

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

INVESTIGACIÓN. El valor del concepto y la semiótica en las ilustraciones de Álvaro Domínguez Gámez dentro del área editorial.

ESTRATEGIA. Línea gráfica de productos de cerámica inspirados en leyendas populares guatemaltecas.

PROYECTO DE GRADO

LUIS FERNANDO HERNÁNDEZ VÁSQUEZ
CARNET 21478-07

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, MARZO DE 2016
CAMPUS CENTRAL

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

INVESTIGACIÓN. El valor del concepto y la semiótica en las ilustraciones de Álvaro Domínguez Gámez dentro del área editorial.

ESTRATEGIA. Línea gráfica de productos de cerámica inspirados en leyendas populares guatemaltecas.

PROYECTO DE GRADO

TRABAJO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE
ARQUITECTURA Y DISEÑO

POR
LUIS FERNANDO HERNÁNDEZ VÁSQUEZ

PREVIO A CONFERÍRSELE

EL TÍTULO DE DISEÑADOR GRÁFICO EN EL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADO

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, MARZO DE 2016
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. CRISTIAN AUGUSTO VELA AQUINO
VICEDECANO: MGTR. ROBERTO DE JESUS SOLARES MENDEZ
SECRETARIA: MGTR. ALICE MARÍA BECKER ÁVILA
DIRECTORA DE CARRERA: MGTR. ANA REGINA LÓPEZ DE LA VEGA

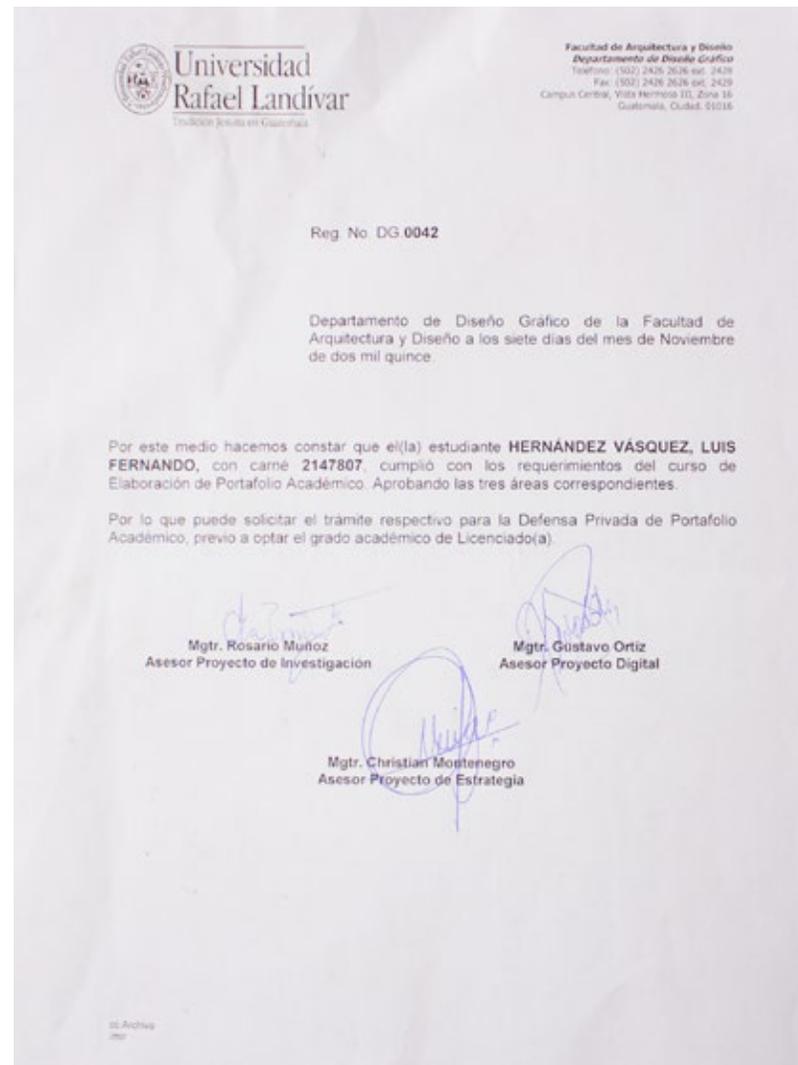
NOMBRE DEL ASESOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN

MGTR. ADAN CHRISTIAN MONTENEGRO CRUZ

TERNA QUE PRACTICÓ LA EVALUACIÓN

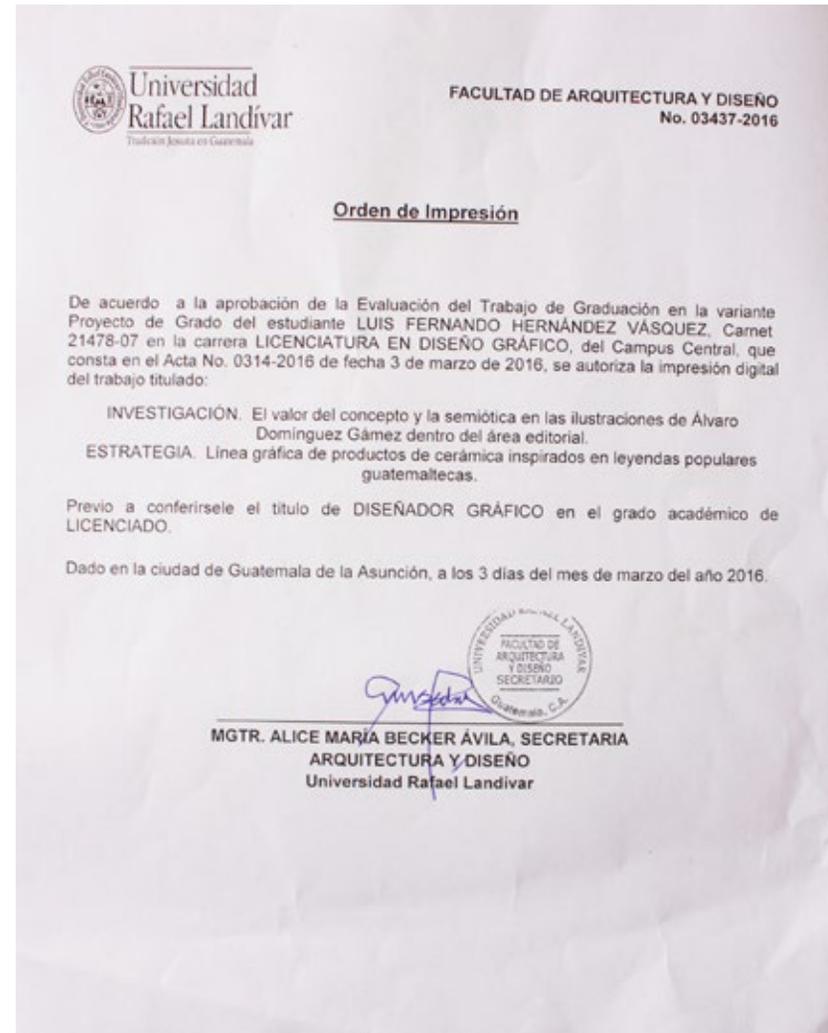
LIC. INES DE LEON VALDEAVELLANO
LIC. LUISA MARIA PENAGOS ZAMORA
LIC. SONIA PAOLA WOHLERS DIMAS

CARTA
Asesores



CARTA

Orden de impresión



ÍNDICE

00 RESUMEN	Pág.7	06 DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS.	Pág.90
01 INTRODUCCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	Pág.8	07 INTERPRETACIÓN Y SÍNTESIS.	Pág.120
02 PLANTEAMIENTO EL PROBLEMA	Pág.10	08 CONCLUSIONES	Pág.143
03 OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN	Pág.13	09 RECOMENDACIONES	Pág.145
04 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	Pág.14	10 REFERENCIAS CONSULTADAS	Pág.146
05 CONTENIDO TEÓRICO		11 ANEXOS	Pág. 143
Y EXPERIENCIAS DESDE DISEÑO	Pág.18		

RESUMEN

Teniendo en cuenta la inquietud de conocer más detalladamente sobre la aplicación de un concepto en ilustraciones dentro del área editorial y cómo estas imágenes complementan visualmente un mensaje a los lectores, se abordaron temas referentes a ilustración y sus diferentes tipos, técnicas y versatilidad que en ella se puede aplicar, así también la forma en que estas se complementan en cuanto a conceptos de comunicación, por lo que se estudió cómo interviene la semiología y el empleo de figuras retóricas en la interpretación de las personas, para luego con ayuda de entrevistas realizadas a personas con conocimientos en el tema como Alejandro Azurdia, Ana Lucía Barrios y Sergio Durini, poder ampliar esta información para lograr conocer el concepto de las ilustraciones de Álvaro Domínguez Gámez y el valor visual que estas otorgan en publicaciones en medios editoriales.

La presente investigación rescata el aporte de la aplicación de conceptos y versatilidad en las ilustraciones de Álvaro Domínguez Gámez en medios editoriales, así como el análisis y empleo del lenguaje visual que ofrece cada una de sus piezas ilustrativas.

01 INTRODUCCIÓN

Originar ideas de forma visual y perceptible es la manera de cómo un diseñador gráfico o un ilustrador plasma su imaginación en diferentes medios, pues a través de elementos visuales, se unen a un texto y cobran vida mediante la diversidad de medios editoriales, por ejemplo, en los que se incluyen principalmente periódicos, revistas y suplementos, donde la imagen juega un papel sustancial, pues va de la mano del texto, ya que estas conectan inmediatamente el significado de la ilustración.

Así también La necesidad de expresarse y experimentar nuevas tendencias se hace notar en las personas que por naturaleza son creativas, en el diseño gráfico y la ilustración, por ejemplo, son cualidades que por origen permiten explorar e indagar en procedimientos gráficos diferentes para solucionar problemáticas objetivas de comunicación visual.

La ilustración en el diseño gráfico es importante, ya que apoya principalmente al diseño editorial en gran sentido, pues es un elemento que se usa con frecuencia para exponer

imágenes personalizadas o adaptadas a un concepto textual, su riqueza visual a partir de elementos gráficos, diversidad de técnicas, soportes y medios dan sentido a la imagen, otorgan resultados impactantes para los lectores o usuarios de un medio editorial, siendo este impreso o digital.

Contemplando que los medios de comunicación avanzan de forma rápida, van evolucionando en la gráfica y expresión, se han visto en la necesidad de implementar ilustraciones con figuras retóricas para reforzar un concepto, ya que cuando se leen imágenes conceptuales, la mente de las personas pone en camino un proceso plenamente diferente al de la lectura de un texto o una imagen completamente descriptiva, porque debe extraer el significado de la ilustración y asociarla al texto leído, ambas partes, texto e imagen se perciben y se procesan como una a la vez.

Por lo que de manera inconsciente, surge la expectación, necesidad y deseo de retomar procesos manuales que destaquen un sentido más artesanal, táctil y humano que permita transmitir de la imaginación hacia las manos y el soporte en donde se plasme, pero que a la vez el resultado final sea contemporáneo, como es el caso de ilustraciones con técnicas mixtas, en donde lo análogo estará fuertemente enlazado con tratamientos digitales que le dan un toque moderno a las ilustraciones.

Con el propósito de determinar la versatilidad y aporte de las ilustraciones de Álvaro Domínguez Gámez dentro del área editorial se siguió una serie de pasos de investigación en la cual se determinaron sujetos de estudio tales como Alejandro Azurdia, Ana Lucía Barrios y Sergio Durini, seguidos de objetos de estudio, en estos se contrasta la ilustración bi media, la cual han cobrado auge en la actualidad al ser protagonistas en muchas ocasiones como elementos de apoyo a un texto al cual pueda extraerse un concepto y retórica, pues la constante búsqueda de la fusión entre técnicas análogas y digitales, son algunas de las características que más le dan vida a este reconocido ilustrador, el cual ha destacado en medios prestigiosos como The New York Times y revistas tales como Atlantic, Golf Digest y New York Time Magazine, entre otras publicaciones.

Por lo tanto, Álvaro Domínguez Gámez brinda ilustraciones expresivas, creativas e imaginativas gracias a la versatilidad que aplica en su técnica, las cuales se adhieren automáticamente bien al área editorial y otorgan a estos medios, un atractivo y simplicidad visual que capturan la atención del lector, facilitándoles la interpretación de las publicaciones.

02 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Las personas desde sus inicios y mucho más en la actualidad, están en la búsqueda de constante comunicación entre sí, en la cual los medios editoriales impresos son, desde su surgimiento, uno de los más importantes y que aún en una era en donde la tecnología ha reemplazado las ideas originales, los medios impresos siguen teniendo un valor inigualable para muchos usuarios, aun pudiendo tener estos medios digitalmente.

Los medios de comunicación hacen referencia a las herramientas mediante las cuales se lleva información textual y gráfica a los lectores siendo capaces de transmitir una idea compleja del tema citado; estos medios hicieron su aparición y se desarrollaron permitiendo un progreso en la difusión cultural y de la información de la sociedad en general, mediante los cuales se conocen los diferentes sucesos políticos, sociales, culturales y económicos de un país. Actualmente para muchas personas los medios impresos son irremplazables por los medios digitales, puesto que consideran que son más duraderos y conservadores, ya que se puede volver a la publicación más de una vez para analizarla, citarla o compararla con otras publicaciones similares.

El diseño en medios editoriales corresponde a un proceso que requiere de datos que transformen toda esa información y lleguen a un receptor final que asimile todo eso en un significado. Este diseño de información se puede aplicar y observar claramente en el diseño editorial, dado que el mismo comprende la estética en la diagramación de textos e imágenes ya sea en revistas, periódicos o libros, impresos o digitales.

Sus características principales irán asociadas dependiendo del grupo objetivo al que va dirigido, ya que de acuerdo al tema a trabajar la creación de un concepto será vital para luego establecer las jerarquías, ejes, composiciones, formatos y elementos gráficos de apoyo que sean necesarios para lograr una consistencia visual para atraer y retener la atención del usuario a través de un mensaje efectivo.

La ilustración es un área muy especial del diseño gráfico, que por su ventaja de comunicar visualmente se fortalece cada vez más en el diseño editorial. Como lo menciona Costa, J. (2007), en la imagen recae la interpretación y connotación de forma más rápida. La ilustración utilizada para periódicos y revistas se

le conoce como ilustración editorial. Las imágenes son realizadas por ilustradores, que se especializan en la mejora de la comunicación escrita, a través de representaciones visuales; los ilustradores manejan varias técnicas, entre las cuales se pueden mencionar las análogas, como la acuarela, lápices de color, tinta, lápiz o cualquier otra técnica que se aplique totalmente a mano, así como también sobresalen las técnicas digitales, a base de ordenadores y herramientas más sofisticadas para ilustrar, y por consecuencia, también existen técnicas mixtas, en donde la combinación de la técnica digital y análoga logran resultados interesantes en su aplicación. Las ilustraciones más sobresalientes no son las que en su totalidad son muy descriptivas, sino las que tienen un concepto y se forman a base de figuras retóricas que ponen a analizar al usuario.

Es así como el ilustrador español Álvaro Domínguez Gámez ha sobresalido en la ilustración editorial, ya que ha aportado trabajos para publicaciones como The New York Times, The Atlantic, Biblioteca Pública, entre otras, gracias a que crea imágenes visuales muy perspicaces y sugerentes por la fusión de objetos e ideas aparentemente inconexas, como por ejemplo fusionar imágenes de objetos reales con ilustraciones digitales que por separado no tendrían ningún sentido,

pero unidas consigue que cobren un sentido lógico mediante una afinada composición de la imagen.

Sus ilustraciones desprenden un halo de ingenio por la simplicidad con la que transmite el mensaje, a través de las relaciones que se crean entre diferentes objetos puestos en un contexto común.

Según Masís (s.f.), la simplicidad es el uso de una composición hermosa, y la constante búsqueda de la fusión entre lo manual y lo digital, son algunas de las características que más llaman la atención al conocer el trabajo de Álvaro Domínguez.

Sin embargo en todas sus ilustraciones utiliza la semiótica, que es la ciencia dedicada al estudio de las imágenes con sus propios planteamientos, métodos y modelos, y por consiguiente figuras retóricas, las cuales se sabe que tienen algo en común, y es que se asocian a los sentidos de las personas, como bien lo menciona Sonessong, (en red, s.f.), indica que: "No cabe duda de que, en los últimos 20 años, pocos ámbitos de la semiótica han tenido un desarrollo tan rápido y tan fecundo como el que se refiere a las imágenes".

Por todos estos aspectos es relevante dar a conocer el sobresaliente trabajo de Álvaro Domínguez Gámez en medios editoriales impresos y digitales en el cual se unen la ilustración y el diseño editorial, creando así una de las conexiones más apreciadas y con más auge en el diseño gráfico debido a su relevancia en el diseño de la información.

Con base a lo expuesto surgen las siguientes interrogantes:

¿Cómo el concepto y las figuras retóricas en las ilustraciones de Álvaro Domínguez complementan un cuerpo de texto para el lector?

¿Cómo interviene la versatilidad de técnicas y estilos de ilustración de Álvaro Domínguez dentro de medios editoriales?

03 OBJETIVOS

1. Identificar cómo el concepto y figuras retóricas aplicadas en las ilustraciones de Álvaro Domínguez Gámez se conectan con el texto para evidenciar el proceso que conlleva un ilustrador frente a un artista.

2. Comprobar la versatilidad de la técnica y estilo de las ilustraciones de Álvaro Domínguez dentro de los medios editoriales.

04 METODOLOGÍA

Según a los objetivos de investigación planteados con anterioridad, se realizó una selección de sujetos de estudio por ámbito, según la experiencia de los mismos en el desarrollo de proyectos de ilustración editoriales y estudio de la semiótica.

04.1 SUJETOS DE ESTUDIO

Los informantes se enlistan a continuación:

-Diseño editorial e ilustración

>Alejandro Azurdia

>Ana Lucía Barrios

-Comunicación e ilustración

>Sergio Durini

ALEJANDRO AZURDIA

Diseñador Gráfico experto en diseño editorial e ilustración
Siglo 21
alejoazurdia@yahoo.com

El aporte de Alejandro Azurdia es fundamental para la investigación puesto a que su trayectoria profesional en el área de diseño editorial e ilustración en medios impresos lo hacen un sujeto de estudio que pueda aportar una crítica en cuanto a la retórica visual y estilo sobre el trabajo de Álvaro Domínguez Gámez.

ANA LUCÍA BARRIOS

Maestría en ilustración
Ilustradora Prensa Libre
Área de desarrollo para el lector
Behance: www.behance.net/analudg30715a
lbarrios@prensalibre.com.gt

Ana Lucía Barrios es un sujeto de estudio de mucho valor gracias a su experiencia profesional en la ilustración para medios impresos educativos y su versatilidad en la técnica de ilustración dado que sabe cómo comunicar visualmente un mensaje y enlazarlo con el texto al igual que Álvaro Domínguez.

SERGIO DURINI

Conocedor del tema
sdurini@gmail.com /sergio.aurelio

Sergio Durini es un diseñador gráfico guatemalteco que se ha definido dentro del campo de la ilustración digital, así como su conocimiento en el desarrollo de mecanismos en papel.

Como catedrático en la Universidad Rafael Landívar, ha impartido cursos de Ilustración y Fundamentos de Diseño, en el que los estudiantes cuentan con un primer acercamiento con el papel; por otra parte posee la experiencia de impartir talleres de ingeniería del papel. Se ha seleccionado a Durini como una fuente que enriquezca el lado semiológico de las ilustraciones de Álvaro Domínguez.

No se logró contactar a Álvaro Domínguez Gámez a través de entrevista, pero refirió dos sitios en línea de donde poder descargar dos entrevistas realizadas por la revista Gráfica y Art Studio Magazine, por lo tanto la información será obtenida a través de los otros sujetos de estudio mencionados con anterioridad junto a los objetos de estudio.

04.2 OBJETOS DE ESTUDIO

Análisis de 10 piezas gráficas sobresalientes de Álvaro Domínguez Gámez, que fueron clave para alcanzar reconocimiento internacional como ilustrador, las cuales trabajó para portadas en publicaciones editoriales como la revista Elephant, Lucky Peach, Golf Digest e ilustraciones internas para el prestigioso periódico New York Times, en donde se analiza el uso de figuras retóricas y su interpretación, Asimismo de como los principios de diseño se confrontan con las guías de estudio.

04.3 INSTRUMENTOS

Se utilizó un mismo instrumento para todos los sujetos de estudio en los cuales se adjuntó una guía de observación, en el caso de Alejandro Azurdía y Sergio Durini fue por medio de entrevista personal, para Ana Lucía Barrios se utilizó un cuestionario, ya que las preguntas aplican para los tres sujetos, por sus conocimientos, constan de 10 preguntas para dar a conocer sus opiniones profesionales respecto a las ilustraciones de Álvaro Domínguez Gámez en el ámbito de ilustración conceptual y la aplicación de las mismas en el área de diseño editorial en medios impresos, asimismo las guías y cuestionario están acompañadas de una guía de imágenes que sirven como referencia a los trabajos de Alvaro Domínguez Gámez. (Ver anexo)

04.4 PROCEDIMIENTO

El trabajo de investigación se realizó en una serie de 15 pasos, los cuales se describen a continuación.

Paso 1: se estableció el tema “El valor del concepto y la semiótica en las ilustraciones de Álvaro Domínguez Gámez dentro del área editorial”. Retomando los objetivos se realizó una investigación a partir del planteamiento del problema.

Paso 2: se contactó a los sujetos de estudio quienes apoyarán a la investigación de acuerdo a sus experiencias profesionales.

Paso 3: luego se propuso los objetos de estudio el cual consiste en una serie de ilustraciones para medios editoriales de Álvaro Domínguez Gámez.

Paso 4: al determinar quiénes serían los sujetos de estudio y los objetos de estudio se escogió el instrumento específico que se iba a utilizar para cada uno de ellos.

Paso 5: a partir de esto se elaboró el contenido teórico y experiencias de diseño los cuales contienen los temas más relevantes que aportan a la investigación.

Paso 6: luego se realizaron los instrumentos de estudio anteriormente mencionados para los objetos de estudio.

Paso 7: al tener los instrumentos finales se entrevistó a los sujetos de estudio en base a la observación de las piezas de Domínguez, acordando citas presenciales con dos de ellos y un cuestionario por correo electrónico.

Paso8: luego de haber realizado la guía de entrevista y de observación se interpretarán los resultados obtenidos y se tomó la información relevante de la investigación con el fin de responder a los objetivos planteados con anterioridad.

Paso9: en este punto se realizó el desarrollo de las conclusiones y las recomendaciones del tema de investigación realizado.

Paso10: se realizó un listado de referencias según la normativa APA de todas las fuentes consultadas durante la investigación.

Paso11: se tomaron los instrumentos a realizar tanto a los sujetos como el objeto de estudio los cuales se agregaron a los anexos.

Paso12: se realizó la introducción, índice y resumen.

Paso 13: para finalizar se hizo un informe final según los requerimientos solicitados.

05 CONTENIDO TEÓRICO

y experiencias desde diseño

DISEÑO GRÁFICO

El diseño gráfico según Ledesma (s.f.), es como toda práctica cultural, es una práctica significativa que tiene, entre otras características, la voluntad explícita de comunicar, es una voz pública visual.

El diseño gráfico es asociado en sus inicios a Altamira, algunos historiadores al Renacimiento, otros se fijan firmemente a la reconocida Bauhaus y algunos otros a la segunda década del siglo XX, por lo que sin duda el diseño gráfico tiene una trayectoria bastante grande y por lo que es una voz que circula en muchos medios sociales, en casi cualquier lugar y producto habrá un espacio para el diseño gráfico y es notable con el simple hecho de ir a la calle y notar la cantidad de diseño gráfico en vallas publicitarias, social media, periódicos, productos, etc.

El diseño gráfico abarca todas las necesidades de comunicar visualmente a la sociedad, comprendido como un acto con intención y voluntad de provocar e influir conductas de percepción en el receptor del mensaje visual, el diseñador será un operador cultural por llamarlo así, Ya que produce efectos sobre la percepción y recepción de las personas que interactúan con el mensaje visual.

Según Kneebone (2000), menciona que: “a pesar de ser una actividad que juega un papel tan importante en nuestras vidas, el diseño gráfico es frecuentemente mal entendido, a veces incluso por los mismos diseñadores”.

Ya que se tienen ideas diferentes por parte de las personas, ya que no lo captan como necesidades para la sociedad, sino como actividades normales, cuando el diseño gráfico ha evolucionado constantemente junto a las necesidades de comunicación por parte de las personas en el desarrollo socioeconómico, y que ya tiene un lugar definido en las diferentes estructuras sociales.

El diseño gráfico ocupa la vida cotidiana de todas las personas alrededor del mundo, se encuentra en todo, periódicos, anuncios, libros, publicidad, tarjetas de presentación, etc, el listado de cosas que aplican el diseño gráfico es casi sinfín, ya que el diseñador gráfico debe trabajar en interpretar, ordenar y presentar de forma visual un mensaje, esto conlleva planificar y estructurar la información.

Un área del diseño gráfico en donde ha entrado fuertemente es el diseño editorial, el cual se puede observar a diario en formatos impresos y digitales,

como lo son revistas, suplementos, despleables, etc. pero sobre todo en los periódicos y como esta área tiene una relación fuerte con las imágenes y en el área de diseño para la información.

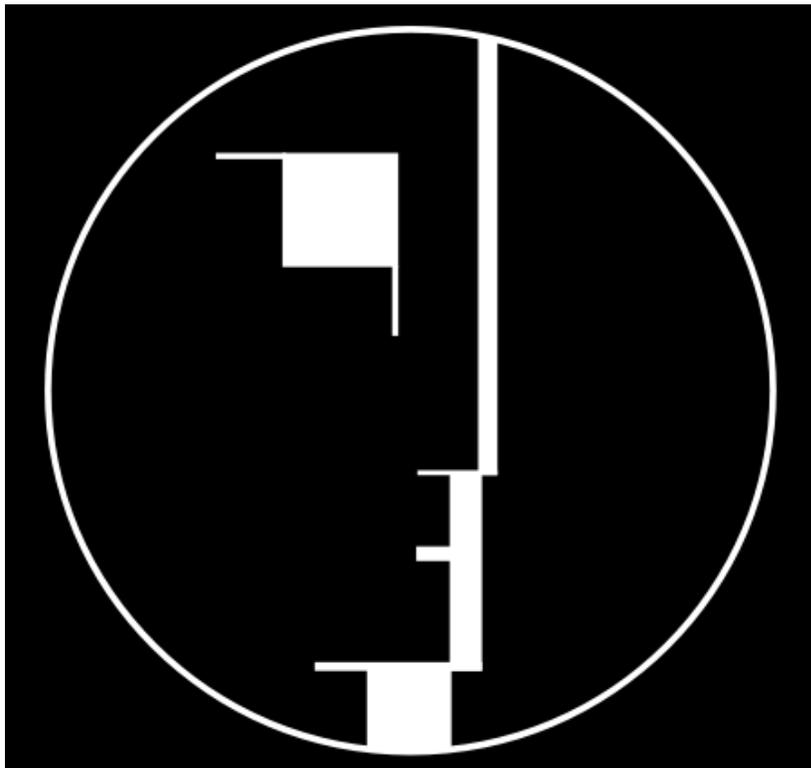


Imagen 1. Isotipo de la Escuela Bauhaus. Fundada en 1919 por Walter Gropius, es considerada por la mayoría de personas como la cuna de la profesión del Diseño Gráfico.

DISEÑO DE INFORMACIÓN

Coates y Ellison (2014), argumentan que el diseño de información consiste en la visualización de la información a través del diseño gráfico.

Por lo que el diseño de información también aplica para el área de ilustraciones conceptuales, pues por medio de imágenes se comunica un mensaje a las personas para que luego lo interpreten personalmente y tengan un criterio propio sobre lo que perciben.

Asimismo mencionan que la información está en todas las partes, rodea a las personas en cada momento que se comienza el día, las personas interactúan con información que fue diseñada con objetivos puntuales tales como la publicidad o información en productos.

Nolo (s.f.), hace mención sencilla a lo que es el diseño de la información basándose en interrogantes:

¿Qué es información?

La información son datos hechos accesibles y usables para la gente.

¿Qué es diseño?

Diseño es identificar un problema y el esfuerzo creativo intelectual de una fuente, manifestarlo en dibujos o planes que incluyen especificaciones e ideas.

¿Qué es diseño de información?

Es la definición de los requerimientos que incluyen seleccionar, interpretar y transmitir la información con el propósito de transferir conocimientos, así como la optimización de la información con respecto a estos requerimientos.

Por lo que se puede hacer mención que el diseño de la información está en todos los productos y objetos en los que llega el mensaje a un receptor de manera visual y clara.

Francisco (2005), comunica que el concepto de diseño de información lleva consigo requisitos claves para su mejor entendimiento, como lo son: la comprensibilidad e interactividad en medios impresos.

Esos puntos son importantes, puesto que el objetivo es de clarificar, y llamar efectivamente la atención y convencer al usuario sobre el contenido de un mensaje a las personas a quien va dirigido.

La información debe ser relevante, pues debe captar la atención del usuario de manera sencilla pues debe ir asociada a la estrategia de diseño a aplicar.

El diseño de la información tiene como función facilitar a las personas a identificar un mensaje. En sí es hacer visible un mensaje textual a través de imágenes en las que el receptor lo capte de la mejor manera posible, sin duda esta información visual debe crear en el usuario un estímulo o un sentimiento de orientación.

Hay varios aspectos de mucha importancia dentro del diseño de la información, como lo son: la posición, la orientación, el tamaño, el estilo del diseño y sobre todo el color a aplicar, ya que todos en unidad pueden llegar a crear un contraste e impacto muy importante para transmitir al usuario la idea, por lo tanto el diseño debe darle prioridad a lo más importante del mensaje que se quiera comunicar, asimismo debe tener un contexto y procurar una simplicidad visual, se debe tener en cuenta que si se usara un texto, este debe aplicarse con un lenguaje accesible para todo tipo de personas, a menos que fuese directamente a un seleccionado grupo objetivo.

Sin duda alguna el diseño de la información está entrelazado directamente con el diseño gráfico, ya que el diseñador debe estar familiarizado con la percepción de las personas. Actualmente a nivel mundial hay problemáticas de comunicación, por lo que sin duda hace falta desarrollar una cultura visual en la que llegue de forma adecuada a las personas y esto sería posible con la buena aplicación de un buen diseño de la información.

DISEÑO EDITORIAL

El diseño editorial no solo es un área de suma importancia en el diseño gráfico, sino también es el área en donde muchos ilustradores encuentran el éxito, como lo es el caso del ilustrador español Álvaro Domínguez, que ha encontrado en el diseño editorial una forma de expresar sus ideas con concepto y la aplicación de la retórica a través de ilustraciones que conectan directamente con el mensaje textual.

Zappaterra (2008), menciona que determinar en qué consiste el diseño editorial y en qué se diferencia de otras áreas del diseño es el punto de partida necesario a la hora de emprender su análisis, una forma sencilla de afrontarlo es tomarlo como un tipo de periodismo visual, con el que se tiene un contacto que puede hacer sentir a los usuarios diversidad de emociones, es por esto que se distingue fácilmente de las demás áreas o ramas del diseño gráfico.

El diseño editorial es el entorno en el que se cuenta una historia y cómo es leída e interpretada por los lectores.

Una diferenciación de diseño es por ejemplo el diseño publicitario o el diseño de empaques, que están

orientados exclusivamente a la promoción de un producto y punto de venta únicamente. Una publicación en el diseño editorial, por el contrario al publicitario o de empaques, puede informar, comunicar, entretener, educar o hacer una fusión de todas estas acciones a los usuarios.

El diseño editorial hace notar gráfica e intuitivamente la época en que se diseña la publicación, como lo es la cultura en las diferentes regiones del mundo, así como tendencias del momento, también aporta a los diseñadores a la experimentación, la innovación en el diseño editorial y la oportunidad a nuevas tendencias visuales para las publicaciones.

FUNCIÓN DEL DISEÑO EDITORIAL

El diseño en los materiales editoriales pueden desempeñar distintas funcionalidades, como por ejemplo, darle expresión y personificar un contenido, atraer fuertemente y retener la atención de los usuarios por medio de su diseño en la diagramación, todas estas partes deben estar unificadas coherentemente para lograr unidad visual y funcionar correctamente ante lector, siento este entretenido e sobre todo informativo.



Imagen 4. En el ejemplo se puede apreciar el uso de jerarquías visuales en la composición del texto y como el título es a la vez la imagen que hace el papel de punto focal e invita a la lectura a través de sus 3 columnas que tienen como función hacer el texto más ordenado.

Sin duda el diseño editorial tiene una función muy grande pero es gracias a sus innovaciones en el diseño de la diagramación que sigue causando gran impacto que muchas veces es adoptada al diseño web.

PIEZAS DENTRO DEL DISEÑO EDITORIAL

Como asegura Zappaterra (2008), gran parte del diseño editorial tiene como objetivo comunicar o transmitir una idea o narración mediante la organización y presentación de imágenes (también se consideran como tales los elementos visuales informativos y otros elementos gráficos como los filetes) y de palabras (dispuestas en destacados y cuerpo de texto).

Otros elementos que se hacen notar con mucho énfasis en el diseño editorial es el uso de títulos, retículas, plantillas, cuerpos de texto y como se complementan con el uso de distintas tipografías que invitan al usuario a interactuar con la lectura.

LA IMPORTANCIA DE LAS RETÍCULAS EN EL DISEÑO EDITORIAL

Uno de los apoyos más grandes que pueda tener el diseño editorial son las retículas, ya que gracias a ellas

se estructura el cuerpo del texto y la ubicación de las imágenes que luego se insertarán como apoyo al texto, estas también están compuestas por ejes y márgenes en versatilidad de direcciones. Por lo regular se busca que estas estén asociadas de acuerdo al tema del texto.

La funcionalidad de estas es guiar de forma atractiva al usuario dentro de la página, en sí todos estos elementos deben de crear una armonía visual para que el lector no se pierda o desoriente dentro de la publicación y así mantener el orden gráfico y continuar la lectura sin complicaciones, si estos elementos están bien estudiados y colocados se puede garantizar que la publicación tendrá una buena fluidez visual, la cual es de suma importancia para no caer en la monotonía de la lectura y esta parezca aburrida o desinteresada para el lector.

LA ELECCIÓN DE LA TIPOGRAFÍA EN EL DISEÑO EDITORIAL

Según Zappaterra (2008), toda publicación impresa o digital tiene que brindar experiencias agradables a los lectores, debe ser relevante y accesible para sus usuarios, y todo esto se puede lograr gracias al buen uso de las tipografías, por ejemplo que un lector de

periódicos o libros comerciales, esperaran algo mucho



Imagen 5. Se puede observar que el uso de retículas en la imagen hace la función de ordenar el texto e imágenes de acuerdo a su importancia, dejando espacios en blanco como parte de la composición y de esta manera no saturar visualmente al lector.

más atractivo en una revista, en donde las diferentes decoraciones, espacios en blanco bien estudiados y elementos de diseño sobresaldrán sobre las demás publicaciones editoriales.

El diseñador editorial debe ser muy creativo para mantener atentos a los lectores y que estos no pierdan el interés por las lecturas establecidas, deben ver aspectos básicos como las jerarquías visuales en las que intervienen los tamaños y variedad de tipografías para mantener un orden y unidad visual.

La tipografía, más que otro cualquier elemento de diseño creara asociaciones directas con los lectores, puesto que una tipografía puede transmitir una variedad sin fin de emociones y sentimientos.

TIPOS DE DISEÑO EDITORIAL

Al principio solo se vinculaba el diseño editorial a publicaciones periódicas, como lo son los periódicos, revistas y suplementos extras dentro de las mismas, sin embargo muchas áreas dentro de las publicaciones editoriales han evolucionado, formando así nuevos tipos de diseño editorial, como lo son las publicaciones en línea, catálogos, libros y fascículos.



Imagen 6. Se puede apreciar como el uso de tipografía en la imagen de periódico, hace dos papeles fundamentales, lo estético y la jerarquía del texto que va de la mano con las retículas de diagramación. Esto lo consigue gracias a la diversidad de tamaños de letra, color y formas, que al unirlas crean una buena armonía visual.



Imagen 6.1. Los fascículos editoriales son un tipo de diseño editorial coleccionables, ya que estos vienen por numeración que salen cada cierto tiempo, en el ejemplo se muestran fascículos educativos para niños de edades comprendidas de 5 a 10 años.

Así mismo las publicaciones editoriales pioneras siguen teniendo un éxito rotundo, Zappaterra (2008), hace mención a que existiera una jerarquía dentro del diseño editorial sin duda los periódicos, las revistas y los suplementos editoriales serían los principales medios editoriales.

“El diseño editorial es el marco en el que una historia dada es leída e interpretada. Abarca tanto la arquitectura general de la publicación (y la lógica estructural que ésta implica) como el tratamiento específico de la historia (en la medida en que puede modificar o incluso desafiar esa misma lógica” Zappatera (2014).

PERIÓDICOS

Zappatera (2008), hace mención importante a lo que es un periódico en muy pocas palabras: “Un periódico es un vehículo para la transmisión de noticias e ideas. El diseño es una parte integral de ese proceso”.

A la vez menciona que todo este proceso de diseño se comienza con formatos en blanco y pensamientos e ideas infinitas que se quieren comunicar al lector y plasmar visualmente hacia el público, la misión del diseño consistirá en mostrar todas esas ideas de una

forma bien organizada y que esta se comprenda y perciba muy bien por parte de los usuarios. Para eso, el diseñador editorial emplea el uso de tipografía del texto que se aplicará, combinando esto conjuntamente con todas las secciones que lleva un medio impreso o visual, en la que se incluyen ilustraciones e imágenes que acompañaran al texto para su complementación informativa.

Antes de la era digital y avanzada que se tiene hoy en día era todo muy distinto para los periódicos, era su elaboración mucho más compleja para los diseñadores, ahora gracias a nuevas tecnologías en herramientas de diseño y la facilidad de interacción de noticias gracias al internet, los periódicos se han visto en la necesidad de desempeñar nuevos roles, tendencias y experiencias para los lectores, como lo son el social media y publicaciones de sus periódicos en versiones digitales que facilitan la comunicación de noticias con rapidez alrededor del mundo.

Un elemento de gran importancia para la elaboración de periódicos son las retículas, hay tipos distintos de retículas en periódicos, desde más sencillas y fáciles de persuadir, hasta más elaboradas que cuentan con objetivos directos.

Los periódicos por lo general hacen utilización de retículas simples y asimismo en todas sus áreas deben de mantener unidad visual para que no pierdan familiaridad con el lector.

Podría decirse que el diseño de retículas es infinita, puesto que se pueden diseñar de todas formas y para cualquier motivo, no se debe olvidar que las retículas al igual que en todo diseño debe de llevar un concepto para poder transmitirlo al usuario.

Al momento de diseñar las retículas cabe mencionar que el diseñador puede dejar espacios reservados para los títulos y subtítulos que se utilizaran, como el tamaño de las tipografías e imágenes, con el motivo de no hacer prueba tras prueba y de esta manera hacer el diseño más directo en el ordenador ya sea esta para cualquier medio editorial.

Más que dar información a los usuarios sobre los acontecimientos actuales locales e internacionales, los periódicos y otros medios editoriales a la vez instan al lector también a la reflexión y así aportar información más complementaria hacia ellos.



Imagen 7. Se puede observar en el ejemplo de portada del periódico guatemalteco Prensa Libre, que hace uso de una tipografía de grandes proporciones y en una retícula central que llama la atención a primer vista.

"All the News That's Fit to Print"

The New York Times

VOL. CLXII... No. 56,127 SUNDAY, MAY 5, 2013

Latest Product Of Tech Firms: Immigrant Bill

Silicon Valley Displays Its Lobbying Power

By ERIC LEPTON and SOREN ROSKOFF

WASHINGTON — The television advertisement that hit the screens in Florida last month featured the Republican Party's rising star, Senator Marco Rubio, boasting about his get-tough plan for border security.

But what most watched the commercial, sponsored by a new group that calls itself American Jobs & Conservation, may be surprised to learn who bankrolled it: several engineers from Silicon Valley, the Mark Zuckerberg of Facebook and Fred Hoffman of LinkedIn, who run companies where the big money can come mostly in Democratic form.

The advertising blitz reflects the sophisticated lobbying campaign being waged by technology companies and their allies.

They have managed to secure much of what they want in the landmark immigration bill now pending in Congress, provisions that would allow them to hire thousands of scarce jobs with foreign engineers, at the same time they have quietly encouraged lawmakers to make it harder for competing companies to lobby and elsewhere to provide foreign workers temporarily in this country.

Those deals were worked out through what Senate negotiators acknowledged was extraordinary access by American technology companies to staff members who drafted the bill. The companies often learned about detailed provisions even before all the members of the so-called Gang of Eight senators who worked out the package were informed.

"I'm very pleased with the progress and happy with what's in the bill," said Peter J. Miller, a

Continued on Page 12

Off-the-Cuff Obama Line Put U.S. in Bind on Syria

Wording of Warning on Chemical Weapons Come as a Surprise, Advisers Say

This article is by Peter Baker, Mark Landler, David E. Sanger and Kate Bernick.

WASHINGTON — Confused with evidence that chemical weapons have been used in Syria, President Obama now finds himself in a geopolitical bind, his credibility at stake with increasingly few good options.

The origins of this dilemma can be traced in large part to a work-out last August, when alarming intelligence reports suggested the beleaguered Syrian government might be preparing to use chemical weapons. After months of keeping a distance from the conflict, Mr. Obama felt he had to become more directly engaged.

In a private session of meeting, the White House drafted a plan to deliver President Bashar al-Assad of Syria by way of intermediaries like Russia and Iran to send a message that one official summarized as, "We say sorry" but which Mr. Obama feared to issue the public contents of the warning — whether those many words would be used.

Moving or using large quantities of chemical weapons would count as "red lines" and "change my calculus," the president declared in response to a question at a news conference. In the surprise of some of the advisers who had attended the work-out meetings and wondered whom the "red line" came from. With such an evasive answer, the president had defied his policy in a way some advisers wish they could take back.

"The idea was to get a red line in the Assad regime without actually triggering the president into any predetermined action," said one senior official, who, like others, discussed the internal debate on the condition of anonymity. But "what the president said in August was unorthodox," another official said. Mr. Obama was thinking of a chemical attack that would cause mass fatalities, not relatively small-scale episodes like those now being investigated, except the "missile got completely dropped."

As a result, the president seemed to be moving closer to giving lethal assistance to the Syrian rebels, even though he re-

Continued on Page 12

The Dark Side, Carefully Masked

Bombing Suspect Hid a Troubled Second Life

By MICHAEL WINES and JIAN LI

CANTON, Mass. — On the day after two bombs exploded near the finish line of the Boston Marathon, police knew Tsarnaev tapped out an early retirement last summer to a consultant at the University of Massachusetts at Dartmouth. What to hang out he pursued, he hid from the world.

In Boston, the police and the F.B.I. were mounting investigations that would end those days later with Mr. Tsarnaev's capture and his brother's death. But on that Thursday afternoon, he knoght in his friend's apartment for a couple of hours, trying to beat him in

Continued on Page 10

Israel Targeted Iranian Missiles In Syrian Attack

By MICHAEL S. GORDON and ROSE ELDEN

WASHINGTON — The air strike that struck weapons stored in Syria overnight on Thursday was directed at a shipment of advanced surface-to-air missile from Iran that it had believed was intended for Hezbollah, the militant Lebanese organization, American officials said Saturday.

It was the second time in four months that Israel has carried out an attack in Syria intended to disrupt the pipeline of weapons that runs from Iran to Hezbollah. And the raid highlighted the mounting stakes for Hezbollah and Israel as Syria becomes more chaotic.

Iran and Hezbollah have both backed President Bashar al-Assad in the Syrian civil war, now in its third year. But as fighting in Syria escalates, they also have a powerful interest in expediting the delivery of advanced weapons to Hezbollah in case Mr. Assad loses his grip on power and Syria ceases to be an active theater for battling weapons from Iran.

The missiles that were the target of the Israeli raid had been shipped from Iran and were being stored in a warehouse in Damascus International Airport when they were struck, according to an American official.

Iran has sought to use the shipment of a Hezbollah missile attack against Israeli territory as a

Imagen 8. Se observa a continuación una imagen de portada del periódico New York Times, uno de los más celebres a nivel mundial, en el cual se puede ver como el uso de retículas, imágenes y tipos y tamaño de tipografías lo hacen ver ordenado aun teniendo 6 segmentos diferentes.

SUPLEMENTOS

La ilustración conceptual va muy de la mano con los suplementos editoriales, ya que las imágenes dentro de estos medios impresos suelen complementar no solo al texto sino también estéticamente aportan vida a las publicaciones internas y en algunas ocasiones, las portadas.

Zappaterra (2008), menciona que en 1962 el Sunday Times lanzó, junto al periódico, una revista ilustrada a todo color. Con ella nació una nueva forma de edición, los suplementos editoriales.

Estos tuvieron un gran impacto ante la sociedad gracias al dinamismo y el valor visual e informativo de producción en un formato diferente que los hizo innovadores, rápidamente se convirtieron en un éxito inmediato para el público y hasta la fecha son unas de las partes más importantes dentro del diseño editorial.

Los suplementos editoriales alcanzaron rápidamente una gran popularidad tanto que llegaron a igualarse con las revistas más populares. Posterior a esto en sus cuarenta y cinco años de historia han sabido atraer a diseñadores de todo el mundo a ser innovadores en

esta área que tanto énfasis tiene para el diseño editorial y ser así sobresalientes y por ende reconocidos en este campo del diseño.

La idea de los suplementos dentro de los periódicos es crear otra familia editorial dentro de la misma, siendo estas con enfoques específicos de información en la que los lectores se verán atraídos dependiendo de sus gustos y necesidades de información, por lo que desde periódicos a suplementos editoriales la información y la imagen de estos serán de suma importancia por su complementación hacia los lectores.

REVISTAS Y TÍTULOS DE DISTRIBUCIÓN EN KIOSCOS

Esta área de las publicaciones editoriales tiene una importancia relevante, y esto se puede observar con claridad en los puestos de venta en las que revistas están consecutivamente compitiendo por que sus publicaciones o portadas sobresalgan, puesto que la competencia de ventas a la que se enfrentan es bastante amplia, en este punto los diseñadores deber combinar un sinfín de elementos de diseño inteligentemente, tales como la portada, que sin duda es la más importante pues por medio de ella el usuario

puede verse atraído por la intriga del interior o verse desinteresado, seguido de los titulares e incrustaciones extras dentro de las mismas.

En un momento se llegó a creer que a futuro las revistas y periódicos pasarían a desaparecer por completo y ser sustituidas por los medios editoriales digitales cuando llegó fuertemente la era del internet, pero fue en este momento en donde los directores de las publicaciones impresas dieron un giro e innovaron este segmento que tanto éxito ha dado desde sus inicios, enfocándose en grupos objetivos y haciendo un tipo de adaptación

de las mismas para demás mercados, por ejemplo la edición de una revista para un grupo objetivo local y como la adaptan para un mercado internacional con la intención de integrarse mejor y ser aceptadas por el público de una forma familiar y que este sienta el confort de su adaptación especialmente para ellos.

Cabe recalcar que para muchos lectores lo que les parece insuperable de las revistas y suplementos editoriales es su naturaleza orgánica al tacto, a la visión, a diferencia de libros u otros medios impresos, son medios editoriales que están siempre en constante evolución, que cambian sutilmente con cada edición o número de tirada.



Imagen 9. Los suplementos editoriales como se observa en la imagen, van dirigidos a segmentos más objetivos, aun siendo de la misma empresa del periódico, estos no se publican a diario si no tienen lanzamientos semanales, quincenales o incluso mensuales.

ELEMENTOS DENTRO DEL DISEÑO EDITORIAL

EL FORMATO EN LAS REVISTAS

Como asegura Zeegen (2009), el formato de una revista es definido por la forma y el tamaño de una página, así también se debe saber que un formato muy grande puede que no se adapte muy bien a las necesidades de comunicación y podrán dejarse solo para ediciones especiales y tiradas cortas, por otro lado las publicaciones de formato más pequeño suelen ser

las más utilizadas gracias a la facilidad de utilización y comunicar de mejor manera el mensaje visual.

IMAGEN

Ambrose y Harris (2008), comentan que la imagen hace referencia a los elementos gráficos que pueden dar vida a un diseño. Tanto si se utiliza como punto focal de una publicación o como un elemento de esta.

Coates y Ellison (2014), también hacen mención a que la imagen puede utilizarse de varias maneras en el diseño editorial, son una potente herramienta que hay que tomar muy en cuenta al diseñar, de manera particular este tipo de comunicación se basa en un medio óptico por parte del usuario, el cual constituye el universo perceptivo que es capaz de generar un análisis sobre la información gráfica que se observa.

Las imágenes pueden contener elementos gráficos consecutivos como ilustraciones, fotografías y cualquier otro elemento visual apto para comunicar un mensaje, que en unión se convierten en ese material digital o físico que se descifra para crear ideas hacia el espectador.

El valor de una imagen gráfica va más allá de su



Imagen 10. Se muestra en la imagen una portada de la revista Vogue, en la cual se observa cómo se da énfasis a la imagen ilustrada y a los títulos en diferentes jerarquías visuales, pues como se menciona anteriormente es el primer impacto el que vende en una revista y la hace destacar ante la competencia.

significado semántico debido a que puede obtener caracteres que son reconocibles y/o legibles, las imágenes pueden crear escenarios o transmitir ideas diferentes a través figuras retóricas o formas para llegar a un objetivo con la imagen sin ser objetivos o descriptivos directamente, por lo que dentro de las imágenes se puede mencionar a la ilustración gráfica, que son imágenes que transmiten al lector una idea para así percibirla de acuerdo a sus experiencias.

Esto también lo reconoce Zeegen (2009), quien cree que las imágenes (desde el punto de vista de la ilustración gráfica) deben ser únicas y ofrecer una visión diferente a la habitual, proporcionando emociones y sensación de humanidad de forma apropiada y comprensible hacia los espectadores.

Así también Ambrose y Harris (2008), están de acuerdo en que las imágenes poseen la habilidad de transmitir una idea o mucha información de forma rápida, logrando comunicar de maneras distintas debido a su versatilidad en técnica y estilo, es por este aspecto que la imagen es un complemento de suma importancia en el área del diseño gráfico.

También definen que el uso de imagen es uno de los puntos más importantes dentro del diseño gráfico, ya que estos elementos llegan a causar un impacto grande en los usuarios, al complementar sus percepciones de experiencias y emociones vividas.

EL SIGNIFICADO DE LAS IMÁGENES

Según Ambrose y Harris las imágenes pueden llegar a tener variedad de significantes (denotación y connotación) que normalmente se definen en las personas de acuerdo a sus experiencias de vida como a su cultura y cómo esta los ha formado, a menudo los diseñadores gráficos incorporan en sus diseños símbolos objetivos que inconscientemente los usuarios asimilan de forma positiva, o en algunos casos negativa de acuerdo a sus vivencias ya que en algunos casos las personas interpretarán la información visual de forma no deseada.

Para que la emisión del mensaje visual se transmita afectivamente los diseñadores deben considerar muy cuidadosamente como aplicar estos métodos efectivamente, ya que las personas asocian los significados de las imágenes que se les presentan de manera subconsciente.

MANIPULACIÓN DE IMÁGENES

Como lo establecen Ambrose y Harris (2008), una imagen puede manipularse para cambiar su aspecto, para destacar o quitar importancia a determinados aspectos que esta contenga, o para aislar esta por completa y darle uso en un solo diseño.

El manipular imágenes esta puede llegar a dar resultados visuales muy buenos y sobre todo originales, hoy en día en el mundo de la publicidad, la manipulación de imágenes es algo que está presente en la mayoría de publicaciones, si no es que en todas, ya que estas mejoran en su manera de impactar al público.

FOTOMONTAJE

El fotomontaje en de suma importancia en el trabajo de Álvaro Domínguez Gámez, ya que haciendo uso de esta técnica llega a crear interesantes composiciones gráficas, en las cuales emplea el fotomontaje con elementos como la ilustración análoga, digital y fotografía.

Asimismo Ambrose y Harris (2008), también aportan información sobre el fotomontaje, el cual es una técnica mediante la cual dos o varias imágenes se fusionan para

crear una composición unitaria. Estas pueden combinarse mostrando las uniones o sin mostrarlas, dependerá de la necesidad del diseñador, el resultado final debe ser una imagen que logre armonía visual en la suma total de las partes.

Uno de sus objetivos principales es unir imágenes que por sí solas no pudiesen existir o ser interpretadas de la misma manera.



Imagen 11. Ejemplo de imagen aplicada al diseño promocional, en donde el carro de la marca Audi es el punto focal a pesar de haber más elementos en la composición.

COLLAGE

Por otra parte también se hace mención al uso del collage, y como lo comentan Ambrose y Harris (2008), es una técnica, que popularizó Georges Braque y Pablo Picasso.

Ya que en los principios del siglo XX estos dos artistas comenzaron a experimentar y producir obras en las cuales incorporaban el papel impreso en fragmentos. Desde entonces muchas personas han implementado y experimentado con materiales nuevos, por lo que un collage se puede definir como la agrupación de varios materiales con el fin de crear una imagen.

MONTAJE

Por último mencionan los autores Ambrose y Harris (2008), que el montaje es una composición pictórica producida por medio de la yuxtaposición o por sobreponer varios diseños o imágenes para la creación de una imagen nueva y única.

YUXTAPOSICIÓN

Para complementar mencionan que yuxtaponer es la acción de colocar imágenes juntas y que a la vez contrasten visualmente.



Imagen 12. Se puede observar en la imagen como por medio de la manipulación a través de herramientas digitales se puede mejorar imperfecciones, en este caso de fotografía, en donde se muestra la foto de la modelo original a la izquierda y la del lado derecho con un tratamiento digital en donde se alcanza a ver un resultado final sutil en donde se corrigieron imperfecciones de la piel.

FOTOGRAFÍA E ILUSTRACIÓN

Ambrose y Harris aciertan en que la fotografía en la actualidad es fundamental para contenidos basados en la imagen debidos a la capacidad de esta para proveer niveles altos de información visual y así poder transmitir una gama amplia de sentimientos y persuasiones de parte del espectador.

EL USO DE LA FOTOGRAFÍA EN LA ILUSTRACIÓN

El uso de la fotografía en la ilustración hoy en día es un segmento bastante amplio, puesto que a partir de una fotografía se pueden tomar referencias para ilustrar, ya que estas guardan la imagen por un tiempo indefinido, el cual en cualquier momento el ilustrador puede llegar y seguir con el trabajo, mientras en sin el uso de esta se tendrían que ilustrar situaciones que requirieran estar físicamente en el lugar.

Uno de los grandes aportes de la fotografía a los ilustradores es el uso del collage y el fotomontaje, antes de la llegada de la nueva era digital este tipo de trabajos hubieran resultado sumamente complejo, desde la impresión de las fotografías para luego ser cortadas



Imagen 13. En la imagen se observa el uso del fotomontaje, en donde se utilizan caballos incorporados al final de la cabellera de la modelo, en donde se hace alusión a la libertad que las personas sentirán al utilizar productos de cierta marca especiales para mujeres.



Imagen 14. En esta imagen se ve el uso del fotomontaje en el vehículo de la película Star Wars, en donde se promociona el nuevo parque de Disney.

manualmente y fusionadas con otras fotografías o ilustraciones elaboradas a mano, el fácil acceso hoy en día a la manipulación de imágenes digitales ha dado a ilustradores formas rápidas y de gran calidad al momento de ilustrar innovadoramente.

Zeegen (2009), hace mención a: “lleva una cámara contigo” ha sido el mensaje que ha recibido durante mucho tiempo por parte de ilustradores con el objetivo de captar siempre ideas que luego podrán ser plasmadas a través de la fotografía como referencia. La fotografía es y seguirá siendo una herramienta realmente necesaria para un ilustrador, en el cual podrá captar momentos que luego podrán ilustrarse o más bien utilizar las imágenes con técnicas mixtas y crear proyectos interesantes.

ILUSTRACIÓN

Zeegen (2009), comenta que la ilustración es una palabra ambigua, o lo que era hasta hace poco, hoy en día es sin duda un elemento visual de apoyo que va de la mano con el diseño editorial, ya que estos dos al complementarse logran un vínculo que innegablemente se asocia muy bien, está muy claro que la ilustración no tiene límites, ya que gracias a su infinidad de materiales, técnicas y retórica



Imagen 15. Se observa claramente como por medio del collage se forma una sola imagen a base de varias, en donde esta combinación hace alusión al texto del anuncio publicitario.



Imagen 16. El montaje en esta imagen para un anuncio publicitario es bastante claro, el fondo real no era lo suficientemente efectivo visualmente, por lo que gracias al montaje se colocó un fondo nuevo que resaltase la imagen.

puede dar resultados infinitos, incluso marcar tendencia para muchas publicaciones impresas y digitales, para muchos expertos la ilustración no se encuentra en una sección fácil, ya que para muchos la ilustración es arte y para otras personas está más vinculada con el diseño, pero nunca se ha considerado una rama totalmente del arte ni tampoco en su totalidad con el diseño, más bien lo que la diferencia y la desliga del arte es que la ilustración se define por un concepto establecido que debe comunicarse gráficamente, mientras que el arte se expresa libremente sin corresponder a un concepto o idea específica.



Imagen 16.1 Puede apreciarse en esta imagen el uso de la yuxtaposición al poner una figura de la reconocida marca de juguetes "lego" color amarilla en una forma particular, en la que se hace alusión a la forma de pensar de un niño y puede llegar a imaginar que es un dinosaurio, apoyando la idea por la sombra manipulada por debajo de ella, a la vez la figura principal resalta del fondo por el contraste de color que crean juntas.

Es sin duda un medio fascinante en donde se puede transmitir cualquier mensaje, en el caso de la ilustración para publicaciones impresas o digitales son elaboradas por artistas e ilustradores especializados en el área que en la mayoría extraen todos sus conocimientos de carreras como el diseño gráfico y no una en específico.

El ilustrador de prensa no solo debe tener una técnica profesional, sino que este debe ir mucho más que eso, por lo que debe entender al grupo objetivo, sus tendencias más actuales y entender el tema del cual partirá la ilustración, puesto que el diseño de la ilustración será para ellos y deben sentirse lo más identificado posible para que sus persuasiones sean agradables y aceptadas.

LA VIDA EXIGENTE DEL DISEÑADOR ILUSTRADOR

“La ilustración no es apta para espíritus apocados” menciona Zeegen (2009), a diferencia de otras carreras profesionales el ser un ilustrador profesional no es una carrera convencional que pueda seguir cualquier persona, puesto que requiere de mucha disciplina y entrega, sobre todo la vocación para ilustrar, en donde se deben romper esquemas, resolver problemas de comunicación visuales y experimentar con nuevos

materiales sin duda alguna si se quieren tener resultados innovadores y en esta preparación muchas personas terminan frustradas por las dificultades por las que atraviesan, mas sin embargo si puede llegar a ser una disciplina bastante profesional que exige del todo.



Imagen 17. Al combinarse fotografía e ilustración se pueden crear resultados interesantes, al usar los elementos de la fotografía como escenario y la ilustración como parte de ella adaptándola y creando unidad visual.

LA ILUSTRACION CON CONCEPTO

Este tipo de ilustración no está destinada a representar gráficamente tal y como este el texto establecido, ya que en esta ocasión el ilustrador posee la libertad de trabajar la ilustración bajo la variedad de retórica existente.

Por otro lado, el ilustrador puede desarrollar una idea personal acerca del tema que está trabajando. Estas ilustraciones suelen ser muy llamativas puesto que debido a las distintas metáforas que se utilizan llegan a dar resultados poco usuales, aunque es necesario hacer mención que el ilustrador debe plasmar la idea pero no del todo personal, esta debe ser hasta cierto punto subjetiva y de esta manera que las personas entiendan más el núcleo del mensaje.

Este tipo de ilustraciones no solamente son análogas o digitales, hoy en día muchos ilustradores han plasmado este tipo de ilustraciones con combinando todo tipo de técnicas, desde ilustraciones análogas hasta fotografías digitales, por lo que no hay un estándar establecido de trabajar la conceptualización en las imágenes.

CONCEPTOS EN LA ILUSTRACIÓN ¿POR QUÉ?

Las personas aspirantes a ilustradores suelen pensar continuamente que una vez se hayan aprendido o desarrollado las técnicas y estilo de una manera bastante aceptable ya no hay nada más por aprender acerca de la ilustración, claro que esta que la técnica y las habilidades sin duda son más que valiosas, más sin embargo se olvidan de uno de los métodos que más importancia llega a dar a las ilustraciones, el proceso de conceptualización, este con el fin de aportar pensamientos fuertes y creativos a los receptores y estos sean capaces de resolver un problema visualmente.

La ilustración debería poner al espectador a pensar creativamente, a descifrar un mensaje a través de la imagen que se mira, pero sin ser evidente, es por eso que la conceptualización de las imágenes es de suma importancia, porque aportan más que una imagen, detrás de las imágenes conceptualizadas hay alguien que pensó de manera diferente como ilustrar algo que de la misma respuesta pero sin ser evidente, una ilustración exitosa sabrá combinar un buen diseño y pensamiento del creador. Al igual que otras disciplinas, la ilustración también sufre cambios de evolución y de modernismo, por lo que los ilustradores suelen cambiar su estilo o

experimentan con técnicas nuevas cada cierto tiempo para no quedarse atrás y estar a la vanguardia en la ilustración.

LAS OPCIONES Y ERA DIGITAL DE LA ILUSTRACIÓN

Durante muchos años los diseñadores gráficos e ilustradores estaban realmente limitados a procesos de diseño análogos, por lo que tenían una estricta manera de crear tipografías, ilustraciones o elementos de diseño que hoy en día pueden ser fácilmente de elaborar y antes eran impensables, sin embargo los procesos análogos fueron de mucha utilidad, ya que al ser perfeccionado por escuelas como la Bauhaus, estas técnicas fueron evolucionando con experimentos de parte de los diseñadores del área digital desde el año 1984 con la aparición de IBM con las computadoras Mac, que fue la primer computadora personal con una interfaz gráfica que evolucionaría la era digital, ya que en el momento fue de gran innovación y fue aprobada rápidamente por los diseñadores gracias a las utilidades y beneficios que estas computadoras ofrecían.

Mas sin embargo estos beneficios fueron en su momento más para los diseñadores gráficos que para los diseñadores que se dedicaban solamente a la ilustración, puesto que era más accesible que un diseñador tuviera un ordenador ya que este

le brindaba mayores beneficios, mientras que un ilustrador la usaría con fines específicos y las agencias preferían el trabajo análogo a equipar a sus ilustradores con ordenadores ya que económicamente lo veían como una inversión fuerte y no tan necesaria si se podían solucionar problemas de comunicación con la ilustración análoga.



Imagen 18. Se puede apreciar en esta ilustración la utilización de un concepto, en el que se da a entender que muchas personas son prisioneras del tiempo, ya que cada vez las personas tienen más responsabilidades laborales y menos tiempo para ellas mismas, por lo que se muestra un reloj con alas encerrado en una jaula.

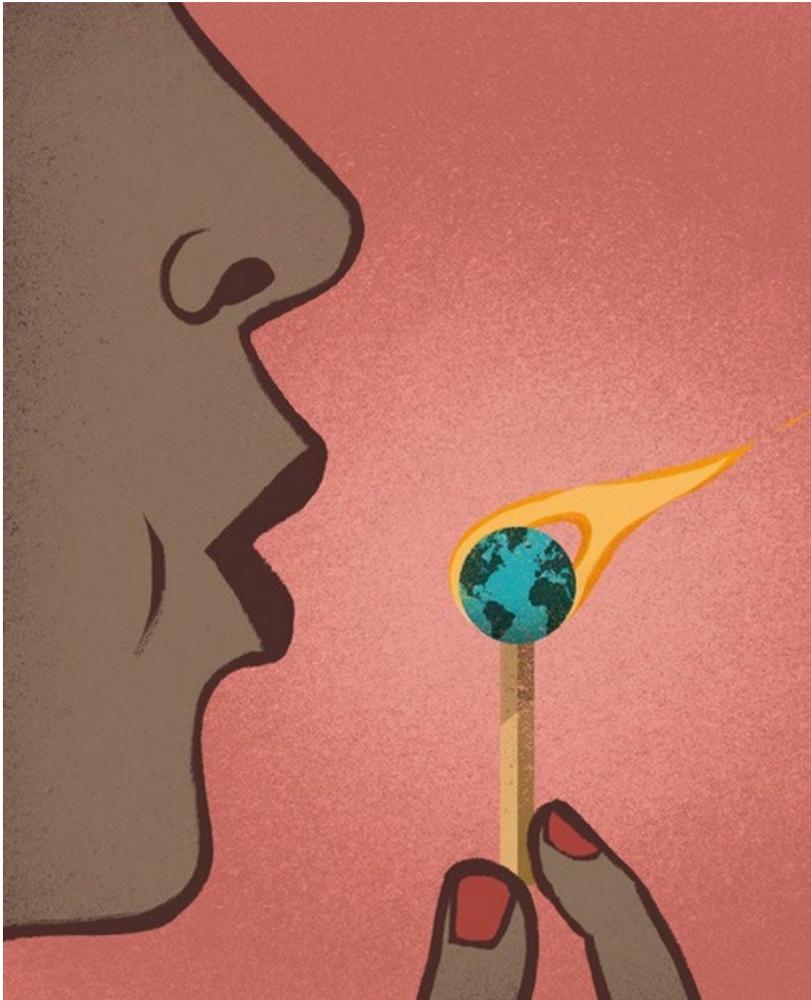


Imagen 19 y 20. Estas ilustraciones por Davide Bonazzi esta elaboradas según un concepto, en el cual se observa en la imagen 19. Una interpretación sobre el cambio climático y como es la misma humanidad quien está acabando con él, mientras que en la imagen 20. Se observa como el ilustrador interpreta a los médicos sin fronteras del mundo.



Los ilustradores antiguos se dedicaban solamente a eso, eran independientes y por lo tanto el adquirir software y el ordenador era algo por lo que debían esperar, ya que los costos eran muy altos y solo los obtenían ilustradores que estuvieran fijos para alguna agencia con poder adquisitivo más alto, por lo que debieron esperar que los costos descendieran, mas sin embargo al final fueron los procesos digitales los que se adaptaron a los ilustradores y de esta manera empezó una nueva era en el campo de la ilustración digital.

Desde el proceso de bocetaje hasta el diseño establecido es para muchos ilustradores un proceso bastante interesante, del cual en su mayoría los bocetajes son elaborados a mano para luego digitalizarse, es un proceso en el cual la técnica digital aporta muchos beneficios al ilustrador, como la retribución de los elementos gráficos, el poder retocar la imagen la cantidad de veces que se desee y el infinito cambio de color, uno de los grandes beneficios es que el resultado final podrá siempre ser alterado o guardado para alguna modificación futura.

LA VERSATILIDAD EN LA ILUSTRACIÓN

La Real Academia Española (2014), precisa el término versátil como un calificativo que se representa a la capacidad de adaptación con destreza y rapidez a varias funciones; adiciona también “de genio o carácter voluble e inconstante”.

Por lo tanto y para hacer énfasis de la aplicación de versatilidad en el diseño gráfico y específicamente a la ilustración, Male (2007) expresa en palabras generales que es tal la versatilidad de la ilustración en cuanto al manejo del lenguaje visual, que puede representar cualquier cosa y cualquier estilo como una forma de arte aplicado, mas sin embargo, adiciona que es necesario reflexionar que la estilización sea adecuada al tema y al contexto para asegurar la aceptación de los usuarios.

Testifica de igual forma, que la práctica de la ilustración debe ser algo individual en cuanto al lenguaje visual, en donde puede resultar bastante desafiante en aspectos del estilo propio de un ilustrador, al grado de hacer uso de más de un estilo, dice.

TÉCNICAS MIXTAS EN LA ILUSTRACIÓN

La ilustración no es como el arte, ya que una gran diferencia es que las ilustraciones en su mayoría tienen un concepto que transmitir a los lectores, así también algo que no está delimitado en esta área es el uso de elementos, técnicas o medios ilustrativos, ya que el ilustrador siempre tendrá la libertad de exploración y experimentación para sus trabajos finales, tomando en cuenta la cantidad de materiales y formatos que existen hoy en día podría decirse que pueden experimentar

con infinidad de elementos para tener resultados innovadores cada día y brindar nuevas experiencias y persuasiones a los usuarios, tan solo hace 15 años era impensable para muchos ilustradores las ventajas que traería la era digital que hoy aporta una nueva era para muchos, ya que gracias a la digitalización se puede combinar el trabajo análogo con el real y hacer de estas fusiones temas surrealistas desde otro ángulo gracias al realismo de una fotografía y el surrealismo de una ilustración hecha a mano, sin duda alguna la era digital ha venido a fortalecer a los ilustradores, facilitando la reproducción de sus obras y creando imágenes mixtas que antes eran impensables.



Imagen 21. Se aprecia en la fotografía el uso de una tableta digital moderna, en la cual se ilustra directamente sobre ella, facilitando de esta manera la forma de corregir errores en el trazo ya que éstos pueden borrarse en el instante, asimismo se reduce el uso de tintas, pinturas y papel, siendo muy efectivas en muchos sentidos.



Imagen 22. El uso de técnicas mixtas no solo se base en los materiales para pintar una ilustración, sino también en la elaboración de esta, como se observa en el ejemplo, el primer proceso se realizó con lápiz a mano alzada para luego pintarla de manera digital.



Imagen 23. Las ilustraciones de cuentos infantiles son un claro ejemplo de ilustración narrativa, puesto que cuentan descriptivamente una historia para el mejor entendimiento de los usuarios, en este caso los niños.

LA ILUSTRACIÓN NARRATIVA

Como se ha mencionado anteriormente, la ilustración es un complemento del texto en el diseño editorial, y en la ilustración narrativa el texto con la imagen es más que vinculado a la descripción visual y escrita en su totalidad, puesto que la ilustración debe tener suficiente contenido descriptivo o secuenciar visualmente los hechos de cualquier situación.

Sanmiguel (2003), hace mención que el ilustrador debe tomar en cuenta la interpretación personal y el mundo imaginario que se figura el lector; manteniendo un equilibrio entre ambos; ya que el lector en la mayoría de ocasiones tendrá recuerdos o asociaciones de experiencias personales con la ilustración.

LA TIPOGRAFÍA COMO ILUSTRACIÓN

La función inicial de la tipografía básicamente es reproducir palabras, pero vale recalcar que hoy en día puede ser utilizada en el diseño para darle otro sentido o significado. La tipografía y la ilustración son áreas completamente diferentes, pero que con el tiempo han sabido integrarse y crear una fuerte armonía. En este caso el diseñador podrá de alguna manera integrar la

tipografía de tal forma que esta aporte un diseño propio e ilustre a la vez el texto sin la necesidad de imágenes específicas.

Aunque el uso de herramientas extras no estarán de más si se vinculan de una manera adecuada y así ofrecer variedad visual y de buena estética al lector de cierta publicación, esto con el fin de transmitir más que un texto simple y otorgar emociones y vivencias nuevas al usuario por medio del diseño editorial y crear un vínculo más personal. Cabe mencionar que en el uso de la tipografía como ilustración las jerarquías visuales serán algo que no pueden pasar desapercibidas puesto que estas terminaran de dar sentido a todo el texto, puesto que estas se componen de espacios, escalas que le darán identidad al documento trabajado por el diseñador. En fin, la manera de manipular el texto y darle un sentido ilustrativo que comunique los conceptos que se quieren dar a comunicar es infinita.

ILUSTRACIÓN EDITORIAL

Zeegen (2009), menciona que el trabajo editorial es una vertiente fundamental de la ilustración y a menudo es un pan comido para la mayoría de ilustradores. Pero en realidad puede llegar a ser más complejo que

ilustrar solamente lo primero que se le pueda ocurrir al ilustrador, dado que la ilustración debe reflejar la esencia del texto y llevar consigo un concepto para que este aporte a la ilustración más riqueza visual y no sea tan obvia la interpretación por parte de los lectores.

La ilustración crece con un número cada vez mayor de medios publicados dirigidos a grupos objetivos bastante variados del mercado, que va desde un segmento más general a uno más específico o directo, la prensa es signo de riqueza visual para muchos ilustradores puesto que en esta área puede desempeñarse en su totalidad toda su creatividad y comunicar conceptualmente y cambiar la persuasión de los lectores.

Para los editores o columnistas de las publicaciones ya sean impresas o digitales es sin duda imprescindible utilizar la ilustración como apoyo visual, puesto que enriquece al texto y lo complementa. Un ejemplo del porque la ilustración puede llegar a dar mensajes con más riqueza es la fotografía, que se usa para mostrar la imagen como un hecho determinado, siendo este un mensaje directo sin llegar a más, mientras que por otra parte la ilustración se aplica para mostrar un punto de vista diferente, en donde el ilustrador muestra su idea

personal o una idea que sea interpretada o percibida de forma diferente por cada persona. Es precisamente este contraste entre la fotografía y la ilustración la que da resultados satisfactorios a los proyectos editoriales, un hecho de esto es que es muy inusual encontrar una publicación que tenga cierta relevancia y que esta no cuente con una ilustración que lo acompañe para terminar de establecer la nota textual.

Hoy en día es se ve claramente un incremento a grandes escalas el número de publicaciones impresas y digitales que salen al mercado, y estas tienen cada vez mayor circulación debido a que publican gran cantidad de artículos con temas específicos y de opinión que llegan a ser de bastante interés para los lectores, cada mes los ilustradores tienen una compleja serie de pendientes, puesto que sin duda hay una demanda alta de encargos de ilustración que cumplir para luego complementar los textos, si se añade toda la suma de publicaciones impresas que quizá se pasen como desapercibidas en pequeños puestos de ventas como tiendas de revistas o quioscos, las revistas que se elaboran para empresas particulares, como ejemplo de ellas, las publicaciones informativas que utilizan los bancos, líneas aéreas, tiendas de ropa y cualquier otra industria que lo requiera, el número de posibles encargos de ilustración

sin duda se multiplica, un ilustrador que se dedique en su totalidad a la creación de estas imágenes que complementen los textos sin duda pueden llegar a mantenerse bastante ocupados.

La ilustración editorial suele tener tiempos ajustados y presupuestos hasta cierto régimen, lo que lleva al ilustrador a la eficiencia sobre la imagen y que esta aporte al lector los objetivos de la misma, comunicar de acuerdo al texto de una manera efectiva pero diferente a la fotografía.

EL ILUSTRADOR DE PRENSA

Zeegen (2009), establece que el trabajo editorial para revistas y periódicos es la sal de la vida para muchos ilustradores. Es en esta área de la ilustración en donde se desenvuelve el ilustrador Álvaro Domínguez Gámez, teniendo una trayectoria de mucho éxito en este ámbito. A base de oportunidades se pueden dar a conocer de la mejor forma posible, ya que estos medios editoriales se distribuyen a gran escala, y para muchos ilustradores es el mejor terreno de juego.

A diferencia de otras ramas del diseño gráfico, en la ilustración de prensa el cliente no puede definir en su totalidad la forma en la que el ilustrador debe trabajar.



Se observa en estas dos imágenes, 24 y 25, un claro ejemplo de ilustración editorial por Marian Cervera, en la cual se ve como la ilustración por sí solo no tiene mucho sentido, pero al asociarla al texto esta toma otro sentido, se integra a él.

Por lo regular los ilustradores de prensa trabajan el concepto de acuerdo a su propia intuición menciona Zeegen, y la finalidad de estas será comunicar y complementar la información textual.

LA IMPORTANCIA DEL COLOR EN LA ILUSTRACIÓN

La ilustración en general, ya sea análoga o digital no comprende o se basa solamente en el dominio de una buena composición y técnica, claro está que estos dos elementos son de suma importancia y deben ir de la mano, pero un elemento que puede cambiar totalmente la percepción de las personas en la ilustración es el color, será el color vital para una ilustración, de la gama que se escoja dependerá entre una excelente ilustración a una que no lo es y pase desapercibida, ya que la ilustración combinada con una excelente gama de colores cambiara totalmente la forma de ver el mensaje que el ilustrador transmita a los usuarios.

Se debe saber que para que la ilustración en general tenga un balance visual, deben haber puntos focales dentro de la composición ilustrativa, estos puntos focales o centros de interés pueden estar distribuidos en pequeñas cantidades sin omitir el de más relevancia, en el cual los colores también jugaran un importante



Imagen 26. Para el ilustrador de prensa no será sencillo crear una imagen, esta debe dar sentido al tema del texto, también debe trabajar bajo la presión de horarios establecidos por el diario en el que trabaje.

papel, puesto que ellos se encargaran de transmitir emociones de acuerdo a la gama de colore, no está de más mencionar que existe la psicología de los colores y estos pueden determinar un sinfín de sentimientos al espectador, en el punto focal más relevante de la ilustración será de suma importancia colocar una gama de colores más brillantes, para que esta sobresalga sobre la generalidad de la ilustración y atraiga la vista a ese punto instantáneamente.

LOS COLORES Y SU RELATIVIDAD AL AMBIENTE Y ENTORNO

Así como en la realidad, en la imagen los colores son afectados directamente por los objetos y en torno a que los rodea, cada área de los objetos se modifica de acuerdo a la luz que le pega directa o indirectamente, creando profundidades o resaltados en el objeto. Por ejemplo que si una luz calida le pega a un objeto que se relaciona con calidez, se verá como algo normal, pero si al mismo objeto le pega una luz fría, se empezara a ver raro, puesto que no se asociara como se está acostumbrado. Y esto sucede en la ilustración, se debe asociar el color con el dibujo de tal forma que concuerden y estos se complementen perfectamente.

EL COLOR Y SU COMPORTAMIENTO EN LAS SOMBRAS

Cuando se ve un objeto que contenga una sombra, se verá como este color es más oscuro, sin embargo el color primario será el mismo solo que afectado por la poca luz que le llegue, por lo que al momento de ilustrar es necesario saber un buen balance de color y estudiar bien las sombras, puesto que en muchos casos se comete el error de opacar el color al que se le quiere dar sombra, cuando en realidad pueden crearse diversidad de efectos con otra gama de colores, en especial la gama de colores fríos, estos le darán realce a la imagen y jugaran con la percepción de las personas.

EL USO DE COLORES COMPLEMENTARIOS EN LA ILUSTRACIÓN

Ilustrar con colores complementarios es sin duda algo que creará una imagen extraordinaria, ya que esta técnica consiste en utilizar dos colores opuestos del circulo cromático, esta combinación suele ser bastante interesante puesto que cuando se combina un color cálido y uno frio llegan a dar contrastes que resaltan el color. Cuando se utiliza esa combinación puede usarse un color para el fondo y la otra parte para acentuar

detalles, lo que creara puntos focales resaltantes y atractivos a la vista, sin embargo no hay reglas que dicten de cómo utilizar los colores en la ilustración, consistirá más en la experimentación propia del ilustrador para que este llegue a un estilo que lo identifique de los demás.

EL USO DE MATERIALES PECULIARES EN LA ILUSTRACIÓN

Ser creativo de la ilustración significa a la vez tener la capacidad de crear imágenes con materiales que por lo regular no se utilizarían para ilustrar.

Entre ilustradores buscan que las vías de trabajo no sean convencionales o que no sean las normas que están establecidas para la ilustración, la idea es que se experimente.

-Se aconseja que si es necesario la toma de una fotografía o varias se cuente con equipo profesional para que las imágenes sean de alta calidad y capte de mejor manera la luz.

-El ilustrador debe recordar que si desea utilizar materiales nuevos debe experimentar con muchas pruebas hasta llegar a un resultado satisfactorio, puesto que un trabajo

nuevo requiere tiempo y práctica.

DISFRUTAR EL PROCESO DE ILUSTRAR



Imagen 27 y 28. El círculo cromático es una herramienta base para muchos ilustradores, por medio de él se puede hacer la observación de colores complementarios, gamas de color y triadas que serán útiles para la aplicación de color en las ilustraciones.

Para Zeegen (2009), crear una ilustración o varias debe ser para el ilustrador toda una travesía de experiencias agradables y que estas no creen una monotonía entre el ilustrador y la técnica, en muchas ocasiones quizá las ilustraciones de alguien puedan parecerle al público bastante sencillas o comunes, sin saber que quizá al ilustrador le tomo mucho tiempo a prueba y error llegar a ese nivel, que parezca simple pero que genere gran aceptación, y esto solo se puede llegar a lograr disfrutando lo que se hace, puesto que cuando un ilustrador se siente totalmente confiado por su trabajo puede llegar a dar resultados impresionantes.

El ser un ilustrador profesional o no, dependerá del conocimiento que este tenga sobre los diferentes tipos de retórica, materiales, formatos y técnicas con las que ha experimentado por mucho tiempo y lo hacen hacer las ilustraciones de una manera más practica pero sin quitar complejidad.

En fin, el ilustrador debe disfrutar cada etapa de su aprendizaje y toda la experiencia que acumula este como profesional, para poder disfrutar cualquier proceso de ilustración sin duda se requiere de una vocación grande, amar el trabajo y sus resultados visuales, pero sobre todo el ilustrador debe estar seguro de su estilo, deberá creer en él y fundamentar sin temor sus propuestas.

EL PROCESO DE LOS ILUSTRADORES PROFESIONALES

Como menciona Zeegen (2009), el proceso que cada ilustrador debe llevar para su formación profesional son los siguientes:

Un ilustrador puede demorar años en afinar sus procesos de trabajo hasta conseguir un estilo que lo identifique. La tentación de hacer el trabajo más rápido a través de atajos siempre estará presente, pero sin duda alguna un trabajo más elaborado y con dedicación será más apreciado.

Encontrar materiales nuevos y que den resultados satisfactorios en un proceso que debe experimentarse para luego tomar decisiones más certeras y prácticas.

Es común ver como los ilustradores cada día crean fusiones entre las técnicas análogas y digitales con el fin de experimentar y reforzar más el área que más disfrute.

SEMIÓTICA EN LA ILUSTRACIÓN

La semiótica es un tema de mucha relevancia en el mundo de la ilustración conceptual, puesto que a partir de esta se derivan muchas variantes en significados textuales como visuales, tales como la retórica, la cual será expuesta más adelante.

Según Ambrose y Harris (2008), la semiótica es el estudio de los signos y los principios teóricos que establecen el modo en que las personas extraen un significado a las palabras, sonidos o imágenes.

También mencionan que muchas terminologías que se utilizan para la descripción de imágenes se derivan de los estudios lingüísticos, lo que implica que hace falta una interpretación por parte de las personas para accionarlos a una forma gráfica.

En esta parte se simplifica el lenguaje y las determinaciones utilizadas en la interpretación de las imágenes.

Asimismo la semiótica, que es el estudio de los signos y la lingüística, que es el estudio del lenguaje, otorgan ciertas explicaciones a las personas sobre la interpretación de imágenes.

Jardí (2015), hace mención a algo muy importante sobre la percepción de las personas, ya que comenta que cuando las personas “leen” imágenes, la mente pone en marcha un proceso completamente diferente al de la lectura de un texto.

A continuación se muestra brevemente como es el proceso profesional de una ilustración por Jeff Szuc, desde su boceto inicial a su imagen final lista para su implementación en diferentes medios editoriales.

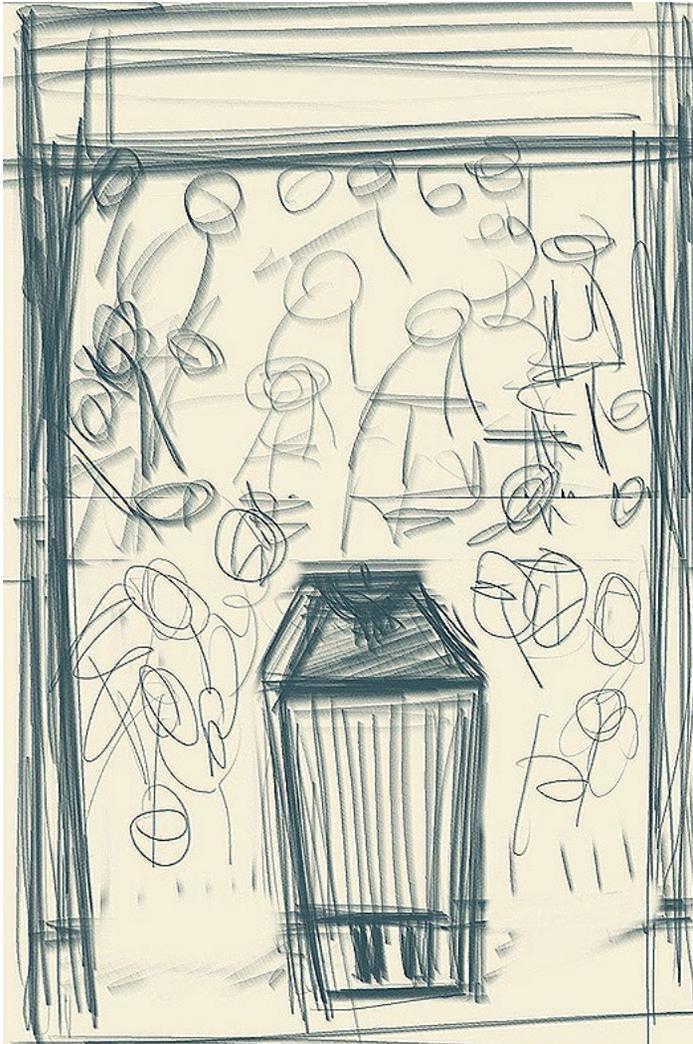


Imagen 28. En la primera imagen del proceso de ilustración profesional se puede observar la realización de un boceto rápido, este con el fin de generalizar la idea y definir dónde irán los elementos principales.

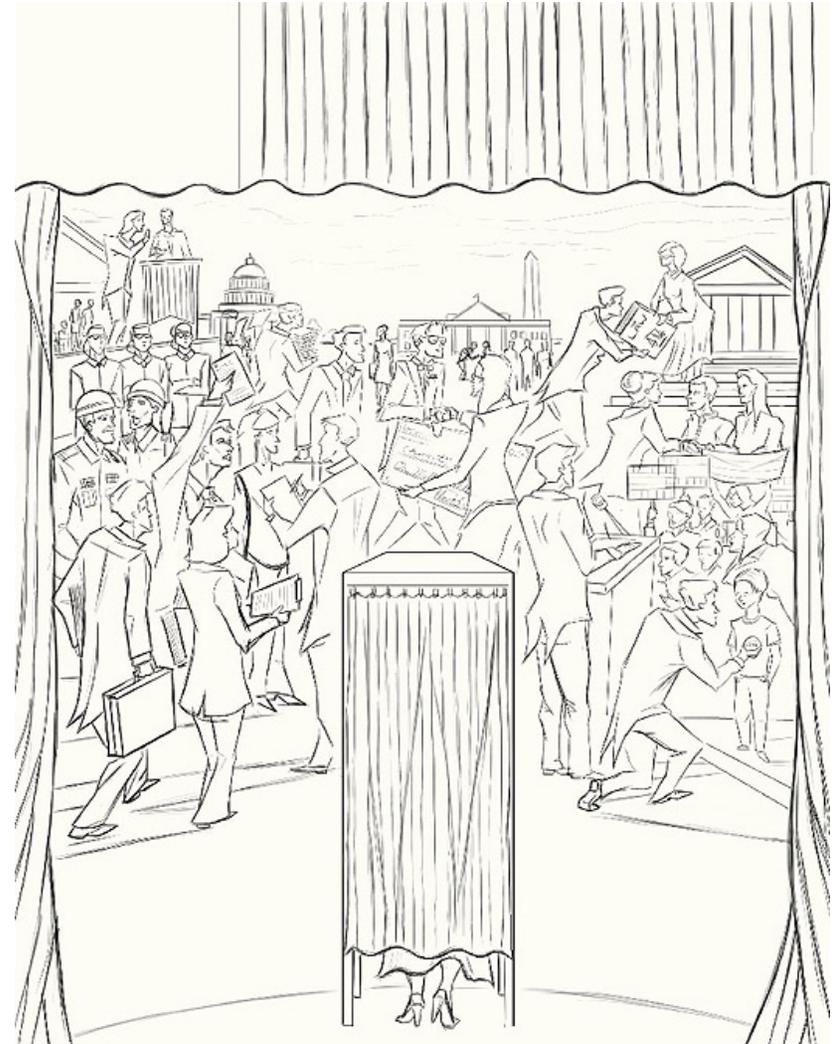


Imagen 29. Ya en esta segunda imagen se ve como el ilustrador pasa el boceto a limpio, permitiéndole ya establecer el dibujo a través de sus varios elementos y detalles antes de la aplicación del color.



Imagen 30. Se empieza la aplicación de color, en esta primer etapa se aplica generalmente, apartando sombras y brillos para luego saber en qué espacios no detallar la ilustración.



Imagen 31. Se establecen los colores finales para cada elemento dentro de la ilustración.



Imagen 32. Se presta más atención a los detalles generales de la ilustración, como sombras, líneas, objetos, etc. Para dejarlos definidos antes del próximo paso.



Imagen 33. Antes de la aplicación del texto para terminar la ilustración el ilustrador crea una última capa en la que se aplicaran últimos detalles como iluminaciones, resplandores y balance general de la ilustración.



Imagen 34. Finalmente se aplica el texto a la ilustración, se verifica que todo esté bien y se puede dar por finalizada.

Como se pudo observar con las imágenes de ejemplo, el proceso de ilustración es un trabajo complejo que no solo requiere habilidad en el dibujo y aplicación de diferentes gamas de color adecuadas al contexto, sino también requiere de paciencia y dedicación por parte del ilustrador para lograr resultados satisfactorios.

Para extraer el significado de los mensajes, el cerebro se apoya en un examen secuencial. Se refiere a que muchos elementos actúan a la vez, como las experiencias sintéticas y globales, todas estas se perciben y procesan simultáneamente, siendo en esta parte en donde se da el sentido del mensaje visual hacia las personas.

La semiótica se conforma de tres categorías de gran importancia, que son: el signo, el sistema y contexto.

SIGNO

Ambrose y Harris (2008), comentan que una palabra es un significante y el objeto al que representa es el significado, cuando estos dos se fusionan, dan como resultado un signo.

La noción del signo nace de la inquietud de las personas de darle un sustantivo a algo en el mundo de las ideas. En semiología hay gran cantidad de definiciones y conceptos hacia el signo, pero en mayoría todos concluyen que se trata de un elemento que reproduce algo, una idea o una percepción, el signo es algo que se puede percibir y este reproduce información del objeto al que representa.

Un objeto por ejemplo, porque el signo lo identifica de acuerdo a sus características y las personas identifican estas características de acuerdo a como lo asocian.

Jardí (2015), hace mención a una definición por parte del lingüista suizo, Ferdinand de Saussure, en el cual comenta que un signo está compuesto por dos partes, el significante y el significado, el significante es lo visualmente físico que las personas perciben y el significado la idea que transmite

SIGNIFICANTE

Es el área principal del signo que es percibida por los sentidos, es algo material, que define las características visuales esenciales de este, como por ejemplo el tamaño, forma, gesto, olor y color.

SIGNIFICADO

Es la otra parte del signo que es la esencia del mismo, es la representación mental que las personas tienen de algo y se deriva del significante. Define al contenido que puede ser persuadido por los usuarios.

REFERENTE

Es el objeto real del que hace alusión un signo. Es la base que se toma para la estructura del signo. La referencia no siempre será concreta, puede que esté en ideas nada más.

EXISTEN DOS TIPOS DE SIGNIFICADOS:**El significado connotativo y denotativo**

Como lo indican Abrose y Harris (2008), una imagen comunica de muchas maneras y en niveles muy distintos.

El tema en el que se desenvuelve, la forma en que se enfoca, el contexto que representa algo y los elementos que lo acompañan tendrán gran influencia en como las personas perciban y definan una imagen. Las imágenes pueden interpretarse de acuerdo a su significado connotativo y denotativo.

Para la mayoría de personas el significado de una imagen puede cambiar drásticamente si esta se ve modificada o alterada a la realidad de esta. Ya que algunas de las interpretaciones de las personas están atribuidas a sus experiencias de vida, cultura y entorno en el que se desenvuelven.

DENOTACIÓN

La denotación consiste en la representación de un objeto por medio de un signo visible. Como por ejemplo la denotación de la palabra “carro” es asociada a un vehículo que cuenta con cuatro ruedas y puede transportar personas a diferentes destinos, o simplemente es el significado de diccionario de un signo.

CONNOTACIÓN

La mayoría de imágenes cuentan con significados de connotación que son más extensas que las interpretaciones denotativas. La connotación hace énfasis a cosas que las personas perciben, aprenden y razonan, como por ejemplo que una casa se asocia con un hogar, pero la palabra hogar connota también a una familia, al afecto y seguridad que esta ofrece.

CATEGORÍAS DEL SIGNO

Los signos visuales se pueden clasificar en: índice, ícono, y símbolo.

ÍNDIX

También se le conoce comúnmente como índice. Este signo mantiene una relación directa con el objeto real, y se encuentra muy en proximidad con el objeto al que se refiere.

Deja una idea de lo que ha ocurrido, estos signos se relacionan en directo con la realidad, ya que sirven como indicios o indicadores de algo, como por ejemplo, el cielo nublado, como indicio de lluvia.

ÍCONO

Ambrose y Harris (2008), indican que un icono es un elemento gráfico que representa un objeto, persona u otras cosas, estos no deben confundirse con pictogramas o símbolos, ya que tienen otra función.

La palabra Ícono viene del griego “eikon” que significa figura, imagen.

Las personas normalmente asumen a icono como una imagen, el ícono es un signo que hace referencia a la misma cantidad de cualidades del objeto denotado, y cuenta con una similitud bastante objetiva, es una

referencia a representar la realidad sin ser exactamente descriptiva en su totalidad.

SÍMBOLO

Ambrose y Harris (2008), hacen mención a que los símbolos se suelen utilizar para comunicar conceptos, ideas u objetos que estos representan.

Es un signo que muestra más que una referencia, es decir que significa más de lo que es a simple vista. Todos los símbolos en general pasan por un proceso de simplificarse o abstraerlos, son una idea que puede expresar y comunicar de manera completa algo.

Su significado es establecido por las personas de acuerdo al empleo que estos tendrán en la sociedad.

Un símbolo tiene la función primaria de evocar de manera precisa, clara y con un lenguaje universal, un conjunto completo de ideas.

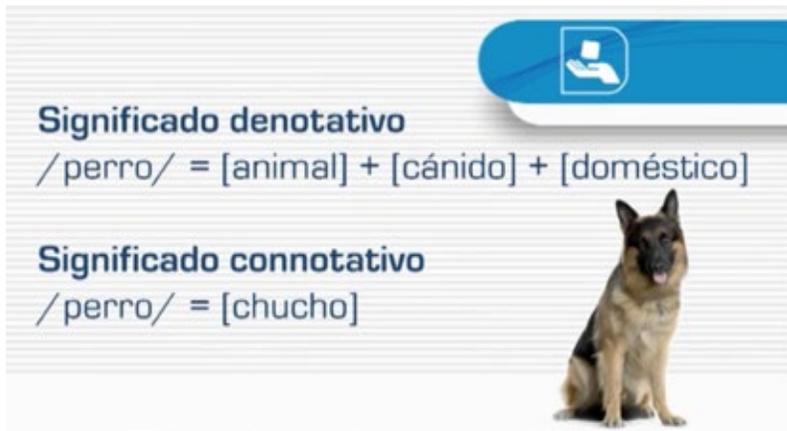


Imagen 35. Se puede apreciar en el ejemplo gráfico como el significado denotativo es el referente textual sobre algo y como el significado connotativo hace referencia a lo que las personas creen que es de acuerdo a sus experiencias visuales.

RETÓRICA

Jardí (2015), también hace mención muy importante a que luego de conocer más sobre cómo funcionan e interactúan los signos visuales y sus derivantes, entraremos en el mundo de la retórica visual, que en resumen es usar los signos y utilizarlos para dar a las personas significados o resultados visuales diferentes a los de costumbre, que conlleven contextos extraños pero entendibles en la mayoría de casos.

La mayoría de las figuras retóricas adoptan su nombre de la retórica literaria, que es su origen y luego se adaptó a la visual.

Comúnmente la retórica se basa en trasladar un contenido, idea o un texto a una forma gráfica basándose en los ideales de cada imagen retórica existente.

En la actualidad vemos el uso de retórica visual aplicado mayormente en publicidad de productos o servicios, es una forma no común de impactar y ser más original por parte de los diseñadores y aportar a la sociedad formas distintas de percepción, ya que provocan el análisis visual y contextual de las piezas hacia los espectadores.

De acuerdo a Jardí (2015), las figuras retóricas más recurrentes en el diseño gráfico son las siguientes:

LA METONINIA

Esta figura se emplea al modificar un significado literal de un signo y se sustituye por otro elemento con el que está relacionado estrechamente.

Es una figura de alto impacto en la publicidad, puesto que el diseñador debe tener en mente una estrategia simple pero efectiva en la sustitución de los elementos gráficos.

Imagen 36. Claramente se observa como la marca Coca Cola emplea su a base de una textura de limón su emblemática letra C, la cual induce a pensar en una Coca Cola con un ligero toque cítrico.



METÁFORA

La metáfora consiste en empear elementos visuales que no tengan relación al objeto principal y que al unirlos creen armonía y hacer una asociación gráfica para connotar una idea y dar a entender una cosa por medio de otra.

La diferencia entre la metáfora y la metonimia es que los elementos de la metáfora al principio no contienen relación alguna sino hasta que estén unidos.

Imagen 37. En este caso de metáfora se observa como las bombillas no tendrían ningún significado principal por si solas, pero al ponerse en la forma de sonrisa y a la vez prendidas, simulan una sonrisa sana y brillante, por último y no menos importante se ve en la parte inferior derecha una caja con goma de mascar, la cual termina de connotar la imagen.



SINÉQDOQUE

Esta figura retórica consiste en colocar un elemento representativo de un todo, en ocasiones bastará con una parte pequeña de la imagen para conocer todo. Este recurso es muy aprovechado en los medios de publicidad. En fin esta figura de utilizar una parte del discurso para representar todo o viceversa.

Como por ejemplo, el dicho “tengo cuatro bocas que alimentar”.

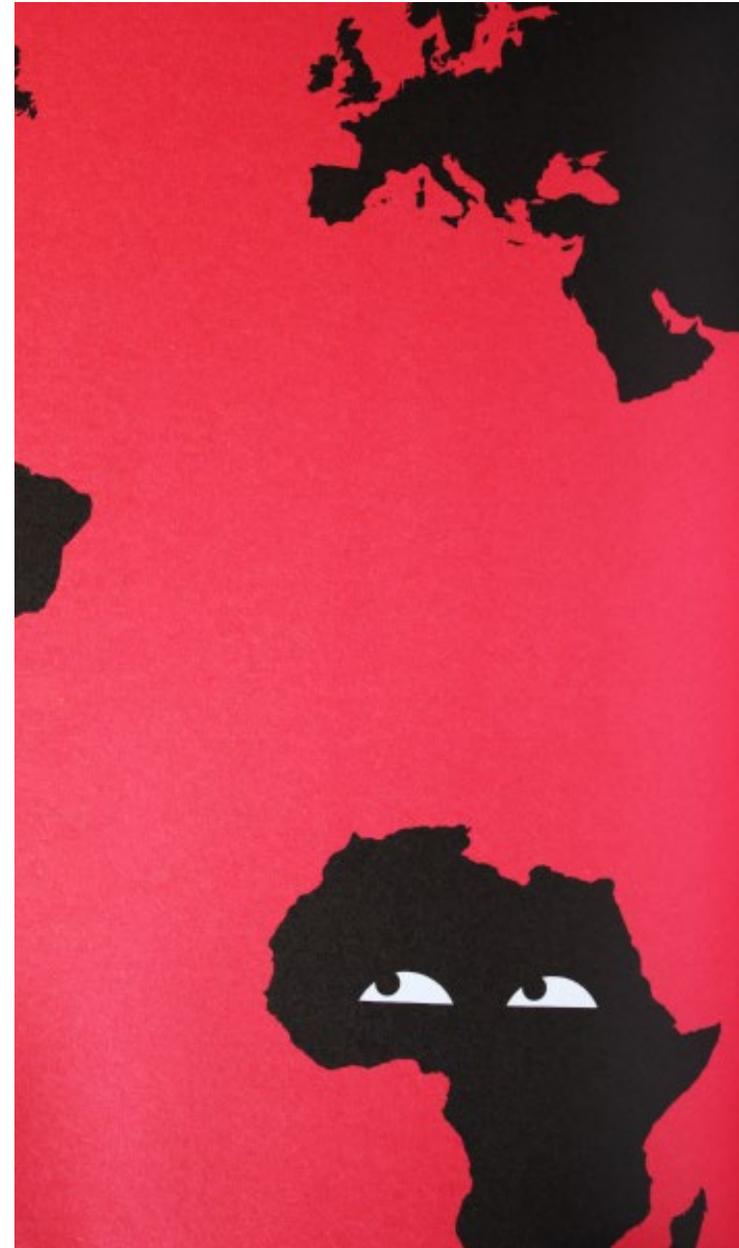
Imagen 38. Sin que la imagen contenga texto como complemento, se entiende claramente que se trata de Don Quijote de la Mancha y Sancho Panza, que se han convertido en símbolos de España, aun siendo solo siluetas, aunque lo que termina de hacer enlace a los personajes es el molino de viento.



PROSOPOPEYA

La prosopopeya es una figura retórica de fácil análisis, puesto que consiste en otorgarle características humanas a un objeto, Jardí explica que en el diseño gráfico hay que tener cuidado con esta figura, puesto que los elementos que se dotan de características humanas suelen ser fácilmente interpretados como infantiles o cómico, dado esta circunstancia es una imagen muy utilizada en cuentos y fábulas para niños.

Imagen 39. Esta imagen es un buen ejemplo de la prosopopeya, ya que el pedazo de mapa al implementarle ojos, juega otra labor, automáticamente cobra nuevas características humanas.



HIPÉRBOLE

No en todos los casos se utilizan sustituciones de elementos gráficos o descontextualizaciones en las imágenes, en ocasiones con el hecho de deformar una sola imagen también pueden crearse resultados sorprendentes, dado es el caso de la hipérbole, que se basa en exagerar un elemento gráfico, ya sea este por exceso o defecto, tiene como fin de comunicación tener una expresividad más fuerte.



Imagen 40. En esta publicidad se muestra de manera exagerada la acción de correr de un deportista, ya que de tanta velocidad pasa rompiendo el vidrio sin lastimarse o crearse daño alguno, lo que la convierte en un excelente ejemplo de hipérbole.

REDUNDANCIA

Esta figura consiste en redundar por repetición una imagen o elemento de esta, suele ser parecida a la hipérbole por los efectos visuales que transmiten, pero lo que las diferencia a ambas es que en la redundancia siempre habrá repetición de elementos.



Imagen 41. Este es un ejemplo muy bueno sobre la redundancia, ya que para expresar la idea de un acuerdo beneficioso para ambas partes negociadoras, se enfatiza duplicando las manos que se estrechan, en ocasiones se confundirá con la Hipérbole, pero se debe de notar el cambio en la repetición que esta contenga.

ANÁFORA

La anáfora en la retórica visual busca provocar efectos de extrañamiento repitiendo varias veces una imagen o elemento, en ocasiones suelen considerarse también como redundancia.



Imagen 42. Esta imagen se utilizó para un cartel de una obra de Shakespeare que iba a estrenarse en un teatro en el que casi nunca se representaban obras de él.

Se puede observar la anáfora en todas las figuras, ya que se repiten las cabezas de esta autor en todos los cuerpos, dándole una sensación extraña al contorno.

PEDANTERÍA

Esta figura consiste en interpretar una imagen por medio de elementos gráficos lujosos o elegantes y ostentarlas o presumirlas.



Imagen 43. Esta imagen expresa de cómo las compañías aéreas habían puesto en marcha servicios de lujo como reacción a la aparición de los viajes a bajo costo, el hecho de ilustrar un avión con ornamentos puede considerarse una pedantería.

EUFEMISMO

El eufemismo consiste en sustituir un signo por otro que no sea considerado tabú u ofensivo para la mayoría de personas, esta figura retórica es muy común en mensajes visuales como verbales, el fin de esta figura es no crear controversia ni ofender psicológica y visualmente a las personas.

Imagen 44. Esta ilustración fue realizada para un texto que criticaba el papel de la corona española, esta es una figura de la baraja española, la figura más alta que representa a un rey y se planteó de esta manera para no herir a personas sentimentalmente, esta imagen claramente es eufemismo puesto que se emplea un signo en sustitución de otro que se considere tabú, otro sería el caso si se colocara la imagen descriptiva sobre los actuales reyes.



ELIPSIS

La elipsis consiste en cambiar el significado de los signos, y deformarlos al contactarlos con otros, asimismo se pueden obtener nuevos mensajes eliminando intencionalmente una o varias partes de un signo, es dar a entender un mensaje sin explicarlo o mostrarlo gráficamente.

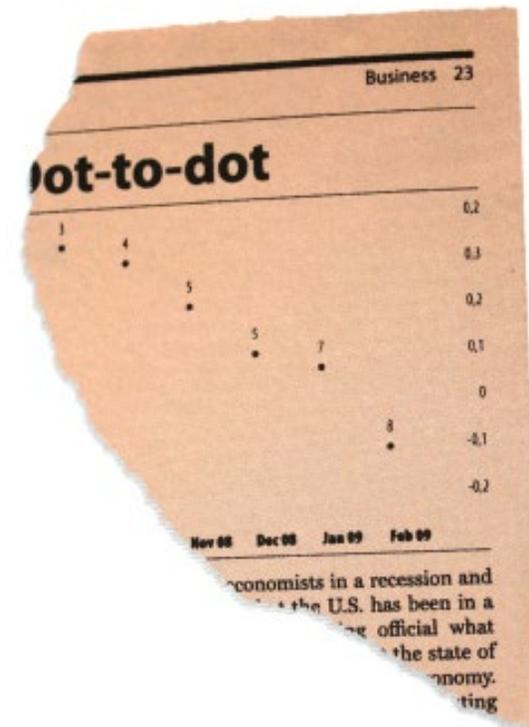


Imagen 45. Esta ilustración sirvió para acompañar un artículo textual que hacía referencia a la crisis económica que se anunciaba y que la parecía nadie quería oír hablar, los 6 puntos de la gráfica insinúan aun sin estar unidos un resultado dramático al unirlos con una línea.

EVOCACIÓN

La evocación en las figuras retóricas consiste en la aproximación del contexto a la imagen pero de una manera no tan literal, y más bien poética visual, está por lo general conmueve más que una imagen lógica o que explique más literal lo que explica un texto, es una metáfora visual nueva que no extrae algo directo del texto pero que va de acuerdo a él.

Por lo general se ve a esta figura retórica más utilizada en los medios editoriales, por lo regular en columnas de opinión de un periódico, revista o suplemento.

Imagen 46. Esta ilustración de la figura evocación se utilizó para un texto que hacía referencia sobre las dificultades de la educación en el tercer mundo.



OBVIEDAD

Esta figura suele representar obviamente un mensaje y se compone no solo de una imagen sino también el fondo de esta puede ser parte del mensaje entero, como una carreta de supermercado que esté cayendo por ejemplo, será una ilustración que trate de representar la caída de los precios en un supermercado y por lo tanto bastante común y obvia, pero las personas percibirán de manera rápida y entendible el mensaje

Imagen 47. Esta ilustración trata de expresar por medio de la Obviedad, la caída del consumo, es bastante evidente, y de forma pensada el ilustrador coloco el carrito en la parte inferior central, la velocidad que se nota hacia abajo hacen ver claramente una caída.



EXTRAÑAMIENTO

Consiste en implementar figuras extrañas para la razón, es decir por ejemplo, una figura que podría dibujarse pero que sería imposible de construir físicamente, para simplificar la definición es representar una imagen que en teoría podría lograrse pero en práctica no podría realizarse y suelen ser engaños ópticos para las personas.

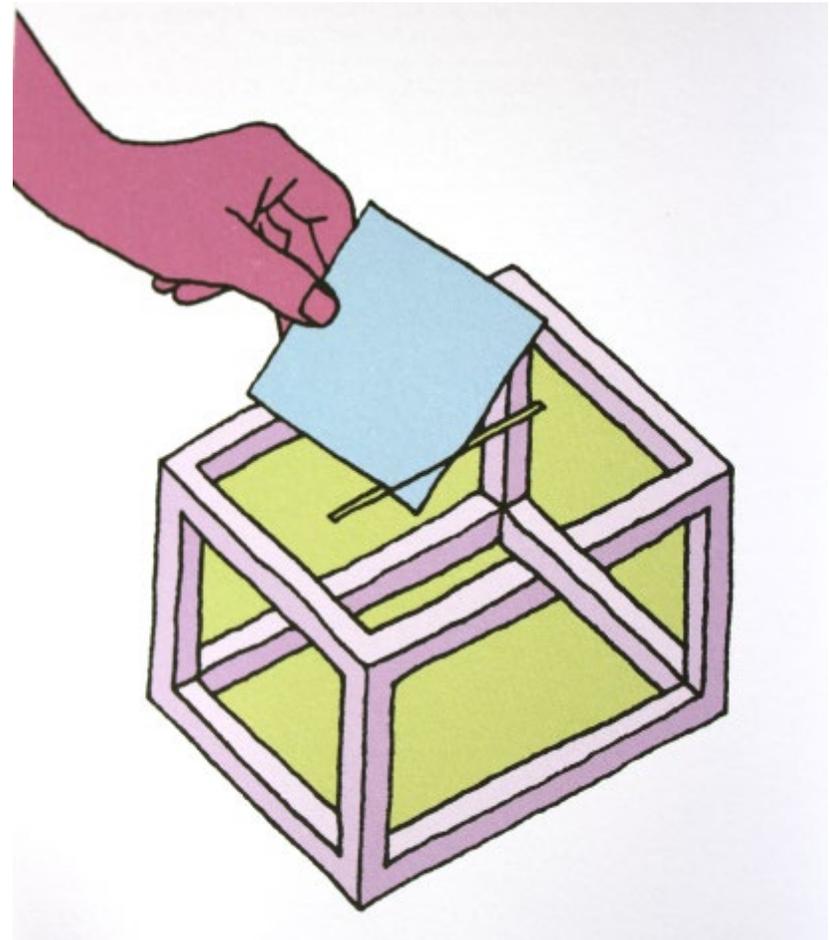


Imagen 48. Esta ilustración se realizó de manera muy pensada para la figura de Extrañamiento, ya que mostraba la imposibilidad de celebrar unas elecciones legítimas en un Iraq ocupado por las guerras.

ABISMO

El abismo en las figuras retóricas consiste en donde una imagen o elemento gráfico aparece repetitivamente dentro de otra, y esa misma dentro de ella, repitiéndose así infinidad de veces teóricamente. por lo regular el lector de esta imagen se abismara en lo profundo de ella, llegando a causar confusión en algunos casos.

En fin la mayoría de imágenes o figuras retóricas siempre guardarán una pequeña incógnita para el espectador, y para entenderlas exigirán que se les preste tiempo y atención para su análisis correcto.

Jardí (2015), hace mención muy importante a cómo sabrá el usuario cuando ya decodificó el mensaje, pues explica que se trata de ir eliminando elementos gráficos hasta que ya no se entienda el sentido del mensaje al que se recurre, en ese momento se recurre al último elemento que se haya eliminado y es ahí en donde la mayoría de veces se da con el punto clave para el entendimiento de la imagen.

Todo esto se debe a que la ilustración con concepto está desarrollada a base de ideas que tienen como intención comunicar algo en específico, si esta contiene

elementos que comuniquen de más, le restara eficacia a la ilustración por completo y por lo tanto estos elementos deberán eliminarse.



Imagen 49. Se observa claremanete en esta imagen cómo se hace uso correcto de la figura retórica abismo, ya que la pantalla principal muestra en forma consecutiva la misma imagen, creando así una ilusión óptica infinita.

ENTREVISTAS REALIZADAS A ÁLVARO DOMÍNGUEZ GÁMEZ

Las siguientes entrevistas fueron autorizadas por Álvaro Domínguez Gámez para la presente investigación, fueron extraídas de los sitios especializados en diseño gráfico Art Studio Magazine y GRÁFFICA, las cuales serán de ayuda complementaria para confrontar el área de interpretación y síntesis del presente documento.

ART STUDIO MAGAZINE

La simplicidad, el uso de una composición hermosa, y la constante búsqueda de la fusión entre lo manual y lo digital, son algunas de las características que más me llamaron la atención conociendo el trabajo de Álvaro Domínguez.

Así que empecemos a conocer un poquito más a fondo su trabajo.

Álvaro Domínguez Gámez, de nacionalidad española, cursó ilustración en la Escuela de Arte y Diseño Superior de La Rioja. Confiesa que profesionalmente se ha volcado más en el diseño gráfico y actualmente trabaja en una agencia de publicidad.

-¿Cómo se inicia en el mundo del arte?

Yo siempre he estado dibujando y pintando así que ha sido un proceso muy natural llegar hasta aquí.

-¿Cuáles han sido sus principales influencias?

Mis principales influencias proceden de la lectura, el cine y la música. También disfruto mucho del imaginario de gente como Isidro Ferrer y Pep Carrió, del expresionismo de Julian Schnabel, de lo poético de Chema Madoz o de la incansable dedicación de Henry Moore.

-¿Qué técnicas son las que habitualmente utiliza?

Aunque mis ilustraciones siempre terminan con un tratamiento digital, en su origen, todas tienen un proceso muy manual y artesano. Hay mucho dibujo, pintura acrílica y objetos encontrados en el día a día.

-¿Cómo definiría el estilo de Álvaro Domínguez?

Creo que es demasiado prematuro para hablar de un estilo. Mi trabajo sencillamente se basa en el trabajo diario.

-¿Cómo ve el movimiento artístico en su país?

Conozco personalmente a mucha gente que está haciendo cosas muy interesantes en estos momentos. Las disciplinas creativas están viviendo un fuerte auge, por la cantidad de gente que se dedica a ello, por la calidad y por la diversidad de estilos. También algo que he notado es que gracias a las nuevas tecnologías se tienden lazos para que muchas personas compartan proyectos y esto, a la postre, es beneficioso para el colectivo.

-¿Cuáles han sido algunos de sus trabajos más importantes?

Sin duda alguna el haber ganado el Certamen de cuento ilustrado de Badajoz con el libro ilustrado "El arte de construir recuerdos" ha sido un enorme impulso para seguir trabajando.

-¿Cómo siente el desarrollo de Alvaro Domínguez como artista? ¿Hay alguna faceta artística que quisiera experimentar?

Como he dicho anteriormente, quizá es demasiado pronto para hacer valoraciones sobre mi carrera pero sí que puedo decir que estoy abierto a profundizar en cualquier tipo de disciplina que me ayude a indagar en el siempre interesante mundo de la comunicación. Por ahora me interesa mucho el mundo del diseño gráfico, la ilustración, la pintura y la fotografía pero siempre estoy abierto a nuevos proyectos y a investigar en otros campos que puedan enriquecer mi trabajo.

Desde ya quedan invitados a visitar el blog de Álvaro, y quiero agradecerle de antemano por toda la colaboración brindada para este artículo.

Entrevista realizada a Álvaro Domínguez Gámez para GRÁFFICA

Álvaro Domínguez Gámez, ilustrador nacido en Logroño en 1982, no descubrió su verdadera vocación hasta unos años después de estar estudiado en la Escuela de Artes de la Rioja (ESDIR). En 2008 su antiguo profesor José María Lema, le recomendó que acudiera al Curso Internacional de Diseño Gráfico e Ilustración impartido por Isidro Ferrer y Carlos Grassa Toro, en Albarracín. Ese encuentro marcó un antes y un después en la vida profesional de Álvaro. «Durante varios días, profesionales como Patrick Thomas, Sean Mackaoui, Pablo Amargo o Mario Eskenazi compartieron sus experiencias, lo cual resultó muy motivador.

Además también pude conocer a gente que estaba empezando como yo, con los que podía compartir intereses, y que se convirtieron posteriormente en amigos y compañeros de profesión», comenta Álvaro Domínguez.

Encontró un trabajo como diseñador gráfico: «Tenía ciertas nociones de diseño así que encontrar un trabajo estable como diseñador era el camino lógico, mucho más sencillo que como ilustrador», explica Álvaro. Por

tanto, durante seis años la ilustración pasó a estar en un segundo plano mientras trabajaba como diseñador gráfico, primero en un periódico y más tarde en una agencia.

En 2010, con 28 años y en medio de la crisis, decidió dejar su trabajo en la agencia y mudarse a Barcelona. Allí asistió a un Máster de Tipografía en la Escuela Eina con el objetivo de mejorar como diseñador. Al finalizar el máster y tras pasar un año trabajando en un estudio especializado en realizar proyectos editoriales, empezó a buscar empleo en otros estudios de Barcelona. Al ver que las oportunidades para los diseñadores eran prácticamente nulas decidió arriesgarse y establecerse como ilustrador freelance: “Por aquel entonces no concebía ninguna forma de trabajar que no fuera por cuenta ajena así que hacerme freelance no figuraba en mis planes. Nadie lo era a mi alrededor y lo veía como una opción arriesgada e inestable”.

“Paradójicamente disfruto más de los proyectos que me hacen sentir un poco incómodo, o mejor dicho, que suponen un reto y que generan una ligera sensación de emoción y tensión por no saber cómo los voy a resolver”, explica el ilustrador. Esto le ocurre, por ejemplo, cuando tiene que trabajar con objetos reales.

El proceso se vuelve totalmente diferente y deja de ser un diseñador frente a una pantalla.

“Esta profesión suele ser muy solitaria y he descubierto que disfruto mucho cuando colaboro con profesionales de otras disciplinas que enriquecen el proyecto y lo llevan a un nivel de mayor calidad», asegura Álvaro.

También intenta lidiar contra la frustración: «Cuando uno da con una buena idea, o “ve la luz”, significa que hasta ese momento ha estado deambulando por la “oscuridad” un buen rato».

“Me siento bastante identificado con gente que se mueve con soltura entre disciplinas y que no se sienten sujetos a ningún estilo, sino que todo el peso recae en el concepto. El estilo debería ser una solución que te permite experimentar en cada proyecto y no un corsé”, comenta Álvaro.

EXPERIENCIAS DESDE DISEÑO

A continuación se presenta a dos diseñadores gráficos que han enfocado su carrera a la ilustración conceptual. Su aporte radica en la versatilidad del estilo que emplean en sus ilustraciones.

ISIDRO FERRER Ilustrador español

PEP CARRIÓ Ilustrador español

Isidro Ferrer

Un Poeta Visual, un Diseñador Storyteller

Especialidad-Diseño

Fecha de nacimiento
1963



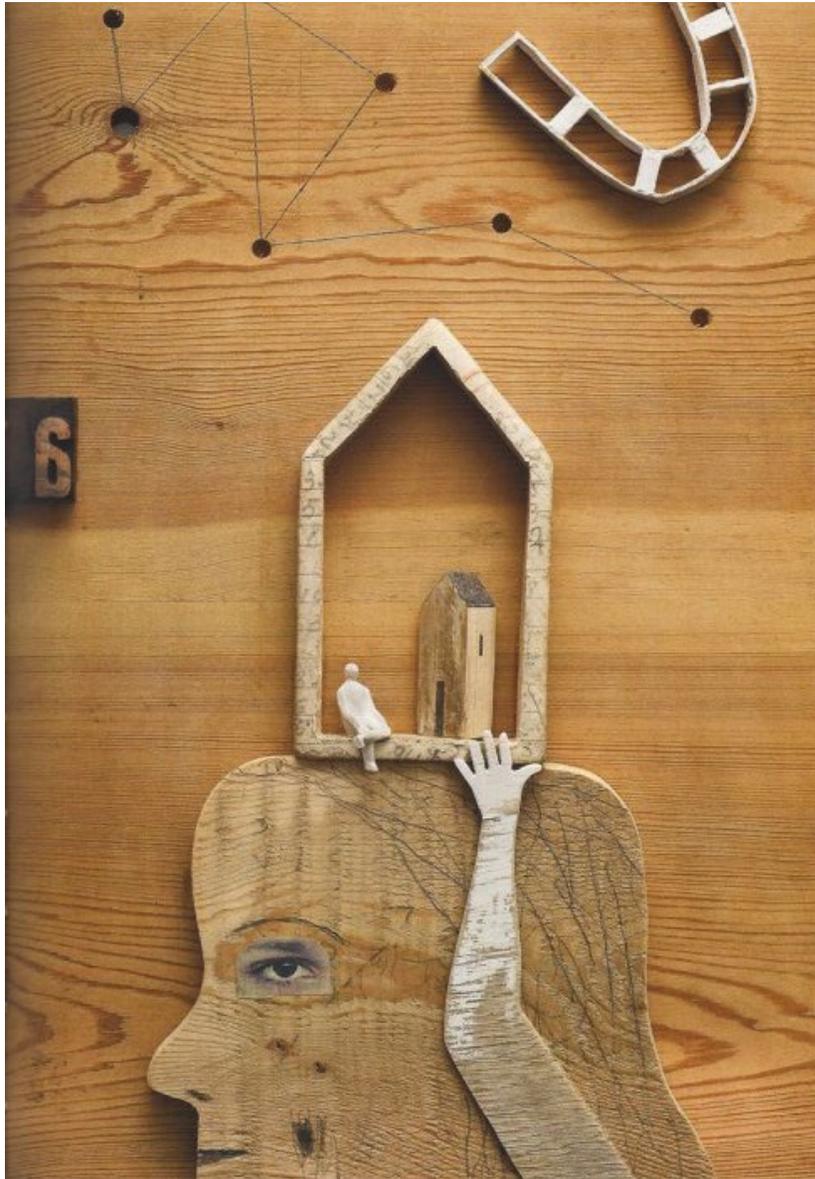
Imagen 50.

“Diseñador gráfico. Premio Nacional de Diseño en 2002, es uno de los profesionales más destacados del panorama actual del diseño.”

Según el sitio especializado en ilustración: Eina Ilustración (2012), Isidro Ferrer, nacido en Madrid en 1963, se licenció en Arte Dramático y Escenografía. Trabajó como actor en varias compañías de teatro hasta que un accidente en una gira le quitó del escenario.

Entonces comenzó a trabajar en el Heraldo de Aragón en Zaragoza como diseñador de layout en 1988. El tiempo que pasó como aprendiz de diseñador gráfico en Peret, en Barcelona, fue un momento clave en su carrera profesional. Al final de este tiempo, regresó a Zaragoza, donde estableció su propio estudio Camaleón.

Desde entonces principalmente ha trabajado en diseño editorial, ilustración y carteles.



Sus influencias son muchísimas y muy variadas. Pero no solamente eso, sino que vienen del mundo de la expresión teatral, o de la poética, o de la literaria, del cine, de la música. Es una persona que intenta nutrirse de todo aquello que sirve para potenciar una cierta sensibilidad. Cada día se documenta mediante diferentes medios para conocer otras maneras de trabajar.

La obra de Isidro está plagada de influencias de las primeras vanguardias artísticas, igual que la poesía de Pablo Neruda: greguerías, caligramas, cadáveres exquisitos y poemas visuales.



Imágenes 51 y 52

Cuenta con más de 30 libros publicados. Su obra ha sido objeto de exposiciones individuales.

Hace identidades corporativas para empresas, ilustra libros y diseña sus portadas, realiza los títulos de créditos de películas, hace gráfica social, pero en lo que más cómodo se siente es haciendo carteles.

El tiene muchos libros en el mercado y sus trabajos recibieron ya numerosos premios. Sus obras acaparan desde el diseño de la lona de Expo Zaragoza 2008, pasando por la señalización realizada íntegramente en cartón para el Pabellón de España de la Exposición Universal de Shanghai 2010, hasta el diseño del nuevo grafismo del Centro Dramático Nacional de España.

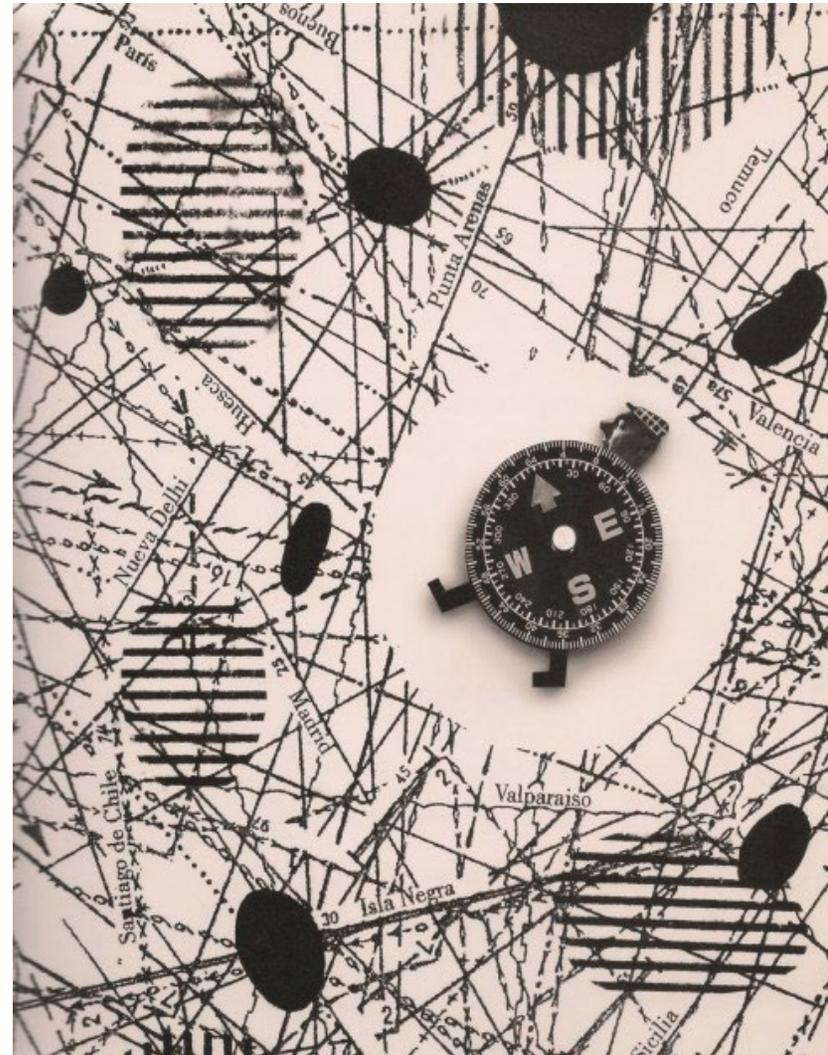


Imagen 54

Sueños de Helena

Los collages de Ferrer constituyen un mosaico de emociones en los que el artista se vale de prácticamente cualquier técnica así como de todo tipo de materiales para recrear las ensoñaciones de Galeano, interpretando con admirable acierto la belleza de las noches de Helena. Materiales vivos, vividos, recogidos de una playa o una escombrera como el propio ilustrador indica, que terminan por darle cuerpo a una interpretación artístico-freudiana de mundo onírico mostrado en “Los sueños de Helena”; el paso del tiempo reflejado en esos materiales constituye un valor añadido a la ya de por sí magnífica obra de Ferrer: la idea de construir representaciones oníricas en base a materiales desechados contiene tanta fuerza lírica que es el sustento perfecto a la prosa poética del uruguayo.

Cuando se le preguntó si para ilustrar los poemas de Neruda, había elegido responder las preguntas o agregar más preguntas, el recuerda: “Pasé un tiempo dejando las preguntas perdiendo el tono de interrogación a fin de no buscar soluciones o generar dudas. El libro de las preguntas es un libro extenso, cada pregunta genera nuevas preguntas, pero ninguno de ellas necesitan ser contestadas”.

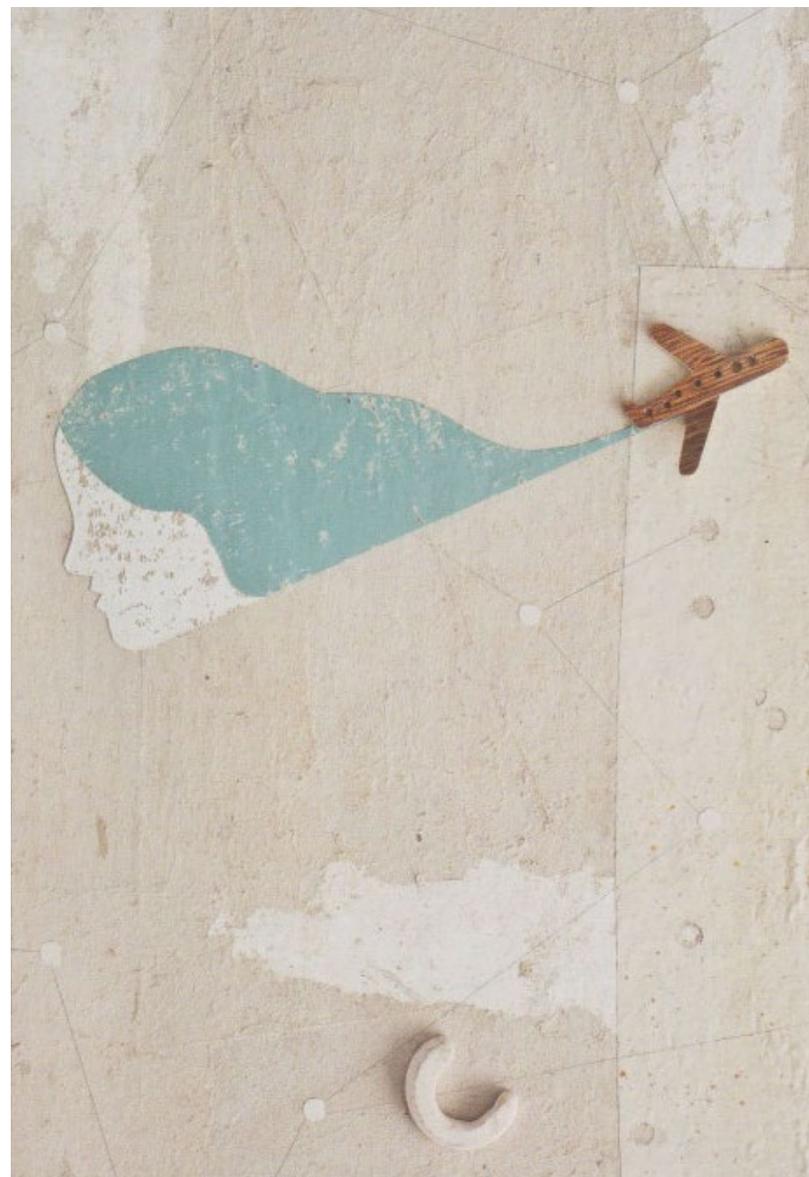


Imagen 55



Imagen 55

Isidro Ferrer, es un poeta visual que, aunque no se considere artista y defiende que el diseñador está al servicio de otro, cuyo trabajo es siempre un tipo de encargo creativo que seduce y inspira.



Imagen 56

PEP CARRIÓ

Según el sitio especializado en diseño gráfico, Gráffica (2009), Pep Carrió nació en Palma de Mallorca en 1963. Es diseñador gráfico, ilustrador y artista plástico.

Cuenta con una amplia y reconocida trayectoria tanto en el campo artístico como en el cultural. Compagina su trabajo como diseñador gráfico, especialmente enfocado al ámbito cultural y editorial, con su labor como artista plástico.

Abrió junto a Sánchez y Lacasta un estudio de diseño en 1994 en Madrid. Se especializó en el diseño editorial, imagen de marca, comunicación corporativa, exposiciones y actividades culturales. En 2009 fundó su propio estudio de diseño con el nombre Pep Carrió Diseño y Comunicación gráfica.

Ha recibido el Premio AEPD de diseño 2002 por la colección Clásicos Universales de Santillana Educación y el Premio Daniel Gil 2003 de Diseño Editorial por el libro 1002-2002 Museo Thyssen-Bornemisza en la categoría de libro institucional.

Ha diseñado portadas para Espasa, Santillana, Taurus y la AECID; catálogos y memorias para el ministerio de Cultura, el Gran Teatre del Liceu, la Fipse y para Farrutx; anuarios para el Club de Creativos, el Centro de Artes Escénicas, la Fundación autor/SGAE; ha diseñado marcas y elementos de merchandising.

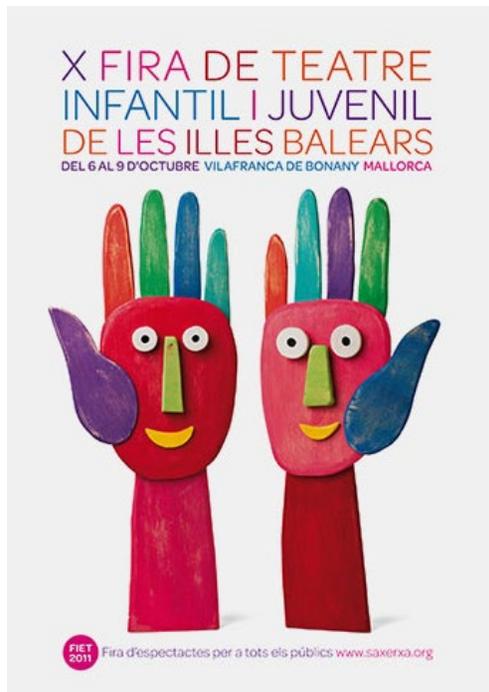
Entre sus principales clientes se encuentran el Ayuntamiento de Madrid, la Fundación Mapfre, el País-Aguilar, el Injuve (Instituto de la Juventud), El Ministerio de Asuntos Exteriores. Dirección General de Relaciones Culturales y Científicas, el Museo Thyssen-Bornemisza, Editorial Santillana Educación, Taurus, entre otros.

También ha publicado Poemas del trampolín, 30 de Diciembre, Cartas Marcadas, Una niña, In prensa y Diario Visual. Sus obras se han podido ver en numerosas exposiciones colectivas e individuales, en las que ha destacado siempre la fuerte personalidad artística, poética y conceptual de su trabajo.

Puede observarse el uso de figuras retóricas en sus composiciones, en la imagen de la izquierda se ve como por medio de algo que insinúa ser una cabeza humana hecha de madera intenta interpretar la idea de alimentarse mentalmente de la lectura, por lo que pone libros por medio de una especie de plancha que esta atornillada con la idea de que entre más se apriete más introdujera los libros dentro de la persona.



Imagen 57



Imágenes 58

Así también en esta imagen puede apreciarse la riqueza de color, en donde forma yuxtaposiciones y hace uso del título como un elemento gráfico al utilizar una paleta de color similar a la de la imagen de ambas manos, puede apreciarse como por medio de la figura retórica de la prosopopeya logra darle un sentido completamente infantil a ambas manos de madera, encajando perfectamente con la temática, una feria infantil de teatro.

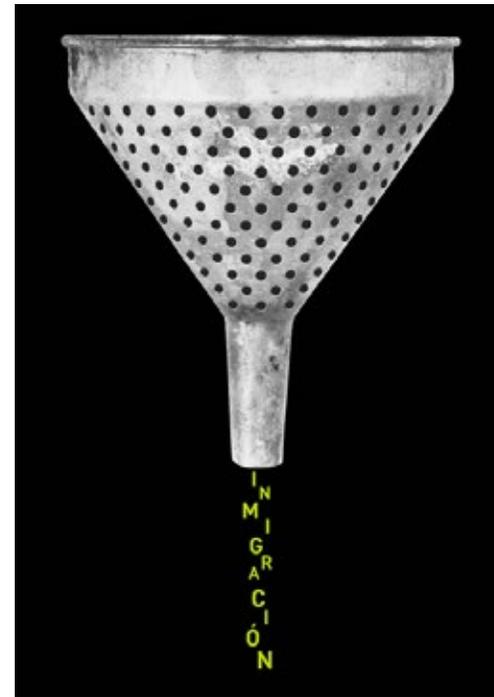


Imagen 59

En esta imagen también puede apreciarse el uso recurrente de las figuras retóricas, en este caso puede interpretarse como una metáfora y eufemismo visual, al poner como base un colador de donde sale la palabra inmigración, lo cual interpreta que solo unos cuantos logran llegar o pasar a su destino mientras que el resto de personas no cumplen su objetivo final.

06 DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS

06.1 ENTREVISTAS

La siguiente guía de entrevista se realizó a Alejandro Azurdia con el fin de obtener la opinión personal mediante preguntas abiertas sobre el valor del concepto y la semiótica en las ilustraciones de Álvaro Domínguez Gámez dentro del impreso digital, por lo que Alejandro Azurdia es fundamental para la investigación puesto a que su trayectoria profesional en el área de diseño editorial e ilustración en medios impresos lo hacen un sujeto de estudio que pueda aportar una crítica en cuanto a la retórica visual y estilo sobre el trabajo de Álvaro Domínguez Gámez.

Nombre: Alejandro Azurdia

Correo electrónico:alejoazurdia@yahoo.com

Especialidad: Ilustración editorial

1.¿Cómo definiría el trabajo de Álvaro Domínguez en cuanto a los siguientes aspectos: técnica ilustrativa, utilización de retórica y uso de color?

Técnica Ilustrativa: es un trabajo fresco y bastante experimental con grandes influencias del diseño editorial español contemporáneo.

Retórica: la retórica es su motor. El manejo de metáforas, yuxtaposiciones, analogías logran generar un diseño inteligente por así decirlo, en el punto que va dirigido a un grupo objetivo con un nivel cultural amplio.

Color: colores vivos y manejo de 3D con los fondos planos son lo que de alguna manera encasilla a Álvaro Domínguez en este estilo tan característico del diseño editorial español.

2.¿Cómo considera que Álvaro Domínguez logra versatilidad con su técnica y estilo dentro de la ilustración conceptual?

Considero que la versatilidad que logra está en la aplicación de distintas soluciones y técnicas que maneja. No cabe duda que es un diseñador versátil sin miedo al experimento y eso le da esta versatilidad tan rica visualmente. Cuando trabajas con retórica logras desarrollar un estilo conceptual de por sí y en este caso el manejo retórico es bastante fuerte y lo más importante, está aplicada de una manera adecuada, ya que los diseños conceptuales corren el riesgo de que en el camino el receptor se pierda en el mensaje y solo se genera un resultado contraproducente.

3.¿Cómo ve el uso de la retórica en las ilustraciones de Álvaro Domínguez?

En este caso como lo comenté en la pregunta anterior el manejo de la retórica es bastante acertado, esto denota cierta madurez de diseño y mucho conocimiento del g.o. al cual va el mensaje.

4.¿Qué papel juega la fotografía en las ilustraciones de Álvaro Domínguez?

Es vital junto a la retórica ya que su material se basa en un 80% en gráfico por lo que en su mayoría vemos afiches, portadas y pósters que es donde él está en su

zona segura, pero esto no limita a la experimentación paralela.

5.¿Cree que las paletas de color utilizadas por Álvaro Domínguez son impactantes y crean punto focal en las publicaciones?

Me recuerda mucho a la paleta del Pop Art y la característica de esta tendencia era impactar con contrastes de color que va rompiendo con ese minimalismo que se tornó aburrido en algún momento. Por otro lado se podría decir que los colores pasteles contrastantes y chillones también están regresando en tendencia en el diseño editorial desde finales de los 90s.

6.¿Aportan las ilustraciones de Álvaro Domínguez un mensaje analítico a los lectores? ¿Por qué?

Desde el momento que decide en su proceso impregnar de retórica su pieza le da un mensaje juguetón por así decirlo al espectador y no demerita su intelecto lo cual es un juego arriesgado por el factor mensaje que muchas veces puede correr el riesgo de diluirse entre la retórica mal planteada.

7.¿Considera las ilustraciones de Álvaro Domínguez complementar el trasfondo del texto? ¿Por qué?

En algunas propuestas el texto pasa a ser el elemento de diseño como tal, pero cuando la ilustración juega con el texto, él se va a lo seguro, trata de no chocar ambos elementos y elige tipos muy claros y poco orgánicos para que no interfiera más de lo debido.

8.¿Considera que existe un campo ilustrativo no tan descriptivo y más conceptual en Guatemala similares al trabajo de Álvaro Domínguez Gámez?

Me arriesgaría a decir que antes era más conceptual el diseño gráfico en Guatemala ya que los diseñadores surgieron en los 70s y como en los 70s no estaba definida una carrera de diseño gráfico tan estructurada, los diseñadores eran básicamente los artistas plásticos de ese momento, y por ello las propuestas eran bastantes conceptuales como el diseño de Daniel Sheifer con su rollo muy geométrico y eso se fue perdiendo con la era digital pero en la actualidad muchas publicaciones editoriales retoman este diseño conceptual como la revista Itch y en su momento la revista Taxi. También una revista llamada Arteria es un buen elemento a analizar y las propuestas de Luis Villacinda en la época de la Revista El Acordeón, de El Periódico.

9.¿Cuál es su perspectiva en relación a la ilustración conceptual en los medios editoriales guatemaltecos a futuro?

Hay que tomar en cuenta el entorno socio cultural que va a consumir tu material, mucho consumidor guatemalteco no estará preparado para recibir una carga de retórica en las publicaciones debido al bajo grado de escolaridad que existe sobre todo en el área rural. Dentro del consumidor urbano sí se puede tener un acceso con el diseño conceptual en el medio editorial, en periódicos podría decirse que El Periódico, Publinews, Siglo 21 pueden optar por algo más conceptual por el grupo al cual le trabajan. Las revistas de arte y cultura también son buenas plataformas como la revista Rara.

10.El proceso y creatividad son factores naturales para muchos ilustradores, ¿Cómo ve el hecho de que Álvaro Domínguez no cuenta con un proceso establecido para ilustrar espontáneamente?

No deja de ser un proceso. Su proceso es no tener nada establecido para tener un pensamiento más divergente y orgánico, lo cual es válido.

El siguiente cuestionario de entrevista se realizó a Ana Lucía Barrios Girón, con el fin de obtener la opinión personal mediante preguntas abiertas sobre el valor del concepto y la semiótica en las ilustraciones de Álvaro Domínguez Gámez dentro del impreso digital, por lo que Barrios es fundamental para la investigación puesto que es un sujeto de estudio de mucho valor gracias a su experiencia profesional en la ilustración para medios impresos educativos y su versatilidad en la técnica de ilustración dado que sabe cómo comunicar visualmente un mensaje y enlazarlo con el texto al igual que Álvaro Domínguez.

Nombre: Ana Lucía Barrios Girón

Correo electrónico: analudg30@gmail.com y

lbarrios@prensalibre.com.gt

Especialidad: Diseño Gráfico e ilustración para medios impresos.

1.¿Cómo definiría el trabajo de Álvaro Domínguez en cuanto a los siguientes aspectos: técnica ilustrativa, utilización de retórica y uso de color?

Considero que los tres conceptos son bien utilizados y transmiten el mensaje sin ningún ruido visual. Estos tres aspectos son armoniosamente bien compuestos y

estudiados, que al estar unidos se ven espontáneos, su técnica, a pesar de ser versátil, ya que en algunas de sus ilustraciones mezcla elementos que en otras no, no pierde su esencia, marcando fuertemente su estilo.

2.¿Cómo considera que Álvaro Domínguez logra versatilidad con su técnica y estilo dentro de la ilustración conceptual?

Utiliza elementos conocidos por la mayoría de personas, y agrega un doble sentido (positivo) a lo que quiere transmitir, si algo le otorga fuerza a sus ilustraciones es la simplicidad visual y textura que estas ofrecen, el color también juega un papel muy importante en sus composiciones, ya que no utiliza paletas cargadas, sino simples que le dan unidad a sus ilustraciones y las complementa armoniosamente.

3.¿Cómo ve el uso de la retórica en las ilustraciones de Álvaro Domínguez?

Interesante, es elegante y envía un mensaje preciso a quiénes ven sus imágenes, a mi parecer la aplicación de la retórica en sus ilustraciones está muy bien pensada, ya que el uso de esta en las composiciones crean cierta creatividad y originalidad de parte de los ilustradores,

su trabajo comprende mucha dedicación, por ser estas simples visualmente, eso conlleva a pensar más, en el mundo del diseño, en su mayoría, menos es más, en su mayoría utiliza la metáfora visual, quizá por el hecho de ser una figura retórica fácil de interpretar, son ilustraciones para un amplio grupo de personas y estas deben ser entendidas por la mayoría.

4.¿Qué papel juega la fotografía en las ilustraciones de Álvaro Domínguez?

Le da un toque más realista a su diseño, es parte esencial de sus ilustraciones, al complementarlas con ilustración manual o algún tipo de manipulación digital estas cobran más fuerza visual.

5.¿Cree que las paletas de color utilizadas por Álvaro Domínguez son impactantes y crean punto focal en las publicaciones?

Sí lo creo, definitivamente, es sorprendente ver como los fondos realzan la figura central o principal, al ser fondos planos sin degradés hacen que la composición se vea limpia y no interrumpida visualmente, aun en sus ilustraciones en blanco y negro logra crear puntos focales con la ayuda de texturas en su composición.

6.¿Aportan las ilustraciones de Álvaro Domínguez un mensaje analítico a los lectores? ¿Por qué?

Sí, porque permite que el lector cree una crítica y reflexione acerca de lo que está viendo, al crear las ilustraciones de acuerdo al texto hacen una conexión fácil de entender por parte de los usuarios, esto sucede por la percepción o connotación que cada persona pueda tener al ver las imágenes y asócialas al tema. Mas sin embargo considero que las ilustraciones destinadas a medios editoriales son más fáciles de comprender, ya que el lector no debe descifrarlas del todo, pues el texto las respalda y les da la idea complementaria.

7.¿Considera que las ilustraciones de Álvaro Domínguez complementa el trasfondo del texto? ¿Por qué?

Sí lo considero, porque relaciona un concepto ilustrativo con el texto, ya que desde el principio fueron realizadas en base a este, por lo que deben aportar una connotación instantánea a los lectores.

8.¿Considera que existe un campo ilustrativo no tan descriptivo y más conceptual en Guatemala similares al trabajo de Álvaro Domínguez Gámez?

Para ser sincera, no conozco personas que trabajen con tanta simpleza y con un mensaje bien enfocado.

9.¿Cuál es su perspectiva en relación a la ilustración conceptual en los medios editoriales guatemaltecos a futuro?

Creo que el que se dedique a este tipo de ilustración debe de leer muchísimo para empaparse de diferentes conceptos y ser capaz de reflejar con una imagen simple su mensaje y estudiar a la vez en que medios editoriales de Guatemala podrían aplicarse.

10.El proceso y creatividad son factores naturales para muchos ilustradores, ¿Cómo ve el hecho de que Álvaro Domínguez no cuenta con un proceso establecido para ilustrar espontáneamente?

Considero que cada quién trabaja de la manera que más le convenga, no todos los ilustradores tienen un proceso y no todas las ilustraciones tienen que tener necesariamente un proceso, a veces la espontaneidad da mejores resultados, pues esta suele estar llena de inspiración.

La siguiente guía de entrevista se realizó a Sergio Durini con el fin de obtener la opinión personal mediante preguntas abiertas sobre el valor del concepto y la semiótica en las ilustraciones de Álvaro Domínguez Gámez dentro del impreso digital, por lo que Sergio Durini, un diseñador gráfico guatemalteco que se ha definido dentro del campo de la ilustración digital, así como su conocimiento en el desarrollo de mecanismos en papel.

Como catedrático en la Universidad Rafael Landívar, ha impartido cursos de ilustración y fundamentos de diseño, en el que los estudiantes cuentan con un primer acercamiento con el papel; por otra parte posee la experiencia de impartir talleres de ingeniería del papel. Se ha seleccionado a Durini como una fuente que enriquezca el lado semiológico de las ilustraciones de Álvaro Domínguez.

Nombre: Sergio Durini

Correo electrónico: sdurini@gmail.com

Especialidad: semiótica

1.¿Cómo definiría el trabajo de Álvaro Domínguez en cuanto a los siguientes aspectos: técnica ilustrativa, utilización de retórica y uso de color?

No es tan definida y clara, algunos sketch y otros puramente tipográficos, ecléctico y versátil en cuanto a su estilo, observe bastante limpieza en sus propuestas, fondos planos, casi siempre hay un elemento protagónico en ellas, retóricamente suele acudir a signos que son globalmente conocidos, recurre a la simetría con frecuencia, la retórica no es polisémica, es bastante clara, es más popular, comercial, en cuanto a color más que todo en los fondos los colores suelen ser populares, no evocan a ninguna época en particular, destacan al objeto principal.

2.¿Cómo considera que Álvaro Domínguez logra versatilidad con su técnica y estilo dentro de la ilustración conceptual?

No utiliza una única herramienta y maneja distintos tipos de abstracción, desde sketch hasta fotografías bien realistas, no está casado con un único estilo ni paleta de color.

3.¿Cómo ve el uso de la retórica en las ilustraciones de Álvaro Domínguez?

Alusión, paradoja, el mundo al revés, hipérbole, metáfora, repetición, personificación o prosopopeya, definitivamente considero que la retórica en todos sus diseños tienen una doble función que sería ilustrar de forma creativa el mensaje de cada artículo y la segunda función es bien estética, considero que todas las que propone las trate de hacer de una forma simple y no rebuscadas, no se presta a muchas interpretaciones.

4.¿Qué papel juega la fotografía en las ilustraciones de Álvaro Domínguez?

En la mayoría es protagonista y suele yuxtaponer fotografías, por lo que hace fotomontajes que comuniquen el mensaje.

5.¿Cree que las paletas de color utilizadas por Álvaro Domínguez son impactantes y crean punto focal en las publicaciones?

Si, son bien atemporales, son colores bastante primarios, el hecho de ser planos logra contrastar los planos del fondo con el elemento fotográfico.

6.¿Aportan las ilustraciones de Álvaro Domínguez un mensaje analítico a los lectores? ¿Por qué?

Sí, porque a pesar de ser simples no son explícitos, o sea al recurrir a retórica sí está implicando un nivel de análisis semántico, en el que las personas deben asociar un tema con otro, como el birrete que contiene un laberinto, que al unirlos tienen un nuevo concepto, enlaza dos ideas. Él es simple pero no explícito.

7.¿Considera las ilustraciones de Álvaro Domínguez complementar el trasfondo del texto? ¿Por qué?

Si porque adopta signos que están directamente vinculados con el artículo, a los cuales les da un giro retorico para que sea más original y por lo tanto más atractivo.

8.¿Considera que existe un campo ilustrativo no tan descriptivo y más conceptual en Guatemala similares al trabajo de Álvaro Domínguez Gámez?

Sí, porque se puede aplicar para publicidad de muchos productos en Guatemala, definitivamente también en diseño editorial se utiliza, como en temas políticos, de interés social, en logotipos,

muy conceptuales y metafóricos.

9.¿Cuál es su perspectiva en relación a la ilustración conceptual en los medios editoriales guatemaltecos a futuro?

Es bien amplio, porque hablar de editorial en Guatemala hay cosas muy planas, muy informativas y otras que dan mucho más apertura a la creatividad y romper paradigmas, esto no se puede aplicar en todo, hay diferentes propósitos en las, el diario de centro américa por ejemplo, es muy informativo, difícilmente se entrara con ilustración conceptual.

La hipérbole por ejemplo es algo que se usó, se usa y se utilizara junto a la metáfora como recurso más utilizado en medios editoriales y por último la prosopopeya, en el tema de aplicaciones, apps, también suelen ser muy conceptuales, hay mucha oportunidad de ser conceptuales y retóricos.

10.El proceso y creatividad son factores naturales para muchos ilustradores, ¿Cómo ve el hecho de que Álvaro Domínguez no cuenta con un proceso establecido para ilustrar espontáneamente?

Me cuesta creer que sea tan espontáneo, sospecho que aunque él no lo establezca con pasos, en su mente él hace una especie de análisis, tiene que hacer un tipo de brainstorming sobre los temas, él debe pensar previamente, él debe pensar con que asociar los conceptos, generar ideas varias y al final elegir la que mejor aplique para él. Creo que boceta en su mente aunque no gráfico, tiene un proceso mental que le ayude a discernir.

06.2 GUÍAS DE OBSERVACIÓN

La presente guía de observación se realizó con fines de comprender y analizar el aporte del valor del concepto y la semiótica en las ilustraciones de Álvaro Domínguez Gámez dentro del impreso digital.

Como lo menciona García, (s.f.), Álvaro Domínguez Gámez crea imágenes visuales muy perspicaces y sugerentes gracias a la fusión de objetos e ideas aparentemente inconexas. Consigue que cobren un sentido lógico mediante una afinada orquestación de los elementos de la imagen.

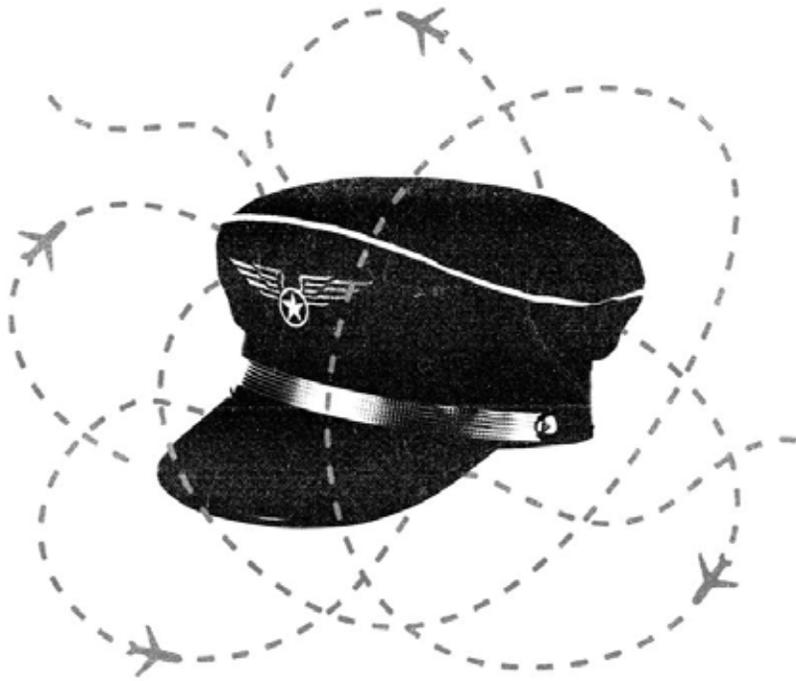


Imagen 60. The New York Times
 Why Pilots Still Matter
 Published: April 10, 2015

Esta imagen pertenece al signo de la comparación por sus siguientes rasgos:

Se observa como punto focal el gorro oficial de un piloto aviador el cual se relaciona automáticamente con un piloto de vuelos comerciales, rodeado de consecutivas líneas y siluetas de aviones que se interpretan como los diferentes destinos que estos deben recorrer y en caso de los pilotos, pilotar los aviones con largas horas de recorrido.

Esta ilustración fue realizada para complementar un texto que hablaba sobre por qué los pilotos de aerolíneas siguen siendo importantes hoy en día, y el futuro de la aviación pilotado y como podrían reemplazarlos con un ordenador o un piloto remoto dado los accidentes aéreos que han ocurrido en los últimos años.

1. La ilustración responde a la categoría análoga y digital:
Empleando el uso herramientas manuales y digitales en su composición.
2. Esta ilustración digital se caracteriza por emplear:
Paleta de color sólida en el fondo y uso de ilustración análoga y digital
3. Según el género de ilustración, pertenece a:
Ilustración conceptual porque utiliza figuras retóricas tales como la metáfora y simil.
4. La aplicación de la ilustración corresponde a: **Ilustración de segmentos en periódicos.**
5. La temática ilustrativa se basa en:
Informar acerca de como los robots podrían reemplazar a los pilotos de aerolíneas.
6. Según los principios de diseño, cuáles son los 3 aspectos predominantes en la propuesta:
Balance, armonía y énfasis en la figura central.
7. Los elementos del lenguaje visual pictórico fundamental aplicados en la ilustración son:
Luz, contraste, valor tonal.
8. La compatibilidad del color en la propuesta es:
Blanco y negro.



Imagen 61. "El arte de construir recuerdos"
 Certamen de cuentos ilustrados de Badajoz
 2009

Esta imagen pertenece al signo de la metáfora por sus siguientes rasgos:

Sustituye elementos por otros, en el caso de la paloma elaborada con papel, la cual sustituye las agujas del reloj con las alas de esta, y las agujas originales del reloj se ven esparcidas en el tiempo, que aparentemente va muy lento, ya que no se muestra gravedad en ellas.

Los números del reloj también se sustituyeron por las letras del abecedario como representación a la literatura.

Esta ilustración fue realizada para un cuento, con el nombre "El arte de construir recuerdos", la cual ganó el primer lugar del certamen, fue escrito por el escritor mexicano Guillermo MacLean.

1. La ilustración responde a la categoría análoga y digital:
Empleando el uso de ilustración manual y fotografía.
2. Esta ilustración digital se caracteriza por emplear:
El uso de collage en la ilustración general y colores complementarios.
3. Según el tipo de ilustración, pertenece a:
Ilustración conceptual porque utiliza yuxtaposiciones y figuras retóricas como la metáfora y rima en su composición.
4. La aplicación de la ilustración corresponde a: **Ilustración de cuentos impresos**
5. La temática ilustrativa se basa en:
Crear una ilusión del tiempo y la literatura al lector
6. Según los principios de diseño, cuáles son los 3 aspectos predominantes en la propuesta:
Balance simétrico en el fondo, armonía y énfasis en la figura central.
7. Los elementos del lenguaje visual pictórico fundamental aplicados en la ilustración son:
Textura, luz, contraste, valor tonal.
8. La compatibilidad del color en la propuesta es:
Complementarios
9. Según la semiótica del color, a qué clasificación funcional pertenece la ilustración:
Cromática realista, por ser el color más fiel a la imitación de las cosas del entorno, pues representan con exactitud formal y cromática la realidad visible.

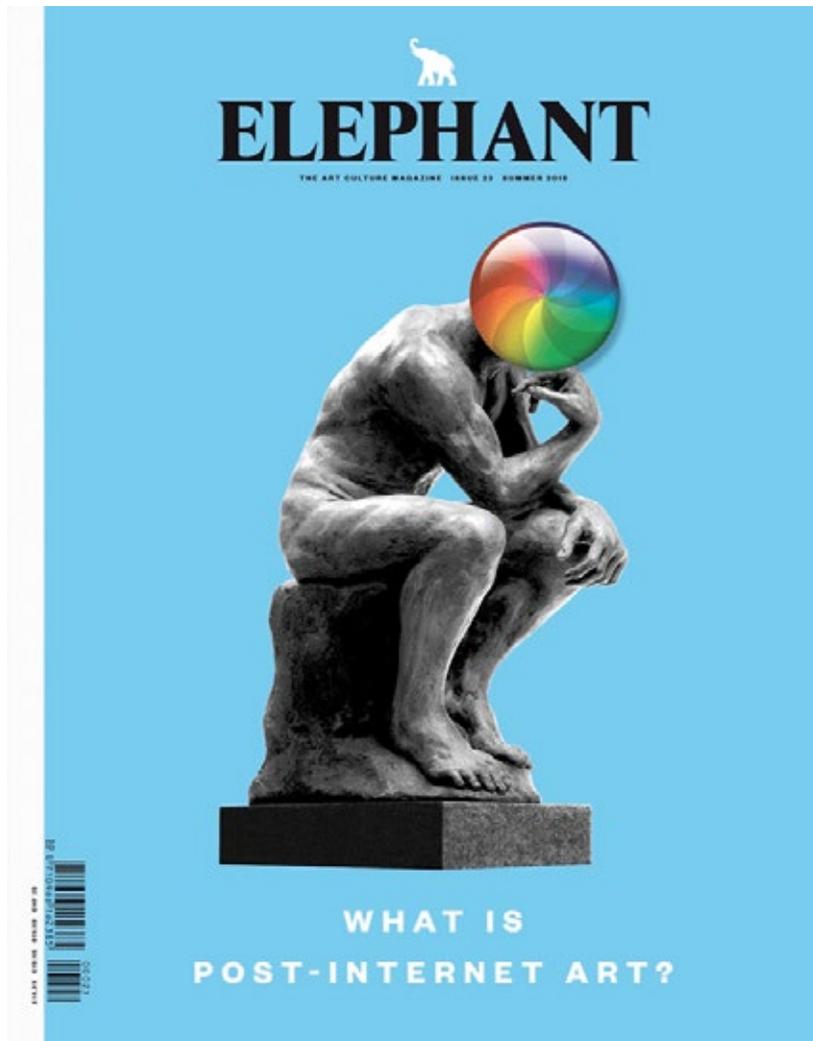


Imagen 62. Elephant Magazine
Killed cover for
Elephant Magazine.

Esta imagen pertenece al signo de la Metáfora por sus siguientes rasgos:

Relación entre dos objetos, la cabeza y una esfera, ambas son redondas, aunque no del todo.

Sustitución de uno o más objetos por otro con rasgos comunes, en este caso se sustituye la cabeza de la estatua por una esfera con diferentes colores giratoria que se hace ver como el punto focal de la imagen.

Hace una asociación para connotar una idea, esta imagen tiene claro el mensaje en la estatua de "El Pensador" puesto que por cabeza tiene una esfera que gira y da la interpretación de "pensando consecutivamente". Se busca dar a entender una cosa por medio de otra.

1. La ilustración responde a la categoría digital:
Empleando el uso vectores y fotografía.
2. Esta ilustración digital se caracteriza por emplear:
Paleta de color sólida en el fondo de las ilustraciones con uso de fotografía manipulada.
3. Según el género de ilustración, pertenece a:
Ilustración conceptual por el uso de la figura retórica de la metáfora.
4. La aplicación de la ilustración corresponde a: **Ilustración de portadas y revistas en medios impresos editoriales.**
5. La temática ilustrativa se basa en:
Ideas inconexas con un sentido común, puesto que la esfera y la estatua por separadas no tendrían sentido, sino hasta estar unidas.
6. Según los principios de diseño, cuáles son los 3 aspectos predominantes en la propuesta:
Balance simétrico en cada línea de color, armonía y énfasis en la pieza total.
7. Los elementos del lenguaje visual pictórico fundamental aplicados en la ilustración son:
Textura, luz, contraste, valor tonal
8. La compatibilidad del color en la propuesta es:
Complementarios
9. Según la semiótica del color, a qué clasificación funcional pertenece la ilustración:
Cromática realista, por ser el color más fiel a la imitación de las cosas del entorno, pues representan con exactitud formal y cromática la realidad visible, en este caso por ser fotografías.



Imagen 63. Lucky Peach
Chocolate Covered History.
Photo: Álvaro Valdecantos

Esta imagen pertenece al signo de la comparación y metáfora por sus siguientes rasgos:

Consiste en establecer una relación explícita entre un término real y uno alegórico o irreal, como lo es el caso de los libros color café, que a primera vista se ven como chocolates.

Se sustituyeron objetos por otros con rasgos comunes, se ve como se cambiaron cuadritos de chocolate por libros.

La interpretación de esta imagen es sencilla puesto que a simple vista parece una barra de chocolate, pero en realidad son libros color café y el libro inferior derecho aparentemente tiene una mordida que es lo que termina de identificarlo como chocolate, que da la interpretación de comerse los libros y aprenderá más.

La ilustración fue realizada para conmemorar la historia del chocolate en una portada para la revista "Lucky Peach" que se especializa en alimentos y estilo de vida de las personas.

1. La ilustración responde a la categoría digital:
Usando vectores y manipulación en la fotografía.
2. La ilustración digital se caracteriza por emplear:
Fondo sólido y paleta de color sólida en vectores y detallada en la fotografía análoga.
3. Según el género de ilustración, pertenece a:
Ilustración conceptual por el uso de las figuras retóricas de comparación y metáfora.
4. La aplicación de la ilustración corresponde a: **Ilustración de revistas impresas y digitales**
5. La temática ilustrativa se basa en:
Comunicar el origen del chocolate por medio de diversos tomos en libros
6. Según los principios de diseño, cuáles son los 3 aspectos predominantes en la propuesta:
Balance simétrico, armonía y énfasis.
7. Los elementos del lenguaje visual pictórico fundamental aplicados en la ilustración son:
Textura, luz, contraste, valor tonal
8. La compatibilidad del color en la propuesta es:
Complementarios
9. Según la semiótica del color, a qué clasificación funcional pertenece la ilustración:
Cromática realista, por ser el color más fiel a la imitación de las cosas del entorno, pues representan con exactitud formal y cromática la realidad visible, esta se nota por el uso de la fotografía.



Imagen 64. Golf Digest
 The New Rules Of Smartphone Use
 Photo: Javier Almar
 Piece built with the help of Buit.

Esta imagen pertenece al signo de la tónica del mundo al revés y rima por sus siguientes rasgos:

Plantea situaciones del modo exactamente contrario al que tienen en la realidad habitual, como si el orden de este se hubiera invertido, como lo es el caso de las pelotas de golf en esta imagen, en donde realmente no se aprecia hacia qué dirección van, haciéndolas ver sin gravedad, asimismo se observa que hay una rima, ya que las pelotas se repiten consecutivamente en un mismo eje.

Esta ilustración fue realizada para una portada de la revista especializada en golf "Golf Digest" que trataba de hacer énfasis en el uso de las nuevas reglas en los smartphones, sugiriendo aplicaciones móviles enfocadas a este deporte.

1. La ilustración responde a la categoría digital:
Utilizando vectores y Fotografía manipulada.
2. La ilustración digital se caracteriza por emplear:
Un fondo contrastante y una paleta de color sólida en vectores y detallada en la fotografía.
3. Según el género de ilustración, pertenece a:
Ilustración conceptual.
4. La aplicación de la ilustración corresponde a: **Ilustración de portadas.**
5. La temática ilustrativa se basa en:
Ideas inconexas con un sentido común
6. Según los principios de diseño, cuáles son los 3 aspectos predominantes en la propuesta:
Balance simétrico, armonía y énfasis en el agujero por donde las pelotas de golf atraviesan.
7. Los elementos del lenguaje visual pictórico fundamental aplicados en la ilustración son:
Textura, luz, contraste, valor tonal
8. La compatibilidad del color en la propuesta es:
Complementarios
9. Según la semiótica del color, a qué clasificación funcional pertenece la ilustración:
Cromática realista, por ser el color más fiel a la imitación de las cosas del entorno, pues representan con exactitud formal y cromática la realidad visible.

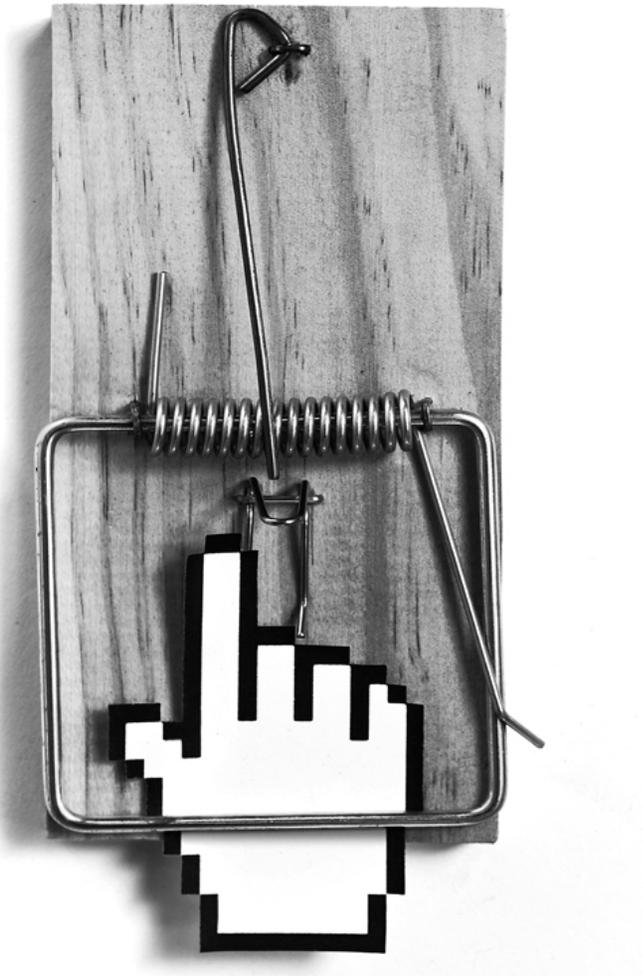


Imagen 65. The New York Times
Busting China's Bloggers.
Published: October 16, 2013.

Esta imagen pertenece al signo de la Metáfora por sus siguientes rasgos:

Relación entre dos objetos, en este caso la trampa y el signo de pulsor de mouse y la sustitución de un objeto por otro con rasgos comunes, en esta imagen se sustituye a un ratón por un cursor de mouse.

Acá el ilustrador da la interpretación de la probabilidad de que un bloguero pueda caer por la policía, ya que en agosto 2013, las autoridades pusieron en marcha una “campana contra la ciberdelincuencia.” Aparentemente para reducir “rumores” en línea que están redondeando y encarcelar a ciudadanos de la red abierta en todo el país.

1. La ilustración responde a la categoría digital:
Por el uso de vectores y Fotografía manipulada.
2. La ilustración digital se caracteriza por emplear:
Paleta de color blanco y negro sólida en vectores y detallada en la fotografía análoga.
3. Según el género de ilustración, pertenece a:
Ilustración conceptual por el uso de metáfora.
4. La aplicación de la ilustración corresponde a: **Ilustración de periódicos y revistas impresas y digitales.**
5. La temática ilustrativa se basa en:
Ideas inconexas con un sentido común puesto que el cursor y la trampa para ratones en si no tienen nada en común, pero estas al estar juntas cobran un sentido connotativo.
6. Según los principios de diseño, cuáles son los 3 aspectos predominantes en la propuesta:
Balance simétrico, armonía y énfasis.
7. Los elementos del lenguaje visual pictórico fundamental aplicados en la ilustración son:
Textura, luz, contraste, valor tonal
8. La compatibilidad del color en la propuesta es:
Blanco y negro
9. Según la semiótica del color, a qué clasificación funcional pertenece la ilustración:
Monocromática en blanco y negro

Start Helping the Helpers

By Arthur C. Brooks

WHAT is a "helping industry?" This question has brought me to a former downtown San Francisco. I'm sitting in what must have been some tycoon's corner office. Four overworked chairs are surrounded by a full complement of lighter-colored, from art books to lava lamps.

My hosts are not quitters. They are Nathan Blackwelder, a 30-something co-founder of Airbnb, and several of his fellow executives. Airbnb is the start-up marketplace that matches visitors to cities around the world with people who have space to rent in their homes. In just six years, the business has exploded. It is currently valued at roughly \$3 billion and employs more than 100 people.

What made these people start Airbnb? For a sure way to make a boatload of money? Not likely. According to Scott Shane, an entrepreneurship scholar at Case Western Reserve University, about a quarter of new businesses typically fail in their first year, and fewer than half are still running after five years. A smart guy like Nate could find a career with much better odds of financial success.

Indeed, a few minutes with him dispels any doubts that money is what he's really after. To hear him tell it, he started the business because it was interesting and fun. And most of all, he says, because it could help ordinary people who needed an affordable place to stay or had some excess capacity in their homes. That's right — Nate sees Airbnb as a "helping industry."

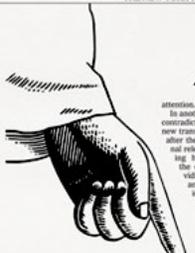
Some will howl at this, because we tend to define helping industries as things like government, charities and health care.

But are those the only ways — or even the best ways — to help struggling Americans? Government and charities play an important role, especially in the wake of the 2008 financial crisis and our subsequent recovery. But let's use a bit more imagination, and turn our attention back to Airbnb.

Consider Kimberly Kaye, a disabled 30-year-old New Yorker who says she

has been able to stay in her home only because of Airbnb. In Ms. Kaye's own words, "for a few days each month, we vacate our one-bedroom apartment, book with a friend or family member and rent out our place." She reports that her earnings from the service are "modest" but they help her pay the bills and stay connected to the outside world. "It's the difference between keeping our chins above water and drowning."

Technically, Airbnb — like Uber, Lyft and other innovative companies — is helping people like Kimberly Kaye by tackling the problem of "dead" capacity. This term, coined by the Peruvian economist Hernando de Soto, refers to potentially productive assets owned by ordinary people who could use them if they could only find a way. As Daniel M. Rothchild of the Mercator Center points out, there are 1.5 bedrooms for every man, woman and child in the United States. The owners or renters of many of these dormant bedrooms could use extra money in a busy economy.



By Peter Manasse

ANNAPOLIS, Md. — Gathered in Rome last week to discuss marriage, divorce and the widening chasm between the church and the world, the bishops released a statement that included a theological twist of phrase that proved more telling than intended. "We must not forget that the church that preaches about the family is a sign of contradiction."

This was not meant as a self-aware nod to the incongruity of a cohort of elite men discussing the future of both control, child-rearing and marital relations in the church's traditional teachings. It was an acknowledgment of the starkly different views on the family from the beginning.

A "sign of contradiction" here alludes to a prophecy given to Mary early in the Gospel of Luke that the infant Jesus would be "a sign that is spoken against" by the people he had come to save.

For Christians, this sign is a call to stand apart from society, embracing scorn for the sake of religious truth. Referencing their apostol on the family this way, the bishops were not humbly admitting their inability to speak from experience, but making a lofty claim to a higher authority.

Still, the contradictions most evident in the aftermath of the bishops' statement were those within their own ranks. A recap of discussions held during the first half of a two-week meeting convened by Pope Francis, the report was greeted with intense praise and alarm for its willingness to engage in unexpected ways with issues including homosexuality and what the church used to call "living in sin."

Within hours of the Hungarian Cardinal Peter Erdő's affirmation in the general statement that "cultural and socio-economic factors" may influence the choice to begin, delay or end a marriage, and that same-sex unions could provide "precious support in the life of the partners," other high-ranking clergymen stepped forward to claim that the media's focus on such sentiments was "misleading" the synod's work.

"The message has gone out that this is what the synod is saying, this is what the Catholic Church is saying," Cardinal Wilfried Friauf of South Africa, who participated in the meetings, complained. "It's not what we're saying at all."

Such disagreement was perhaps to be expected. The statement read by Cardinal Erdő was a rare post-debate, one, a "report after debate" that actually brought a week's worth of competing positions into a seamless account of continuing deliberations. As most immediately, commentary on ordinary people who could use them if they could only find a way. As Daniel M. Rothchild of the Mercator Center points out, there are 1.5 bedrooms for every man, woman and child in the United States. The owners or renters of many of these dormant bedrooms could use extra money in a busy economy.

What Is A Catholic Family?

JOE NOCERA

Failures Of Competence

attention. In another sign of the synod's internal contradictions, the Vatican released a new translation of the report three days after the speaker that proved its original release. A section titled "Welcoming homosexual persons" became the entirely less welcoming "Providing for homosexual persons" and "partners" in same-sex unions became "those persons."

This last was a particularly puzzling rendering given that the phrase originally translated as "life of the partners" appears as "its own" in the original Italian text.

Yet even if the effects of the "spiritual earthquake" to describe last week's language Vatican correspondents were out to be as lasting as the question

bishops weighed in on the pressing marital issues of their day by reflecting on the performance of nuptials in the cases of "vagrant" (best to be avoided), half-supported brides (only after a released addendum gave her consent "in a safe and free place" could the church sanction such a union), and priests (if anyone says they can marry, the council cannot warn, "let him be anathema").

In every instance, the question of who might constitute a family was a matter of how far those involved fell short of an unattainable ideal.

Which is perhaps not so far from the supposedly "messy" and "irregular" families that are largely the focus of the synod's report: the divorced, the remarried, the cohabiting, the two-faith marriages, the two-stealer households, the two-grooms who walked down the aisle. By including those long regarded by the church as beyond the bounds of Catholic propriety within their discussion of family as the "source of joy and truth," the synod's bishops have not opened a true test concerning all those mentioned to fully participate in the life of the Catholic Church, and indeed they are unlikely to do so.

Yet even quibbling over words of qualified welcome, they have reminded the faithful that their church has developed over time through conflict and contradiction, and may again.

What family is not wounded? As Cardinal Erdő read the bishops' relation in a Vatican conference hall last week, any one watching carefully could see on the desk before him a small sculpture of the holy family: Mary, Joseph and Jesus. To Catholics it is a depiction of a woman who conceived a child before she was married, a chaste stepfather who nearly drowned her as a result, and that original sign of contradiction, the human son of God. A church that claims to descend from this most untraditional of domestic arrangements might ask itself: Was any family ever more irregular than that? regarded by the bounds of Catholic faith of the "pastoral earthquake" is described from one language Vatican correspondent as lasting as the question

Under Pope Francis, the church is struggling to figure out who belongs.

shaking rubble by a passing diesel, something unseasonably significant did happen and spread over last week. More than just and momentary softening of rhetoric, it was an indication that the idea of family is again evolving in Rome.

While of Catholic defenders of tradition, marriage may act as if family life has always been the highest good in the church's eyes, full for much of its history marriage was plainly seen as a lesser path to holiness. Just as the bishops' report of notes that "unions between people of the same sex cannot be considered on the same footing as matrimony between man and woman," much the same was said for centuries regarding the difference between marriage and the one-sacred virginial state.

Marriage was messy, full of situations regarded as unpleasant by the saints, and bound up in cultural conditions that shifted over time. In the fourth century, Saint Jerome wrote that he valued marriage only because it produced potential virgins. Throughout the Middle Ages, manuals for confessors noted the many ways in which relations between husbands and wives could be deemed immoral.

At the 16th-century Council of Trent, when matrimony formally became a sacrament of the church,



ILLUSTRATION: WERNER HANAUER FOR GETTY IMAGES

Esta imagen pertenece al signo de la Hipérbole por sus siguientes rasgos:

Es una figura retórica que consiste en exagerar un aspecto de la realidad ya sea por defecto o por exceso, tiene como fin conseguir una mayor expresividad.

Se puede observar claramente la Hipérbole en la mano de Dios puesto la exageración del tamaño como de la interpretación de esta, ya que la ilustración fue realizada para un párrafo que habla sobre las familias cristianas, este signo es un llamado a estar al margen de la sociedad, soportando el desprecio por el bien de la verdad religiosa. Refiriéndose a su sínodo sobre la familia de esta manera, y los obispos no estaban admitiendo suavemente su incapacidad para hablar por experiencia, pero haciendo una elevada demanda a una autoridad superior.

Imagen 66. The New York Times What Is a Catholic Family? Published: October 20, 2014.

1. La ilustración responde a la categoría análoga:
Usando como medio principal la ilustración a mano y tinta.
2. La ilustración digital se caracteriza por emplear:
Paleta de color blanco y negro sólida.
3. Según el género de ilustración, pertenece a:
Ilustración conceptual, por el uso de la figura retórica hipérbole.
4. La aplicación de la ilustración corresponde a: **Ilustración de periódicos.**
5. La temática ilustrativa se basa en:
Comunicar sobre las familias cristinas y como soportan el desprecio de la verdad religiosa.
6. Según los principios de diseño, cuáles son los 3 aspectos predominantes en la propuesta:
Balance en general, armonía y énfasis en la mano que hace referencia a “Dios” en un tamaño mucho más grande en comparación con el resto de la ilustración.
7. Los elementos del lenguaje visual pictórico fundamental aplicados en la ilustración son:
Luz, contraste, valor tonal
8. La compatibilidad del color en la propuesta es:
Blanco y negro
9. Según la semiótica del color, a qué clasificación funcional pertenece la ilustración:
Monocromática en blanco y negro



Imagen 67. The New York Times
Stubbing Out Cigarettes for Good.
Published: March 3, 2013.

Esta imagen pertenece al signo de la Sinécdoque por sus siguientes rasgos:

En ocasiones basta con una pequeña parte para conocer todo. Este recurso es aprovechado en la publicidad. Proviene del griego *synekdochē* que significa compresión simultánea y se trata de una figura retórica que utiliza una parte del discurso para representar todo o viceversa.

Esta ilustración se utilizó para un artículo en el cual se hablaba sobre un funcionario público estadounidense que era como sinónimo de movimiento antitabaco, C. Everett Koop, que murió a la edad de 96. El Dr. Koop, que trabajó incansablemente para convertir a Estados Unidos en “una sociedad libre de humo”, no vivió para ver su objetivo alcanzado.

1. La ilustración responde a la categoría digital:
Empleando la fotografía como medio principal.
2. La ilustración digital se caracteriza por emplear:
Paleta de color en blanco y negro y combinación de texturas.
3. Según el género de ilustración, pertenece a:
Ilustración conceptual por el uso de la figura retórica sinécdoque.
4. La aplicación de la ilustración corresponde a: **Ilustración de periódicos impresos y digitales.**
5. La temática ilustrativa se basa en:
Movimiento antitabaco por una sociedad libre de humo.
6. Según los principios de diseño, cuáles son los 3 aspectos predominantes en la propuesta:
Balance contrastante, armonía y énfasis en el cigarrillo.
7. Los elementos del lenguaje visual pictórico fundamental aplicados en la ilustración son:
Textura, luz, contraste, valor tonal
8. La compatibilidad del color en la propuesta es:
Blanco y negro
9. Según la semiótica del color, a qué clasificación funcional pertenece la ilustración:
Monocromática en blanco y negro



Esta imagen pertenece al signo de la Metáfora por sus siguientes rasgos:

Dar a entender una cosa por medio de otra, en este caso da a entender la curita como sustituto de las acciones que puedan corregir la crisis financiera.

Hace una asociación para connotar una idea, la curita puesta sobre el billete partido a la mitad de dólar hace referencia a que podría recuperarse, esta imagen se utilizó para un artículo que habla sobre la crisis estadounidense y trata de representar por medio de la metáfora la cura a su economía, dado que se ha visto en crisis en los últimos años y no se ha podido recuperar del todo.

Imagen 68. The New York Times Cover for Book Review. The Dismal Science Published: September 28, 2014.

1. La ilustración responde a la categoría digital:
Utilizando fotografía manipulada como medio principal.
2. La ilustración digital se caracteriza por emplear:
Fotografía análoga manipulada por medio de montaje.
3. Según el género de ilustración, pertenece a:
Ilustración conceptual por el uso de metáfora.
4. La aplicación de la ilustración corresponde a: **Ilustración de periódicos impresos y digitales.**
5. La temática ilustrativa se basa en:
Ideas inconexas con un sentido común
6. Según los principios de diseño, cuáles son los 3 aspectos predominantes en la propuesta:
Balance simétrico, armonía y énfasis en la curita que une las dos piezas.
7. Los elementos del lenguaje visual pictórico fundamental aplicados en la ilustración son:
Textura, luz, contraste, valor tonal
8. La compatibilidad del color en la propuesta es:
Complementarios
9. Según la semiótica del color, a qué clasificación funcional pertenece la ilustración:
Cromática realista por ser el color más fiel a la imitación de las cosas del entorno, pues representan con exactitud formal y cromática la realidad visible, en este caso por la utilización de fotografía en la composición.

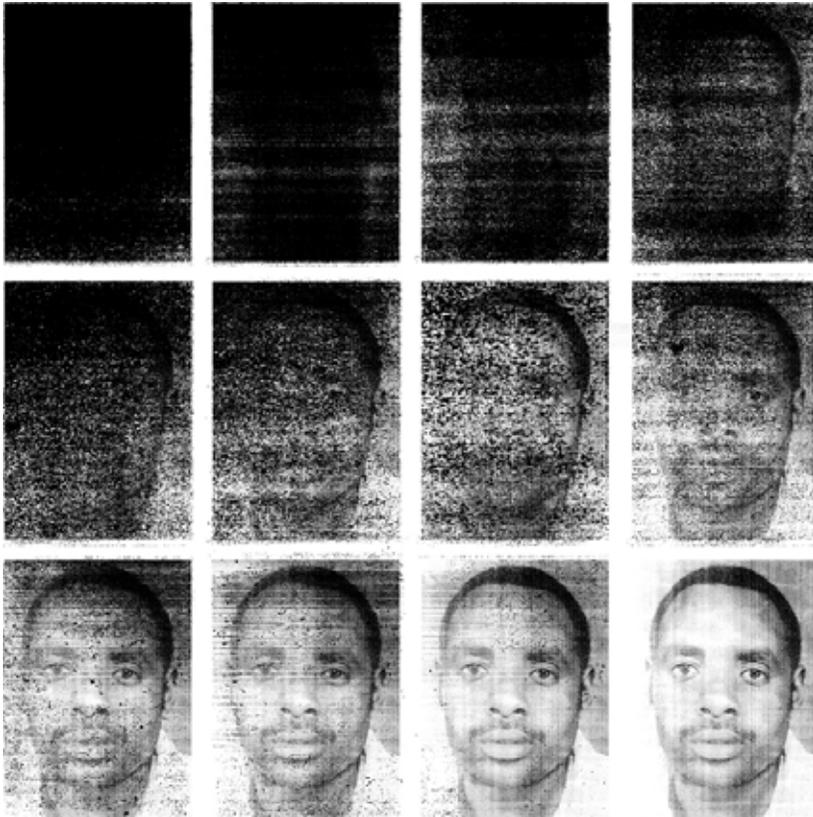


Imagen 69. The New York Times
The Shroud Over Rwanda's Nightmare.
Published: January 10, 2014.

Esta imagen pertenece al siglo de la Rima por sus siguientes rasgos:

Cuando la similitud es formal, se trata de la rima, en esta ilustración se nota la misma imagen repetida simultáneamente con la diferencia de la opacidad.

La rima por efectos del tratamiento estético expresa similitud entres dos formas o más, se observa claramente como se repite la imagen una tras otra por medio de una transición de ruido a esclarecimiento de la imagen, en la que el rostro juega un papel importante al hacerce notar como Álvaro ilustró esta imagen para un reporte en el New York Times que hablaba sobre genocidios y como a lo largo de los años se han esclarecido estos casos.

1. La ilustración responde a la categoría digital:

Utilizando fotografía manipulada.

2. Esta ilustración digital se caracteriza por emplear:

Manipulación en la imagen y énfasis en su paleta de color blanco y negro en desvanecimiento.

3. La aplicación de la ilustración corresponde a: **Ilustración de reportajes en periódicos.**

4. La ilustración se puede interpretar como una forma de imagen:

Conceptual, porque utiliza el signo retórico de rima en su composición.

5. Según los principios de diseño, cuáles son los 3 aspectos predominantes en la propuesta:

Balance simétrico, armonía y énfasis.

6. La temática ilustrativa se basa en:

Esclarecimiento de genocidios en USA a lo largo de los años.

7. Los elementos del lenguaje visual pictórico fundamental aplicados en la ilustración son:

Textura, luz, contraste, valor tonal

8. La compatibilidad del color en la propuesta es:

Blanco y negro.

9. Según la semiótica del color, a qué clasificación funcional pertenece la ilustración:

Monocromática en blanco y negro.

07 INTERPRETACIÓN Y SÍNTESIS

Identificar cómo el concepto de que se intuye y figuras retóricas aplicadas en las ilustraciones de Álvaro Domínguez Gámez se conectan con el contenido de la publicación

La imagen hace referencia a elementos gráficos tales como fotografías, ilustraciones, composiciones con diversidad de formas o combinaciones de estas que puedan dar vida a un diseño, más si se utiliza como punto focal de una publicación.

Ilustración, es una imagen, ilustración es una palabra ambigua, o lo que era hasta hace poco, hoy en día es sin duda un elemento visual de apoyo que va de la mano con el diseño editorial, ya que estos dos al complementarse logran un vínculo que innegablemente se asocia muy bien y dan un mensaje concreto al lector, está muy claro que la ilustración no tiene límites, ya que gracias a su infinidad de materiales, técnicas y retórica puede dar resultados infinitos, se refiere Zeegen (2009). Todo depende de la imaginación que el ilustrador aporte a los diferentes conceptos de trabajo, como por ejemplo en el trabajo ilustrativo de Isidro Ferrer, Sueños de Helena, en donde construyó un mosaico de emociones en

los que él se valió prácticamente de cualquier técnica así como de todo tipo de materiales para recrear las ensoñaciones de Galeano, interpretando con admirable acierto la belleza de las noches de Helena.

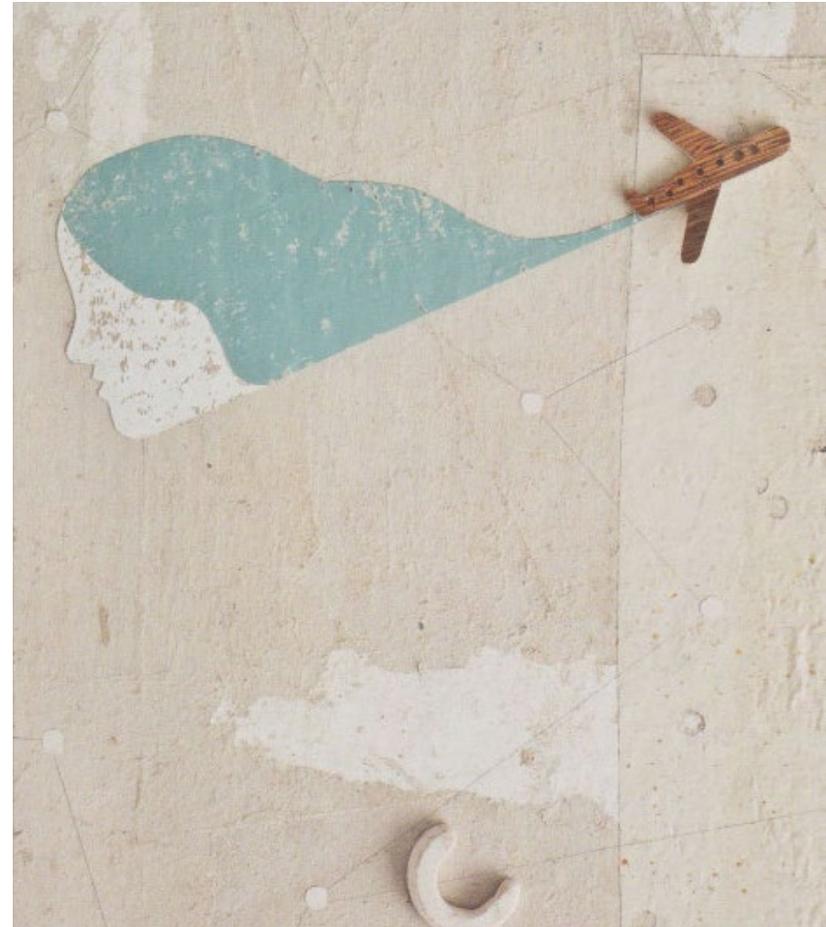


Imagen 70.

representar el concepto que un ilustrador trata de expresar por medio de las figuras retóricas en la imagen, es algo que se logra fácilmente si se tiene conocimientos de semiótica e ilustración, suelen haber ilustraciones conceptuales que resultan difíciles de entender, dado el alto grado de complejidad que conllevan algunas composiciones, por lo que Álvaro Domínguez ha sabido crear ilustraciones para medios editoriales, ya que elabora imágenes conceptuales con una retórica entendible por la mayoría de personas, con un mensaje más universal.

Como lo indica el experto en ilustración y diseño editorial Alejandro Azurdia, en cuanto a la técnica ilustrativa de Álvaro Domínguez, menciona que su trabajo es fresco y bastante experimental, con influencias bastante marcadas del diseño editorial español contemporáneo, en la que la retórica es su motor, el manejo de metáforas, yuxtaposiciones y muchas más figuras retóricas que utiliza, logran generar un diseño inteligente, el cual gracias a su poca complejidad en el uso de concepto, se acopla muy bien a un grupo objetivo con un nivel cultural amplio, siendo estas, comprensibles por la mayoría de lectores, ya que también son bastante comprensibles gracias al uso de colores populares, como menciona Sergio Durini, conocedor en semiótica e ilustración, el

color no evoca a ninguna época en particular y destacan por medio del contraste en el objeto principal, asimismo menciona que las ilustraciones no utilizan una retórica polisémica, es decir, no tienen varios significados para las personas, sino son claras y esto las hace más comerciales, pudiendo de esta manera emplearlas en una diversidad grande de medios editoriales impresos y digitales, como se observa a continuación en la imagen destinada al New York Times, en donde Domínguez interpreta por medio de metáfora, por la manera en que sustituye elementos en la ilustración, en la que resalta visualmente la probabilidad de que un bloguero pueda ser arrestado por el motivo de ciberdelincuencia.

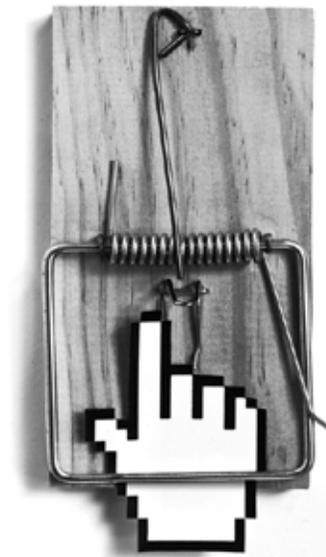


Imagen 71.

Ana Lucía Barrios, quien trabaja para el medio editorial guatemalteco Prensa Libre, considera que aspectos como la técnica ilustrativa, utilización de retórica y uso de color en las ilustraciones de Domínguez son bien utilizados y transmiten un mensaje sin ningún ruido visual para los lectores, esos tres aspectos son armoniosamente bien compuestos y estudiados por parte de Domínguez, que al estar unidos se ven espontáneos; su técnica, versátil, ya que en algunas de sus ilustraciones mezcla elementos que en otras no, no pierde su esencia, marcando fuertemente su estilo ilustrativo, por lo que cumple con estas tres áreas fundamentales según estas personas especializadas en el medio.

Logra observarse que Domínguez tiene versatilidad en sus ilustraciones tanto por la diversidad de materiales que utiliza y un estilo bastante característico en cuanto a fondos de color planos y colores sólidos en todas sus composiciones, como también en el uso de retórica, lo que hace ver las imágenes como contemporáneas en todo momento, así como también el uso de diferentes texturas en los puntos focales de las composiciones, esta puede observarse en las siguientes imágenes, por ejemplo en la imagen 72, utiliza la figura de obviedad, pues representa obviamente un mensaje, en este caso el dicho de no poder juzgar a un libro por su portada escrito precisamente sobre una portada y al rededores del libro, en la imagen 73 pueden observarse figuras tales como eufemismo, evocación y metáfora, al ser una imagen destinada a la salud de las personas, la cual no solo consiste en la alimentación sino también en el medio ambiente, el cual todas las personas forman parte y deben contribuir al cuidado de este, se observa por medio de la metáfora cómo se sustituyen elementos para representar otros, como es el caso de los pulmones por arboles por ejemplo, la figura eufemismo se nota claramente al no ser una imagen ofensiva visualmente para las personas que no cuidan de su salud, como un fumador por ejemplo, de la misma manera se hace notar la figura de evocación al aproximar el contexto a la imagen de una manera no tan literal, por lo general esta conmueve más que una imagen lógica.



Imagen 72

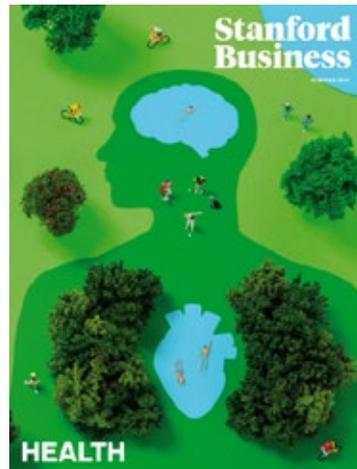


Imagen 73



Imagen 74

En la imagen 74 se logra observar cómo se utilizan figuras retóricas como pueden ser metáfora, prosopopeya y metonimia, la metáfora es rápidamente percibida al notar la sustitución de una cabeza humana por un cable con la forma o silueta de esta, la figura prosopopeya es notable al ver como la forma del cable le otorga características humanas automáticamente y la representación de la metonimia le termina de dar un significado completo a la imagen, pues por medio de esta se observa como el cable con silueta de cabeza humana se conecta a un enchufe, dando a entender como las personas están conectadas constantemente en una era tecnológica, la cual se les hace difícil dejar, puesto que para muchas personas la tecnología es parte de su día a día ya sea por trabajo o distracción.



Imagen 75

La imagen 75 muestra claramente un billete de dólar estadounidense partido por la mitad y unido por medio de una curita médica, en la cual se observan figuras como la metáfora y sinécdoque, puesto que se ve claramente como por medio de la metáfora visual, la curita representa la cura a la economía estadounidense, que por años se ha visto afectada y no había podido recuperarse de un todo, cómo también puede percibirse como por medio de la figura sinécdoque se nota en el dólar partido por la mitad, un elemento representativo de un todo, en esta ocasión, la economía afectada de los estados unidos de américa.

Luego de ver con anterioridad el estilo y versatilidad de Domínguez en sus ilustraciones y aplicación de retórica, se puede observar cómo se asemejan al trabajo de Isidro Ferrer en cuanto a estilo visual por el manejo de fondos y colores planos, complementados por uno o más elementos principales en donde la textura juega un papel importante, aunque si algo podría diferenciarse levemente en el trabajo de Ferrer, es el uso de texto en la mayoría de imágenes, y por lo regular el texto juega con ciertas jerarquías visuales, las cuales añaden un diseño tipográfico que complementa visualmente la composición final, en esta imagen destinada a un cartel publicitario para el primer encuentro de editoriales independientes iberoamericanos, pueden observarse tres columnas de texto ordenadas jerárquicamente tanto en forma como en color, asimismo el punto focal de la imagen, el libro con una ballena sumergiéndose, en donde el uso de metáfora y tónica del mundo al revés es evidente al interpretar el texto principal de la imagen, "otra mirada" con el salto de página de la ballena, asiendo alusión a que el libro es todo un océano lleno de literatura en un mundo surreal.



Imagen 76. La otra mirada, Isidro Ferrer.

El uso de la retórica en sus ilustraciones es bastante acertado, denotan cierta madurez de diseño, y mucho conocimiento del grupo objetivo al cual va el mensaje, define Azurdia.

Esto puede definirse al pensar que una publicación de Domínguez para el New York Times será muy distinta a una publicación para una revista juvenil, por ejemplo,

La retórica en todos sus diseños tienen una doble función, expone Durini, que es ilustrar de forma creativa el mensaje de cada artículo y la segunda función es bien estética, ya que se considera que en todas las ilustraciones que Álvaro propone, trata de realizarlas de forma simple y no rebuscadas, no se prestan a muchas interpretaciones por parte de los lectores, sino contienen una imagen más clara sobre lo que se quiere comunicar, es una imagen con un mensaje directo, como podrá observarse en la siguiente imagen.

La madurez de diseño de Domínguez se nota al observar un estudio previo al grupo objetivo, un público adulto lector de medios editoriales impresos y digitales, como periódicos y revistas internacionales en su mayoría, y en sus ilustraciones, tales como pensar de qué manera aplicará figuras retóricas y la aplicación de color, características



Imagen 77.

que serían fáciles de identificar si no se hiciera un estudio previo, como se puede observar en la ilustración superior destinada a la revista Atlantic, interpretada con figuras retóricas de metonimia y sinécdoque al representar por símbolos precisos cómo las personas dependen de un teléfono, de las aplicaciones sobre todo, para mantenerse en comunicación y entretenidas a lo largo del día, cómo también el uso de metáfora en cuanto a como pueden llegar las personas a sentirse sumergidas en ellas, asimismo cumple con dos funciones, la función de ser elemento de apoyo de un texto relacionado a la dependencia de personas con los teléfonos y a la vez es estéticamente agradable a la vista, por las reglas de diseño que cumple, como lo son el uso de colores complementarios y ejes estudiados previamente, en donde el espacio al rededor cumple con la función de dar un respiro visual y no saturar a la imagen central.



Imagen 78.

Por otra parte se llega a pensar que es interesante, sutil y envía un mensaje preciso a quienes ven sus imágenes, explica Barrios, quien a su parecer la aplicación de la retórica en las ilustraciones de Domínguez está muy bien pensada, ya que el uso de retórica en las composiciones crean cierta creatividad y originalidad de parte de los ilustradores que la emplean.

El trabajo de Domínguez comprende mucha dedicación, por ser estas simples visualmente, eso conlleva a pensar más, en frases asociadas al mundo del diseño, en su mayoría, cómo la es: menos es más.

Analizando esto es conciso observar las ilustraciones de Domínguez en cuanto a su simpleza visual, si es que con pocos elementos gráficos dentro de sus composiciones logra dar a entender a los lectores un mensaje claro y no crear confusión, asimismo se está de acuerdo que para lograr dar una idea con pocos elementos dentro de una ilustración es necesario pensar y estudiar la forma que esta conllevará, pues entre menos elementos se utilicen más compleja será la manera de que comunique eficazmente un mensaje.

La ilustración de la izquierda, destinada a una serie de ilustraciones promocionales a la llegada del verano, es un claro ejemplo de la figura metonimia, por usar un solo elemento que está relacionado estrechamente con el verano, como lo son las marcas en el pan tostado, puede comunicar muy claramente la estación del verano, esta interpretación se da por estar marcado un traje de baño en el pan y el fondo amarillo, sin la necesidad de ponerlo físicamente sobre él, a la vez es muy limpio y puede aplicarse la frase de, menos es más, con certeza.

Las ilustraciones de Álvaro también aportan un mensaje analítico a los lectores, ya que desde el momento en el que decide, en su proceso de ilustración, impregnar el uso de retórica, sus piezas le dan un mensaje juguetón al espectador y no demerita su intelecto define Azurdia, lo cual es un juego arriesgado por el factor mensaje que muchas veces puede correr el riesgo de diluirse entre la retórica mal planteada, por lo que sin duda sus ilustraciones van muy de la mano del texto a complementar, para que el lector asocie la imagen directamente a lo que se lee.

El uso de retórica en sus ilustraciones se puede concretar gracias a la entrevista realizada a Domínguez, en donde menciona que sus principales influencias proceden de la lectura, el cine de ciencia ficción y la música, por lo que puede asumirse que ve las cosas de manera diferente, va más allá de lo lógico y busca caminos distintos a los que un ilustrador narrativo haría, a pesar de que menciona que no tiene un proceso de ilustración, que es demasiado prematuro para hablar de un estilo, su trabajo sencillamente se basa en el trabajo diario, por lo que se puede resaltar que por la práctica sus ilustraciones tienen retórica, inconscientemente la aplica, desde antes de empezar a ilustrar sus ideas, ya son metafóricas.

A la vez, Durini también coincide que las ilustraciones de Domínguez aportan un mensaje analítico hacia el lector, ya que a pesar de ser simples sus ilustraciones, no son explícitas, en sí, al recurrir a la retórica, está implicando un nivel de análisis semántico, el que las personas deben asociar un tema con otro dependiendo las experiencias de cada persona.



Imagen 79.

Mencionado lo anterior se puede notar en la ilustración de Domínguez cómo complementa una publicación editorial para el New York Times, ya que da a entender una cosa por medio de otra, este caso interpreta la curita como sustituto de las acciones que puedan corregir la crisis financiera.

Hace una asociación para connotar una idea, la curita puesta sobre el billete partido a la mitad de dólar hace referencia a que podría recuperarse, esta imagen

se utilizó para un artículo que habla sobre la crisis estadounidense y trata de representar por medio de figuras retóricas la cura a la economía de ese país, dado que se ha visto en crisis en los últimos años y no se ha podido recuperar del todo.

Para complementar y afirmar que las ilustraciones de Domínguez aportan un mensaje analítico a los lectores, Barrios menciona que sí lo cumple, porque permite que al lector crear una crítica y reflexionar acerca de lo que este está observando, al crear las ilustraciones de acuerdo al texto hacen una conexión fácil de entender por parte de los usuarios, esto sucede por la connotación que cada persona pueda tener al ver las imágenes y asociarlas al tema. Más sin embargo Barrios considera que las ilustraciones destinadas a medios editoriales son más fáciles de comprender, ya que el lector no debe descifrarlas del todo, pues el texto las respalda y les da la idea complementaria.

Domínguez explica que paradójicamente disfruta más de los proyectos que lo hacen sentir un poco incómodo, o mejor dicho, que suponen un reto y que generan una ligera sensación de emoción y tensión por no saber cómo los va a resolver.

Las ilustraciones conceptuales desde sus inicios fueron destinadas a complementar un texto, aclara Zeegen (2009), por lo que se considera que las ilustraciones de Álvaro Domínguez, en algunas de sus propuestas, el texto pasa a ser el elemento de diseño como tal, pero cuando la ilustración juega con el texto, él va a lo seguro con la imagen, trata de no chocar con ambos elementos y elige tipos muy claros y poco orgánicos para que no interfiera más de lo debido, establece Azurdia.

Del mismo modo adopta signos que están directamente vinculados con el artículo, a los cuales les da un giro retórico para que sea más original y por lo tanto más atractivo, según Durini.

Barrios también sugiere en considerar que las ilustraciones de Domínguez complementan en trasfondo del texto, porque relaciona un concepto ilustrativo con el texto, ya que desde el principio fueron realizadas en base a este, por lo que deben aportar una connotación instantánea a los lectores.

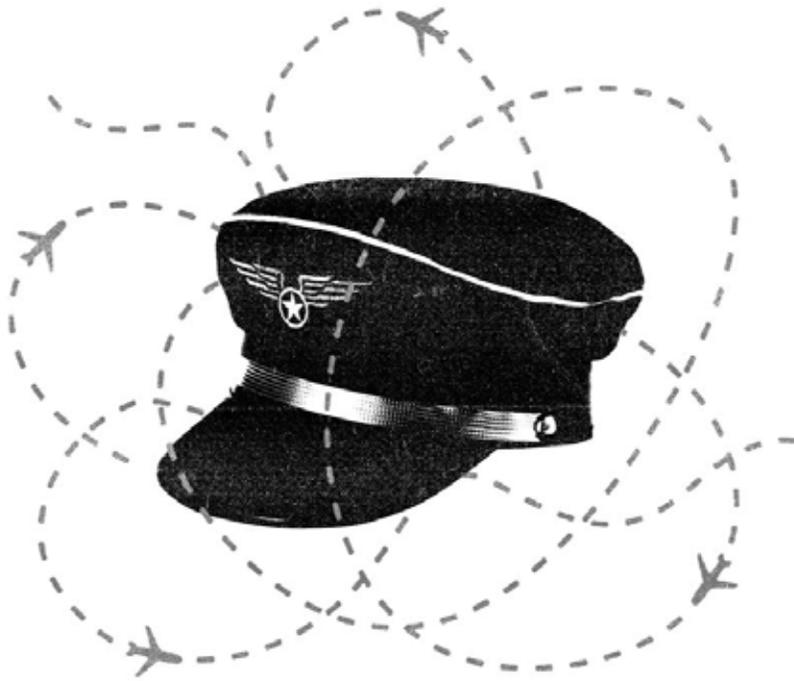


Imagen 80.

La ilustración de la izquierda fue realizada para un periódico, cuyo objetivo era complementar un texto del New York Times que hablaba sobre por qué los pilotos de aerolíneas siguen siendo importantes hoy en día, y el futuro de la aviación pilotado y cómo podrían reemplazarlos con un ordenador o un piloto remoto dado los accidentes aéreos que han ocurrido en los últimos años.

Se puede observar en la ilustración cómo Domínguez fue directo al punto focal, el gorro oficial de un piloto aviador, rodeado de consecutivas líneas y siluetas de aviones que se interpretan como los diferentes destinos que estos deben recorrer y en caso de los pilotos, pilotar los aviones con largas horas de recorrido.

Esto define cómo Domínguez diseña sus ilustraciones conceptuales directamente con el texto, lo que da como resultado final dos elementos complementarios, el texto y la imagen, cabe recalcar que aunque Domínguez tiene un estilo marcado, su versatilidad se nota en distintos medios, para periódicos suele ser un tanto más detallista que en publicaciones para portadas de revistas por ejemplo, en donde suele ser más minimalista en sus composiciones.

Comprobar la versatilidad de la técnica y estilo de las ilustraciones de Álvaro Domínguez dentro de los medios editoriales.

La técnica de ilustración suele ser un factor de mucha importancia para los ilustradores, pues por medio de estas logran sobresalir ante otros por ser innovadores y originales, Zeegen (2009), establece que el trabajo editorial para revistas y periódicos es la sal de la vida para muchos ilustradores. Es en esta área de la ilustración en donde se desenvuelve el ilustrador Álvaro Domínguez Gámez, teniendo una trayectoria de mucho éxito en este ámbito precisamente por su técnica y estilo.

El proceso que cada ilustrador debe llevar para su formación profesional son los siguientes según Zeegen:

Un ilustrador puede demorar años en afinar sus procesos de trabajo hasta conseguir un estilo que lo identifique individualmente, así como Domínguez menciona en una entrevista, en donde explica que siempre ha estado dibujando y pintando así que ha sido un proceso muy natural para el llegar hasta donde está actualmente como ilustrador profesional.

La tentación de hacer el trabajo más rápido a través de atajos siempre estará presente para muchos ilustradores, pero sin duda alguna un trabajo más elaborado y con dedicación será más apreciado.

De esta manera encontrar materiales nuevos que den resultados satisfactorios en un proceso que debe experimentarse para luego tomar decisiones más certeras y prácticas.

Es común ver cómo los ilustradores cada día crean fusiones entre las técnicas análogas y digitales con el fin de experimentar y reforzar el área que más disfrute.

Azurdia razona que la versatilidad que Domínguez logra, está en la aplicación de distintas soluciones y técnicas que maneja en su proceso de ilustración, asimismo menciona que no cabe duda que es un diseñador versátil, es decir, que tiene la facilidad de aplicar distintas técnicas sin perder el estilo individual, sin miedo a experimentar y precisamente eso le da a sus ilustraciones tanta riqueza visual.

Cuando se trabaja con retórica se logra desarrollar un estilo conceptual de por sí, siendo en ese caso el manejo retórico muy fuerte y lo más importante, está llega ser

aplicada de la manera adecuada, ya que en muchos casos las ilustraciones conceptuales corren el riesgo de que en el camino, el receptor se pierda en el mensaje y solo se genera un resultado contraproducente asegura Azurdia.

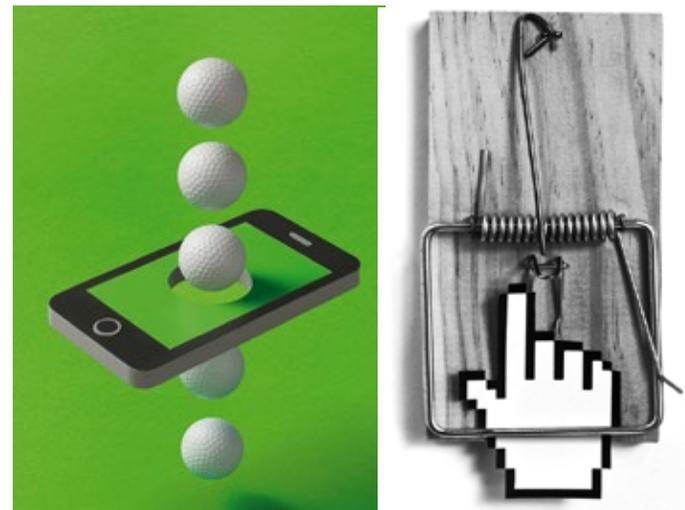
La información anteriormente mencionada por Azurdia puede aclararse por las propias palabras de Domínguez, en donde expresa que se siente bastante identificado con gente que se mueve con soltura entre disciplinas y que no se sienten sujetos a ningún estilo, sino que todo el peso recae en el concepto. Asimismo comenta que el estilo debería ser una solución que permita experimentar en cada proyecto y no un corsé.

El estilo de un ilustrador debe tener la capacidad de ser atemporal, es el sello personal plasmado en las ilustraciones que identificará a un ilustrador de otro, como lo son los propósitos de la composición, forma, trazos, las paletas de color características utilizadas, las texturas que emplea, entre otros elementos.

También comenta que está abierto a profundizar en cualquier tipo de disciplina que le ayude a indagar en el interesante mundo de la comunicación. Por el momento le interesa mucho el mundo del diseño gráfico, la ilustración, la pintura y la fotografía pero siempre está abierto a nuevos

proyectos y a investigar en otros campos que puedan enriquecer su trabajo.

Así también, Domínguez no utiliza una única herramienta y maneja distintos tipos de abstracción, desde niveles de abstracción baja, a media, por lo regular no pasa a abstracciones altas, desde sketch hasta fotografías bien realistas y no está casado con un único estilo ni paleta de color, señala Durini, en las imágenes puede observarse como por lo regular maneja niveles medios de abstracción en algunos elementos como lo son el teléfono y la mano del cursor de mouse, complementando con elementos mucho más reales como las pelotas de golf y la trampa para ratones, esta combinación contrasta a la imagen en general, haciendo de estas mas equilibradas visualmente.



Domínguez también utiliza elementos conocidos por la mayoría de personas, como lo son las fotografías principalmente (ejemplo imagen 81) e ilustraciones a mano con formas comunes para casi todos los espectadores, y agrega un doble sentido (positivo) a lo que quiere transmitir, cómo también menciona Durini, el sentido estético y el sentido connotativo.

Algo que le otorga fuerza a sus ilustraciones es la simplicidad visual y textura que estas ofrecen, menciona Barrios, el color también juega un papel muy importante en sus composiciones, ya que no utiliza paletas cargadas, sino simples que le dan unidad a sus ilustraciones y las complementa armoniosamente.

Lo que menciona Barrios puede validarse en la mayoría de imágenes por parte de Domínguez, y cómo se menciona con anterioridad, el uso de diferentes niveles de abstracción hacen que la imagen se equilibre visualmente tanto por la textura y la simplicidad en el color de fondo, cómo en su composición, la textura juega un papel importante en sus trabajos, pues estas le aportan riqueza visual al estar combinadas con elementos planos, algo bastante característico en Domínguez, pues contrastan no solo en color sino también en apariencia.

Un elemento que no puede pasar desapercibido en las ilustraciones de Domínguez es el uso de la fotografía, que juega un papel muy importante en ellas, aunque se define a Domínguez como ilustrador, pues hace mención en su entrevista que aunque sus ilustraciones siempre terminan con un tratamiento digital, en su origen, todas tienen un proceso muy manual y artesano. Hay mucho dibujo, pintura acrílica y objetos encontrados en el día a día, define. Ambrose y Harris (2008), aciertan que la fotografía en la actualidad es fundamental para contenidos basados en la imagen, debido a la capacidad de esta para proveer niveles altos de información visual y así poder transmitir una gama amplia de sentimientos y persuaciones de parte del espectador, dichos sentimientos y persuaciones son producto de las experiencias de vida de cada persona así como su cultura social y educativa.

El uso de fotografía por parte de Domínguez por lo regular siempre esta acompañada de elementos extras como pueden ser otras imágenes o texto que la complementan, ya sea porque estas son de colores distintos como por la diversidad de texturas que maneja en sus composiciones.

Puede observarse en la siguiente columna cómo Domínguez hace uso de la fotografía de una caja de cartón ilustrada sutilmente y con la forma deseada, en la siguiente ilustración puede notarse la misma imagen pero ya implementada en el diseño de una portada para la revista New Republic, una revista de opinión que trata de afrontar el reto de una nueva época, se complementa con color que hace resaltar la caja y los titulares de la publicación terminan de asociar el mensaje principal, el cual se expone a través de metáfora y prosopopeya, el cual trata sobre detener a la empresa gigante de ventas Amazon por desestabilizar la economía, a la vez se observa como por medio de la figura retórica prosopopeya al invertir la flecha que metafóricamente es una sonrisa, le da características humanas a la caja que al parecer está con un gesto de inconformidad o enojo.



Imagen 81.



Azurdia manifiesta que la fotografía en las composiciones de Domínguez son vitales junto a la retórica, ya que su material se basa en un 80% en ella, por lo que en su mayoría se ven portadas, e ilustraciones para medios editoriales impresos y digitales, que es en donde Domínguez se encuentra en su zona segura, pero esto sin limitar su experimentación paralela.

La fotografía en el trabajo de Domínguez en su mayoría es protagonista y suele yuxtaponerla, creando fotomontajes que comunican bien un mensaje, detalla Durini.



Imagen 82.

Se comprueba el uso de yuxtaposiciones y fotomontajes en los trabajos de Domínguez, en la imagen de la izquierda se aprecia cómo por medio de fotografías sustituye elementos por otros, en el caso de la paloma elaborada con papel, la cual sustituye las agujas del reloj con las alas de esta, y las agujas originales del reloj se ven esparcidas en el tiempo, que aparentemente va muy lento, ya que no se muestra gravedad en ellas.

Los números del reloj también se sustituyeron por las letras del abecedario como representación a la literatura.

Esta ilustración fue realizada para un cuento, con el nombre “El arte de construir recuerdos”, la cual ganó el primer lugar del certamen, fue escrito por el escritor mexicano Guillermo MacLean.

Así también la fotografía le da un toque más realista a los diseños de Domínguez, es parte esencial de sus ilustraciones, al complementarlas con ilustración manual o algún tipo de manipulación digital estas cobran más fuerza visual certifica Barrios.



Imagen 83.

Puede apreciarse a la vez cómo otros ilustradores profesionales tales como Pep Carrió hacen uso de yuxtaposiciones y montajes en sus composiciones, creando composiciones estéticamente agradables por su simetría y uso de colores complementarios.

Siempre, si algo sobresale en las ilustraciones de Domínguez es el uso de colores complementarios, es sin duda algo que creará una imagen extraordinaria, ya que esta técnica consiste en utilizar dos o más colores opuestos del círculo cromático para crear contrastes impactantes visualmente, esta combinación suele ser la más utilizada por Domínguez, haciendo que los puntos focales de sus ilustraciones sobresalgan, esto puede verificarse en la siguiente ilustración, en donde el uso de colores complementarios, cálidos en su mayoría, hacen resaltar a la ilustración principal al utilizar tonalidades frías dentro de la composición a escalas relativamente pequeñas comparadas con la paleta cálida, la cual abarca considerablemente el formato.



Imagen 84.

Las paletas utilizadas en la mayoría de trabajos de Domínguez recuerdan mucho a la paleta Pop Art, ya que la característica de esta tendencia era impactar con contrastes de color va rompiendo con ese minimalismo que se tornó aburrido en algún momento. Por otro lado se podría decir que los colores pasteles contrastantes y chillones también están regresando en tendencia en el diseño editorial desde finales de los 90s, enfatiza Alejandro Azurdia.

Lo anteriormente mencionando puede verificarse haciendo la confrontación de una imagen Pop Art de Roy Lichtenstein de los 90s y un trabajo actual de Domínguez, en donde se ve claramente las tendencias en la paleta de colores sólidos.



Imagen 85. reflexiones sobre el grito, Roy Lichtenstein

Aunque las paletas de color en las ilustraciones de Domínguez conlleven ciertos recuerdos al Pop Art de los 90s como menciona Azurdia, también podría compararse con el estilo modernista de Paul Rand, ya que a pesar de las idas y vueltas que sufre el diseño, este jamás cambia, solo evoluciona.

En la imagen 86, se puede observar una ilustración de Rand para la marca IBM, seguida de dos de Domínguez, en donde se aprecia la tendencia de la escuela de New York pero de una manera evolucionada en cuanto a la técnica empleada, más digital que análoga, sin embargo todas parecen contemporáneas por sus características en color y forma.

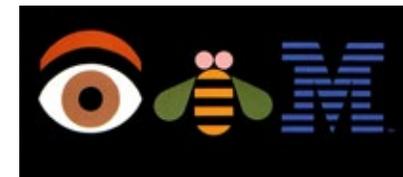
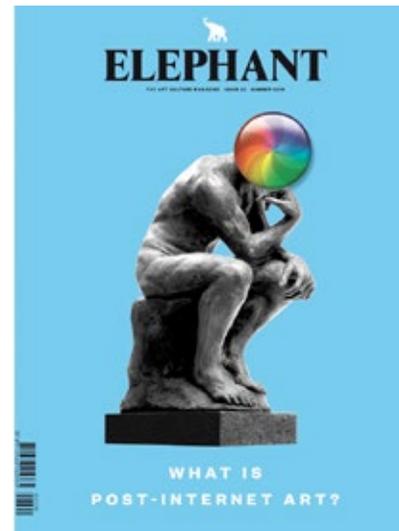


Imagen 86. Identidad de IBM por Paul Rand



Imagen 87. World Cup posters series, Álvaro Domínguez

Su paleta de color suele ser bastante atemporal, dice Durini, pues sus colores a utilizar suelen ser primarios, el hecho de que estos sean planos hace lograr contraste entre los planos del fondo con el elemento fotográfico principal.

Es sorprendente definitivamente ver cómo los fondos realzan la figura central o principal, al ser fondos planos sin degradés hacen que la composición se vea limpia y no interrumpida visualmente, aun en sus ilustraciones en blanco y negro logra crear puntos focales con la ayuda de texturas en su composición, puntualiza Barrios.

Puede apreciarse en la imagen de la derecha como a pesar de ser en blanco y negro hace sobresalir por medio de la sinécdoque al elemento principal al no ser interrumpida por el ruido visual que contiene la imagen secundaria.



Imagen 88.

Crear una ilustración o varias debe ser para el ilustrador toda una travesía de experiencias agradables y que estas no creen una monotonía entre el ilustrador y la técnica. El ser un ilustrador profesional o no, dependerá del conocimiento que este tenga sobre los diferentes tipos de retórica, materiales, formatos y técnicas con las que ha experimentado por mucho tiempo, el ilustrador debe disfrutar cada etapa de su aprendizaje y toda la experiencia que acumule como profesional.

El proceso y creatividad son factores naturales para muchos ilustradores, Domínguez comentaba en una entrevista que no contaba con un proceso establecido para ilustrar, por lo que es algo a tomar en cuenta y analizar.

Azurdia refiere que no deja de ser un proceso, su proceso es no tener nada establecido para tener un pensamiento más divergente y orgánico, lo cual es válido, puesto que Domínguez tiende a no coincidir con las ideas, tendencias sociales y culturales más comunes, sino que gracias al uso de conceptos en sus imágenes, logra transmitir mensajes visuales no descriptivos, siendo divergente en ese aspecto.

Así como Durini cuestiona el hecho de creer que Domínguez sea tan espontáneo en su proceso de ilustración, pues aunque él no establezca su proceso con pasos, en su mente hace una especie de análisis, tiene que hacer un tipo de brainstorming sobre los temas a interpretar gráficamente, él debe pensar previamente, debe pensar con que asociar los conceptos, generar varias ideas y al final elegir la que mejor aplique para él, sin duda ha de tener un proceso mental que le ayuda a discernir.

Barrios contempla que cada quién trabaja de la manera que más le convenga, no todos los ilustradores tienen un proceso y no todas las ilustraciones tienen que tener necesariamente un proceso, afirma, a veces la espontaneidad da mejores resultados, pues esta suele estar llena de inspiración.

Haciendo énfasis en lo anteriormente mencionado por los sujetos, Domínguez comenta que en cuanto a su proceso de ilustración, que lo define como no establecido, también intenta lidiar contra la frustración, asegurando que cuando se da con una buena idea, o “ve la luz”, significa que hasta ese momento ha estado deambulando por la “oscuridad” un buen rato.

Las ilustraciones de Domínguez se basan en el uso la semiótica, Según Ambrose y Harris (2008), la semiótica es el estudio de los signos y los principios teóricos que establecen el modo en que las personas extraen un significado a las palabras, sonidos o imágenes.

También mencionan que muchas terminologías que se utilizan para la descripción de imágenes se derivan de los estudios lingüísticos, lo que implica que hace falta una interpretación por parte de las personas para accionarlos a una forma gráfica.

Esto se ve muy bien reflejado en las ilustraciones de tipo editorial, Zeegen, (2009), menciona que el trabajo editorial es una vertiente fundamental de la ilustración y a menudo es un pan comido para la mayoría de ilustradores.

Pero en realidad puede llegar a ser más complejo que ilustrar solamente lo primero que se le pueda ocurrir al ilustrador, dado que la ilustración debe reflejar la esencia del texto y llevar consigo un concepto para que este aporte a la ilustración más riqueza visual y no sea tan obvia la interpretación por parte de los lectores.

Las ilustraciones en las publicaciones editoriales suelen tener niveles de abstracción dependiendo el grupo

objetivo, como por ejemplo en Guatemala suelen ser un poco más descriptivas, dado la cultura y el nivel de entendimiento connotativo de las personas, en cuestión a esto, Azurdia expresa que se arriesgaría a revelar que antes en Guatemala el diseño gráfico era más conceptual, puesto que los diseñadores surgieron en los años 70s, en esa época no estaba definida dicha carrera como hoy en día, los diseñadores eran básicamente los artistas plásticos de ese momento, y por ello las propuestas eran bastante conceptuales como por el ejemplo el diseño de Daniel Sheifer, con un estilo bastante geométrico, el cual fue perdiéndose con la era digital, mas sin embargo hoy en día muchas publicaciones editoriales retoman este tipo de diseño conceptual, como lo son las revistas guatemaltecas Itch y en su momento la revista Taxi.



Ejemplo de la Revista Itch en línea <http://cargocollective.com/EstudioA2/filter/Dise%C3%B1o-Gr%C3%A1fico/Revista-ITCH>

También una revista llamada Arteria, el cual es un buen elemento a analizar, asimismo sin faltar las propuestas de Luis Villacinda en la época de la Revista El Acordeón y del El Periódico.

También resaltó Durini acerca de esta situación, por lo que comentó que en Guatemala si aplica un campo ilustrativo conceptual ya que se puede aplicar para la publicidad de muchos productos, definitivamente también en el diseño editorial se utiliza, como en temas políticos en su mayoría, de interés social y en logotipos bastante conceptuales y metafóricos para muchas empresas.

La opinión de Barrios está en desacuerdo con los anteriores razonamientos, pues manifiesta ser sincera al no conocer a personas que trabajen con tanta simpleza y con un mensaje bien enfocado en los medios editoriales guatemaltecos.

Por estas razones se crean perspectivas en relación a la ilustración conceptual en los medios editoriales guatemaltecos a futuro.

Por lo que hay que tomar en cuenta el entorno sociocultural que va a consumir el material editorial,

asegura Azurdia, pues mucho de los consumidores guatemaltecos no están preparados para recibir una carga de retórica en las publicaciones, debido al bajo grado de escolaridad que existe, sobre todo en el interior, en el área rural. En cambio, dentro del consumidor urbano sí se puede tener acceso a un diseño conceptual, afirma.

En medio editoriales guatemaltecos podrían establecerse que El Periódico, Publinews y Siglo 21 pueden optar por algo más conceptual por el grupo objetivo al cual trabajan, así como también las revistas de arte y cultura suelen ser buenas plataformas para aplicar ilustraciones conceptuales, como la revista Rara que se muestra en la imagen, por ejemplo, ya que se observa tan solo en la portada el concepto que esta contiene, dejando la incógnita al lector de su contenido interior.



Imagen 91.

Este es un ejemplo de como la ilustración más conceptual y menos descriptiva puede irse introduciendo en los medios editoriales guatemaltecos, en este caso la portada del medio guatemalteco Publinews, en donde se hace uso de una imagen que hace alusión a una sonrisa por medio de signos que por lo regular se escriben en un mensaje de texto telefónico.

Durini argumenta que la perspectiva en relación a la ilustración conceptual en los medios editoriales guatemaltecos a futuro es bastante amplia, porque en el diseño editorial de Guatemala hay cosas muy planas, muy informativas y otras que dan mucha más apertura a la creatividad y rompen paradigmas, pero esto no puede aplicarse en todas las publicaciones, menciona, ya que existen diferentes propósitos en las publicaciones, El Diario De Centro América por ejemplo, es muy informativo, difícilmente se complementará con ilustración conceptual, por lo tanto en Guatemala hay muchas oportunidades para implementar ilustraciones conceptuales.



Imagen 89.

Mientras que Barrios razona en que el ilustrador que se dedique a este tipo de ilustraciones conceptuales debe de leer muchísimo, absorber información de diferentes conceptos y ser capaz de reflejar con una imagen simple un mensaje y estudiar a la vez en que medios editoriales de Guatemala podrían aplicarse este tipo de publicaciones.

Conectando con el tema de cómo se ve el futuro de la ilustración conceptual en Guatemala, Domínguez hace mención general en que conoce personalmente a mucha gente que está haciendo cosas muy interesantes en estos momentos a nivel mundial. Las disciplinas creativas están viviendo un fuerte auge, por la cantidad de gente que se dedica a ello, por la calidad y por la diversidad de estilos. También algo que ha notado es que gracias a las nuevas tecnologías se tienden lazos para que muchas personas compartan proyectos y esto es beneficioso para el colectivo, puntualiza.

En fin la mayoría de imágenes o figuras retóricas siempre guardarán una pequeña incógnita para el lector, y para entenderlas exigirán que se les preste tiempo y atención para un correcto análisis de estas.

Todo esto se debe a que la ilustración con concepto está desarrollada a base de ideas que tienen como intención comunicar algo en específico, si esta contiene elementos que comuniquen de más, le restará eficacia a la ilustración por completo y por lo tanto estos elementos deberán eliminarse.

08 CONCLUSIONES

Identificación del concepto y figuras retóricas de Álvaro Domínguez aplicadas en ilustraciones editoriales y como conectan con el texto: cuando se habla de un concepto y figuras retóricas aplicadas en ilustración, puede decirse que se está hablando generalmente de semiótica, al ser esta la ciencia que estudia la comunicación entre personas, y como por medio de interpretaciones visuales por parte de los espectadores llegan a ser identificados los mensajes que Domínguez en sus composiciones gráficas expresa. El hecho de hacer uso de un concepto y retórica en una ilustración separa al ilustrador de un artista, puesto que el segundo trabaja por medio de sus propias emociones e influencias y no con una idea concreta u objetivo que comunicar a las personas, considerando que por medio de un concepto bien aplicado en una ilustración destinada a medios editoriales se crean expectativas más amplias al lector, aportando indicios gráficos en referencia al contenido textual.

La ilustración puede aplicarse para representar un punto de vista o idea definida, en ocasiones también se utiliza la fotografía como tal y para muchos ilustradores, como Domínguez, existen diversas razones para elegir

la ilustración en lugar de una fotografía, una de ellas está en el nivel de detalle que una ilustración puede llegar a aportar, haciendo énfasis visual en su riqueza de color, texturas, materiales y técnicas con las que puede aplicarse.

Las ilustraciones en medios editoriales son como recreaciones imaginarias por parte de Domínguez a lo que se lee en una publicación editorial, dichas recreaciones resultan difíciles de capturar mediante una fotografía común, la ilustración es efectiva al presentar contenidos de forma emocional, narrativa e incluso fantasiosa si el texto al que se implementará lo requiere, demostrando poseer mayor flexibilidad, comunicando de esta manera a los lectores un mensaje un tanto interactivo visualmente, puesto que estas conectan connotativamente con las personas por medio de experiencias culturales que cada una de ellas ha vivido, ya que cada lector las percibe de manera distinta pero llegando a un entendimiento general de la idea transmitida por parte de los ilustradores, Sin embargo se debe tener en cuenta que la ilustración conceptual sea adecuada al tema del contenido textual para asegurar la receptividad de los lectores.

La versatilidad de la técnica y estilo de las ilustraciones de Álvaro Domínguez dentro de los medios editoriales:

la versatilidad en la ilustración es la capacidad de un ilustrador poder crear composiciones con diversidad de materiales y técnicas sin perder el estilo que lo caracteriza, este estilo se va formando con lo largo de los años, luego de experimentar con diversidad de experiencias en cuanto al uso de distintas técnicas y estilos, Domínguez terminó adoptando al fin el estilo con el que más cómodo y seguro se sentía al ponerlo en práctica. La práctica de la ilustración debe ser individual en cuanto al lenguaje visual, esto le otorgará características únicas al ilustrador, tales como la utilización de paletas de color, formas y jerarquías visuales empleadas en sus composiciones. Tener un solo estilo puede resultar muy desafiante ante la demanda ilustrativa, pero es la forma de afrontar visualmente esos desafíos con un solo estilo, lo que caracterizará a un ilustrador y le dará un sello personal.

Es por las características mencionadas con anterioridad que en las ilustraciones destinadas al diseño editorial es fácil percibir el sinfín de estilos y técnicas que se emplean en la actualidad por medio de ilustradores, como lo es el caso de Domínguez, el cual no solo hace uso de fotografía en sus composiciones, sino también

utiliza ilustración análoga, sus composiciones tienen un proceso muy manual y artesano, hay mucho dibujo, pintura acrílica y objetos encontrados en el día a día, que luego son procesadas a un tratamiento digital para terminar de definir la ilustración final. Cada época posee sus propias tendencias culturales, que los ilustradores adoptan, en las cuales definen un estilo personal que no cambia con regularidad, solo lo van perfeccionando y evolucionando con lo largo de los años, adaptando su estilo a la actualidad, haciendo de su estilo algo contemporáneo.

Por esas razones es posible para Domínguez plasmar características propias de su estilo, por medio de evidenciar el mismo mediante una coherencia visual en la trayectoria ilustrativa que este contenga. Por consiguiente, es preciso señalar que la versatilidad ilustrativa de Domínguez se encuentra en la abundancia de composiciones con relación a su estilo personal, el cual se ha definido al emplear un lenguaje visual característico, así como la experimentación de medios y formatos, todo esto, con el objetivo de resolver una necesidad de comunicación.

09 RECOMENDACIONES

- Se recomienda la investigación y visualización de ilustraciones conceptuales en diversos medios editoriales, como lo son periódicos, revistas y suplementos internacionales y algunos nacionales como Publinews, El periódico y siglo 21, asimismo de ilustradores contemporáneos internacionales y nacionales para estar al tanto e identificar las distintas características que definen sus estilos y tendencias, los valores que poseen y aportan visualmente en cuanto a su técnica empleada, estilo, jerarquías, color, composición y el proceso que utilizan para transmitir un mensaje por medio de una ilustración conceptual de forma creativa y eficaz, ya que por medio de esto se puede confrontar e identificar una ilustración conceptual en medios editoriales impresos y digitales en comparación con otros elementos como fotografías o imágenes sin una base conceptual.
- En la mayoría de casos la ilustración está ligada a una publicación textual, sin embargo esta puede ser de gran apoyo en otras partes como lo son portadas y carteles, por lo que se recomienda analizar e indagar en la versatilidad de técnicas y estilos que la ilustración ofrece, en donde seguramente un estilo o técnica se adaptara mejor a distintas necesidades de comunicación, en donde la cultura de las personas a quien se destina la publicación será crucial para la elección correcta de un ilustrador y su estilo, asimismo se invita a analizar la ilustración conceptual como medio de comunicación visual ya que para diseñadores gráficos es sustancial estar al tanto de este tipo de elementos que aportan la realización de nuevas propuestas gráficas para medios editoriales impresos y digitales.

10 REFERENCIAS

- Ambrose, G., y Harris, P. (2008). Imagen. (2da. ed.) Singapur: Parramón Ediciones, S.A
- Art Studio Magazine, (s.f.). Álvaro Domínguez. Extraído el 30 de agosto de 2015 de <http://www.artstudiomagazine.com/disenio/alvaro-dominguez.html>
- Costa, J. (2007). Diseñar para los ojos. (1a. ed.) Barcelona: Gràfic. Granollers
- Coates y Ellison (2014). Introducción al Diseño de Información. Badalona, España: Parramón Ediciones, S.A
- Eina Ilustración, (s.f.). Historia y teoría de la ilustración gráfica: Isidro Ferrer. Extraído el 17 de noviembre de 2015 de <https://einailustracion.wordpress.com/2012/04/19/isidro-ferrer/>
- Fransico J., (s.f.). Diseño de Información. Extraído el 18 de septiembre de 2015 de www.nosolousabilidad.com/articulos/diseño_informacion.htm
- García (s.f.). Álvaro Domínguez, imágenes con ingenio que ilustran The New York Times. Extraído el 30 de agosto de 2015 de <http://graffica.info/alvaro-dominguez/>
- Gráfica, (s.f.). Pep Carrió. Extraído el 17 de noviembre de 2015 de <http://graffica.info/pep-carrio/>
- Jardí (2015). Pensar con imágenes. (1a edición, 5a tirada) Gustavo Gili, SL
- Kneebone (2000). Diseño Gráfico y comunicación. (4ta. ed.) Buenos Aires: Ediciones infinito.
- Masís (s.f.). Álvaro Domínguez. Extraído el 30 de agosto de 2015 de <http://www.artstudiomagazine.com/disenio/alvaro-dominguez.html>
- Male, A. (2007). Illustration: A theoretical and Contextual Perspective. Estados Unidos: AVA Publishing, S. A
- Nolo, (s.f.). ¿Qué es diseño de información y que necesitamos? Extraído el 16 de septiembre de 2015 de

alquimistas.evilmolo.com/2005/09/12/que-es-diseño-de-información-y-que-necesitamos/

Ledesma (en red, s.f.) Miradas sobre el diseño. Extraído el 11 de julio de 2015 de http://www.catedrarico.com.ar/blog/wp-content/2008/04/MIRADAS_DISENO.pdf

Real Academia Española (s.f.). Definición de versatilidad. [En red] Disponible en: <http://lema.rae.es/drae/?val=versatilidad>. Consultada en marzo 2014.

Sonnesong (en red, s.f.). De la estructura a la retórica en la semiotica visual. Extraído el 18 de agosto del 2015 de <https://taller5a.files.wordpress.com/2010/02/semioticavisual.pdf>

Sanmiguel, D. (2003). Todo sobre la técnica de la ilustración. (2a. ed.) España: Parramón Ediciones, S.A.

Zapaterra, Y. (2008). Diseño editorial: Periódicos y revistas. Barcelona: Gustavo Gili, SL

Zapaterra, Y. (2014). Diseño editorial: Periódicos y revistas. (2da. Ed.) Barcelona: Gustavo Gili, SL

Zeegen, L. (2009). Principios de ilustración. (1a. ed., 3ra.

Tirada) Singapur: Gustavo Gili, SL

Referencias de imágenes web

Imagen 1

https://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico#/media/File:Bauhaus-Signet.svg

Imagen 2

<https://mariamaciadesign.files.wordpress.com/2013/05/sc3a1ndwich-sepa-quc3a9-come.jpg>

Imagen 3

<http://www.emol.com/especiales/fotos/2013/deportes/nadal-5.jpg>

Imagen 4

http://www.factoriacreativa.net/v_portal/inc/imagen.asp?f=dise%F1o-editorial59.jpg&w=1100&c=1

Imagen 5

<http://www.intuisystems.com/home/wp-content/uploads/2012/11/Aviacsa-revista7.jpg>

Imagen 6

http://www.cinnamonideas.com.ar/files/proyectos/1358223905_revista-sub-subte-diseno-editorial00-13.jpg

Imagen 6.1

http://www.perueduca.edu.pe/olpc/archivos/fichas-fasc_foto.jpg

Imagen 7

http://a2010.kiosko.net/01/06/gt/gt_prensa_libre.750.jpg

Imagen 8

<http://www.xpress.es/radiocable/fotos/nyt-portada-corrupcion-g.jpg>

Imagen 9

<http://www.times.my/images/supplement.png>

Imagen 10

<http://paredrocdnzone1.grupodecomunicac.netdna-cdn.com/wp-content/uploads/2013/12/vogu.jpg>

Imagen11

<http://blog.graficasaga.com/wp-content/uploads/2012/09/05.jpg>

Imagen 12

https://c1.staticflickr.com/5/4039/4696240210_0d58bc6e15_b.jpg

Imagen 13

<http://img.creativosonline.org/blog/wp-content/uploads/2013/11/5-tutoriales-Photoshop-para-foto-montajes.jpg>

Imagen 14

<http://elpoderdelasideas.com/wp-content/uploads/2010/disney/starwars/sw4.jpg>

Imagen 15

<http://cdn22.merca20.com/wp-content/uploads/2008/10/torres-campana.jpg>

Imagen 16

http://www.ediciona.com/retoque_y_montaje_digital-dirpi-7372.htm

Imagen 17

http://www.tagoartwork.com/wp-content/uploads/thornqvist_1.jpg

Imagen 18

<http://esandralopez.com/portfolio/hacia-un-tiempo-prisionero-comunicacion-visual-ilustracion-dise-no-grafico/>

Imagen 19

<http://ceslava.com/blog/las-32-provocadoras-ilustraciones-de-davide-bonazzi/>

imagen 20

<http://ceslava.com/blog/las-32-provocadoras-ilustraciones-de-davide-bonazzi/>

Imagen 21.

<http://assets.wacom.com/~media/images/products/pen-displays/cintiq-27qhd-touch/dth2700-12-g.jpg?-vs=1&d=20141215T180035>

Imagen 22

<https://juanmuro52.files.wordpress.com/2010/11/principio-y-fin.jpg>

Imagen 23

http://cdn.antidepressivo.net/2010/02/ilustraciones_cuentos_hadas/wizard-01sko.jpg

Imagen 24

http://www.mariancervera.com/wp-content/uploads/2013/03/ilustracion_escritores-fantasma_marian-cervera2.jpg

Imagen 25

http://www.mariancervera.com/wp-content/uploads/2013/03/ilustracion_escritores-fantasma_marian-cervera1.jpg

Imagen 26

https://c1.staticflickr.com/5/4049/4243702609_9588d8108f.jpg

Imagen 27

<http://blog.homedepot.com.mx/wp-content/uploads/2013/05/circulocromatico.jpg>

Imágenes 28, 29, 30, 31, 32, 33 y 34

<http://jeffszuc.com/illustration/the-behind-the-scenes-illustration-process-tutorial/>

Imagen 35.

http://i.ytimg.com/vi/BTI2OkwhS_c/maxresdefault.jpg

Imagen 36

<http://retoricavisual.wikispaces.com/file/view/ccl-lemon-peel.jpg/226478774/800x1124/ccl-lemon-peel.jpg>

Imagen 37

<http://retoricavisual.wikispaces.com/01.met%C3%A1fora>

Imagen 38

Extraída del libro PENSAR CON IMÁGENES de Enric Jardí página 84

Imagen 39

Extraída del libro PENSAR CON IMÁGENES de Enric Jardí página 86

Imagen 40

<http://retoricavisual.wikispaces.com/09.hip%C3%A9rbole>

Imagen 41.

Extraída del libro PENSAR CON IMÁGENES de Enric Jardí página 92.

Imagen 42.

Extraída del libro PENSAR CON IMÁGENES de Enric Jardí página 94.

Imagen 43.

Extraída del libro PENSAR CON IMÁGENES de Enric Jardí página 96.

Imagen 44.

Extraída del libro PENSAR CON IMÁGENES de Enric Jardí página 98.

Imagen 45.

Extraída del libro PENSAR CON IMÁGENES de Enric Jardí página 102.

Imagen 46

Extraída del libro PENSAR CON IMÁGENES de Enric Jardí página 108.

Imagen 47.

Extraída del libro PENSAR CON IMÁGENES de Enric Jardí página 108.

Imagen 48.

Extraída del libro PENSAR CON IMÁGENES de Enric Jardí página 110.

Imagen 49.Extraída de la fuente web http://1.bp.blogspot.com/_CmFnIffwPqU/SzfubsdFUyI/AAAAAAAAAFk/

CMqf-3EDixl/s400/tele02.jpg

Imagen 50. Extraída de la fuente web

Fuente:<https://einailustracion.files.wordpress.com/2012/04/01.jpg>

Imágenes 51 y 52. Extraídas de la fuente web

Fuente:<https://einailustracion.wordpress.com/2012/04/19/isidro-ferrer/>

Imagen 53. Fuente Extraída de la fuente web

<https://einailustracion.wordpress.com/2012/04/19/isidro-ferrer/>

Imagen 54. Fuente Extraída de la fuente web

<https://einailustracion.wordpress.com/2012/04/19/isidro-ferrer/>

Imagen 55. Fuente Extraída de la fuente web

<https://einailustracion.wordpress.com/2012/04/19/isidro-ferrer/>

Imagen 56. Fuente Extraída de la fuente web

http://www.tragaluzeditores.com/wp-content/uploads/2014/04/Pep-Carrio_DSC9477_media_1-200x300.jpg

Imagen 57. Extraída de la fuente web

<http://graffica.info/pep-carrio/>

Imágenes 58 y 59. Fuente Extraídas de la fuente web

<http://www.pepcarrio.com/Carteles>

Imágenes 60,61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69. Extraídas

de la fuente web <http://www.alvarodominguez.es/>

Imagen 70 Extraída de la fuente web

<https://einailustracion.wordpress.com/2012/04/19/isidro-ferrer/>

Imagen 71. Extraída de la fuente web

<http://www.alvarodominguez.es/#/nyt-china/>

Imágenes 72, 73, 74, 75. Extraídas de la fuente web

<http://www.alvarodominguez.es/>

Imagen 76. Extraída de la fuente web

<http://www.isidroferrer.com/index.php?/proyectos/carteles/>

Imagen 77. Extraída de la fuente web

<http://www.alvarodominguez.es/#/the-atlantic-face-book/>

Imagen 78. Extraída de la fuente web
<http://www.alvarodominguez.es/#/summer/>

Imagen 79. Extraída de la fuente web
<http://www.alvarodominguez.es/>

Imagen 80. Extraída de la fuente web
<http://www.alvarodominguez.es/>

Imagen 81. Extraída de la fuente web
<http://www.alvarodominguez.es/#/the-new-republic-amazon/>

Imagen 82. Extraída de la fuente web
<http://www.alvarodominguez.es/>

Imagen 83. Extraída de la fuente web
[:http://www.pepcarrio.com/Carteles](http://www.pepcarrio.com/Carteles)

Imagen 84. Extraída de la fuente web
<http://www.alvarodominguez.es/>

Imagen 85 Extraída de la fuente web
<http://www.artwallpaper.eu/Paintings/wp-content/uploads/2013/02/02/5262/Roy-Lichtenstein-Pop-Art-1990-Reflections-on-The-Scream.jpg>

Imagen 86. Extraída de la fuente web
<http://www.paul-rand.com/assets/gallery/ibm/posters/ibm.jpg>Imagen 87.

Extraída de la fuente web
<http://www.alvarodominguez.es/#/world-cup/>

Imagen 88. <http://www.alvarodominguez.es/>

Imagen 89. Extraída de la fuente web
http://image.issuu.com/1207170703545c5b340f-59734c5eb92b5dd4e54dad4b/jpg/page_1.jpg

Imagen 90. en línea <http://cargocollective.com/EstudioA2/filter/Dise%C3%B1o-Gr%C3%A1fico/Revista-ITCH>

Imagen 91. Fuente en línea: http://www.revistarara.com/Portadas/Portada_RARA2.jpg

11 ANEXOS

Entrevista a Alejandro Azurdia

Buen día, agradezco su colaboración en responder el cuestionario de entrevista como parte de la investigación “El valor del concepto y la semiótica en las ilustraciones de Álvaro Domínguez Gámez dentro del impreso digital”, como parte de proyecto de graduación dentro de la carrera de diseño gráfico de la Universidad Rafael Landívar. En la parte inferior de las preguntas encontrará ejemplos de sus trabajos como guía a las preguntas establecidas.

Nombre:

Correo electrónico:

Especialidad:

1.¿Cómo definiría el trabajo de Álvaro Domínguez en cuanto a los siguientes aspectos: técnica ilustrativa, utilización de retórica y uso de color?

2.¿Cómo considera que Álvaro Domínguez logra versatilidad con su técnica y estilo dentro de la ilustración conceptual?

3.¿Cómo ve el uso de la retórica en las ilustraciones de Álvaro Domínguez?

4.¿Qué papel juega la fotografía en las ilustraciones de Álvaro Domínguez?

5.¿Cree que las paletas de color utilizadas por Álvaro Domínguez son impactantes y crean punto focal en las publicaciones?

6.¿Aportan las ilustraciones de Álvaro Domínguez un mensaje analítico a los lectores? ¿Por qué?

7.¿Considera las ilustraciones de Álvaro Domínguez complementar el trasfondo del texto? ¿Por qué?

8.¿Considera que existe un campo ilustrativo no tan descriptivo y más conceptual en Guatemala similares al trabajo de Álvaro Domínguez Gámez?

9.¿Cuál es su perspectiva en relación a la ilustración conceptual en los medios editoriales guatemaltecos a futuro?

10.El proceso y creatividad son factores naturales para muchos ilustradores, ¿Cómo ve el hecho de que Álvaro Domínguez no cuenta con un proceso establecido para ilustrar espontáneamente?

Cuestionario a Ana Lucía Barrios

Buen día, agradezco su colaboración en responder el cuestionario de entrevista como parte de la investigación “El valor del concepto y la semiótica en las ilustraciones de Álvaro Domínguez Gámez dentro del impreso digital”, como parte de proyecto de graduación dentro de la carrera de diseño gráfico de la Universidad Rafael Landívar. En la parte inferior de las preguntas encontrará ejemplos de sus trabajos como guía a las preguntas establecidas.

Nombre:

Correo electrónico:

Especialidad:

1.¿Cómo definiría el trabajo de Álvaro Domínguez en cuanto a los siguientes aspectos: técnica ilustrativa, utilización de retórica y uso de color?

2.¿Cómo considera que Álvaro Domínguez logra versatilidad con su técnica y estilo dentro de la ilustración conceptual?

3.¿Cómo ve el uso de la retórica en las ilustraciones de Álvaro Domínguez?

4.¿Qué papel juega la fotografía en las ilustraciones de Álvaro Domínguez?

5.¿Cree que las paletas de color utilizadas por Álvaro Domínguez son impactantes y crean punto focal en las publicaciones?

6.¿Aportan las ilustraciones de Álvaro Domínguez un mensaje analítico a los lectores? ¿Por qué?

7.¿Considera las ilustraciones de Álvaro Domínguez complementar el trasfondo del texto? ¿Por qué?

8.¿Considera que existe un campo ilustrativo no tan descriptivo y más conceptual en Guatemala similares al trabajo de Álvaro Domínguez Gámez?

9.¿Cuál es su perspectiva en relación a la ilustración conceptual en los medios editoriales guatemaltecos a futuro?

10.El proceso y creatividad son factores naturales para muchos ilustradores, ¿Cómo ve el hecho de que Álvaro Domínguez no cuenta con un proceso establecido para ilustrar espontáneamente?

Entrevista a Sergio Durini

Buen día, agradezco su colaboración en responder el cuestionario de entrevista como parte de la investigación “El valor del concepto y la semiótica en las ilustraciones de Álvaro Domínguez Gámez dentro del impreso digital”, como parte de proyecto de graduación dentro de la carrera de diseño gráfico de la Universidad Rafael Landívar. En la parte inferior de las preguntas encontrará ejemplos de sus trabajos como guía a las preguntas establecidas.

Nombre:

Correo electrónico:

Especialidad:

1.¿Cómo definiría el trabajo de Álvaro Domínguez en cuanto a los siguientes aspectos: técnica ilustrativa, utilización de retórica y uso de color?

2.¿Cómo considera que Álvaro Domínguez logra versatilidad con su técnica y estilo dentro de la ilustración conceptual?

3.¿Cómo ve el uso de la retórica en las ilustraciones de Álvaro Domínguez?

4.¿Qué papel juega la fotografía en las ilustraciones de Álvaro Domínguez?

5.¿Cree que las paletas de color utilizadas por Álvaro Domínguez son impactantes y crean punto focal en las publicaciones?

6.¿Aportan las ilustraciones de Álvaro Domínguez un mensaje analítico a los lectores? ¿Por qué?

7.¿Considera las ilustraciones de Álvaro Domínguez complementar el trasfondo del texto? ¿Por qué?

8.¿Considera que existe un campo ilustrativo no tan descriptivo y más conceptual en Guatemala similares al trabajo de Álvaro Domínguez Gámez?

9.¿Cuál es su perspectiva en relación a la ilustración conceptual en los medios editoriales guatemaltecos a futuro?

10.El proceso y creatividad son factores naturales para muchos ilustradores, ¿Cómo ve el hecho de que Álvaro Domínguez no cuenta con un proceso establecido para ilustrar espontáneamente?

ANEXO 2

GUÍA DE OBSERVACIÓN

1. La ilustración responde a la categoría digital:
2. La ilustración digital se caracteriza por emplear:
3. Según el género de ilustración, pertenece a:
4. La aplicación de la ilustración corresponde a:
5. La temática ilustrativa se basa en:
6. Según los principios de diseño, cuáles son los 3 aspectos predominantes en la propuesta:
7. Los elementos del lenguaje visual pictórico fundamental aplicados en la ilustración son:
8. La compatibilidad del color en la propuesta es:
9. Según la semiótica del color, a qué clasificación funcional pertenece la ilustración: