

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

Investigación: El soporte como parte del mensaje visual en las ilustraciones de Ricardo Ajcivinac.

Estrategia: Estrategia en medios digitales para Green bags.

PROYECTO DE GRADO

**PABLO SERGIO CASASOLA SOTZ**  
CARNET 10860-09

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, JULIO DE 2015  
CAMPUS CENTRAL

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

Investigación: El soporte como parte del mensaje visual en las ilustraciones de Ricardo Ajcivinac.

Estrategia: Estrategia en medios digitales para Green bags.

**PROYECTO DE GRADO**

**TRABAJO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE**  
**ARQUITECTURA Y DISEÑO**

**POR**  
**PABLO SERGIO CASASOLA SOTZ**

**PREVIO A CONFERÍRSELE**

**EL TÍTULO DE DISEÑADOR GRÁFICO EN EL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADO**

**GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, JULIO DE 2015**  
**CAMPUS CENTRAL**

**AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR**

RECTOR: P. EDUARDO VALDES BARRIA, 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. HERNÁN OVIDIO MORALES CALDERÓN  
SECRETARIA: MGTR. ALICE MARÍA BECKER ÁVILA  
DIRECTORA DE CARRERA: MGTR. ANA REGINA LÓPEZ DE LA VEGA

**NOMBRE DEL ASESOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN**

MGTR. MARÍA DEL ROSARIO MUÑOZ GÓMEZ DE ALEGRÍA

**TERNA QUE PRACTICÓ LA EVALUACIÓN**

MGTR. JOSÉ MIGUEL GUZMÁN TELLO  
LIC. CINDY MASSIEL ESTRADA PINEDA  
LIC. CLAUDIA MARIA AQUINO AREVALO

# CARTA DE ASESORES



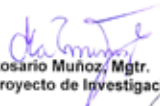
Facultad de Arquitectura y Diseño  
Departamento de Diseño Gráfico  
Teléfono: (502) 2426 2626 ext. 2428  
Fax: (502) 2426 2626 ext. 2429  
Campus Central, Vista Hermosa III, Zona 16  
Guatemala, Ciudad. 01016


Reg. No. DG.0001-2015

Departamento de Diseño Gráfico de la Facultad de  
Arquitectura y Diseño a los quince días del mes de Enero de  
dos mil quince.

Por este medio hacemos constar que el (la) estudiante **PABLO SERGIO, CASASOLA SOTZ**, con carné **10860-09**, 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. Rosario Muñoz, Mgtr.  
Asesora Proyecto de Investigación

  
Lic. Alejandro Ramirez  
Asesor Proyecto Digital

  
Lic. Christian Montepetro, Mgtr.  
Asesor Proyecto de Estrategia

# CARTA DE AUTORIZACIÓN



FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO  
No. 03333-2015

## Orden de Impresión

De acuerdo a la aprobación de la Evaluación del Trabajo de Graduación en la variante Proyecto de Grado del estudiante PABLO SERGIO CASASOLA SOTZ, Carnet 10860-09 en la carrera LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, del Campus Central, que consta en el Acta No. 037-2015 de fecha 2 de febrero de 2015, se autoriza la impresión digital del trabajo titulado

Investigación: El soporte como parte del mensaje visual en las ilustraciones de Ricardo Ajcivinac.

Estrategia: Estrategia en medios digitales para Green bags.

Previo a conferírsele el título de DISEÑADOR GRÁFICO en el grado académico de LICENCIADO.

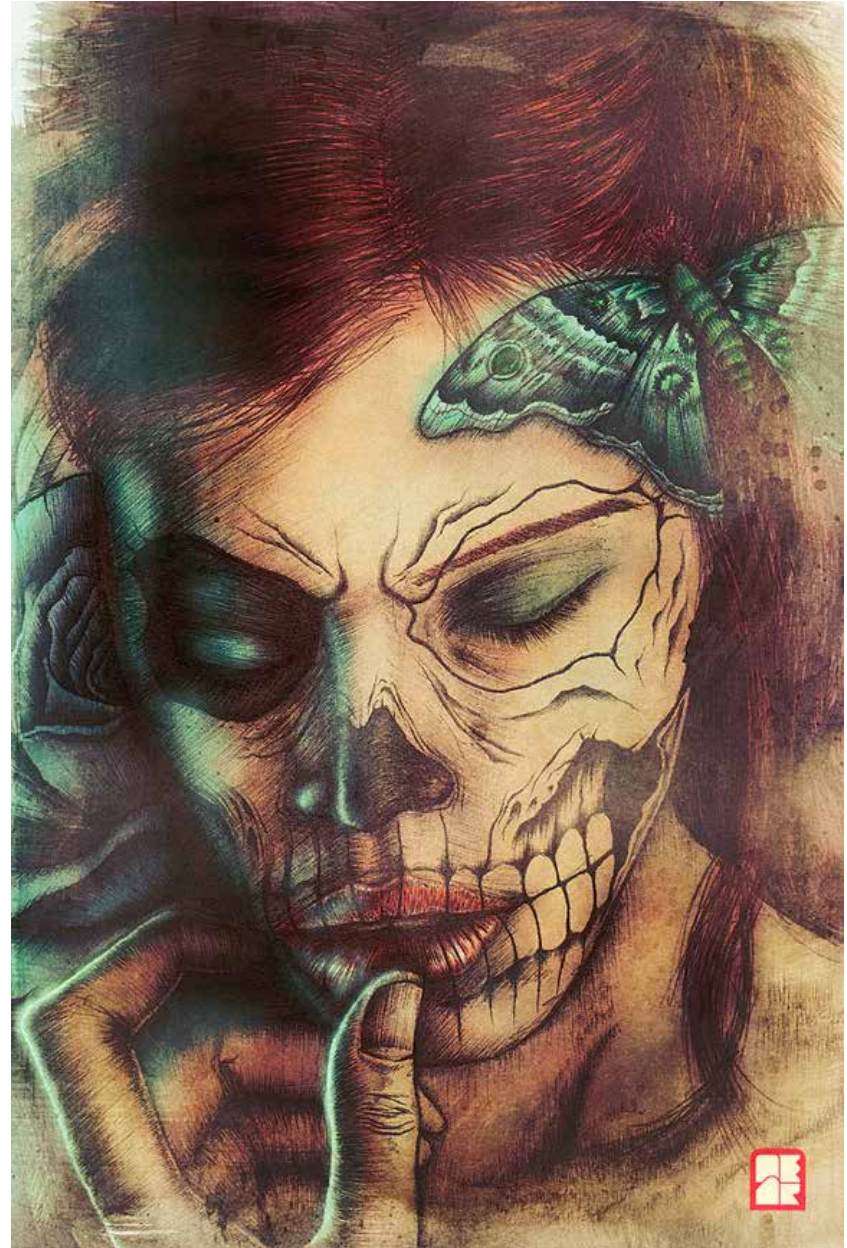
Dado en la ciudad de Guatemala de la Asunción, al día 1 del mes de julio del año 2015.



MGTR. ALICE MARÍA BECKER ÁVILA, SECRETARIA  
ARQUITECTURA Y DISEÑO  
Universidad Rafael Landívar

**“El soporte como parte del  
mensaje visual en las ilustraciones  
de Ricardo Ajcivinac”**

Portafolio Académico, Área de Investigación



# ÍNDICE

1. Resumen .....	8
2. Introducción.....	9
3. Planteamiento del problema.....	10
4. Objetivos de investigación.....	11
5. Metodología	
5.1.- Sujetos de estudio.....	12
5.2.- Objetos de estudio .....	13
5.3.- Instrumentos.....	14
5.4.- Procedimiento.....	15
6. Contenido teórico y experiencias de diseño	
6.1.- ¿Qué es ilustración?.....	16
6.2.- Ilustración: una breve historia.....	16
6.3.- Lenguaje visual en la ilustración .....	18
6.3.1 Lenguaje visual objetivo .....	18
6.3.2 Lenguaje visual publicitario .....	19
6.3.3 Lenguaje visual artístico .....	19
6.4.- Lenguaje denotativo.....	21
6.5.- Lenguaje connotativo.....	22
6.6.- Estilo de ilustración.....	22
6.7.- Surrealismo.....	24
6.7.1 Técnicas y métodos Surrealistas.....	26
6.7.2 Elementos visuales del surrealismo .....	28
6.8.- Futurismo .....	28
6.8.1 Características visuales Futuristas .....	29
6.9.- Psicodelia .....	30
6.10.- Graffiti.....	31
6.10.1 Diseño tipográfico .....	32
6.10.2 Ilustración Punk y Hip Hop .....	33
6.10.3 Diseño tipográfico alternativo .....	34
6.11.- Técnicas y materiales para la ilustración .....	34
6.11.1 Técnicas puras .....	34
6.11.2 Técnicas disueltas .....	37
6.11.3 Técnicas mixtas .....	40
6.12.- El mundo de los materiales .....	41
6.12.1 Madera .....	41
6.11.2 T��xtil .....	42
6.11.3 Metal .....	43
6.11.4 Cuerpo humano .....	44
6.13.- Ilustraci��n y el mercado actual .....	45
7. Descripci��n de resultados.....	48
7.1 Ricardo Ajcivinac (NEARsyx) .....	48
7.2 Sergio L��zaro (Kuul Kid) .....	51
7.3 Manuel Regalado .....	53
8. Gu��a de observaci��n.....	55
8.1 Portada alb��m C��smica .....	55
8.2 Bicicleta .....	57
8.3 Mesa Hostal Quetzalroo .....	59
8.4 El trompo .....	61
8.5 Free your mind .....	63
8.6 Always Watching .....	65
8.7 Green Monday .....	67
8.8 Skull Girl .....	69
8.9 Mochila .....	71
8.10 Street Canvas Fashion Show.....	73
8.11 SThe lucky death of love .....	75
8.12 Tiger of Bacilongas .....	77
8.13 Ultra Black .....	79
9. Interpretaci��n y s��ntesis.....	81
10. Conclusiones y recomendaciones.....	92 y 93
11. Referencias.....	94
12. Anexos .....	96



## RESUMEN

En la actualidad la ilustración a nivel mundial ha logrado abrirse campo como un medio de expresión y trabajo, Guatemala ha decidido ser parte de ese cambio, actualmente existen varios ilustradores nacionales que han logrado dar a conocer su trabajo en el país y otros a nivel internacional.

Para ser reconocido en el campo de la ilustración cada artista debe de lograr concebir su estilo y técnica (las cuales pueden variar de acuerdo al ilustrador) para poder transmitir su visión propia y única a través de mensajes visuales que las personas puedan percibir de un modo directo o bien interpretarlo a su modo.

Este es el caso de Ricardo Ajcivnac también conocido como NEARsyx (Never Ever Acept Reality) quién es ilustrador nacional, que ha logrado darse a conocer dentro del país, participando en proyectos como Wander Project, y a nivel internacional, siendo publicado su ilustración "Rise of Sumo" en la portada de la revista Digital Arts en 2010, como constancia de su calidad de trabajo en cada una de sus ilustraciones, haciendo uso de soportes y/o materiales innovadores para plasmarlas logrando reforzar el mensaje de la ilustración.

Queriendo demostrar la calidad de trabajo de NEARsyx, se tomaron ilustraciones del artista que mostrarán su capacidad de ilustrar en diferentes soportes / materiales manteniendo su estilo y manejo de diferente técnicas. A través de la investigación se evidencia el estilo y lenguaje visual que maneja en sus ilustraciones. así como su capacidad de adecuarlas a diferentes medios.

Como resultado de la investigación se logró identificar el estilo de ilustración de NEARsyx es influenciado mayormente por el estilo Surrealista en combinación con ciertas características del Futurismo, así mismo, la capacidad de adecuar sus ilustraciones a los diferentes medios se califica como excelente, dado a que adapta la ilustración al espacio que le brinda el soporte, sin perder el mensaje visual de la misma.

El conocer estas cualidades que hacen e identifican a Ricardo Ajcivnac como ilustrador, permite aportar al campo de la ilustración del área de diseño gráfico el conocer que se puede explotar diferentes medios para lograr transmitir un mensaje de una manera diferente y única, ya que los soportes / materiales brindan diferentes características cada uno.



# INTRODUCCIÓN

Desde tiempos históricos la ilustración ha estado presente como un medio en que la historia de la humanidad ha logrado plasmar etapas y estilos, logrando formar al campo como una disciplina reconocida como una profesión en la actualidad.

Esto ha generado que existan cada vez más personas que transmiten su visión del mundo por medio de mensajes visuales a través de la ilustración, creando o modificando estilos propios y/o influenciados por otros, por lo mismo cada ilustrador buscará su camino para lograr ser reconocido como tal a nivel nacional e internacional.

Ricardo Ajcivinac también conocido como NEARsyx es un ilustrador nacional que ha logrado perfeccionar su estilo influenciado por el Surrealismo principalmente, logrando ser reconocido por el mismo y plasmándolo en soportes innovadores que realzan el mensaje visual de sus ilustraciones.

Para evidenciar lo anterior, se reunieron aquellas piezas de ilustraciones que mostrarán el estilo de NEARsyx y se analizó la capacidad de adecuar sus ilustraciones a diferentes soportes/materiales.

Tomando estos puntos en consideración, en la investigación se estudió a través de la observación y análisis los temas relacionados a la ilustración, la aplicación del lenguaje visual en la ilustración, las técnicas en ilustración, así como la relación e implicación del estilo relacionados al trabajo de NEARsyx, como parte del proceso investigativo se hicieron cuestionarios de entrevista a los ilustradores Sergio Lázaro y Manuel Regalado, quienes aportaron información relacionada al campo de la ilustración y también el punto de vista del trabajo de Ricardo Ajcivinac, información que se complementó con un análisis de piezas previamente seleccionadas trabajadas por NEARsyx.

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Cuando se habla de ilustración se toma en términos generales aquellas piezas visuales dibujadas que son plasmadas con cualquier tipo de recurso, tanto en técnica como en soporte. Para Simpson (1994), la ilustración ha sido un arte vital que ha aportado a la historia del mundo moderno y constituye una parte reconocida de la experiencia cultural actual. En los últimos años la ilustración se ha expandido en cuanto al uso de materiales que no son utilizados comúnmente, como: metales, madera, plástico con diferentes formas, texturas, volúmenes, etcétera.

A nivel mundial se puede mencionar que en la actualidad la Ilustración esta presente casi en todos los medios, con posibilidades ilimitadas en la comunicación visual. Fernández-Coca (2012), nos describe que el campo de la ilustración tiene un campo abierto dentro del mercado, permitiendo adaptarse a los requerimientos de la actualidad, sin perder su esencia de comunicación visual.

En Guatemala la ilustración está ganando campo permitiendo la entrada de nuevos exponentes y dándole valor a los ilustradores nacionales ya establecidos. En la generación de exponentes de la ilustración en Guatemala existen diversos personajes que presentan propuestas innovadoras utilizando diferentes técnicas y estilos, incluso se ha evidenciado que se adaptan a diferentes soportes, como el proyecto anual de la empresa de zapatos guatemaltecos Wanderlust Wear, que reúne a varios ilustradores para que apliquen su técnica y plasmen su estilo de ilustración utilizando como soporte zapatos de la gama de productos de Wanderlust Wear.

Siendo uno de los participantes durante el proyecto de Wanderlust Wear, el ilustrador Ricardo Ajcivinac, también conocido como NEARsyx, forma parte de los exponentes de la ilustración guatemalteca, demostrando su talento a nivel nacional e internacional, plasmando sus piezas con diferentes soportes, permitiendo darle un valor agregado a sus piezas y reforzando el mensaje visual a transmitir.

Su trabajo merece ser analizado, ya que utiliza su técnica de una manera interesante e innovadora. Plasmando y comercializando sus ilustraciones en soportes, por mencionar algunos, como zapatos, bicicletas personalizadas, pulseras, etcétera. Utilizando una paleta de colores que refuerzan el ambiente de la ilustración con un estilo único, uniéndose a la técnica que utiliza, estos combinados crean una composición que logra adecuarse al soporte elegido, el cual le brinda un espacio que define la dimensión de la ilustración, adaptándose al mensaje visual requerido, que constituye un aporte valioso al desarrollo del diseño gráfico y al campo de la ilustración.

A partir de lo anterior surgen las siguientes interrogantes que definen la siguientes preguntas de investigación:

- ¿Cómo el aprovechamiento del soporte refuerza el mensaje visual en las ilustraciones de Ricardo Ajcivinac?

- ¿Cómo Ricardo Ajcivinac establece el estilo de ilustración en función al soporte?

Objetivos:

- Analizar la adecuación de las ilustraciones de Ricardo Ajcivinac en los soportes utilizados por medio de las técnicas manejadas.

- Identificar el estilo de ilustración de Ricardo Ajcivinac en los diferentes soportes a través del lenguaje visual en las piezas requeridas.

## SUJETOS DE ESTUDIO

De acuerdo a los objetivos planteados para la investigación se definieron los sujetos de estudio por ámbito para el desarrollo del proyecto.

**Ricardo Ajcivinac**, mejor conocido como NEARsyx, es un ilustrador guatemalteco que se especializa en diseño gráfico, dibujo e ilustración utilizando diferentes tipos de soportes. En el 2010 su ilustración “Rise of Sumo” fue seleccionada como portada de enero de la revista Digital Arts y seleccionado 3er. lugar en la categoría solo (individual) de Latinoamérica en la competencia de graffiti All Ironlak 2010. Este sujeto es seleccionado como fuente principal debido a su forma de plasmar su ilustración en diferentes tipos de soporte manteniendo su estilo a través de la técnicas utilizadas.

**Manuel Regalado**, diseñador gráfico e ilustrador guatemalteco, quien ha trabajado sus ilustraciones en diferentes ámbitos del diseño. Una de sus ilustraciones fue escogida para el proyecto de Pictoplasma con el concepto de “Missing Link”. Este sujeto aportará sobre el aprovechamiento de la técnica manejada por Ricardo Ajcivinac en el soporte utilizado.

**Sergio Lázaro**, también conocido como Kuul Kid, diseñador gráfico e ilustrador guatemalteco que ha trabajado como freelance y ha logrado posicionarse en el campo de la ilustración, siendo invitado a exponer su trabajo en diferentes galerías y actividades, venta de ropa y cuadros. Este sujeto se seleccionó dado a que aportará sobre la aplicación del estilo en los diferentes soporte y el uso de las técnicas de ilustración en las piezas trabajadas por Ricardo Ajcivinac.

## OBJETOS DE ESTUDIO

Para apoyar la búsqueda de la solución de los objetivos planteados con anterioridad, se analizaron piezas que proyectan visualmente el estilo gráfico de las ilustraciones de Ricardo Ajcivinac, evidenciando la capacidad de adecuar su trabajo a los diferentes tipos de soportes y técnicas como parte del lenguaje visual de acuerdo a los mensajes de las piezas. Por lo que se seleccionaron las siguientes piezas y se analizaron con una guía de observación (ver anexo 4):

1. CD cover para Cosmica (ilustración comercial, 2011).
2. Bicicleta personalizada (ilustración personalizada, 2013).
3. Mesa personalizada para Hostal Quetzalroo (ilustración personalizada, S.F.) .
4. El trompo (ilustración personal, 2012) .
5. Free your mind (ilustración personal, 2013).
6. Always Wathching (ilustración personalizada, colección de piezas de graffiti seleccionadas, 2012) .
7. Green Monday (ilustración personal, 2013).
8. Mochila (ilustración personalizada, 2013).
9. Skull Girl (ilustración personal, 2013) .
10. Street canvas fashion show (ilustración comercial, 2013).
11. The lucky death of love (ilustración personal, 2014).
12. Tiger of bacilongas (ilustración personalizada, 2013).
13. Ultra Black (ilustración personalizada, 2012).

# INSTRUMENTOS

Los instrumentos destinados a los sujetos de estudio fueron a través de entrevistas por medio electrónico a través de mensaje directo en Facebook, por la diferencia de horarios por cuestiones laborales y dada a la facilidad de comunicación por medio de la red social mencionada, se logró obtener información específica acerca del tema a desarrollar.

## **Cuestionario de entrevista a Ricardo Ajcivinac: (Anexo 1)**

Se elaboró un cuestionario de entrevista a Ricardo Ajcivinac con dieciséis preguntas abiertas en orden para obtener información directa acerca de su estilo, técnica y sobre el aprovechamiento de los soportes que utiliza de acuerdo al mensaje visual requerido de la pieza trabajada. El instrumento se realizó por medio electrónico.

## **Cuestionario de entrevista a Sergio Lázaro: (Anexo 2)**

Con la ayuda de este instrumento de doce preguntas abiertas se pudo recabar información del ilustrador, debido a su experiencia y criterio acerca las diversas técnicas y estilos, aprovechando el espacio que brinda el soporte elegido en relación con el trabajo de Ricardo Ajcivinac. El instrumento se realizó por medio electrónico.

## **Cuestionario de entrevista a Manuel Regalado: (Anexo 3)**

A través del instrumento de doce preguntas abiertas se pudo recabar información del ilustrador, debido a su experiencia y criterio acerca las diversas técnicas, que brindan fuerza al lenguaje visual en relación con el trabajo de Ricardo Ajcivinac. El instrumento se realizó por medio electrónico.

## **Guía de observación: (Anexo 4)**

Para lograr identificar y analizar las características del estilo de ilustración y la manera en que aprovecha el espacio que brinda el soporte elegido por Ricardo Ajcivinac, se creó una guía para observar y analizar trece piezas, por medio de preguntas con opciones de respuesta, piezas en las que se puede visualizar el aprovechamiento y estilo particular de Ricardo Ajcivinac.

## Procedimiento

1. **Selección del tema:** al ser el campo de la ilustración un tema de interés propio, por su variedad de estilos y las distintas formas de plasmarlo en diferentes soportes y materiales. Se decidió buscar ilustradores a nivel nacional que mostrarán en sus piezas relación con lo mencionado anteriormente, de esta búsqueda se obtuvo como resultado el trabajo del diseñador e ilustrador Ricardo Ajcivinac.

2. **Planteamiento del problema e interrogantes:** se planteó la capacidad de adecuación del estilo y técnica de ilustración de Ricardo Ajcivinac a los diferentes soportes trabajados, así como interrogantes que se les buscó dar una respuesta objetiva con la investigación del sujeto de estudio.

3. **Definición de objetivos e investigación:** se delimitaron las áreas de interés a investigar, de acuerdo a la problemática e interrogantes establecidas, con la finalidad de avanzar efectivamente con el proceso de análisis investigativo.

4. **Desarrollo de contenido teórico y experiencia de diseño:** se investigó información teórica respecto al tema y un caso relacionado al estilo de ilustración de Ricardo Ajcivinac, con la finalidad de responder a las interrogantes de la problemática planteada.

5. **Construcción de instrumentos y guía:** se trabajaron cuestionarios de entrevista y una guía de observación que sirvieron para obtener información importante tanto de los sujetos como de los objetos de estudio.

6. **Descripción de resultados:** se obtienen y analizan los resultados de los distintos instrumentos aplicados.

7. **Interpretación y síntesis:** se interpretaron los resultados confrontados con el contenido teórico y experiencias desde diseño, para relacionarlos directamente con los objetivos planteados.

8. **Elaboración de conclusiones y recomendaciones:** en orden para responder a los objetivos planteados para luego poder dar recomendaciones en materia de diseño e ilustración para diseñadores gráficos.

9. **Referencias:** se colocaron las fuentes bibliográficas y digitales utilizadas para recopilar la información de la investigación, utilizando la normativa APA.

10. **Anexos:** se adjuntaron los instrumentos utilizados en la investigación para los sujetos y objetos de estudio.

11. **Introducción, resumen e índice:** se plantea las generalidades de la investigación para contextualizar al lector sobre los parámetros que se tomaron para el estudio realizado.



## Contenido teórico y experiencias desde diseño

¿Qué es la ilustración?

Zeggen (2009) coloca a la ilustración como un punto medio entre el arte y el diseño gráfico. Aunque algunos profesionales dirigen más el término al campo del diseño gráfico en comparación al arte, según la opinión de Sanmiguel (2003) la ilustración es una manifestación visual en el diseño gráfico ya que se encuentra en la vida cotidiana como en libros, revistas, diarios, anuncios, etiquetas, etc.

Male (2007) y Sanmiguel colocan a la ilustración como una disciplina que ha estado presente en la historia de la humanidad desde hace unos siglos, pero se le reconoce como un campo profesional desde hace poco tiempo.

Por un lado Heller y Arisman (2006) describen a la ilustración como una forma de arte figurativo que cuenta una historia, que muchas veces la ilustración ha sido más relacionada al diseño gráfico basándose en la estrecha relación con la tecnología y por el aspecto financiero.

## Breve historia de la ilustración

La historia coloca a la ilustración desde hace unos siglos, tomando como ejemplo las ilustraciones miniaturas que realizaban los artistas medievales que decoraban manuscritos incluso más que los grabados realizados durante el Renacimiento, ya que las técnicas utilizadas durante la Edad Media permitían que las ilustraciones realizadas por su técnica de reproducción permitían una perfecta fusión dentro del texto y la imagen.



Martirologio de Usuardo  
Fuente: [www.antiquariat-ziereis.de](http://www.antiquariat-ziereis.de)

Según Zeegen (2009) delimitar el momento en que nació la ilustración contemporánea no es tarea fácil. Durante el siglo XIX la industria de la publicidad vino a darle dirección a la ilustración como se le conoce actualmente. Las publicaciones permitieron lograr exponer de una mejor manera los trabajos de los productos de una empresa relacionados a la ilustración, la cual se volvió un área significativa y de interés para los artistas de ese entonces.

A partir de ese momento la ilustración tomó fuerza tomando un papel importante en la sociedad, volviéndose fuente de entretenimiento para la sociedad, trasladando de forma visual un mensaje, lo cuál sigue siendo vigente hasta el presente día, volviendo al ilustrador una parte esencial para comunicar algún mensaje.

Para Zeegen el rol de la ilustración en la historia ha sido importante en cada década desde el aspecto visual y concepción como disciplina.

De acuerdo a Zimmermann (2000) cualquier imagen tiene un valor o mensaje distinto, según el contexto en que se encuentran. Los mensajes se pueden dividir en dos: los intencionales y los casuales.

Los mensajes intencionales son aquellos que tienen un mensaje directo y único de parte del que emite, en cambio, los mensajes casuales son aquellos que son interpretados de forma única por el que lo recibe. La comunicación visual se produce por medio de mensajes visuales, que son aquellos que interactúan con todos los sentidos del ser humano.

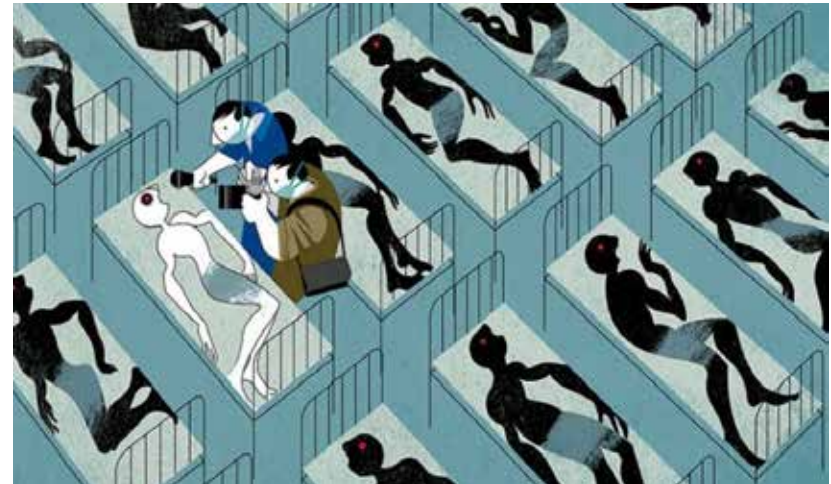


Ilustración con mensaje intencional acerca de la reacción del mundo y los medios ante la aparición del virus ébola.

André Carrilho - 2014

Fuente: [www.mic.com](http://www.mic.com)

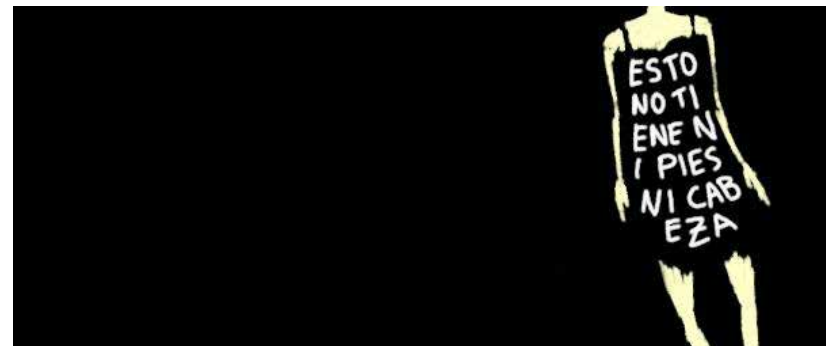


Ilustración con mensaje casual en donde el observador interpreta el mensaje como quiere interpretarlo.

Fuente: [www.funcio.com](http://www.funcio.com)

## Lenguaje visual en la ilustración

De acuerdo a Giancomino (2013) decodificar, entender, interpretar, analizar, construir, o producir imágenes es porque existe un lenguaje visual y para que este logre existir debe de existir un sistema o conjunto de reglas y códigos para la creación, transmisión, codificación, e interpretación, por lo que podemos definir al lenguaje visual como un sistema que comunica utilizando las imágenes como el medio para trasmintir un expresión.

Hay tres clases de lenguaje visual que se distinguen:

- Lenguaje visual objetivo: este tipo de mensaje es aquel que es más directo, es decir, que transmite la información en la cual solo tiene una interpretación.



Ilustración satírica de las películas “Los locos Adams” y “Terminator”, pertenece a esta clasificación al poseer un único mensaje en el cual el observador interpreta lo que trato de transmitir el ilustrador.

Chris Piascik - 2014

Fuente: [chrispiascik.tumblr.com](http://chrispiascik.tumblr.com)



- Lenguaje publicitario: el objetivo del mensaje es informar y convencer cualquier tipo de producto y/o servicio.



Póster ilustrado que invita a asistir al festival de arte literaria y caricaturizada en Austin, Texas.  
Box Brown - 2014  
Fuente: [www.boxbrown.com](http://www.boxbrown.com)

- Lenguaje artístico: el mensaje es más libre tanto para el que lo transmite como para el que lo percibe, ya que tiene una función estética.



Ilustración en la cual transmitir el mensaje no es lo principal, sino que lo estético es lo más importante.  
"Spirit Kub" de Mike Fudge - 2014  
Fuente: [www.boxbrown.com](http://www.boxbrown.com)

De acuerdo a Zimmermann (2000) la comunicación visual se produce por medio de mensajes visuales (actúan sobre nuestros sentidos), los cuales requieren de elementos que intervienen en su elaboración y función, tales como: el emisor, el mensaje, el medio que se utiliza y el receptor. Para que este no pierda valor y sentido, cada elemento debe de cumplir su función de manera adecuada.

Un mensaje visual se puede transmitir por medio de fotografías, ilustraciones, cómic o a través de producciones cinematográficas, televisivas o animaciones.

Los ilustradores comunican a través de lo que hacen, el tema y la fuerza de las ideas son parte fundamental de su trabajo.

Según Zeegen (2009) parte fundamental del “juego” consiste en crear imágenes con personalidad, que comuniquen algún mensaje. Cada ilustración o pieza trabajada contiene algún mensaje plasmado dentro de su diseño, un ilustrador por lo general se define por su manera de plasmar gráficamente aquello que capta de información de lo que lo rodea cotidianamente, logrando hacer de sus obras algo único y posicionandolo de forma que se le reconoce por parte del espectador.

Zeegen define que el enfoque visual que los ilustradores utilizan, así como los métodos o técnicas de trabajo que manejan y la estética visual plasmada logra que los ilustradores creen piezas con una identidad visual reconocible. Comunicar un mensaje es parte esencial de la ilustración, pero depende del ilustrador cómo ese mensaje será plasmado o trasladado es la decisión para el desarrollo clave del mensaje visual para una composición visual efectiva que una todo aquello que define a un ilustrador (técnica, estilo y soporte.)

Tomando en cuenta estas características, el profesional podrá proporcionar un claridad en el propósito al que va destinada la pieza gráfica.

Nice (1993) aclara que el ilustrador debe de considerar todos los aspectos de la composición, hay que buscar una balance visual en las piezas, este balance desde el punto de vista artístico no es la búsqueda de la perfección, sino algo más allá, el balance imperfecto que se encuentra en la naturaleza.



Retícula y diagramación formal del póster ilustrado del concierto de la banda británica Napalm Death que se llevó a cabo en España.

Ink Bad Company - 2013

Fuente: [www.behance.net/inkbadcompany](http://www.behance.net/inkbadcompany)

El lenguaje visual es una cualidad que va intrínseca al proceso creativo de cada artista gráfico, que de acuerdo a Male (2007) no es algo que pueda ser dado, pero puede nacer, ser controlado y dirigido a través de la observación y el tacto, que ayudarán a que el ilustrador tenga una facilidad de relacionarse con las formas, superficies, texturas y ambiente en general de la obra, guiándose a través de la exploración y el descubrimiento para llevar a cabo con exactitud la pieza gráfica que lleve a cabo.

La ilustración requiere de compromiso, personalidad y talento, desarrollar un mensaje visual se tiene que domir los materiales, para lograr plasmar el mensaje visual el ilustrador depende de su capacidad de dibujar.

Según Zeegen (2009) el lápiz y la capacidad de dibujar logra definir la práctica de la ilustración en la actualidad. El dibujo puede utilizarse para representar cualquier mensaje, puede ser observativo o interpretativo, es una disciplina amplia que los ilustradores explotan llevándolo a otro nivel.

Para Acaso (2009) la comunicación consiste en un sistema de códigos, en el cuál el receptor como el emisor hacen posible el intercambio de información, por lo tanto el lenguaje visual es el código específico de la comunicación visual; es un sistema que permite transmitir mensajes y recibir información a través del sentido de la vista.

## LENGUAJE DENOTATIVO

Tal como lo dice su nombre, denota o nombra, también se le conoce como lenguaje objetivo, que es representativo de la realidad, que se presenta la imagen tal como es o lo más cercano a su realidad, la intención es transmitir información en la cuál su lectura no puede cambiarse.

Acaso (pág. 41) define como “un tipo de mensaje sin codificar” en el cuál se pueden enumerar y describir los elementos de la imagen. Este tipo de lenguaje brinda referencias y datos directos dentro de la imagen, para que el observador pueda utilizar estos datos para entender el mensaje a través de sus elementos visuales.



Ilustración con lenguaje denotativo ya que los elementos (playa, sombrilla, arena, etc.) permiten que el observador capten el contexto de la pieza relacionando su propia experiencia con la imagen (ej: un viaje a la playa).

Fuente: [www.byalking.com](http://www.byalking.com)

## LENGUAJE CONNOTATIVO

La connotación o lenguaje connotativo se refiere a los diferentes significados que se le da a las palabras o imágenes, el cuál va más allá de lo que se proyecta. Es el lenguaje que refleja el mundo interior del emisor.

Acaso describe que es el lenguaje en el cuál el observador interpreta libremente los elementos de la imagen llegando a una conclusión única, la cuál es resultado de una interpretación del mensaje por medio de la experiencia del observador y el contexto de visualización, lo que permite que la lectura sea distinta entre distintos observadores.



Los elementos de la ilustración transmiten un mensaje pero depende del observador saber que la ilustración muestra objetos de nuestra experiencia, pero que el mensaje va más allá de solo la violencia.

Fuente: [www.informabtl.com](http://www.informabtl.com)

## ESTILO DE ILUSTRACIÓN

Para Parramón y Martín (2000, p.54) “el dibujo es una operación mediante la cual logramos representar una imagen gráfica sobre una superficie, es la base indispensable para cualquier obra en el sentido más tradicional del término”.

Para Zeegen (2009), el dibujo es la parte más esencial de una ilustración.

Dibujar es esencial para cualquier ilustrador, ya que presenta la capacidad gráfica del mismo, determinando las características visuales que maneja en sus obras de acuerdo a Male (2007).

Zappaterra (2008) describe que los diseñadores e ilustradores definen al estilo como algo relacionado al instinto, que se siente o que se lleva dentro, sin embargo, no existen reglas que permitan adquirirlo, los diferentes estilos y sus técnicas se pueden adquirir mediante la práctica y estudio de los medios visuales. El conocimiento de estos ayudará al ilustrador a crear o escoger el estilo adecuado para cada proyecto, sea formal o informal, tradicional o moderno, simétrico o asimétrico.

Depende del ilustrador ir adquiriendo su propio estilo, por medio de la experimentación, dando rasgos distintivos a sus obras y manera de comunicar el contenido, valores e ideas visualmente.

Dipacho (2011) analiza que en la actualidad las personas que empiezan su desarrollo en el campo de la ilustración, es poder encontrar un estilo que los identifique y plasme como ilustradores para obtener un reconocimiento en el medio.





Proceso de ilustración del póster del concierto de Agnostic Front, en el cual se puede observar el proceso de bocetaje, para luego dar detalle con tinta y por último la coloración en manera digital.

Ink Bad Company - 2013

Fuente: [www.behance.net/inkbadcompany](http://www.behance.net/inkbadcompany)

Proceso de ilustración de una rosa en la cual se puede observar la evolución de forma y como se van añadiendo detalles.

Dix Roses - 2014

Autor: Sergio Casasola



Se empieza ver la experimentación con diferentes formas y técnicas en los trabajos, plasmando características que diferencian levemente sus ilustraciones de otras. Suelen hacer una búsqueda de referencias que estimulen visualmente el estilo que sienten que manejan, pero la misma no es muy amplia, los estilos gráficos de muchos ilustradores resultan siendo muy similares entre ellos. Por lo que lleva a preguntarse: ¿Qué es el estilo?

El estilo es una combinación de virtudes que poseen los ilustradores, abarcando lo gráfico así mismo lo conceptual y lo narrativo.

El estilo es marcado por la forma de ver, analizar e interpretación de aquello que rodea al ilustrador; la intención es exponer una forma de mostrar (gráfica), una forma de pensar (discurso) y una forma de decir (retórica). Por lo tanto se define a un ilustrador no solamente como buen dibujante con excelente manejo de las herramientas y técnicas, sino una persona que crea y se expresa de diversas maneras. Las características del estilo serán influenciadas por experiencias de vida y por intereses que surgen en el transcurso de la vida.

Dipacho resalta que en la actualidad existe una gama amplia de estilos visuales diversos, en el proceso el ilustrador es el que decide que solución gráfica dar a cada proyecto y estas decisiones gráficas establezcan características que pueden hacer reconocible su trabajo.

Existen ilustradores que manejan el estilo de una manera específica que prefieren a través del tiempo ir perfeccionándolo y a su vez, otros ilustradores prefieren experimentar de forma

constante que harán que cada proyecto que trabaje sea gráficamente distinto al anterior.

Ninguna es mejor que la otra, el ilustrador es que tomará esta decisión, de acuerdo a las conveniencias y preferencias que tenga.

A continuación se presenta información acerca de estilos que se cree que Ricardo Ajcivnac (NEARsyx) trabaja dentro de sus ilustraciones.

## SURREALISMO

La palabra *surréalisme* es un término francés compuesto del prefijo sur y el nombre réalisme, su traducción sería algo así como “superrealismo” o “sobre el realismo”. El Surrealismo creía en la existencia de otra realidad y en el pensamiento libre, plasmando un mundo absurdo, ilógico, donde la razón no puede dominar al subconsciente.

Según el portal de historia del arte, ArtEEspaña (s.f.), el Surrealismo comenzó en 1924 en París con la publicación del “Manifiesto Surrealista” de André Breton, “dado a que la situación histórica de posguerra exigía un arte nuevo que indagara en lo más profundo del ser humano para comprender al hombre en su totalidad.”



Ilustraciones que tienen una temática surrealistas realizados con tinta.  
 Paul Jackson - 2006 a 2014  
 Fuente: [www.pjartist.com](http://www.pjartist.com)

Según Artizu (2000), el Surrealismo es creado por un automatismo puro, es decir, cualquier forma de expresión en la que la mente no ejerza ningún tipo de control. Se intentan plasmar imágenes con formas abstractas o figurativas simbólicas representando la realidad más profunda del ser humano, el subconsciente.

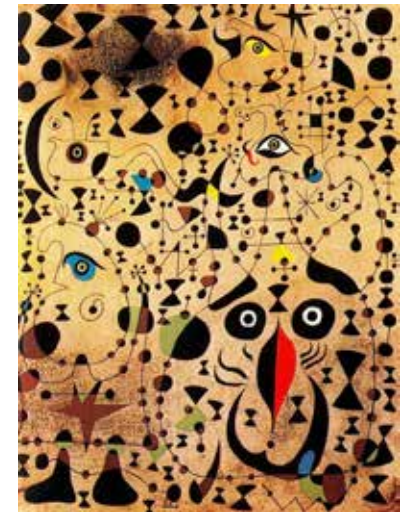
Los artistas surrealistas eran influidos por las ideas del inconsciente y utilizaban el automatismo psíquico como método de creación; el cual consistía en dejar expresar libremente el pensamiento sin tener preocupaciones estéticas o morales sobre el resultado. Utilizaban técnicas como el tomar de referencia las imágenes provenientes de los sueños y plasmarlas en sus obras. así mismo trataban de asociar objetos o situaciones que no tenían relación alguna en una sola pieza.

Se distinguieron dos maneras para trabajar el estilo surrealista:

La primera defendía el automatismo, creando universos figurativos propios del autor, las ideas y las asociaciones de imágenes, surgen de forma espontánea, fluida, poniendo de lado la coherencia y el sentido. Joan Miró y André Masson, son representantes del movimiento.



1



2

1. Ubu Imperator - Max Ernst
  2. Descifrando lo desconocido a una pareja de enamorados - Joan Miró
- Fuente: [www.candelavizcaino.com](http://www.candelavizcaino.com)



La segunda utilizaba la figuración naturalista como un recurso igual de válido, en donde la inspiración provenía de los sueños y el realismo mágico. Alguno de los representantes figurativos se encuentra a Salvador Dalí, René Magritte y Paul Delvaux.



1



2

1. El hijo del hombre - René Magritte
  2. Salvador Dalí
- Fuente: [www.candelavizcaino.com](http://www.candelavizcaino.com)

Algunas técnicas y métodos surrealistas:

A) La fotografía, la cinematografía y la fabricación de objetos: como la superposición de elementos incongruentes.

B) El collage y el ensamblaje de objetos incongruentes, creando composiciones sin ninguna lógica.

C) El frottage (dibujos logrados por el roce de superficies rugosas contra el papel o el lienzo)

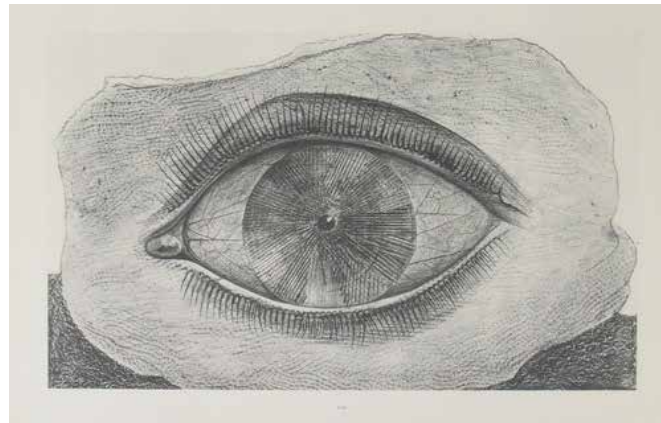


A - Fotografía

A) Atomicus Dalí - Philippe Halsman - 1948 / Fuente: [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)



B - Collage



C - Frottage



D - Automatismo



F - Decalcomanía



G - Grattage

- B) Collage - Randy Mora - 2013 / Fuente: [singulargraphicdesign.com](http://singulargraphicdesign.com)  
C) Closing the Gap - Marx Ernst / Fuente: [www.letraherido.com](http://www.letraherido.com)  
D) Marx Ernst / Fuente: [www.letraherido.com](http://www.letraherido.com)  
E) Hombre elefante . Marx Ernst / Fuente: [www.strangeflowers.wordpress.com](http://www.strangeflowers.wordpress.com)  
F) La forêt ( El bosque )- Marx Ernst - 1927 / Fuente: [www.sprengel-museum.com](http://www.sprengel-museum.com)

D) Automatismo (cualquier forma de expresión en la que la mente no ejerza ningún tipo de control).

E) La decalcomanía consiste en aplicar tinta (puede variar) sobre un papel, que se coloca encima de otra hoja sobre la que se ejerce una ligera presión, luego se despegan antes de que se sequen.

F) El grattage (“raspado” en lengua francesa) desprende la pintura del material mediante desgarrones creando una especial textura con efecto de relieve o tercera dimensión.

Elementos visuales dentro del Surrealismo:

- Formas abstractas o figurativas simbólicas que intentan plasmar las imágenes de la realidad más profunda del ser humano, el subconsciente y el mundo de los sueños.
- Animación de lo inanimado.
- Aislamiento de fragmentos anatómicos.
- Elementos incongruentes.
- Metamorfosis.
- Relaciones entre desnudos y maquinaria.
- Evocación del caos.
- Perspectivas vacías.
- Universos figurativos propios.

El Surrealismo se extendió desde 1924 hasta el final de la Segunda Guerra Mundial.

## FUTURISMO

Según el portal de historia del arte, ArtEEspaña (s.f.), establece que el Futurismo surgió en Italia alrededor del principio del siglo XX, una de sus principales características es el rechazo hacia el pasado y a la tradición, orientándose al futuro, respondiendo de forma gráfica formas expresivas y dinámicas.

Este estilo se expandió utilizando una temática: la velocidad. Se denominó Futurismo dado a que su intención era romper con los lazos del pasado, se quería crear un arte nuevo, acorde con la mentalidad moderna, los nuevos tiempos y las nuevas necesidades, para lograrlo toma como modelo las máquinas y sus atributos: la fuerza, la rapidez, la velocidad, la energía, el movimiento y la deshumanización.

Visualmente la característica principal del futurismo es plasmar el dinamismo y el movimiento, por medio de vibrantes composiciones de color que representarán de manera sensorial el espacio, tiempo y sonido. Se buscaba reflejar el movimiento, la fuerza interna de las cosas, ya que el objeto no es estático. Sus representantes usaban temas como la cultura urbana, máquinas, deportes, guerra, vehículos en movimiento, etc. Se distinguen artistas como: Russolo, Carrá, Boccioni, Balla o Severini.





Pintura surrealista representado el dinamismo de un ciclista  
Umberto Boccioni - 1913  
Fuente: [www.the-athenaeum.org](http://www.the-athenaeum.org)

#### Características visuales del futurismo:

- Exaltación de la originalidad.
- Estructuras del movimiento: tiempo, velocidad, energía, fuerza, etc.
- Contenido relacionado con el mundo moderno, las ciudades y los automóviles, su bullicio y dinamismo. Así como máquinas, deportes, guerra, etc.
- Utilización de formas y colores para generar ritmos.

- Colores resplandecientes.
- Transparencias.
- Multiplicación de líneas y detalles, semejantes a la sucesión de imágenes de un caleidoscopio o una película, (como resultado da la impresión de dinamismo).

Los futuristas apelaron a muchos medios expresivos para crear un arte de acción (pintura, arquitectura, urbanismo, diseño gráfico, publicidad, moda, cine, música, poesía).

Para todo esto, los representantes de un estilo dominaban sus características por medio de la práctica y comprensión de lo que los rodea, haciendo uso de las herramientas a su alcance, que incluye los materiales y técnicas para trabajar.



Estructura del movimiento de jinete y su caballo - Il cavaliere Rosso  
Carlo Carrá - 1913  
Fuente: [www.consentidoscomunes.blogspot.com](http://www.consentidoscomunes.blogspot.com)



## PSICODELIA

De acuerdo a Cocheiro (2008) la psicodelia tuvo auge entre los años 60 y mediados de los 70, el cuál estimulaba vivir en un estado exaltado y revolucionario. Se caracteriza por la abundancia lineal y colorista.

Según la revista Replicante (en red, S.F.) el término psicodelia deriva del griego (psiké y deloun) y se puede traducir como “algo que manifiesta la mente, el espíritu o el alma”, que es capaz de tener “efectos profundos” sobre la naturaleza de la experiencia consciente.

Dos artistas representativos de este movimiento fueron Wes Wilson y Victor Moscoso.



Póster promocionando un concierto a llevar en San Francisco, Estados Unidos; realizado por Wes Wilson. Se puede visualizar la libertad de los elementos que dan el espacio y guía para la tipografía.

Wes Willson

Fuente: [www.creativepile.com](http://www.creativepile.com)

De acuerdo al blog Ilustración editorial y publicitaria (2012) establece ciertas características visuales de la psicodelia:

- Se utiliza un gama de colores fuertes y contrastantes.
- La tipografía es ornamentada y tosca, resultando un poco ilegible y difícil de entender el mensaje, pero aún posee una gran fuerza comunicativa.
- Se caracteriza por la yuxtaposición de colores y motivos, pretendiendo apelar a los sentidos y emociones que a la razón.
- Se mezcla decoración vegetal y las inscripciones para que resulte más difícil distinguir el mensaje.
- Utiliza formas radiales y espirales.
- Clonaciones o repeticiones de elementos.
- Expansiones de formas.

El resultado es un mundo con leyes propias, sin gravedad, sin leyes, libre y fantástico.



Se puede visualizar el estilo con mayor fuerza en la yuxtaposición y contraste de los colores junto a las formas utilizadas para los personajes que son una combinación entre animal y objeto.

Sebastien Feraut (Niark1) - 2012

Fuente: [www.elpoderdelasideas.com](http://www.elpoderdelasideas.com)

## GRAFFITI

“Una palabra que en la actualidad no dejamos de oír, me atrevería incluso a decir qué es una palabra de moda. Gran cantidad de personas la usan y lo peor, gran cantidad de ellas hablan en su nombre....No llegan a profundizar y mucho menos conocer los orígenes del fenómeno en cuestión cuya bandera se defiende, pues ha llegado a “contaminarse”...Tiene que haber una manera objetiva de diferenciar los conceptos dentro de la densa homogeneidad que los une.” - Jorge Méndez /graffitero. (introducción Historia del Graffiti, 2002)

Méndez y Garrido (2002) establecen que a finales de los 70 los adolescentes en la ciudad de Nueva York empezaron a escribir sus nombres en las paredes de sus barrios, aunque en realidad utilizaban pseudónimos, creándose así una identidad propia en la calle. En principio no buscaban estilo, sólo querían aparecer por todos los lados. Es a partir de aquí cuando surgió el boom y cientos de adolescentes comenzaron a poner su nombre por toda la ciudad, haciéndose necesaria la creación de un estilo, tanto en la caligrafía, como en los métodos de ejecución o incluso los lugares utilizados para dicho fin.

Alejos (2008) define que el grafiti consiste en pintar con pintura de spray en paredes, objetos urbanos, medios de transporte urbanos y otros elementos de la ciudad.



Taki 183, uno de los primeros en empezar a colorcar su pseudónimo con aerosol.

Fuente: [www.typograffyunderground.com](http://www.typograffyunderground.com)

De acuerdo a Méndez y Garrido la evolución del graffiti comienza en el momento en que se usa como firma para señalar la presencia de alguien en un sitio, a partir de aquí evoluciona la forma visual, se trabaja más el diseño de las formas, los colores y la composición, uniéndolo a la ilustración y las pinturas. Las letras solían predominar en el graffiti, pero hoy en día la cultura se ha ampliado: se exploran nuevas formas y han comenzado a proliferar personajes, símbolos y abstracciones. Durante los últimos años, los artistas del graffiti han utilizado un abanico expresivo más amplio. La mayoría de los artistas se han liberado de la dependencia exclusiva del bote de spray.

Según Alejos (2008) se puede clasificar el graffiti en tres estilos:

El primero es el diseño tipográfico, en esta clasificación se encuentran los Tag (las firmas) y la combinación de textos que generan en si mismos toda la imagen.



Pieza trabajada por el graffitero Pulido, utilizando su firma para identificar la autoría de la pieza.

Pulido - 2012

Fuente: [www.guatemaladailyphoto.com](http://www.guatemaladailyphoto.com)

La segunda calasificación está compuesta por las ilustraciones de todo tipo, se relacionan únicamente por es uso del soporte y las características de pintar con spray. Aunque están influenciadas por los movimientos culturales que es el punk y la cultura Hip Hop.

- El estilo punk trabaja las ilustraciones con un tono agresivo, utilizando la pintura de forma desbordante, elementos como borrones y tachaduras.



Pieza trabajada con un estilo punk, tanto en contraste de colores como en exageración de la ilustración.

Fuente: [www.graffiti.org](http://www.graffiti.org)

- El graffiti influenciado por el Hip Hop define la ilustración con un estilo "afro", es decir, con gorras, pantalones anchos, etc. Trata de representar una juventud rebelde y su relación con la vida en la calle.



Ilustración realizada con vectores, pero que mantiene el estilo de ilustración influenciado por el Hip Hop, que se denota en la indumentaria utilizada por el personaje.

Fuente: [www.argim.net](http://www.argim.net)



- Por último se tiene una variación de la tipográfica, en esta clasificación se encuentran aquellas formas tipográficas que se convierten en formas de diseño dentro de la imagen y adquieren un nivel de abstracción. La figuración o los escritos dejan de ser reconocibles y se puede decir que este es el modo más abstracto dentro del estilo grafiti.



Pieza trabajada por NEARsyx en México, en la pieza se puede apreciar que dentro del diseño se encuentra la palabra NEAR, el cual es el pseudónimo de Ricardo Ajcivinac.

NEARsyx - 2014

Fuente: [www.facebook.com/nearsyx](http://www.facebook.com/nearsyx)

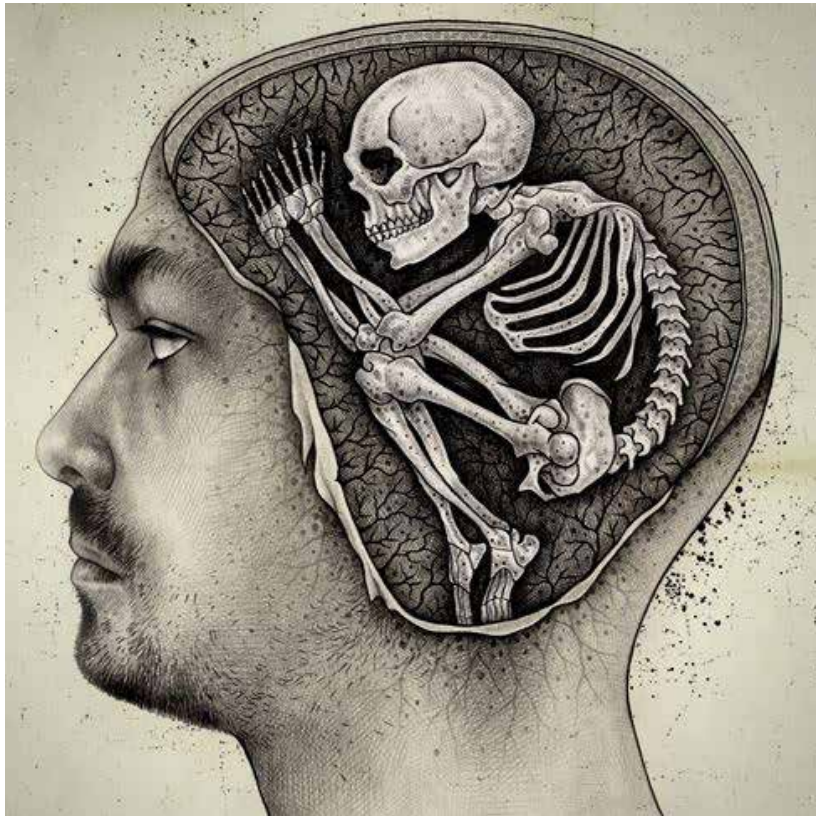
## Técnicas y materiales para la ilustración

De acuerdo al Instituto Cervantes, España (s.f.), “enumerar las técnicas que se pueden encontrar en la ilustración es casi como hacer un recorrido por los materiales utilizados en el arte de la pintura”. Se pueden clasificar dos técnicas: puras, aquellas que utilizan un solo material o pigmento; o mixtas, las que combinan diversos materiales; además de las técnicas digitales realizadas directamente en soportes electrónicos.

Las técnicas puras utilizan un solo componente, se pueden agrupar en tres tipos:

- En el primero se encuentran los materiales de aplicación directa, también conocidos como procedimientos secos, como son el lápiz, el grafito, las pinturas de madera, el carboncillo, el pastel, las barras de pastel-óleo, las ceras, el lápiz comté, el bolígrafo y los rotuladores.

Las técnicas que utilizan procedimientos seco son, quizás, las más sencillas, ya sean con lápices y pinturas de colores. Muchos ilustradores han realizado trabajos utilizando únicamente lápiz negro, aunque la mayoría combine esta técnica con otras.



Ionic Magazine - grafito  
Paul Jackson - 2013  
Fuente: [www.pjartist.com](http://www.pjartist.com)

Los lápices de color cuentan con la característica de facilidad e inmediatez de uso. Se utilizan generalmente para pequeños formatos, dado a que la intensidad de tono y la capacidad cubriente de su color son menores que las de otros medios. Tienen como ventaja la posibilidad de ilustrar con un alto grado de detalle, la permanencia y la inalterabilidad de los colores.

Su uso más común es la combinación con acuarelas, ya que realzan, somborean y dan volumen a las formas previamente pintadas con colores planos. Son los utensilios más cómodos y limpios de utilizar. Como complemento de otros procedimientos resultan casi insustituibles para resolver detalles menudos. Como medio exclusivo, sus posibilidades son mayores de lo que aparentan.



City & Colour - Lapíz de color  
Paul Jackson - 2012  
Fuente: [www.pjartist.com](http://www.pjartist.com)

El uso de pastel rara vez es el material principal de una ilustración, generalmente se combina con otros procedimientos (acuarela, guache, acrílicos o rotuladores). Son barritas de color, que pueden ser al óleo y secos, aunque los más usados son los secos, quizá porque permiten obtener mejores efectos de mezcla. Es lo más cercano a un color puro.

La técnica del pastel permite trabajar a partir de trazos y manchas que se difuminan para conseguir esas superficies texturizadas.



Homeless portrait - pastel seco  
Paul Jackson - 2012  
Fuente: [www.pjartist.com](http://www.pjartist.com)

Con lo anterior se puede relacionar el artista Ivan Hoo de Singapur, quién trabaja un estilo Hiperrealista utilizando lápices de color como principal “personaje” de su ilustraciones, en algunos casos combinando con acuarela, utilizando madera como soporte para sus trabajos. Se puede apreciar la técnica pura de las piezas, se puede clasificar como excelente manejo de técnica, dado a que las piezas trabajadas con el estilo Hiperrealista pueden engañar a la mente.



Piezas sin nombre trabajadas Ivan Hoo con lápices de color  
Ivan Hoo - 2013  
Fuente: [www.instagram.com/ivanhooart](http://www.instagram.com/ivanhooart)



- En el segundo se encuentran las técnicas que utilizan un disolvente líquido más o menos fluido, orgánico o no, y que se aplican a través de un instrumento, ya sean pinceles, brochas, algodón, esponja, plumilla o spray. Las más conocidas son la acuarela, la tinta, el óleo, el acrílico y el gouache.

Las acuarelas, las tintas y el gouache son materiales que generalmente se emplean en trabajos de técnicas mixtas, aunque predomine uno de ellos, se suele utilizar para resaltar algún aspecto o detalle de la ilustración.

La tinta china se utiliza para definir la línea del dibujo aplicada con un soporte rígido, ya sea una plumilla o un palillo o como técnica de coloreado, aplicada con pincel. Es un material más opaco que la acuarela, menos luminoso pero con una mayor intensidad de color. Las ilustraciones a tinta son de realización rápida, a base de trazos espontáneos, tradicionalmente, casi todo el trabajo lineal se hacía con plumilla y tinta, pero en la actualidad existen muchos tipos de rotuladores que permiten todas las posibilidades de grosor y tipo de línea.

El gouache se puede confundir con la acuarela, pero se logra diferencias por la capacidad de cubrir la superficie sobre la que se aplica creando unas texturas opacas.



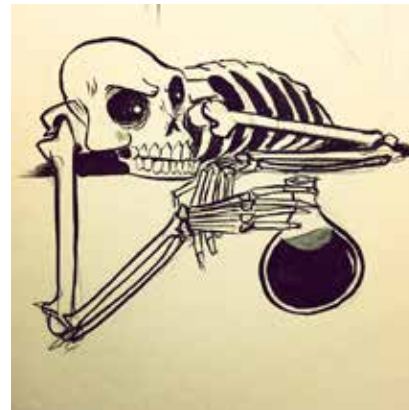
Se realizó primero el dibujo con bolígrafo, para luego colorearlo con tinta china roja con pinceles.

Yuko Shimizu - 2010

Fuente: [www.yukoart.com](http://www.yukoart.com)



Como se mencionó con anterioridad, la tinta puede utilizarse de manera mixta, pero también puede ser utilizado como único “personaje” principal de una ilustración, tal es el caso de Allison Smith, ilustradora estadounidense, quien realizó varias ilustraciones con tinta, mostrando un manejo de la técnica a través de piezas con detalles y figura/fondo.



Piezas sin nombre trabajadas por Allison Smith, utilizando la tinta como principal técnica.

Allison Smith - 2014

Fuente: [www.instagram.com/allisonsmithart/](http://www.instagram.com/allisonsmithart/)

Aunque los pinceles y pintura en tubo son herramientas importantes para la ilustración, son convencionales, en la actualidad el uso del aerosol se ha vuelto algo innovador para ilustrar y colorear, comúnmente en el ámbito del grafiti.

Unas de las razones por las cuales se ha empezado a utilizar la herramienta del aerosol, es por su convencionalismo, sus variedades de colores e incluso la capacidad de mezcla, más la forma de abarcar espacios determinados o expandir su área de cobertura gracias a la ayuda de los difusores

Los difusores se pueden dividir en dos tipos de boquillas o caps: macho y hembra, tienen diferentes características en cuanto al tipo de trazo que realicen (finos o gruesos, limpios o difusos, redondos o direccionables, etc.) También existe el llamado Fat cap (boquilla de trazo grueso) que sueltan más cantidad de pintura, son capaces de hacer un trazo con un grosor de 20 centímetros, por lo que son idóneos para rellenar grandes superficies y su contraparte, conocido como Skinny cap (boquillas de trazo fino) que sueltan menos cantidad de pintura permitiendo trazos de varios milímetros, ideales para detalles.



Competencia Iron Lak  
ZOAD1 - 2011  
Fuente: [www.zoad1.com](http://www.zoad1.com)

- El tercer tipo se les conoce también como técnicas mixtas, donde se puede encontrar los materiales enumerados con anterioridad, mezclados o yuxtapuestos, además del collage, las instalaciones y la fotografía.

Durante los últimos años el avance de tecnología aplicada a lo visual, los trabajos ahora se les conoce como “arte final”, es decir, no existe un trabajo definitivo gráfico en soporte de papel, sino que han sido realizados con un soporte electrónico, puede haber sido escaneado el dibujo y aplicándole color en la computadora, o bien escaneando fotografías o texturas y mezclándolas en un programa informático que genera la ilustración final en soporte digital. Existen múltiples maneras de manipular imágenes mediante programas como Photoshop e Illustrator, además de la realización directa de ilustraciones con lápiz digital sobre una pantalla electrónica.



Se realizó primero el dibujo a lápiz, los detalles se hicieron on tinta china negra, para colorearlo y texturizarlo por último en Adobe Photoshop.

Yuko Shimizu - 2014

Fuente: [www.yukoart.com](http://www.yukoart.com)

Saber dibujar es parte esencial de la ilustración pero nada de esto sirve si no sabemos plasmar una idea o mensaje visual por medio de la composición, de acuerdo a Nice (1993) la composición es la forma en que los diversos elementos que componen una pieza de arte están plasmados, dentro de estos se pueden encontrar el color, el valor, la textura y el tamaño, la forma y la dirección. Una buena composición logra guiar la mirada del espectador a lo largo del trabajo, encontrando nuevos puntos de interés.

En el pasado el punto de interés era en si la ilustración como tal; en la actualidad ahora el punto de interés va más allá, haciendo la ilustración y sus elementos sea como un conjunto el punto de interés, como el color, la textura, el soporte, la técnica y el mensaje. Por lo tanto la elección del medio y el uso de los materiales son importantes para el tema y generar el mensaje visual de acuerdo a Zeegen (2009).

Según el libro Diseño y Comunicación (1997), dice que con la explosión de las tecnologías, se presenta un gama amplia de medios para poder comunicar y plasmar un trabajo gráfico, pero a pesar de esto, “el laser no ha eliminado las inscripciones en piedra ni la escritura manual” (pág. 100), es decir, que a pesar de las tecnologías el saber trabajar de forma manual es más importante, dando un toque único a cada proyecto, conociendo las bases de manera manual, lo digital solo es un apoyo o herramienta que sirve para pulir el trabajo manual, no para sustituirlo.

Material Though (2009) describe que la exploración de materiales esta en constante evolución. Una mente creativa e curiosa se encargara de que la búsqueda de materiales sea empujado al límite mientras se mantenga funcional.



## El mundo de los materiales

De acuerdo a Zimmermann (2000) el mensaje visual puede dividirse en dos partes: en la información que lleva el mensaje y la otra es el soporte visual, el cual es el conjunto de los elementos que hacen visible el mensaje, unas son: la textura, la forma, el movimiento, el módulo y la estructura.

Para plasmar el mensaje visual, un ilustrador es capaz de utilizar diferentes técnicas de ilustración, ya sea manual o digital.

De acuerdo a lo que anterior, según Zeegen (2009) la clave del éxito de cualquier ilustración es la esencia del mensaje y la manera de comunicarlo, pero el material que se utiliza son los que brindarán una lectura y comprensión del mensaje.

Saber utilizar y buscar materiales que se adapten son parte del proceso que hacen los ilustradores profesionales con el objetivo de crear imágenes únicas. Material Though (2009) describe que la inspiración en colores y texturas es ilimitado, la dificultad es entender que es lo que se necesita y como puede llevarse a cabo, ocasionalmente el experimentar con algo nuevo puede generar un efecto “dramático”.

Los ilustradores desean que su trabajo sea considerado original debe de crear imágenes a partir de materiales más atrevidos; a la hora de plasmar una ilustración experimentando en materiales no convencionales coloca a sus creadores en un punto diferente, ya que ven en un material un potencial y lo trabaja.

### Madera

Material Though (2009) indica que aunque la madera ha sido utilizada durante generaciones utilizando diferentes métodos, puede ser reutilizada y reinterpretada con originalidad y ampliar su vida útil. El material da la oportunidad de tomar decisiones gráficas de manera instantánea, que permite adaptar a la dimensión de la misma, es decir, que al poder ser utilizada de manera manual (en este caso para ilustrar), de alguna manera la persona tiene control sobre el material y es la encargada de dar vida al mismo, manteniendo la apreciación del “alma” del madera.

La madera no solo brinda un soporte, sino que también permite dar otros mensajes sensoriales como el olor, la textura, la coloración de la madera, ya que existen diferentes tipos de madera que permiten experimentar y manipular



Ilustración en madera  
Clint Tilmman - 2012  
Fuente: [www.idealix.com](http://www.idealix.com)

## Textil

El material textil es el término aplicado originalmente a las telas tejidas, actualmente el mismo se utiliza para clasificar las fibras, filamentos e hilos, no tejidos y tejidos, que se fabrican a partir de entrelazamiento de un tejido, ya sea plano o elástico.

Se pueden clasificar tres tipos de material textil: natural, artificial y sintético.

Dentro de los materiales naturales podemos encontrar aquellos que provienen de origen animal (lana, seda, cuero, algodón, etc.) y de origen vegetal (lino, yute, etc.) Suelen poseer una textura suave y flexible, absorbente de humedad, pero suele ser un material frágil.

En los materiales de origen artificial son los que se obtienen a partir de sustancias naturales como la celulosa (polímero natural) y reciben el nombre genérico de rayones o viscosas, ya que son manufacturadas y regeneradas.

Por último los materiales sintéticos se obtienen a partir de fibras artificiales como: el poliéster, fibra acrílica, etc. Son de larga duración y resistentes.



Ilustración en textil sintético

Lituana Zib - 2012

Fuente: [www.be-noise.blogspot.com](http://www.be-noise.blogspot.com)



## Metal

De acuerdo a Bricolaje Hogar (en red, S.F.) se le conoce como metales a aquellos materiales puros como son el oro, la plata y el cobre, así mismo a las aleaciones con características metálicas como el acero y el bronce.

La característica y la propiedad principal del metal en toda su expresión es la resistencia que tiene, también poseen una considerable densidad, solidez, brillantez, maleabilidad.

“Phoenix Metal” creado en un cabezal de un avión militar.

Artistas ‘HOW & NOSM’ - 2012

Fuente: [www.oddstuffmagazine.com](http://www.oddstuffmagazine.com)



## El cuerpo humano

De acuerdo al artículo de Arte y oscuridad en un mismo concepto (2010), publicado en Diario El Impulso, el cuerpo humano puede convertirse en lienzo o medio para la creación de imágenes, la piel o algunas partes del cuerpo pueden ser usadas como superficie para hacer cualquier tipo de ilustración, pinturas o modificaciones.

El body painting o maquillaje corporal es la técnica que se utiliza par convertir una persona en un liezno, con tinta o pintura transforma las características del modelo; el cuerpo adquiere una nueva “belleza” como soporte.

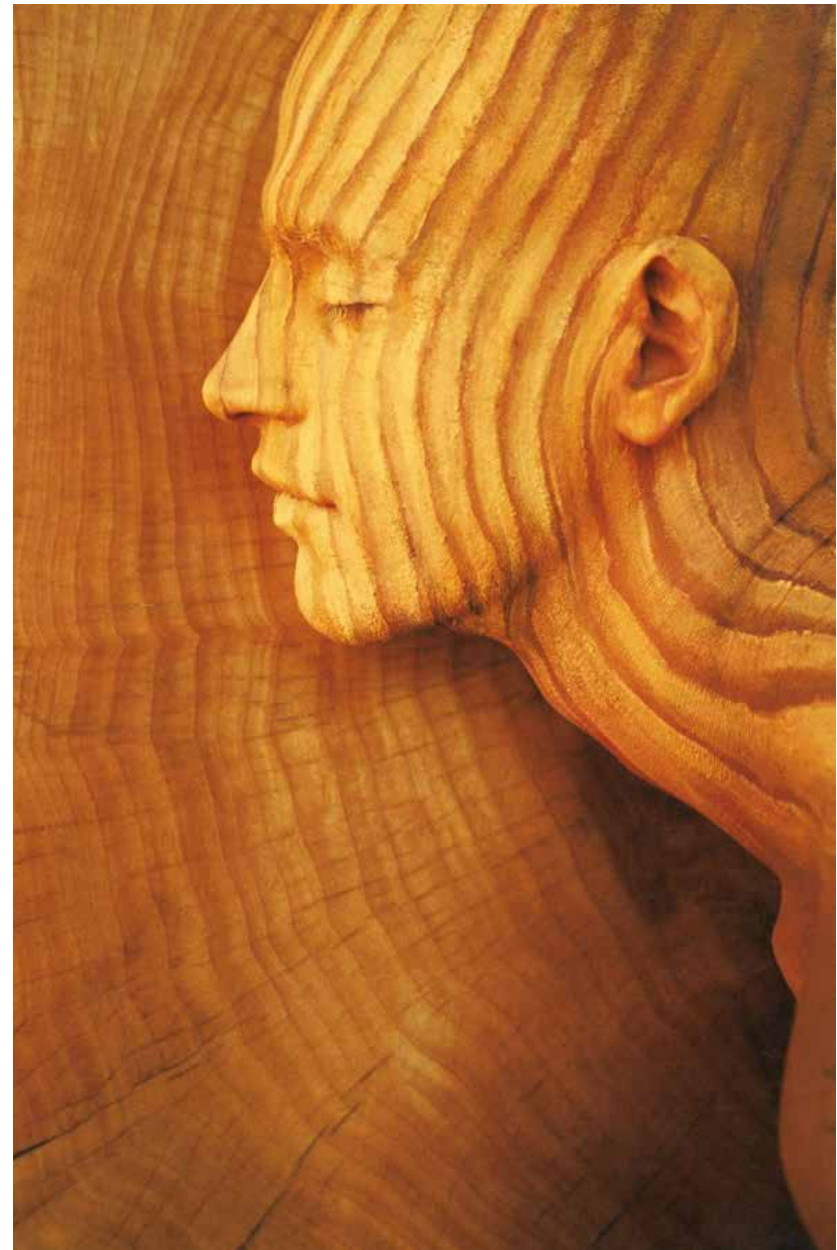


Ilustración en cuerpo humano  
Johannes Stotter - 2011  
Fuente: [www.johannesstoetterart.com](http://www.johannesstoetterart.com)

De acuerdo con La publicidad no convencional (S.F) nos describe que el utilizar medios no convencionales puede generar impacto visual, logrando ser reconocido como un medio innovador y único, en el caso del ilustrador, logra identificarlo como tal y abrirse campo como tal; pero así mismo, al crear o utilizar un medio innovador se corre el riesgo de no ser llamativo o no utilizar bien el medio por lo tanto no generara impacto visual, si el medio se utiliza con motivos comerciales se puede crear una pieza única pero no encontrar un mercado que aprecia la pieza, sin embargo no la adquiere.

Material Though (2009) indica que el material por sí solo, no “hace” el diseño, sino que tiene la capacidad de elevar o mejorar la propuesta y generar demanda en el mercado.

## Ilustración y el mercado actual

Aunque al ilustrador o artista le ha costado abrirse campo en las ventas, dado a que no se le da tanta importancia como debería, este paradigma ha ido evolucionando y cambiando a través del tiempo, ya que ha logrado abrirse campo plasmándose en productos que tienen todas las cualidades para poderse comercializarse.

Heller y Arisman (2006) mencionan que este avance ha sido por el desarrollo que ha evolucionado a través de la tecnología, la economía y la percepción positiva que ha adquirido la disciplina en el presente.

En Guatemala se ha visualizado un avance positivo para el campo de la ilustración, permitiendo que nuevas propuestas surjan y puedan presentar sus propuestas al público, por medio

de venta de productos, por medios digitales (páginas web, redes sociales) y en su mayoría exposiciones o bien eventos donde pueden mostrar su estilo, tomando como ejemplo a “Wander Project”.



Afiche Wander Project 2 - 2013  
Fuente: [www.facebook.com/Wanderlustgt](http://www.facebook.com/Wanderlustgt)



Wanderlust GT es una empresa dedicada a confeccionar zapatos con telas típicas de Guatemala, permitiendo darse a reconocer como una empresa puramente nacional, dando valor a esto, apoya a ilustradores nacionales invitándolos a participar en su proyecto llamado "Wander Project", el cual consiste en juntar a varios ilustradores para que ilustren en vivo sobre zapatos de tela blanca, de los cuales el público pide una ilustración única y personificada por el ilustrador de su elección, siendo un evento que ya lleva dos ediciones permitiendo dar a conocer a los ilustradores y su estilo, permitiendo que se promuevan y hagan contactos en el evento.



Ilustrador Sergio Lázaro - 2013  
Fuente: [www.facebook.com/Wanderlustgt](http://www.facebook.com/Wanderlustgt)



Mural Wander Project 2 - 2013  
Fuente: [www.facebook.com/Wanderlustgt](http://www.facebook.com/Wanderlustgt)

Ilustración en estructura 3D  
Mike Fudge - 2010  
Fuente: [www.mikefudgeart.com](http://www.mikefudgeart.com)



Depende del ilustrador poder abrirse campo tanto en ventas como en reconocimiento dentro de la sociedad, innovando con su estilo y técnica, adaptándose a las dimensiones, texturas y formas del soporte, ya sea convencional o innovador.



## Descripción de resultados

A continuación se presentan los resultados de los cuestionarios de entrevistas aplicados a los sujetos de estudio previamente establecidos en base a su experiencia en el campo de la ilustración.

### Ricardo Ajcivinac - NEARsyx

1. ¿Desde hace cuánto tiempo llevas ilustrando?

- Desde el 2005 aproximadamente, antes de eso no considero que fuera ilustración lo que hacia jejeje.

2. En relación al estilo de un ilustrador, ¿cómo surge o se define?

- Creo que es diferente para cada persona, en lo personal creo que se desarrolla, no es algo que de la noche a la mañana salga o que un día uno diga: este es mi estilo y solo eso hago, creo que después de hacerlo muchas veces se llega a algo que diferencia a cada uno y se convierte en algo propio, en el estilo propio.

3. ¿Cómo definirías tu estilo? Ejemplifica

- Como “el ser interior en la naturaleza surreal”, me gusta incluir muchos elementos de la naturaleza de una forma surrealista para crear analogías visuales.

4. ¿Cómo lograste definir tu estilo?

- Como te decía, fue algo que se fue desarrollando con el pasar de los años, mezclando los diferentes temas que me inspiran e influyen en mi trabajo, hasta llegar a un punto donde digamos ya se nota que es algo mio y claro creo que seguirá “evolucionando” y lo definiré de alguna otra forma en el futuro.

5. ¿De qué manera surge o se define la temática en tus ilustraciones? Puedes contarme el proceso de alguna ilustración en especial.

- Todo depende de lo que quiera transmitir, tomare como ejemplo la del Sr. Starwalker (<http://nearsyx.com/Sr-Starwalker>) está basada en una canción de un grupo nacional llamado Cosmica Project, la cual habla de aquellas personas que se nos han adelantado al más allá, antes que nada decidí que sería foto-ilustración, ya que el impacto no habría sido el mismo si hubiese hecho algo más tradicional a mi parecer.

Quise crear con el astronauta una representación de nosotros mismos, listo para hacer el gran viaje, representado por esa luz que se ve al fondo que sale hacia el cielo, los colores que use fueron escogidos para darle mas dramatismo a la pieza y darle un tono *dreamy*.

Pero con cada pieza es un proceso diferente, no me gusta tener un proceso tan lineal para que no se vuelva monótono y aburrido el hacer una pieza nueva.

6. ¿Qué características definen tus ilustraciones?

- Elementos de naturaleza, Surrealismo y elementos oníricos.

7. ¿Qué aspectos crees que son los que diferencian tu estilo de otros ilustradores?

- De acá de Guatemala, la cantidad de detalles y elementos escondidos en cada pieza, trato de que cada trabajo pueda ser redescubierto cada vez que lo miran; a nivel internacional es difícil poder describirlo con palabras, creo que es algo más visual, que se aprecia al colocar cada trabajo al lado del de alguien más, para poder ver lo diferente que es cada uno.

8. Cuando trabajas una ilustración, ¿posee un mensaje visual? Si es así, ¿cómo lo defines?

- Sí, como te decía, cada pieza tiene un mensaje detrás, siempre está definido por analogías visuales, que a veces no se logran entender a primera vista sino hasta varias “lecturas” después.

9. He visualizado que has ilustrado sobre diferentes soportes\ materiales, lo que me lleva a preguntar, ¿primero defines la ilustración y la adaptas al soporte o el soporte define la ilustración? Ejemplifica.

- Generalmente defino la ilustración y la adapto al soporte, me gusta experimentar y crear algo nuevo con objetos “convencionales” y que la gente no esperaría ver normalmente sobre ellos, como por ejemplo una serie de frutas que hice, en las que todo era más improvisado y dejaba que la forma del soporte guiara las líneas, en este caso el soporte si definía la ilustración, pero es diferente en cada pieza nueva.

10. ¿Es difícil ilustrar sobre estos soportes? Cuéntame un poco sobre el proceso.

- No, creo que difícil no sería la palabra, es más como un reto de adaptarse a cada tarea y buscar que funciona con cada cosa, digamos en el caso de las frutas no en todas pude pintar con lapicero porque no en todas la tinta agarraba bien, entonces tenía que probar con marcadores y rapidógrafos para encontrar con cual se podía obtener un mejor resultado.

11. ¿Cómo decides en qué soporte vas a trabajar una ilustración? Ejemplifica.

- Todo depende de lo que quiera transmitir, digamos si es algo más tradicional, uso muchas texturas de papeles, partes hechas a mano y otras digitales, si es algo más contemporáneo, trato de usar solo foto-ilustración, pero principalmente la decisión la tomo a partir del tono que esta tendrá.

12. ¿El soporte define la técnica que utilizarás o la técnica define el soporte?

- Definitivamente el soporte, tal y como te decía con el ejemplo de las frutas, siempre miro que funciona mejor con cada cosa para ver que le conviene más a la ilustración para tener un mejor resultado al final.

13. ¿Cómo crees que se encuentra el mercado de la ilustración actualmente?

- A nivel nacional creo que falta mucho aun, son pocas las personas que conozco que se puedan dedicar específicamente a la ilustración y a nivel internacional tiene su nivel de dificultad también, el mercado está saturado con demasiada oferta y el hecho de que hay gente que prácticamente regala su trabajo no ayuda tampoco a mejorar la profesión sino que solo las desvalora demasiado.

14. Podrías darme tu opinión en relación a si la ilustración es capaz de utilizarse en cualquier medio digital e impreso.

-Sí, claro que sí, puede usarse para prácticamente todo, desde un artículo de prensa o una revista hasta algo tan pequeño como un instructivo de algún producto, tanto digital, manual o impreso.

15. Por curiosidad, ¿de dónde proviene tu álter ego NEARsyx? ¿Tiene algún significado?

- Sí, NEAR significa *Never Ever Accept Reality*, es mi declaración a no conformarse, a no hacer lo que la sociedad dicta que uno debe de hacer, es una forma de decir que nada está escrito en piedra y que todo puede ser cambiado; syx es por el numero 6 pero no quería que fuese escrito con i latina, el 6 es porque naci en el 86 y porque he vivido siempre en la zona 6, es como una forma de no olvidar mis orígenes nunca.

16. ¿En qué pieza de ilustración has encontrado mayor satisfacción a la hora de trabajarla? Cuéntame por qué.

- En todas, cada una me deja siempre algo, no tengo favoritas porque cada pieza tiene lo suyo, ya sea porque al realizarla descubrí algo nuevo o porque terminó de una forma diferente a como la había visualizado al principio, con cada tarea nueva viene algo diferente siempre.

## **Sergio Lázaro - Kul Kid**

1. ¿Desde hace cuánto tiempo llevas ilustrando?

- Desde el año 2009, aproximadamente desde hace 5 años.

2. ¿Consideras que ya tienes un estilo definido? ¿Por qué?

- Creo que uno va cambiando, todo es una evolución tanto como en la vida así como lo que proyecta uno en cada ilustración, creo que he ido alcanzando ciertos puntos en los que me siento cómodo con mis ilustraciones y así gradualmente he ido evolucionando.

3. En relación al estilo de un ilustrador, ¿cómo surge o se define?

- Creo que encontrar un estilo como ilustrador es algo vital ya que muchas veces usamos referencias o nos basamos en algo que hemos visto y pues poco a poco se va logrando ir evolucionando al punto en que uno mismo va encontrando su estilo en particular.

4. Cuéntame, ¿cómo lograste definir tu estilo?

- Practicando y tratando de darle un toque único a mis personajes, algo que los diferencie de entré los demás y que sean características fáciles de identificar.

5. En tu opinión, ¿crees que un ilustrador debe de mantener su estilo en cada trabajo?

- Creo que sería lo ideal pero es algo muy difícil ya que con los clientes es muy difícil llegar al nivel en que acepten un tipo de ilustración si no que el ilustrador se acopla a los requerimientos del cliente, así que depende del punto de vista en que se mire podemos decir que es bueno mantener el estilo pero también es bueno tener la versatilidad de trabajar en estilos variados.

6. ¿Piensas que encontrar un estilo es importante para definir a un ilustrador? ¿por qué?

- Creo en que hay dos caminos, el ilustrador que encuentra su estilo y le es fiel y el ilustrador que puede ser versátil y trabajar cualquier tipo de ilustración.

7. ¿Qué técnicas y soportes has utilizado para ilustrar? Puedes mencionar algunos trabajos.

- Lo mío en la ilustración ha sido de prueba y error, empecé dibujando, después quería digitalizar mis dibujos y no sabía que programas usar entonces empecé a ilustrar en Flash, después vi que no era la herramienta adecuada después use Freehand, Photoshop y actualmente utilizo Illustrator, prefiero los Vectores que los pinceles. Pero de vez en cuando me gusta experimentar con elementos modernos como los marcos de las bicicletas.



8. He visto que conoces a Ricardo Ajcivinac, también conocido como NEARsyx, ¿cómo describirías el estilo de ilustración que trabaja?

- Si lo conozco, pues me parece un excelente trabajo, es un ilustrador muy reconocido no solo en Guatemala sino a nivel internacional, el uso de diferentes técnicas le da un toque único al trabajo de Near.

9. ¿Crees que el soporte le da valor agregado a la ilustración o es parte del conjunto del mensaje visual de la misma?

- Creo que es parte del mensaje visual, ya que he visto ilustraciones increíbles o muy simples en materiales comunes, así como he visto ilustraciones con una elaboración excelente o simples en materiales más nuevos o innovadores.

10. ¿Qué pieza de ilustración crees que denota más tu estilo? Cuéntame acerca de ella.

- Los retratos, cada vez que retrato a alguna persona trato de capturar una característica que lo identifique y creo que eso hace que mis ilustraciones mantengan un estilo ya que trato de mantener características como ojos y boca de una manera. Así como la paleta de colores creo que es algo que define mis ilustraciones.

11. ¿Qué piensas del uso de diferentes soportes y técnicas que NEARsyx utiliza?

- Me parece algo brillante, Near aparte de ser ilustrador es un reconocido grafitero, algo que nos dice las diferentes influencias que tiene y es algo que se nota en la mezcla de diferentes técnicas que utiliza en sus trabajos y que le dan un toque único junto al material en donde las plasma.

12. Como ilustrador, ¿cómo calificas la habilidad de NEARsyx para adecuar su estilo de ilustración en los diferentes soportes?

- Considero el trabajo de Near excelente, me parece que la mezcla de soportes le da el sello que lo caracteriza.

## **Manuel Regalado**

¿Desde hace cuánto tiempo llevas ilustrando?

- Uuufff, diría desde que tengo memoria.

2. ¿Consideras que ya tienes un estilo definido? ¿Por qué?

- Considero que ya tengo un estilo definido dado a que posee característica que la gente reconoce.

3. En relación al estilo de un ilustrador, ¿cómo surge o se define?

- Digo que un ilustrador crea su estilo con la práctica y los gustos personales que lo inspiran.

4. Cuéntame, ¿cómo lograste definir tu estilo?

- Viendo otros artistas, experimentando con técnicas y practicando; el estilo se va creando solo.

5. En tu opinión, ¿crees que un ilustrador debe de mantener su estilo en cada trabajo?

- Si querés que reconozcan tu trabajo debés mantener tu estilo, si lo que te interesa es ganar dinero ilustrando podés manejar varios estilos.

6. ¿Piensas que encontrar un estilo es importante para definir a un ilustrador? ¿por qué?

- Creo que al igual que la pregunta anterior, si alguien quiere se reconozcan sus piezas inmediatamente, debe trabajar en un estilo propio.

7. ¿Que técnicas y soportes has utilizado para ilustrar? Puedes mencionar algunos trabajos.

- Lápiz, tinta, acrílicos, acuarelas, crayones, aerógrafo e ilustración digital. Los trabajos que he realizado con medios tradicionales en su mayoría son piezas únicas que han sido vendidas.

8. ¿Cuál crees que es la técnica brinda mayor fuerza a tus ilustraciones? ¿Por qué?

- Yo creo que no depende solo de la técnica si no en conjunto con el estilo, ya que puedes obtener los mismos resultados con diferentes técnicas/medios.

9. He visto que conoces a Ricardo Ajcivinac, también conocido como NEARsyx, ¿cómo describirías el estilo de ilustración que maneja?

- Yo diría que trabaja un estilo Modern Style Graffiti y con características del Surrealismo.

10. Así como la habilidad de ilustrar es una de las características de un ilustrador, también es saber utilizar diferentes técnicas, desde tu punto de vista ¿cómo describes la calidad del trabajo de NEARsyx por medio de las técnicas utilizadas?

- He visto su trabajo y creo que su calidad en cada pieza trabajada es muy buena, ya que en mi opinión cada técnica que trabaja es muy buena.

11. Como ilustrador ¿crees que la técnica permite realzar el mensaje en la ilustración?

- Creo que la técnica y la ilustración son uno, entonces la técnica también brinda fuerza al mensaje de la ilustración.

12. ¿Qué fuerza le da al mensaje visual las técnicas utilizadas por NEARsyx?

- Creo que las técnicas que utiliza NEARsyx permiten que uno pueda recibir con mayor impacto el mensaje de la ilustración, ya que la manera en que las aplica le da un toque a cada pieza elaborada.

## GUÍA DE OBSERVACIÓN

A continuación se presenta el análisis de las piezas trabajadas por Ricardo Ajcivinac, en las cuales se muestra el uso de un soporte/material no convencional.



### “Portada de álbum musical de Cósmica en Junio 2011”

*Las influencias musicales de Cósmica son rock, electro e indie, la ilustración fue utilizada para la portada del disco oficial.*

1- La técnica utilizada:

- Digital
- Mixta
- **Manual (bolígrafo y lápiz)**
- Aereosol

2- El material utilizado como soporte para la ilustración:

- Madera
- Mixto
- Material textil
- Metal
- **Papel (bond 180 g)**
- Cuerpo humano
- Lienzo
- Otro: \_\_\_\_\_

3- Espacio aprovechado para la ilustración:

- **100% del espacio**
- 75% del espacio
- 50% del espacio
- 25% del espacio

4- El tipo de lenguaje visual que utiliza la ilustración es:

- Objetivo
- **Publicitario**
- **Artístico**

\*Porque: El diseño representa el estilo de música de la banda y del álbum musical, permitiendo promocionarse al público.



5- En su lenguaje visual la pieza:

- Brinda un lenguaje único y reconocible
- **Es interpretada por cada observador de manera diferente y única**
- Centra su interés en un aspecto gráfico
- Establece una identidad del ilustrador

\*Porque: los elementos ilustrados brinda al observador la capacidad de darle un significado propio y único.

6. El elemento(s) gráfico(s) con mayor jerarquía:

- Colores
- Animales
- Figura humana
- Patrones
- **Composición**

7. La ilustración maneja un estilo:

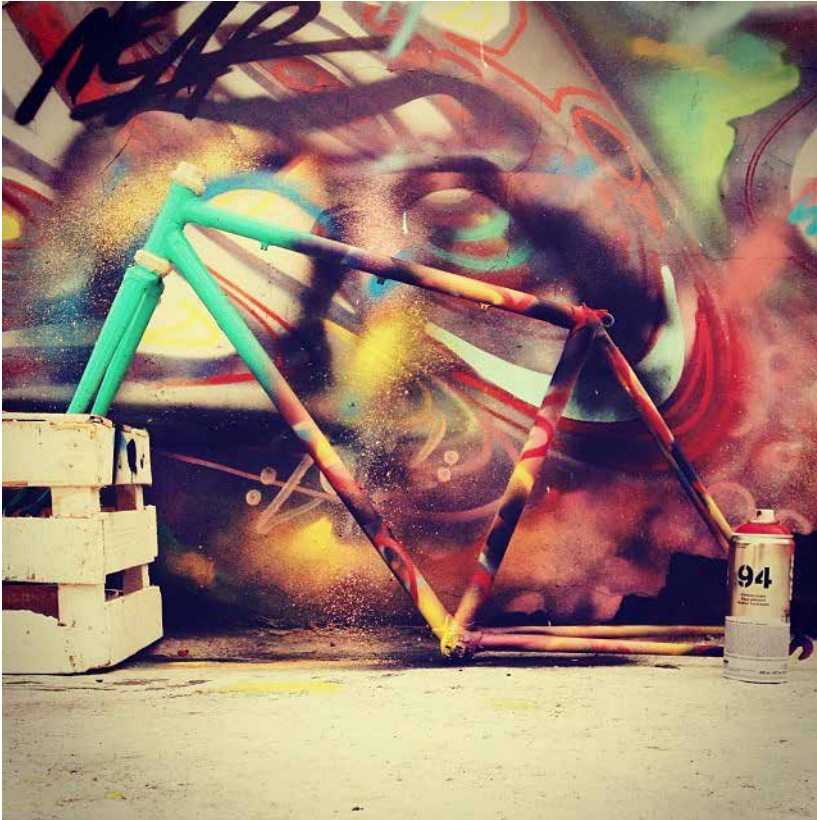
- **a) Surrealista**
- b) Futurista
- c) Psicodelia
- d) Graffiti

a) Características que presenta del Surrealismo:

- Formas abstractas
- **Animación de lo inanimado**
- **Elementos incongruentes**
- Metamorfosis
- **Evocación del caos**
- **Perspectivas vacías**
- **Universos figurativos propios**

8. Connotación o mensaje que transmite la pieza:

- El mensaje de la pieza puede ser interpretado de manera diferente por cada individuo que observe la ilustración, la cuál representa a la banda musical Cósmica Project, representándola como una banda con un ritmo bastante flexible que demuestra tener una visión diferente del mundo, la ilustración refleja la pasión de la banda y como se puede “perder” la mente en la letra y la música de la banda.



## “Bicicleta”

*Bicicleta personalizada en el año del 2013 bajo pedido para tener un marco de bicicleta única.*

### 1- La técnica utilizada:

- Digital
- Mixta
- Manual (bolígrafo, rotulador, lápiz, etc.)
- **Aereosol**

### 2- El material utilizado como soporte para la ilustración:

- Madera
- Mixto
- Material textil
- **Metal**
- Papel
- Cuerpo humano
- Lienzo
- Otro: \_\_\_\_\_

### 3- Espacio aprovechado para la ilustración:

- **100% del espacio (armazón)**
- 75% del espacio
- 50% del espacio
- 25% del espacio

### 4- El tipo de lenguaje visual que utiliza la ilustración es:

- Objetivo
- Publicitario
- **Artístico**

\*Porque: la pieza visual no demuestra intención de ser comercial al ser un marco de bicicleta personalizado, su objetivo es puramente una manifestación del artista.

5- En su lenguaje visual la pieza:

- Brinda un lenguaje único y reconocible
- Es interpretada por cada observador de manera diferente y única
- **Centra su interés en un aspecto gráfico**
- **Establece una identidad del ilustrador**

\*Porque: la pieza muestra la técnica y estilo de ilustración propia de NEARsyx, haciendola reconocible y de impacto visual por los colores elegidos.

6. El elemento(s) gráfico(s) con mayor jerarquía:

- **Colores**
- Animales
- Figura humana
- Patrones
- Composición

7. La ilustración maneja un estilo:

- a) Surrealista
- **b) Futurista**
- c) Psicodelia
- **d) Graffiti**

b) Características que presenta del Futurismo:

- **Exaltación de la originalidad**
- Estructuras en movimiento
- Contenido relacionado al mundo moderno
- **Formas y colores que generan ritmos**
- **Colores resplandecientes**
- Transparencias
- Multiplicación de líneas y detalles.

d) Que características presenta del Graffiti:

- Diseño tipográfico
- Influenciada por:
  - **Punk: \_\_\_ Agresivo**  
\_\_\_ **Pintura desbordada**  
\_\_\_ Borrzones / Tachaduras
  - Hipo Hop: \_\_\_ Afro  
\_\_\_ Representa rebeldía  
\_\_\_ Se relaciona con la calle
- Variación tipográfica con abstracción

8. Connotación o mensaje que transmite la pieza:

- El mensaje de la pieza puede ser interpretado de manera diferente ya que el trabajo es puramente artístico. La pieza denota el estilo del ilustrador tratando de representar un espacio abierto con un sentido ilógico representado con fuerza a través de colores y formas.



## “Mesa para el hostel Quetzalroo”

Quetzalroo es un hostel ubicado en la zona 10 en donde se le pidió a NEARsyx crear una mesa personalizada en noviembre del 2013, de 1.50 m x 1 m, para ser utilizada dentro del hostel.

### 1- La técnica utilizada:

- Digital
- Mixta
- **Manual (bolígrafo, rotulador, lápiz, etc.)**
- **Aereosol**

### 2- El material utilizado como soporte para la ilustración:

- **Madera**
- Mixto
- Material textil
- Metal
- Papel
- Cuerpo humano
- Lienzo
- Otro: \_\_\_\_\_

### 3- Espacio aprovechado para la ilustración:

- 100% del espacio
- **75% del espacio**
- 50% del espacio
- 25% del espacio

### 4- El tipo de lenguaje visual que utiliza la ilustración es:

- Objetivo
- Publicitario
- **Artístico**

\*Porque: la pieza trata de representar el ambiente que rodea al hostel y puede ser interpretado de diferentes maneras por el que la observe.



5- En su lenguaje visual la pieza:

- Brinda un lenguaje único y reconocible
- **Es interpretada por cada observador de manera diferente y única**
- **Centra su interés en un aspecto gráfico**
- Establece una identidad del ilustrador

\*Porque: los elementos permiten que el observador cree su propia interpretación de la ilustración y al ser una pieza con un tamaño considerable atrae la vista y permite observar los detalles de la ilustración generando impacto visual.

6. El elemento(s) gráfico(s) con mayor jerarquía:

- Colores
- **Animales**
- **Figura humana**
- Patrones
- **Composición**

7. La ilustración maneja un estilo:

- **a) Surrealista**
- b) Futurista
- c) Psicodelia
- d) Graffiti

a) Características que presenta del Surrealismo:

- Formas abstractas
- Animación de lo inanimado
- Elementos incongruentes
- **Metamorfosis**
- **Evocación del caos**
- Perspectivas vacías
- Universos figurativos propios

8. Connotación o mensaje que transmite la pieza:

- Representa el ambiente y cultura del hostel Quetzalroo, un ambiente lleno de vida en donde el ser humano comparte el espacio con los animales en donde viven en conjunto y no por separado.



## “El trompo”

*Pieza trabajada en Octubre del 2012,  
de 6 cms de alto por 4 cms de alto.*

### 1- La técnica utilizada:

- Digital
- Mixta
- **Manual (bolígrafo, rotulador, lápiz, etc.)**
- Aereosol

### 2- El material utilizado como soporte para la ilustración:

- **Madera**
- Mixto
- Material textil
- Metal
- Papel
- Cuerpo humano
- Lienzo
- Otro: \_\_\_\_\_

### 3- Espacio aprovechado para la ilustración:

- **100% del espacio**
- 75% del espacio
- 50% del espacio
- 25% del espacio

### 4- El tipo de lenguaje visual que utiliza la ilustración es:

- Objetivo
- Publicitario
- **Artístico**

\*Porque: el objetivo de la ilustración es puramente la visión del ilustrador y puede ser interpretado por de diferente manera por el observador.

5- En su lenguaje visual la pieza:

- Brinda un lenguaje único y reconocible
- Es interpretada por cada observador de manera diferente y única
- **Centra su interés en un aspecto gráfico**
- **Establece una identidad del ilustrador**

\*Porque: crea impacto visual por el detalle del mismo en un espacio reducido y de forma uniforme en donde se puede observar el estilo propio de NEARsyx.

6. El elemento(s) gráfico(s) con mayor jerarquía:

- Colores
- Animales
- **Figura humana (ojo)**
- Patrones
- **Composición**

7. La ilustración maneja un estilo:

- **a) Surrealista**
- **b) Futurista**
- c) Psicodelia
- d) Graffiti

a) Características que presenta del Surrealismo:

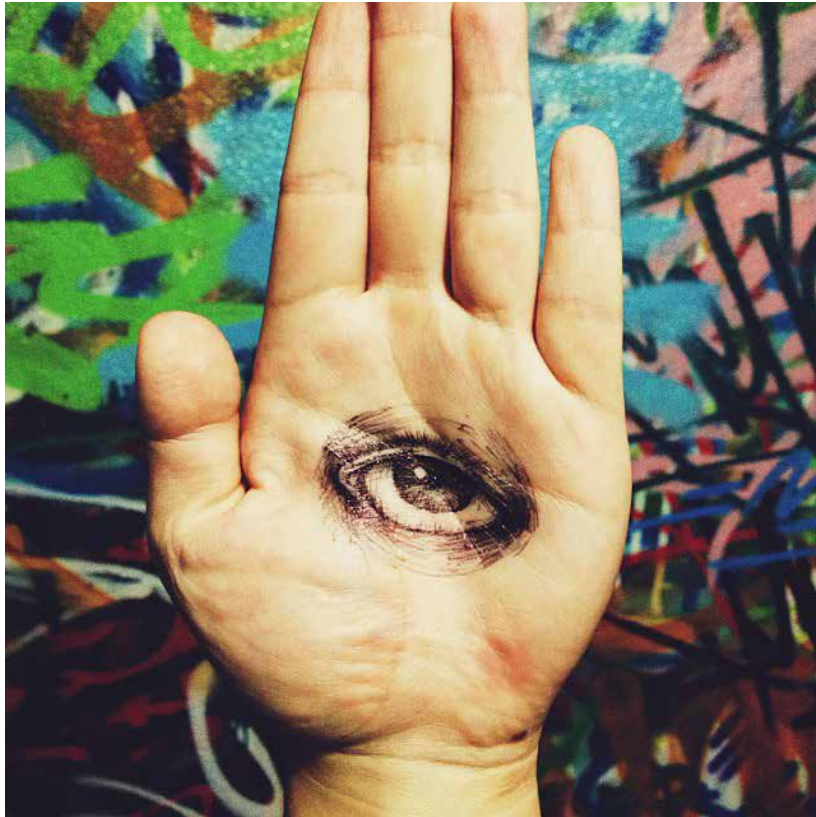
- Formas abstractas
- Animación de lo inanimado
- Elementos incongruentes
- **Metamorfosis**
- Evocación del caos
- Perspectivas vacías
- **Universos figurativos propios**

b) Características que presenta del Futurismo:

- **Exaltación de la originalidad**
- Estructuras en movimiento
- Contenido relacionado al mundo moderno
- Formas y colores que generan ritmos
- Colores resplandecientes
- Transparencias
- **Multiplicación de líneas y detalles.**

8. onnotación o mensaje que transmite la pieza:

- La pieza transmite el que siempre se está observando y depende de uno ser la "llave" para abrir nuestras mentes.



## “Free your mind”

*Pieza trabajada en Octubre del 2013. Uso visual.*

### 1- La técnica utilizada:

- Digital
- Mixta
- **Manual (bolígrafo, rotulador, lápiz, etc.)**
- Aereosol

### 2- El material utilizado como soporte para la ilustración:

- Madera
- Mixto
- Material textil
- Metal
- Papel
- **Cuerpo humano**
- Lienzo
- Otro: \_\_\_\_\_

### 3- Espacio aprovechado para la ilustración:

- 100% del espacio
- 75% del espacio
- 50% del espacio
- **25% del espacio**

### 4- El tipo de lenguaje visual que utiliza la ilustración es:

- **Objetivo**
- Publicitario
- **Artístico**

\*Porque: No trata de vender ningún producto o marca, sino que es una manifestación del artista.



5- En su lenguaje visual la pieza:

- Brinda un lenguaje único y reconocible
- **Es interpretada por cada observador de manera diferente y única**
- Centra su interés en un aspecto gráfico
- Establece una identidad del ilustrador

\*Porque:el observador puede darle un significado propio, ya sea profundo o directo.

6. El elemento(s) gráfico(s) con mayor jerarquía:

- Colores
- Animales
- **Figura humana**
- Patrones
- Composición

7. La ilustración maneja un estilo:

- **a) Surrealista**
- b) Futurista
- c) Psicodelia
- d) Graffiti

a) Características que presenta del Surrealismo:

- Formas abstractas
- Animación de lo inanimado
- Elementos incongruentes
- Metamorfosis
- Evocación del caos
- Perspectivas vacías
- **Universos figurativos propios**

8. Connotación o mensaje que transmite la pieza:

- La pieza transmite en que la persona debe de ver el mundo y sus elementos, de manera diferente o con más profundidad y no solo lo que esta en la superficie, de esta manera uno permite liberar su mente; dado a que ve más allá; podemos ver cierta influencia de la obra del artista Herbet Bayer, un artista que presenta un estilo Surrealista.



“Los ojos”

Herbet Bayer

Fuente: [www.4.bp.blogspot.com](http://www.4.bp.blogspot.com)



## “Always watching”

*Pieza trabajada en Septiembre del 2012. Uso visual.*

### 1- La técnica utilizada:

- Digital
- Mixta
- Manual (bolígrafo, rotulador, lápiz, etc.)
- **Aereosol**

### 2- El material utilizado como soporte para la ilustración:

- Madera
- Mixto
- Material textil
- Metal
- Papel
- Cuerpo humano
- Lienzo
- **Otro: pared de cemento**

### 3- Espacio aprovechado para la ilustración:

- 100% del espacio
- **75% del espacio**
- 50% del espacio
- 25% del espacio

### 4- El tipo de lenguaje visual que utiliza la ilustración es:

- Objetivo
- Publicitario
- **Artístico**

\*Porque: la pieza es estética y el mensaje es libre para ser interpretada de la manera en que el observador desee.

5- En su lenguaje visual la pieza:

- **Brinda un lenguaje único y reconocible**
- Es interpretada por cada observador de manera diferente y única
- **Centra su interés en un aspecto gráfico**
- **Establece una identidad del ilustrador**

\*Porque: la pieza se centra en el ojo por su tamaño y detalle, por lo que el observador interpreta que algo o alguien lo está observando, crea impacto visual por el color y composición de la pieza permitiendo ver el estilo y técnica manejada por NEARsyx.

6. El elemento(s) gráfico(s) con mayor jerarquía:

- **Colores**
- Animales
- **Figura humana**
- **Patrones**
- **Composición**

7. La ilustración maneja un estilo:

- **a) Surrealista**
- **b) Futurista**
- **c) Psicodelia**
- d) Graffiti

a) Características que presenta del Surrealismo:

- **Formas abstractas**

- Animación de lo inanimado
- Elementos incongruentes
- Metamorfosis
- **Evocación del caos**
- **Perspectivas vacías**
- Universos figurativos propios

b) Características que presenta del Futurismo:

- **Exaltación de la originalidad**
- **Estructuras en movimiento**
- Contenido relacionado al mundo moderno
- **Formas y colores que generan ritmos**
- **Colores resplandecientes**
- **Transparencias**
- **Multiplicación de líneas y detalles.**

c) Características que presenta de la Psicodelia:

- **Colores fuertes y contrastantes**
- Tipografía ornamentada
- **Yuxtaposición de: \_Colores\_ \_Motivos**
- Decoración vegetal
- **Formas: \_\_Radiales\_ \_Espirales**
- Repetición de elementos
- Expansión de forma

8. Connotación o mensaje que transmite la pieza:

- El mensaje es bastante directo, presenta la idea de que alguien o algo está observando, ya que el elemento más llamativo es el ojo, por tamaño, color y posición centrada en el espacio.



## “Green Monday”

*Pieza trabajada en Octubre del 2013, uso visual.*

1- La técnica utilizada:

- Digital
- Mixta
- **Manual (rotulador)**
- Aereosol

2- El material utilizado como soporte para la ilustración:

- Madera
- Mixto
- Material textil
- Metal
- Papel
- Cuerpo humano
- Lienzo
- **Otro: Fruta**

3- Espacio aprovechado para la ilustración:

- 100% del espacio
- 75% del espacio
- **50% del espacio**
- 25% del espacio

4- El tipo de lenguaje visual que utiliza la ilustración es:

- Objetivo
- Publicitario
- **Artístico**

\*Porque: la pieza puede ser interpretada de manera diferente o se centra en una manifestación propia del artista.



5- En su lenguaje visual la pieza:

- Brinda un lenguaje único y reconocible
- **Es interpretada por cada observador de manera diferente y única**
- **Centra su interés en un aspecto gráfico**
- Establece una identidad del ilustrador

\*Porque: el observador puede interpretar la pieza de la una manera única y diferente a lo que el artista deseaba transmitir, por la forma y posición de los elementos en el soporte innovador crean un interés visual de la pieza.

6. El elemento(s) gráfico(s) con mayor jerarquía:

- Colores
- Animales
- Figura humana
- **Patrones**
- **Composición**

7. La ilustración maneja un estilo:

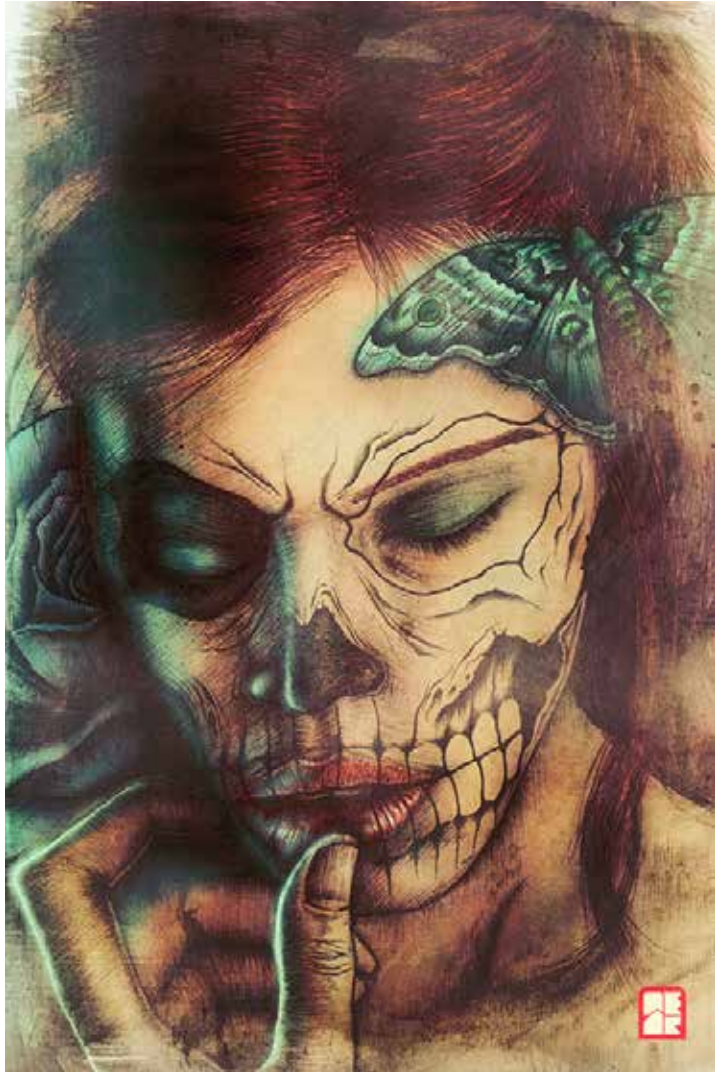
- a) Surrealista
- b) Futurista
- **c) Psicodelia**
- d) Graffiti

c) Características que presenta de la Psicodelia:

- Colores fuertes y contrastantes
- Tipografía ornamentada
- Yuxtaposición de: \_\_Colores \_\_ Motivos
- **Decoración vegetal**
- **Formas: \_\_Radiales \_\_ Espirales**
- **Repetición de elementos**
- **Expansión de forma**

8. Connotación o mensaje que transmite la pieza:

- *No hay un mensaje específico en la pieza pero se puede visualizar que el ilustrador trato de darle otra "personalidad" a una fruta conocida, la cuál carecía de una textura más fuerte, a través de elemento con un toque étnico.*



## “Skull Girl”

*Pieza trabajada en Julio del 2013, posteriormente fue publicada en la revista SurfArt en Diciembre del mismo año. Uso visual y promocional de NEARsyx.*

### 1- La técnica utilizada:

- Digital
- **Mixta**
- Manual (bolígrafo, rotulador, lápiz, etc.)
- Aereosol

### 2- El material utilizado como soporte para la ilustración:

- Madera
- **Mixto**
- Material textil
- Metal
- Papel
- Cuerpo humano
- Lienzo
- Otro: \_\_\_\_\_

### 3- Espacio aprovechado para la ilustración:

- **100% del espacio**
- 75% del espacio
- 50% del espacio
- 25% del espacio

### 4- El tipo de lenguaje visual que utiliza la ilustración es:

- **Objetivo**
- Publicitario
- **Artístico**

\*Porque: tiene un solo significado en el cuál es directo y se puede interpretar de una sola manera y es artístico dado a que su objetivo no es publicitar ningún servicio o marca.

5- *En su lenguaje visual la pieza:*

- **Brinda un lenguaje único y reconocible**
- Es interpretada por cada observador de manera diferente y única
- **Centra su interés en un aspecto gráfico**
- **Establece una identidad del ilustrador**

\*Porque: transmite un mensaje único por parte de NEARsyx, por sus colores, estilo y técnica permite crear un impacto visual mostrando el estilo propio del ilustrador.

6. *El elemento(s) gráfico(s) con mayor jerarquía:*

- **Colores**
- **Animales**
- **Figura humana**
- Patrones
- Composición

7. *La ilustración maneja un estilo:*

- **a) Surrealista**
- **b) Futurista**
- c) Psicodelia
- d) Graffiti

a) *Características que presenta del Surrealismo:*

- Formas abstractas
- Animación de lo inanimado
- **Elementos incongruentes**

- Metamorfosis
- **Evocación del caos**
- Perspectivas vacías
- Universos figurativos propios

b) *Características que presenta del Futurismo:*

- **Exaltación de la originalidad**
- Estructuras en movimiento
- Contenido relacionado al mundo moderno
- Formas y colores que generan ritmos
- Colores resplandecientes
- **Transparencias**
- **Multiplicación de líneas y detalles.**

7. *Connotación o mensaje que transmite la pieza:*

- *El mensaje de la ilustración es directo, tal y como lo describe NEARsyx: “es mi representación del amor eterno”, dado a que lo elementos como la rosa, transmite la idea del cariño que se tiene hacia la “persona” y la transparencia de la carne (que representa la vida) y el hueso (que representa la muerte) transmiten que en la vida y la muerte seguirá sintiendo amor.*



## “Mochila”

*Mochila personalizada trabajada en Abril del 2013 uso personal del comprador.*

1- La técnica utilizada:

- Digital
- Mixta
- **Manual (bolígrafo, rotulador, lápiz, etc.)**
- Aereosol

2- El material utilizado como soporte para la ilustración:

- Madera
- Mixto
- **Material textil**
- Metal
- Papel
- Cuerpo humano
- Lienzo
- Otro: \_\_\_\_\_

3- Espacio aprovechado para la ilustración:

- 100% del espacio
- 75% del espacio
- **50% del espacio**
- 25% del espacio

4- El tipo de lenguaje visual que utiliza la ilustración es:

- **Objetivo**
- Publicitario
- **Artístico**

\*Porque: proyecta un solo mensaje y es artística ya que no publicita ninguna marca o servicio.

5- En su lenguaje visual la pieza:

- **Brinda un lenguaje único y reconocible**
- Es interpretada por cada observador de manera diferente y única
- **Centra su interés en un aspecto gráfico**
- **Establece una identidad del ilustrador**

\*Porque: el observador puede interpretar el mensaje único del ilustrador, la calidad de los detalles que brinda la ilustración crea un impacto visual permitiendo reconocer el estilo propio trabajado por NEARsyx.

6. El elemento(s) gráfico(s) con mayor jerarquía:

- Colores
- **Animales**
- Figura humana
- Patrones
- Composición

7. La ilustración maneja un estilo:

- **a) Surrealista**
- b) Futurista
- c) Psicodelia
- d) Graffiti

a) Características que presenta del Surrealismo:

- Formas abstractas
- Animación de lo inanimado
- Elementos incongruentes
- Metamorfosis
- Evocación del caos
- **Perspectivas vacías**
- **Universos figurativos propios**

8. Connotación o mensaje que transmite la pieza:

- La ilustración es bastante simple por lo que se permite apreciar el mensaje de la ilustración de una manera única, en la cuál muestra la libertad de la vida y el compartirla.





## “Street Canvas Fashion Show”

*Pieza trabajada en Mayo del 2013. Uso visual.*

### 1- La técnica utilizada:

- Digital
- Mixta
- **Manual (bolígrafo, rotulador, lápiz, etc.)**
- Aereosol

### 2- El material utilizado como soporte para la ilustración:

- Madera
- Mixto
- Material textil
- Metal
- Papel
- Cuerpo humano
- **Lienzo**
- Otro: \_\_\_\_\_

### 3- Espacio aprovechado para la ilustración:

- 100% del espacio
- 75% del espacio
- **50% del espacio**
- 25% del espacio

### 4- El tipo de lenguaje visual que utiliza la ilustración es:

- Objetivo
- Publicitario
- **Artístico**

\*Porque: el mensaje de la ilustración es bastante abierto y puede ser interpretado de la manera que desee el observador.

5- En su lenguaje visual la pieza:

- Brinda un lenguaje único y reconocible
- **Es interpretada por cada observador de manera diferente y única**
- **Centra su interés en un aspecto gráfico**
- **Establece una identidad del ilustrador**

\*Porque: el observador puede darle el significado a la pieza de manera única y por el tamaño considerable de la pieza genera interés visual en la ilustración, permitiendo ver el estilo propio de NEARsyx.

6. El elemento(s) gráfico(s) con mayor jerarquía:

- Colores
- **Animales**
- Figura humana
- Patrones
- **Composición**

7. La ilustración maneja un estilo:

- **a) Surrealista**
- b) Futurista
- c) Psicodelia
- d) Graffiti

a) Características que presenta del Surrealismo:

- **Formas abstractas**
- Animación de lo inanimado
- Elementos incongruentes
- **Metamorfosis**
- Evocación del caos
- **Perspectivas vacías**
- **Universos figurativos propios**

8. Connotación o mensaje que transmite la pieza:

- La pieza muestra un mundo de la coexistencia de los animales entre ellos mismos.



## “The lucky death of love”

*Ilustración trabajada en Enero del 2014.*

1- La técnica utilizada:

- Digital
- Mixta
- **Manual (bolígrafo, rotulador, lápiz, etc.)**
- Aereosol

2- El material utilizado como soporte para la ilustración:

- Madera
- Mixto
- Material textil
- Metal
- **Papel**
- Cuerpo humano
- Lienzo
- Otro: \_\_\_\_\_

3- Espacio aprovechado para la ilustración:

- 100% del espacio
- **75% del espacio**
- 50% del espacio
- 25% del espacio

4- El tipo de lenguaje visual que utiliza la ilustración es:

- Objetivo
- Publicitario
- **Artístico**

\*Porque: el mensaje puede ser interpretado por de manera diferente por cada persona.

5- En su lenguaje visual la pieza:

- Brinda un lenguaje único y reconocible
- **Es interpretada por cada observador de manera diferente y única**
- **Centra su interés en un aspecto gráfico**
- **Establece una identidad del ilustrador**

\*Porque: cada persona le puede dar una diferente interpretación a la ilustración, la cual por su composición genera un impacto visual mostrando la interpretación gráfica de NEARsyx a través de su técnica.

6. El elemento(s) gráfico(s) con mayor jerarquía:

- Colores
- **Animales**
- Figura humana
- Patrones
- **Composición**

7. La ilustración maneja un estilo:

- **a) Surrealista**
- b) Futurista
- c) Psicodelia
- d) Graffiti

a) Características que presenta del Surrealismo:

- Formas abstractas
- Animación de lo inanimado
- Elementos incongruentes
- Metamorfosis
- Evocación del caos
- Perspectivas vacías
- **Universos figurativos propios**

8. Connotación o mensaje que transmite la pieza:

- El mensaje de la ilustración puede ser interpretada de diferentes formas, la ilustración transmite que la muerte es un proceso rápido y se tiene la suerte de tener un fin como seres humanos, puede ser tomado como negativo o positivo dependiendo de la persona que lo observe.



## “Tiger of Bacilongas”

*Pieza trabajada en Noviembre del 2013.*

1- La técnica utilizada:

- Digital
- Mixta
- **Manual (bolígrafo, rotulador, lápiz, etc.)**
- **Aereosol**

2- El material utilizado como soporte para la ilustración:

- **Madera**
- Mixto
- Material textil
- Metal
- Papel
- Cuerpo humano
- Lienzo
- Otro: \_\_\_\_\_

3- Espacio aprovechado para la ilustración:

- **100% del espacio**
- 75% del espacio
- 50% del espacio
- 25% del espacio

4- El tipo de lenguaje visual que utiliza la ilustración es:

- Objetivo
- Publicitario
- **Artístico**

\*Porque: el mensaje esta abierto para ser interpretado por la persona que observe la pieza.



5- En su lenguaje visual la pieza:

- Brinda un lenguaje único y reconocible
- **Es interpretada por cada observador de manera diferente y única**
- **Centra su interés en un aspecto gráfico**
- Establece una identidad del ilustrador

\*Porque: cada persona puede interpretar el mensaje de la ilustración de diferentes maneras, por la combinación de técnicas en el soporte innovador crear un interés e impacto visual.

6. El elemento(s) gráfico(s) con mayor jerarquía:

- **Colores**
- **Animales**
- Figura humana
- Patrones
- Composición

7. La ilustración maneja un estilo:

- a) Surrealista
- **b) Futurista**
- c) Psicodelia
- d) Graffiti

b) Características que presenta del Futurismo:

- Exaltación de la originalidad
- Estructuras en movimiento
- Contenido relacionado al mundo moderno
- **Formas y colores que generan ritmos**
- **Colores resplandecientes**
- **Transparencias**
- Multiplicación de líneas y detalles.

8. Connotación o mensaje que transmite la pieza:

- El mensaje de la pieza puede ser interpretado de diferentes formas por parte del observador, la ilustración puede representar la fuerza del tigre o representar lo salvaje del espacio.



## “Ultra Black”

Zapatos con ilustración personalizada en Agosto del 2012.

1- La técnica utilizada:

- Digital
- Mixta
- **Manual (bolígrafo, rotulador, lápiz, etc.)**
- Aereosol

2- El material utilizado como soporte para la ilustración:

- Madera
- Mixto
- **Material textil**
- Metal
- Papel
- Cuerpo humano
- Lienzo
- Otro: \_\_\_\_\_

3- Espacio aprovechado para la ilustración:

- **100% del espacio**
- 75% del espacio
- 50% del espacio
- 25% del espacio

4- El tipo de lenguaje visual que utiliza la ilustración es:

- Objetivo
- **Publicitario**
- Artístico

\*Porque: promociona la marca personal del ilustrador.

5- *En su lenguaje visual la pieza:*

- Brinda un lenguaje único y reconocible
- Es interpretada por cada observador de manera diferente y única
- ***Centra su interés en un aspecto gráfico***
- ***Establece una identidad del ilustrador***

\*Porque: por la composición de la ilustración crea un impacto visual e interés en la pieza, mostrando el estilo y calidad de técnica de NEARsyx a través de su propia marca.

6. *El elemento(s) gráfico(s) con mayor jerarquía:*

- Colores
- ***Animales***
- Figura humana
- ***Patrones***
- ***Composición***

7. *La ilustración maneja un estilo:*

- ***a) Surrealista***
- b) Futurista
- c) Psicodelia
- d) Graffiti

a) *Características que presenta del Surrealismo:*

- Formas abstractas
- Animación de lo inanimado
- ***Elementos incongruentes***
- ***Metamorfosis***
- Evocación del caos
- Perspectivas vacías
- Universos figurativos propios

8. *Connotación o mensaje que transmite la pieza:*

- *La pieza presenta un mensaje en el cual se puede interpretar como la existencia de dos lados de un solo ser.*

## Interpretación y síntesis

De acuerdo con la información obtenida a través del contenido teórico y las experiencias de diseño, así como los resultados de los instrumentos aplicados a sujetos y objetos de estudio, a continuación se desarrolla una interpretación y síntesis en base a los objetivos de la investigación.

### **- Analisis de adecuación de las ilustraciones de Ricardo Ajcivinac en los soportes utilizados por medio de las técnicas manejadas.**

Ricardo Ajcivinac, mejor conocido como NEARsyx (Never Ever Accept Reality), es un ilustrador guatemalteco que a lo largo de su trayectoria ha ido utilizando diferentes tipos de soportes. En el año 2010 su ilustración “Rise of Sumo” fue seleccionada como portada de Enero de la revista Digital Arts y seleccionado 3er. lugar en la categoría solo (individual) de Latinoamérica en la competencia de grafiitti All Ironlak 2010.

Antes de calificar la capacidad de adecuación de las ilustraciones de Ricardo Ajcivinac hay que entender cuál es su visión como ilustrador y luego identificar cómo plasma sus ilustraciones en los diferentes soportes/ materiales con distintas técnicas.

Según Sanmiguel (2003) la ilustración se encuentra en la vida cotidiana y de acuerdo a Zeegen (2009) la ilustración tomó fuerza durante el siglo XIX, volviéndose fuente de entretenimiento para la sociedad.

De acuerdo a (2000) cualquier imagen tiene un valor o mensaje distinto, según el contexto en que se encuentra, Ricardo Ajcivinac alias NEARsyx establece que con cada nuevo trabajo toma un camino diferente para que el proceso no se vuelva monótono, el mensaje no siempre se logra entender a primera vista sino hasta después de varias “lecturas”.

Zeegen (2009) establece que la clave del éxito de cualquier ilustración es la esencia del mensaje y la manera de comunicar, pero el soporte que se utiliza es el que brindará una lectura y comprensión del mensaje, proveyendo al ilustrador un límite de espacio para la creación de la pieza (esto no quiere decir que limita al mensaje) permitiendo que el observador pueda ver y entender el mensaje de forma tangible. De esta forma el soporte permite que el mensaje y la ilustración puedan tener un camino diferente dependiendo de las características del mismo, si la textura es lisa o porosa, la aplicación de la técnica permitirá que la ilustración pueda tener trazos perfectos o bien más espontaneos.

Siguiendo con el análisis de la capacidad de adecuación de NEARsyx, se puede tomar como ejemplo el zapato personalizado que trabajó NEARsyx para el Wanderproject 3, el zapato brinda al ilustrador un soporte, tanto como un espacio que esta delimitado al tamaño de la talla del zapato, una forma que es familiar por ser un producto común pero no es de una superficie con ejes continuos que permitan la continuación de un trazo de un extremo a otro y un material textil, con una textura porosa, la cuál no permite que los trazos sean totalmente limpios y se tenga que hacer diferentes “pasadas” de la técnica, en este caso fue aplicado con bolígrafo, que al leerse como un conjunto, logran plasmar una idea, un estilo y una técnica, logrando de esta manera transmitir un mensaje visual, demostrando también la calidad de manejo que tiene NEARsyx para crear una ilustración limpia y adecuarse con la técnica escogida al soporte uniforme en donde la pieza no fue afectada por las divisiones del soporte, si no que fueron aprovechados para darle dirección a la ilustración.



Zapato personalizado por NEARsyx para el proyecto de Wanderproject 3  
Facebook de NEARsyx.

Matherial Though (2009) describe que la exploración de materiales está en constante evolución, una mente creativa y curiosa se encargará de que la búsqueda de materiales sea empujado al límite mientras se mantenga funcional, esto se puede visualizar en las piezas trabajadas por NEARsyx, ya que trata de utilizar diferentes soportes para sus ilustraciones logrando innovar en el ámbito de la ilustración.

NEARsyx determina que cada pieza de ilustración que trabaja posee un mensaje detrás, la elección del soporte depende de lo que quiera transmitir o representar, tomando dos caminos en donde si la pieza es más tradicional busca soportes con muchas texturas, pero, si es más contemporáneo prefiere utilizar soportes más lisos o no tan convencionales.



El ilustrador Sergio Lazáro alias Kul Kid, menciona que el uso de diferentes soportes que utiliza NEARsyx le ha parecido una idea brillante y excelente, ya que en un mundo en donde el campo de la ilustración se expande cada vez más, es necesario llenar el “hambre” de la innovación de las personas, tanto dentro del campo como externos al mismo.

Saber utilizar y buscar materiales que se adapten son parte del proceso que hacen los ilustradores con el objetivo de crear imágenes únicas, Material Though (2009) describe que la inspiración en colores y texturas es ilimitado, el experimentar con algo nuevo puede generar un efecto “dramático”.

Lazáro también describe que el soporte es parte del mensaje visual dado a que la ilustración, técnica y soporte son uno solo, en esto coincide el ilustrador Manuel Regalado, opina que la técnica es parte del mensaje visual, calificando la aplicación de la técnica por parte de NEARsyx como excelente, ya que las mismas permiten al observador recibir mayor impacto del mensaje de la ilustración.

NEARsyx no separa la técnica del soporte, como se puede visualizar en la guía de observación que elige la técnica adecuada para el soporte logrando que la pieza tenga el nivel de ilustración que maneja, esto se refuerza con la entrevista a NEARsyx, ya que menciona que el soporte define la técnica a utilizar para que el resultado sea óptimo.

Se puede tomar como ejemplo la serie de frutas, en las cuales la forma y espacio de las mismas brinda un espacio para la ilustración, se visualiza como la textura permite que la ilustración tenga diferentes trazos (en el caso de la banana por



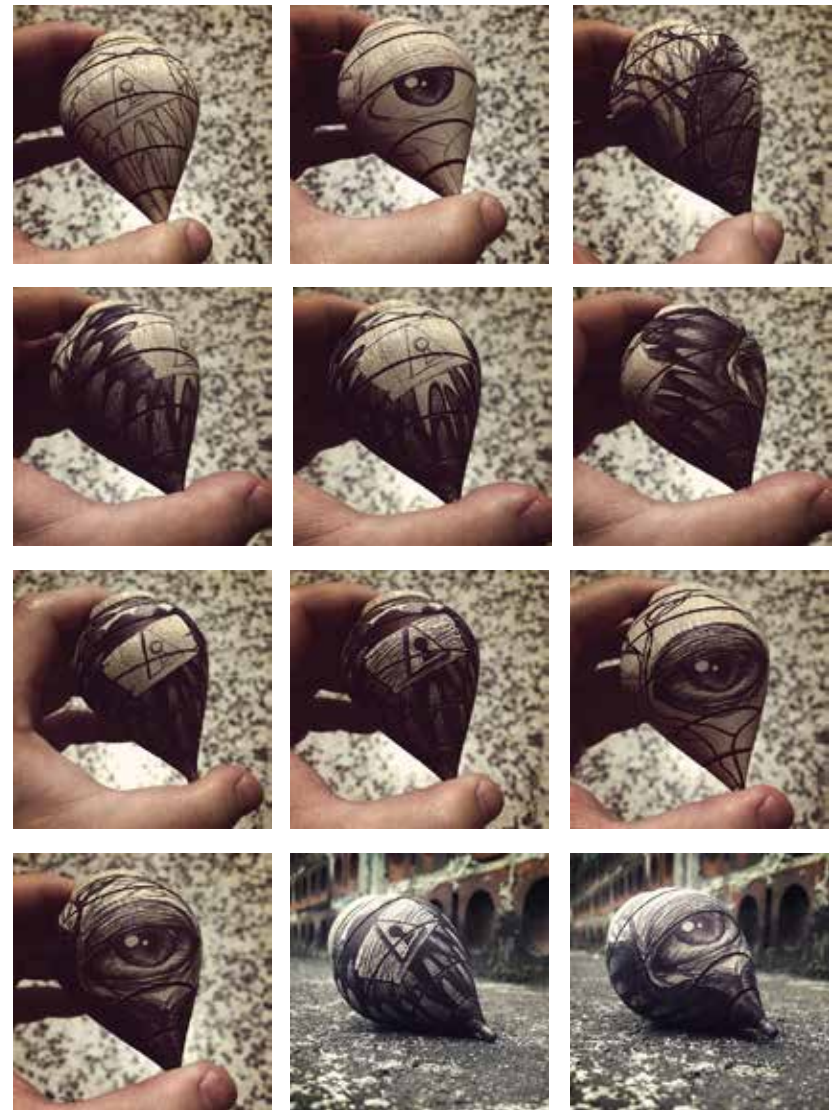
En la serie de frutas se puede visualizar la capacidad de Ricardo Ajcinvinac (NEARsyx) para adecuar sus ilustraciones en un soporte innovador dado a que las frutas no suelen ser utilizadas para plasmar una ilustración. Se puede calificar como excelente la capacidad de adecuación de NEARsyx dado a que la ilustración mantiene su estilo y maneja detalles y elementos en un espacio con un tamaño reducido por su forma natural.

ser una textura lisa permite que el trazo sea continuo; para la mandarina al tener una textura porosa, el trazo es más riguroso, absorbiendo más tinta para llenar esos espacios por lo que el trazo no es “perfecto”), la ilustración utiliza el soporte para delimitar su dirección, es decir, se adecua a las características que le brinda el soporte (en el caso de la banana NEARsyx utilizó las leves divisiones que posee la fruta para crear espacios dentro de la forma del soporte; a diferencia de la mandarina, que el formato es continuo por lo tanto la ilustración no tiene separaciones obvias, si no que visualiza como un solo espacio) y a pesar de ser soportes de tamaño y espacio reducido la calidad de la aplicación de la técnica se puede visualizar en la buena definición de los detalles de las ilustraciones.

Se puede visualizar en las piezas de la guía de observación la capacidad de NEARsyx para adecuar su ilustración en los soportes innovadores elegidos, permitiendo realzar el mensaje de la pieza.

Para reforzar la idea anterior se puede tomar como ejemplo el proceso de la pieza de ilustración “El trompo”, en la cual se puede visualizar cómo NEARsyx logra plasmar la ilustración, primero estableciendo la posición de los elementos en la composición adaptándose a la forma que brinda el soporte, para luego poder empezar a dar el detalle distintivo de su estilo, generando impacto e interés visual hacia la ilustración; junto al soporte innovador, el cual permite añadir volumen y textura a la ilustración, brindando un toque único y distintivo, así como fuerza a la ilustración y al mensaje visual.

También se puede tomar como ejemplo la serie de ilustraciones en diferentes frutas, en las cuales el soporte permite mantener el sentido de “naturaleza” que brinda la textura uniforme y única de cada una de las frutas, que junto a la ilustración psicodélica con un toque étnico, permiten leer el mensaje visual como uno solo.



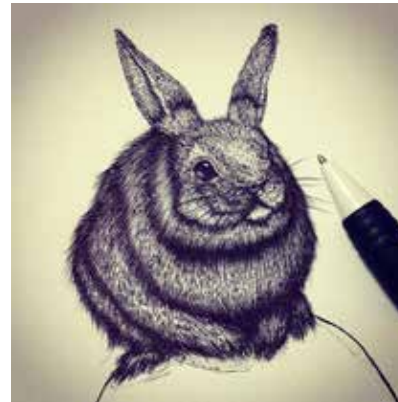
Proceso de ilustración sobre trompo de madera por NEARsyx, en donde se puede visualizar como la ilustración se va formando de acuerdo al espacio y forma que brinda el soporte de madera.

[www.nearsyx.com](http://www.nearsyx.com)

Como se puede visualizar en la guía de observación NEARsyx prefiere utilizar técnicas manuales, dado a que permite mayor facilidad de movimiento y poder manejar su estilo, aunque posteriormente decida combinar digitalmente algunas piezas.

El uso de tinta (areosol, bolígrafo o rotuladores) es el “personaje” principal (o bien el preferido) de sus piezas, manejando un alto detalle como se puede visualizar en la pieza “The lucky death of love”, por lo que el manejo de la técnica manual de NEARsyx se puede clasificar como excelente, dado a que la ha perfeccionado con la práctica.

Al ser técnicas manuales le permite que el trazo sea más fluido y se adapte a las características de los diferentes soportes que utiliza, por lo tanto, independientemente del soporte, NEARsyx logra adaptarse aplicando una técnica (previamente elegida) que le permite dar el detalle propio de su ilustración, lo cual le logra que las piezas trabajadas sean reconocidas por parte del mercado como piezas únicas e innovadoras, marcando el estilo de NEARsyx.



Detalle de la ilustración “The lucky death of love” donde se puede apreciar el detalle que trabajó NEARsyx en la ilustración a través de la técnica manual utilizando el bolígrafo (tinta) para generar la composición de la pieza, brindando textura a un soporte liso.

[www.nearsyx.com](http://www.nearsyx.com)



Las técnicas utilizadas son también parte del mensaje, NEARsyx aclara que el soporte es el que define la técnica a utilizar, busca utilizar que elementos funcionan mejor para obtener un mejor resultado.

Regalado es un ilustrador que también utiliza diferentes técnicas para trabajar, opina que NEARsyx tiene un buen desempeño con las técnicas que utiliza brindando fuerza al mensaje de la ilustración, creando un impacto visual en la manera que aplica las mismas.

De acuerdo a Nice (1993) una buena composición logra guiar la mirada del espectador a lo largo del trabajo, encontrando nuevos puntos de interés, entre ellos se pueden encontrar el color, la textura, el tamaño, etcétera.

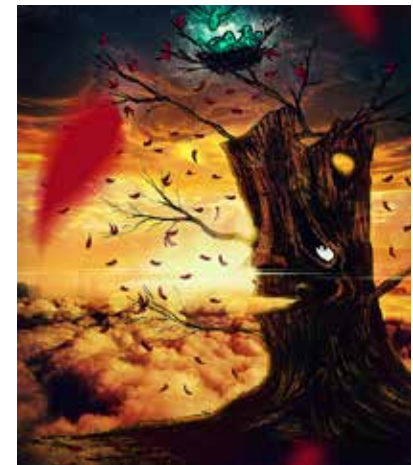
En las piezas analizadas en la guía de observación se puede visualizar que NEARsyx se basa en la textura y composición para generar el punto de interés en sus ilustraciones, ya que no todas poseen color por lo que la técnica y el soporte son los “personajes” que brindan a la pieza la distinción de la técnica y estilo de NEARsyx.

La textura de los soportes que selecciona NEARsyx para las ilustraciones le permite agregar cierto grado de detalle “extra” de forma natural (lisa o uniforme), ya que la aplicación de la técnica será distinta en cada soporte, dado a que hay unos absorbentes y otros no, permitiendo que la combinación entre técnica, aplicación y soporte relacionen el mensaje visual de la pieza, ayudando a la interpretación de la misma.

La composición dentro de las ilustraciones crea un punto de interés para el observador, ya sea por tamaño, forma, posición o detalle; permitiendo que cada observador genere una interpretación de cada uno de los elementos de la ilustración, independientemente si el ilustrador utilizó un mensaje visual objetivo, publicitario o artístico, ya que la composición final será la que hable por sí sola.

NEARsyx dice que es un reto lograr adecuar la ilustración al soporte elegido, pero al final logra que la composición sea funcional por medio de la selección de la técnica y su aplicación.

NEARsyx establece que la ilustración puede ser utilizada para cualquier medio ya sea digital, manual o impreso.



Combinación de ilustración manual con digital manteniendo característica del estilo Surrealista de NEARsyx, haciendo uso de técnica mixta (manual y digital), utilizando el 100% del espacio, trabajando un mensaje artístico con elementos naturales y rasgos humanos. (Pieza de referencia, no es parte de los objetos de estudio)

[www.nearsyx.com](http://www.nearsyx.com)

**- El estilo de ilustración de Ricardo Ajcivinac en los diferentes soportes a través del lenguaje visual en las piezas requeridas.**

Para Zeegen (2009) el dibujo es la parte más esencial de una ilustración, es la capacidad de presentar su forma de plasmar las características visuales que maneja en sus obras de acuerdo a Male (2007).

De acuerdo a Zapaterra (2008) describe que los diseñadores e ilustradores definen al estilo como algo que se siente o se lleva dentro, sin embargo no existe reglas que permitan adquirirlo, los diferentes estilos y técnicas se pueden adquirir mediante la práctica, en este punto los sujetos de estudio coinciden con que la práctica perfecciona el estilo y lo va moldeando.

NEARsyx cree que encontrar un estilo de ilustración es diferente para cada persona, que el estilo se puede desarrollar; Lazáro define que encontrar un estilo como ilustrador es algo vital ya que muchas veces se usan referencias o se basan en lo que los rodea y poco a poco se puede lograr evolucionar al punto en que uno mismo va encontrando su estilo en particular y Regalado establece que el estilo solo se puede obtener por medio de las influencias de los gustos personales y la práctica constante.

Dipacho (2011) analiza que en la actualidad las personas que empiezan en el campo de la ilustración, es poder encontrar un estilo que los identifique y plasme como ilustradores para obtener un reconocimiento en el medio.

NEARsyx delimita que ya posee un estilo propio, lo define como “el ser interior en la naturaleza surreal”, donde le gusta

utilizar elementos relacionados a la naturaleza de una forma Surrealista.



Proceso de ilustración de la pieza “Lucky of death” en la cual se puede visualizar el manejo de la técnica y detalle de los elementos que caracterizan a Ricardo Ajcivinac, como el detalle de su ilustración, así como una composición del estilo Surrealista que tiene mayor influencia en sus ilustraciones (ver guía de observación), así también el uso de elementos naturales (fauna y flora) y figura humana.

[www.nearsyx.com](http://www.nearsyx.com)



Según Artizu (2000), el Surrealismo plasma figuras simbólicas representando la realidad más profunda del ser humano , el subconsciente.

Giancomino (2011) define que el lenguaje visual está compuesto por la comunicación expresada por el medio de imágenes, que conlleva la creación, transmisión, codificación e interpretación de un mensaje. Observando las piezas de NEARsyx se puede deducir que su lenguaje es principalmente artístico, ya que sus ilustraciones transmiten un mensaje pero su interpretación puede variar de acuerdo al observador y su principal característica es su función estética, por lo tanto no puede ser objetivo, ya que tiene múltiples interpretaciones y aunque NEARsyx venda y promueva sus productos con su estilo plasmado en las piezas, no entra en lo que es lenguaje publicitario, ya que sus piezas no promueven ni informan nada más que el mensaje visual de la ilustración.

Tomando las características visuales de la guía de observación, se puede concluir que NEARsyx es mayormente influenciado por el Surrealismo a la hora de trabajar las composiciones que refuerza a través de las técnicas utilizadas, se puede tomar como ejemplo la pieza de "Sr. Starwalker" que con la técnica digital se genera una imitación de aerosol que por las texturas que genera crea una evocación al caos, que es una característica del Surrealismo, plasmada con texturas.

NEARsyx menciona que quería representar al ser mismo a través de una manera diferente y no tan tradicional, se puede deducir que el resultado fue buscar más allá de lo que visualiza el ser humano, utilizando una de las características del Surrealismo, que es representar un universo figurativo.



"Sr. Starwalker"

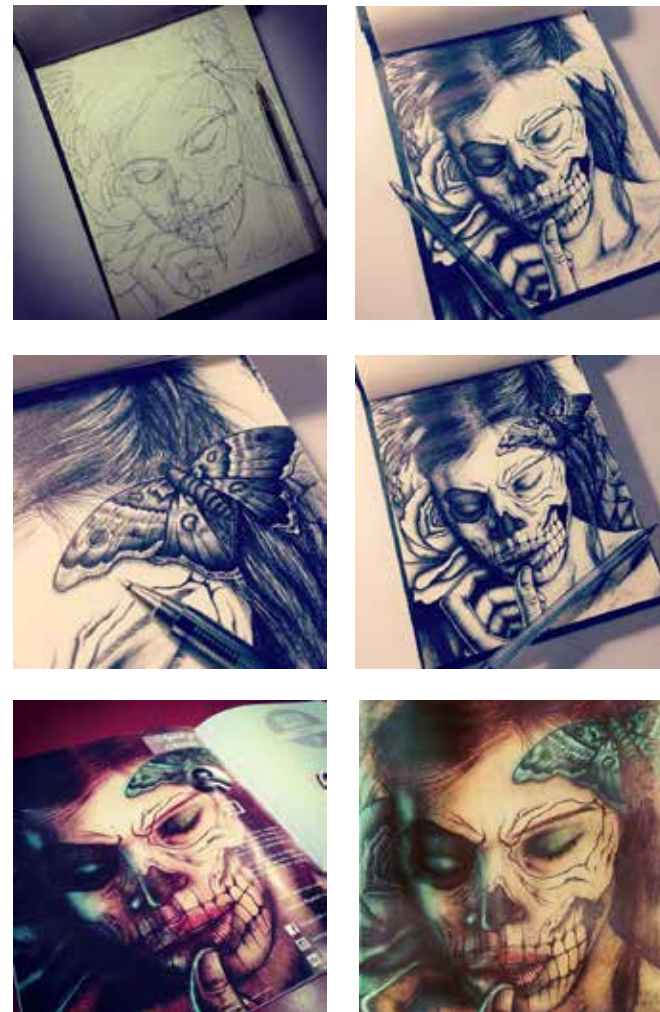
Foto ilustración para el grupo musical Cosmica por Ricardo Ajcivnac  
[www.nearsyx.com](http://www.nearsyx.com)

Regalado opina que el estilo que trabaja NEARsyx en sus ilustraciones poseen características del Surrealismo, esto permite establecer que el estilo propio que trabaja NEARsyx es reconocido y que transmite a la idea que menciona anteriormente.

Se puede mencionar que los soportes al poseer diferentes características brindan a la ilustración un realce al mensaje visual, es decir, ya que el estilo de NEARsyx es el Surrealismo y en las características de este estilo es crear universos figurativos propios, NEARsyx toma estas características de los soportes para crear cada ilustración con un “universo propio” y de esta forma cada pieza sea única e innovadora.

Un ejemplo externo de un ilustrador que aplica su estilo en cada pieza es el de Yuko Shimizu ([www.yukoart.com](http://www.yukoart.com)), ilustradora establecida en Estados Unidos, mantiene su estilo influenciado por el estilo asiático a lo largo de las piezas que trabaja, logrando establecer su técnica de tinta en combinación con digital, transmitiendo su mensaje visual reforzado en especial por el detalle de sus ilustraciones y la composición directa de las mismas.

De acuerdo a Sergio Lazáro, cree que hay dos caminos a la hora de ilustrar, el ilustrador que logra encontrar su estilo es fiel al mismo; el otro; el ilustrador que puede ser versátil y trabajar cualquier estilo de ilustración.



Ricardo Ajcivnac ha demostrado que a través de los años ha logrado perfeccionar su estilo, por la práctica (como afirma Regalado) ya que en los objetos de estudio analizados demostró mantener su estilo y plasmarlos en los diferentes soportes, logrando abrirse campo como ilustrador y permitiendo que se le reconozca como tal a través de su estilo propio, esto se nota ya que ha sido publicado su trabajo en dos diferentes revistas.

[www.nearsyx.com](http://www.nearsyx.com)

Lazáro también nos describe que sería ideal mantener el estilo propio en cada trabajo, pero es algo muy difícil ya que el ilustrador se limita a la demanda de los clientes, ya que depende de la necesidad del proyecto que requiera, es decir, el cliente puede requerir de las habilidades como ilustrador pero no necesariamente el estilo que trabaja el ilustrador, ya que es difícil llegar a obtener la aceptación de un tipo de ilustración para toda las necesidades de un trabajo, por lo que depende del punto de vista en que se mire, se puede decir que es bueno mantener el estilo pero también es bueno tener la versatilidad de trabajar en estilos diferentes.

Para Manuel Regalado establece que si uno quiere ser reconocido como ilustrador se debe de encontrar un estilo y mantenerlo a través de los diferentes proyectos que uno trabaje.

Dipacho resalta que en la actualidad existen ilustradores que manejan un estilo propio que van perfeccionando a través del tiempo y otros, que prefieren experimentar de forma constante que harán que cada proyecto sea visualmente diferente al otro; ninguna es mejor que la otra, el ilustrador es el que toma la decisión, de acuerdo a las conveniencias y preferencias que tenga.

NEARsyx ha demostrado mantener su estilo a través de las diferentes piezas elaboradas, pero comenta que cada pieza tiene “lo suyo”, con cada proyecto nuevo viene algo diferente siempre.

Actualmente existen varios ilustradores, por lo que se puede decir que hay cierta demanda, lo cual lleva a hablar del mercado actual de la ilustración, Heller y Arisman (2006) menciona que este avance ha sido por el desarrollo que ha evolucionado a

través de la tecnología, la economía y la percepción positiva que ha adquirido la disciplina, pero por otro lado, NEARsyx opina que a nivel nacional le falta todavía abrirse campo, menciona que son pocas las personas que se pueden dedicar únicamente a la ilustración al 100%, que a nivel mundial incluso hay personas que desvaloran su trabajo cobrando por debajo del precio real, por lo que a nivel nacional se aprecia menos el trabajo de la ilustración.



Puesto de NEARsyx durante el evento de Wanderproject 3. (Piezas de referencia, no son parte del grupo de objetos de estudio.)  
Facebook de NEARsyx





Pero a pesar de esto se ha visualizado el cambio positivo que menciona Heller y Arisman, como el proyecto de Wanderlust 3 del presente año, el cual fue promocionado por el periódico nacional Siglo21, mostrando a los ilustradores y artistas participando en el mismo, con esto se puede concluir que el campo de la ilustración a nivel nacional está creciendo y siendo apoyado, logrando que el ilustrador pueda vivir de su trabajo siendo reconocido.

De esta manera se puede decir que NEARsyx trabaja sus ilustraciones principalmente influenciado por el estilo Surrealista aunque trabaja ciertas características del Futurismo de acuerdo a la guía de observación (anexo 4) y su capacidad de adecuar su estilo a los diferentes soportes independientemente de las características de los mismo, logra mandar el mensaje requerido (sea directo o no) demostrando su nivel profesional como ilustrador.

También se puede ver como algo positivo a nivel nacional y para el mercado de la ilustración cuando un ilustrador ya es reconocido y es requerido para participar en diferentes actividades donde pueda plasmar su trabajo (técnica y estilo), tal es el caso de la pieza "Street Canvas" que fue elaborada para durante un fashion show (el cual se desconoce ubicación y nombre).

Facebook de NEARsyx



# Conclusiones y recomendaciones.

## *Conclusiones*

- Se puede decir que la ilustración es un medio que permite transmitir cualquier tipo de contenido, desde mensajes visuales puntuales a mensajes que van más allá permitiendo que el observador sea el que defina la interpretación única. La ilustración puede ser aplicada a cualquier medio, permitiendo comunicar un mensaje a través de las diferentes herramientas y soportes que brinda el medio ilustrativo.

Depende del ilustrador saber utilizar con creatividad las herramientas existentes y utilizarlas para plasmar su visión del mundo, este es el caso de Ricardo Ajcivinac también conocido como NEARsyx, su trabajo presenta el uso y manejo de su técnica manual, que posee detalle y genera texturas con la misma, que ha logrado a través de la práctica y selección de diferentes soportes/materiales que le han permitido perfeccionar la aplicación y elección de las técnicas en orden para obtener un mejor resultado final, logrando mejorar la calidad de trazo en cada ilustración, así mismo, unido a su estilo Surrealista plasmándolo con composiciones que generan impacto visual por las diferentes características que utiliza (posición, forma, tamaño, etc.) creando ilustraciones en soportes innovadores (como frutas, metal, madera y textil por mencionar algunos) logra generar que su trabajo sea reconocido por el mercado y lo identifiquen claramente.

A través de la ilustración NEARsyx muestra su percepción del mundo, el utilizar soportes innovadores brinda al mensaje visual una fuerza mayor, dado a NEARsyx aprovecha las características

del soporte tales como la textura, forma o tamaño, que le permiten como ilustrador tener la opción de utilizar las mismas para darle “forma” a cada ilustración, logrando adecuar la misma a estas características, dando otro camino a la ilustración obteniendo un resultado distinto, a través de la investigación se puede visualizar que NEARsyx logra adecuar su estilo de ilustración de una manera visualmente excelente, ya que sabe como utilizar las características de cada soporte que elige para plasmar su mensaje visual.

- El estilo son las características visuales de una ilustración que diferencias o marcan a un ilustrador de forma individual.

Pero existe la constante interrogación de cómo reconocer a un ilustrador; si es por mantener el uso de un estilo en cada proyecto o probar diferentes estilos no le permiten establecerse como ilustrador.

Pero el simple hecho de ilustrar independientemente del estilo crea a un ilustrador, el cual puede elegir dos caminos: utilizar e ir perfeccionando su estilo a través de cada proyecto o perfeccionar su ilustración variando en estilos, cualquiera que sea la elección que tome el ilustrador será la correcta, ya que ningún camino determinará el éxito del ilustrador para ser reconocido como tal.

Ricardo Ajcivinac ha ido perfeccionando su estilo influenciado principalmente por el Surrealismo, se evidencia por medio del uso de características generales, como por ejemplo la creación de universos figurativos propios, a través de cada proyecto, logrando ser reconocido como ilustrador, logrando que en cada pieza denote o connote las características de su visión

del mundo. Estas características también permiten clasificar el trabajo de NEARsyx con un lenguaje visual artístico, ya que sus ilustraciones poseen múltiples interpretaciones en cuanto al mensaje visual y su trabajo muestra una capacidad de estética visual, lo cual logra impresionar al observador y tratar de interpretar la pieza. NEARsyx mantiene su estilo en cada pieza trabajada, logrando adaptar las características del Surrealismo a cada soporte, independientemente de la forma de este, manteniendo un nivel de ilustración de calidad, en donde se nota que ha logrado adaptarse a cada soporte innovador que elija incluso si este es de tamaño reducido.

### ***Recomendaciones***

- Es importante saber que la ilustración puede ser aplicada en cualquier superficie independientemente de su textura, forma o tamaño, el reto se encuentra en plasmar la ilustración de forma creativa utilizando las características del soporte o material que se haya elegido.

Si el soporte o material es utilizado con el objetivo de ser funcional para el mensaje visual de la ilustración, es necesario estudiar y analizar cómo el soporte será utilizado dentro del lenguaje visual en orden de que se obtenga un resultado final de gran impacto en el mensaje

También es importante saber qué técnica utilizar en los diferentes soportes, ya que poseen características variables por lo que las técnicas pueden cambiar visualmente dependiendo de cómo el soporte se adapte a la técnica, ya que algunos soportes son más absorbentes que otros, por lo tanto hay que tener cuidado a la hora de la aplicación y no hacer un desastre

o rebalse dentro del formato y que la ilustración o mensaje se vea afectado por la calidad de la aplicación de la técnica (al menos que esa sea la idea).

- A la hora de definir un estilo de ilustración es necesario que el ilustrador tenga presente la gran variedad de estilos existentes y cuáles son las características que definen a cada uno.

De esta manera podrá darle un camino a las ilustraciones propias con características influenciadas por los estilos previamente seleccionados por gusto personal o por tendencia, que perfeccionará con la práctica constante.

Pero el conocer los estilos y sus características también servirá para aquel ilustrador que guste de probar diferentes estilos en cada proyecto, permitiéndose expandir sus conocimientos y perfeccionando su ilustración en cada uno de los estilos que trabaje ya sea por gusto personal o por requerimientos previos de un agente externo.

Ninguno de los dos caminos es peor o mejor que el otro, el ilustrador será quien elija que camino que desee tomar y utilizará la ilustración como un medio de trabajo y expresión, permitiendo crear una visión positiva por parte de agentes externos y darse a conocer a través de cada pieza elaborada.

## Referencias

- Acaso, M. (2009). El lenguaje Visual. Barcelona, España: Paidós, Ibérica.
- Alejo, C. (12 de septiembre de 2008) Graffiti. Consultado en agosto de 2014 en la www: <http://www.pinturayartistas.com/graffiti/>
- Arte España (S.F.).Surrealismo. Pintura surrealista (en línea). Consultado en la www: <http://www.arteespana.com/surrealismo.htm>
- Blanco, D. Cendón, S. Cousido, M. Donado, C. (S.F.) La publicidad no convencional.
- Cocheiro, N (2008) Creación y Producción en Diseño y Comunicación. Buenos Aires, Argentina. Imprenta Kurz.
- Dibujo y comunicación gráfica (2004) 5ta ed. 162 págs. México. Gustavo Gili, Sl.
- Diseño y comunicación (1997) 1era ed. 232 págs.
- Dipacho (12 de octubre de 2011) La ilustración y el estilo. Consultado en agosto de 2014 en la www: <http://dipacho.blogspot.com/2012/10/la-ilustracion-y-el-estilo.html>
- Fernandez-Coca, A. (4 de diciembre de 2012) Las claves de un buen “dibujante”, Diario de Mallorca, pág. 50.
- Giancomino, P. (7 de junio de 2013)EL LENGUAJE VISUAL. INTRODUCCIÓN Y PROCESO CREATIVO. Consultado el agosto de 2014 en la www: <http://patogiacomino.com/2013/06/07/el-lenguaje-visual-introduccion-y-proceso-creativo/>
- Heller, S. Arisman, M. (2006). Teaching Illustration: Course Offerings and Class Projects from the Leading Undergraduate and Graduate Programs. E.U.A. Allworth Press.
- Ilustración editorial y publicitaria (2 de junio de 2012) Psicodelia. Consultado en agosto de 2014 en la www: [http://ilustracioneditorialypublicitaria.blogspot.com/2012/06/psicodelia\\_07.html](http://ilustracioneditorialypublicitaria.blogspot.com/2012/06/psicodelia_07.html)
- Instituto Cervantes, España (S.F.), Las técnicas de ilustración infantil. Consultado en agosto de 2014 en la www: <http://cvc.cervantes.es/actcult/ilustracion/tecnicas.htm>
- Male, A. (2007). Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective. 216 págs. E.U.A. AVA Publishing.
- Material Though (2009) AVA Book . Rue des Fontenailles 16, Suiza.
- Méndez, J. & Garrido, S. (2002) Historia del Graffiti. Consultado en agosto de 2014 en la www: <http://www.valladolidwebmusical.org/graffiti/historia/01intro.html>
- Nice, C. (1993) Sketching Your Favorite Subjects in Pen & Ink.
- Parramón, J.M. y Martín, G. (2000) Dibujo a lápiz. 2da ed. España. Hospitalet de Llobregat.

Revista Replicante (s.f.) Historia de la Psicodelia. Consultado en agosto del 2014 en la [www: http://revistareplicante.com/historia-de-la-psicodelia/](http://revistareplicante.com/historia-de-la-psicodelia/)

Sanmiguel, D. (2003) Todo sobre la técnica del dibujo: manual imprescindible para el artista. Barcelona, España. Editorial Parramón

Sivira. R. (31 de octubre de 2010) Arte y Oscuridad bajo un mismo concepto. El Impulso.

Simspon, R., (1994). "Diseño e ilustración".Barcelona: Editorial NIESA.

Zappaterra, Y (2008) Diseño editorial - Periódicos y revistas. Bcelona, España. Gutavo Gili, SL.

Zeegen, L. (2009). Principios de ilustración.E.U.A. Rotovision SA.

Zimmermann, Y. (2000) Desing e comunicazione visiva. Contributo a una metodologia didattica. 6ta Ed. Ampliada. Versión castellana por Serra, F. 13a Ed.



# Anexos

## **Anexo 1: Cuestionario de entrevista a Ricardo Ajciviniac alias NEARsyx.**

1. ¿Desde hace cuánto tiempo llevas ilustrando?
2. En relación al estilo de un ilustrador, ¿cómo surge o se define?
3. ¿Cómo definirías tu estilo? Ejemplifica.
4. ¿Cómo lograste definir tu estilo?
5. ¿De qué manera surge o se define la temática en tus ilustraciones? Puedes contarme el proceso de alguna ilustración en especial.
6. ¿Qué características definen tus ilustraciones?
7. ¿Qué aspectos crees que son los que diferencian tu estilo de otros ilustradores?
8. Cuando trabajas una ilustración, ¿posee un mensaje visual? Si es así, ¿cómo lo defines?
9. He visualizado que has ilustrado sobre diferentes soportes\ materiales, lo que me lleva a preguntar, ¿primero defines la ilustración y la adaptas al soporte o el soporte define la ilustración? Ejemplifica.
10. ¿Es difícil ilustrar sobre estos soportes? Cuéntame un poco sobre el proceso.
11. ¿Cómo decides en qué soporte vas a trabajar una ilustración? Ejemplifica.
12. ¿El soporte define la técnica que utilizarás o la técnica define el soporte?
13. ¿Cómo crees que se encuentra el mercado de la ilustración actualmente?
14. Podrías darme tu opinión en relación a si la ilustración es capaz de utilizarse en cualquier medio digital e impreso.
15. Por curiosidad, ¿de dónde proviene tu álter ego NEARsyx? ¿Tiene algún significado?
16. ¿En qué pieza de ilustración has encontrado mayor satisfacción a la hora de trabajarla? Cuéntame por qué.

**Anexo 2: Cuestionario de entrevista a Sergio Lázaro alias Kuul Kid**

1. ¿Desde hace cuánto tiempo llevas ilustrando?
2. ¿Consideras que ya tienes un estilo definido? ¿Por qué?
3. En relación al estilo de un ilustrador, ¿cómo surge o se define?
4. Cuéntame, ¿cómo lograste definir tu estilo?
5. En tu opinión, ¿crees que un ilustrador debe de mantener su estilo en cada trabajo?
6. ¿Piensas que encontrar un estilo es importante para definir a un ilustrador? ¿por qué?
7. ¿Qué técnicas y soportes has utilizado para ilustrar? Puedes mencionar algunos trabajos.
8. He visto que conoces a Ricardo Ajcivinac, también conocido como NEARsyx, ¿cómo describirías el estilo de ilustración que trabaja?
9. ¿Qué piensas del uso de diferentes soportes y técnicas que NEARsyx utiliza?
10. Como ilustrador, ¿cómo calificas la habilidad de NEARsyx para adecuar su estilo de ilustración en los diferentes soportes?
11. ¿Crees que el soporte le da valor agregado a la ilustración o es parte del conjunto del mensaje visual de la misma?
12. ¿Qué pieza de ilustración crees que denota más tu estilo? Cuéntame acerca de ella.

### **Anexo 3: Cuestionario de entrevista a Manuel Regalado**

1. ¿Desde hace cuánto tiempo llevas ilustrando?
2. ¿Consideras que ya tienes un estilo definido? ¿Por qué?
3. En relación al estilo de un ilustrador, ¿cómo surge o se define?
4. Cuéntame, ¿cómo lograste definir tu estilo?
5. En tu opinión, ¿crees que un ilustrador debe de mantener su estilo en cada trabajo?
6. ¿Piensas que encontrar un estilo es importante para definir a un ilustrador? ¿por qué?
7. ¿Que técnicas y soportes has utilizado para ilustrar? Puedes mencionar algunos trabajos.
8. He visto que conoces a Ricardo Ajcivinac, también conocido como NEARsyx, ¿cómo describirías el estilo de ilustración que maneja?
9. Así como la habilidad de ilustrar es una de las características de un ilustrador, también es saber utilizar diferentes técnicas, desde tu punto de vista ¿cómo describes la calidad del trabajo de NEARsyx por medio de las técnicas utilizadas?
10. Como ilustrador ¿crees que la técnica permite que la ilustración realza el mensaje en la ilustración?
11. ¿Qué fuerza le da al mensaje visual las técnicas utilizadas por NEARsyx?
12. ¿Cuál crees que es la técnica brinda mayor fuerza a tus ilustraciones? ¿Por qué?

#### **Anexo 4: Guía de observación**

#### **Guía de observación**

A continuación se presenta el análisis de las piezas trabajadas por Ricardo Ajcivinac, en las cuales se muestra el uso de un soporte/material no convencional.

##### *1- La técnica utilizada:*

- Digital
- Mixta
- Manual (bolígrafo, rotulador, lápiz, etc.)
- Aereosol

##### *2- El material utilizado como soporte para la ilustración:*

- Madera
- Mixto
- Material textil
- Metal
- Papel
- Cuerpo humano
- Lienzo
- Otro: \_\_\_\_\_

##### *3- Espacio aprovechado para la ilustración:*

- 100% del espacio
- 75% del espacio
- 50% del espacio
- 25% del espacio

##### *4- El tipo de lenguaje visual que utiliza la ilustración es:*



- Objetivo
- Publicitario
- Artístico

Porque: \_\_\_\_\_

5- *En su lenguaje visual la pieza:*

- Brinda un lenguaje único y reconocible
- Es interpretada por cada observador de manera diferente y única
- Centra su interés en un aspecto gráfico
- Establece una identidad del ilustrador

Porque: \_\_\_\_\_

6. *El elemento(s) gráfico(s) con mayor jerarquía:*

- Colores
- Animales
- Figura humana
- Patrones
- Composición

7. *La ilustración maneja un estilo:*

- a) Surrealista
- b) Futurista
- c) Psicodelia
- d) Graffiti

a) *Características que presenta del Surrealismo:*

- Formas abstractas
- Animación de lo inanimado
- Elementos incongruentes
- Metamorfosis
- Evocación del caos
- Perspectivas vacías
- Universos figurativos propios

b) *Características que presenta del Futurismo:*

- Exaltación de la originalidad
- Estructuras en movimiento
- Contenido relacionado al mundo moderno
- Formas y colores que generan ritmos
- Colores resplandecientes
- Transparencias
- Multiplicación de líneas y detalles.

c) *Características que presenta de la Psicodelia:*

- Colores fuertes y contrastantes
- Tipografía ornamentada

- Yuxtaposición de: \_\_\_ Colores \_\_\_ Motivos
- Decoración vegetal
- Formas: \_\_\_ Radiales \_\_\_ Espirales
- Repetición de elementos
- Expansión de forma

d) *Que características presenta del Grafiti:*

- Diseño tipográfico
- Influenciada por:
  - Punk: \_\_\_ Agresivo
  - \_\_\_ Pintura desbordada
  - \_\_\_ Borriones / Tachaduras
  - Hipo Hop: \_\_\_ Afro
  - \_\_\_ Representa rebeldía
  - \_\_\_ Se relaciona con la calle
- Variación tipográfica con abstracción

8. *Connotación o mensaje que transmite la pieza:*