Qué colores predominan más:

Azul

16. Qué tipo de combinación del color se utilizó:

Mixta

17. Tomando en cuenta el color que predomina más en el mural, según la psicología del color, que connotación refleja:

Calidez, estimulación y positivismo

Vitalidad

Realismo

18. Presenta mayor énfasis visual en:

Forma

19. Existe agrupación de elementos:

Si - Formas geométricas

20. La construcción del mural es en base a:

Figuras geométricas

21. El contenido del mural en el mensaje visual se presenta como:

Deportivo

22. El significado del mensaje visual se profundiza en:

Motivación

Inspiración

Movimiento

23. La temática ilustrativa se basa en:

Deporte

24. Qué valores se identifican:

Pasión

Determinación

Disciplina



Murales deportivos del Estadio Doroteo Guamuch
Flores de CDAG: Levantamiento de pesas

Fotografía: Luisa León

1. El mural pertenece al estilo urbano de:

- Graffiti
- Pintura

2. Posee alguna influencia de alguna escuela:

Si - Cubismo

3. A qué género de ilustración pertenece:

Narrativa

4. La ilustración se puede interpretar como:

Literal

5. En qué tipo de soporte se pintó:

Pared de block

6. Qué pintura se utilizó:

Pintura Aerosol
Pintura Látex

7. Qué tipo de trazos se visualizan en el contorno o forma:

Medianos

8. El trazo se encuentra en:

Contorno

9. La ilustración en el mural se caracteriza por:

Paleta de color
Texturas visuales
Combinación de formas

10. Específicamente en los principios de diseño, cuales son los 2 aspectos que predominan en el mural:

Unidad
Proporción

11. Qué elementos del lenguaje visual están aplicados al mural:

Color
Textura
Escala
Utilización de líneas
Repetición de elementos

12. Qué elementos de diseño predominan:

Elementos visuales

13. El equilibrio del mural es:

Simétrica

14. El punto focal se percibe por:

Diferencial

15. Qué colores predominan más:

Rojo

Verde

16. Qué tipo de combinación del color se utilizó:

Mixta

17. Tomando en cuenta el color que predomina más en el mural, según la psicología del color, que connotación refleja:

Calidez, estimulación y positivismo

Vitalidad

Realismo

18. Presenta mayor énfasis visual en:

Forma

19. Existe agrupación de elementos:

Si - Formas geométricas

20. La construcción del mural es en base a:

Figuras geométricas

21. El contenido del mural en el mensaje visual se presenta como:

Deportivo

22. El significado del mensaje visual se profundiza en:

Motivación

Inspiración

Movimiento

23. La temática ilustrativa se basa en:

Deporte

24. Qué valores se identifican:

Pasión

Fuerza

Disciplina

Determinación

Perseverancia



**Murales deportivos del Estadio Doroteo Guamuch
Flores de CDAG: Polo**

Fotografía: Luisa León

1. El mural pertenece al estilo urbano de:

- Graffiti
- Pintura

2. Posee alguna influencia de alguna escuela:

Si - Cubismo

3. A qué género de ilustración pertenece:

Narrativa

4. La ilustración se puede interpretar como:

Literal

5. En qué tipo de soporte se pintó:

Pared de block

6. Qué pintura se utilizó:

Pintura Aerosol
Pintura Látex

7. Qué tipo de trazos se visualizan en el contorno o forma:

Medianos

8. El trazo se encuentra en:

Contorno

9. La ilustración en el mural se caracteriza por:

Paleta de color
Texturas visuales
Combinación de formas

10. Específicamente en los principios de diseño, cuales son los 2 aspectos que predominan en el mural:

Unidad
Proporción

11. Qué elementos del lenguaje visual están aplicados al mural:

Color
Textura
Escala
Utilización de líneas
Repetición de elementos

12. Qué elementos de diseño predominan:

Elementos visuales

13. El equilibrio del mural es:

Simétrica

14. El punto focal se percibe por:

Diferencial

15. Qué colores predominan más:

Rojo

Anaranjado

Amarillo

16. Qué tipo de combinación del color se utilizó:

Mixta

17. Tomando en cuenta el color que predomina más en el mural, según la psicología del color, que connotación refleja:

Calidez, estimulación y positivismo

Vitalidad

Realismo

18. Presenta mayor énfasis visual en:

Forma

19. Existe agrupación de elementos:

Si - Formas geométricas

20. La construcción del mural es en base a:

Figuras geométricas

21. El contenido del mural en el mensaje visual se presenta como:

Deportivo

22. El significado del mensaje visual se profundiza en:

Motivación

Inspiración

Movimiento

23. La temática ilustrativa se basa en:

Deporte

24. Qué valores se identifican:

Pasión

Fuerza

Determinación

Perseverancia

Disciplina



■ **Murales deportivos del Estadio Doroteo Guamuch**
Flores de CDAG: Tiro con armas de caza

Fotografía: Luisa León

1. El mural pertenece al estilo urbano de:

- Graffiti
- Pintura

2. Posee alguna influencia de alguna escuela:

Si - Cubismo

3. A qué género de ilustración pertenece:

Narrativa

4. La ilustración se puede interpretar como:

Literal

5. En qué tipo de soporte se pintó:

Pared de block

6. Qué pintura se utilizó:

Pintura Aerosol
Pintura Látex

7. Qué tipo de trazos se visualizan en el contorno o forma:

Medianos

8. El trazo se encuentra en:

Contorno

9. La ilustración en el mural se caracteriza por:

Paleta de color
Texturas visuales
Combinación de formas

10. Específicamente en los principios de diseño, cuales son los 2 aspectos que predominan en el mural:

Unidad
Equilibrio

11. Qué elementos del lenguaje visual están aplicados al mural:

Color
Textura
Escala
Utilización de líneas
Repetición de elementos

12. Qué elementos de diseño predominan:

Elementos visuales

13. El equilibrio del mural es:

Simétrica

14. El punto focal se percibe por:

Diferencial

15. Qué colores predominan más:

Verde

16. Qué tipo de combinación del color se utilizó:

Mixta

17. Tomando en cuenta el color que predomina más en el mural, según la psicología del color, que connotación refleja:

Calidez, estimulación y positivismo

Vitalidad

Realismo

18. Presenta mayor énfasis visual en:

Forma

19. Existe agrupación de elementos:

Si - Formas geométricas

20. La construcción del mural es en base a:

Figuras geométricas

21. El contenido del mural en el mensaje visual se presenta como:

Deportivo

22. El significado del mensaje visual se profundiza en:

Motivación

Inspiración

Movimiento

23. La temática ilustrativa se basa en:

Deporte

24. Qué valores se identifican:

Pasión

Determinación

Disciplina



■ Mural A todo galope por Romi Novella

Fuente: <http://www.ecuestresdeguatemala.com/wp-content/uploads/2016/08/El-mural-2-900x444.jpg>

1. El mural pertenece al estilo urbano de:

- Graffiti
- Pintura

2. Posee alguna influencia de alguna escuela:

No

3. A qué género de ilustración pertenece:

Narrativa

4. La ilustración se puede interpretar como:

Conceptual

5. En qué tipo de soporte se pintó:

Pared lisa

6. Qué pintura se utilizó:

Pintura Aerosol
Pintura Látex

7. Qué tipo de trazos se visualizan en el contorno o forma:

Mixtos

8. El trazo se encuentra en:

Dentro de la forma

9. La ilustración en el mural se caracteriza por:

Paleta de color
Texturas visuales
Combinación de formas

10. Específicamente en los principios de diseño, cuales son los 2 aspectos que predominan en el mural:

Unidad
Ritmo

11. Qué elementos del lenguaje visual están aplicados al mural:

Color
Textura
Escala
Utilización de líneas
Repetición de elementos

12. Qué elementos de diseño predominan:

Elementos visuales

13. El equilibrio del mural es:

Simétrica

14. El punto focal se percibe por:

Tamaño

15. Qué colores predominan más:

Rojo	Anaranjado
Negro	Amarillo
Azul	

16. Qué tipo de combinación del color se utilizó:

Mixta

17. Tomando en cuenta el color que predomina más en el mural, según la psicología del color, que connotación refleja:

Nobleza y elegancia	Vitalidad
Intensidad	Profundidad del mensaje
Calidez, estimulación y positivismo	Realismo

18. Presenta mayor énfasis visual en:

Forma

19. Existe agrupación de elementos:

Si - Formas geométricas

20. La construcción del mural es en base a:

Figuras geométricas

21. El contenido del mural en el mensaje visual se presenta como:

Deportivo

22. El significado del mensaje visual se profundiza en:

Motivación
 Inspiración
 Movimiento

23. La temática ilustrativa se basa en:

Deporte

24. Qué valores se identifican:

Pasión	Determinación	Disciplina
Fuerza	Perseverancia	



■ Mural La Mariposa de Milah: por Marines Lacayo

Fuente: Fan Page - Milah Art

1. El mural pertenece al estilo urbano de:

— Pintura

2. Posee alguna influencia de alguna escuela:

No

3. A qué género de ilustración pertenece:

Conceptual

4. La ilustración se puede interpretar como:

Conceptual

5. En qué tipo de soporte se pintó:

Pared lisa

6. Qué pintura se utilizó:

Pintura de agua

7. Qué tipo de trazos se visualizan en el contorno o forma:

Mixtos

8. El trazo se encuentra en:

Toda la forma

9. La ilustración en el mural se caracteriza por:

Combinación de formas

10. Específicamente en los principios de diseño, cuales son los 2 aspectos que predominan en el mural:

Unidad

Equilibrio

11. Qué elementos del lenguaje visual están aplicados al mural:

Textura

Escala

Utilización de líneas

Espacio positivo y negativo

12. Qué elementos de diseño predominan:

Elementos conceptuales

13. El equilibrio del mural es:

Simétrica

14. El punto focal se percibe por:

Tamaño

15. Qué colores predominan más:

Negro

16. Qué tipo de combinación del color se utilizó:

Monocromática

17. Tomando en cuenta el color que predomina más en el mural, según la psicología del color, que connotación refleja:

Nobleza y elegancia

18. Presenta mayor énfasis visual en:

Forma

19. Existe agrupación de elementos:

Si - Formas interiores

20. La construcción del mural es en base a:

Combinación de formas

21. El contenido del mural en el mensaje visual se presenta como:

Emocional

22. El significado del mensaje visual se profundiza en:

Inspiración

23. La temática ilustrativa se basa en:

Valores

24. Qué valores se identifican:

Amor

Pasión

Determinación



■ Mural Barrio la Morera: por Alejandra Barahona

Fuente: Fan Page - Bara:Bara

1. El mural pertenece al estilo urbano de:

— Ilustración

2. Posee alguna influencia de alguna escuela:

No

3. A qué género de ilustración pertenece:

Narrativa

4. La ilustración se puede interpretar como:

Conceptual

5. En qué tipo de soporte se pintó:

Pared de block

6. Qué pintura se utilizó:

Pintura acrílica

7. Qué tipo de trazos se visualizan en el contorno o forma:

Delgados

8. El trazo se encuentra en:

Contorno

9. La ilustración en el mural se caracteriza por:

Texturas visuales

Combinación de formas

10. Específicamente en los principios de diseño, cuales son los 2 aspectos que predominan en el mural:

Unidad

Ritmo

11. Qué elementos del lenguaje visual están aplicados al mural:

Color

Textura

Punto focal

Escala

Utilización de líneas

Repetición de elementos

12. Qué elementos de diseño predominan:

Elementos conceptuales

13. El equilibrio del mural es:

Simétrica

14. El punto focal se percibe por:

Diferencial

15. Qué colores predominan más:

Rojo

Negro

Amarillo

16. Qué tipo de combinación del color se utilizó:

Mixta

17. Tomando en cuenta el color que predomina más en el mural, según la psicología del color, que connotación refleja:

Intensidad

Calidez, estimulación y positivismo

Vitalidad

Profundidad del mensaje

18. Presenta mayor énfasis visual en:

Color

19. Existe agrupación de elementos:

Si - Unión de los personajes

20. La construcción del mural es en base a:

Figuras geométricas

Combinación de formas

21. El contenido del mural en el mensaje visual se presenta como:

Social

22. El significado del mensaje visual se profundiza en:

Sensación - Conexión con las personas

Inspiración

23. La temática ilustrativa se basa en:

Valores

Temas sociales

24. Qué valores se identifican:

Amor

Solidaridad

Determinación

Servicio

Respeto



■ Mural Todos somos Livingston: por Alejandra Barahona

Fuente: Fan Page - Bara:Bara

1. El mural pertenece al estilo urbano de:

— Ilustración

2. Posee alguna influencia de alguna escuela:

No

3. A qué género de ilustración pertenece:

Narrativa

4. La ilustración se puede interpretar como:

Conceptual

5. En qué tipo de soporte se pintó:

Pared lisa

6. Qué pintura se utilizó:

Pintura aerosol

Pintura acrílica

7. Qué tipo de trazos se visualizan en el contorno o forma:

Delgados

Medianos

8. El trazo se encuentra en:

Contorno

9. La ilustración en el mural se caracteriza por:

Paleta de color

Texturas visuales

Combinación de formas

10. Específicamente en los principios de diseño, cuales son los 2 aspectos que predominan en el mural:

Unidad

Ritmo

11. Qué elementos del lenguaje visual están aplicados al mural:

Color

Textura

Utilización de líneas

Repetición de elementos

12. Qué elementos de diseño predominan:

Elementos visuales

13. El equilibrio del mural es:

Simétrica

14. El punto focal se percibe por:

Color

15. Qué colores predominan más:

Rojo

Verde

Amarillo

16. Qué tipo de combinación del color se utilizó:

Análoga

17. Tomando en cuenta el color que predomina más en el mural, según la psicología del color, que connotación refleja:

Intensidad

Calidez, estimulación y positivismo

Vitalidad

Profundidad del mensaje

18. Presenta mayor énfasis visual en:

Color

19. Existe agrupación de elementos:

Si - Los personajes

20. La construcción del mural es en base a:

Figuras curvas

21. El contenido del mural en el mensaje visual se presenta como:

Cultural

22. El significado del mensaje visual se profundiza en:

Emoción - Felicidad

Movimiento

23. La temática ilustrativa se basa en:

Valores

Cultura

24. Qué valores se identifican:

Pasión

Determinación

Servicio

Los murales Barrio La Morera y Todos somos Livingston se analizaron debido a que crean un aporte positivo en las personas que lo observan, a pesar de que no son murales ligados al deporte crean un mensaje donde todos sus elementos (signos) expresan un mensaje y crean una comunicación visual de modo social. Lo que desean es incentivar acciones positivas dentro del insigh “Guate + Arte = Paz”, así como lo que se desea con los murales deportivos; mientras que el mural La Mariposa de Milah se analiza con el fin de que es un mural que lleva al individuo a reflexionar todo lo de su ser interior expresando un mensaje más conceptual pero que al comprender los signos expuestos la comunicación se entienda, se transmita y sienta el incentivo, además de crear un vínculo.

Lo que se desea con el análisis es entender que un mural puede evocar sentimientos, emociones y reflexiones, por lo que complementan el análisis de los murales deportivos.

Por otro lado, los murales del estadio Doroteo Guamuch Flores se evaluaron específicamente por su valor deportivo, valor inspirador, sus signos, composición y relación con el tema de investigación. Al estar expuestos en un área que los deportistas guatemaltecos comparten la mayor parte

de su tiempo, agregan un gran valor para que el mensaje sea decodificado, de este modo se analicen los factores, elementos y lenguaje visual que poseen.

Vale recalcar que dichos murales fueron los únicos que se evaluaron por los deportistas debido a su ubicación (como bien se mencionó anteriormente), la conexión por experiencia que tiene la representación gráfica de los murales y el acercamiento de los deportistas con ellos.

07

Interpretación
y síntesis

Bennassar, López y Tous (2008) exponen que el deporte se puede definir como el ejercicio físico, mediante el cual el ser humano alcanza objetivos recreativos, que están ligados a reglas, es competitivo y la persona desarrolla aptitudes físicas y positivas como valores y principios.

En Guatemala se creó la Ley Nacional para el desarrollo de la cultura física y del deporte, bajo la Constitución Política de la República de Guatemala para promover la educación física, su recreación y el deporte con todas sus modalidades. Esta ley planea fomentar la participación de más personas para desarrollar atletas a nivel nacional, así mismo mejorar la calidad de vida por medio de fortalecimiento físico, desarrollo de confianza en sí mismos y sentido de compañerismo, para la promoción e incentivo de valores.

Como se explicó, la promoción e incentivo de valores personales se pueden fortalecer por medio del deporte, pero estos también se pueden transmitir por medio de diferentes herramientas cómo lo es el caso de la comunicación visual.

De manera sintetizada, Munari (2008) explica que la comunicación visual se produce por medio de mensajes visuales, mensajes que a través de elementos gráficos, que se enlazan entre sí, pueden conformar un mensaje claro y eficaz. Todo lo que rodea al ser humano ha servido como soporte para plasmar dicho mensaje visual, desde las paredes de una cueva, las hojas de un árbol, trozos de madera, tela recién hecha o hasta lo más común: papel. Tal es el caso de las paredes, que sirven como la oportunidad más clara para colocar cada componente gráfico; dicho componente con un sentido para que tenga lógica con el que lo secunda. Haciendo una analogía, se retoma un fragmento de la película “Los increíbles” que dice: “una compañía es una enorme reloj, y solo funciona si todos los pequeños engranes se ajustan.” Es así como funcionan los elementos gráficos dentro de una composición, al “ajustarse” uno con otro este funcionará para el traslado de información.

Dado este contexto se evidencian los análisis que muestran los dos objetivos, tomando en cuenta el contenido teórico de diseño, la experiencia de los sujetos de estudio, el análisis de cada guía de estudio y los estudios de diseño que se mostraron anteriormente.

■ **Cómo los elementos gráficos enriquecen el lenguaje visual en los murales ilustrativos para generar valores de cambio e incentivar el deporte en Guatemala**

Para entender de qué manera los elementos enriquecen el lenguaje visual, primero se debe comprender que la mirada, además de extraer imágenes en el entorno, es activa porque busca, exige, contempla y explora; absorbe información, valores y emociones, (Costa 2008). Todo lo que ella percibe es reconocida por los elementos sensoriales que conectan con las experiencias, realidades, emociones y sentimientos del usuario. Las situaciones que viven las personas que realizan deporte, como el entrenamiento, las competencias e incluso reconocimientos, es un claro ejemplo de cómo dichas situaciones conectan con sus emociones y sentimientos para resguardarlo en el inconsciente como experiencia y de esta forma decodificar e interpretar qué es lo que se está observando y adjuntarlo en su diario vivir.

Según Costa, comunicar es la necesidad de compartir y transportar información; esta se puede dar de diferentes maneras, pero es la comunicación visual la que conecta con las imágenes que el ojo observa día a día; es la forma

gráfica de transmitir información, una manera eficaz para que el individuo capte de mejor manera el mensaje.

Por otro lado, Munari (2008) agrega que la comunicación visual se produce por medio de mensajes visuales, que forman parte de la gran familia de todos los mensajes que actúan sobre nuestros sentidos. Al igual que las palabras, el lenguaje visual está compuesto por signos, códigos y estructuras, que guían a la persona que los observa a conectar con la realidad, con las experiencias y con los conocimientos previos, para entender qué es lo que ve. Las imágenes son la manera más fuerte de exponer ideas y expresiones reales, y es por eso que la ilustración dentro de murales se adentra en esta forma de mensaje.

Citando a Costa (2008): “Nuestra civilización, nos guste o no, es y será visual.” Dicha afirmación la comparte Alejandra Barahona, ilustradora guatemalteca fundadora de BC Colectivo quien fue entrevistada en antigua Guatemala; que asegura que ilustrar, más que una forma

de crear imágenes, es la forma de expresión idónea para contar algo. La comunicación visual interpretada en ilustración interviene en muchos medios, pero al colocarla en formatos grandes, como lo son los murales, la forma de expresión atrae a más personas y logra reforzar la expresión.

El lenguaje visual toma forma al relacionar todos los elementos en la composición, y de este modo generar una imagen que tiene como único propósito, comunicar un mensaje. Laura Gasco, muralista española entrevistada en línea, concordando con Costa, menciona la frase “una imagen vale más que mil palabras” como la manifestación de la comunicación en la historia evolutiva del ser humano. “Que más que pasar en el automóvil y ver esa pared llena de color, una imagen que me quita el habla y me hace pensar”, menciona Gasco, al reforzar que el lenguaje se encuentra en el diario vivir y no necesita de palabras para transmitir.

En el mundo existen infinidad de formas y maneras para comunicar un mensaje, y la ilustración toma sitio de nuevo, donde Gasco lo expone como “dar iluminación”, que se interpreta como una forma visual de transmitir un

mensaje de forma clara y precisa. Por otro lado, Marines Lacayo, artista guatemalteca entrevistada por su obra “La mariposa de Milah”, agrega que ilustrar es crear donde no hay nada, tomar una hoja en blanco y representar el mensaje de forma gráfica, para lograr la comunicación. Esto lo reafirma con una pregunta “¿y por qué no en la pared?”.

En esta disciplina intervienen tantos factores dentro del medio, como la sociedad, la cultura, la innovación, hasta priorización del medio digital. Por lo que Cawtown (2010) expone, concordando con Marines, artista guatemalteca entrevistada por su mural “La mariposa de Milah”, que cuando los medios de comunicación no funcionan, y no se les prestan la debida atención, es donde las calles se convierten en el soporte de comunicación directa con la sociedad.

La entrevistada Alejandra Barahona, reforzando a la afirmación de Cawtown, comenta que una de las maneras de llegar al grupo objetivo es alejarlo de lo tradicional, que en este momento es la era digital; ella explicaba que conectar con las personas quiere decir acercarlos a lo no convencional, retomando la habilidad manual para

comunicar. Es por eso que Cawtown explica que una de las formas más fáciles de inducir un mensaje es la utilización de la calle, donde el artista puede interactuar con el público de otra manera, y no restringirse a las reglas habituales de la sociedad.

Laura Gasco, muralista española, afirma que plasmar un mensaje en una imagen no es fácil, porque se debe tener la capacidad de entender primero que se quiere comunicar, tomando en cuenta cada detalle, antes de llevarlo a cabo. Al contrario, Barahona opina que si el mensaje se comprende, solo se debe plasmar y confiar en la habilidad de interpretación del público. Es por eso que las calles son el soporte universal de transmisión de mensajes, porque se utilizan como medio comunicación a nivel urbano “volando la imaginación del artista”, siendo un “mensajero” que vence la monotonía del gris, y el convencionalismo de lo usual.

Ahora bien, un mensaje visual consiste en exponer al público vida y formas visuales Zeegen (2009) lo interpreta como tener algo que decir con lo que se ve, es por eso que todo ese mensaje posee una estrecha relación con cada símbolo y signo que está dentro de él, donde cada

apoyo visual produce un entendimiento más claro y simple, máxime si el mensaje se interpretará de manera mayúscula.

Alejandra Barahona, recalcando lo que Costa (2007) explicaba, recalca que la imagen y contenido tienen una gran importancia en la comunicación gráfica, porque buscan ***expresar lo que el texto no puede, y se refuerza con los elementos gráficos que la conforman.***

Se comprende que la habilidad espacial y gráfica de cada ilustrador, muralista y/o artista conlleva la capacidad de tomar un mensaje, decodificarlo, analizarlo y entenderlo, para que cada uno de los elementos que se desligue de este, se convierta en un símbolo o signo gráfico para someterlo y adaptarlo a una estructura del mensaje visual, para luego el público pueda verlo y de este se genere o aprenda algún aspecto según lo que se esté expresando.

Wong (1995) plantea que todo mensaje visual está dentro de una composición, donde el lenguaje y específicamente aquellos elementos gráficos, funcionan como la base de la creación del diseño. Así mismo Gasco, respaldada

por Costa, agrega que la organización de dichos elementos en un espacio pueden hacer que el mensaje se interprete de una o de otra forma, por lo que se debe organizar correctamente cada elemento visual para que la transmisión sea la correcta.

La comunicación gráfica urbana rescata ciertos niveles de entendimiento, por su tiempo de visualización y posición, ante el público; Hembree (2008) explica que la capacidad y el funcionamiento visual de cada persona trabaja con base en los elementos de la composición, en este caso la visualización de dicha imagen por su percepción, emoción, identificación y reverberación.

Según los resultados de las guías de observación y las afirmaciones de Wong, cada espacio público es utilizado como mensajero, recordando lo que Cawtown explicaba, porque posee principios que actúan sobre cada elemento para darle un propósito a la composición. En dichas guías se evidenció la interpretación conceptual o literal del mensaje según los elementos, qué componentes de lenguaje visual entrelazan uno con otro como color, textura, formas, líneas y puntos; así como los principios que resultan de la interacción de los elementos gráficos.

Alejandra Barahona en su entrevista menciona que al intervenir un mural, los elementos se conectan para crear y dar forma al mensaje; tomando en cuenta su aseveración, los aportes de las guías de observación y los aportes de Wong, se encuentra que la composición de la comunicación urbana respeta diferentes principios gráficos, por lo tanto el traslado de información resulta ser eficaz.

En las composiciones gráficas dentro de los murales, se comprenden las interrelaciones de los elementos debido a los principios que según Wong (1995) de acuerdo con Costa (2008), al unirse y adecuarse dentro del todo hacen del significado algo más enriquecedor y comprensible. Los principios florecen la composición, unen los elementos y dan sentido al mensaje.

Wong (1995) resalta que en todo diseño se respetará aunque sea un principio, sin embargo Alejandra Barahona se apoya en crear la conexión gráfica sin pensar en los principios, porque al terminar la composición, dichos principios serán los que den la forma del mensaje; esto se refiere a que al distribuir cada elemento, los principios se podrán evidenciar ya que dan el balance total de la obra.

Haciendo una breve analogía, cuando se redacta una carta, por lo general esta posee introducción, desarrollo y conclusión, así lo es la realización gráfica de un mensaje, este por lo general contiene equilibrio, ya sea simétrico o asimétrico, unidad y armonía (dependiendo de la colocación de sus elementos), ritmo, proporción y hasta punto focal; con esto se quiere lograr, llamar la atención de la vista del espectador y al observar la gran ilustración plasmada en un muro, se entienda el mensaje de forma visual, clara y limpia.

Laura Gasco, muralista española, en su entrevista en línea, manifiesta que el mural involucra un discurso emocional, a lo que Alejandra Barahona añade que dependiendo del estilo gráfico de cada uno, los elementos conectarán con el mensaje según sea la intención. Wong (1995) agrega que los elementos de diseño están relacionados entre sí y al ser separados no poseen ningún significado profundo, pero al unirlos determinan la apariencia definitiva del contenido.

La importancia de la correcta unión de elementos logra que el mensaje permanezca de forma clara y correcta en la conciencia y subconsciencia del público, de este modo se establece un concepto claro en la ilustración de los murales.

Como cada muralista, pintor e ilustrador, posee su propia manera de exponer visualmente un mensaje, es cuando la forma, color y textura intervienen en la conjugación del mensaje, siendo cada uno de estos elementos parte del lenguaje visual comunicativo.



Henruz - Santiago, Chile

Fuente: <http://globalstreetart.com/henruz>

Forma

Marines Lacayo, artista guatemalteca emergente, afirma que los elementos derivan de la forma total de la composición, y estos se determinan según el mensaje.

Los elementos, según Wong, son lo que predominan y atraen al espectador.

Para la muralista Laura Gasco, los elementos sí se distinguen en los tres grupos que Wong manifiesta: elementos conceptuales, elementos visuales y elementos de relación. Gaytán (s.f.) respalda esta distinción, asegurando que el diseño busca y encuentra similitudes y diferencias en el contenido de los mensajes visuales, basada en experiencias.

Cada composición posee su propia agrupación de elementos; como se pudo observar en las guías de observación, los elementos difieren según el diseño, pero la mayoría de las composiciones son en base a líneas, como uno de los elementos primordiales, sin embargo, según la intención y estilo, del artista o ilustrador, existen maneras de comunicar por formas simples, múltiples y/o compuestas.

Las experiencias visuales del mundo definen la percepción de las formas como se explicó anteriormente, y es por eso que enriquecen el lenguaje visual porque definen la figura de la composición, hacen que la conexión con el individuo sea directa ya que atraen experiencias y vivencias de manera rápida e intuitiva.



Este mural por Txemy, al conectar con el conocimiento y experiencia, se interpreta la forma distinguiendo a una mujer con turbante que está viendo el rugido de un felino. A pesar de que los trazos del mural son manchas de pintura, al estar juntos, los elementos crean un nivel de iconicidad media que hacen que la interpretación de la comunicación sea clara. El mensaje que está detrás de la imagen resultará de las situaciones que el entorno esté atravesando, tales como cultura, sociedad, etc.

Txemy - España

Fuente: <http://globalstreetart.com/txemy>

■ Evidencia de la forma en murales

Según lo descrito anteriormente, es así como se evidenció la forma en cuatro murales presentados anteriormente.

— Mural CDAG



La forma se evidenció en la figura de los deportistas por su baja abstracción, tanto en su forma antropomórfica que connotan movimiento, como la expresión facial, y los elementos del entorno donde se desenvuelve cada deportista.

— A todo galope



La forma se evidenció en la figura del caballo galopando, que al estar a la par de un centro ecuestre, hace que dicha forma cree una conexión directa con las personas que lo observen.

— La mariposa de Milah



En este mural, la forma se evidencia en la conjugación de figuras dentro de la misma. La distribución de los elementos influye en la percepción de la forma para formar una mariposa.

— Todos somos Livingston



A pesar de que las formas poseen un grado de abstracción elevado, la experiencia hace que se distinga la forma de las personas e incluso que ellas están bailando y tocando un instrumento.

Textura

Otro gran factor que resalta y refuerza el lenguaje visual es la textura. Según Wong, la textura visual evoca sensaciones, que por un lado pueden dar peso visual a la composición y por el otro pueden causar estímulos visuales, de este modo anclar y reforzar los elementos para incentivar acciones, por la experiencia y conocimiento del público. María Fernanda Hernández, directora de diseño y planificación de CDAG entrevistada, expuso que los artistas de Guate Graff utilizan la construcción de formas geométricas, en base a líneas, para dar sensación de textura visual, y de este modo enfatizar el diseño en la composición.

Costa no se aleja de la realidad, al compartir con Wong que las texturas visuales no son ignoradas por el ojo, sino más bien brindan peso visual a la obra.

Los elementos visuales se destacan según el enunciado que está detrás de ellos, teniendo en cuenta sus significados denotativos y connotativos, que surgen de la expansión sensorial y de inteligencia, que está unida por

las acciones previas del individuo. Es por eso que cada uno posee una diferente habilidad de interpretación; por ejemplo: la unión de puntos en una composición representa fuerza para un deportista que su disciplina es de conjunto, mientras que para un deportista que practica una disciplina individual, representa conjugación de habilidades propias para que surjan de él. Los elementos como formas, textura, color y medida hacen que se refuerce el mensaje según el tema que se esté plasmando, y cada uno de ellos se interpretará para enfatizar el mensaje.



Se evidencia cómo los elementos y el soporte crean textura para reforzar el mensaje.

sabek - Madrid, España

Fuente: <http://globalstreetart.com/sabek>

■ Evidencia de la textura en murales

Según lo descrito anteriormente, es así como se evidenció la textura en cuatro murales presentados anteriormente.

— Mural CDAG



La textura se reflejó en la unión de los colores y figuras geométricas que están dentro de la composición. Dan una profundidad al mensaje para que este no se vea estático, y acompañan las acciones de los atletas.

— A todo galope



Para reforzar la forma, la textura se resalta del fondo; cada detalle que se encuentra detrás del punto focal (caballo) crea texturas que crean movimiento en la composición.

— La mariposa de Milah



Las mismas formas dentro de la mariposa crean una textura puramente visual; esta textura se refleja en la repetición de formas, contraste del color y distribución de la misma.

— Todos somos Livingston



Los elementos de apoyo, tanto dentro de los personajes, como fuera, hacen que exista una textura de elementos en repetición, creando un ambiente de locura y felicidad, tal y como lo desea reflejar el mural.

Color

Hay una frase de Claude Monet, pintor francés, que dice: “el color es mi obsesión diaria, la alegría y el tormento”; es así, el color tiene el poder de hacer sentir y conmocionar. Wong (1992) alude que el color posee la habilidad de reflejar y hacer sentir emociones en las personas, y es una de las ***herramientas de comunicación visual más efectivas para transmitir mensajes visuales.***

Como se dijo anteriormente, cada elemento dentro de la composición posee un significado y carácter único que representa una ***función comunicativa***, y es así como el color sirve para enfatizar, realzar o ser ***elemento principal para mejorar la comunicación*** del mensaje; se puede decir que es el “resaltador” del lenguaje.

Alejandra Barahona y Laura Gasco, sujetos entrevistadas, comparten que el color, si se utiliza de manera correcta, podrá reforzar el mensaje, y visualmente será lo que más se visualiza en las composiciones de los murales. Gasco expone que el contraste de color es una manera de resaltar la composición específicamente en los murales, a lo que Costa añade que la connotación de los colores hace

que la conexión sea más fuerte, porque resulta familiar con la experiencia del individuo. Al estar en la calle, el color influirá directamente en la mentalidad del público, esto debido a que el ruido de todas las cosas que están alrededor actuarán directamente en la manera en que este sea percibido, esto quiere decir, que al visualizarlo, el color será el refuerzo del mensaje para ignorar los factores del entorno y que la mirada se guíe directamente al mural.

En la psicología del color, cada uno de los colores expresa diferentes significados según su utilización y medio; la percepción del color está asociada con la cultura, actividad y entorno en donde interactúan las personas; es por eso que Costa (2008) explica que Goethe en 1805, afirmaba plenamente que el color crea un efecto sobre los individuos.

Cada elemento visual es una palabra del lenguaje que se está expresando, y así como las formas se pueden agrupar, los colores también. Además de evocar emociones y sensaciones, también actúan como valores estéticos, poéticos y expresivos, porque vinculan la imagen con lo más profundo de la persona, y de esta manera enlazan las experiencias con lo real.

Según los objetos de estudio analizados los murales dan énfasis al mensaje no solo por la forma, si no también por el color.

El color según su psicología expresa diferentes emociones y sensaciones, como anteriormente se expuso, donde según el análisis de dichos murales hacen que la expresión visual evoque actitudes desde una paleta de color cálida que expresa intensividad, estimulación, energía, vitalidad, fuerza, sensualidad y severidad; hasta una paleta de colores fríos que logran expresar calma, templanza, reflexión, naturalismo e incluso timidez.

Así como explicaban Alejandra y Laura, expertas en murales, al combinar dichas paletas el resultado del mensaje será más claro, llegará más rápido a la mente del espectador y se entenderá de mejor manera.

Por lo que el color es uno de los elementos más funcionales a la hora de comunicar un mensaje visual por su riqueza conceptual que está detrás del tono.



En este mural se puede observar como el color crea énfasis en la composición, al utilizar una paleta de colores fríos que transmiten calma y frescura a los rostros que trasmiten una actitud de tranquilidad.

**Welcome Home
Stern Rockwell**

Fuente: <http://globalstreetart.com/stern-rockwell>



La función comunicativa que posee el color se evidencia en este mural, el cual muestra diferentes personajes con un mismo mensaje, pero cada uno transmitiendo una emoción o sentimiento diferente. Como Costa afirma, esta herramienta crea un efecto en la persona, es por eso que al visualizar cada elemento que tienen los personajes, su expresión facial y el color que cada uno posee, hace que se perciba un mensaje diferente de cada uno para “contar” un mensaje final.

Sin título, Sunset Park, NY for Transforming Space PS371 K

Fuente: <http://gaiastreetart.com/Murals-and-Commissions>

■ Evidencia del color en murales

Según lo descrito anteriormente, es así como se evidenció el color en cuatro murales presentados anteriormente.

— Mural CDAG



El mural completo rescata una gran paleta de color haciendo que llame la atención de los atletas y cree una conexión más grande y fuerte con ellos. Es el elemento que más connota sentimientos y emociones para dar sentido a la forma

— A todo galope



Existe una mezcla de colores donde la textura se crea a partir de ellos. Cada color contrasta con otro para crear sensaciones de movimiento y armonía.

— La mariposa de Milah



El único color es negro, según Marines Lacayo, el mural quiere tocar las emociones más profundas y al utilizar este color logra tal efecto.

— Todos somos Livingston



Un mural que utiliza cinco colores base que conectan con el mensaje visual, ya que refuerzan a la forma y ayudan a la textura para representar el mensaje de mejor manera.

■ Cuadro comparativo de elementos gráficos en murales

Murales	Formas	Texturas	Color
CDAG	<i>Compuestas: formas geométricas para formar personajes de deportistas y sus entornos.</i>	<i>Textura espontánea: creación visual de la composición, la figura y textura no pueden separarse.</i>	<i>Paleta mixta: cada deporte utiliza un color que trasmite diferentes sentimientos. Predomina el azul.</i>
A todo galope	<i>Compuestas: unión de diferentes elementos para crear armonía, equilibrio, formar caballos y sensación de movimiento.</i>	<i>Textura decorativa: es decorativa porque refuerza a los caballos, pero sí ejerce fuerza en la composición.</i>	<i>Paleta mixta: la composición maneja un distribución de diferentes colores, pero predominan los cálidos.</i>



Mural deportivo CDAG



Mural A todo galope

Murales	Formas	Texturas	Color
La mariposa de Milah	<i>Múltiples: repetición de elementos para reforzar la figura.</i>	<i>Textura espontánea: sus elementos dentro de la figura crean textura y ruido visual.</i>	<i>Monocromática: el color negro transmite elegancia y profundidad según la psicología del color.</i>
Barrio la Morera	<i>Compuestas: unión de diferentes elementos para crear armonía, equilibrio, y formar personajes.</i>	<i>Textura mecánica: la superficie del mural crea textura y se refuerza con los patrones de color que tiene detrás.</i>	<i>Paleta mixta: La composición maneja una distribución de diferentes colores.</i>
Todos somos Livingston	<i>Compuestas: unión de diferentes elementos para crear armonía, equilibrio, y formar personajes con movimiento.</i>	<i>Textura espontánea: sus elementos dentro de la figura crean textura y ruido visual. Tanto personajes como fondo.</i>	<i>Análoga: la paleta de color representa vitalidad y movimiento. Alegría.</i>



Mural La mariposa de Milah



Mural La Morera



Mural A todo galope

Los elementos gráficos enriquecen el lenguaje visual en la composición debido a que cada uno de los ellos, hablando de forma, textura y color, actúan en función al otro para dar énfasis al mensaje que se desea transmitir.

Estos se pueden notar en las experiencias desde el diseño, específicamente en Gatorade Evolucionada donde Charis Tsevis utilizó cada uno de los elementos para connotar diferentes sentimientos y actitudes para que los deportistas no solo utilicen el producto, si no también sean parte de la historia de cada atleta ilustrado; por ejemplo: utiliza formas geométricas que al unirlos crean textura visual que definen la figura deportiva y la acción, además al agregar color este da énfasis al lenguaje que se utiliza al representar fuerza, vitalidad e incluso patriotismo.

La forma define la figura, la composición y representa el mensaje visual; la textura añade estilo y dinamismo mientras que el color resalta el mensaje y conecta con el individuo que lo observa. Al entender como funcionan los elementos dentro de la composición se puede entender que al unirlos y distribuirlos de manera correcta estos enriquecen el lenguaje visual para generar actitudes, sentimientos e incluso evocar emociones.

Cada uno de los elementos (forma, color y textura) actúa como signo dentro de la composición, hace que ejerza una fuerza entre el significado y el significante, donde el contexto y la situación personal del individuo hace que se cree una crítica que lleve a la búsqueda de la solución visual, la búsqueda del mensaje, ya que al colocar cada signo de cierta forma en dicha composición iniciará el traslado de la comunicación. Los signos, en este caso los elementos gráficos poseen una enorme fuerza que dirigen el objetivo del mural hacia una dirección que hace que no solo se exprese de forma clara si no también traiga consigo características que lo refuercen.

Como se ha observado los murales son un soporte de gran formato el cual poseen la facilidad de ser vistos por una cantidad grande de personas por lo que el uso correcto de cada elemento (como se explicó anteriormente) hace de un correcto traslado de información para generar actitudes, específicamente valores expresados y encontrados como los murales del estadio Doroteo Guamuch Flores, y de este modo incentivar actitudes y disciplinas como lo es el deporte.

Valores y actitudes positivas encontradas a partir de los elementos visuales

Al entender cómo los elementos visuales aportan valor al lenguaje visual, se debe analizar que resulta y genera de dichos elementos al momento de visualizarlos en la composición.

Laura Gasco y Alejandra Barahona, personas entrevistadas, coinciden en que la ilustración en murales es una herramienta de comunicación visual que puede transmitir aspectos positivos, siempre y cuando la unión de elementos lo exponga. Ambas ilustradoras afirman que el artista, muralista o ilustrador tiene en sus manos el poder de representar el mensaje; es por eso que se retoma a Murani (2008) cuando explica que se debe llegar al carácter sensorial y al carácter cultural, sin dejar a un lado sus significados.

Como exponía Ortega (2014), dependerá del entorno en donde se coloque la obra, el público a quién es dirigido y el trasfondo del mensaje, para que se una la forma simbólica con los sentimiento y emociones, sin dejar a un

lado la realidad. Es por eso que son tan importantes todos los factores externos, porque ellos son los que al final de cuentas definen el mensaje.

Respaldando a Ortega, los deportistas seleccionados de Guatemala, al observar el mural deportivo del Estadio Doroteo Guamuch Flores, lograron identificar los elementos representativos de los murales para llegar al mensaje visual.

Cada mural se basa en una ilustración narrativa de diferentes disciplinas deportivas, en la que cada uno de los deportista recogió su propia experiencia para llegar a la identificación de elementos, tal y como explicaba Wong (1995) anteriormente: los elementos están relacionados entre sí y logran completar el mensaje. Según las estadísticas de la encuesta de los deportistas, la unión de formas y su media iconicidad lograron que se identificaran en primer punto aspectos visuales, tales como la figura de los deportistas en sí, sensación de movimiento, fuerza y competencia; esto refuerza la afirmación de Wong que se expuso anteriormente.

Por otro lado, tomando en cuenta la explicación de Gasco, muralista española, en cuanto a la unión de elementos, y los conceptos planteados por Hembre (2008), queda confirmado que la capacidad y funcionamiento visual de cada persona trabaja a partir de los elementos en la composición conectados con la experiencia; se observó que los deportistas enlazaron su amor y experiencia en el deporte al identificar y generar sentimientos de esfuerzo, disciplina y pasión, a partir de la aplicación de líneas, formas, color y textura del mural.

Haciendo énfasis en la explicación de Wong (1992), el color es la “herramienta más eficaz de transmisión de mensajes visuales”; los deportistas confirman dicha aseveración al destacar el color como uno de los tres elementos que más llama la atención, acompañado de la forma y del concepto del deporte representado.

Otro aspecto que cabe resaltar es que este tipo de murales ilustrativos generan sensación de identificación, en cuanto al deseo de querer estar representado en él, sentirse orgulloso y resaltar actitudes positivas. Esto hace que se puedan evocar valores como los identificados en los murales del estadio Doroteo Guamuch Flores según

la disciplina e identificación al observar las acciones deportivas que fueron ilustradas, en los cuales resultaron valores como: amor, fuerza, perseverancia, solidaridad, servicio, respeto.

Al tener una conexión directa entre el atleta y el mural, los valores que más resaltaron fueron: pasión, determinación y disciplina, que al tomar en cuenta el contexto de la composición y locación hacen que conecten con subconsciente del deportista para traer a su mente experiencias que causan dichos sentimientos, emociones e identificación de valores específicos.

Concordando con lo anteriormente expuesto Hernández, directora de infraestructura de CDAG concuerda con Ruiz y Cabrera (2004), al explicar que el deporte no ha sido solamente una actividad física, sino también un medio para la educación y también para la obtención de valores de desarrollo personal y social; es por eso que murales como los ilustrados en el Estadio Doroteo Guamuch Flores son una herramienta que pueden servir como método de soporte para dicha educación y generación de actitudes positivas si se utilizan elementos gráficos como color, forma, líneas, dentro de la composición.

■ Técnicas manejadas en murales ilustrativos que refuerzan el manejo de la promoción del deporte en Guatemala.

¿Cómo se logra una buena comunicación? ¿Cuál es la manera eficaz de reforzar un mensaje de manera visual sobre un muro?

Ortega (2014) expresa que una imagen, un símbolo, una forma, una letra, etc., es un medio de comunicación, con un fin expresado por medio del lenguaje visual. Una forma de expresión que su fin es comunicar de modo directo, resurgiendo en el individuo experiencias y situaciones que lo llevan a conectar con lo que ve. Romi Novella, artista guatemalteca quien fue entrevistada, agrega que el objetivo primordial es transmitir con toda claridad el mensaje.

Giacomo (2003) explica que para que exista un lenguaje visual deben existir códigos y un sistema para que se pueda transmitir información de modo que posea una interpretación clara y que esta pueda informar y/o convencer sobre algún tema en específico. Novella, por su parte, aporta explicando que si el artista entiende bien el mensaje, será fácil encontrarlo en la composición, así mismo Alejandra Barahona, ilustradora guatemalteca,

añade que a pesar de que cada artista posee su forma de plasmar una idea, los componentes al estar bien conectados podrán enfatizar e interpretar la idea de manera clara.

Cawtown (2010) refuerza lo expuesto anteriormente cuando afirma que las calles han sido herramienta directa de comunicación como una rama de expresión ligada al arte urbano, por medio del cual artistas se expresan de diferentes maneras haciendo representaciones con aspectos de cultura, arte o de los movimientos sociales que más predominan en el entorno; aspectos que suelen expresar según la necesidad de comunicación, abarcando elementos en las composiciones con diferentes técnicas y en diferentes soportes.

Este tipo de expresión pretende sorprender, llamar y cautivar a la sociedad como un reflejo de los alrededores, para lo cual recurre al uso de un mensaje llamativo que critica a la sociedad con ironía e invita a la lucha social, la crítica política o, simplemente, a la reflexión.

Un gran factor dentro de los murales ilustrativos tiene que ver con el estilo, ya que este definirá la forma total de la composición, los elementos que se utilicen y con qué se representará dicho mensaje.

El diccionario de la Real Academia Española define al estilo como el modo, la manera y la forma del comportamiento de un individuo; dicho estilo en la ilustración es el que define las técnicas, los elementos, la forma gráfica y el soporte que maneja cada ilustrador, pintor y/o artista para comunicar el mensaje. Dipacho (s.f.), por otra parte afirma que un estilo es una forma de ver, analizar e interpretar y tiene como intención exponer una forma gráfica, un discurso visual y una forma representativa.

Las características que abarca el estilo yacen desde los sentimientos, forma de ser, cualidades, fortalezas e incluso debilidades influenciadas por experiencias de vida y por intereses que surgen en el transcurso de ella.

El estilo ha evolucionado abriendo las puertas a las influencias que se han ido desarrollado en cada época de la historia, Sanmiguel (2003) afirma que se han ido adaptando todos los estilos y características gráficas a

las necesidades propias del individuo para comunicar el mensaje. Romi Novella, artista guatemalteca entrevistada por sus conocimientos y auge en la pintura, añade que el estilo no es una regla estipulada, si no más bien es la agrupación de todos los signos que el ojo observa en el diario vivir, incluso lo menciona como una experiencia diaria como por ejemplo: las combinaciones de color que posee la naturaleza, los movimientos de una persona al bailar, los pigmentos que recoge una fotografía e incluso la combinación textil de una prenda. En este sentido, y siempre al criterio de Novella, el estilo lo rige quien plasma una idea convirtiéndose en la innovación y evolución de los elementos visuales que conforman un lenguaje influenciado por diferentes características para tener como fin comunicar una idea.

Alejandra Barahona, entrevistada por su experiencia en la ilustración y ejecución de murales, explica que “todo es influencia”, porque todo lo que se ve está “bombardeando” las mentes y de manera inconsciente está forjando un estilo que luego se convierte en tendencia. Laura Gasco, muralista española entrevistada, concuerda con Barahona, pero añade que dependerá de los gustos, como bien explicaba Sanmiguel (2003), para que el ilustrador o

artista lo implemente en su imagen.

El estilo no habla solo de la forma, color e influencia gráfica, sino también abre paso a las técnicas manejadas que plasman el mensaje visual; entre las maneras que existen de representación visual cabe destacar la ilustración como método directo de desarrollo gráfico.

La ilustración ha encontrado sus propios medios de visualizarse, la capacidad de imaginación de las personas a lo largo de la historia ha echo que se plasmen ideas impresionantes en diferentes lugares de diferentes maneras, utilizando diferentes artefactos y utensilios. Dichas maneras se entienden como las técnicas manejadas que para poder explicarlas primero se debe tener en cuenta el soporte de la ilustración con la cual se implementó.

La ilustración en murales, como lo explica simplemente el nombre, se trabaja en muros con una escala de mayor tamaño sobre diferentes superficies como paredes, madera e incluso telas. En este caso, se habla de la ilustración regida específicamente en muros de tipo pared, mismos que Fong (2017) los clasifica en tres tipos: pared

lisa, pared de block y pared de ladrillo, que son los tres soportes más comunes donde los graffiteros, muralistas y artistas urbanos han plasmado una imagen.



Mural plasmado sobre pared con técnica de pintura en aerosol.

Isaac Malakkai

Fuente: <http://globalstreetart.com/images/3oh0qz5>

Cabe señalar que, según Gasco y Barahona, entrevistadas por su experiencia en el campo de los murales, el mejor soporte para pintar es la pared lisa.

Novella, artista guatemalteca, concuerda con ellas y explica que la pared lisa es el mejor soporte debido a su facilidad al realizar el trazo y el acabado que tiene con la pintura; además es una mejor opción ya que facilita la realización del trabajo artístico, caso contrario es la pared de block ya que esta que posee poros que muchas veces no se logran pintar debido a su profundidad, situación muy parecida se da con las paredes de ladrillo ya que la fuerza del color que poseen dificulta el trabajo del muralista.

Es por ello que cada ilustrador, artista o muralista decide que técnica maneja según el soporte y estilo. En la comunicación urbana existen diferentes movimientos artísticos que poseen diferentes técnicas para su realización, movimientos tales como graffiti, arte urbano o street art y muralismo.

El graffiti nace en la década de los 70 en Estados Unidos como una manera de expresión que utilizaba la pintura en aerosol para representar letras distorsionadas según

el estilo y carácter representativo del graffitero. Hoy en día, el graffiti respeta la utilización de la pintura en aerosol como herramienta principal para destacar los trazos y la forma; de este modo da como resultado una técnica fácil de distinguir; dicho aerosol posee diferentes boquillas entre las que se destacan la **super skinny** con un trazo sumamente delgado, **skinny** con un trazo delgado; la boquilla **pinky fat** con un trazo mediano; y por último la **ultra fat** con un trazo grueso. Al final estas son las que definen los trazos de la composición. Además, se cuenta con diferentes géneros dentro del graffiti los cuales definen la forma total del mensaje.

Otro gran movimiento es el arte urbano que se derivó del graffiti al incorporar técnicas como pintura de pared, pintura acrílica, rodillos, brochas e incluso stencil para la realización de obras más ligadas a la realidad, no solo palabras como lo hace el graffiti. El Street art es un agente facilitador en el cambio de las condiciones de un lugar urbano, debido a que este atrae, comunica y se queda en la mente del público. Alejandra Barahona explica que la mayoría de piezas urbanas utilizan las técnicas del arte urbano ya que este no solo se enfoca en la utilización del aerosol, si no más bien en la combinación de las técnicas

explicadas anteriormente.

Por otro lado nace, el muralismo como un movimiento artístico de carácter indígena, luego de la Revolución Mexicana; Langlois (1992) afirma que en la década de los 70 este movimiento toma los espacios públicos y surge como la avanzada de un auténtico movimiento de arte popular tocando temas dirigidos a la memoria colectiva al recordar un momento de la historia del barrio, la ciudad o el país, o al evocar los decorados más efímeros con que se embellecían y transformaban las calles con motivo de acontecimientos políticos, religiosos o artísticos.

El muralismo posee como objetivo mejorar la calidad de vida en el medio urbano, trata de involucrar al ciudadano en la participación colectiva para la creación de un entorno menos monótono y más positivo.

Estos tres movimientos (graffiti, arte urbano y muralismo) poseen un gran auge en las calles alrededor del mundo, porque surgen como una manera de expresión por medio del cual todos los que estén alrededor o que pasan frente a él

los puedan observar y captar el mensaje detrás de ellos.

Al conocer los tres movimientos que respaldan la comunicación urbana se pueden enlistar las técnicas más utilizadas en el ámbito urbano que son según Alejandra Barahona, persona entrevistada:

- Aerosol: técnica que utiliza pintura tipo spray con la que se pueden crear diferentes trazos, rellenar fondos y crear texturas. El trazo de este no es perfecto debido a que al utilizar el spray quedan pequeñas gotas de pintura al rededor.
- Pintura de pared: esta técnica utiliza pinceles, rollos, brochas e incluso esponjas para pintar sobre soportes que generalmente son paredes. La pintura de pared se divide según su consistencia y uso: pintura de agua, pintura de aceite, pintura latex, pintura mate, entre otras.
- Pintura acrílica: convencionalmente este tipo de técnica es utilizada en formatos más pequeños como papel, maderas pequeñas y lienzos, pero los artistas

han creado este tipo de técnica para utilizarla en formatos de gran tamaño debido a su fuerza en el color, su secado rápido y facilidad de uso.

- Stencil: es una técnica que surgió como protesta y consiste en crear una plantilla a la cual se le aplica pintura o aerosol para dejar la forma en la pared.

Dichas técnicas mencionadas anteriormente se evidenciaron en los objetos de estudio en la que el aerosol y la pintura de pared fueron las que más se utilizaron. Según las entrevistas de Alejandra Barahona y Romi Novella dichas técnicas se manejan por su facilidad y versatilidad de uso.

Otra técnica más específica es la que añade Romi Novella llamada “paledolia” que fue introducida a ella por Laurie Pace, artista estadounidense que se especializa en pintura al óleo. Dicha técnica consiste en colocar color sobre el lienzo y luego observar hacia donde se dirigen la forma para luego formar la figura. Novella lo explica con esta frase “coloco muchos colores, luego voy observando poco a poco hacia a donde me lleva y dibujo lo que veo”; este tipo de técnica es utilizada inconscientemente por

muchos ilustradores o artistas, más que todo los que no utilizan un boceto para dibujar.

Esta técnica es una manera de graficar donde el estilo de cada pintor o ilustrador está presente debido a su subjetividad en la visualización del mensaje añade Alejandra Barahona, quien no utiliza bocetos.

Laura Gasto, haciendo énfasis en lo expuesto por Barahona, expone que las técnicas que predominan en el arte urbano son el aerosol y la pintura de pared; no obstante cabe resaltar que muchos ilustradores que realizan muros suelen utilizar la pintura acrílica ya que es un elemento bastante fácil de obtener. Hoy en día se utiliza la combinación de diferentes técnicas debido a que al combinarlas dan un mejor resultado y de esta manera refuerzan el mensaje visual que se quiere transmitir.

En definitiva el ilustrador, pintor o artista es quien al final decide de qué manera y cómo plasmará su idea para fomentar, incentivar y/o promover diferentes actitudes en las personas.

Para evidenciar lo anteriormente descrito cabe destacar el caso de diseño del mural *Grand Slam* de Serena Williams, donde se logró identificar que después de tener una idea clara del mensaje este se debe decodificar para seleccionar las técnicas que mejor se adaptan a él; así **el soporte no es un impedimento para plasmar una gran idea** si el artista elige las herramientas correctas y el tipo de técnica que utilizará para pintar.

Este mural se pinta sobre una pared de ladrillo con pintura acrílica y pintura de pared, la cual brinda la fuerza necesaria para que se resalte el brillo y la totalidad del color, creando una composición asombrosa.

Como se puede observar, un mural no está sujeto a reglas que dictan que solo se debe utilizar una técnica, según la opinión de Gasco y Barahona, ya que el artista o ilustrador posee la libertad total de escoger la cantidad de técnicas que utilizará para plasmar un mensaje visual tal como la técnica de paledolia que explicaba anteriormente Novella.

Así como el gran mural de Serena Williams, en los murales del estadio Doroteo Guamuch Flores se evidenció el procedimiento de aerosol combinado con pintura de pared



Grand Slam Serena Williams

Fuente: <http://www.overallmurals.com/projects/gatorade-grand-slam-serena-williams/>

respondiendo a la aseveración de Gasco y Barahona. En el mural de Serena Williams se puede observar la unión de diferentes técnicas para formar una composición llamativa y con gran valor visual. Se utilizan desde pintura con brochas para rellenos, trazos delgados con pinceles, relleno con aerosol e incluso la utilización de stencil. Los elementos dentro de dicha composición poseen diferentes características y es por ello que la mezcla de técnicas es muy importante para el mural.

Como se pudo observar los mensajes contienen una infinidad de interpretación que se plasmaron gráficamente en diferentes formas, colores y texturas que al final lograron comunicar la grandeza de Serena Williams.

En la historia de la comunicación visual, como se explicó anteriormente, se rescatan las formas de representación visual, en las cuales el deliberado uso de las distintas técnicas surgen de las influencias del graffiti, arte urbano y muralismo; estas técnicas muchos artistas e ilustradores las utilizan hoy en día agregándole cada quien su marca distintiva.



Mural completo Gatorade de Serena Williams

Fuente: <http://www.overallmurals.com/projects/gatorade-grand-slam-serena-williams/>



Grand Slam Serena Williams

Fuente: <http://www.overallmurals.com/projects/gatorade-grand-slam-serena-williams/>

Actualmente la comunicación visual en calles es visualizada como “culturas de la calle” como lo describe Domínguez (2010) donde las tres influencias de comunicación urbana abrieron paso al tipo de representación que hoy en día se observa en las calles, donde muchos artistas suelen llamarse a sí mismos graffiteros, artistas urbanos y muralistas, pero al final poseen el mismo deseo: comunicar en un gran formato algún aspecto que enriquezca la comunicación de un mensaje a través del lenguaje visual, cada quien con su estilo, utilizando sus herramientas y representándolo para que el público lo vea.

Laura Gasco en su entrevista menciona “una imagen vale más que mil palabras” y Barahona añade que al representarla bien ella puede reforzar el mensaje, por lo que Novella lo refuerza explicando que al tener una idea “bien pensada” la habilidad logrará transformar un espacio en blanco en una obra llena de color que cuente una historia, refiriéndose al mensaje.

Las ilustradoras coinciden en que las técnicas dependerán del estilo que se utilice, cada artista o ilustrador tiene la capacidad de generar un refuerzo positivo en el mensaje según sea la forma en que utilice determinada técnica.

Finalmente, teniendo presente todas las consideraciones anteriores entre los diferentes métodos gráficos para plasmar una imagen, se procede a sintetizar qué técnicas e influencias gráficas refuerzan el manejo del mensaje de los ilustradores y artistas entrevistados para promover diferentes actitudes mediante una tabla comparativa, la cual tiene como propósito presentar: las diferencias y similitudes de cada uno de ellos en cuanto a técnicas y herramientas, con qué estilo urbano plasma el mensaje y la manera en que lo hace.

Con ello se evidenciará cuales son las técnicas y herramientas que más se repiten, además de poder observar en que difiere la influencia urbana y de qué manera, a pesar de que cada artista o ilustrador realiza sus obras según su experiencia.

■ Cuadro comparativo de técnicas manejadas en los murales que refuerzan el mensaje según el tema

Con lo anterior descrito y según las guías de observación, estas fueron las técnicas evidenciadas que se manejaron en los diferentes murales que reforzaron el mensaje según el tema. Se evidencia el tipo de pintura y las herramientas para los trazos y rellenos de la composición.

	Murales CDAG	A todo galope	La mariposa de Milah	La Morera	Todos somos Livingston
Pintura					
Pintura de agua	✓	✓			
Pintura de pared	✓	✓	✓	✓	✓
Pintura acrílica				✓	✓
Herramientas					
Pinceles	✓	✓	✓	✓	✓
Aerosol	✓	✓			
Brochas		✓		✓	✓

■ Cuadro comparativo de influencia urbana de artistas, ilustradores y pintores

Artista, ilustrador o pintor	Influencia	¿De qué manera?
Romi Novela	Street art	Arte contemporáneo con fantasía.
Alejandra Barahona	Street art	Ilustración conceptual
Laura Gasco	Muralismo	Ilustración narrativa
Marines Lacayo	Street art	Arte contemporáneo con expresionismo
Guategraff	Graffiti y street art	Cubismo

“Los pinceles crean trazos delgados, las brochas rellenan formas, el stencil define una imagen y el aerosol pinta” concluyendo con esta frase se puede definir que cada técnica refuerza el mensaje pero se debe comprender su finalidad y saber mezclar con el ambiente para que el público que lo observe entienda (denotativo o connotativo) que hay detrás de lo que se está representando.

Una técnica o la combinación de varias logrará definir la totalidad de la composición para reforzar el mensaje, este a su vez añadirá valor a los elementos en ella y realzará aquellos aspectos importantes que se necesiten, para que la comunicación sea clara y se transmita el mensaje; además, el estilo brindará soporte para que las técnicas se realcen y se le saque el mayor provecho a la composición. De esta forma, se reforzarán y promoverán los aspectos positivos en las personas que lo observen.

08

Conclusiones
y recomendaciones

■ Conclusiones

El deporte ha sido una actividad física desarrollada a lo largo de la historia, ya que desde siempre la persona posee objetivos recreativos, competición, logra desarrollar aspectos físicos y aspectos positivos, como valores y principios.

En Guatemala el deporte ha ido evolucionando con el paso de los años siendo una alternativa de desarrollo positivo para los guatemaltecos promoviéndolo en niños, jóvenes y adultos; además de ser fuente directa para promover e incentivar valores personales en la persona.

Una de las maneras para promocionar el deporte ha sido la comunicación visual a través distintas formas, tales como: vallas publicitarias, mantas, pequeñas edificaciones con fotografías e incluso muros. La ilustración en murales es una herramienta de comunicación visual que a través de sus elementos gráficos y técnicas puede lograr el incentivo y promoción de valores en el ámbito deportivo

■ Como los elementos gráficos enriquecen el mensaje visual en los murales ilustrativos para generar valores de cambio e incentivar el deporte en Guatemala

La comunicación visual ha sido una necesidad a lo largo de la historia, ella ha sido protagonista de historias, leyendas y trascendencia para la evolución del ser humano donde gracias a ella se han podido comprender los por qué de muchas situaciones que dieron crecimiento a la vida humana.

En este tipo de comunicación, la ilustración juega un papel muy importante ya que es una herramienta capaz de atraer, por su atractivo visual, al espectador. La ilustración no solo se plasma en formatos pequeños si no también ha sido plasmada en formatos de gran tamaño como lo son los muros.

Las calles han sido el lienzo universal del hombre que se han utilizado desde la edad de los cavernícolas para contar sus vivencias hasta convertirse en el arte más pagado en la actualidad.

La comunicación visual en murales es una de las maneras más fáciles para inducir un mensaje ya que el artista o ilustrador puede hacer que el espectador juegue con la interpretación del mensaje al: pasar caminando, pasar en el carro o incluso al observarlo de lejos.

La característica de poder observarlo a distancia hace que el mensaje que está detrás de él se comprenda de una manera subjetiva e incluso correcta esto debido a que tiene la ventaja de utilizar el lenguaje visual en una gran dimensión. Depende también de la habilidad gráfica de cada artista o ilustrador para que el mensaje se decodifique y de este modo convertirlo en un símbolo o signo gráfico para colocarlo dentro de la composición.

La relación del mensaje visual dentro de la composición con dichos símbolos es muy estrecha porque ambos hacen referencia a todos los elementos gráficos que funcionan como la base de la creación del diseño, ya que son signos que al ser ordenados de la manera correcta funcionarán como el “ancla” entre: el espectador, el mensaje y la imagen en sí. Los signos dentro de la comunicación visual, específicamente en la semiótica, habla de la capacidad de creación de vínculos entre el emisor y el mensaje visual,

por lo que al conectar el significado denotativo con las experiencias, el exterior e incluso sentimientos, con la imagen, el significado connotativo nace y se expone el mensaje.

En la comunicación a nivel urbano se rescatan dos características esenciales para lograr un buen nivel de entendimiento del espectador: el tiempo de visualización y la posición del mural. Por ello es preciso recalcar que el buen funcionamiento de la composición en base a sus elementos gráficos hará que la percepción de la imagen posea emoción, identificación y reverberación del espectador.

La correcta unión de los elementos hará que el mensaje permanezca de forma clara y concisa en las mentes del público para establecer una conexión entre la imagen y la persona. Cada ilustrador o artista posee su propia manera de representar visualmente dicho mensaje, donde los elementos intervienen para representarlo, elementos traducidos al lenguaje visual son la forma, el color y la textura.

- La forma juega un papel sumamente importante en la composición debido a que define la percepción del individuo; ella tiene la capacidad de manejar la figura para que se evoquen experiencias y vivencias, y de ese modo crear una conexión directa con el espectador para que este despierte sentimientos y emociones.
- Para evocar sensaciones, la textura actúa como actriz principal dentro de la composición. Este elemento posee la suficiente fuerza visual para reforzar los elementos que incentivan acciones con base en la experiencia y conocimiento del público, ya que las texturas visuales no son ignoradas por el ojo, sino más bien brindan peso visual a la obra reforzando las características del mensaje.
- La herramienta de comunicación visual más efectiva para transmitir mensajes visuales es el color, ya que posee una función comunicativa poderosa por la capacidad que tiene de atraer sentimientos y crear conexiones directas con las experiencias de la vida.

Este elemento es el que consolida el mensaje visual ya que le resulta familiar al espectador debido a su

experiencia con el mismo; además, cabe resaltar que en la psicología del color, cada uno de los colores expresan diferentes significados según su utilización ya que este crea un efecto en los individuos.

Cada uno de los elementos aporta gran valor al lenguaje visual ya que representa un signo vital para el traslado de la información que al ser unidos representan el mensaje exponiendo las características esenciales en la composición. Es por eso que la ilustración en murales es una herramienta de comunicación visual que puede transmitir aspectos positivos, siempre y cuando se de la unión de sus elementos lo exponga. *Dichos aspectos positivos se refieren desde acciones optimistas, buenas actitudes e incluso valores dentro de una persona; en este caso valores generados para incentivar el deporte en Guatemala en jóvenes, niños, atletas e incluso aficionados al deporte a partir de la ilustración en murales.*

■ Técnicas manejadas en murales ilustrativos que refuerzan el manejo de la promoción del deporte en Guatemala

Para poder transmitir de manera clara un mensaje, los componentes deben de estar bien conectados y de ese modo enfatizar y facilitar la interpretación; ya sea desde la oración más corta hasta el sentimiento más profundo de una persona.

En la comunicación urbana la expresión gráfica plasmada en paredes ha sido la manera más vista y conocida a nivel mundial, porque expresa de manera casi masiva una ideología en contra de una crítica, de un problema e incluso de un sentimiento personal. Este tipo de expresiones pretende llamar, sorprender y cautivar a la sociedad, es más bien un reflejo de sus alrededores donde cada ilustrador, artista o muralista tiene la capacidad de hacerse notar e incluso diferenciarse del otro.

Uno de los grandes factores que intervienen en este tipo de comunicación visual es el estilo, ya que esta característica determina cómo desenvolverá la idea y de qué manera se llevará a cabo. El estilo define la influencia

urbana, la técnica manejada e incluso el soporte donde se plasmará dicha idea.

Entre los soportes más utilizados a lo largo de la historia cabe resaltar la pared, ya sea lisa, de block, de ladrillo, etc., la cual por una parte ayuda al ilustrador o muralista a definir qué tipo de técnica utilizará para definir de mejor manera la forma de la composición.

El soporte realmente no ha sido problema para plasmar ilustraciones y un gran ejemplo de ellos son los movimientos urbanos que hoy en día son influencias gráficas como lo es el graffiti, el street art o arte urbano y el muralismo.

Haciendo énfasis en los soportes, uno de los movimientos que demostró dicha aseveración fue el graffiti ya que por su gran deseo de pintar, además de utilizar las calles como medio, tomó la superficie de los vagones de los trenes para “transportar” su arte de ciudad en ciudad.

El graffiti utiliza la pintura en aerosol como técnica, donde a cada aerosol se le puede colocar diferentes boquillas según el grosor del trazo; el graffiti es una técnica bastante conocida y fácil de reconocer ya que es la representación

de letras distorsionadas según el estilo o género que utilice el graffitero.

Por otro lado el street art nace del graffiti al incorporar más herramientas que posteriormente se convierten en técnicas como: la utilización de pintura de pared, stencil, rodillos, brochas, etc. A diferencia del graffiti, el arte urbano representa más imágenes elaboradas que una palabra, es más, se aleja de la representación tipográfica y se adecua a representaciones conceptuales, narrativas e incluso reales.

Además el muralismo surge como un movimiento artístico de carácter indigesta que toma los espacios para representar temas dirigidos a la memoria colectiva donde mayormente la figura humana está presente.

Los tres movimientos presentados anteriormente abrieron paso a las técnicas manejadas actualmente donde las más utilizadas son: el aerosol, pintura de pared, pintura acrílica y stencil; que hacen que exista una “cultura de calle” para que el mensaje se represente de mejor manera, utilizando la técnica correcta según el soporte y la influencia gráfica que se tenga, para que la comunicación sea eficaz y logre

trasmitir la comunicación. A pesar de que las técnicas dependerán del estilo que utilice cada artista o ilustrador, ellas tienen la capacidad de generar un refuerzo positivo en el manejo del mensaje según como las utilice en la composición.

Por ejemplo, para un artista, su composición logrará su representación a partir de la utilización del aerosol, mientras que para otro será la mezcla de pinturas y brochas, mientras que otro solo utiliza el stencil con el apoyo del aerosol; las técnicas difieren pero la sabia utilización de ellas harán que se logre expresar el mensaje y de esta manera generar actitudes y valores positivos.

Las técnicas manejadas en murales ilustrativos refuerzan los elementos gráficos (signos) en la composición, que como resultado genera actitudes y valores positivos para reforzar el manejo de la promoción de deporte, cultura e incluso arte de atletas, niños, jóvenes hasta personas fanáticas de ello.

■ Recomendaciones

— El deporte es uno de los temas de la evolución humana que hace que las personas posean un gran crecimiento, tanto físico como actitudinal, los cuales generan actitudes positivas; el deporte puede ser incentivado por la comunicación visual para expandirse a lo largo del país. Ella no solo está dentro de formatos convenciones si no también en los no convencionales como lo son las calles y una de las maneras es la ilustración.

Para reforzar el manejo del mensaje visual de la ilustración en murales es preciso tomar en cuenta que los elementos se deben colocar de manera correcta para explotar su función, dar vida y significado para que el espectador lo relacione y lo comprenda, de este modo recalcar el mensaje en la composición para que la interpretación sea más sencilla y de esta manera enriquecer el lenguaje visual para generar valores e incentivar el deporte.

— La composición se rige no solo por lo que está detrás de ella, si no también de como se lleva a cabo la ilustración donde las técnicas abren paso a la definición total de la composición. Es importante saber utilizarlas y comprender de qué manera actúan en el soporte para lograr que refuercen los componentes del lenguaje visual y de esta manera promocionar el deporte en Guatemala.

09

Referencias

A.

Angulo, R. (2015) ***Sobre el estilo en la ilustración literaria.*** Entrevista a Angulo, R. [En red] Disponible en: <http://casagarabato.com/sobre-el-estilo-en-la-ilustracion-literaria/>

Arrazola, A. [Código Nuevo]. (2015, Marzo 6). ***Mamá, Quiero Ser Artista” Amaia Arrazola, Ilustradora #13.*** [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=ZETPh10s0Tg>

ArteconAles. (s.f). ***Hablemos de graffiti, street art y muralismo contemporáneo*** [En red] Disponible en: <http://arteconales.com/graffiti-street-art/> [Recuperado 1 Feb. 2017].

B.

Bañuelos Capistrán, J. (2006). APLICACIÓN DE LA SEMIÓTICA A LOS PROCESOS DEL DISEÑO. Revista Signa 15. [En red] Disponible en: <http://file:///Users/luisaleon/Downloads/aplicacin-de-la-semitica-a-los-procesos-de-diseo-0.pdf> [Recuperado 11 May 2017].

Bennassar, M.; López de Viñaspre, P. y Tous, J. (2008). ***Manual de educación física y deportes.*** (1a. ed.) Barcelona: Océano.

C.

Cabrera, M. (2015). ***Urbanismo y Arte no Convencional: El Graffiti en Cuenca-Ecuador.*** Magíster en arte con mención en filosofía del arte. Universidad de Cuenca.

Cagigal, J. (s.f). ***Desarrollo de valores en la educación física y deporte.*** (1a. ed.) [ebook] Valencia: Miscelánea. Disponible en: <http://file:///Users/luisaleon/Downloads/307981-434169-1-SM.pdf> [Recuperado 12 Mar. 2017].

Cawtown. (2010). ***Las calles como medio de comunicación ciudadano.*** [En red] Disponible en: <https://cawtown.wordpress.com/2010/11/10/las-calles-como-medio-de-comunicacion-ciudadano/> [Recuperado 1 Mar. 2017].

Collin Harguindeguy, L. (2006). ***Mito e historia en el muralismo mexicano.*** (1a. ed.) Buenos Aires: Red Scripta Ethnológica.

Costa, J. (2008). *Diseñar para los ojos*. (1a. ed.) Barcelona: Costa Punto Com.

Cox, R. (2007). *Psicología del deporte, conceptos y sus aplicaciones*. (6a. ed.) Columbia: Editorial Médica Panamericana.

D.

Del Vitto, C. (2008). *Muralismo y Arte Mural*. [En red] Disponible en : <http://www.arteenlared.com/articulos/muralismo-y-arte-mural.html> [Recuperado 1 Feb. 2017].

Dipacho (s.f.). *La ilustración y el estilo*. [En red] Disponible en: <http://dipacho.blogspot.com/2012/10/la-ilustracion-y-el-estilo.html> [Recuperado 10 Mar. 2017].

Domínguez, A. (2010). *El arte urbano como forma de comunicación*. [En red] Disponible en: <http://arteurbanoformacomunicacion.blogspot.com/> [Recuperado 1 Mar. 2017].

F.

Fernández-Coca, A. (2012). *El arte de la ilustración*. (1a. ed.) Madrid: Anaya Multimedia.

Fernández, B. y Lorente, J. (2010). *Arte en el espacio público*. (1a. ed.) Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza.

Fong, A. (2017). *¿Qué es ilustrar?*.

G.

Gallego, A. (1999). *Historia del grabado en España*. (1a. ed.) Madrid: Cátedra.

Gamonal Arroyo, R. (2011). RETÓRICA APLICADA A LA ENSEÑANZA DEL DISEÑO GRÁFICO. Ícono 14, [En red] (9). Disponible en: https://www.researchgate.net/profile/Roberto_Gamonal_Arroyo/publication/233996817_Retorica_aplicada_a_la_ensenanza_del_Diseño_Grafico_Operaciones_para_la_creatividad/links/0912f50deebce648000000/Retorica-aplicada-a-la-ensenanza-del-Diseño-Grafico-Operaciones-para-la-creatividad.pdf [Recuperado 10 Jun. 2017].

Ganz, N. (2004). *Graffiti. Arte urbano de los cinco continentes*. (1a. ed.) Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.L.

Ganz, N. and Manco, T. (2010). *Graffiti*. (1a. ed.) Barcelona: Ed. G. Gili.

García, H. (s.f.). *Ilustración científica*. Panoramal general. [En red] Disponible en: <http://ilustrandoenlaescueladearte.blogspot.com/2013/04/ilustracion-cientifica-panorama-general.html> [Recuperado 10 Mar. 2017].

Gaytán, J. (s.f.). *Principios del Diseño Gráfico*. (1a. ed.) [ebook] Argentina: Jesús Gaytán. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/trabajos/5489_31286.pdf [Recuperado 28 Mar. 2017].

Gedz, D. (2013). *Expresionismo abstracto*. [En red] [Disenodmytro.blogspot.com](http://disenodmytro.blogspot.com). Disponible en: <http://disenodmytro.blogspot.com/2013/05/expresionismo-abstracto.html> [Accessed 7 Mar. 2017].

Giacomino, P. (2013). *La comunicación visual. ¿Cómo hablar con imágenes?* - El Blog de Pato Giacomino.

[En red] El Blog de Pato Giacomino. Disponible: <http://patogiacomino.com/2013/05/31/la-comunicacion-visual-como-hablar-con-imagenes/> [Recuperado 1 Mar. 2017].

Gillam, R. (1990). *Fundamentos del diseño*. (1a. ed.) Argentina: Editorial Victor Leru S. A.

Gutiérrez, M. and Sánchez, F. (2003). *Manual sobre valores en la educación física y el deporte*. (1a. ed.) Barcelona: Paidós.

H.

Hembree, R. (2008). *The complete graphic designer: A guide to understanding graphics and visual communication*. Estados Unidos: Rockport Publishers

L.

Langlois, J. (1992). *La ciudad de colores*. El arte en la calle, pp.12 - 24.

Lobos, J. (2008). *Elementos de Diseño*. (1a. ed.) [ebook] Hidalgo: Juan Lobos. Disponible en: <https://es.slideshare>.

net/contactofaum/elementos-de-diseo [Recuperado 8 Mar. 2017].

López, J. (2014). *Semiótica y diseño*.

M.

Male, A. (2007). *Illustration: A theoretical and Contextual Perspective*. Estados Unidos: AVA Publishing, S. A.

Maric, B. (s.f.). *The History of Street Art*. [En red] WideWalls. Disponible en: <http://www.widewalls.ch/the-history-of-street-art/> [Recuperado 1 Mar. 2017].

Munari, B. (2008). *Diseño y comunicación visual*. (1a. ed.) Barcelona, pp.79-85.

Murcia, A. (2016). *3 Tendencias de la ILUSTRACIÓN*. [Blog] Coreditec. Disponible en: <http://coreditec.com.co/alquimia/2016/01/27/3-tendencias-de-la-ilustracion/#> [Recuperado 10 Mar. 2017].

O.

Ortega, L. (2014). *Lenguaje Denotativo y Lenguaje Connotativo*. [En red] El elefante rosa. Disponible en: <https://lauracotaortegaceb82.wordpress.com/2014/05/15/lenguaje-denotativo-y-lenguaje-connotativo/> [Recuperado 1 Mar. 2017].

P.

Pacini, C. (2010). *El graffiti. Historia social, Origen y desarrollo en Amércia. Cuatro casos en Mendoza*. (1a. ed.). [ebook] Carlos Alberto Pacini. Disponible en: http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/39176/Documento_completo.pdf?sequence=1 [Recuperado 1 Mar. 2017].

Pelisseo, L. (s.f.). *Punto, línea y plano*. (1a. ed.) [ebook] Argentina: Wolkovicz. Disponible en: http://wolkoweb.com.ar/historica/apuntes/textos/punto_linea_plano2000.pdf [Recuperado 29 Mar. 2017].

Perdomo, S. (2016). *Técnicas de ilustración que son tendencia de diseño*. [Blog] Inspire. Disponible en: <http://www.deustoformacion.com/blog/disenio-produccion->

audiovisual/tecnicas-ilustracion-que-son-tendencia-diseño [Recuperado 10 Mar. 2017].

Pereira, S. (2005). *Graffiti*. (1a. ed.). San Francisco, CA: Silverback Books, Inc.

Pushpi(n.d.). *Pushpin Gallery*. [En red] Disponible en: <http://www.pushpininc.com/about/pushpin/> [Recuperado 8 Mar. 2017].

Q.

Quarante, D. (1992). *Diseño industrial*. Barcelona España: Ediciones CEAC.

R.

Ruiz, G. y Cabrera, D. (2004). *Los valores en el deporte*. (1a. ed.) [ebook] Gran Canaria: Revista de Educación. Disponible: http://www.revistaeducacion.mec.es/re335/re335_03.pdf [Recuperado 15 Apr. 2017].

S.

Sanmiguel, D. (2003). *Todo sobre la técnica de la ilustración*. (2a. ed.) España: Parramón Ediciones, S.A.

T.

Tipos.co. (n.d.). *Tipos de graffitis*. [En Red] Disponible en: <http://www.tipos.co/tipos-de-graffitis/> [Recuperado 1 Mar. 2017].

W.

Ward, N. (2015). *Sachplakat – The Object Poster*. [En red] Natasha Ward. Disponible en: <https://natashaward11.wordpress.com/2015/02/21/sachplakat-the-object-poster/> [Recuperado 7 Mar. 2017].

Williams, N. (2013). *Does a professional illustrator need a “style”?*. [En red] Disponible en: <http://www.n8w.com/wp/2043>

Wong, W. y Wong, B. (2004). *Diseño gráfico digital*. (2a. ed.). España: Gustavo Gili, S. A.

Wong, W. (1992). *Principios del diseño en color*. (1a. ed.)
Barcelona: Gustavo Gili.

Wong, W. (1995). *Fundamentos del diseño*. (1a. ed.)
Barcelona: G. Gili.

Z.

Zeegen, L. (2009). *What is illustration?*. (1a. ed.)
Switzerland: RotoVision SA.

Zeegen, L. (2013). *Principios de ilustración*. (2a. ed.)
Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

■ Referencias gráficas

1. <https://www.behance.net/gallery/50553811/World-War-Tank-Girl-cover-art>
2. <https://www.behance.net/gallery/46925121/EDITORIALS-6>
3. <http://www.gq.com.mx/bon-vivant/galerias/fotos-de-arte-urbano-callejero-en-el-mundo/1796/image/54026>
4. <https://www.pinterest.com/pin/13862711334015241/>
5. <https://www.emaze.com/@AWOWIQR/ARTE-URBANO-:V>
6. <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/a0/cf/1c/a0cf1c85866b86e2bcb659ebbdad56b7.jpg>
7. http://4.bp.blogspot.com/_9E9vUorqKsM/S_Dfnals2jI/AAAAAAAAA1E/AWE-JXqzJYU/s1600/sabotaz_caps.jpg
8. Luisa León - zona 5 ciudad de Guatemala
9. Luisa León - zona 5 ciudad de Guatemala
10. <http://muralism0contemporane0uruguay0.blogs.upv.es/2014/09/10/os-gemeos-en-el-puerto-de-vancouver/>
11. <https://www.pinterest.com/pin/453315518718880329/>
12. <http://fahrenheitmagazine.com/fotografias/murales-que-representan-la-cultura-mexicana/>
13. <https://openwallsgallery.com/street-art-photography/>
14. <https://www.instagram.com/p/BSJSbgEgg0i/?taken-by=tombancroft1>
15. <http://mymodernmet.com/intricate-street-art-murals/>
16. <http://mymodernmet.com/massive-art-nouveau-inspired-mural-in-montreal/>
17. <http://theendearingdesigner.com/creative-big-wall-street-art-murals/#here>
18. <http://www.miaminewtimes.com/arts/wynwood-murals-join-google-art-projects-street-art-collection-7550912>
19. <http://www.roc21.com/2013/07/18/murales-surrealistas-de-kraser/>
20. <https://www.merdeka.com/gaya/meriahkan-olimpiade-rio-dihiasi-mural-terbesar-di-dunia.html>
21. <http://streetarthub.com/mto-sliema-malta/>
22. <https://www.joshlewisillustration.com/>
23. <https://www.behance.net/gallery/16892209/Conceptual-Illustrations>
24. <https://www.behance.net/gallery/15953387/Nike-Football-Risk-Everything>

25. <https://www.behance.net/gallery/46247863/El-Verdadero-Tesoro-esta-en-tus-Raices>
26. <http://humanizer.me/2015/04/23/faustine-cultive-vos-petits-6/>
27. http://www.colorcola.com/blog/81_broken-fingaz
28. <https://www.instagram.com/jotakaillustration/>
29. <https://www.facebook.com/colormebara/>
30. <http://designspiration.net/image/14335450767003/>
31. <http://www.widewalls.ch/street-update-100-best-murals/gris1-toulouse/>
32. <http://streetartnyc.org/blog/2016/12/01/in-baltimore-gaia-pablo-machioli-decertor-ernest-shaw-jr-jessie-katey-lny-betsy-casanas-nanook-billy-mode-and-michael-owen/>
33. <http://www.streetartlondontour.com/>
34. <http://globalstreetart.com/images/3iqwctb>
35. <http://retaildesignblog.net/2011/07/22/nike-house-of-hoops-rotterdam-illustration-murals-by-cooe-graphic-design/>
36. <http://cargocollective.com/marja/filter/MURALS/Mural-for-Glaceau-Vitamin-Water-Shinebright-Studio>
37. <http://www.widewalls.ch/street-update-100-best-murals/gris1-toulouse/>
38. <http://www.widewalls.ch/street-update-100-best-murals/jaz-the-shoe-thief/>
39. <http://www.widewalls.ch/street-update-100-best-murals/farid-rueda-balam/>
40. <http://graffitikings.co.uk/graffiti-mural-and-street-art-murals/>
41. <http://blog.globalstreetart.com/post/153054167701/by-sabotajealmontaje-in-la->
42. <http://globalstreetart.com/images/2e1crei>
43. <http://globalstreetart.com/came-moreno>
44. <http://globalstreetart.com/images/s3ihsy>
45. <http://globalstreetart.com/christie-wright>
46. <http://globalstreetart.com/mondevane>
47. <http://blog.globalstreetart.com/post/152780101386/by-jean-luc-fuegues-in-bordeaux>
48. <http://globalstreetart.com/goddog>
49. Fotografía: Luisa León
50. <http://hondurasisgreat.com/el-mural-deportivo-mas-grande-de-centroamerica-esta-en-la-unah/>
51. <http://www.cog.org.gt>
52. <http://www.overallmurals.com/projects/gatorade-grand-slam-serena-williams/>
53. <http://www.overallmurals.com/projects/gatorade-grand-slam-serena-williams/>

54. <http://tsevis.com/gatorade-evolucionaria-new-line-3-series-campaigns>
55. <http://tsevis.com/gatorade-evolucionaria-new-line-3-series-campaigns>
56. <http://tsevis.com/gatorade-evolucionaria-new-line-3-series-campaigns>
57. <http://globalstreetart.com/henruz>
58. <http://globalstreetart.com/txemy>
59. <http://globalstreetart.com/sabek>
60. <http://globalstreetart.com/stern-rockwell>
61. <http://gaiastreetart.com/Murals-and-Commissions>
62. <http://globalstreetart.com/images/3oh0qz5>
63. <http://www.overallmurals.com/projects/gatorade-grand-slam-serena-williams/>
64. <http://www.overallmurals.com/projects/gatorade-grand-slam-serena-williams/>

10

Anexos

1. Guía de entrevista y encuesta

- Romi Novella
- María Fernanda Hernández
- Alejandra Barahona
- Marines Lacayo
- Laura Gasco
- Deportistas guatemaltecos

2. Guías de observación

- Murales deportivos del Estadio Doroteo
Guamuch Flores
- Mural A todo galope
- Mural Barrio la Morera
- Todos somos Livingston
- La Mariposa de Milah

3. Resultados de la guía de observación

Anexo 1

Guía de entrevista Romi Novella

1. Para iniciar, podría contar un poco sobre usted y sus inicios en la pintura.
2. Para usted ¿Qué es pintar? ¿Qué es la ilustración?
3. ¿Cree que la pintura está de la mano con la ilustración? Para usted ¿Qué métodos se asemejan?
4. Ahora bien, ¿Cuál es su proceso a la hora pintar? (Investigación, bocetos, historia, etc.)
5. ¿Qué tendencia o influencia gráfica ha utilizado como inspiración y por qué?
6. ¿Tiene alguna influencia de un artista contemporáneo? ¿Quién?
7. ¿Qué rasgos definen su estilo?
8. ¿Su estilo de pintura es el mismo en todas o posee varios?
9. ¿De qué manera plasma la idea en un formato de gran tamaño? ¿Qué elementos busca destacar?
10. ¿Cómo se integra la pintura en los murales?
11. ¿Qué técnicas y herramientas utiliza al momento de pintar? ¿Cuánto tiempo invierte para su realización?
12. Según su experiencia ¿Cuáles son los soportes de gran formato más convenientes (pared lisa, block, tapiz, etc.) para ilustrar y pintar?
13. ¿En cuales ha intervenido? ¿Ha tenido alguna dificultad al ejecutarlo?
14. ¿Cómo maneja su composición?
15. ¿Qué elementos gráficos toma en cuenta al momento de pintar y por qué?
16. ¿Qué símbolos o signos se repiten más en sus murales?
17. ¿Cuál es el punto focal de sus murales?

18. Puede comentar cual es su paleta de color favorita. ¿Porqué utiliza esta? ¿Comunica algo específico con la paleta, o solo crea armonía?

19. ¿Cuál considera que es su elemento primordial al momento de elaborar un mural según su estilo?

20. Al momento de pintar ¿Sus pinturas tienen algún mensaje o tratan de comunicar algo?¿De qué manera busca enfatizar el mensaje en sus obras?

21. Comente un poco acerca del mural “A todo galope” de la zona 13.

22. ¿Qué desea comunicar o transmitir ese mural? ¿Cómo lo fundamenta?

23. ¿Fomenta la participación de equitación?

24. ¿Cuál es su aporte positivo en Guatemala?

25. ¿Qué otro mural ha pintado? ¿Cuál fue el tema?

26. ¿Piensa que los murales de ilustración pueden generar impacto en las personas? ¿De qué manera y a través de qué?

27. ¿Considera que los murales de ilustración son una herramienta de comunicación visual para incentivar valores? ¿Qué valores?

Anexo 2

Guía de entrevista María Fernanda Hernández

1. Para iniciar, cuéntanos tu experiencia profesional en el ámbito del deporte.
2. ¿Qué es CDAG? ¿Cómo la CDAG está directamente ligada al deporte?
3. ¿Qué piezas gráficas de promoción del deporte utilizan?
4. ¿En qué partes de Guatemala están situadas?
5. Hablando específicamente de los murales del Doroteo Guamuch Flores, ¿Cuál fue la idea principal para la realización de estos?
6. ¿Quién fue el encargado de este proyecto?
7. ¿Cuáles fueron los requisitos?
8. ¿Cuántos deportes se representaron?
9. ¿Qué federaciones apoyaron el proyecto? ¿Hubo algún inconveniente por parte de alguna?
10. ¿Qué medios (formatos) fueron las alternativas para plasmarlos?
11. ¿Por qué se decidió el sector donde están ubicados actualmente? ¿Cuánto deberían de abarcar?
12. ¿Se realizó algún boceto?
13. ¿Quién pintó los murales y qué técnicas utilizaron? ¿por qué?
14. Hablando de los elementos visuales ¿cuáles crees que son los elementos más importantes en los murales con los que los deportistas se pueden sentir identificados?
15. ¿Tienen un fin, hablando de valores y promoción del deporte? ¿Cómo consideras que lo perciben los deportistas?
16. ¿Qué mensajes querían transmitir?

17. ¿Cuáles valores querían incentivar?

18. Según tu experiencia laboral en CDAG, si el proyecto hubiese finalizado y abarcado todas las áreas planteadas en un inicio ¿Crees que el entorno deportivo de la “Ciudad de los Deportes” podría brindar aspectos positivos a los deportistas y personas que frecuentan el lugar?

19. Consideras que este tipo de murales pueden contribuir positivamente a los deportistas, hablando de su entorno como psicología en cuanto la utilización de colores y formas.

Anexo 3

Guía de entrevista Alejandra Barahona

1. Para iniciar, puedes contar un poco sobre ti y tus inicios en la ilustración. ¿Que estilos de ilustración practicas? ¿Qué aspectos te motivan a ilustrar?
2. Para ti, ¿qué es la ilustración? Y en particular la ilustración en murales.
3. ¿Tienes alguna influencia gráfica? ¿Qué estilo es el que más se acerca a tu tipo de ilustración?
4. ¿Cómo aplicas la ilustración en los murales? ¿qué métodos utilizas al momento de ilustrar?
5. Según tu experiencia ¿Cuáles son los soportes de gran formato más convenientes (pared lisa, block, tapiz, etc.) para ilustrar y pintar? ¿En cuales has intervenido? ¿Has tenido alguna dificultad al momento de ejecutarlo?
6. ¿Qué herramientas son las que utilizas al momento de ilustrar murales? ¿Cuáles se adaptan más a ti y por qué?
7. ¿Qué técnicas utilizas al momento de ilustrar en murales? ¿Cuánto tiempo inviertes para su realización?
8. ¿Cómo manejas la composición de tus murales?
9. ¿Qué elementos gráficos tomas en cuenta al momento de pintar y por qué?
10. ¿Qué símbolos o signos se repiten más en tus murales?
11. ¿Cuál es el punto focal de tus murales?
12. ¿Existe simetría en todos tus murales?
13. ¿Tienes alguna paleta de color específica? ¿La utilización del color es un factor importante en tu composición?
14. ¿Cuál consideras que es tu elemento primordial al momento de elaborar un mural según su estilo?
15. ¿En qué partes de Guatemala has intervenido?

16. Al momento de intervenir en un espacio público, ¿cuáles son las ventajas y desventajas de utilizar este medio?

17. ¿Qué tipo de ilustraciones has plasmado en paredes? ¿Qué temas has ilustrado y cuál ha sido su aporte a la sociedad?

18. Al momento de pintar los murales ¿Tienen algún mensaje o tratan de comunicar algo? ¿De qué manera buscas enfatizar el mensaje en ellos?

19. En tus murales como el de Izabal y zona 1, has mezclado elementos abstractos de personajes para comunicar ¿Qué tipo de mensaje transmiten?

20. Haciendo una retrospectiva de tus murales, ¿consideras que pueden generar impacto en las personas y aportar actitudes positivas al país? ¿qué tipo de actitudes, por qué, y de qué manera ?

21. ¿Consideras que los murales de ilustración son una herramienta de comunicación visual para incentivar valores? ¿Qué valores?

Anexo 4

Guía de entrevista Marines Lacayo

1. Para iniciar, puedes contar un poco sobre ti y tus inicios en el arte. ¿Qué aspectos te motivan a pintar?
2. Para ti ¿Qué es pintar? ¿Qué es la ilustración?
3. ¿Crees que la pintura está de la mano con la ilustración? Para ti, ¿Cuáles son los métodos se asemejan?
4. Ahora bien, ¿Cuál es tu proceso a la hora pintar? (Investigación, bocetos, historia, etc.)
5. ¿Qué tendencia o influencia gráfica has utilizado? ¿Cuál es tu favorita hasta el momento?
6. ¿Tu estilo de pintura es el mismo en todas tus pinturas o tienes varios?
7. ¿De qué manera plasmas una idea en un formato de gran tamaño? ¿Qué aspectos analizas del soporte antes de pintar?
8. ¿Cómo se integra tú arte en los murales?
9. ¿Qué técnicas y herramientas utilizas al momento de pintar murales? ¿Cuánto tiempo inviertes para su realización?
10. Según tu experiencia ¿Cuáles son los soportes de gran formato más convenientes (pared lisa, block, tapiz, etc.) para pintar?
11. ¿Cómo manejas la escala para no perder proporción? ¿Tienes algún método específico para eso?
12. ¿Cómo manejas tu composición?
13. ¿Qué elementos gráficos tomas en cuenta a la hora de pintar y por qué?
14. ¿Qué símbolos o signos se repiten más en sus murales?
15. ¿Cuál es el punto focal de sus murales?
16. ¿Porqué utilizas el color negro en tus murales?

17. Al momento de pintar ¿Tus pinturas tienen algún mensaje o poseen alguna filosofía personal?

18. Comenta un poco acerca del mural de la “Mariposa Negra” de AVIA.

19. ¿Qué deseas comunicar o transmitir ese mural?

20. ¿Qué otros murales has pintado y donde están ubicados?

Anexo 5

Guía de entrevista Laura Gasco

1. Para iniciar, puedes contar un poco sobre ti y tus inicios en la ilustración. ¿Que estilos de ilustración practicas? ¿Qué aspectos te motivan a ilustrar?
2. Para ti, ¿qué es la ilustración? Y, en particular la ilustración en murales.
3. ¿Tienes alguna influencia gráfica? ¿Qué estilo es el que más se acerca a tu tipo de ilustración?
4. ¿Cómo aplicas la ilustración en los murales? ¿qué métodos utilizas a la hora de ilustrar?
5. Según tu experiencia ¿Cuáles son los soportes de gran formato más convenientes (pared lisa, block, tapiz, etc.) para ilustrar y pintar? ¿En cuales has intervenido? ¿Has tenido alguna dificultad al momento de ejecutarlo? ¿Cuáles se adaptan más a ti y por qué?
6. ¿Específicamente, en qué espacios públicos has intervenido?
7. ¿Qué herramientas son las que utilizas al momento de ilustrar murales? ¿Cuáles se adaptan más a ti y por qué?
8. ¿Qué técnicas utilizas al momento de ilustrar en murales? ¿Cuánto tiempo inviertes para su realización?
9. ¿Cómo manejas la composición de tus murales?
10. ¿Qué elementos gráficos tomas en cuenta al momento de pintar y por qué?
11. ¿Qué símbolos o signos se repiten más en tus murales?
12. ¿Cuál es el punto focal de tus murales?
13. ¿Tienes alguna paleta de color específica? ¿La utilización del color es un factor importante en tu composición?
14. ¿Cuál consideras que es tu elemento primordial al momento de elaborar un mural según su estilo?
15. ¿Consideras que tus composiciones son de tipo narrativa? ¿Porqué?

16. ¿En qué partes de España u otro país has intervenido?
17. Puedes comentar un poco acerca de algún mural que hayas pintado en algún espacio público: lugar, tema, cómo lo pintaste, fue individual o grupal, cuanto tiempo invertiste, etc.
18. ¿Consideras que los murales de ilustración son una herramienta de comunicación visual para incentivar valores?
19. En Guatemala el muralismo está empezando a nacer, ¿Cómo es la situación en España? ¿Hay murales que promuevan aspectos positivos? ¿Qué aspectos?

Anexo 6

Guía de encuesta a deportistas guatemaltecos

¿Qué deporte practicas?

.En la escala del 1 al 5, siendo 1 la más baja y 5 la más alta: ¿Cuánto te apasiona tu deporte?

2. ¿Cuántos días a la semana entrenas? (1-7 días)

3. En la escala del 1 al 5, siendo 1 la más baja y 5 la más alta: ¿Sientes apoyo de parte de tu federación?

4. En la escala del 1 al 5, siendo 1 la más baja y 5 la más alta: ¿Consideras que el deporte es apoyado en Guatemala?

5. En la escala del 1 al 5, siendo 1 la más baja y 5 la más alta: ¿Consideras que se fomenta el deporte a nivel nacional para que lo practiquen más personas?

La imágenes que se presentan, son un fragmento del mural ilustrativo de deporte con más de 20 deportes representados que se encuentra en el Estadio Mateo Flores, contestar en base a este.

1. En la escala del 1 al 5, siendo 1 la más baja y 5 la más alta: ¿qué tanto llama tu atención?

2. ¿Qué elementos identificas? Puedes llenar más de una (a. Deportistas - b. Superficies de entrenos - c. Competencia d. Movimiento - e. Fuerza - f. Nada- g. Todas las anteriores)

3. ¿Qué actitudes identificas? Puedes llenar más de una (a. Enojo - b. Alegría - c. Pasión - d. Esfuerzo - e. Disciplina - f. Ninguna de las anteriores)

4. En la escala del 1 al 5, siendo 1 la más baja y 5 la más alta: ¿Entiendes la forma de los deportistas? (figura humana)

5. En la escala del 1 al 5, siendo 1 la mas baja y 5 la mas alta ¿piensas que existe unidad en el mural? (Ver foto mural completo)

6. ¿Qué es lo que más te llama la atención?:

(a. Color - b. Deportistas - c. El deporte representado en sí - d. Líneas y formas - e. Nada)

7. En la escala del 1 al 5, siendo 1 la más baja y 5 la más alta: ¿Te llaman la atención los colores?

8. En la escala del 1 al 5, siendo 1 la más baja y 5 la más alta: ¿Te gusta la forma en que se construyó el mural? (Entiéndase que se construyó en base a figuras geométricas)

9. En la escala del 1 al 5, siendo 1 la más baja y 5 la más alta ¿Consideras que la intercalación de los deportes en el mural, hace que se muestre a Guatemala como un todo?

10. En la escala del 1 al 5, siendo 1 la más baja y 5 la más alta: ¿Te sientes identificado con el mural?

11. En la escala del 1 al 5, siendo 1 la más baja y 5 la más alta: ¿Tu deporte está representado? — 97% si están representados

12. ¿Los habías visto antes?

13. En la escala del 1 al 5, siendo 1 la más baja y 5 la más alta: Si tu espacio de entrenamiento tuviera aplicado murales, ¿Consideras que mejoraría el ambiente?

14. En la escala del 1 al 5, siendo 1 la más baja y 5 la más alta: ¿Consideras que este tipo mensajes visuales pueden incentivar el deporte en Guatemala?

15. ¿Qué valores crees que se pueden fomentar?

(a. Pasión - b. Fuerza -c. Disciplina - d. Amor - e. Entrega - f. Todas las anteriores - g. Ninguna de las anteriores)

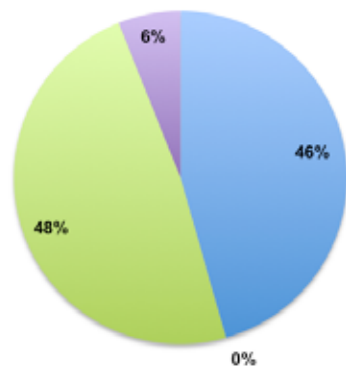
16. En la escala del 1 al 5, siendo 1 la más baja y 5 la más alta: ¿Consideras que este tipo de murales pueden promover el deporte?

Anexo 7

Resultados de guías de observación

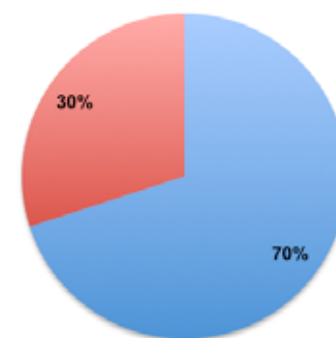
1. El mural pertenece al estilo urbano de:

■ Graffiti ■ Arte Urbano ■ Pintura ■ Ilustración



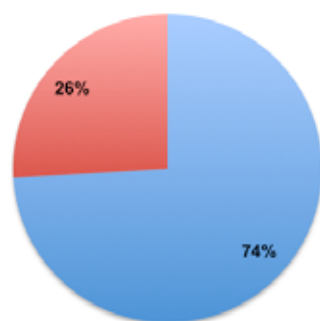
2. Posee alguna influencia de alguna escuela:

■ Si ■ No



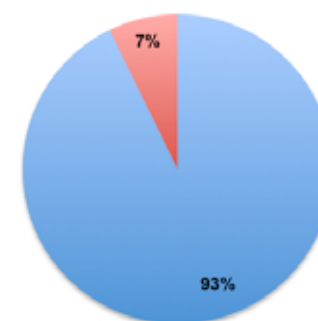
3. Posee alguna influencia de alguna escuela:

■ Conceptual ■ Narrativa ■ Publicitaria ■ Decorativa



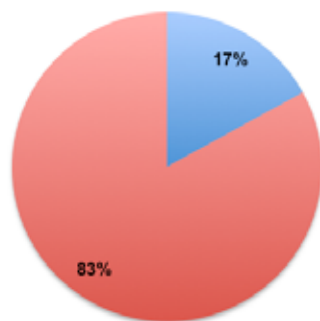
4. Posee alguna influencia de alguna escuela:

■ Literal ■ Conceptual



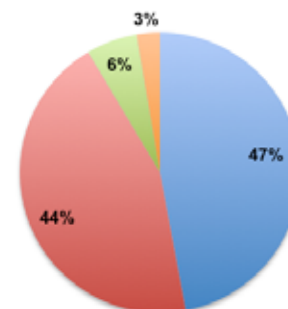
5. Posee alguna influencia de alguna escuela:

■ Pared lisa ■ Pared de block ■ Pared de ladrillo ■ Tela ■ Madera



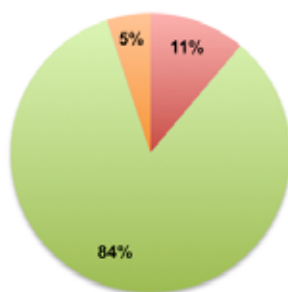
6. Qué pintura se utilizó

■ Pintura aerosol ■ Pintura latex ■ Pintura acrílica
 ■ Pintura mate ■ Pintura de aceite ■ Pintura de agua



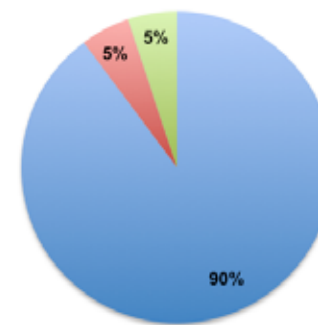
7. Qué tipo de trazos se visualizan en el contorno o forma

■ Gruesos ■ Delgados ■ Medianos ■ Finos ■ Imperfectos ■ Mixtos



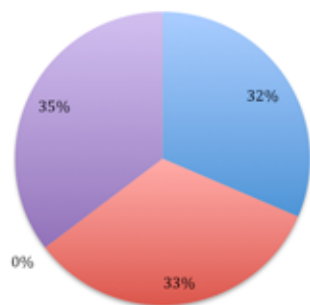
8. El trazo se encuentra en:

■ Contorno ■ Toda la forma ■ Dentro de la forma



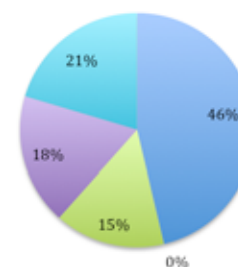
9. La ilustración en el mural se caracteriza por:

■ Paleta de color ■ Texturas visuales ■ Uso de punto y/o línea ■ Combinación de formas



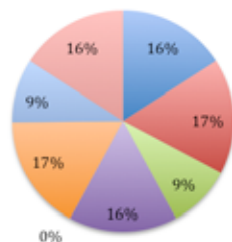
10. Específicamente en los principios de diseño, cuales son los 2 aspectos que predominan en el mural:

■ Unidad ■ Punto focal ■ Equilibrio ■ Ritmo ■ Proporción



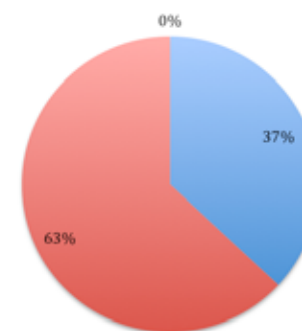
11. Qué elementos del lenguaje visual están aplicados al mural:

■ Color ■ Textura ■ Punto focal
 ■ Escala ■ Jerarquía ■ Utilización de líneas
 ■ Espacio + y - ■ Repetición de elementos ■ Perspectiva

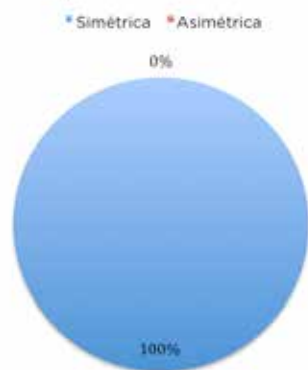


12. Qué elementos de diseño predominan:

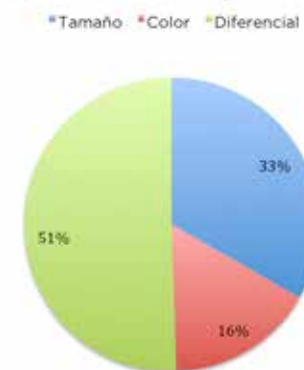
■ Elementos conceptuales ■ Elementos visuales ■ Elementos de relación



13. El equilibrio del mural es:



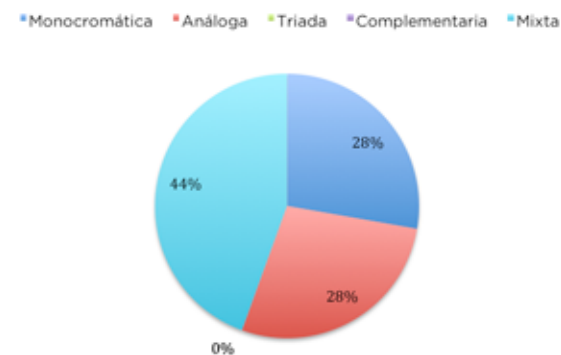
14. El punto focal se percibe por:



15. Qué colores predominan más:



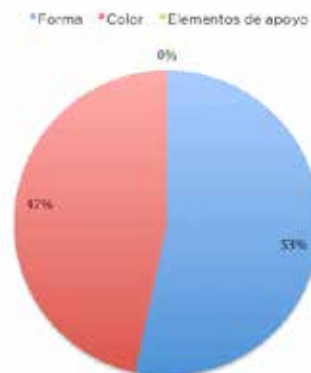
16. Qué tipo de combinación del color se utilizó:



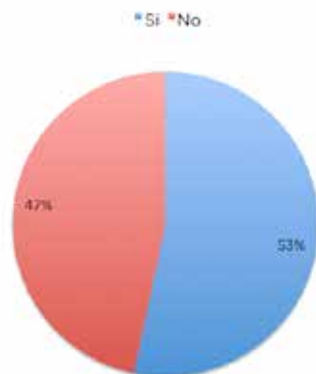
17. Tomando en cuenta el color que predomina más en el mural, según la psicología del color, que connotación refleja:



18. Presenta mayor énfasis visual en:



19. Existe agrupación de elementos:

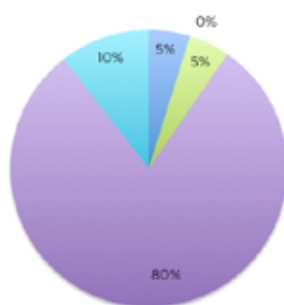


20. La construcción del mural es en base a:



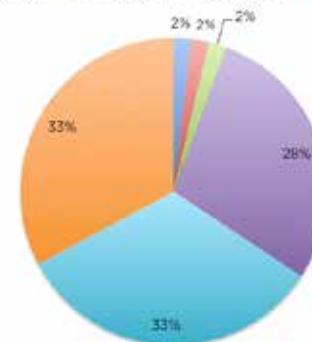
21. El contenido del mural en el mensaje visual se presenta como:

Emocional Narrativa Social Deportivo Cultural



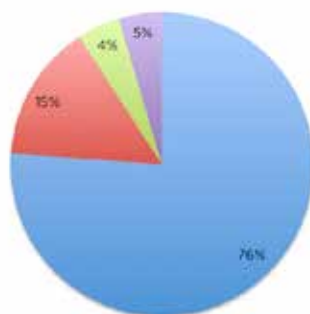
22. El significado del mensaje visual se profundiza en:

Emoción Identificación Sensación Motivación Inspiración Movimiento



23. La temática ilustrativa se basa en:

Deporte Valores Cultura Temas sociales



24. Qué valores se identifican:

Amor Pasión Fuerza Perseverancia Solidaridad Determinación Servicio Justicia Disciplina Respeto

