

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

Análisis de la línea gráfica de personajes urbanos de ZOAD 1. Carrera Pasos de Superación: Estrategia Creativa.

PROYECTO DE GRADO

LUIS PEDRO LEIVA PRADO
CARNET 10856-10

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, AGOSTO DE 2014
CAMPUS CENTRAL

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

Análisis de la línea gráfica de personajes urbanos de ZOAD 1. Carrera Pasos de Superación: Estrategia Creativa.

PROYECTO DE GRADO

TRABAJO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE
ARQUITECTURA Y DISEÑO

POR
LUIS PEDRO LEIVA PRADO

PREVIO A CONFERÍRSELE

EL TÍTULO DE DISEÑADOR GRÁFICO EN EL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADO

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, AGOSTO DE 2014
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: DR. CARLOS RAFAEL CABARRÚS PELLEGER, S. J.
VICERRECTOR DE INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA: P. JULIO ENRIQUE MOREIRA CHAVARRÍA, S. J.
VICERRECTOR ADMINISTRATIVO: LIC. ARIEL RIVERA IRÍAS
SECRETARIA GENERAL: LIC. FABIOLA DE LA LUZ PADILLA BELTRANENA DE LORENZANA

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

DECANO: MGTR. HERNÁN OVIDIO MORALES CALDERÓN
VICEDECANO: ARQ. ÓSCAR REINALDO ECHEVERRÍA CAÑAS
SECRETARIA: MGTR. ALICE MARÍA BECKER ÁVILA
DIRECTORA DE CARRERA: MGTR. ANA REGINA LÓPEZ DE LA VEGA

NOMBRE DEL ASESOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN

MGTR. FRANZINE RENEE PINELO RECINOS

TERNA QUE PRACTICÓ LA EVALUACIÓN

MGTR. ANA REGINA LOPEZ DE LA VEGA
LIC. DAVID ALFARO VALLADARES
LIC. RITA MARÍA FARFAN RAMÍREZ DE DACCARETT



Universidad
Rafael Landívar
Tradicón Jesuita en Guatemala

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

Reg. No. DG.0019-2014

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

Por este medio hacemos constar que el (la) estudiante **LUIS PEDRO LEIVA PRADO**, con
carné **10856-10**, cumplió con los requerimientos del curso de **Elaboración de Portafolio
Académico**. Aprobando las tres áreas correspondientes.

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


Lic. Claudia María Aquino Arevalo
Asesor (a) Proyecto de Investigación


Mgtr. Gustavo Adolfo Ortiz Perdomo
Asesor (a) Proyecto Digital


Mgtr. Franzine René Pinelo Recinos
Asesor (a) Proyecto de Estrategia

cc: Archivo
/mir

CARTA DE APROBACIÓN
DE ASESORES



Universidad
Rafael Landívar
Tradición Jesuita en Guatemala

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
No. 03193-2014

Orden de Impresión

De acuerdo a la aprobación de la Evaluación del Trabajo de Graduación en la variante Proyecto de Grado del estudiante LUIS PEDRO LEIVA PRADO, Carnet 10856-10 en la carrera LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, del Campus Central, que consta en el Acta No. 0359-2014 de fecha 26 de julio de 2014, se autoriza la impresión digital del trabajo titulado:

Análisis de la línea gráfica de personajes urbanos de ZOAD 1. Carrera Pasos de Superación:
Estrategia Creativa.

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

Dado en la ciudad de Guatemala de la Asunción, a los 18 días del mes de agosto del año 2014.




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

ORDEN DE
IMPRESIÓN

*A mis dos madres, Aury y Yaya por darme la vida.
Al arte por darle sentido a esa vida.
Y a Tupac y Biggie...porque puedo.*



Análisis de la Línea Gráfica de Personajes Urbanos de David Cifuentes alias **ZOAD1**



ÍNDICE



PAG.3	INTRODUCCIÓN
PAG.6	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN
PAG.7	METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN
PAG.8	Sujetos de estudio
PAG.9	Objetos de estudio
PAG.10	Instrumentos
PAG.12	Procedimiento de la investigación
PAG.13	CONTENIDO TEÓRICO
PAG.14	I. Ilustración
PAG.15	A.Diferentes soportes para una ilustración
PAG.16	B. Más allá del papel: los soportes en las ilustraciones
PAG.17	C. Las playeras como soportes para las ilustraciones
PAG.18	D. Técnicas de Ilustración
PAG.18	1. Ilustración Digital
PAG.18	a) Tipos de Ilustración Digital
PAG.18	(1) Ilustración 3D
PAG.19	(2) Ilustración Bitmap
PAG.20	(3) Ilustración Vectorial



PAG.23	2. Ilustración Análoga
PAG.23	a)Tipos de Ilustración Análoga
PAG.23	(1) Lápiz, carbón y grafito
PAG.24	(2) Pluma y tinta
PAG.25	(3) Collage
PAG.25	(4) Pastel
PAG.26	(5) Marcador
PAG.26	(6) Acrílicos
PAG.27	(7) Óleo
PAG.27	(8) Muralismo
PAG.29	(I) Graffiti
PAG.30	(i) Herramientas del graffiti
PAG.32	(ii) Proceso en la elaboración de un mural de graffiti
PAG.32	(iii) El diseño de personajes en el arte urbano
PAG.34	(iv) Color en el graffiti
PAG.34	E. Diseño de Personajes
PAG.35	1. El estilo dentro del diseño de personajes
PAG.36	a) Línea
PAG.36	b) Cánones y proporción
PAG.36	-Canon cuerpo
PAG.37	-Canon cabeza
PAG.38	-Canon extremidades
PAG.38	c) Nivel de realismo
PAG.39	d) Detalles
PAG.40	e) Color
PAG.42	2. Construcción de personajes
PAG.42	a) Construcción de la cabeza
PAG.43	b) Construcción del cuerpo
PAG.44	c) Posición y ejes

PAG.45 EXPERIENCIAS DESDE DISEÑO

PAG.52 DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS

PAG.53 Sujetos de Estudio
PAG.71 Objetos de Estudio

PAG.72 *Playeras*
PAG.93 *Ilustraciones*
PAG.114 *Muros*

PAG.135 INTERPRETACIÓN Y SÍNTESIS

PAG.150 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

PAG.154 FUENTES DE CONSULTA

PAG.155 Referencias bibliográficas
PAG.158 Egrafías
PAG.160 Imágenes

PAG.164 ANEXOS





RESUMEN

DE INVESTIGACIÓN

El arte urbano, siendo un símbolo contemporáneo de rebeldía e imposición contra el sistema, ha dado a lugar a una variedad de áreas de intervención, en donde los protagonistas han pasado de ser artistas anónimos a desarrolladores de propuestas a la talla de diseñadores de personajes experimentados. Debido a que el arte urbano y sus variaciones representan una fuente de aprendizaje de gran magnitud para un diseñador gráfico contemporáneo, tomando en cuenta la capacidad de los protagonistas para adaptar su trabajo a diferentes superficies y formatos, manteniendo un estilo, se decidió investigar sobre el aprovechamiento del color y otros elementos en conjunto con las técnicas empleadas por ZOAD1 en el desarrollo de personajes urbanos buscando ejemplificar la importancia de la continuidad visual y la congruencia gráfica.

INTRODUCCIÓN



El arte urbano como corriente visual universal y atemporal representa un legado pictórico trascendental a través de la historia de la humanidad; este arte pictórico comúnmente catalogado como ilegal e incluso vandálico posee un infiltrado sistema de trabajo y evolución, a tal punto que ha logrado aliarse de las vanguardias tecnológicas y mantenerse al pie de los requerimientos del mundo moderno para dar a lugar a variaciones de arte urbano como lo es el diseño de personajes urbanos.

Al igual que en la ilustración, el diseño de personajes urbanos posee una amplia variedad de estilos, pues cada artista varía sus elementos gráficos obteniendo distintos resultados; a pesar de esto, todos concuerdan en que el manejo de diferentes proporciones y el entendimiento del entorno son necesarios para desarrollar una obra coherente que satisfaga las necesidades creativas.

¿Pero cómo logra un ilustrador adaptarse a diferentes soportes además de desarrollar personajes en función al contexto donde se desarrollan?; si bien es cierto que el artista urbano no siempre se rige por el “¿Qué dirán?”, es importante que se tome en cuenta el entorno del personaje

INTRODUCCIÓN

para que este pase a ser un habitante del mismo; tomando estos puntos a consideración, en el desarrollo de esta investigación se tomarán en cuenta de manera detallada los temas del entorno de desarrollo de un personaje urbano y las características de su línea gráfica que le permiten adaptarse a diversos soportes.

Partiendo de esta idea, se recopiló información teórica la cual luego fue complementada con el análisis de 15 objetos de estudio y la entrevista de 3 sujetos de estudio, incluyendo a ZOAD1; mediante este proceso de investigación se resaltaron los criterios necesarios para adaptar una ilustración a diferentes soportes a través de la explotación de un estilo gráfico, evidenciando como el estilo vectorial/cartoon de ZOAD1 es crucial en la versatilidad de su línea de personajes urbanos.

PLANTEAMIENTO

DEL PROBLEMA & OBJETIVOS
DE INVESTIGACIÓN



PLANTEAMIENTO

DEL PROBLEMA

El arte urbano, un movimiento artístico tan remoto casi como la civilización humana en sí; en su estrecha relación con las urbes y sus habitantes ha generado con el tiempo una potente herramienta de comunicación, la cual ha sido explotada por diversas áreas de intervención del diseño gráfico, tal como el diseño de personajes.

El diseño de personajes urbanos ha estado presente desde los inicios del movimiento; representaciones gráficas de forma satírica y exagerada plasmadas en muros urbanos se remontan a tiempos prehistóricos, como las pinturas rupestres en las cuevas de Altamira, aunque Gottlieb L. (2008) considera que el inicio de el diseño de personajes urbanos como lo conocemos tiene origen en la mitad de la década de los setentas, cuando el arte urbano se vio altamente influenciado por el movimiento del comic en grandes urbes como Nueva York; sin importar su larga permanencia en el movimiento artístico y visual, el arte urbano es un fenómeno atemporal y sin duda se ha adaptado a las demandas visuales contemporáneas y ha explotado al máximo los avances tecnológicos de los últimos tiempos.

Esta versatilidad del movimiento es aprovechada por artistas gráficos como David Cifuentes alias ZOAD1, un graffitero y diseñador gráfico radicado en la Ciudad de Guatemala que se inició en el arte urbano en el año 2003 junto al colectivo artístico Urban Zkills Crew (UZY), y ha establecido, a través de sus años de trayectoria, una línea gráfica de personajes urbanos capaz de adaptarse a diversos formatos y soportes. La gama cromática saturada y sombras sólidas de aspecto vectorial, cualidades características de la línea gráfica de ZOAD1, son reconocibles sin importar el soporte (muros, papel, playeras, juguetes, etc.) o las herramientas o el medio de ejecución (pintura en aerosol, software, serigrafía, etc.)

Siendo la versatilidad y capacidad de adaptarse a diferentes OBJETIVOS medios y soportes, habilidades indispensables para un diseñador gráfico se considera relevante el análisis de ZOAD1, y surgen las siguientes cuestionantes:

- ¿Cuáles son las técnicas utilizadas por ZOAD1 en la creación de sus personajes en función al entorno de desarrollo
- ¿Cuales son las características de la línea gráfica manejada por ZOAD1 que le permiten adaptarse a diferentes los diferentes soportes que maneja?

OBJETIVOS

DE INVESTIGACIÓN

1. Identificar las técnicas utilizadas por ZOAD1 en la creación de sus personajes en función al entorno de desarrollo.
2. Analizar la línea gráfica manejada por ZOAD1 en sus personajes urbanos; buscando evidenciar el aprovechamiento del color y otros elementos gráficos en los distintos soportes manejados por el ilustrador.



www.facebook.com/ZOADUNO

METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN



METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

SUJETOS DE ESTUDIO

Con el fin de contraponer opiniones sobre las técnicas utilizadas en el desarrollo de personajes urbanos, se consultó a 3 profesionales en el área, incluyendo al sujeto de estudio principal. Los sujetos fueron elegidos en base a su trayectoria y contribución a la escena de desarrollo de personajes urbanos de Guatemala.



DAVID CIFUENTES, ALIAS ZOAD1

<https://www.facebook.com/ZOADUNO>

<https://www.behance.net/zoad1>

Es un diseñador gráfico, ilustrador y artista urbano guatemalteco con más de 10 años de experiencia en el medio. Actualmente labura en su propio estudio de diseño gráfico Guare Guare. Siendo el sujeto principal de la investigación, el artista aportó la información acerca de su técnica y construcción en función del diseño de personajes urbanos.

MELVIN ALONZO, ALIAS IOUA

<https://www.behance.net/MIMYKOZUDA>



Diseñador gráfico, ilustrador y artista urbano guatemalteco, especializado en diseño de personajes y animación. Actualmente forma parte del equipo del estudio de desarrollo y diseño Milk 'n Cookies. El sujeto fue elegido para apoyar en la identificación de técnicas y creación de personajes en función al entorno de desarrollo.



RODRIGO AGUILAR, ALIAS ZAPATOVERDE

<https://www.behance.net/zapatoverde>

<https://www.facebook.com/zapatoverde>

Diseñador gráfico, ilustrador y artista urbano, especializado en muralismo y motion graphics. Es co-fundador del estudio de motion graphics y animación La Curiosa. El sujeto brindó el apoyo en la investigación del aprovechamiento de color y otros elementos gráficos en los distintos soportes manejados en la ilustración urbana.

METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

OBJETOS DE ESTUDIO

Con el propósito de recopilar información acerca del manejo de estilos de línea, proporciones de personajes y el proceso de creación de los mismos, se analizaron diferentes personajes en tres diferentes soportes; personajes en muros, personajes digitales y personajes impresos en playeras. Correspondientes al periodo 2009-2010. El color, la técnica y la línea gráfica fueron elementos analizados en los objetos de estudio.

PERSONAJES
EN PLAYERAS
AÑO 2009



PERSONAJES
DIGITALES
AÑO 2010

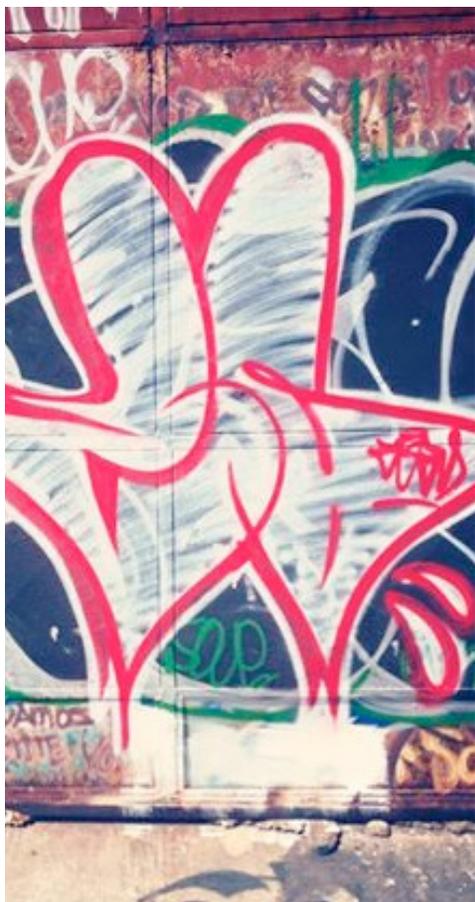


PERSONAJES
EN MUROS
AÑO 2010



METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

INSTRUMENTOS DE SUJETOS DE ESTUDIO



Con el fin de profundizar y poder extraer la información necesaria para la investigación se realizaron entrevistas a los sujetos de estudio, centrándose en sus experiencias y conocimientos en cuanto a diseño de personajes urbanos se refiere. El tipo de acercamiento a los sujetos de estudio fue un cuestionario, exceptuando a ZOAD1 quién fue entrevistado con el fin de que él pudiese profundizar de una forma más natural en las preguntas.

Guía de entrevista dirigida a David Cifuentes, alias ZOAD1

Sujeto principal de la investigación, el artista aportó la información acerca de su técnica y construcción en función del diseño de personajes urbanos.

El instrumento consistió en una serie de preguntas abiertas, en forma de entrevista para lograr extraer información acerca de los procedimientos relevantes en el diseño de personajes de David Cifuentes, alias ZOAD1. (ANEXO I)

Cuestionario dirigido a Melvin Alonzo, alias IOUA

El sujeto aportó en la identificación de técnicas y creación de personajes en función al contexto de desarrollo.

Se elaboró una guía estructurada de preguntas, en forma de entrevista mediante el cual se obtuvo información importante a la hora del diseño de personajes en función a un contexto de desarrollo. (ANEXO II)

Cuestionario dirigido a Rodrigo Aguilar, alias ZAPATOVERDE

El sujeto brindó información del aprovechamiento de color y otros elementos gráficos en los distintos soportes manejados en la ilustración urbana.

Este instrumento permitió obtener información acerca de como el sujeto de estudio aprovecha el color y otros elementos gráficos en diferentes soportes, dentro de un contexto de ilustración urbana. (ANEXO III)

METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

INSTRUMENTOS DE OBJETOS DE ESTUDIO

Parte esencial de la investigación consistió en la confrontación entre la teoría recopilada y la información de los sujetos de estudio con personajes de ZOAD1 en diferentes superficies. Para evaluar estos objetos de estudio se desarrollo un instrumento de análisis el cual consistió en una serie de preguntas cerradas resaltando puntos claves como construcción, color y entorno. (ANEXO IV)



METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

PROCEDIMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

- 1.** Partiendo un problema general bajo el contexto de diseño gráfico, se generó una preselección de temas que resolvieran dichos problemas a través de la investigación de los mismos y se descartaron algunos tomando en cuenta factores de cantidad de información, accesibilidad, tiempo, etc. Finalmente se eligió “El Análisis de la Línea Gráfica de Diseño de Personajes Urbanos de David Cifuentes alias ZOAD1” como tema final.
- 2.** Luego de ser aprobado, se desarrolló la metodología práctica en donde se buscaron expertos en el área que pudiesen aportar información relevante a la investigación. Se estableció contacto con David Cifuentes, Melvin Alonzo y Rodrigo Aguilar.
- 3.** Se estructuró un índice de temas para respaldar la investigación, dichos temas se ordenaron de lo general a lo específico. En base a este contenido teórico se elaboraron los instrumentos de entrevista con el fin de recopilar información relevante por parte de los sujetos de estudio que ayude a plantear una solución al problema inicial.
- 4.** Se recopilaron piezas gráficas de David Cifuentes que pudiesen funcionar como objetos de estudio con el fin de ser analizadas para extraer información relevante en el diseño de personajes y se elaboró una guía de observación para analizar las mismas.
- 5.** Se implementaron los instrumentos de entrevista a los sujetos de estudio y posteriormente se realizó el análisis a los objetos de estudio.
- 6.** Después de procesar la información recopilada se realizó una síntesis que responde a los objetivos planteados en donde se abarcan los temas centrales de la investigación.
- 7.** Luego se redactaron las conclusiones y recomendaciones respondiendo directamente a los objetivos de investigación planteados.
- 8.** Se enlistaron las referencias consultadas a lo largo de la investigación.
- 9.** Se anexaron las herramientas utilizadas a lo largo del desarrollo de la investigación.
- 10.** Para finalizar se redactó la introducción, un resumen que encerrara la temática y el proceso de la investigación.

CONTENIDO

TEÓRICO



I. ILUSTRACIÓN

La ilustración es una disciplina visual muchas veces difícil de definir por su eclecticismo entre el arte y el diseño gráfico. Zeegen L. (2003) habla de cómo la ilustración consiste en una combinación de expresiones personales con la representación pictórica a la hora de transmitir ideas por parte de quien la ejecuta, trascendiendo una simple imagen visual, y convirtiéndose en un mensaje gráfico. La relevancia de la ilustración como área de intervención dentro del diseño gráfico radica en su capacidad de síntesis y codificación del mensaje sin ningún tipo de limitaciones físicas en comparación con otras áreas como la fotografía, por ejemplo. Newark Q. (2002) reafirma diciendo que algunas ideas solo pueden comunicarse a través de una ilustración, pues esta recupera la presencia de la persona de un punto de vista individual y particular. Sin duda alguna el valor básico de las ilustraciones en la comunicación gráfica está más allá de toda discusión, la efectividad de las imágenes para lograr las metas de comunicación retoman la esencia de la frase “una imagen dice más que mil palabras”.

Gran parte de esta efectividad procede de la variedad de funciones de comunicación que realizan y la versatilidad en cuanto a formas físicas que pueden asumir. Según Turnbull A. et. al. (1986) una de las funciones básicas de las ilustraciones es atraer y capturar la atención.



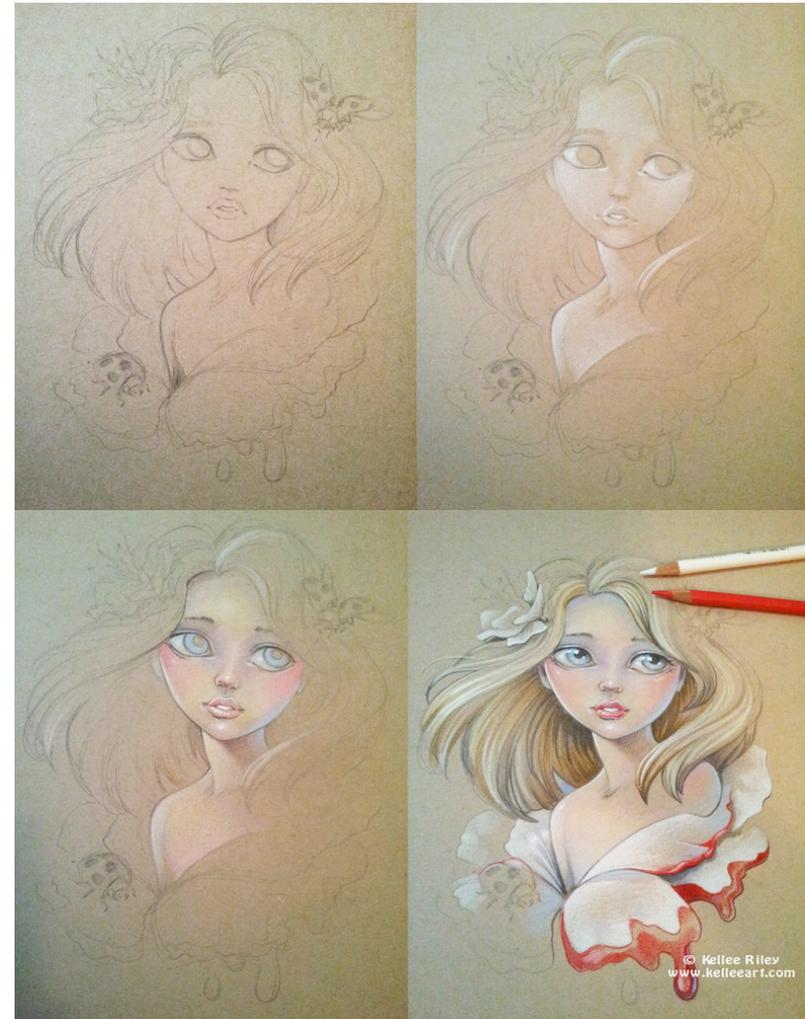
La relevancia de la ilustración como área de intervención dentro del diseño gráfico radica en su capacidad de síntesis y codificación del mensaje sin ningún tipo de limitaciones físicas en comparación con otras áreas como la fotografía, por ejemplo. Snacketti Fish Island, Advico Young & Rubicam (2013)

A. DIFERENTES SOPORTES PARA UNA ILUSTRACIÓN

En cuanto a su proceso, toda ilustración inicia con un boceto, y de hecho Newark (2002) asegura que una ilustración no es más que un boceto extendido al que gradualmente se le van añadiendo capas para definir su esencia. Turnbull A. et. al. (1986) afirma que gran parte de la reproducción de una ilustración, dependerá de las características de su estilo (color, línea, etc.); para ser reproducida, una ilustración dependerá generalmente de un proceso de reproducción (ya sea impreso o digital) acorde a la necesidad planteada.

El soporte juega un papel fundamental en el proceso de una ilustración, pues tiene la función de contener de manera física a la ilustración para ser apreciada y asimilada por el usuario. Turnbull A. et. al. (1986), asegura que el soporte comparte la total responsabilidad con las ilustraciones de la personalidad que adquiera cualquier impreso y que a la vez contribuye a configurar “la voz” del material impreso; puede hablar de calidad o de mediocridad.

Como Dawson J. (1996) lo establece, los artistas han recurrido siempre a diferentes métodos y materiales para producir imágenes. El deseo de generar resultados diferentes a los usuales los ha llevado a utilizar imaginativamente los



Proceso de ilustración por KelleeArt (2013)

métodos existentes. La innovación industrial cada vez abre las puertas a nuevos soportes para la reproducción de materiales gráficos, brindando cada vez más opciones según lo demande la necesidad creativa. Según Turnbull A. et. al. (1986), el costo de un soporte siempre es uno de los factores determinantes dentro de la elección del mismo dentro de un proyecto; dentro de estos factores se encuentran:

- El efecto estético o psicológico de su apariencia y “tacto”, refiriéndose a la reacción sensorial por parte del usuario.
- La permanencia
- La durabilidad del soporte
- Su costo
- Su peso, en términos de transporte y ergonomía



Closeup de un estuche para iphone grabado en cuero con ilustraciones de HYDRO74. KARVT(2013)

B. MÁS ALLÁ DEL PAPEL: LOS SOPORTES EN LAS ILUSTRACIONES.

Redondo M. (2014) habla de la serigrafía como el proceso que mayor versatilidad ofrece al diseñador. Su flexibilidad le permite experimentar con numerosos materiales, soportes y tintas. En este proceso se transfieren las tintas al soporte a través de una malla tensada en un marco de madera o aluminio. La serigrafía y sus variaciones permiten imprimir imágenes en soportes como tejidos, cueros, madera, corcho, plástico, ploricloruro de vinilo (PVC), vidrio, papel, cartón, aluminio, entre otros. A los beneficios de este método de impresión se agregan la posibilidad de impresión en materiales tridimensionales, como lapiceros, por ejemplo. Si bien este es uno de los métodos preferidos por el ilustrador actual, técnicas como el aerosol permiten plasmar imágenes en una sinfinidad de materiales sin comprometer la calidad, paleta de colores o la durabilidad de la pieza.

Si bien el papel promete seguir siendo el material más utilizado en el medio de la ilustración, autores como Dunn, K. (2010) aseguran que abrir la mente en cuanto a soportes se refiere, puede conllevar a un autodescubrimiento artístico. A lo que Taylor, K. T. (2001) agrega: “Solo mediante la experimentación de nuevos métodos de dibujo, podrás ver

un verdadero avance. En el dibujo como en la vida, aplica la frase de: ‘No puedes descubrir nuevos océanos, a menos que tengas el coraje de perder la vista de la costa’”.

Nuevas incursiones tecnológicas, como las impresoras 3d, permiten al ilustrador trasladar sus trabajos a un nivel tangible en un abrir y cerrar de ojos. Como lo menciona Pierotti C. (2013), a pesar de las limitaciones, este tipo de incursiones tecnológicas permiten trasladar ideas a la realidad para ser compartidas.



Obra de Eric Van Straaten modelada a partir de una impresora 3d.

C. LAS PLAYERAS COMO SOPORTE PARA LAS ILUSTRACIONES

Las playeras hoy en día representan una proyección de estilos, pensamientos y actitudes. Han trascendido la línea de una simple prenda de vestir y sobrepasado la función básica de vestir y cubrir al usuario para convertirse en piezas visuales que convierten al que las usa en, en las palabras de Walters H. (2006), “vallas publicitarias que caminan y hablan”.



Walters H. habla de como los diseñadores gráficos se autodefinen a través de los mensajes y códigos visuales y constantemente tratan de superarse entre sí en cuanto a originalidad respecta. Diseño de playera por Notofusai (2014).

Las playeras representan para el diseñador o ilustrador contemporáneo una herramienta de autopromoción generadora de ingresos que a la vez le permite generar imágenes que interactúan de forma íntima con el usuario; Walters H. habla de cómo los diseñadores gráficos se autodefinen a través de los mensajes y códigos visuales y constantemente tratan de superarse entre sí en cuanto a originalidad respecta. Eckler D.(2010), afirma que el espectro completo del diseño gráfico contemporáneo se ve constantemente reflejado en la influencia dentro del diseño de playeras.

D. TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN

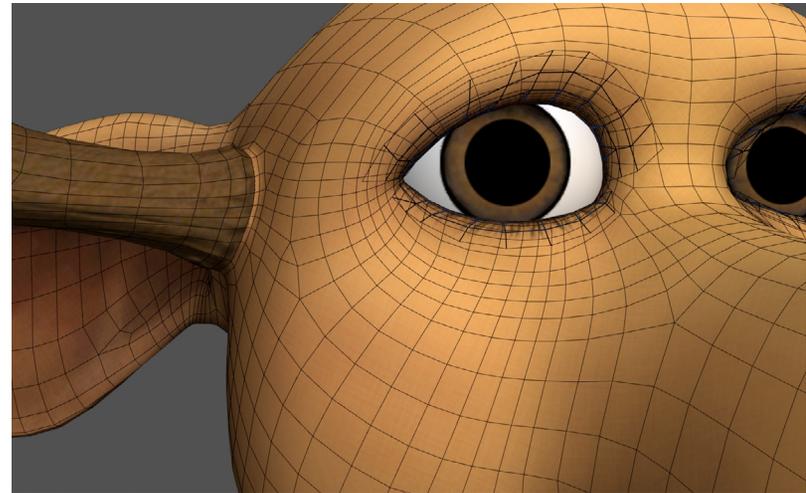
La ilustración se puede valer de diferentes técnicas para comunicar un mensaje o solventar de una mejor forma una determinada necesidad visual. Las técnicas se dividen principalmente en digital, análoga y sus diferentes clasificaciones dentro de cada una.

1. ILUSTRACIÓN DIGITAL

Una ilustración digital es una imagen o dibujo que complementan un texto o son ejecutadas en función de una palabra o concepto realizada mediante el uso de un ordenador en conjunto de un mouse o tableta gráfica. Molano A. (2012), aclara que la ilustración digital no trata de la edición de imágenes si no de la creación de las mismas

desde un computador. Caplin S. et. al. (2003), complementa que la ilustración digital se divide en 3 grandes grupos, ilustración vectorial, bitmap y 3d; “a pesar que los resultados pueden verse similares, es importante que el ilustrador moderno domine el conocimiento de las diferencias de dichas categorías”, remarca Caplin S. et. al.

a) TIPOS DE ILUSTRACIÓN DIGITAL (1) ILUSTRACIÓN 3D



Proceso de ilustración por Talking Moose (2012)

Una ilustración 3d, se refiere a un tipo de ilustración donde cada elemento es construido por separado y definido en cada uno de los tres planos dimensionales (XYZ), Vaughan W.(2012) agrega que el modelado 3d, como le llaman muchas veces a la ilustración 3d, es la representación matemática

de un objeto tridimensional, el autor también argumenta que “Crear un modelo 3d puede ser una tarea laboriosa que requiere bastante paciencia, pero puede brindar resultados sorprendentes”.

Cualquier modelo 3d debe iniciar con un dibujo conceptual o beato bidimensional en el que se observen los detalles o proporciones a modelar. y debe ser separado en partes para generar una malla tridimensional.

(2) ILUSTRACIÓN BITMAP

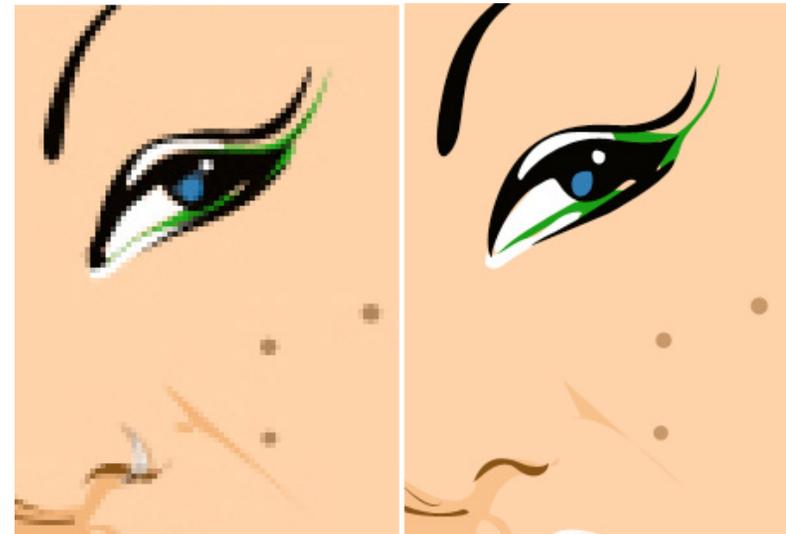


Fantasy Girlbird por Miriam Moshinsky (2010)

Las imágenes bitmap, también conocidas como imágenes raster son imágenes compuestas a partir de una retícula de píxeles. Los píxeles son elementos gráficos mínimos, pequeños puntos que al combinarse forman una imagen. La

mayoría de monitores tienen aproximadamente de 70 a 100 píxeles por pulgada; el número generalmente depende del monitor y de su configuración. Chastain S. (Consultado el 13 de Marzo, 2014).

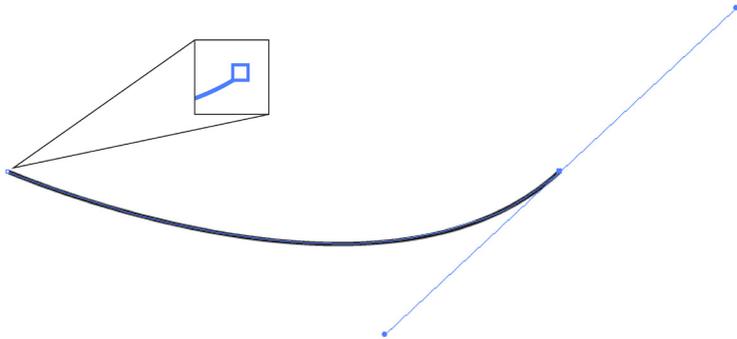
Otra ventaja de la ilustración bitmap es su gran capacidad de emular otras técnicas; los gráficos Voxel por ejemplo utilizan capas de formas y líneas bitmap para emular la apariencia de una imagen vectorial, según Milne S. (2011). Como en este caso, los gráficos bitmap usualmente son utilizados para emular diferentes técnicas incluso análogas mediante el uso de texturas y pinceles digitales que emulan el trazo o características visuales de otras técnicas.



Los gráficos Voxel, emulan el aspecto de los gráficos vectoriales aunque consisten en gráficos bitmap yuxtapuestos. Invisionfree (2007).

(3) ILUSTRACIÓN VECTORIAL

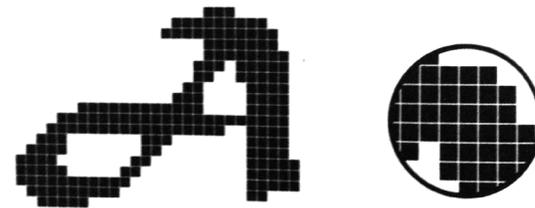
La ilustración vectorial se vale de puntos y paths para la realización de figuras compuestas. Un punto es definido por Batelman K. (1995) como el elemento más básico en un programa de dibujo, no tiene dimensión ni área; según Batelman, la función principal del punto es describir el inicio y final de una línea. Un path es generado matemáticamente mediante la utilización de un software especializado, un path está conformado de por lo menos dos puntos, conectados entre sí, y pueden ser curvos o rectos.



En su publicación Macromedia (2000), hablan de como un gráfico vectorial, aparece siempre en la máxima resolución permitida por el monitor de la computadora, sin importar el zoom que se haya utilizado en el mismo. En contraparte, los gráficos Bitmap, se valen de una retícula de pixeles para desplegar una imagen, por lo que al ser acercados, se ven granulados o pixeleados.



Vector image



Bitmap image

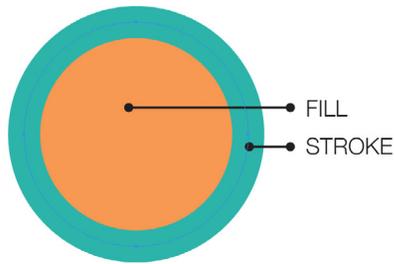
Macromedia (2000) "Macromedia Freehand 9: Using Freehand".

La diferencia principal de los programas de dibujo vectorial radica en la forma en la que estos tratan a las formas, separando cada elemento dibujado en diferencia de un programa bitmap, aclara Caplin S. et. al. (2003). A esto se suma la versatilidad en cuanto a variación de dimensiones que ofrece una ilustración vectorial, pues al ser generada matemáticamente, puede ser redimensionada a cualquier escala sin perder nitidez. La escalabilidad, sin el riesgo de la pérdida de información y en muchos casos el pequeño tamaño de los archivos vectoriales representan un verdadero beneficio para el ilustrador, como lo establece Butters (2009).

Los gráficos vectoriales, generalmente son construidos a partir de paths, con propiedades como stroke y/o fill.

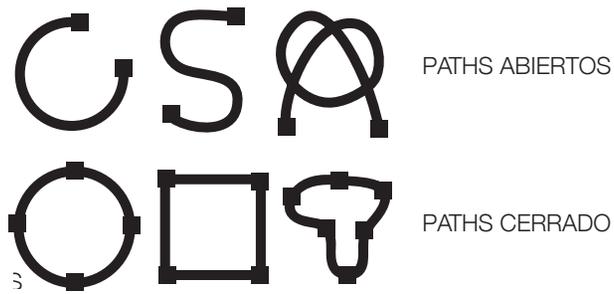
STROKE Y FILL

Un path puede tener dos propiedades de color, stroke y fill. El stroke se refiere al atributo aplicado a la línea del path, mientras el Fill consiste en el atributo aplicado al área contenida por un path cerrado.



TIPOS DE PATHS

Existen dos tipos de paths, abiertos y cerrados; los paths abiertos son aquellos donde su punto de inicio no coincide con el punto final. A pesar que existan segmentos yuxtapuestos, un path no es cerrado si su punto de inicio no está conectado con el punto final.



Mediante la variación de grosores el stroke puede ser utilizado para generar diferentes efectos visuales, o a su vez, el fill puede ser utilizado para delimitar un área en función de stroke, según el estilo lo demande.

ESTILOS DE ILUSTRACIÓN VECTORIAL

Según Milne S. (2010), la función de la línea en la ilustración vectorial radica en la utilización de strokes o formas alargadas para generar una imagen o mejorar la apariencia o impacto visual de la misma. Milne también habla de como la línea también puede generar diferentes estilos de ilustración vectorial, dentro de estos estilos se encuentran:

ILUSTRACIÓN LINEAL O LINEART



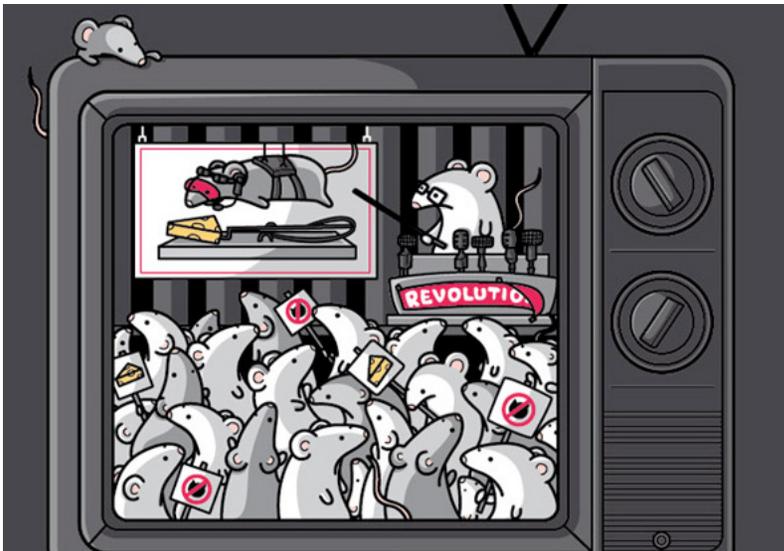
IMMENSE part 1 por Line Birgitte Borgersen

Este tipo de aplicación utiliza solo la línea monocromática para generar una imagen. Tanto Milne como afirman que la importancia de la línea de un dibujo es tan grande

debido a que mediante el uso de la línea se puede generar tridimensionalidad e incluso ilusión de iluminación, todo esto sin involucrar color, Milne reafirma “Si uno desea realizar un trabajo de línea impecable, uno debe preguntarse a sí mismo: ¿Se vería mejor esta pieza a color?, si la respuesta es Sí, la línea aún necesita trabajo.”

LÍNEA DE ESTILO COMIC/CARTOON

La línea tiene el poder de connotar el tono o contexto de una ilustración. Esto se ve reflejado en esta aplicación en donde se utilizan líneas un tanto gruesas, limpias y curvas, que según Ordoñez S. (2010) no sólo sirven para saber que algo “no es real”, sino también para resaltar la imagen.



Micehead Quarters por recycledwax

Milne (2010), habla de como la importancia de la connotación de las líneas en este tipo de aplicación, pues una línea curva puede connotar informalidad, humor o un contexto un tanto infantil, mientras líneas rectas o cortadas pueden dar la impresión de negatividad o tensión, por ejemplo. Milne aconseja aprovechar estas connotaciones y utilizarlas para transmitir un mensaje bien estructurado.

LÍNEA REALISTA

Parks C. (2009) establece que en cuanto a dibujo realista se refiere, las líneas son algo que hay que evitar, Milne asegura que a pesar que en la realidad no haya líneas tan marcadas, el balance juega un papel fundamental para poder aplicar líneas y aún así mantener el realismo en una ilustración.



I'm free now what por Mário Fonseca

Fonseca M. (2010) habla de como el color es importante en esta aplicación para denotar realismo; gradientes y curvas pueden ser interpretadas como una iluminación más realista.

LÍNEA SÚTIL



I'm free now what por Mário Fonseca

Esta aplicación puede ser alcanzada mediante diferentes técnicas; su propósito es mezclarse de una forma menos notoria con los colores de la ilustración. En este caso la línea no es la protagonista de la ilustración, sino una forma de complementarla. Según Nastasia (2010), el uso de transparencias pueden alterar el contraste de las líneas, fusionandolas de una forma más íntima con la pieza gráfica.

2. ILUSTRACIÓN ANÁLOGA

Taller de Dibujos (2014), define a la ilustración análoga como el tipo de ilustración plasmada sobre un sustrato físico (como papel, tela, madera, vidrio, etc.) con uso de colores pigmento. Este tipo de ilustración está ligada a la capacidad representativa, el nivel de expresividad y manejo de la técnica de quién la realiza.

a) TIPOS DE ILUSTRACIÓN ANÁLOGA

(1) LÁPIZ, CARBÓN Y GRAFITO



Amaranthine por Jorge López (2012)

La técnica del grafito es lograda mediante el uso del carboncillo, que es obtenido de la combustión controlada de pequeñas ramas de árbol o arbusto. Es considerado el más antiguo de los materiales para dibujar. A lo largo de los años se ha logrado combinar el carboncillo con arcilla para lograr diferentes minas de grafito, las cuales pueden o no estar

contenidas dentro de lápices. Mientras más arcilla tenga el lápiz, su mina será más dura, por lo que pintará tonos más suaves. Parramón J. (2003), encasilla el grafito como “el medio más característico del arte de dibujar”, el grafito es un mineral sólido de brillo metálico y graso al tacto. Parramón también habla del lápiz como el inicio de cualquier producto gráfico, estableciendo que no hay límite para las posibilidades del lápiz; “Primero se habla de dibujar con lápiz, después, con los demás medios”.

Según Parramón (2004) de ser utilizado correctamente y bajo las condiciones apropiadas El grafito y el carboncillo ofrecen todas las opciones para un buen manejo del clarooscuro, pues puede admitir difuminados perfectos que pueden ser logrados mediante el uso de difuminos. Otra de sus virtudes según Parramón, es la facilidad con la que pueden recuperarse tonos blancos mediante el uso de un borrador.

(2) PLUMA Y TINTA

La tinta como técnica de ilustración es explotada en proyectos que demandan espontaneidad, soltura y trazos rápidos y contrastantes. Sanmiguel D. (2003) menciona que las ilustraciones a tinta son de realización rápida, a base de trazos espontáneos, prácticamente imposibles de rectificar. A pesar que en sus inicios la plumilla y la tinta eran las herramientas principales, hoy en día existen una gran cantidad de rotuladores con diferentes posibilidades de grosor y tipo de línea.



Detalle de ilustración a tinta por Shideh (2011)

Parramón (2004) establece que la tinta ofrece gran versatilidad en lo que a implementos se refiere; plumillas, pinceles, estilografos y rotuladores son algunos de los instrumentos que pueden ser utilizados dentro de esta técnica. Parramón también afirma que la tinta más común a utilizar es la tinta china negra y que lo ideal es adquirirla en tinteros que permitan mojar en ellos la plumilla, caña o pincel sin necesidad de ningún trasvase.

(3) COLLAGE

El collage se vale de recortes de papel, cartón, tela u otras superficies y pegamento para generar una composición. Parramón (2003) describe el collage como una técnica muy sencilla con grandes posibilidades de complicación y refinamiento que puede dar lugar a un resultado atractivo.



Detalle Collage "FA", Alvaro Sánchez (2014)

(4) PASTEL

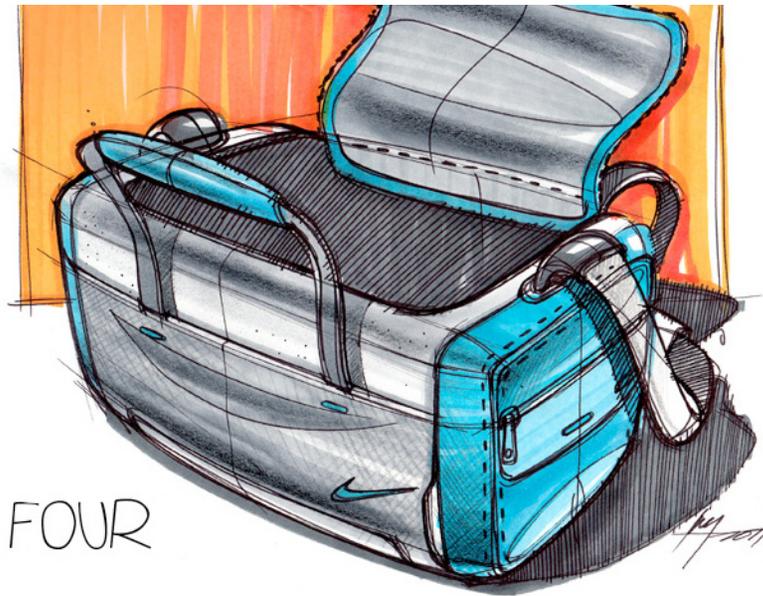
Parramón (2004), define la técnica del pastel como lo más cercano al color puro sin intervención de elementos ajenos al pigmento. El pastel permite obtener coloraciones más profundas y saturadas, los colores poseen una calidad densa y aterciopelada y necesitan de un medio fijador. Pueden ser de tipo blando, los cuales contienen más pigmento puro o duro, los cuales permiten detallar más que los primeros.



Detalle Autoretrato en Pastel por Pitschke (2011)

A su vez, Parramón, en su publicación "Fundamentos del Dibujo Artístico", hace énfasis en el eclecticismo de la técnica del pastel, pues al proporcionar tanto trazos absolutamente lineales hasta fundidos y gradaciones tonales opacas puede ser considerado tanto una técnica pictórica como dibujística.

(5) MARCADOR



Detalle de boceto de maletín por IDSketching (2011)

Los marcadores o rotuladores, son utilizados por los artistas e ilustradores por su capacidad para lograr coloraciones de tono limpio y ajustado, contornos claros y una calidad final fácilmente reproducible por medios fotomecánicos. Parramón (2003) asegura que dentro de las técnicas de ilustración, los marcadores ofrecen el acabado más limpio y también el más frío.

La mayoría de rotuladores contienen tintas a base de agua o alcohol, aunque actualmente también hay marcadores de pintura como los que son utilizados en el graffiti, e incluso

marcadores de ácido que tienen una acción abrasiva en la superficie a marcar. Otro aspecto a considerar en esta técnica es el tipo de punta, las cuales varían en tamaño y forma.

(6) ACRÍLICOS

El acrílico es una técnica de pintura que se basa en la utilización de una emulsión a base de polímeros acrílico-vinílicos, la cual permite combinar prácticas cercanas al óleo y a la acuarela, según se aplique con capas espesas o transparentes. Esta emulsión es soluble al agua y sus sustancias son capaces de adherirse a todo tipo de superficies; Una vez seca, se convierte en una más insoluble en agua y muy permanente. Parramón (2004) afirma que el acrílico es apto para cualquier tema y para todo tipo de modalidad.



Detalle de acrílico sobre lienzo por Neko-Gato (2011)

Cómo el óleo, el acrílico se presenta en tubos de diferentes tamaños y en cajas que contienen gamas completas. Además existen envases de gran tamaño para artistas especializados en obras de gran formato y murales. Parramón también hace énfasis en que una de las grandes virtudes de esta técnica es su secado rápido.

(7) ÓLEO

La pintura al óleo es un procedimiento de representación pictórica impecablemente realista, aunque sumamente demandante y laboriosa. El óleo está compuesto por pigmentos aglutinados en aceite de linaza; una de sus principales características es el poder de generar texturas, y su capacidad pictórica abundante, es decir que una pequeña cantidad de color cunde mucho, como lo establece Parramón (2004).



Save me por Oil Gallery (2009)

El soporte universal para pintar al óleo es la tela de algodón o lino debidamente preparada con un sellador y tensada sobre un bastidor de madera, pero algunos artistas utilizan tableros entelados.

Zaidenberg A. (1954) habla de como el óleo es un procedimiento de secado lento, tanto más lento cuanto más espesos se apliquen los colores, gracias a esta característica, las obras pintadas con óleo poseen grandes posibilidades de retoque.

(8) MURALISMO

Según Zaidenberg A. (1954) , el muralismo abarca cualquier intervención gráfica pintada directamente sobre una pared; el autor también menciona como un mural le brinda al autor diferentes elementos para complementar la obra en diferencia de un lienzo tradicional, los elementos que rodeen a la pared, y la ubicación de la misma representan un contexto importante a tomar en cuenta en el desarrollo del mural.

Los murales se clasifican en Frescos, Óleo en Tempera, Canvas Estirado en Pared y Arte Urbano o Street Art.

FRESCOS

Este tipo de murales generalmente utiliza grandes áreas de la pared o techo en edificios públicos. Fue practicado en abundancia en épocas de alto florecimiento artístico como el siglo XVI en Italia. El fresco consiste en la utilización de pigmentos y estuco. Una cualidad importante del Fresco es su secado rápido y que no puede ser retocado, por lo que es requisito para el artista tener velocidad.



La creación de Adán por Miguel Ángel (1511)

ÓLEO Y TEMPERA

Según Zaidenberg (1942), esta técnica ofrece pocos problemas técnicos, y ejecutada de forma correcta, puede durar durante varios años. Zaidenberg aconseja que el proceso adecuado para la realización de un mural, es realizar un boceto previo en papel, donde se definirá también la

paleta de colores. Para evitar problemas de proporción, el autor sugiere realizar una retícula cuadrada para trasladar el boceto a la pared. El boceto en la pared puede ser trazado con carboncillo. A la hora de empezar a pintar, se sugiere concentrarse en áreas grandes de color y obviar, en la etapa inicial, cualquier detalle minucioso.

CANVAS ESTIRADO EN PARED

El proceso descrito con anterioridad de bocetaje, y transferencia del boceto a pared, puede ser aplicado a casi cualquier tipo de mural. En el caso del lienzo estirado en pared, el lienzo puede ser pintado con anterioridad, e incluso en una locación diferente a la de la pared, para luego ser adherido a la pared o puede ser adherido y ser pintado después de haberlo instalado. Zaidenberg aconseja emplear gente experta en la instalación, para no estropear la obra.



Instalación de canvas estirado en un techo. (2007)

ARTE URBANO O STREET ART

El street art se refiere a la expresión artística que sucede en la calle, generalmente de carácter ilegal y/o clandestino. El street art es difícil de definir o encuadrar, Stahl (2009) establece que es “un fenómeno sin época, una expresión artística que tiene lugar en la calle, a la vista del público, muy alejada de las salas de exposiciones y al margen de lo establecido.” El “Arte de la Calle” como lo define Ganz N. (2004), encasilla cualquier fenómeno artístico que suceda en la calle, y no está estrictamente influenciado por el hip hop como si lo está el graffiti; “Cualquier pieza de graffiti puede ser street art pero no cualquier pieza de street art puede ser graffiti.”



Mural pro David Walker.

(I) GRAFFITI



Throw Up por Seimer One, del crew EKS (Escuadrón de Cultura Suburbana), Guatemala. (2011)

Pereira S. (2005) establece el graffiti como “una composición pictórica basada en escritura manual pintada con aerosol en un muro u otra superficie.” pero el graffiti sin duda representa un movimiento cultural más allá de este concepto; en realidad, es sumamente complicado definir el graffiti pues conlleva más que una técnica pictórica, y puede ser encerrado más como un fenómeno social y cultural. Crow D.(2007) lo encasilla como un lenguaje visual no oficial, que se mantiene fuera de todo sistema educativo, en donde la manifestación de la identidad individual es el tema más predominante.

“Escribir graffiti es la forma más honesta de ser un artista. No proporciona dinero, no necesitas cultura para entenderlo y no se paga para verlo”, Manco T. (2002)

El acto de plasmar el nombre del artista o tag, es uno de los principios del arte del graffiti y se remonta hasta épocas prehistóricas. El ser reconocidos por un seudónimo, es parte de las motivaciones de un graffitero.

Crow (2007) trata el tema de la motivación detrás del graffiti, argumentando que muchas veces es inexistente. Muchos argumentan que el vandalismo, como es catalogado el graffiti en muchos países, representa una motivación directa para este tipo de arte.



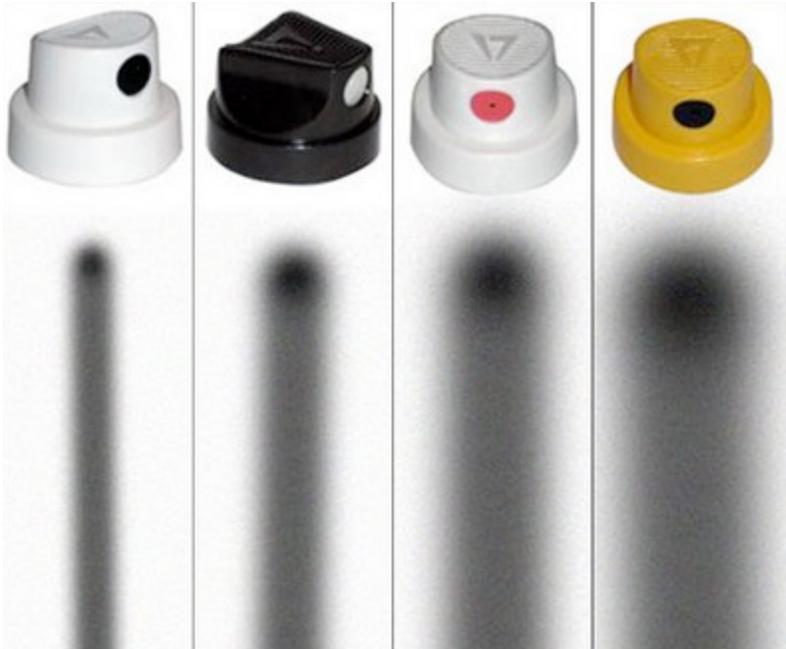
Instalación de lienzos por MadC.

En cuanto a superficies, el graffiti es un movimiento pictórico “todo-terreno”, pues gracias a la materia prima, que básicamente es pintura en aerosol, los soportes para plasmar este tipo de arte, son incontables. Desde todo tipo de pared, hasta lienzos destinados a museos y soportes aún menos convencionales como automóviles, zapatos, prendas de vestir, entre otros se encuentran a la disposición del artista de graffiti, como lo establece Martínez S. (2012).

(i) HERRAMIENTAS DEL GRAFFITI

La naturaleza ilegal y clandestina del graffiti, obliga que las acciones dentro de su contexto sean de prisa y con materiales que puedan fácilmente transportarse, ser de fácil acceso y no muy difíciles de ocultar.

Los materiales más comunes dentro del graffiti sin duda son las latas de pintura en aerosol. Martínez S. (2009) remarca que la pintura en aerosol representa “la herramienta más importante para el graffitero”. El autor también hace énfasis en que los parámetros para escoger una buena pintura radican en que sea de un color atractivo, que se adhiera bien al soporte y que a la vez lo cubra en buena medida; “La lata está conectada a la mano, y la mano al corazón del artista, así que no puedo subestimar la importancia de la calidad”, afirma Martínez.



Las caps pueden variar el grosor de la línea, la cantidad de pintura extraída de la lata y la forma en que esta sale de la misma. Imagen tomada de Digifilia (2013)

Otra parte fundamental en la ejecución de un mural de graffiti radica en la correcta elección de las válvulas de pintura, llamadas caps. Son equivalentes al pincel para un pintor convencional y hay una gran cantidad de variaciones. Las más importantes, según Martínez son:

- Fat caps: Utilizadas para rellenar.
- Skinny Caps: Utilizadas para trazar y detalles.
- Outline Caps: Como su nombre lo dice, son utilizadas para delinear.

A pesar de la notoria importancia de las latas de pintura, Crow D.(2007) resalta la creciente popularidad de los rotuladores, por su capacidad de adaptarse para crear efectos, sin mencionar su fácil transporte.



Muchos de los marcadores utilizados dentro del graffiti varían en forma de la punta, el grosor y la forma en la que aplican la pintura al soporte, muchos de ellos son hechos a partir de materiales caseros o modificando los mismos. Imagen tomada de Graffitinos.com (2013)

La protección para el artista también es importante, pues al manejar pinturas tóxicas para la salud es importante que

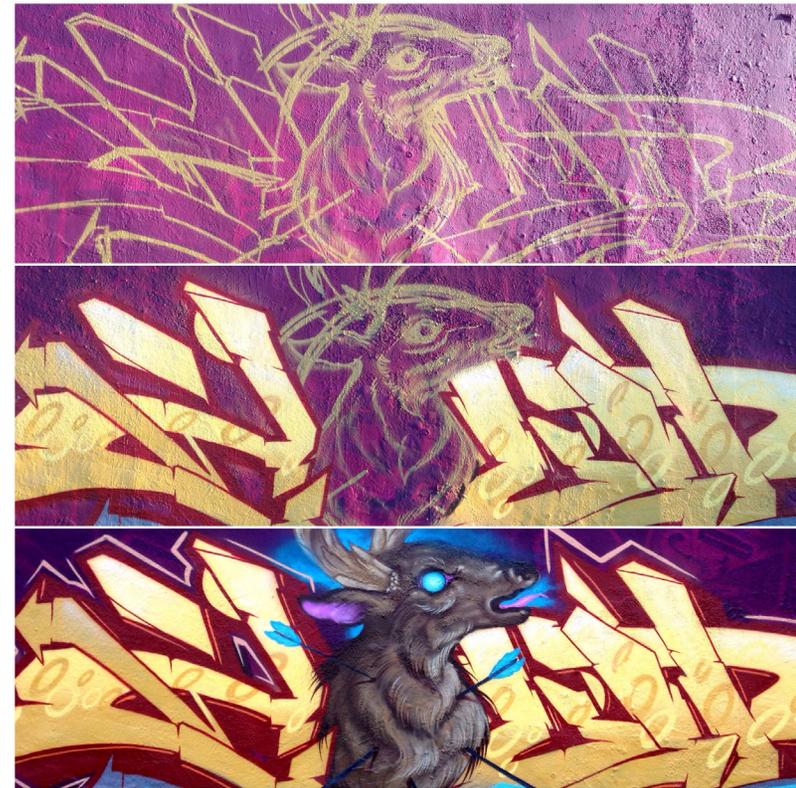
se utilice una máscara para prevenir la inhalación de gases nocivos, o en su defecto una bandana. El uso de guantes de latex también es recomendado.

(ii) PROCESO EN LA ELABORACIÓN DE UN MURAL DE GRAFFITI

El primer paso para realizar un mural de graffiti es hacer un boceto del mural en una escala menor. Esto suele realizarse en papel. Martínez S. (2009) recomienda utilizar marcadores de colores y definir también la paleta de colores. La proporción del muro es un factor a tomar en cuenta, pues es muy difícil encajar un boceto alargado en un muro estrecho asegura Martínez S.

El siguiente paso es trazar un boceto preliminar en la pared, en graffiti, este se suele hacer con pintura en aerosol, utilizando una válvula delgada. En este boceto preliminar se definirá la proporción de la pieza además de límites y divisiones cruciales.

Luego se pintarán los bloques grandes, y según Martínez, la pintura debe ser inversa, es decir, el fondo se pintará primero, al igual que las partes grandes del mural, para luego pintar encima los detalles pequeños, el sombreado y por último el delineado. Manco T. concluye aconsejando utilizar un trazo rápido con la lata para evitar imperfecciones y utilizar la válvula correcta para cada tarea (rellenar, delinear, salpicar, etc.)



Proceso de mural graffiti por R. Serrano Photography.

(iii) EL DISEÑO DE PERSONAJES EN EL ARTE URBANO

Villorante D. (2008) comenta de como los componentes figurativos son elementales dentro del campo del graffiti; algunas de las piezas más irónicas en la historia del arte urbano le deben gran parte de su reconocimiento a personajes que le agregan presencia a sus trabajos, estos personajes,

también conocidos como characters tienen un sinfín de influencias y orígenes; Villorante, D. también habla de cómo las caricaturas televisivas, cómics y el paisaje urbano en sí han sido inspiración para los artistas del graffiti para generar estos seres pictóricos que acompañan los típicos intrincados trabajos tipográficos. Gottlieb, L. (2008) argumenta que el origen de esta faceta del graffiti se da en el periodo de los años 70s, influenciado por el auge del arte del cómic; “Los escritores de graffiti devoraban imágenes de la cultura popular y las formas que los rodeaban para luego convertirlos en una muletilla más de los muros”.



Keith Haring fue uno de los pioneros en el uso de personajes en intervenciones urbanas.

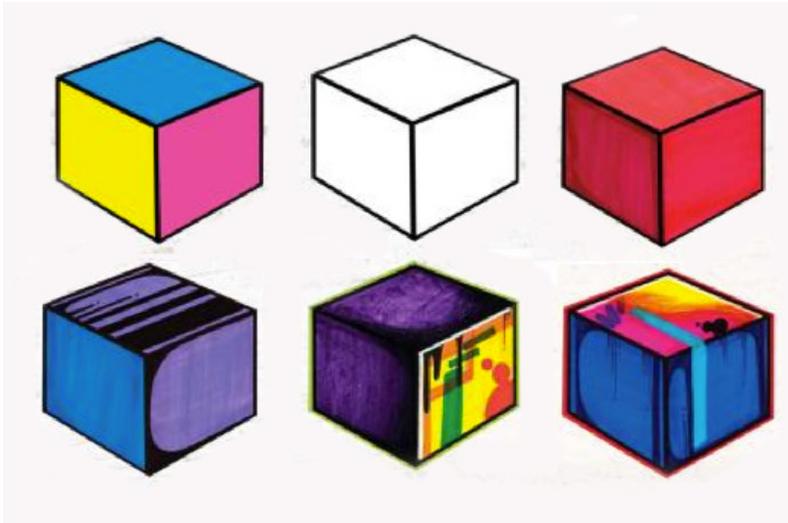
Esta tendencia llegó a infiltrarse tanto que dio origen a artistas del graffiti que se especializan en characters, los cuales dejaron de copiar personajes de la cultura popular y se dieron a la tarea de generar los propios. Estos personajes pueden ir desde figuras cómicas y caricaturescas hasta un perfecto fotorrealismo, argumenta Ganz, N. et. al. (2004).



Character Melted Boi por Zork One (2011)

(iv) COLOR EN EL GRAFFITI

Según Martínez, el acercamiento al color por parte de un graffitero, difiere un tanto en comparación a un artista tradicional. El autor remarca la importancia del color asegurando que “el color es todo”. Martínez (2012), en otra de sus publicaciones hace énfasis de cómo en el graffiti, el color debe ser un elemento dominante del diseño. El autor establece que el color es el elemento vital del graffiti, pues parte del dinamismo que caracteriza el estilo pictórico, radica en cómo los colores interactúan y cómo el estilo personal del escritor se articula con los mismos. Dentro del papel del color en el graffiti, también interactúan parámetros del mismo como saturación, matiz, contraste, etc. en los cuales se profundizará más adelante.



Martínez (2012), hace énfasis en que el color debe ser una herramienta de visualización y no solo un elemento más en la pared. El color debe ayudar a transmitir el concepto y generar volumen y profundidad.

Martínez también habla de cómo dentro del graffiti, el color y la teoría del color se basan más en experiencias físicas y decisiones viscerales, que en conceptos abstractos; “En el graffiti, las combinaciones de color pueden ser amenas, agresivas o incluso subliminales, pero nunca predecibles”.

E. DISEÑO DE PERSONAJES



Expression and Gesture sheet for Village Boy



Niño aldeano, personaje para cortometraje 2d por Bhoot Gaun (2011)

El diseño de personajes es definido por Seegmiller (2004) como la acción crear algo o alguien que, dentro del contexto de su entorno provoque una creencia, reacción o expectativa por parte de la audiencia acerca de la disposición, apariencia física y personalidad de la creación.

Thaler P. (2001) plantea el diseño de personajes como el lenguaje gráfico más universal, dado que los personajes rompen cualquier brecha lingüística definidos por características distintivas para el mensaje que contienen. El autor también habla del vínculo que generan los personajes con el grupo objetivo; “el diseño de personajes no solo produce un reconocimiento universal, sino que se vale de un nivel emocional para generar un nexo entre el espectador y el concepto, convirtiendo representaciones abstractas en piezas claves para la el mundo gráfico”.

1. EL ESTILO DENTRO DEL DISEÑO DE PERSONAJES

El estilo, dentro del contexto de ilustración y diseño de personajes hace referencia a la línea gráfica manejada por un ilustrador. El estilo está conformado por un conjunto de características visuales que generan una continuidad visual y reconocimiento del conjunto o misma procedencia de una producto gráfico por parte del usuario. El estilo es la voz del ilustrador plasmada en una imagen. Según DeWolf H. (2009), es la forma distintiva que marca todo el trabajo de un ilustrador, y que dice en pocas palabras: “Esto lo hizo él”.

A pesar que pocas escuelas formales se enfocan en desarrollar el estilo, es de suma importancia para el ilustrador contemporáneo. El estilo puede consistir en un diferentes aspectos, puede ser la forma en la que el ilustrador aplica color, o la línea, o algún detalle repetitivo como la forma de

algún rasgo, los ojos por ejemplo. Williams N. agrega que el estilo incluso puede no ser visual, puede radicar en la temática, por ejemplo.



Ilustración “Sunday” por Muxxi

La necesidad o importancia de un estilo característico es un tema de debate dentro de la comunidad de ilustradores, pues como comenta Williams N.(2013) en su sitio personal, va en contra de la naturaleza artística de exploración, sin embargo, Williams también concluye su publicación con el pensamiento de que tener un estilo no significa precisamente limitar el crecimiento del ilustrador, sino más bien tener más consistencia dentro de su línea de trabajo; la evolución es parte de la búsqueda de un estilo propio.

Algunos de los elementos característicos de un estilo de ilustración el color, la línea, el canon o proporción del personaje y los detalles.

A) LÍNEA

Acaso M. et. al. (2011) define una línea como una sucesión de puntos capaz de tener características como el grosor, dirección, longitud, color y forma. Siendo la conjugación de estas características esencial para la personificación correcta de un personaje. Dentro del diseño de personajes, la línea es un elemento fundamental para poder dotar de impacto visual y personalidad al personaje, como lo define Ordoñez S. (2010); el correcto uso de grosores de líneas y el trazo del mismo determinarán como sea percibido el personaje.

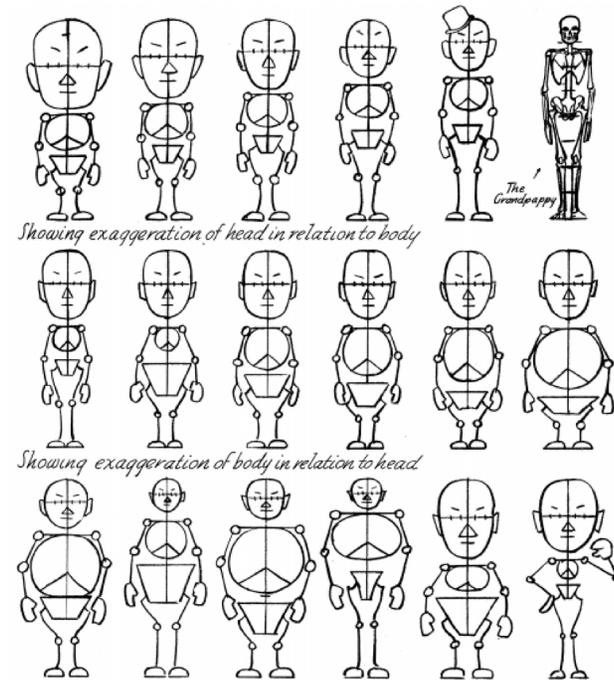


Sanada Yukimura - Line thickness por Kayozia (2012)

B) CÁNONES Y PROPORCIÓN

Como Albert G. (1994) lo establece, las proporciones varían según la persona, género, edad y etnia, pero estudios que se remontan al Renacimiento, han establecido ciertas medidas mediante las cuales se puede construir una figura humana realista. Estas medidas son conocidas como cánones de dibujo.

-CANON CUERPO

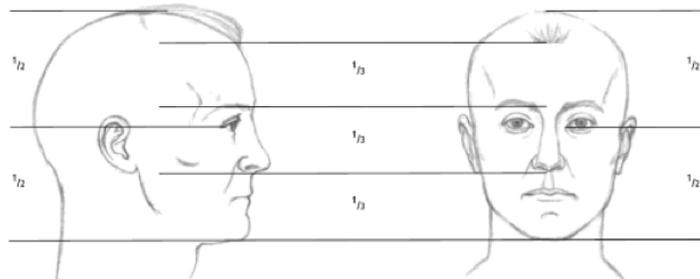


Conforme el personaje se aleja más del realismo se acerca más al estilo caricaturesco. Loomis, A. (1939)

Loomis, A. (1939) argumenta que en el dibujo realista el canon se basa de 8 cabezas de altura, pero conforme el personaje más se aleja de este estilo realista, para llegar a un estilo más caricaturesco, la exageración de facciones y rasgos es permitida para darle lugar a una exaltación de características.

Albert G. (1994) hace énfasis en que la correcta proporción nace del ojo del artista, pues la única vez en la que las ocho cabezas pueden ser medidas es cuando el cuerpo está correctamente rígido y recto, algo poco usual en la vida cotidiana. Esto se traslada a la vez al diseño de personajes urbanos, donde los personajes rara vez permanecen rígidos y sin movimiento.

-CANON CABEZA

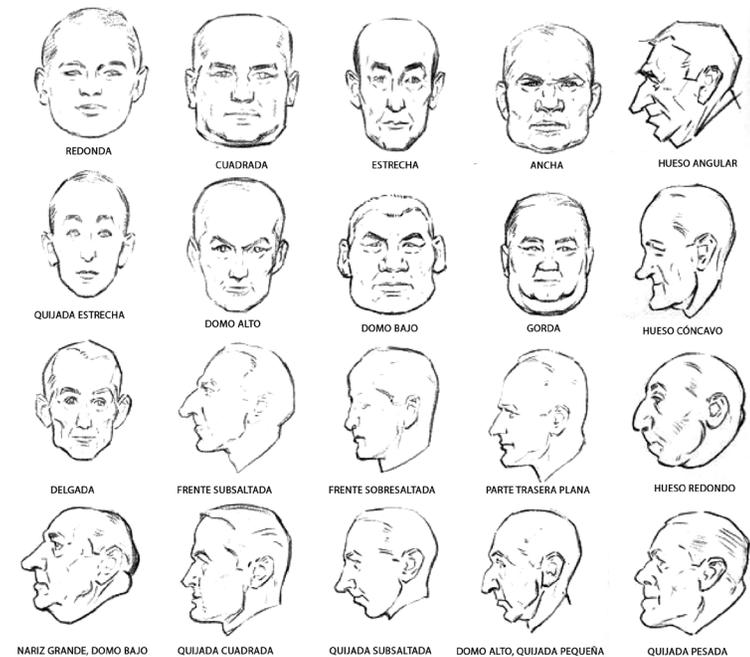


El canon realista de una cabeza se vale de la división de una esfera en tercios donde ubica los rasgos como ojos, boca, nariz, etc. Hamm, J. (1982). "Drawing the head and figure"

Loomis (2001) asegura que la forma inicial por defecto para la construcción de una cabeza es una esfera de la cual sobresalen los rasgos distintivos del personaje. El canon

realista de una cabeza se vale de la división de una esfera en tercios donde ubica los rasgos como ojos, boca, nariz, etc. como lo dicta Hamm, J. (1982).

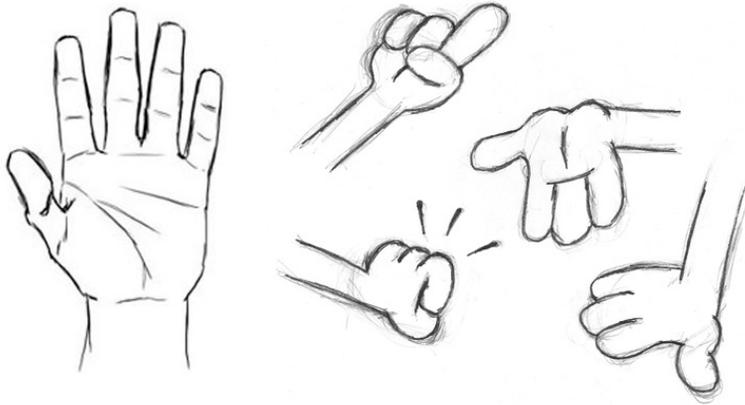
Loomis plantea que la clave para la construcción y clasificación de las cabezas en el contexto de diseño de personajes radica en la simplificación geométrica y la observación detenida del espacio negativo generado. Loomis clasifica los diferentes tipos de cabeza de personaje de la siguiente forma:



Loomis, A. (1939)

-CANON EXTREMIDADES

Cámara S. (2006) argumenta que las manos son un componente expresivo de suma importancia, debido a su poder de expresión y su capacidad para transmitir ideas, emociones y sentimientos.



El canon realista posee 5 dedos y suele marcar de forma más detallada las arrugas y divisiones de los dedos. Dibujos por Masterss y cyxodus, respectivamente.

El canon realista de una mano posee 5 dedos, pero dependiendo del nivel de abstracción puede poseer 4 dedos o incluso una versión sumamente abstraída parecida a un guante, como lo corrobora Hart (2000).

Esta práctica según Hart, facilita la construcción del personaje, especialmente si este está destinado a la animación.

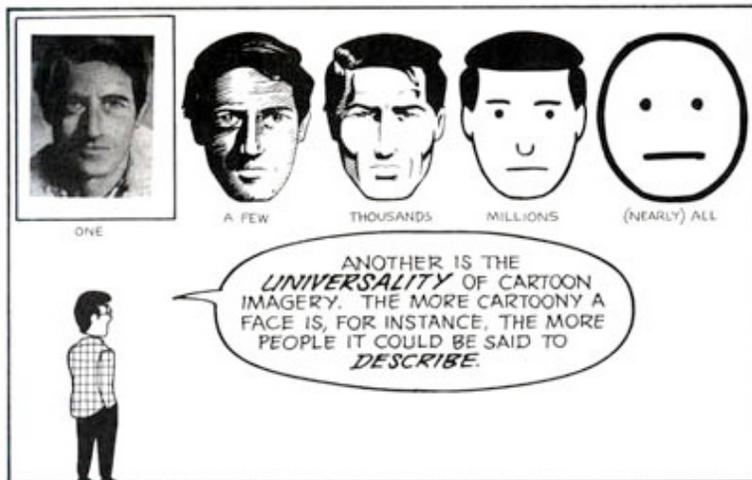
C) NIVEL DE REALISMO

Según Suárez F. (2012), esta característica se refiere al nivel de realismo de la imagen comparada con el objeto representado. Depende de la mayor o menor relación entre la imagen y lo real. Dentro del diseño de personajes se suele manejar diferentes niveles de abstracción y exageración, típicos de la caricatura que según Thorndike C. (2003) es un retrato exagerado de la realidad.



McCloud, S. (1994). "Understanding comics: The invisible art".

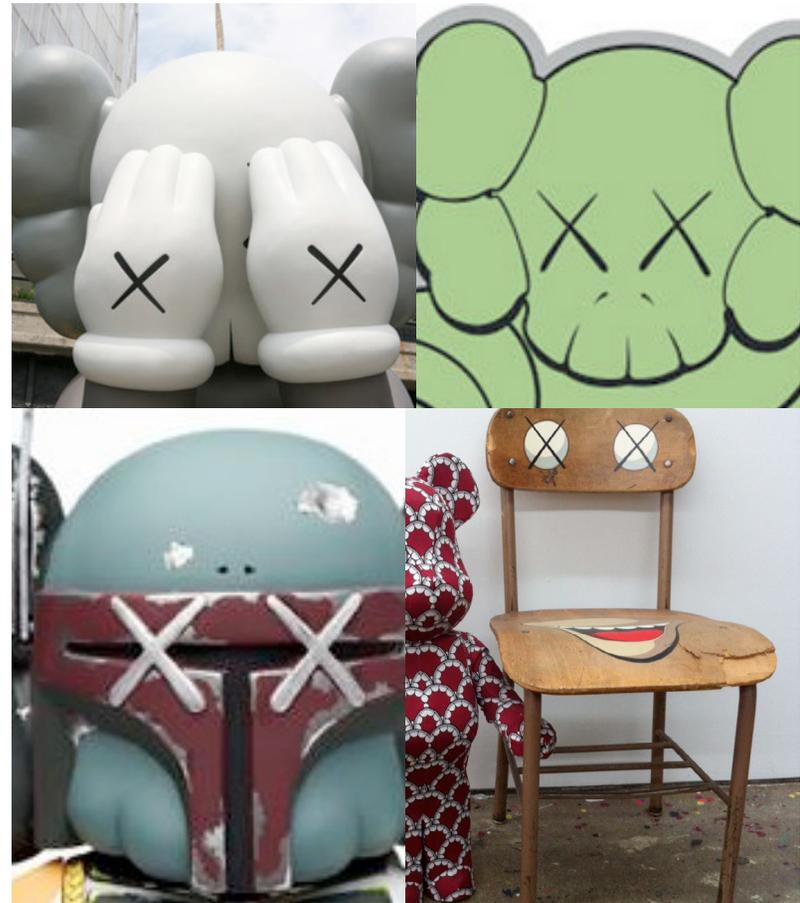
Tindle S. (2011) complementa diciendo que el nivel de realismo no es sumamente relevante para un buen diseño de personajes; “Debe ser algo creíble, pero no necesariamente realista. Esas son dos cosas que la gente suele confundir.” Entre más se aleja del realismo, la cantidad de abstracción y simplificación de formas acerca más al personaje al “cartoon”, una variación simplificada de la caricatura que surgió cuando se quiso animar a las misma, como lo define Thorndike C.



McCloud, S. (1994). "Understanding comics: The invisible art".

D) DETALLES

La distinción de un estilo, puede depender incluso de un detalle mínimo; una curva en el trazo, una forma distintiva de dibujar algún rasgo, o incluso la inclusión repetitiva de



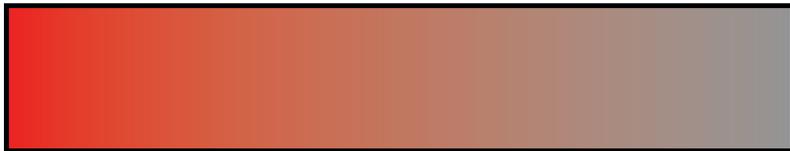
En elemento sencillo como un signo puede llegar a representar una "firma integrada a la ilustración", como lo son las "X" para el artista KAWS.

algún elemento. DeWolf H. (2009) habla de cómo cosas tan sencillas como un signo pueden llegar a representar una “firma integrada a la ilustración”; ese sello que hace no solo reconocible sino asociable a la ilustración con el artista.

E) COLOR

El color, la propiedad de reflexión de luz que posee un objeto, es un factor crucial en el diseño de personajes, el color no es nada más que la forma en la que describimos las ondas de luz en diferentes longitudes, según Pender K. (1998). Tillman (2011) plantea el color como una de las características más importantes del diseño de personajes, por la capacidad de comunicar la historia de un personaje valiéndose de la psicología del color.

- SATURACIÓN



Fuente propia

También llamada Croma, este concepto representa la pureza o intensidad de un color particular, la viveza o palidez del mismo, y puede relacionarse con el ancho de banda de la luz que estamos visualizando. Un color puro del espectro está completamente saturado.

- CONTRASTE

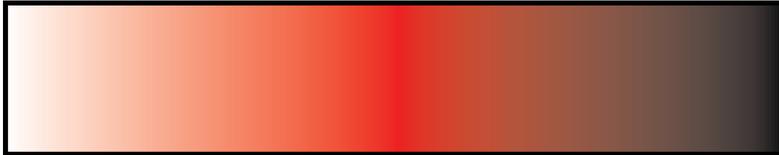
Moreno (2004) define contraste como una interacción cromática en la que la yuxtaposición de dos colores, como



Fuente propia

mínimo, generan una comparación visual de sus intensidades. El contraste juega un papel fundamental en el impacto visual, pues literalmente es el factor que le brinda la facultad de diferenciación visual al ser humano, Moreno reafirma esto diciendo que si el contraste no existiera, el ser humano perdería toda capacidad de discriminación espacial. El contraste cromático puede analizarse a dos niveles uno cualitativo, que depende del matiz de los colores y otro cuantitativo, relacionado con la diferencia sus intensidades.

- VALOR O BRILLO



Fuente propia

El Valor o Brillo es un término que se refiere a la claridad u oscuridad de un color, es decir la cantidad de luz percibida. La luz es indispensable para el volumen y para generar una sensación del espacio, Moreno L. (2004) asegura que “Es una propiedad importante, ya que va a crear sensaciones espaciales por medio del color.”

- TONO O MATIZ

El tono o matiz es el atributo del color asociado con la longitud de onda dominante en la mezcla de ondas luminosas. Mollica P. (2013) plantea la definición del atributo como “Es el color en sí, su apariencia, lo que diferencia un color de otro, propiedad por la cual designamos cada color.”



Fuente propia

- PALETA CROMÁTICA

Una paleta cromática se refiere a una agrupación de colores basados en un sistema cromático, generalmente, se refiere al círculo cromático, la cual luego es aplicada a un producto gráfico.



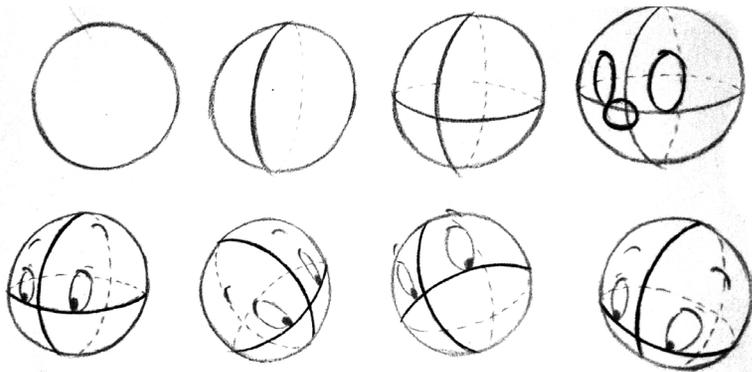
Ilustración por Irena Zablotska. (2008)

Arday (2014), plantea que a pesar que el ilustrador muchas veces se rige por la intuición para la elección de colores, un conocimiento básico de la teoría del color y los principios del mismo pueden mejorar la ejecución de una ilustración.

2. CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES

a) CONSTRUCCIÓN DE LA CABEZA

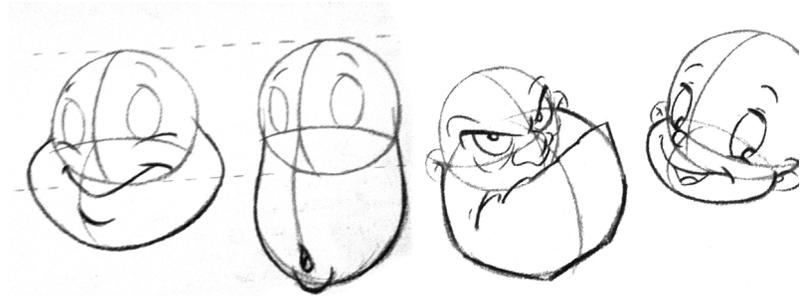
Muchos ilustradores inician el proceso del diseño de un personaje a partir de la cabeza, esto generalmente se debe a que la mayoría de cánones anatómicos de dibujo, toman la cabeza como unidad de medida, por lo que la cabeza generalmente dicta la proporción de un personaje, Disney R. (2006), habla de como la proporción de un personaje define en gran mayoría su personalidad y carácter, remarcando aún más importancia a la construcción de la cabeza.



Cámara S. (2006) "El Dibujo Animado" Barcelona: Parramón.

Cámara S. (2006) establece que la figura inicial para la construcción de la cabeza, llamada craneal por el autor, debe ser una forma totalmente esférica u oval, sobre la cual se trazan ejes para definir la posición de rasgos característicos del personaje (ojos, nariz, etc.); la intersección de las líneas

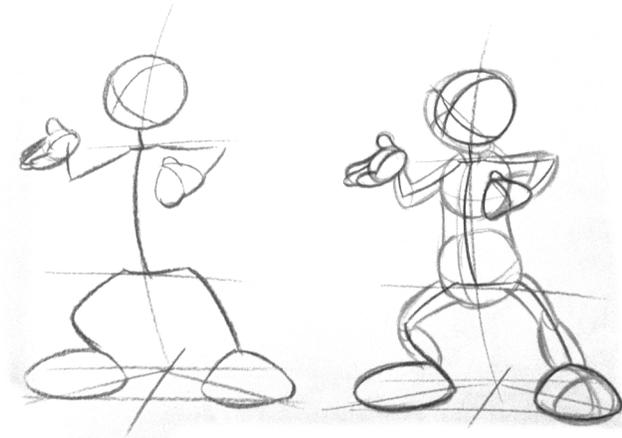
brindara el eje de inclinación de la cabeza. Luego se define la estructura maxilar, que es la forma a partir de la cual se desarrollará la boca del personaje, lo cual nos brindará aún más información del personaje y su personalidad, según Cámara.



Cámara S. (2006) "El Dibujo Animado" Barcelona: Parramón.



Loomis, A. (1939)



Cámara S. (2006) "El Dibujo Animado" Barcelona: Parramón.



Cámara S. (2006) "El Dibujo Animado" Barcelona: Parramón.

b) CONSTRUCCIÓN DEL CUERPO

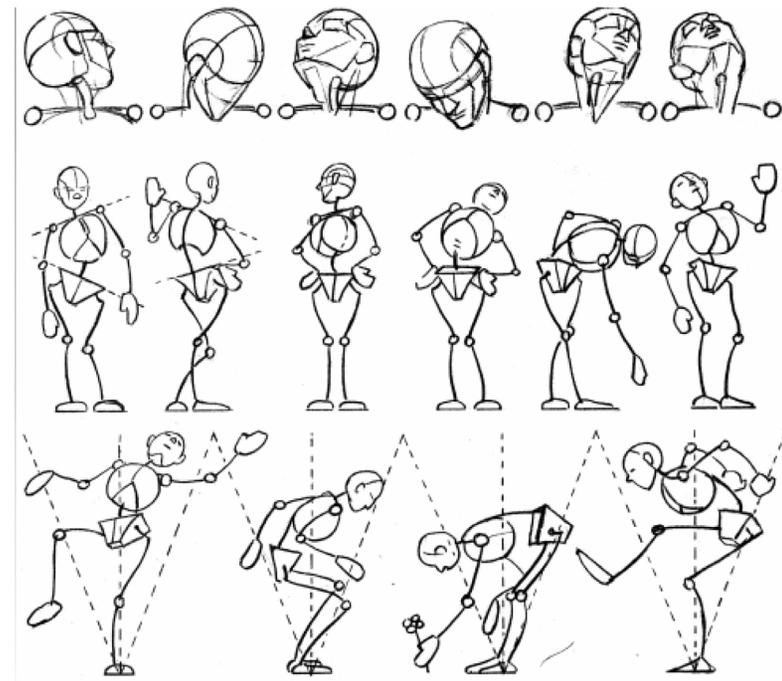
Todo aspecto de construcción de un personaje parte de la observación de la realidad y su adaptación a las necesidades creativas, según Cámara (2006). Una buena base es el entendimiento de las proporciones y la lógica de funcionamiento de músculos y huesos. El cánón clásico es de ocho cabezas de altura para hombres y mujeres, cuatro para niños y siete para adolescentes. A la vez existe un cánón heroico de nueve cabezas de altura. Disney (2006) argumenta que la mayoría de personajes animados se valen de exageraciones drásticas en sus cánones de construcción para resaltar una característica en específico, haciendo énfasis en que "entre más se distorsione la norma humana de las ocho cabezas, más exagerado y caricaturesco va a ser el personaje".

Luego de definir un canon, se dibujan óvalos para representar la zona torácica y abdominal del personaje, al igual que las extremidades. Cámara hace énfasis en que la idea general es partir de figuras generales y terminar con figuras específicas o muy detalladas; por ejemplo las manos y pies, en este punto, son representadas por óvalos puramente estructurales, y luego serán definidas con un valor más expresivo y detallado.

c) POSICIÓN Y EJES DE LOS PERSONAJES

Cámara S. (2006) define los ejes de un personaje como como líneas imaginarias en las que reside el ánimo, carácter y fuerza del personaje. La postura de los personajes puede lograr transmitir emociones sin haber realizado aún el rostro del mismo; el lenguaje corporal representa una importante herramienta de comunicación, según Hart, quien plantea que con una simple variación de inclinación en los ejes de caderas y hombros, el personaje puede variar de personalidad, actitud, carácter, temperamento, sentimiento y expresión.

Loomis, A. (1939) concluye diciendo que el cuerpo nos dice mucho del personaje, el torso es el centro del cuerpo que une ejes de caderas y de hombros, por lo que el lenguaje corporal envuelve todos los movimientos expresados mediante el torso y ejes de hombros y caderas.



Loomis, A. (1939)

EXPERIENCIAS
DESDE DISEÑO



ARYZ

Aryz es un artista urbano español, que se especializa en el diseño de personajes urbanos. La siguiente entrevista le fue hecha por la revista virtual de arte urbano Buenos Aires Street Art, y está disponible en el siguiente enlace: <http://buenosairesstreetart.com/es/2012/12/entrevista-con-aryz-en-meeting-of-styles-en-buenos-aires/>

ENTREVISTA ARYZ (2012)

¿Contanos sobre tu nueva obra y si tiene algún mensaje?

“Es un caballo en una bicicleta. El mensaje no es algo que me guste mucho. Un mensaje es algo secundario. Si tengo que decir algo, vale la pena representarlo y hacerlo grande, pero a veces mi arte se trata simplemente del placer de pintar y nada más, o del simple hecho de juntar colores. La forma es una excusa para poner colores en un sitio u otro. No doy mucha importancia al mensaje”.

¿Cómo surgió la idea para el diseño?

“Vi la forma del muro. Al principio tenía otra idea, pero la cambié un poco y decidí hacer una bicicleta por la composición. Quería crear un triángulo con las ruedas y un personaje. En



Fotografía por Buenos Aires Street Art

estos tipos de festivales (como Meeting of Styles), la mayoría de las veces, llego, me asignan la pared y comienzo a pintar al día siguiente y cuando termino me voy al aeropuerto. Desgraciadamente no me da tiempo para ver cómo lo toman e interactuar con quien vive allí. Ellos (los organizadores del MOS) me mandaron una foto del muro unos días antes para que pudiera planear un poco y hacerme una idea de lo que iba a pintar, pero cuando supe que era una escuela para personas con necesidades especiales, no quise pintar un monstruo ni nada por el estilo, así que es un caballo con una bicicleta. Me gusta la forma de la bicicleta y los espacios vacíos que genera, y básicamente es eso.”

Temáticas y detalles (monstruos, pipas y cigarillos)

“A veces los acompaño (a los monstruos) con esqueletos u otros temas, pero no era adecuado hacerlo en un patio infantil. No fumo. Muchas veces los pinto (cigarillos) por la composición y para alinear elementos. Y otras veces es por el significado. El cigarillo anteriormente podía ser un símbolo de la clase alta, que tenía el privilegio de fumar, y ahora fue cambiando con los años, pero tampoco me gusta perder tiempo con los conceptos. Prefiero dar importancia a los colores y la forma por encima del concepto. Prefiero dar importancia al tratamiento del color en el tiempo que tengo disponible para pintar y creo que prefiero hacer esto, más que dar un mensaje político.”

Colores

“Un dibujo es una excusa para poner color y, a veces, es por falta de ideas que digo o hago una cosa u otra que me parecen graciosas, pero tampoco le dedico mucho tiempo a pensar el proyecto o dibujo, pero paso muchas horas pintando el muro. Y a veces es casi mejor que el proyecto lleve menos tiempo, porque puedo ser un poco más espontáneo.”

Influencias

“Creo que todo te influncia en una forma u otra cada día, cualquier cosa. Uno no es consciente de lo que hace. Hay tanta información por internet y por la televisión y las impresiones de las revistas y libros, que tampoco te das cuenta de la cantidad



Fotografía por Aryz.es

de información que estás recibiendo. Lo que más me influencia son las personas más cercanas a mí; la forma que trabajo, las horas que invierto, seguramente tienen mucho que ver con la gente que me rodea y con mi familia.”

Pintando en espacios públicos e internet

“Si estás pintando en la vía pública, donde hay mucha gente, estás expuesto a un gran público, al día a día de muchas personas, entonces todo el proceso se ve; es algo que tampoco me gusta mucho, que se vean ciertas partes del proceso, porque la obra está sometida al cambio, es un aprendizaje, del principio al final hay muchos cambios. Si alguien saca una foto con un móvil, o una cámara, el mismo día a la tarde está en internet. Es inevitable, pero realmente me molesta un poco, porque la gente empieza de juzgar tu trabajo antes de que esté acabado. Es como si estuvieras cocinando y aun no has puesto los ingredientes, y ya alguien está probando la comida y diciendo que falta sal o falta algo. Hay tanta información en internet que podés buscar mi nombre y ver casi todos mis trabajos. No hay la magia quizá que había antes, de poder ver una pieza y ver la obra acabada y que sea como nueva.”

Colores reales y la fotografía

“Ahora puedes ver mil fotos del proceso, mil de la obra

acabada, y a veces también los fotógrafos se animan y empiezan a tocar los colores en HDR y unas cosas raras, y al final deja de ser una foto que documenta y pasa a ser una obra del fotógrafo. Yo me he encontrado casos de ver fotos por internet de un trabajo mío y el chico sacó la foto y luego ha saturado los colores y quizás un rosa pasa a ser rojo y deja de ser tu trabajo; pero la gente desde casa no lo ve, no sabe cómo son los colores de la obra original. Intento hacer una foto que refleje lo mejor posible un poco el entorno y los colores. Normalmente tiendo a desaturarlos, porque luego la gente los empieza a saturar, y prefiero que esté desaturados. (En esta obra) los colores no son brillantes, pero seguro si buscas fotos por internet del muro este, vas a ver que el rojo ese, que es un rojo apagado, tirando al gris, va a ser un rojo potente y eso, en realidad, no es una foto fiel. Pero bueno, son cosas que pasan.”

¿Cómo empezaste de ser pintor?

“Empecé de pintar con spray. No me gusta decir “antes hacía graffiti y ahora hago esto”. El graffiti es algo que, para mí, tiene un público muy exigente, el más exigente, y ganarse el respeto ahí es difícil. Yo veo gente, por ejemplo, que dice “yo ahora hago street art, antes hacía graffiti”. Esto para mí es una falta de respeto a lo que el graffiti se refiere. Porque es



Fotografía por Aryz.es

como decir que “superé la fase”. Realmente, como graffitero, me considero mediocre, tirando a malo, y luego tengo la faceta esta de pintar grandes murales. Pero no me gusta decir que vengo del graffiti y ahora hago esto. También hay personas que dicen “antes hacían graffiti” para ganarse una credibilidad, por eso de haber aprendido en la calle, para que suene más cool, una actitud así, que la gente de afuera piense “este antes hacía trenes”. Realmente, lo que cuenta es la obra, tiene que hablar por sí misma. Si llevas más o menos años, eso te ayudará con la experiencia. En la obra, lo que hay que evaluar es lo visual. Si es graffiti o no, eso es otra cosa que no tiene nada que ver.”

Entonces, ¿sos artista?

No. Soy pintor de muros y eso es todo.

Y con respeto, ¿podés contarnos, por favor, por qué preferís no mostrar tu cara en la entrevista?

Es sencillo, a ver: es el trabajo que tiene que hablar por ti. Tu cara o tu apariencia no es algo que vaya a favorecer tu trabajo; quizá sí, te haga más accesible a la gente. Pero tampoco quiero ser más accesible. Realmente, estoy pintando y la gente puede venir y puede decirme que lo quiera y saben quién soy porque estoy acá pintando, pero el hecho de mostrar mi cara, lo encuentro innecesario. No es que intento ser anónimo o parecer más cool, porque si buscas fotos por internet seguro que hay alguna donde salgo de perfil o se me ve, pero si puedo evitar mostrarme, mejor. A la larga, supongo que mostraré mi cara, pero tampoco es algo que me quite el sueño.

DE MI BARRIO A TU BARRIO: COSTA RICA

De mi Barrio a tu Barrio fue un proyecto del año 2012 organizado por Alemania en donde durante cinco semanas, se pintaron siete paredes convocando a más de 70 artistas en la gira del pintor y artista Jim Avignon por centroamérica y el Caribe. A continuación se encuentra una transcripción de un artículo de un diario local de Costa Rica, que habla sobre el evento y su intervención en el país. Parte de la polémica gira entorno a un personaje urbano pintado en el mural de Costa Rica.

TRANSCRIPCIÓN DEL ARTÍCULO DEL DIARIO LA TEJA (2012)

Tommy y Daly, el gato y el ratón de la famosa serie de televisión los Simpson, levantan menos bronca que un minino y un roedor que pintan en las paredes del antiguo colegio Sión.

Este gato y ratón gigantes han servido para que más de un diputado servido para que más de un diputado esté chiva porque la gente los está comparando con estos animales. Les hablamos de uno de los diseños que hacen doce artistas en las paredes de la Asamblea Legislativa.



Página del diario La Teja, Costa Rica, 02 de Marzo, 2012.



Fotografía por Holger Beier (2012)

“Pihem”, es el grafitero creador del gato y para él es un diseño que representa algo de ocultismo, pero dice que cada quien lo puede interpretar como quiera.

Esto porque muchos se han acercado a decir que el ratón o la rata representa a los diputados y el gato es la imagen del pueblo.

Son graffitis (dibujos urbanos) que recibieron el permiso de la muni y la Asamblea para que se hicieran en las paredes del antiguo colegio Sión y forman parte del proyecto “De mi barrio a tu barrio” que impulsa la embajada alemana.

Para el diputado Víctor Hugo Víquez el trabajo que realizan los muchachos es muy bonito, pero destacó que ese no era el lugar más conveniente para hacerlo.

“Nos critican por ser poco sobrios o serios y ahora están

pintando graffitis en la Asamblea con más razón, además son edificios de Patrimonio Nacional y no van acorde con la sobriedad de un poder de la República”, dijo Víquez.

Sin embargo, Enrique Sánchez, encargado de prensa del presidente de la Asamblea, Juan Carlos Mendoza, dijo que se le hizo la consulta al Ministerio de la Cultura y que ahí dijeron que las paredes no eran parte del patrimonio y no había problema de pintarlas.

“A la gente le ha gustado un montón, nadie ha venido a quejarse, se ha convertido en el centro de atención de toda persona que pasa por aquí”, agregó Sánchez.

La diputada del IPUSC Gloria Bearano manifestó que apoya a los jóvenes con su arte, pero también está de acuerdo que no era el lugar más conveniente para estos diseños.”

DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS

SUJETOS DE ESTUDIO

Con el fin de contraponer opiniones sobre las técnicas utilizadas en el desarrollo de personajes urbanos, se consultó a 3 profesionales en el área, incluyendo al sujeto de estudio principal. A continuación, se encuentra una transcripción de la entrevista realizada a David Cifuentes (ANEXO I), Melvin Alonzo (ANEXO II) y Rodrigo Aguilar (ANEXO III).





ENTREVISTA REALIZADA A
DAVID CIFUENTES/**ZOAD1**

1. ¿DE DÓNDE VIENE EL PSEUDÓNIMO ZOAD1?

Buscando derivaciones de nombres, empecé a firmar como Dave, después como Dave02. Y dije, puede surgir algo chilero y agarre las primeras letras y quedó DA02, luego al revez quedaba 20AD, y luego cambié letras por números y ahí surgió ZOAD.

2. ¿HACE CUANTO Y CÓMO SE INICIÓ EN LA ILUSTRACIÓN Y EL GRAFFITI?

Pues, empecé en el 2003, metiendome un poco más al graffiti y arte urbano, pero todo empezó con el proceso de bocetaje, en la universidad conocí a Zick03. Zick ya traía un poco más de escuela de graffiti y todo porque su hermana estudiaba con Seimer (Uno de los primeros graffiteros de Guatemala, conformante de Guategraff crew) entonces él le enseñaba a hacer tags y bombas y él no lo transmitía a nosotros; así fue como formamos el Urban Zkills Crew, y a partir de ahí cada quién empezó a explorar su propio estilo, buscábamos referencias en internet y a puro boceto antes de agarrar lata.

Luego hubo una pintada en una iglesia de la zona 7, que consiguió uno de los primeros crews locales AWC (Aerosol Writers Crew), que luego se convertiría en Guategraff. En ese entonces aun no pintaba, solo pintaron Zick y Token. En esa pintada conocí muy bien a Woser y él me ayudó bastante al proceso de bocetaje. En ese entonces aún no habían aerosoles especiales para el graffiti como Montana o Ironlak, ni siquiera caps, usábamos caps random que encontramos en las tiendas, una de las que más me gustaban eran las del pegamento 3M que simulaban una fat cap.



3. ¿CUÁL CREE QUE ES LA DIFERENCIA PRINCIPAL ENTRE EL DISEÑO DE PERSONAJES Y EL DISEÑO DE PERSONAJES URBANOS?

Creería que lo que diferencia a los urbanos es el lugar, el soporte, porque incluso creo que se pueden hacer personajes de aspecto callejero en lugares como galería. Hacerlo en la calle es lo que lo vuelve urbano.

4. ¿CUÁL ES SU PROCEDIMIENTO PARA CONSTRUIR UN PERSONAJE?

Primero, saber que es lo que quiero expresar en el personaje. Creo que es esencial poder captar esta esencia para poder después plasmarlo en el papel.

5. ¿QUÉ ELEMENTOS UTILIZA PARA TRANSMITIR UNA EMOCIÓN O EXPRESIÓN A TRAVÉS DE UN PERSONAJE?

Yo me enfoco o arranco más en las expresiones faciales. La mayoría de mis personajes los veo enojados, relajados o felices. Las manos es un detalle para señalar o complementar. Incluso hay personajes que tengo que sólo son rostros.

6. A LA HORA DE DESARROLLAR UNA ILUSTRACIÓN, ¿PREFIERE LA TÉCNICA ANÁLOGA O LA TÉCNICA DIGITAL? ¿POR QUÉ?

Todo mi proceso ha ido mutando hacia lo digital, tratando de desarrollar un personaje sin boceto, desarrollándolo mediante capas; a partir de ahí fui desarrollando mi estilo vectorial, usando Freehand. La mayoría de mis personajes fueron hechos así.

7. CUANDO ILUSTRA DE FORMA DIGITAL, ¿PREFIERE UTILIZAR VECTORES O BITMAP? ¿POR QUÉ?

Vectores. Porque los archivos son muy livianos, en ese tiempo cargaba un Freehand ejecutable para usb; no sé, pero creo que también tiene que ver el hecho que le podés de cambiar de tamaño, si lo querés tirar a 100 metros, lo podés hacer, en cambio en bitmap no tanto.

8. ¿CREE QUE LA TÉCNICA DIGITAL PUEDE REEMPLAZAR A LA TÉCNICA ANÁLOGA? ¿POR QUÉ?

Yo creo que se está haciendo una combinación chilera con cosas como las tabletas wacom e incluso con las tabletas móviles. Yo incluso sigo dibujando a mano, y he experimentado con cosas como diseño de tatuajes, en las cuales usaba marcadores Prismacolor con tal de salir del área de confort.

9. ¿CÓMO DEFINIRÍA SU TÉCNICA Y ESTILO DE ILUSTRACIÓN?

Cómo dibujo plano en capas.

10. ¿QUÉ DIRÍA QUE ES LA CUALIDAD PECULIAR QUE DIFERENCIA SU ESTILO DE ILUSTRACIÓN?

Yo creo que insistiría en las formas planas y el estilo de los personajes. Actualmente estoy experimentando mucho con transparencias y un estilo más libre con texturas generadas con brochas, rodillos y aerosoles.



www.facebook.com/ZOADUNO

11. ¿CUÁL ES LA IMPORTANCIA DEL COLOR EN SU TÉCNICA?

Yo creo que si es bien importante, porque lo uso bastante para el impacto visual. Ponete una de las piezas en mi última exposición era un patrón de camuflaje en colores neon, lo cual era un poco irónico (el camuflaje es para pasar desapercibido, y los colores neon hacen que sea lo opuesto); eso me gustó bastante y ultimamente he estado trabajando en piezas bien coloridas y llamativas.

12. ¿CUÁLES SON LAS CARACTERÍSTICAS DEL COLOR EN SU TÉCNICA?

Llamativos, contrastantes.

13. ¿QUE COLORES SUELEN SER LOS PREDOMINANTES O LOS QUE TOMA EN CUENTA CON MÁS FRECUENCIA? ¿POR QUÉ?

Pues, me gustan bastante los matices turquesa, azul marino y naranja. Creo que esa sería mi paleta predilecta, me gusta la reacción de esos colores; aunque como te dije, recientemente me estoy enfocando en la exploración del color.

14. ¿CÓMO ELIGE NORMALMENTE UNA PALETA DE COLOR PARA EL DESARROLLO DE UN PERSONAJE?

Es bien random, no la busco para que signifique algo, sino porque me gusta la combinación de los colores. Empiezo con una forma de un color y después elijo colores conforme a esto.



www.facebook.com/ZOADUNO

15. ¿CREE QUE ES IMPORTANTE HACER EL BOCETO A COLORES? ¿POR QUÉ?

Si. He creído que es importante porque tienes una noción más cercana al producto final. Ponete a veces han habido piezas que no me han gustado como me quedan por la combinación de colores.

16. ¿UTILIZA EL COLOR PARA RESALTAR ALGÚN ATRIBUTO DE LOS PERSONAJES?

No. Lo uso para resaltar todo el personaje.

17. ¿CUÁL ES SU TÉCNICA DE APLICACIÓN DEL COLOR?

Primero todo el delineado, después se limpia todo lo que no querés, luego colores básicos, sombras y efectos, después delineás todo, hacés detalles, hacés los diferentes grosores de líneas.

18. ¿CREE QUE EL ENTORNO DONDE SE VA A UBICAR UN PERSONAJE, INFLUENCIA EN EL DISEÑO DEL MISMO? ¿CÓMO?

Yo creo que si influencia. Más que todo la temática en relación al entorno. Si hay una pared con un placazo de maras, la gente se ve afectada, pero un personaje no violento y colorido, la gente lo va a interpretar más como decoración. En Guatemala a pesar de que hay maras y todo, pienso que la gente si diferencia quién está pintando. La gente muchas veces siempre nos ha felicitado por lo que estamos haciendo. No tanto como para olvidarse que es algo en contra de la ley, pero si suelen haber comentarios positivos; jamás nos han confundido con mareros.

19. ¿QUÉ PAPEL CREE QUE JUEGA EL ESPECTADOR DENTRO DEL DISEÑO DE PERSONAJES URBANOS?

Pues creería que el papel de ellos es el de críticos, no hago las piezas para ver que dice la gente pero si es importante. Además siempre se busca no afectar a la gente, ponete en mi caso siempre busco paredes vacías, de bodegas o algo parecido porque a mi no me gustaría que mancharan mi casa.

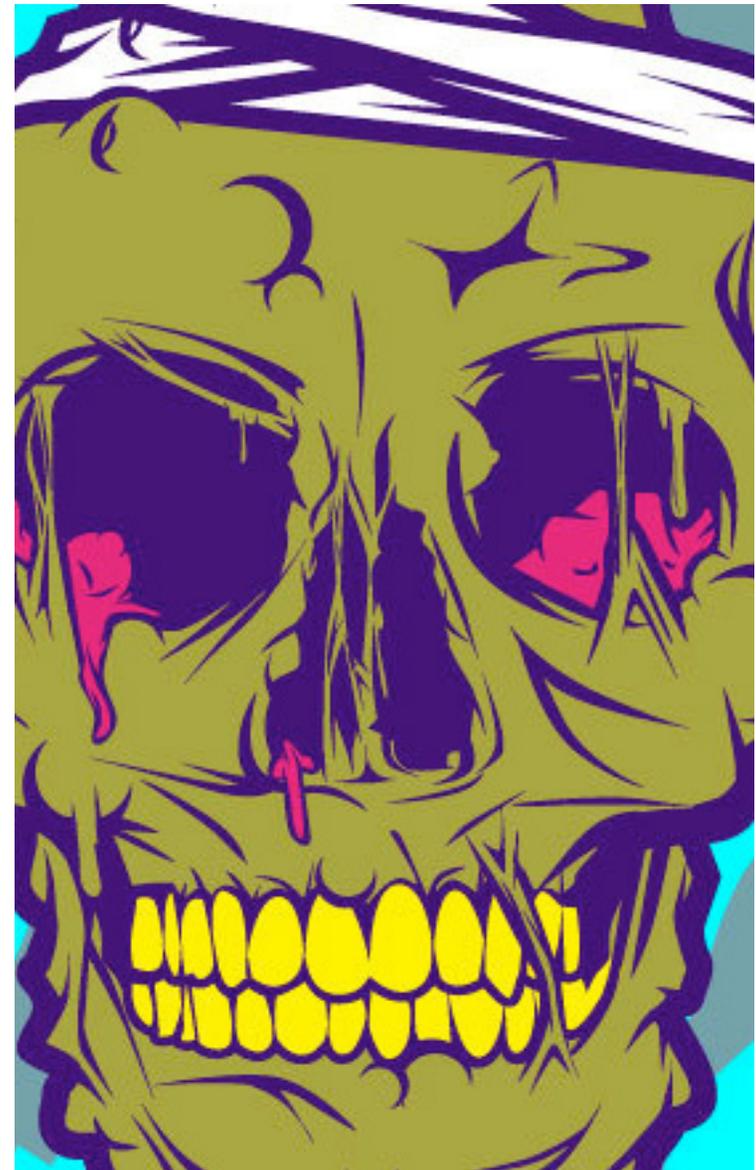
Si a la gente no le gusta, hasta podría pintar sobre ella. Incluso la comunidad del graff respeta bastante eso, la gente pinta a la par y se generan nuevos spots, en vez de pintar encima. No han sido muchas ocasiones pero si ha pasado un par de veces y se aprecia este tipo de detalles, porque a final de cuentas uno lo hace para darle color a las paredes, darle color al concreto.

20. ¿QUÉ SENTIMIENTO, IDEA O REACCIÓN LE GUSTARÍA QUE LA GENTE TUVIESE AL VER UNO DE SUS PERSONAJES?

Me gustaría que pensarán algo como: “Qué bonitos colores están aplicando”. Que aprecien y valoren el detalle y la técnica.

21. ¿EN QUÉ SOPORTES HAS PLASMADO TUS ILUSTRACIONES?

Pared, vidrio, cartón, MDF, tela, acrílico, papel, vinil adhesivo, manta, plástico para envolver.



www.facebook.com/ZOADUNO

22. ¿QUÉ RETO CREE QUE IMPLICA EL ILUSTRAR EN SOPORTES CON LOS CUALES INTERVIENE EL USUARIO DIRECTAMENTE (COMO ZAPATOS, PLAYERAS, ETC.)?

Tal vez la durabilidad de las cosas. Si hago un diseño para una playera, pienso que tanto va durar ahí o que materiales puedo usar para que perdure.

23. ¿QUÉ SUGIERE A LA HORA DE HACER UNA ILUSTRACIÓN DESTINADA A SER REPRODUCIDA EN DIFERENTES FORMATOS Y SOPORTES?

Proporción y detalles. Si vas a hacer un diseño que se va a hacer un ícono, tienes que considerar todo eso.

24. ¿CUAL CREE QUE ES EL MAYOR RETO A LA HORA DE TRASLADAR UNA ILUSTRACIÓN DE UN BOCETO A SU SOPORTE FINAL?

Mantener la proporción del boceto. Es bien jodido eso. Hay que tener bastante experiencia, y también saber usar la herramienta adecuada para lograr lo que se visualiza en el boceto, por ejemplo, con este tipo de brocha voy a lograr este acabado, con lata los rellenos, con rodillo esta otra cosa, etc. Ponete rellenar es más sencillo con rodillo, hay diferentes grosores que te pueden ayudar a eso. Es un pensamiento erróneo decir “yo pinto graffiti, solo uso lata” o “solo uso rodillo”.

25. ¿CUÁL ES EL PRINCIPAL CRITERIO PARA MANTENER EL ASPECTO VECTORIAL UTILIZANDO AEROSOL?

Respetar los colores planos, las líneas bien marcadas; evitar los degradés, en vez de estos, buscar los cortes bien marcados entre los colores.

26. ¿QUÉ TIPO DE DIFICULTADES SE LE HAN PRESENTADO AL PINTAR PERSONAJES EN MUROS?

No precisamente en muros, pero siempre ha sido un reto para mí pintar sobre lámina, por mi estilo, hay que pintar dentro de las hendiduras de la lámina. Creo que también la proporción a la hora de usar un andamio o escalera, no es lo mismo poder alejarte cuando querrás a estarte bajando de un lugar para estar midiendo la proporción.



CUESTIONARIO REALIZADO A:
MELVIN ALONZO/**IOUA**

1. ¿DE DÓNDE VIENE EL PSEUDÓNIMO MIMYKOZUDA?

De la necesidad de tener un alter-ego, que me de libertad de ser otra persona, con habilidades distintas y procesos distintos, en ese momento estaba un poco cansado de lo que estaba haciendo, y queria tener otra personalidad que me dejara esta libertad. El nombre en si no tiene nada de significado. Ahora se transformo en IOUA, que son las vocales de Mimykozuda.

2. ¿HACE CUANTO Y CÓMO SE INICIÓ EN LA ILUSTRACIÓN Y EL GRAFFITI?

Todo viene del dibujo, y el dibujo cuando me di cuenta ya dibujaba. Luego ilustre, luego el graffiti, canvas, digital, etc. ¿Cuando inició?, no sé, pero siempre he dibujado.

3. ¿CUÁL CREE QUE ES LA DIFERENCIA PRINCIPAL ENTRE EL DISEÑO DE PERSONAJES Y EL DISEÑO DE PERSONAJES URBANOS?

El medio, y como tal el target. El tiempo de exposición frente a las piezas. Lo que se trabaja en la calle tiene que funcionar en espacios abiertos, en lo digital se puede experimentar mas.

4. ¿CUÁL ES SU PROCEDIMIENTO PARA CONSTRUIR UN PERSONAJE?

Ver en que medio lo voy a trabajar, ver que necesito expresar, y luego bocetar y bocetar y bocetar hasta que estoy de acuerdo con una idea y hasta entonces miro la forma y los detalles.



Ilustración por IOUA <https://www.behance.net/MIMYKOZUDA>

5. ¿QUÉ ELEMENTOS UTILIZA PARA TRANSMITIR UNA EMOCIÓN O EXPRESIÓN A TRAVÉS DE UN PERSONAJE?

Casi no pienso en la herramienta sino en la forma en que trabajo, siempre hago cosas que me inspiran, cosas que no existen y sé que si las hago con la pasión con que las pienso, transmito mas que cuando empiezo pensando en que puede transmitir con ellos.

6. ¿CREE QUE EL ENTORNO DONDE SE VA A UBICAR UN PERSONAJE, INFLUENCIA EN EL DISEÑO DEL MISMO? ¿CÓMO?

Definitivamente, siempre hay que pensar en como el trabajo afecta el lugar donde se va a realizar, que tenga armonía con los elementos, la luz también es importante para crear contrastes.

7. ¿QUÉ CREE QUE SUCEDE CUANDO NO SE TOMA EN CUENTA EL ENTORNO Y EL CONTEXTO DE DESARROLLO DE UN PERSONAJE URBANO?

Creo que cuando se da esto pasa desapercibido o se ve como que no pertenece al lugar. Esto no siempre es necesariamente malo.

8. ¿QUÉ PAPEL CREE QUE JUEGA EL ESPECTADOR DENTRO DEL DISEÑO DE PERSONAJES URBANOS?

Al final es el papel mas importante por que al entrar en contacto con la pieza, afecta de una manera u otra la percepción del espacio. Como decís, es el espectador; el crítico.

9. ¿ES IMPORTANTE QUE LA GENTE CAPTE UN MENSAJE A TRAVÉS DE SUS PERSONAJES?

No. Lo único que busco es crear una experiencia, que se vea ordenado, y limpio.

10. ¿QUÉ SENTIMIENTO, IDEA O REACCIÓN LE GUSTARÍA QUE LA GENTE TUVIESE AL VER UNO DE SUS PERSONAJES?

Lo que más les guste, enojo, alegría, inspiración, etc. Esa libre interpretación sincera es lo que me gusta.

11. ¿CREE QUE LOS PERSONAJES URBANOS TIENEN ACEPTACIÓN DENTRO DEL CONTEXTO CULTURAL DE GUATEMALA? ¿PORQUÉ?

No. Por que al final, si son parte de la cultura, seria algo común, y la idea es crear espacios que saquen de su contexto a las personas.

12. ¿CUALES CREE QUE SON LAS LIMITANTES PARA QUE SE DÉ ESTA ACEPTACIÓN?

Uno mismo. Vos sos el que se pone las limitantes y obstáculos, la aceptación de los demás viene después de la aceptación de uno mismo.



Mural por IOUA y ZOAD1 (izquierda). Ilustración por IOUA (derecha). <https://www.behance.net/MIMYKOZUDA>

13. EN CUANTO LOS MURALES, ELEMENTOS DE SU ENTORNO FÍSICO, COMO EL CLIMA POR EJEMPLO, REPRESENTA UN FACTOR DE DETERIORO. ¿CÓMO CREE QUE AFECTA ESTE FACTOR DE EFIMERIDAD A LA OBRA?

Ni idea, yo hago una pieza y rara vez regreso a ella, pero lo que he visto es que el aerosol dura bastante tiempo. Creo que esta temporalidad de la obra, también es importante, porque sabés que no va a estar ahí para siempre.

14. ¿CREE QUE ES IMPORTANTE TOMAR EN CUENTA EL ENTORNO DEL PERSONAJE PARA LA SELECCIÓN DE UNA PALETA DE COLORES? ¿POR QUÉ?

No tanto, por que el entorno del personaje al final es algo premeditado, creo que influye más el humor como creador para elegir los colores.

15. A LA HORA DE DESARROLLAR UNA ILUSTRACIÓN, ¿PREFIERE LA TÉCNICA ANÁLOGA O LA TÉCNICA DIGITAL? ¿POR QUÉ?

Ambas, yo creo que hay un balance que se debe respetar, hay cosas que no se logran digitalmente y otras que no se logran con la ilustración tradicional. No vive una sin la otra.

16. ¿CREE QUE LA TÉCNICA DIGITAL PUEDE REEMPLAZAR A LA TÉCNICA ANÁLOGA? ¿POR QUÉ?

Podría ser, pero no debería. Un buen ilustrador debe manejar ambas.

17. CUANDO ILUSTRAS DE FORMA DIGITAL, ¿PREFIERE UTILIZAR VECTORES O BITMAP? ¿POR QUÉ?

Vectores. Más que todo por esa capacidad de cambiarle de tamaño, o sea lo podés hacer enorme y trabajar bastante detalle.

18. CUANDO VA A PINTAR UN MURAL, ¿CUAL CREE QUE ES EL PAPEL QUE JUEGA LA TEXTURA DE LA PARED EN EL DESARROLLO DEL MISMO?

Creo que más que todo es la dificultad que las texturas complejas representan. En lo personal prefiero texturas lisas, es mas fácil pintar en ellas.

19. CUANDO SE PINTA EN PARED ¿QUÉ TÉCNICA CREE QUE ES LA CORRECTA PARA MANTENER FORMAS DEFINIDAS Y LIMPIAS?

Depende mucho del artista. Ponete en mi caso en mi caso es el uso spray y pincel.

20. ¿ES DIFERENTE EL PROCESO DE DESARROLLO DE UNA ILUSTRACIÓN PARA UN SOPORTE CON EL CUAL EL USUARIO VA A INTERACTUAR DIRECTAMENTE (COMO PLAYERAS, ZAPATOS, ETC.)? ¿CÓMO?

Absolutamente, depende mucho del tiempo de exposición del material; pero por ser materiales que están en contacto con las personas se tiene que tener más cuidado con detalles como la durabilidad de la impresión, del soporte, etc.

21. ¿CUAL CREE QUE ES EL MAYOR RETO A LA HORA DE TRASLADAR UNA ILUSTRACIÓN DE UN BOCETO A SU SOPORTE FINAL?

Definir la forma. Cuando ya definiste forma es una diversión lo demás.

22. ¿QUÉ TIPO DE DIFICULTADES SE LE HAN PRESENTADO AL PINTAR PERSONAJES EN MUROS?

Pues, yo diría que el clima. Pintar con sol, es muy cansado.



CUESTIONARIO REALIZADO A:
RODRIGO AGUILAR/**ZAPATOVERDE**



Ilustración por ZAPATOVERDE. <https://www.behance.net/zapatoverde>

1. ¿DE DÓNDE VIENE EL PSEUDÓNIMO ZAPATOVERDE?

Surgió cuando cree mi cuenta personal de gmail, fue como algo bien random. Y funcionó más como apodo.

2. ¿HACE CUANTO Y CÓMO SE INICIÓ EN LA ILUSTRACIÓN Y EL GRAFFITI?

En la ilustración he estado influenciado por mi hermano desde hace mucho, aunque siempre era como en clases de pintura. Luego en la universidad se desarrolló más al conocer el área de Pictoplasma por el año 2006. En ese mismo año me inicié con los stenciles y el Street art gracias al blog de Hemisferio Urbano.

3. ¿CUÁL CREE QUE ES LA DIFERENCIA PRINCIPAL ENTRE EL DISEÑO DE PERSONAJES Y EL DISEÑO DE PERSONAJES URBANOS?

Siento que el diseño de personajes urbanos tiene mas libertad en cuanto a la realización ya que es algo personal. Al trabajar diseño con clientes siempre se restringe un poco. Es decir, el diseño de personajes normal, puede ser asociado más con lo comercial.

4. ¿CUÁLES SUPROCEDIMIENTO PARA CONSTRUIR UN PERSONAJE?

Para mi, es pensar primero el área en donde se va a utilizar, si va a ser infantil, o si va a ser para algún grupo específico, luego la personalidad (para meter detalles) eso ayuda para los colores y otros elementos complementarios.

5. ¿QUÉ ELEMENTOS UTILIZA PARA TRANSMITIR UNA EMOCIÓN O EXPRESIÓN A TRAVÉS DE UN PERSONAJE?

La expresión facial, los ojos, y luego la línea de acción de su cuerpo.

6. ¿POR QUÉ DIRÍA QUE ES IMPORTANTE EL COLOR DENTRO DEL DISEÑO DE PERSONAJES URBANOS?

Realmente no es importante, siempre depende del área en donde se está utilizando o del concepto del mural.

7. ¿CREE QUE EL COLOR JUEGA UN PAPEL IMPORTANTE EN SUS ILUSTRACIONES? ¿POR QUÉ?

Es importante cuando se quiere dar un mensaje, como utilizando psicología del color, el color sería un apoyo nada más. Sin embargo no siempre es necesario.

8. ¿CÓMO ELIGE NORMALMENTE UNA PALETA DE COLOR?

Cuando veo paletas de colores que me gustan, las guardo como referencias y luego de que termino de hacer un personaje, reciclo las referencias.

9. ¿CREE QUE ES IMPORTANTE TOMAR EN CUENTA EL ENTORNO DEL PERSONAJE PARA LA SELECCIÓN DE UNA PALETA DE COLORES? ¿POR QUÉ?

Si, si la pared tiene una paleta muy agradable se pueden integrar los colores para que haya armonía.

10. ¿QUE COLORES SUELEN SER LOS PREDOMINANTES O LOS QUE TOMA EN CUENTA CON MÁS FRECUENCIA? ¿POR QUÉ?

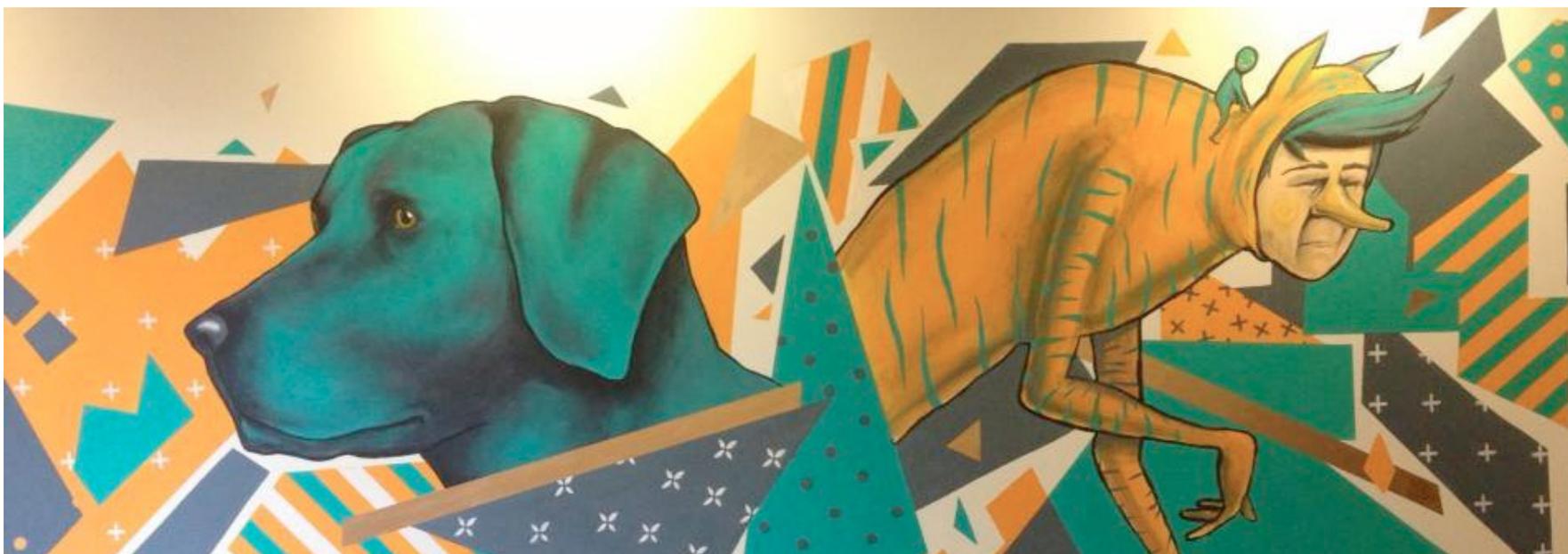
Depende mucho lo que esté haciendo, y la pinturas que tenga que me hayan quedado de murales anteriores. No es que utilice un color siempre, pero me gusta meter magenta, naranja, o colores vivos.

11. ¿CREE QUE ES IMPORTANTE HACER EL BOCETO A COLORES? ¿POR QUÉ?

Ayuda bastante si se le quiere mostrar el resultado final al cliente, aunque la mayoría de veces por el tiempo en el que solicitan los trabajos, es mejor solo hacerlo a línea y tener pensada aparte la paleta de colores.

12. ¿UTILIZA EL COLOR PARA RESALTAR ALGÚN ATRIBUTO DE LOS PERSONAJES?

No, mis personajes son muy simples y por lo mismo, es un solo color el que integra todo el personaje.



Mural realizado por ZAPATOVERDE y MRKRAZYMAN.. <https://www.behance.net/zapatoverde>

13. ¿CREE QUE LOS PERSONAJES URBANOS TIENEN ACEPTACIÓN DENTRO DEL CONTEXTO CULTURAL DE GUATEMALA? ¿PORQUÉ?

Algunos, por lo general, los primeros personajes urbanos están muy relacionados con el graffiti en si y no con el Street art, el graffiti se enfoca mas en el hip hop y esta muy influenciado por personajes de genero mas oscuro. Aunque poco a poco han ido surgiendo artistas que han plasmado diferentes estilos a la hora de pintar en las calles.

14. ¿CUALES CREE QUE SON LAS LIMITANTES PARA QUE SE DÉ ESTA ACEPTACIÓN?

Las maras han sido el principal estigma sobre el graffiti, la gente ignorante generaliza mucho y cree que cualquier cosa rayada en la pared es de maras y es por eso que no es muy aceptado ver a alguien pintar en la calle.

15. ¿EN QUÉ SOPORTES HAS PLASMADO TUS ILUSTRACIONES?

Me gusta usar diferentes materiales, ya sea pared, mesas, tela, cualquier objeto sobre el cual se pueda ilustrar.

16. ¿EN LOS SOPORTES QUE HA TRABAJADO, CUAL TE HA PRESENTADO COMO MAYOR DIFICULTAD EN CUANTO A REQUERIMIENTOS? ¿POR QUÉ?

Los que necesitan pintura de aceite, ya que es mas difícil de lavar y de tratar cuando es con brocha.

17. ¿QUE RETO CREE QUE IMPLICA EL ILUSTRAR EN SOPORTES CON LOS CUALES INTERVIENE EL USUARIO DIRECTAMENTE COMO ZAPATOS, PLAYERAS, ETC.?

El reto mas grande es siempre la durabilidad, mientras mas uso se le de mas cuidado se tiene que tener para realizarlo. Se deben buscar impermeabilizantes o trabajar con materiales (pinturas) que sean mas permanentes.

18. ¿CUAL CREE QUE ES EL MAYOR RETO A LA HORA DE TRASLADAR UNA ILUSTRACIÓN DE UN BOCETO A SU SOPORTE FINAL?

No hay reto si se practica seguido. El ilustrador que dibuja todos los días tiene que estar acostumbrado a repetir procesos o a dibujar con la misma línea grafica y por eso el boceto solo es una idea o una guía para el trabajo final.

19. EN EL CASO DE LA PROPORCIÓN DE UNA ILUSTRACIÓN EN SOPORTES GRANDES ¿QUÉ CREE QUE SEA LO MÁS IMPORTANTE PARA MANTENERLA?

Obviamente la proporción, hay diferentes técnicas, creo que la mas fácil seria la cuadrícula.

20. ¿CUÁL CREE QUE ES LA VENTAJA DE UN SOPORTE VIRTUAL Y UNO FÍSICO RESPECTIVAMENTE?

En el virtual se pueden cometer mas errores, porque siempre se puede borrar directo. El soporte físico requiere un poco mas de paciencia también porque por lo general es mas grande.

21. ¿CÓMO CREE QUE SE BENEFICIA EL ILUSTRADOR AL PLASMAR SUS ILUSTRACIONES EN SOPORTES DIFERENTES AL PAPEL?

Talvez ayuda a saber y conocer de diferentes materiales para ilustrar.



Mural realizado por ZAPATOVERDE. <https://www.behance.net/zapatoverde>

22. ¿QUÉ SUGIERE A LA HORA DE HACER UNA ILUSTRACIÓN DESTINADA A SER REPRODUCIDA EN DIFERENTES FORMATOS Y SOPORTES?

Hacerla con lo mayor de resolución posible.

23. ¿QUÉ TIPO DE DIFICULTADES SE LE HAN PRESENTADO AL PINTAR PERSONAJES EN MUROS?

El tamaño de la pared, el apoyo para poner la escalera, la textura de la pared.

24. CUANDO SE PINTA EN PARED ¿QUÉ TÉCNICA CREE QUE ES LA CORRECTA PARA MANTENER FORMAS DEFINIDAS Y LIMPIAS?

No hay técnica en realidad, es el cuidado de cada quien. Talvez no usar mucho agua en la pintura para que no sea tan diluida, aunque depende el estilo de la ilustración porque podría necesitar chorrear en algunas áreas. Todo depende el tipo de mural que se esté haciendo.

DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS

OBJETOS DE ESTUDIO

Con el fin de recopilar información e identificar prácticas y patrones utilizados por el artista en el desarrollo de personajes urbanos, se realizó una análisis de su obra en diferentes soportes. A continuación se presentan las 15 piezas analizadas y su respectivo análisis. (Anexo IV)



OBJETOS DE ESTUDIO/**PLAYERAS**



ZOADKONG

AÑO: 2009

SOPORTE: PLAYERA

TÉCNICA: DIGITAL

1. ¿QUÉ TIPO DE ILUSTRACIÓN FUE EMPLEADA?

- Digital
- Análoga
- No aplica

2. ¿QUÉ TÉCNICA DE ILUSTRACIÓN DIGITAL FUE EMPLEADA?

- Bitmap
- Vectorial
- No aplica

2.1. ¿QUÉ TIPO DE LÍNEA VECTORIAL FUE APLICADA?

- Lineart
- No aplica
- Comic/Cartoon
- Realista
- Sutil

3. ¿QUÉ TIPO DE ILUSTRACIÓN ANÁLOGA FUE EMPLEADA?

- Lápiz
- Marcador
- No aplica
- Tinta
- Acrílicos
- Collage
- Óleo
- Pastel
- Muralismo

3.1. ¿QUÉ TIPO DE MURAL ES?

- Fresco
- Canvas estirado
- No aplica
- Oleo y temp era
- Arte Urbano

4. ¿DE CUANTOS COLORES CONSTA LA PALETA DE COLORES UTILIZADA?

3

5. ¿QUE TONOS O MATICES FUERON UTILIZADOS?

Gris, rojo

6. DE 1 A 5, SIENDO 1 DESATURADO Y 5 SATURADO, ¿QUÉ TAN SATURADA ES LA PALETA DE COLORES?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

7. DE 1 A 5, SIENDO 1 CONTRASTE BAJO Y 5 CONTRASTE ALTO, ¿QUÉ TAN CONTRASTANTE ES LA PALETA DE COLORES?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

8. ¿EL NIVEL DE REALISMO SE CATEGORIZA MÁS COMO HIPERREALISTA O COMO ESTILO “CARTOON”?

- Hiperrealista **Cartoon**

9. ¿QUÉ EMOCIÓN CONCUERDA MÁS CON LA EXPRESIÓN DEL PERSONAJE?



11. ¿ EL FONDO DEL SOPORTE SE INTEGRA O CONTRASTA CON EL PERSONAJE?

- SE INTEGRA **CONTRASTA**

12. ¿CUÁLES SON LOS EJES UTILIZADOS EN EL PERSONAJE?



13. ¿CUÁLES SON LAS MEDIDAS DEL CANON EN BASE AL CUAL FUE DESARROLLADO EL PERSONAJE?

ALTURA: 2 ANCHO: 1/2

15. ¿QUÉ TIPO DE CABEZA CONCUERDA MÁS CON LA DEL PERSONAJE?



REDONDA



CUADRADA



ESTRECHA



ANCHA



QUIJADA ESTRECHA



DOMO ALTO



DOMO BAJO



GORDA



DELGADA



FRENTE SUBSALTADA



FRENTE SOBRESALTADA



PARTE TRASERA PLANA



NARIZ GRANDE, DOMO BAJO



QUIJADA CUADRADA



QUIJADA SUBSALTADA



DOMO ALTO, QUIJADA PEQUEÑA



QUIJADA PESADA



HUESO REDONDO



HUESO CÓNCAVO



HUESO ANGULAR

16. ¿CUÁNTOS DEDOS POSEE EL PERSONAJE?

4

17. ¿CÓMO ES LA LÍNEA UTILIZADA EN EL PERSONAJE?

CABEZA:

Delgada

Gruesa

CONTORNO:

Delgada

Gruesa

CUERPO:

Delgada

Gruesa



PIMP SKULL
AÑO: 2009
SOPORTE: PLAYERA
TÉCNICA: DIGITAL



1. ¿QUÉ TIPO DE ILUSTRACIÓN FUE EMPLEADA?

- Digital
- Análoga
- No aplica

2. ¿QUÉ TÉCNICA DE ILUSTRACIÓN DIGITAL FUE EMPLEADA?

- Bitmap
- Vectorial
- No aplica

2.1. ¿QUÉ TIPO DE LÍNEA VECTORIAL FUE APLICADA?

- Lineart
- No aplica
- Comic/Cartoon
- Realista
- Sutil

3. ¿QUÉ TIPO DE ILUSTRACIÓN ANÁLOGA FUE EMPLEADA?

- Lápiz
- Marcador
- No aplica
- Tinta
- Acrílicos
- Collage
- Óleo
- Pastel
- Muralismo

3.1. ¿QUÉ TIPO DE MURAL ES?

- Fresco
- Canvas estirado
- No aplica
- Oleo y temp era
- Arte Urbano

4. ¿DE CUANTOS COLORES CONSTA LA PALETA DE COLORES UTILIZADA?

1

5. ¿QUE TONOS O MATICES FUERON UTILIZADOS?

Negro.

6. DE 1 A 5, SIENDO 1 DESATURADO Y 5 SATURADO, ¿QUÉ TAN SATURADA ES LA PALETA DE COLORES?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

7. DE 1 A 5, SIENDO 1 CONTRASTE BAJO Y 5 CONTRASTE ALTO, ¿QUÉ TAN CONTRASTANTE ES LA PALETA DE COLORES?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

8. ¿EL NIVEL DE REALISMO SE CATEGORIZA MÁS COMO HIPERREALISTA O COMO ESTILO “CARTOON”?

- Hiperrealista **Cartoon**

9. ¿QUÉ EMOCIÓN CONCUERDA MÁS CON LA EXPRESIÓN DEL PERSONAJE?



11. ¿ EL FONDO DEL SOPORTE SE INTEGRA O CONTRASTA CON EL PERSONAJE?

- SE INTEGRA** CONTRASTA

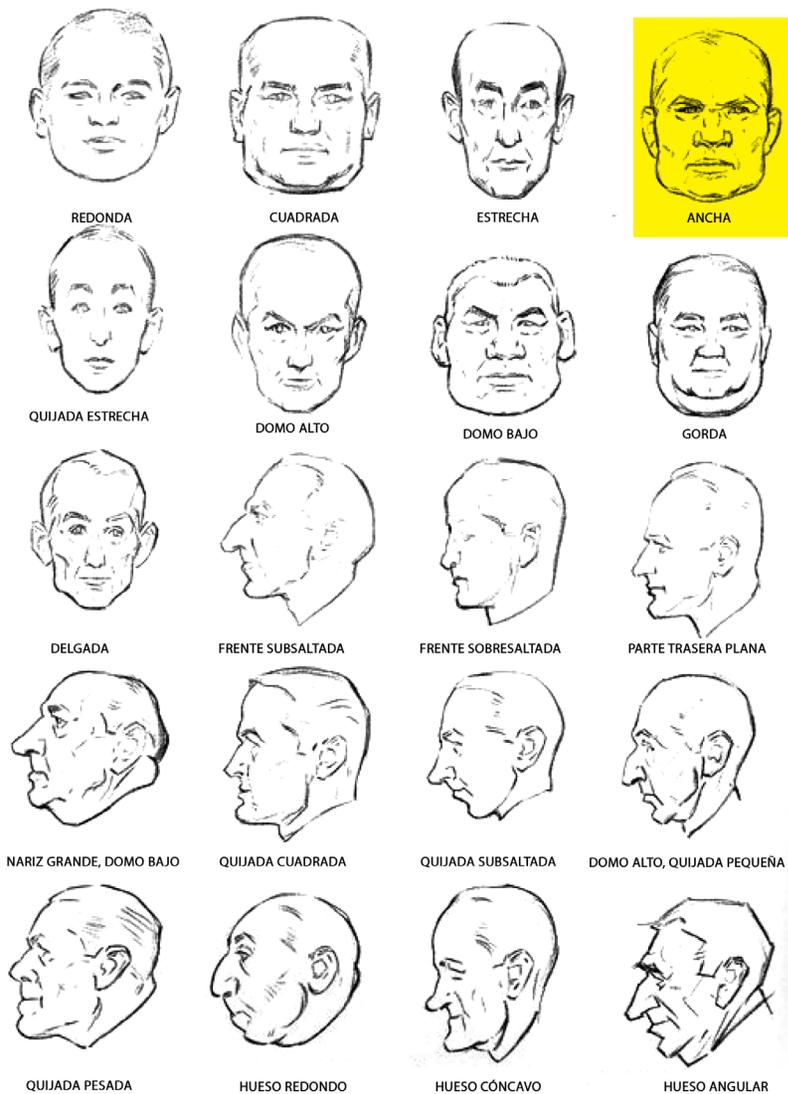
12. ¿CUÁLES SON LOS EJES UTILIZADOS EN EL PERSONAJE?



13. ¿CUÁLES SON LAS MEDIDAS DEL CANON EN BASE AL CUAL FUE DESARROLLADO EL PERSONAJE?

Solo cabeza.

15. ¿QUÉ TIPO DE CABEZA CONCUERDA MÁS CON LA DEL PERSONAJE?



16. ¿CUÁNTOS DEDOS POSEE EL PERSONAJE?

No aplica.

17. ¿CÓMO ES LA LÍNEA UTILIZADA EN EL PERSONAJE?

CABEZA:

Delgada

Gruesa

CONTORNO:

Delgada

Gruesa

CUERPO:

Delgada

Gruesa



PIMP SKULL
AÑO: 2009
SOPORTE: PLAYERA
TÉCNICA: DIGITAL

1. ¿QUÉ TIPO DE ILUSTRACIÓN FUE EMPLEADA?

- Digital
- Análoga
- No aplica

2. ¿QUÉ TÉCNICA DE ILUSTRACIÓN DIGITAL FUE EMPLEADA?

- Bitmap
- Vectorial
- No aplica

2.1. ¿QUÉ TIPO DE LÍNEA VECTORIAL FUE APLICADA?

- Lineart
- No aplica
- Comic/Cartoon
- Realista
- Sutil

3. ¿QUÉ TIPO DE ILUSTRACIÓN ANÁLOGA FUE EMPLEADA?

- Lápiz
- Marcador
- No aplica
- Tinta
- Acrílicos
- Collage
- Óleo
- Pastel
- Muralismo

3.1. ¿QUÉ TIPO DE MURAL ES?

- Fresco
- Canvas estirado
- No aplica
- Oleo y temp era
- Arte Urbano

4. ¿DE CUANTOS COLORES CONSTA LA PALETA DE COLORES UTILIZADA?

3

5. ¿QUE TONOS O MATICES FUERON UTILIZADOS?

Gris, rojo.

6. DE 1 A 5, SIENDO 1 DESATURADO Y 5 SATURADO, ¿QUÉ TAN SATURADA ES LA PALETA DE COLORES?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

7. DE 1 A 5, SIENDO 1 CONTRASTE BAJO Y 5 CONTRASTE ALTO, ¿QUÉ TAN CONTRASTANTE ES LA PALETA DE COLORES?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

8. ¿EL NIVEL DE REALISMO SE CATEGORIZA MÁS COMO HIPERREALISTA O COMO ESTILO “CARTOON”?

- Hiperrealista **Cartoon**

9. ¿QUÉ EMOCIÓN CONCUERDA MÁS CON LA EXPRESIÓN DEL PERSONAJE?



11. ¿ EL FONDO DEL SOPORTE SE INTEGRA O CONTRASTA CON EL PERSONAJE?

- SE INTEGRA **CONTRASTA**

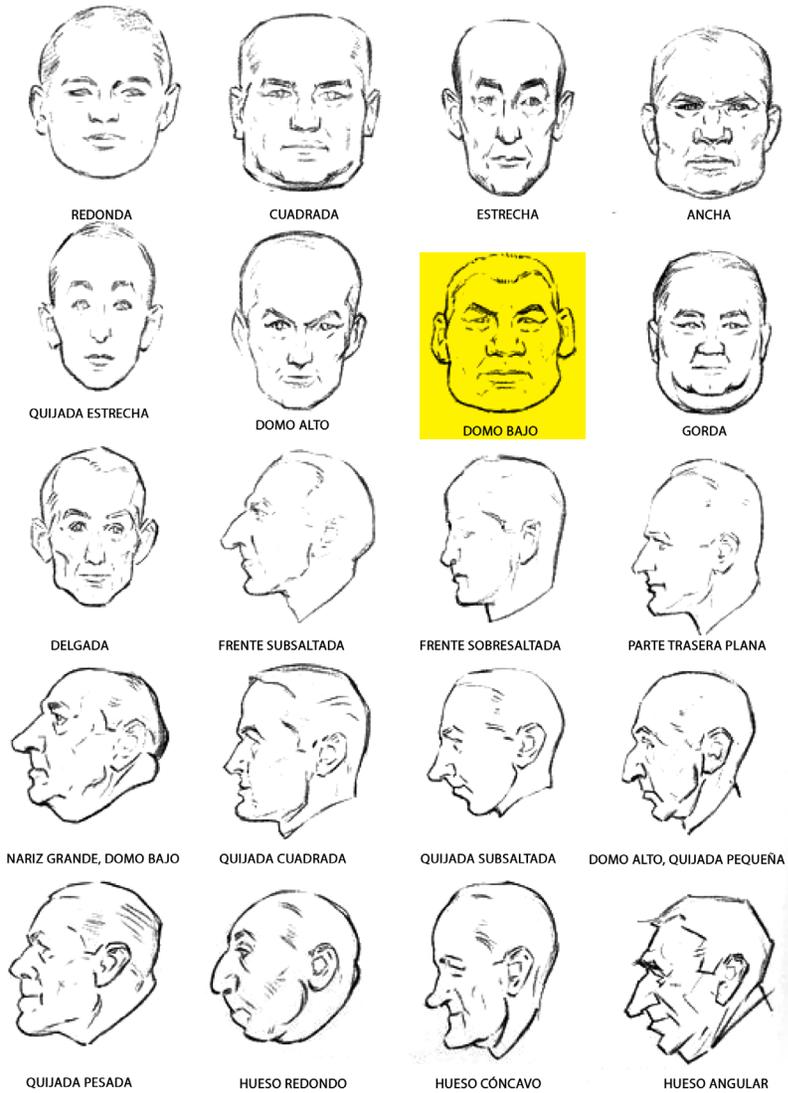
12. ¿CUÁLES SON LOS EJES UTILIZADOS EN EL PERSONAJE?



13. ¿CUÁLES SON LAS MEDIDAS DEL CANON EN BASE AL CUAL FUE DESARROLLADO EL PERSONAJE?

ALTURA: 1 ANCHO: 1

15. ¿QUÉ TIPO DE CABEZA CONCUERDA MÁS CON LA DEL PERSONAJE?



16. ¿CUÁNTOS DEDOS POSEE EL PERSONAJE?

4

17. ¿CÓMO ES LA LÍNEA UTILIZADA EN EL PERSONAJE?

CABEZA:

- Delgada
- Gruesa

CONTORNO:

- Delgada
- Gruesa

CUERPO:

- Delgada
- Gruesa



ZOADKONGXFATBOI

AÑO: 2009

SOPORTE: PLAYERA

TÉCNICA: DIGITAL

1. ¿QUÉ TIPO DE ILUSTRACIÓN FUE EMPLEADA?

- Digital
- Análoga
- No aplica

2. ¿QUÉ TÉCNICA DE ILUSTRACIÓN DIGITAL FUE EMPLEADA?

- Bitmap
- Vectorial
- No aplica

2.1. ¿QUÉ TIPO DE LÍNEA VECTORIAL FUE APLICADA?

- Lineart
- No aplica
- Comic/Cartoon
- Realista
- Sutil

3. ¿QUÉ TIPO DE ILUSTRACIÓN ANÁLOGA FUE EMPLEADA?

- Lápiz
- Marcador
- No aplica
- Tinta
- Acrílicos
- Collage
- Óleo
- Pastel
- Muralismo

3.1. ¿QUÉ TIPO DE MURAL ES?

- Fresco
- Canvas estirado
- No aplica
- Oleo y temp era
- Arte Urbano

4. ¿DE CUANTOS COLORES CONSTA LA PALETA DE COLORES UTILIZADA?

5

5. ¿QUE TONOS O MATICES FUERON UTILIZADOS?

Gris, rojo, café, rosado

6. DE 1 A 5, SIENDO 1 DESATURADO Y 5 SATURADO, ¿QUÉ TAN SATURADA ES LA PALETA DE COLORES?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

7. DE 1 A 5, SIENDO 1 CONTRASTE BAJO Y 5 CONTRASTE ALTO, ¿QUÉ TAN CONTRASTANTE ES LA PALETA DE COLORES?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

8. ¿EL NIVEL DE REALISMO SE CATEGORIZA MÁS COMO HIPERREALISTA O COMO ESTILO “CARTOON”?

- Hiperrealista **Cartoon**

9. ¿QUÉ EMOCIÓN CONCUERDA MÁS CON LA EXPRESIÓN DEL PERSONAJE?



11. ¿ EL FONDO DEL SOPORTE SE INTEGRA O CONTRASTA CON EL PERSONAJE?

- SE INTEGRA **CONTRASTA**

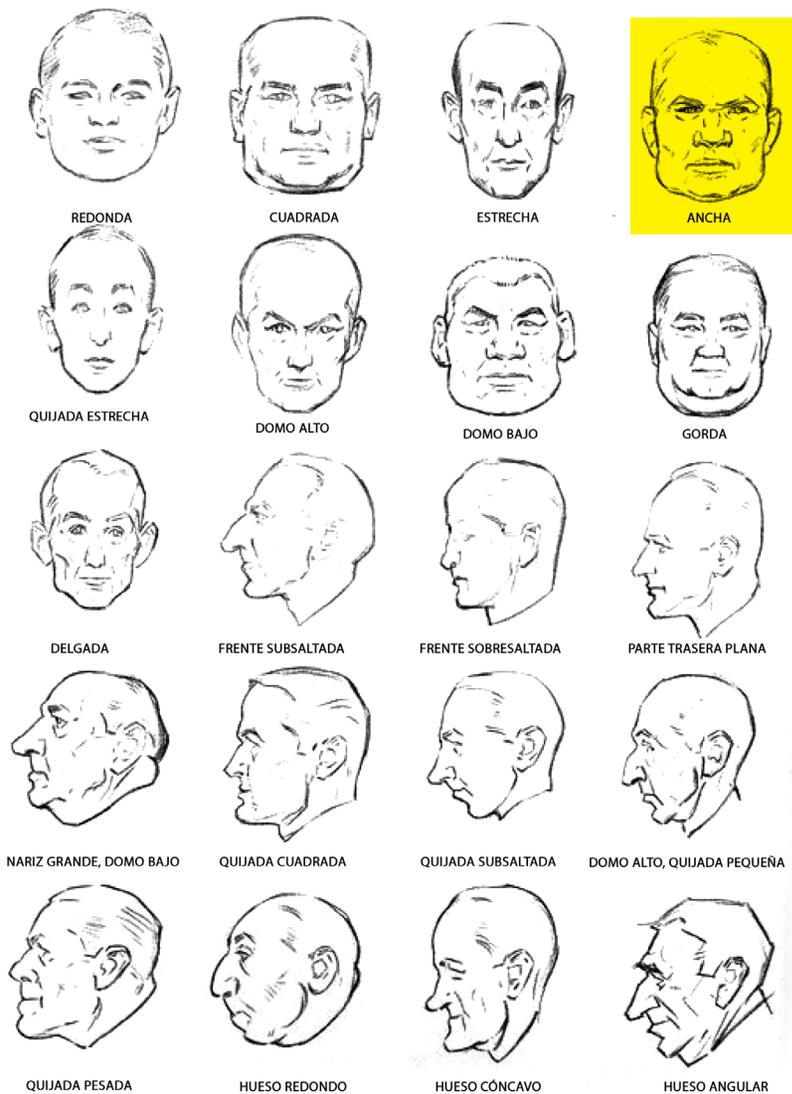
12. ¿CUÁLES SON LOS EJES UTILIZADOS EN EL PERSONAJE?



13. ¿CUÁLES SON LAS MEDIDAS DEL CANON EN BASE AL CUAL FUE DESARROLLADO EL PERSONAJE?

ALTURA: 2 ANCHO: 1

15. ¿QUÉ TIPO DE CABEZA CONCUERDA MÁS CON LA DEL PERSONAJE?



16. ¿CUÁNTOS DEDOS POSEE EL PERSONAJE?

4

17. ¿CÓMO ES LA LÍNEA UTILIZADA EN EL PERSONAJE?

CABEZA:

Delgada

Gruesa

CONTORNO:

Delgada

Gruesa

CUERPO:

Delgada

Gruesa



FATBOI

AÑO: 2009

SOPORTE: PLAYERA

TÉCNICA: DIGITAL

1. ¿QUÉ TIPO DE ILUSTRACIÓN FUE EMPLEADA?

- Digital
- Análoga
- No aplica

2. ¿QUÉ TÉCNICA DE ILUSTRACIÓN DIGITAL FUE EMPLEADA?

- Bitmap
- Vectorial
- No aplica

2.1. ¿QUÉ TIPO DE LÍNEA VECTORIAL FUE APLICADA?

- Lineart
- No aplica
- Comic/Cartoon
- Realista
- Sutil

3. ¿QUÉ TIPO DE ILUSTRACIÓN ANÁLOGA FUE EMPLEADA?

- Lápiz
- Marcador
- No aplica
- Tinta
- Acrílicos
- Collage
- Óleo
- Pastel
- Muralismo

3.1. ¿QUÉ TIPO DE MURAL ES?

- Fresco
- Canvas estirado
- No aplica
- Oleo y temp era
- Arte Urbano

4. ¿DE CUANTOS COLORES CONSTA LA PALETA DE COLORES UTILIZADA?

4

5. ¿QUE TONOS O MATICES FUERON UTILIZADOS?

Rojo, rosado y café.

6. DE 1 A 5, SIENDO 1 DESATURADO Y 5 SATURADO, ¿QUÉ TAN SATURADA ES LA PALETA DE COLORES?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

7. DE 1 A 5, SIENDO 1 CONTRASTE BAJO Y 5 CONTRASTE ALTO, ¿QUÉ TAN CONTRASTANTE ES LA PALETA DE COLORES?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

8. ¿EL NIVEL DE REALISMO SE CATEGORIZA MÁS COMO HIPERREALISTA O COMO ESTILO “CARTOON”?

- Hiperrealista **Cartoon**

9. ¿QUÉ EMOCIÓN CONCUERDA MÁS CON LA EXPRESIÓN DEL PERSONAJE?



11. ¿ EL FONDO DEL SOPORTE SE INTEGRA O CONTRASTA CON EL PERSONAJE?

- SE INTEGRA **CONTRASTA**

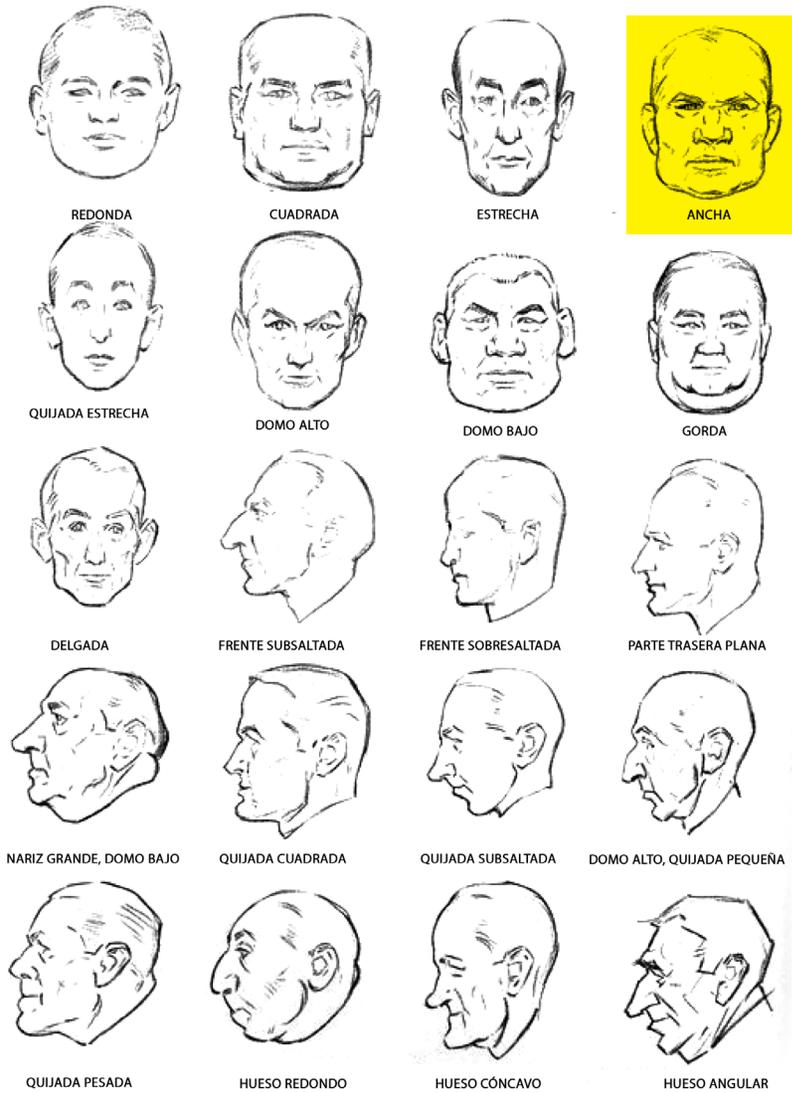
12. ¿CUÁLES SON LOS EJES UTILIZADOS EN EL PERSONAJE?



13. ¿CUÁLES SON LAS MEDIDAS DEL CANON EN BASE AL CUAL FUE DESARROLLADO EL PERSONAJE?

ALTURA: 2 ANCHO: 1

15. ¿QUÉ TIPO DE CABEZA CONCUERDA MÁS CON LA DEL PERSONAJE?



16. ¿CUÁNTOS DEDOS POSEE EL PERSONAJE?

4

17. ¿CÓMO ES LA LÍNEA UTILIZADA EN EL PERSONAJE?

CABEZA:

- Delgada
- Gruesa

CONTORNO:

- Delgada
- Gruesa

CUERPO:

- Delgada
- Gruesa

OBJETOS DE ESTUDIO/**ILUSTRACIONES**



KIKI
AÑO: 2010
SOPORTE: DIGITAL
TÉCNICA: DIGITAL

1. ¿QUÉ TIPO DE ILUSTRACIÓN FUE EMPLEADA?

- Digital
- Análoga
- No aplica

2. ¿QUÉ TÉCNICA DE ILUSTRACIÓN DIGITAL FUE EMPLEADA?

- Bitmap
- Vectorial
- No aplica

2.1. ¿QUÉ TIPO DE LÍNEA VECTORIAL FUE APLICADA?

- Lineart
- No aplica
- Comic/Cartoon
- Realista
- Sutil

3. ¿QUÉ TIPO DE ILUSTRACIÓN ANÁLOGA FUE EMPLEADA?

- Lápiz
- Marcador
- No aplica
- Tinta
- Acrílicos
- Collage
- Óleo
- Pastel
- Muralismo

3.1. ¿QUÉ TIPO DE MURAL ES?

- Fresco
- Canvas estirado
- No aplica
- Oleo y temp era
- Arte Urbano

4. ¿DE CUANTOS COLORES CONSTA LA PALETA DE COLORES UTILIZADA?

15

5. ¿QUE TONOS O MATICES FUERON UTILIZADOS?

Morado, café, piel, rosado, amarillo, gris y azul

6. DE 1 A 5, SIENDO 1 DESATURADO Y 5 SATURADO, ¿QUÉ TAN SATURADA ES LA PALETA DE COLORES?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

7. DE 1 A 5, SIENDO 1 CONTRASTE BAJO Y 5 CONTRASTE ALTO, ¿QUÉ TAN CONTRASTANTE ES LA PALETA DE COLORES?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

8. ¿EL NIVEL DE REALISMO SE CATEGORIZA MÁS COMO HIPERREALISTA O COMO ESTILO “CARTOON”?

- Hiperrealista **Cartoon**

9. ¿QUÉ EMOCIÓN CONCUERDA MÁS CON LA EXPRESIÓN DEL PERSONAJE?



11. ¿ EL FONDO DEL SOPORTE SE INTEGRA O CONTRASTA CON EL PERSONAJE?

- SE INTEGRA **CONTRASTA**

12. ¿CUÁLES SON LOS EJES UTILIZADOS EN EL PERSONAJE?



13. ¿CUÁLES SON LAS MEDIDAS DEL CANON EN BASE AL CUAL FUE DESARROLLADO EL PERSONAJE?

ALTURA: 2 ANCHO: 1

15. ¿QUÉ TIPO DE CABEZA CONCUERDA MÁS CON LA DEL PERSONAJE?



REDONDA



CUADRADA



ESTRECHA



ANCHA



QUIJADA ESTRECHA



DOMO ALTO



DOMO BAJO



GORDA



DELGADA



FRENTE SUBSALTADA



FRENTE SOBRESALTADA



PARTE TRASERA PLANA



NARIZ GRANDE, DOMO BAJO



QUIJADA CUADRADA



QUIJADA SUBSALTADA



DOMO ALTO, QUIJADA PEQUEÑA



QUIJADA PESADA



HUESO REDONDO



HUESO CÓNCAVO



HUESO ANGULAR

16. ¿CUÁNTOS DEDOS POSEE EL PERSONAJE?

5

17. ¿CÓMO ES LA LÍNEA UTILIZADA EN EL PERSONAJE?

CABEZA:

Delgada

Gruesa

CONTORNO:

Delgada

Gruesa

CUERPO:

Delgada

Gruesa

BOOMBOX
AÑO: 2010
SOPORTE: DIGITAL
TÉCNICA: DIGITAL



1. ¿QUÉ TIPO DE ILUSTRACIÓN FUE EMPLEADA?

- Digital
- Análoga
- No aplica

2. ¿QUÉ TÉCNICA DE ILUSTRACIÓN DIGITAL FUE EMPLEADA?

- Bitmap
- Vectorial
- No aplica

2.1. ¿QUÉ TIPO DE LÍNEA VECTORIAL FUE APLICADA?

- Lineart
- No aplica
- Comic/Cartoon
- Realista
- Sutil

3. ¿QUÉ TIPO DE ILUSTRACIÓN ANÁLOGA FUE EMPLEADA?

- Lápiz
- Marcador
- No aplica
- Tinta
- Acrílicos
- Collage
- Óleo
- Pastel
- Muralismo

3.1. ¿QUÉ TIPO DE MURAL ES?

- Fresco
- Canvas estirado
- No aplica
- Oleo y temp era
- Arte Urbano

4. ¿DE CUANTOS COLORES CONSTA LA PALETA DE COLORES UTILIZADA?

2

5. ¿QUE TONOS O MATICES FUERON UTILIZADOS?

Rojo, azul.

6. DE 1 A 5, SIENDO 1 DESATURADO Y 5 SATURADO, ¿QUÉ TAN SATURADA ES LA PALETA DE COLORES?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

7. DE 1 A 5, SIENDO 1 CONTRASTE BAJO Y 5 CONTRASTE ALTO, ¿QUÉ TAN CONTRASTANTE ES LA PALETA DE COLORES?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

8. ¿EL NIVEL DE REALISMO SE CATEGORIZA MÁS COMO HIPERREALISTA O COMO ESTILO “CARTOON”?

- Hiperrealista **Cartoon**

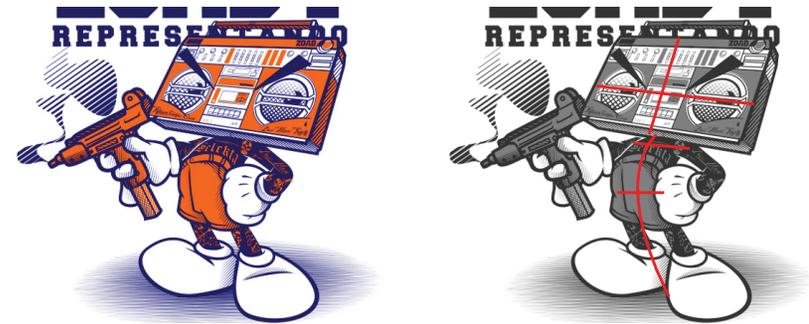
9. ¿QUÉ EMOCIÓN CONCUERDA MÁS CON LA EXPRESIÓN DEL PERSONAJE?



11. ¿ EL FONDO DEL SOPORTE SE INTEGRA O CONTRASTA CON EL PERSONAJE?

- SE INTEGRA **CONTRASTA**

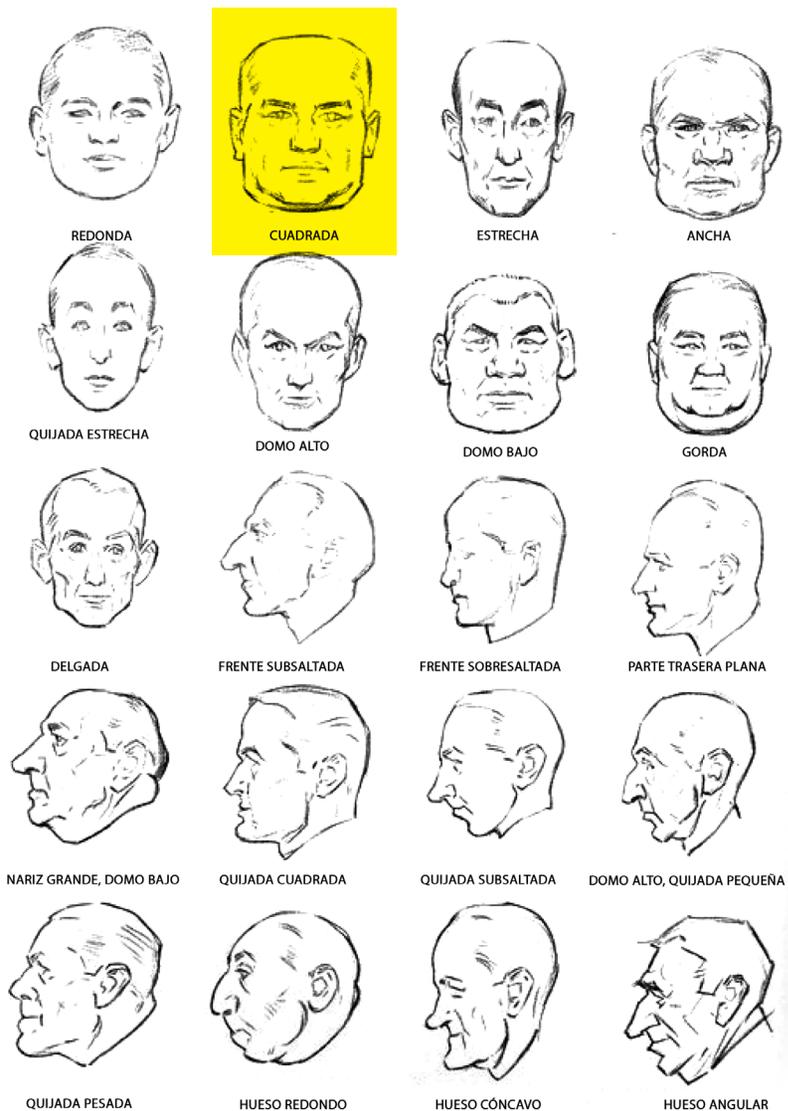
12. ¿CUÁLES SON LOS EJES UTILIZADOS EN EL PERSONAJE?



13. ¿CUÁLES SON LAS MEDIDAS DEL CANON EN BASE AL CUAL FUE DESARROLLADO EL PERSONAJE?

ALTURA: 3 ANCHO: 1/2

15. ¿QUÉ TIPO DE CABEZA CONCUERDA MÁS CON LA DEL PERSONAJE?



16. ¿CUÁNTOS DEDOS POSEE EL PERSONAJE?

4

17. ¿CÓMO ES LA LÍNEA UTILIZADA EN EL PERSONAJE?

CABEZA:

Delgada

Gruesa

CONTORNO:

Delgada

Gruesa

CUERPO:

Delgada

Gruesa

JAPI TRIANGLE

AÑO: 2010

SOPORTE: DIGITAL

TÉCNICA: DIGITAL



1. ¿QUÉ TIPO DE ILUSTRACIÓN FUE EMPLEADA?

- Digital
- Análoga
- No aplica

2. ¿QUÉ TÉCNICA DE ILUSTRACIÓN DIGITAL FUE EMPLEADA?

- Bitmap
- Vectorial
- No aplica

2.1. ¿QUÉ TIPO DE LÍNEA VECTORIAL FUE APLICADA?

- Lineart
- No aplica
- Comic/Cartoon
- Realista
- Sutil

3. ¿QUÉ TIPO DE ILUSTRACIÓN ANÁLOGA FUE EMPLEADA?

- Lápiz
- Marcador
- No aplica
- Tinta
- Acrílicos
- Collage
- Óleo
- Pastel
- Muralismo

3.1. ¿QUÉ TIPO DE MURAL ES?

- Fresco
- Canvas estirado
- No aplica
- Oleo y temp era
- Arte Urbano

4. ¿DE CUANTOS COLORES CONSTA LA PALETA DE COLORES UTILIZADA?

1

5. ¿QUE TONOS O MATICES FUERON UTILIZADOS?

Negro.

6. DE 1 A 5, SIENDO 1 DESATURADO Y 5 SATURADO, ¿QUÉ TAN SATURADA ES LA PALETA DE COLORES?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

7. DE 1 A 5, SIENDO 1 CONTRASTE BAJO Y 5 CONTRASTE ALTO, ¿QUÉ TAN CONTRASTANTE ES LA PALETA DE COLORES?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

8. ¿EL NIVEL DE REALISMO SE CATEGORIZA MÁS COMO HIPERREALISTA O COMO ESTILO “CARTOON”?

- Hiperrealista **Cartoon**

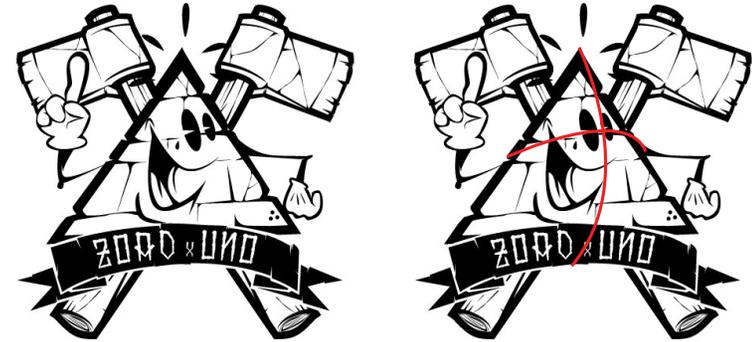
9. ¿QUÉ EMOCIÓN CONCUERDA MÁS CON LA EXPRESIÓN DEL PERSONAJE?



11. ¿ EL FONDO DEL SOPORTE SE INTEGRA O CONTRASTA CON EL PERSONAJE?

- SE INTEGRA **CONTRASTA**

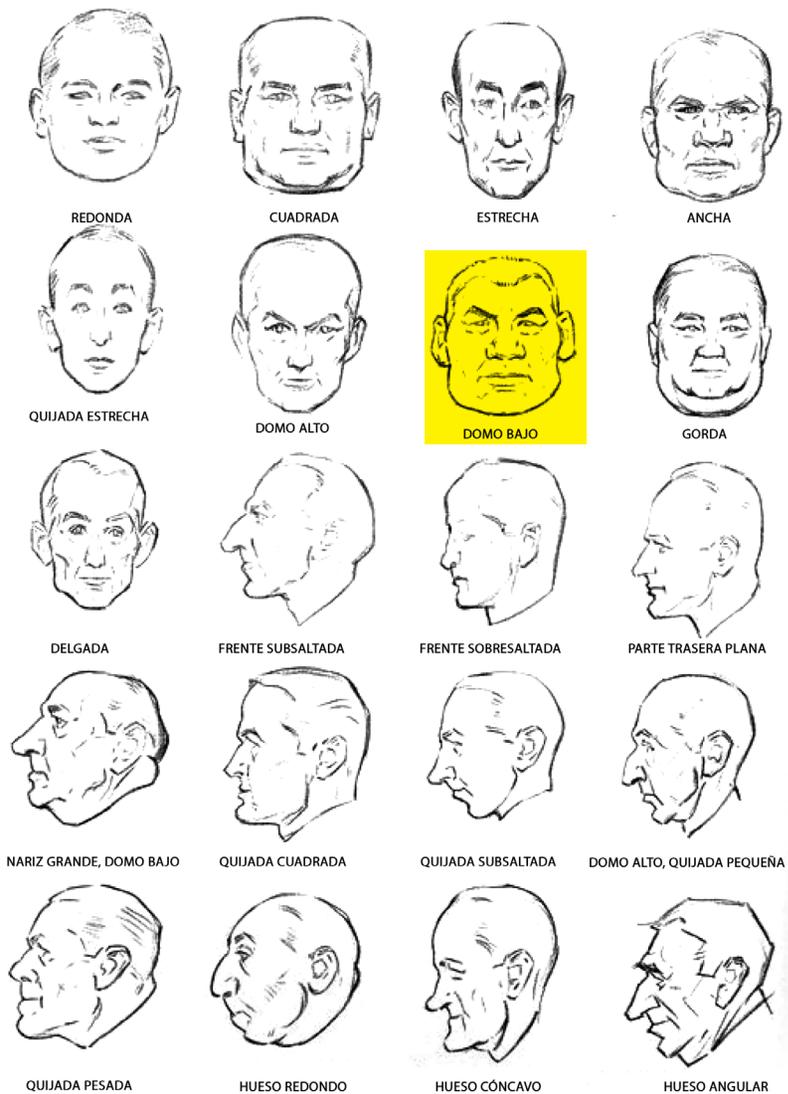
12. ¿CUÁLES SON LOS EJES UTILIZADOS EN EL PERSONAJE?



13. ¿CUÁLES SON LAS MEDIDAS DEL CANON EN BASE AL CUAL FUE DESARROLLADO EL PERSONAJE?

ALTURA: 1 ANCHO: 1

15. ¿QUÉ TIPO DE CABEZA CONCUERDA MÁS CON LA DEL PERSONAJE?



16. ¿CUÁNTOS DEDOS POSEE EL PERSONAJE?

4

17. ¿CÓMO ES LA LÍNEA UTILIZADA EN EL PERSONAJE?

CABEZA:

Delgada

Gruesa

CONTORNO:

Delgada

Gruesa

CUERPO:

Delgada

Gruesa

HILLBILLY
AÑO: 2010
SOPORTE: DIGITAL
TÉCNICA: DIGITAL



1. ¿QUÉ TIPO DE ILUSTRACIÓN FUE EMPLEADA?

- Digital
- Análoga
- No aplica

2. ¿QUÉ TÉCNICA DE ILUSTRACIÓN DIGITAL FUE EMPLEADA?

- Bitmap
- Vectorial
- No aplica

2.1. ¿QUÉ TIPO DE LÍNEA VECTORIAL FUE APLICADA?

- Lineart
- No aplica
- Comic/Cartoon
- Realista
- Sutil

3. ¿QUÉ TIPO DE ILUSTRACIÓN ANÁLOGA FUE EMPLEADA?

- Lápiz
- Marcador
- No aplica
- Tinta
- Acrílicos
- Collage
- Óleo
- Pastel
- Muralismo

3.1. ¿QUÉ TIPO DE MURAL ES?

- Fresco
- Canvas estirado
- No aplica
- Oleo y temp era
- Arte Urbano

4. ¿DE CUANTOS COLORES CONSTA LA PALETA DE COLORES UTILIZADA?

6

5. ¿QUE TONOS O MATICES FUERON UTILIZADOS?

Verde, azul, rosado, rojo, gris

6. DE 1 A 5, SIENDO 1 DESATURADO Y 5 SATURADO, ¿QUÉ TAN SATURADA ES LA PALETA DE COLORES?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

7. DE 1 A 5, SIENDO 1 CONTRASTE BAJO Y 5 CONTRASTE ALTO, ¿QUÉ TAN CONTRASTANTE ES LA PALETA DE COLORES?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

8. ¿EL NIVEL DE REALISMO SE CATEGORIZA MÁS COMO HIPERREALISTA O COMO ESTILO “CARTOON”?

- Hiperrealista **Cartoon**

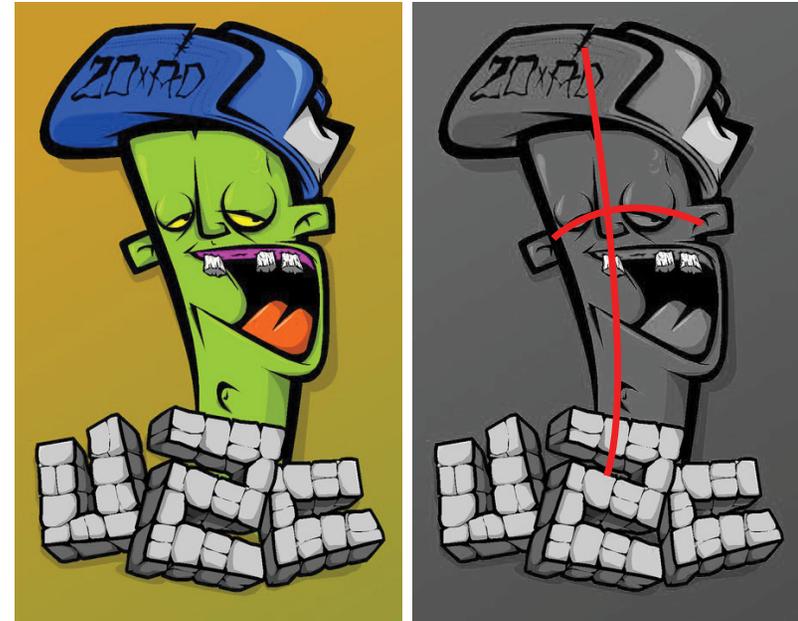
9. ¿QUÉ EMOCIÓN CONCUERDA MÁS CON LA EXPRESIÓN DEL PERSONAJE?



11. ¿ EL FONDO DEL SOPORTE SE INTEGRA O CONTRASTA CON EL PERSONAJE?

- SE INTEGRA **CONTRASTA**

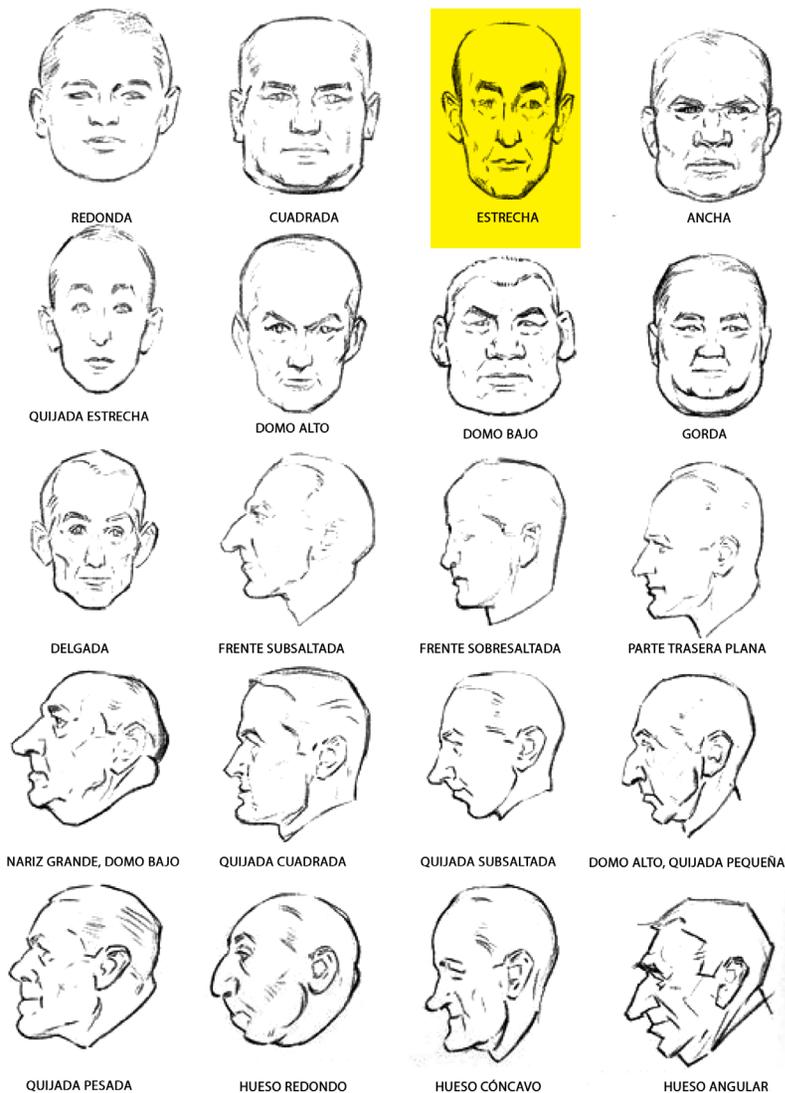
12. ¿CUÁLES SON LOS EJES UTILIZADOS EN EL PERSONAJE?



13. ¿CUÁLES SON LAS MEDIDAS DEL CANON EN BASE AL CUAL FUE DESARROLLADO EL PERSONAJE?

Solo cabeza.

15. ¿QUÉ TIPO DE CABEZA CONCUERDA MÁS CON LA DEL PERSONAJE?



16. ¿CUÁNTOS DEDOS POSEE EL PERSONAJE?

No aplica.

17. ¿CÓMO ES LA LÍNEA UTILIZADA EN EL PERSONAJE?

CABEZA:

Delgada

Gruesa

CONTORNO:

Delgada

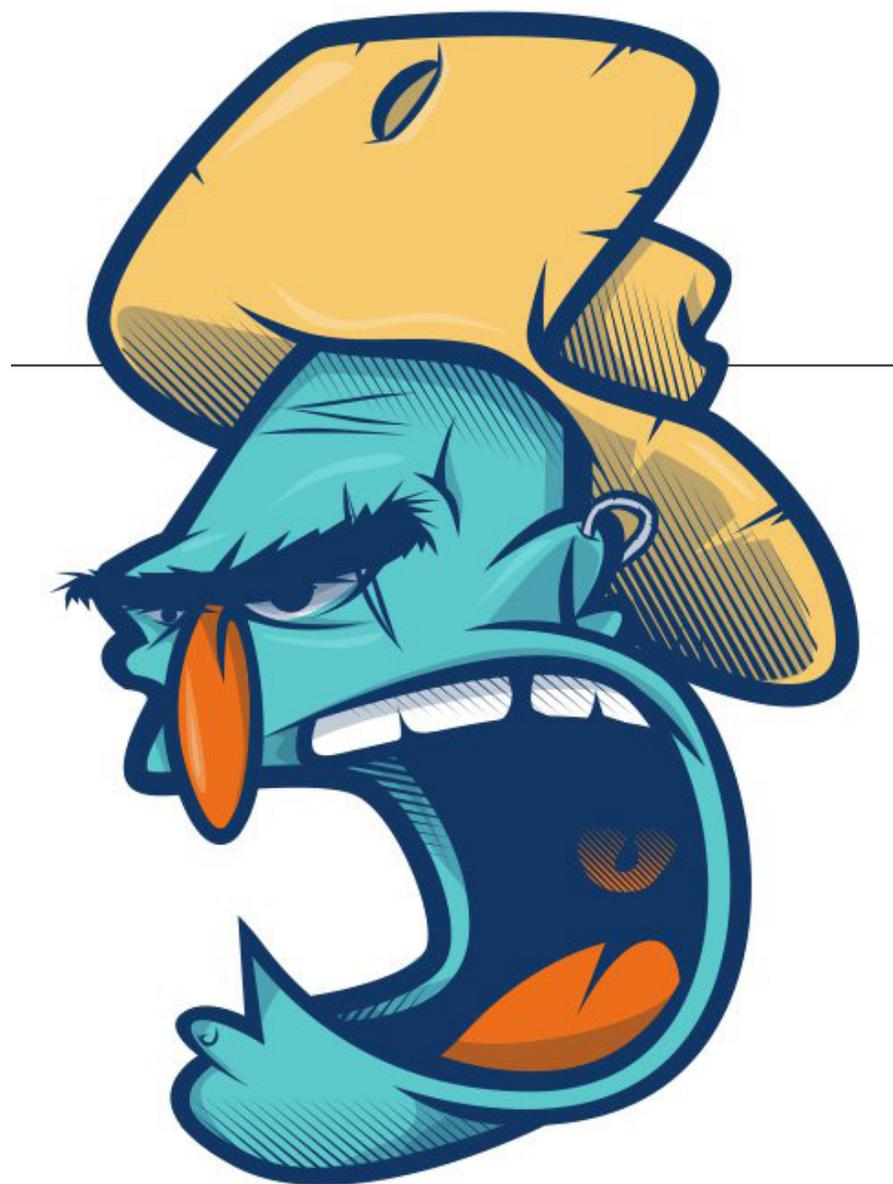
Gruesa

CUERPO:

Delgada

Gruesa

COWBOY
AÑO: 2010
SOPORTE: DIGITAL
TÉCNICA: DIGITAL



1. ¿QUÉ TIPO DE ILUSTRACIÓN FUE EMPLEADA?

- Digital
- Análoga
- No aplica

2. ¿QUÉ TÉCNICA DE ILUSTRACIÓN DIGITAL FUE EMPLEADA?

- Bitmap
- Vectorial
- No aplica

2.1. ¿QUÉ TIPO DE LÍNEA VECTORIAL FUE APLICADA?

- Lineart
- No aplica
- Comic/Cartoon
- Realista
- Sutil

3. ¿QUÉ TIPO DE ILUSTRACIÓN ANÁLOGA FUE EMPLEADA?

- Lápiz
- Marcador
- No aplica
- Tinta
- Acrílicos
- Collage
- Óleo
- Pastel
- Muralismo

3.1. ¿QUÉ TIPO DE MURAL ES?

- Fresco
- Canvas estirado
- No aplica
- Oleo y temp era
- Arte Urbano

4. ¿DE CUANTOS COLORES CONSTA LA PALETA DE COLORES UTILIZADA?

5

5. ¿QUE TONOS O MATICES FUERON UTILIZADOS?

Azul, rojo, amarillo.

6. DE 1 A 5, SIENDO 1 DESATURADO Y 5 SATURADO, ¿QUÉ TAN SATURADA ES LA PALETA DE COLORES?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

7. DE 1 A 5, SIENDO 1 CONTRASTE BAJO Y 5 CONTRASTE ALTO, ¿QUÉ TAN CONTRASTANTE ES LA PALETA DE COLORES?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

8. ¿EL NIVEL DE REALISMO SE CATEGORIZA MÁS COMO HIPERREALISTA O COMO ESTILO “CARTOON”?

- Hiperrealista **Cartoon**

9. ¿QUÉ EMOCIÓN CONCUERDA MÁS CON LA EXPRESIÓN DEL PERSONAJE?



11. ¿ EL FONDO DEL SOPORTE SE INTEGRA O CONTRASTA CON EL PERSONAJE?

- SE INTEGRA **CONTRASTA**

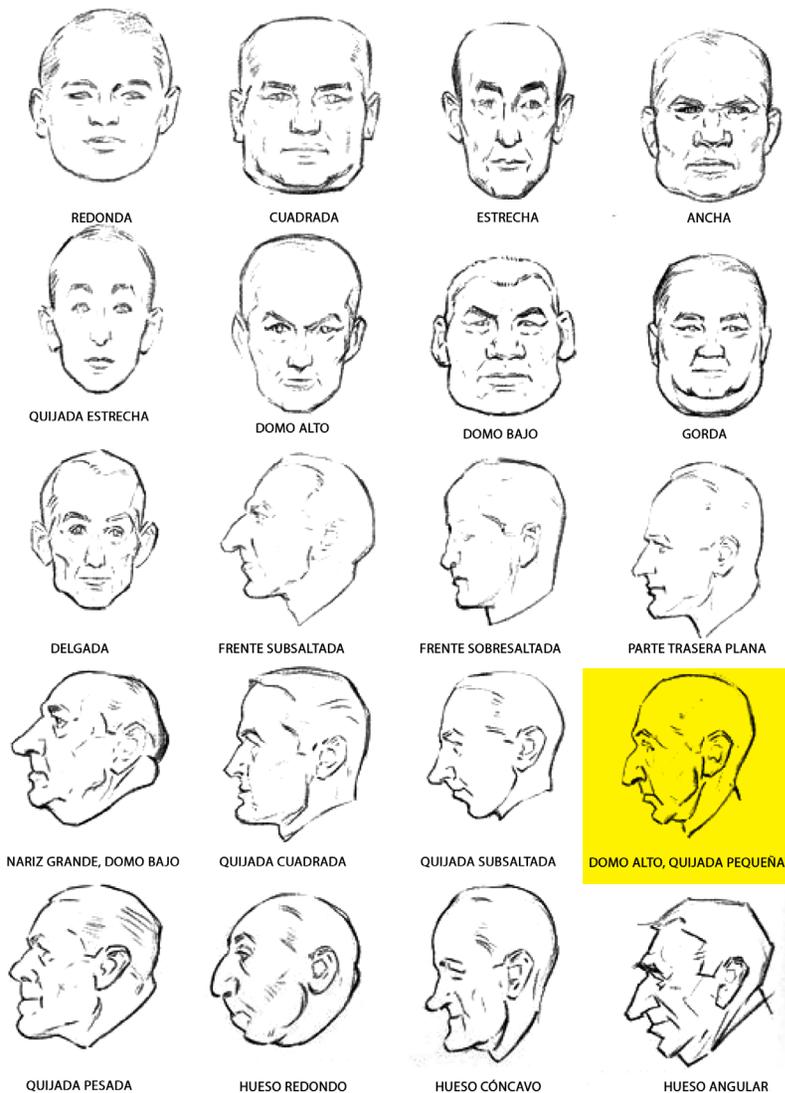
12. ¿CUÁLES SON LOS EJES UTILIZADOS EN EL PERSONAJE?



13. ¿CUÁLES SON LAS MEDIDAS DEL CANON EN BASE AL CUAL FUE DESARROLLADO EL PERSONAJE?

Solo cabeza.

15. ¿QUÉ TIPO DE CABEZA CONCUERDA MÁS CON LA DEL PERSONAJE?



16. ¿CUÁNTOS DEDOS POSEE EL PERSONAJE?

No aplica.

17. ¿CÓMO ES LA LÍNEA UTILIZADA EN EL PERSONAJE?

CABEZA:

Delgada

Gruesa

CONTORNO:

Delgada

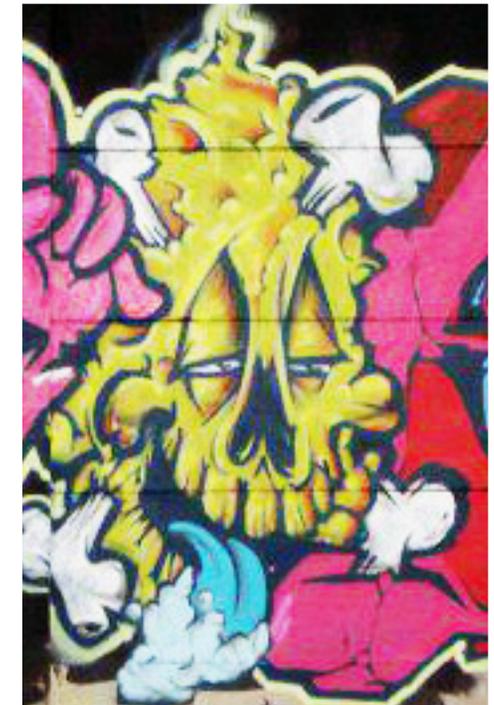
Gruesa

CUERPO:

Delgada

Gruesa

OBJETOS DE ESTUDIO/**MUROS**



GAS SKULL

AÑO: 2010

SOPORTE: MURO

TÉCNICA: ANÁLOGA

1. ¿QUÉ TIPO DE ILUSTRACIÓN FUE EMPLEADA?

- Digital
- Análoga
- No aplica

2. ¿QUÉ TÉCNICA DE ILUSTRACIÓN DIGITAL FUE EMPLEADA?

- Bitmap
- Vectorial
- No aplica

2.1. ¿QUÉ TIPO DE LÍNEA VECTORIAL FUE APLICADA?

- Lineart
- No aplica
- Comic/Cartoon
- Realista
- Sutil

3. ¿QUÉ TIPO DE ILUSTRACIÓN ANÁLOGA FUE EMPLEADA?

- Lápiz
- Marcador
- No aplica
- Tinta
- Acrílicos
- Collage
- Óleo
- Pastel
- Muralismo

3.1. ¿QUÉ TIPO DE MURAL ES?

- Fresco
- Canvas estirado
- No aplica
- Oleo y temp era
- Arte Urbano

4. ¿DE CUANTOS COLORES CONSTA LA PALETA DE COLORES UTILIZADA?

4

5. ¿QUE TONOS O MATICES FUERON UTILIZADOS?

Azul, amarillo.

6. DE 1 A 5, SIENDO 1 DESATURADO Y 5 SATURADO, ¿QUÉ TAN SATURADA ES LA PALETA DE COLORES?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

7. DE 1 A 5, SIENDO 1 CONTRASTE BAJO Y 5 CONTRASTE ALTO, ¿QUÉ TAN CONTRASTANTE ES LA PALETA DE COLORES?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

8. ¿EL NIVEL DE REALISMO SE CATEGORIZA MÁS COMO HIPERREALISTA O COMO ESTILO “CARTOON”?

- Hiperrealista Cartoon

9. ¿QUÉ EMOCIÓN CONCUERDA MÁS CON LA EXPRESIÓN DEL PERSONAJE?



11. ¿ EL FONDO DEL SOPORTE SE INTEGRA O CONTRASTA CON EL PERSONAJE?

- SE INTEGRA CONTRASTA

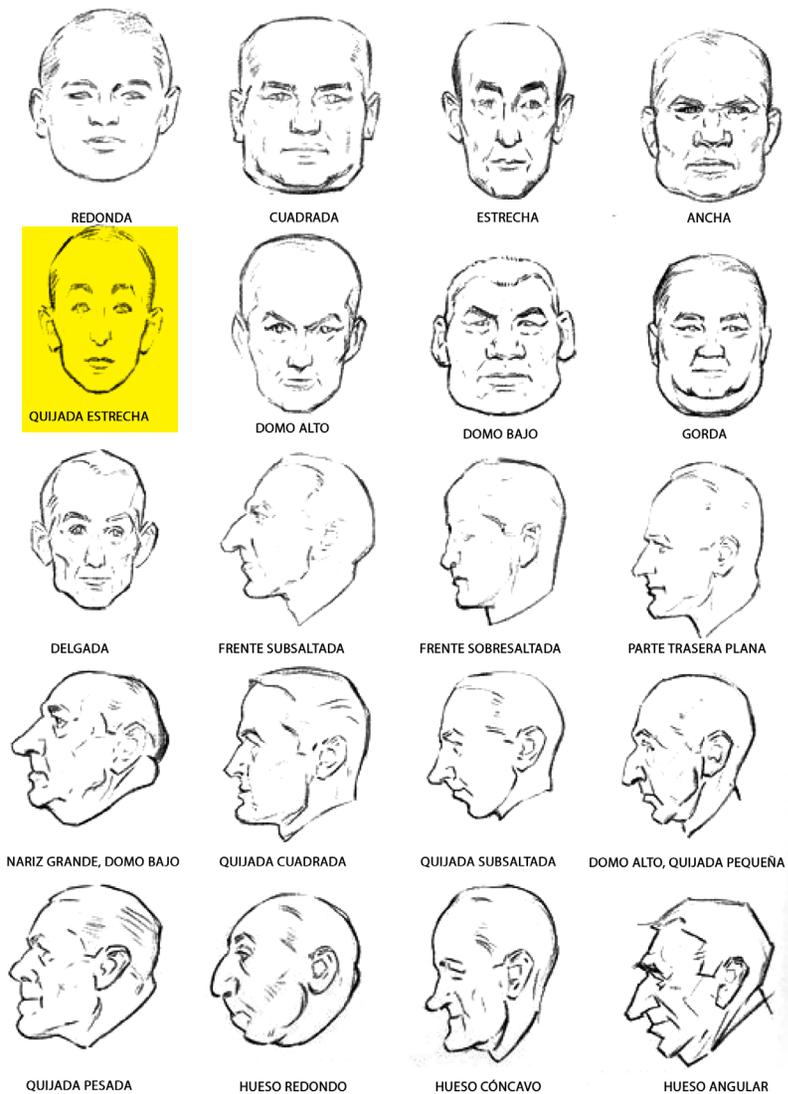
12. ¿CUÁLES SON LOS EJES UTILIZADOS EN EL PERSONAJE?



13. ¿CUÁLES SON LAS MEDIDAS DEL CANON EN BASE AL CUAL FUE DESARROLLADO EL PERSONAJE?

Solo cabeza.

15. ¿QUÉ TIPO DE CABEZA CONCUERDA MÁS CON LA DEL PERSONAJE?



16. ¿CUÁNTOS DEDOS POSEE EL PERSONAJE?

No aplica

17. ¿CÓMO ES LA LÍNEA UTILIZADA EN EL PERSONAJE?

CABEZA:

Delgada

Gruesa

CONTORNO:

Delgada

Gruesa

CUERPO:

Delgada

Gruesa



GHOST
AÑO: 2010
SOPORTE: MURO
TÉCNICA: ANÁLOGA

1. ¿QUÉ TIPO DE ILUSTRACIÓN FUE EMPLEADA?

- Digital
- Análoga
- No aplica

2. ¿QUÉ TÉCNICA DE ILUSTRACIÓN DIGITAL FUE EMPLEADA?

- Bitmap
- Vectorial
- No aplica

2.1. ¿QUÉ TIPO DE LÍNEA VECTORIAL FUE APLICADA?

- Lineart
- No aplica
- Comic/Cartoon
- Realista
- Sutil

3. ¿QUÉ TIPO DE ILUSTRACIÓN ANÁLOGA FUE EMPLEADA?

- Lápiz
- Marcador
- No aplica
- Tinta
- Acrílicos
- Collage
- Óleo
- Pastel
- Muralismo

3.1. ¿QUÉ TIPO DE MURAL ES?

- Fresco
- Canvas estirado
- No aplica
- Oleo y temp era
- Arte Urbano

4. ¿DE CUANTOS COLORES CONSTA LA PALETA DE COLORES UTILIZADA?

4

5. ¿QUE TONOS O MATICES FUERON UTILIZADOS?

Amarillo, azul, celeste, rojo

6. DE 1 A 5, SIENDO 1 DESATURADO Y 5 SATURADO, ¿QUÉ TAN SATURADA ES LA PALETA DE COLORES?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

7. DE 1 A 5, SIENDO 1 CONTRASTE BAJO Y 5 CONTRASTE ALTO, ¿QUÉ TAN CONTRASTANTE ES LA PALETA DE COLORES?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

8. ¿EL NIVEL DE REALISMO SE CATEGORIZA MÁS COMO HIPERREALISTA O COMO ESTILO “CARTOON”?

- Hiperrealista Cartoon

9. ¿QUÉ EMOCIÓN CONCUERDA MÁS CON LA EXPRESIÓN DEL PERSONAJE?



11. ¿ EL FONDO DEL SOPORTE SE INTEGRA O CONTRASTA CON EL PERSONAJE?

- SE INTEGRA CONTRASTA

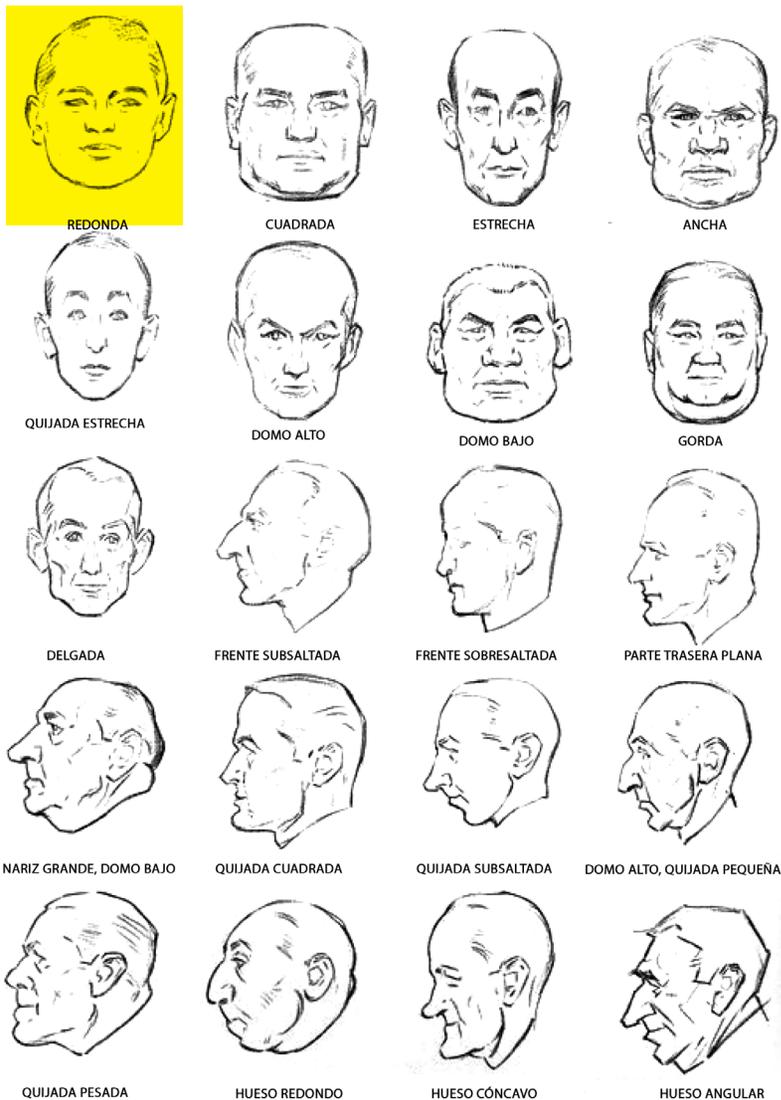
12. ¿CUÁLES SON LOS EJES UTILIZADOS EN EL PERSONAJE?



13. ¿CUÁLES SON LAS MEDIDAS DEL CANON EN BASE AL CUAL FUE DESARROLLADO EL PERSONAJE?

ALTURA: 1 ANCHO: 1

15. ¿QUÉ TIPO DE CABEZA CONCUERDA MÁS CON LA DEL PERSONAJE?



16. ¿CUÁNTOS DEDOS POSEE EL PERSONAJE?

4

17. ¿CÓMO ES LA LÍNEA UTILIZADA EN EL PERSONAJE?

CABEZA:

Delgada

Gruesa

CONTORNO:

Delgada

Gruesa

CUERPO:

Delgada

Gruesa



GHOST

AÑO: 2010

SOPORTE: MURO

TÉCNICA: ANÁLOGA

1. ¿QUÉ TIPO DE ILUSTRACIÓN FUE EMPLEADA?

- Digital
- Análoga
- No aplica

2. ¿QUÉ TÉCNICA DE ILUSTRACIÓN DIGITAL FUE EMPLEADA?

- Bitmap
- Vectorial
- No aplica

2.1. ¿QUÉ TIPO DE LÍNEA VECTORIAL FUE APLICADA?

- Lineart
- No aplica
- Comic/Cartoon
- Realista
- Sutil

3. ¿QUÉ TIPO DE ILUSTRACIÓN ANÁLOGA FUE EMPLEADA?

- Lápiz
- Marcador
- No aplica
- Tinta
- Acrílicos
- Collage
- Óleo
- Pastel
- Muralismo

3.1. ¿QUÉ TIPO DE MURAL ES?

- Fresco
- Canvas estirado
- No aplica
- Oleo y temp era
- Arte Urbano

4. ¿DE CUANTOS COLORES CONSTA LA PALETA DE COLORES UTILIZADA?

9

5. ¿QUE TONOS O MATICES FUERON UTILIZADOS?

Verde, azul, rosado, café.

6. DE 1 A 5, SIENDO 1 DESATURADO Y 5 SATURADO, ¿QUÉ TAN SATURADA ES LA PALETA DE COLORES?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

7. DE 1 A 5, SIENDO 1 CONTRASTE BAJO Y 5 CONTRASTE ALTO, ¿QUÉ TAN CONTRASTANTE ES LA PALETA DE COLORES?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

8. ¿EL NIVEL DE REALISMO SE CATEGORIZA MÁS COMO HIPERREALISTA O COMO ESTILO “CARTOON”?

- Hiperrealista Cartoon

9. ¿QUÉ EMOCIÓN CONCUERDA MÁS CON LA EXPRESIÓN DEL PERSONAJE?



11. ¿ EL FONDO DEL SOPORTE SE INTEGRA O CONTRASTA CON EL PERSONAJE?

- SE INTEGRA CONTRASTA

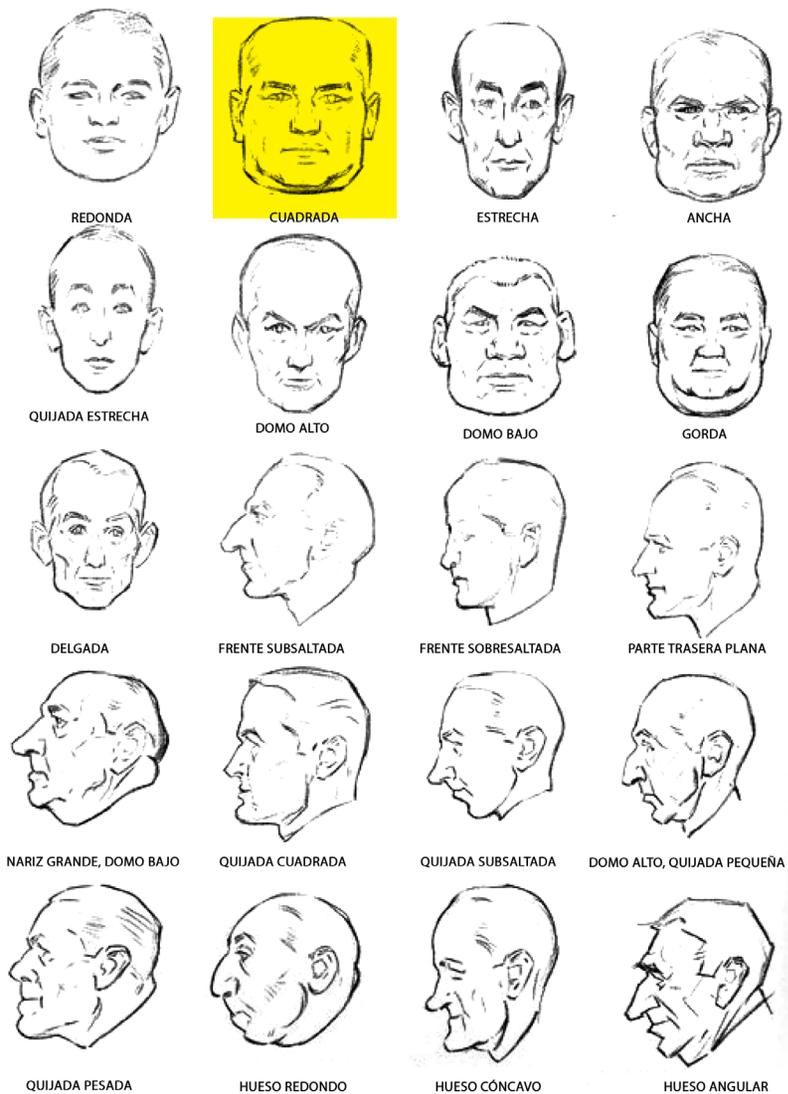
12. ¿CUÁLES SON LOS EJES UTILIZADOS EN EL PERSONAJE?



13. ¿CUÁLES SON LAS MEDIDAS DEL CANON EN BASE AL CUAL FUE DESARROLLADO EL PERSONAJE?

ALTURA: 2 ANCHO: 1

15. ¿QUÉ TIPO DE CABEZA CONCUERDA MÁS CON LA DEL PERSONAJE?



16. ¿CUÁNTOS DEDOS POSEE EL PERSONAJE?

2

17. ¿CÓMO ES LA LÍNEA UTILIZADA EN EL PERSONAJE?

CABEZA:

Delgada

Gruesa

CONTORNO:

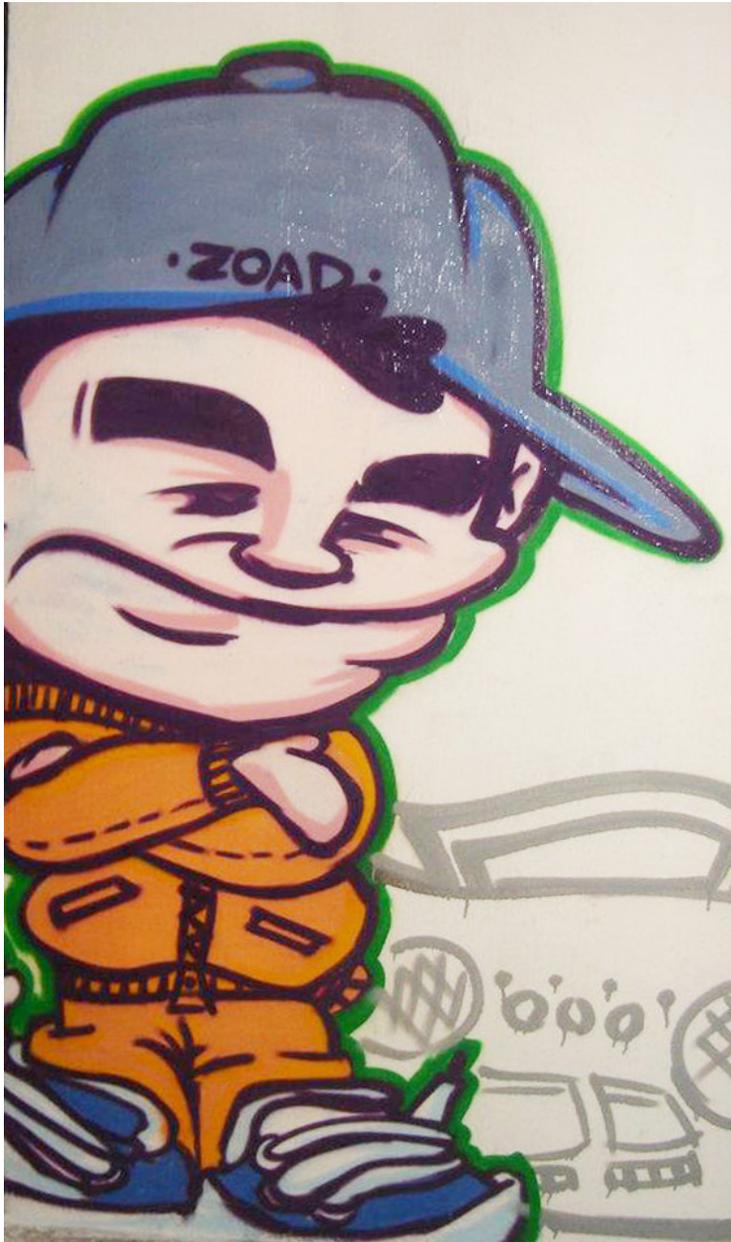
Delgada

Gruesa

CUERPO:

Delgada

Gruesa



BBOY
AÑO: 2010
SOPORTE: MURO
TÉCNICA: ANÁLOGA

1. ¿QUÉ TIPO DE ILUSTRACIÓN FUE EMPLEADA?

- Digital
- Análoga
- No aplica

2. ¿QUÉ TÉCNICA DE ILUSTRACIÓN DIGITAL FUE EMPLEADA?

- Bitmap
- Vectorial
- No aplica

2.1. ¿QUÉ TIPO DE LÍNEA VECTORIAL FUE APLICADA?

- Lineart
- No aplica
- Comic/Cartoon
- Realista
- Sutil

3. ¿QUÉ TIPO DE ILUSTRACIÓN ANÁLOGA FUE EMPLEADA?

- Lápiz
- Marcador
- No aplica
- Tinta
- Acrílicos
- Collage
- Óleo
- Pastel
- Muralismo

3.1. ¿QUÉ TIPO DE MURAL ES?

- Fresco
- Canvas estirado
- No aplica
- Oleo y temp era
- Arte Urbano

4. ¿DE CUANTOS COLORES CONSTA LA PALETA DE COLORES UTILIZADA?

6

5. ¿QUE TONOS O MATICES FUERON UTILIZADOS?

Negro, naranja, verde, azul, gris, rosado.

6. DE 1 A 5, SIENDO 1 DESATURADO Y 5 SATURADO, ¿QUÉ TAN SATURADA ES LA PALETA DE COLORES?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

7. DE 1 A 5, SIENDO 1 CONTRASTE BAJO Y 5 CONTRASTE ALTO, ¿QUÉ TAN CONTRASTANTE ES LA PALETA DE COLORES?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

8. ¿EL NIVEL DE REALISMO SE CATEGORIZA MÁS COMO HIPERREALISTA O COMO ESTILO “CARTOON”?

- Hiperrealista Cartoon

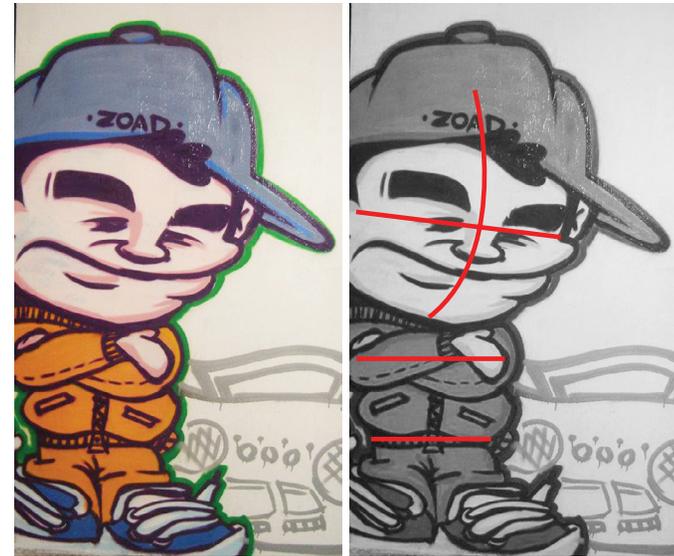
9. ¿QUÉ EMOCIÓN CONCUERDA MÁS CON LA EXPRESIÓN DEL PERSONAJE?



11. ¿ EL FONDO DEL SOPORTE SE INTEGRA O CONTRASTA CON EL PERSONAJE?

- SE INTEGRA CONTRASTA

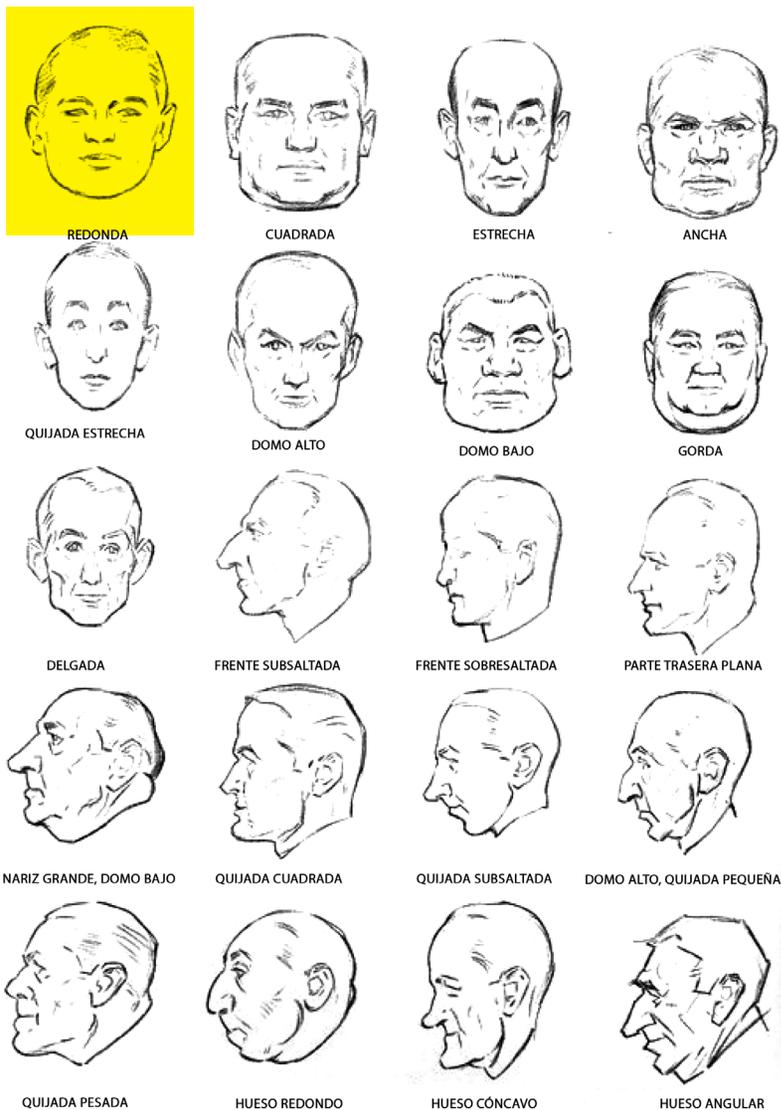
12. ¿CUÁLES SON LOS EJES UTILIZADOS EN EL PERSONAJE?



13. ¿CUÁLES SON LAS MEDIDAS DEL CANON EN BASE AL CUAL FUE DESARROLLADO EL PERSONAJE?

ALTURA: 2 ANCHO: 1/2

15. ¿QUÉ TIPO DE CABEZA CONCUERDA MÁS CON LA DEL PERSONAJE?



16. ¿CUÁNTOS DEDOS POSEE EL PERSONAJE?

2

17. ¿CÓMO ES LA LÍNEA UTILIZADA EN EL PERSONAJE?

CABEZA:

Delgada

Gruesa

CONTORNO:

Delgada

Gruesa

CUERPO:

Delgada

Gruesa

RASTAFARI
AÑO: 2010
SOPORTE: MURO
TÉCNICA: ANÁLOGA



1. ¿QUÉ TIPO DE ILUSTRACIÓN FUE EMPLEADA?

- Digital
- Análoga
- No aplica

2. ¿QUÉ TÉCNICA DE ILUSTRACIÓN DIGITAL FUE EMPLEADA?

- Bitmap
- Vectorial
- No aplica

2.1. ¿QUÉ TIPO DE LÍNEA VECTORIAL FUE APLICADA?

- Lineart
- No aplica
- Comic/Cartoon
- Realista
- Sutil

3. ¿QUÉ TIPO DE ILUSTRACIÓN ANÁLOGA FUE EMPLEADA?

- Lápiz
- Marcador
- No aplica
- Tinta
- Acrílicos
- Collage
- Óleo
- Pastel
- Muralismo

3.1. ¿QUÉ TIPO DE MURAL ES?

- Fresco
- Canvas estirado
- No aplica
- Oleo y temp era
- Arte Urbano

4. ¿DE CUANTOS COLORES CONSTA LA PALETA DE COLORES UTILIZADA?

6

5. ¿QUE TONOS O MATICES FUERON UTILIZADOS?

Café, amarillo, rojo, verde, azul.

6. DE 1 A 5, SIENDO 1 DESATURADO Y 5 SATURADO, ¿QUÉ TAN SATURADA ES LA PALETA DE COLORES?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

7. DE 1 A 5, SIENDO 1 CONTRASTE BAJO Y 5 CONTRASTE ALTO, ¿QUÉ TAN CONTRASTANTE ES LA PALETA DE COLORES?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

8. **¿EL NIVEL DE REALISMO SE CATEGORIZA MÁS COMO HIPERREALISTA O COMO ESTILO “CARTOON”?**

- Hiperrealista **Cartoon**

9. **¿QUÉ EMOCIÓN CONCUERDA MÁS CON LA EXPRESIÓN DEL PERSONAJE?**



11. **¿ EL FONDO DEL SOPORTE SE INTEGRA O CONTRASTA CON EL PERSONAJE?**

- SE INTEGRA **CONTRASTA**

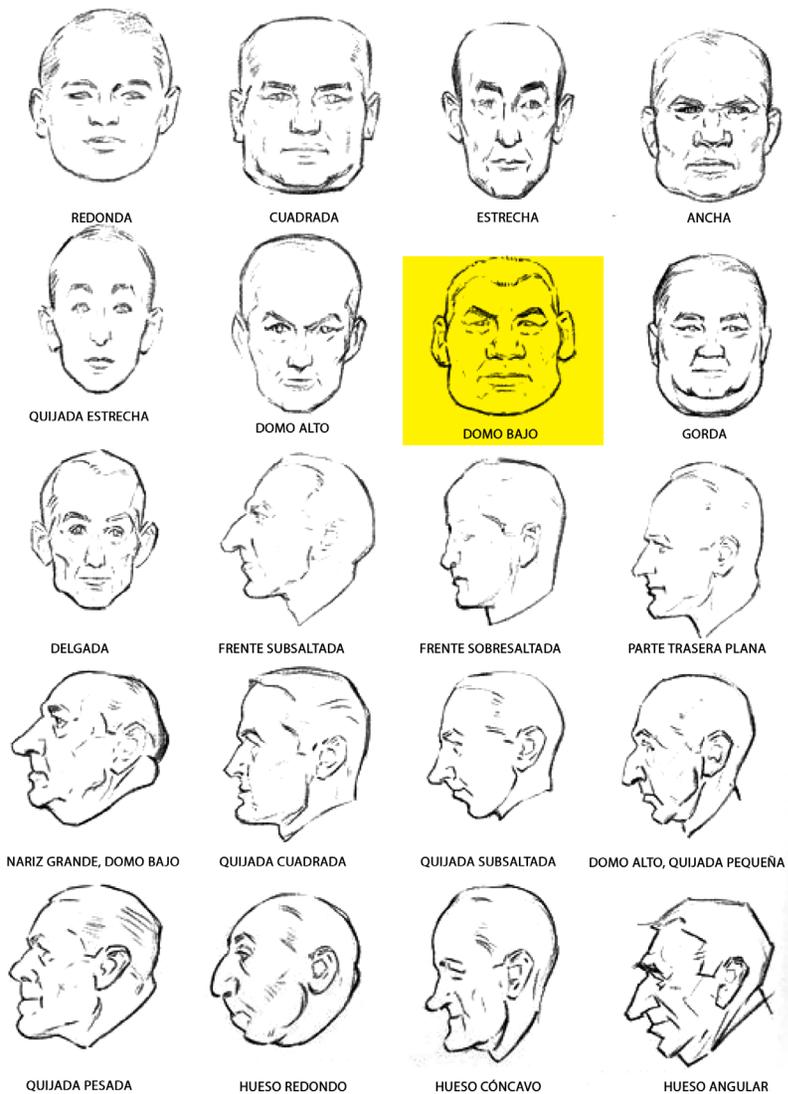
12. **¿CUÁLES SON LOS EJES UTILIZADOS EN EL PERSONAJE?**



13. **¿CUÁLES SON LAS MEDIDAS DEL CANON EN BASE AL CUAL FUE DESARROLLADO EL PERSONAJE?**

ALTURA: 2 1/2 ANCHO: 1

15. ¿QUÉ TIPO DE CABEZA CONCUERDA MÁS CON LA DEL PERSONAJE?



16. ¿CUÁNTOS DEDOS POSEE EL PERSONAJE?

2

17. ¿CÓMO ES LA LÍNEA UTILIZADA EN EL PERSONAJE?

CABEZA:

Delgada

Gruesa

CONTORNO:

Delgada

Gruesa

CUERPO:

Delgada

Gruesa

INTERPRETACIÓN & SÍNTESIS



Luego de haber recopilado información teórica, experiencias desde el diseño, análisis de objetos y sujetos de estudio, se procedió a realizar una confrontación de la misma en función de los objetivos planteados inicialmente; específicamente las técnicas utilizadas por el ilustrador en la creación de personajes urbanos en función al contexto de desarrollo y las características de la línea gráfica manejada por David Cifuentes, alias ZOAD1, que le permiten adaptarse a diferentes soportes.

1. TÉCNICAS UTILIZADAS POR ZOAD1 PARA LA CREACIÓN DE PERSONAJES URBANOS EN FUNCIÓN AL ENTORNO DE DESARROLLO

EL ENTORNO Y SU INFLUENCIA EN EL PERSONAJE

Para iniciar el análisis de la investigación, es necesario contextualizar la definición de un personaje urbano. Esta rama de la ilustración es definido como un componente figurativo dentro del graffiti por Villorante D. (2008), sin embargo, es preciso mencionar como David Cifuentes, alias ZOAD1, un diseñador y artista gráfico guatemalteco, aportó durante su entrevista, la cualidad que distingue al diseño de personajes urbanos, es su ubicación. La ubicación del soporte, es lo que categoriza un personaje como urbano; Melvin Alonzo, un diseñador gráfico, ilustrador y artista urbano guatemalteco, complementa este argumento en su entrevista, diciendo que el medio y el target son los que le brindan singularidad a esta



El entorno de un personaje, es lo que lo convierte en urbano; parafraseando a ZOAD1: "La calle lo vuelve urbano, porque incluso podés hacer un personaje con temática urbana en una galería"; En la imagen podemos ver una obra de ZOAD1, en donde la el entorno físico del soporte le aporta una textura al personaje, brindándole un valor visual agregado.

rama ilustrativa. Sin duda alguna el concepto de arte urbano de Stahl (2009) coincide también con el de los personajes urbanos; describiendo este movimiento como una expresión artística que tiene lugar en la calle, a la vista del público, muy alejada de las salas de exposiciones y al margen de lo establecido.

TÉCNICAS Y PROCESOS DE ILUSTRACIÓN

Teniendo claro el concepto de un personaje urbano se puede profundizar en los diferentes métodos en los que el ilustrador se puede apoyar para plasmar una idea en función a una necesidad visual. Las técnicas de ilustración son variadas y se han valido de los avances tecnológicos para evolucionar conforme a las necesidades del mundo moderno.

A pesar de ser planteadas muchas veces como dos conceptos opuestos o incluso excluyentes entre ellos, la ilustración análoga y la ilustración digital representan dos componentes que más allá de ser opciones aisladas, deben ser vistas por el ilustrador como dos herramientas para cubrir diferentes necesidades creativa; Melvin Alonzo complementa esta idea, asegurando en su entrevista que ninguna de ellas debería de sustituir a la otra, pues

La combinación de técnicas análogas y digitales puede resultar en un proceso de trabajo simbiótico. En la imagen se puede ver como el proceso de bocetaje análogo puede contribuir al desarrollo de una buena composición de un personaje urbano antes de ser trasladado al soporte final.



un ilustrador íntegro debería de caracterizarse por el dominio de ambas. El entrevistado Cifuentes también habla de cómo estos dos componentes pueden complementarse entre ellos a tal nivel de generar un proceso simbiótico en donde se favorece el ilustrador al tener los beneficios y pros de cada uno de las dos clases de ilustración; y si bien cada ilustrador desarrolla una serie de preferencias o inclinaciones en su proceso de trabajo, como Cifuentes que ha evolucionado a tal forma de concentrar gran parte de su producción artística en técnicas digitales, es importante tomar en cuenta que ambas técnicas son fundamentales en el desarrollo de personajes urbanos, citando a Alonzo en su entrevista, existe un balance que se debe de respetar, pues como se mencionó anteriormente, cada una tiene características diferentes para solventar diferentes necesidades.

La elección de la técnica es crucial para el desarrollo de un personaje urbano, y para tomar esta importante decisión el ilustrador debe estar consiente de los otros factores que según Williams (2013) interactuaran entre sí en el desarrollo de la ilustración; factores como las características del estilo de ilustración (paleta cromática, características del color, línea, cánones y proporciones del personaje, nivel de realismo, detalles, etc.), el proceso de construcción del personaje, el tipo de soporte y el entorno representan puntos de sumo interés para el ilustrador en la toma de decisiones, pero este último es sin duda la piedra angular en el desarrollo de un personaje urbano.



El familiarizarse con el entorno en el que se va a desarrollar el personaje puede sentar las bases necesarias para desarrollar una ilustración que no sólo se acople al espacio sino que interactúe con el mismo y con los individuos que lo habitan. En la imagen, una composición de personajes y tipografía desarrollada por ZOAD1, en donde se vale de la forma del entorno para “enmarcar” la composición con el mismo.



"No hay la magia que quizá había antes, de poder ver una pieza y ver la obra acabada y que sea como nueva". Imagen de mural en proceso de ZOAD1 junto a varios integrantes de su crew, Urban Zkills Crew (UZC). (2013).

Los sujetos de estudio concuerdan que parte fundamental en su proceso es entrar en contexto del desarrollo tanto físico como antropológico en el que el personaje se va a desenvolver; se tiene claro que el espacio físico que contiene el personaje puede brindarle un mayor poder de comunicación, pero también se debe tomar en cuenta el contexto social. Para luego proceder a decir qué se desea expresar y mediante el uso de elementos como los rasgos faciales, denotar una determinada expresión. Esta expresión le brindará al personaje una actitud y personalidad para interactuar en el entorno en el que se encuentre y de cierta forma transmitir una idea; en el análisis de objetos de estudio, se puede notar que la expresividad facial es un factor importante en las piezas de ZOAD1, pues los personajes suelen ser plasmados con expresiones fácilmente asociadas

a una emoción, como molestia, furia, placer o alegría. La subjetividad es un papel importante y característico del arte urbano, pues esa libertad de expresión y experimentación que Rodrigo Aguilar, un ilustrador, diseñador gráfico y artista urbano guatemalteco, menciona en su entrevista, como propia del diseño de personajes urbanos, se ve trasladada a la codificación del mensaje de los mismos, pues al no ser algo de suma importancia para sus artífices, los mensajes en los personajes urbanos son compuestos de tal forma que su interpretación queda a discreción de sus espectadores y su capacidad de asociación con un trasfondo cultural. Piñem en la experiencia desde diseño, menciona que si bien hay ocasiones en la que el artista tiene en mente de forma vaga algún tema o mensaje, "cada quién lo puede interpretar como



El nivel de detalle y la técnica son algunos de los factores que generan diferencias abismales entre las pintas de pandillas y el graffiti artístico. Fotografía de una “placa” de la mara salvatrucha (arriba) comparada con una pieza del graffitero guatemalteco Zick03, integrante del crew Urban Zkills Crew (abajo).

quiera”. Aryz, en la experiencia desde el diseño, reafirma esta postura, asegurando que el mensaje no es apreciado por él, y que es algo secundario a lo que el entrevistado Alonzo agrega que lo importante es crear una experiencia.

ENTORNO DE UN PERSONAJE

Si bien el artista urbano se caracteriza por dejar en segundo plano la opinión pública sobre su trabajo, el hecho que su obra una vez terminada pasa a formar parte del paisaje urbano lo obliga de cierta forma a tener curiosidad por la reacción de los transeúntes que tendrán contacto con su trabajo. “No es que haga las piezas para ver que dice la gente”, asegura ZOAD1 en su entrevista, “a final de cuentas, el papel del espectador es el de crítico, ellos incluso pueden pintar encima de tu pieza, y el hecho que no lo hagan implica cierta aprobación.”

En la experiencia desde diseño, Aryz destaca que parte de la experiencia de pintar en la calle es que todo tu proceso esté expuesto lo cual muchas veces resulta en críticas tempranas a la obra o que se divulgue una obra sin terminar; “No hay la magia que quizá había antes, de poder ver una pieza y ver la obra acabada y que sea como nueva”, a pesar de que Aryz, en la experiencia desde diseño, parece repudiar ciertas conductas de los espectadores como por ejemplo alterar el color de sus piezas mediante la edición de las fotografías, asegura que el no poder ver a las personas interactuando con su obra, representan una desgracia para su creador.



Las diferentes herramientas brinda una sinfinidad de opciones para el artista urbano, como Cifuentes sugiere, lo mejor es analizar que herramienta es la más adecuada para lograr un determinado trazo, mancha o relleno. En la imagen, se puede ver como ZOAD1 utiliza diferentes herramientas para la realización de un mural; un rodillo para áreas grandes, diferentes tipos de caps para rellenar y delinear la pieza.

Y es que a estos factores se agregan también las dificultades con las que tiene que lidiar el artista a la hora de plasmar un personaje urbano. La naturaleza ilegal y clandestina del arte urbano, implican que el artista urbano se debe enfrentar a estigmas sociales en los que más allá de ponerlos en el pedestal de artífices y creadores, los encasillan como criminales; dentro del contexto guatemalteco. Esto se debe a la asociación del muralismo urbano con el de las pintas de “maras” o pandillas. A esto GraffitiHurts (2014), comenta que el graffiti de pandillas, llamado “placas” en latinoamérica es usado para marcar territorios, enlistar miembros, ofrecer drogas o enviar advertencias a sus rivales. A pesar de este fuerte estigma relacionado al graffiti, el cual está enraizado en muchas culturas, el entrevistado ZOAD1 menciona que en Guatemala; la gente si reconoce la diferencia entre el graffiti artístico y el de las pandillas

“...Una vez estábamos pintando cerca del teatro nacional, y se acercó bastante gente. Al tiempo pasaron patrullas, y la gente muchas veces espera que huyás o salgás corriendo; cuando ven que no lo hacés se dan cuenta que no estás haciendo nada malo...”; según su entrevista ZOAD1 piensa que las dificultades de cultura e ideología planteadas por el entorno pueden ser superadas con una buena técnica a la hora de desarrollar personajes urbanos.

LA IMPORTANCIA DE LAS HERRAMIENTAS

Esta presión social muchas veces obliga al artista a trabajar contra el reloj o incluso hacer piezas menos complicadas como tags o throw-ups que no son más que piezas con poco detalle. Las

herramientas utilizadas en el graffiti, están moldeadas para la agilidad, como menciona Martínez S. (2009), los materiales deben de ser de fácil acceso y no muy difíciles de ocultar; esto en el caso de que las piezas sean hechas de forma ilegal, pero la evolución de movimiento pictórico ha permitido la generación de espacios para el libre desenvolvimiento del arte urbano, por ejemplo proyectos como la gira internacional De mi Barrio a tu Barrio, mencionada en las experiencias desde diseño o incluso la oportunidad de intervención a edificaciones que brindan autoridades a artistas como Aryz. Y si bien el artista urbano es siempre asociado con el vandalismo, ZOAD1, aclara en la entrevista que en su caso, siempre busca espacios desocupados en los que no se perjudique a nadie, haciendo énfasis en que a él no le gustaría que pintaran su casa. En este caso la velocidad pasa a segundo plano, pues en palabras de ZOAD1, es importante tener claro la utilidad de cada herramienta; si bien está claro que el artista no posee técnicas claras para la adaptación de sus personajes a diferentes soportes; sí incurre a prácticas que le ayudan en esta tarea como por ejemplo el entendimiento de las herramientas y como cada una de ellas puede aportar a lograr lo previsualizado en el boceto.

Citando a ZOAD1 en su entrevista, “Con este tipo de brocha voy a lograr este acabado, con lata los rellenos, con rodillo esta otra cosa, etc.” más allá de conocer lo que cada herramienta puede hacer y que nos puede aportar, es de suma importancia que el ilustrador mantenga una mente abierta a la exploración y experimentación con el fin de perfeccionar no solo el estilo

gráfico sino el proceso que lleve hacia él; parafraseando a ZOAD1, es un pensamiento erróneo decir “yo pinto graffiti, solo uso lata” o “solo uso rodillo“, pues teniendo hacienda un análisis sobre el entorno del personaje, y mediante la utilización correcta de las herramientas el ilustrador se puede sobreponer a dificultades como el caso que narraba Cifuentes sobre el soporte de lamina en donde la aplicación de la pintura en aerosol de forma paralela a la superficie resultaba con una línea irregular algo ajeno a las características líneas limpias y definidas del estilo del artista, por lo que su solución implicó seguir la curvatura de la hendidura del soporte con el fin de que la línea se dibujara con un grosor constante; complementa que todo depende también del estilo del artista, pues para lo que muchos como Cifuentes es considerado un error, como una salpicadura, por ejemplo, puede representar parte esencial del estilo de otro ilustrador.

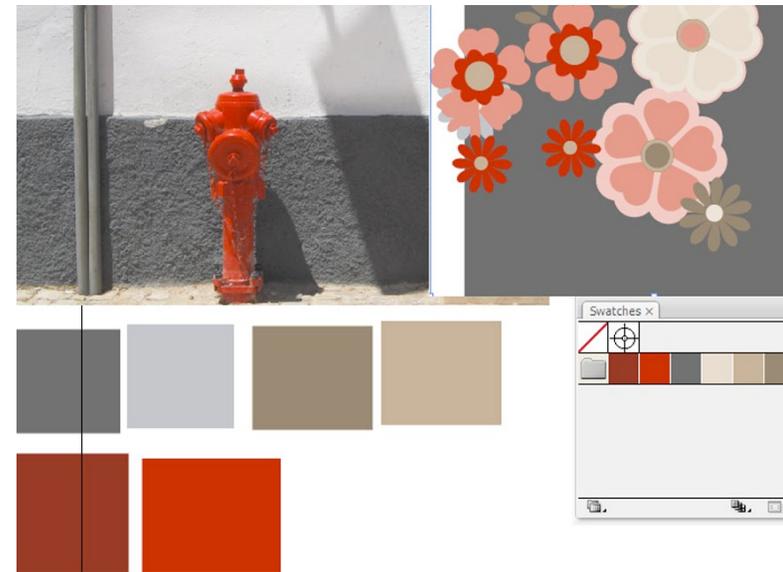
Si bien ZOAD1 no posee técnicas intencionales, el artista suele enfocar gran parte de sus esfuerzos en la meticulosa planeación de un personaje antes de realizarlo en el soporte final, lo cual si bien no es una técnica, sin duda es un hábito valioso en la praxis. Como lo menciona en su entrevista, la parte de planeación previa a la realización de un personaje es fundamental, el tomar en cuenta lo que se quiere transmitir e incluso la elaboración de un boceto que incluya la paleta de colores a utilizar es crucial para el correcto desarrollo de un personaje. La versatilidad y búsqueda de la evolución de su estilo, son dos factores que ZOAD1 valora en gran

medida; en su entrevista, el artista menciona que su estilo ha evolucionado a tal medida de poder prescindir de la planeación previa que tanto valora; en estos casos ZOAD1 se vale de su estilo de ilustración, que él mismo describe como “dibujo plano en capas” para generar, a partir de la yuxtaposición de planos, un personaje urbano. Es preciso mencionar que la técnica limpia, definida y contrastante de ZOAD1 puede ser un reto a la hora de improvisar, pues una mancha, trazo o forma no contemplada la idea del artista puede no sólo arruinar la visión concebida de la pieza sino también generar un desbalance visual fácilmente perceptible por el espectador, quién el entrevistado, ZOAD1, considera tiene el papel de crítico. Es por eso que el artista utiliza un orden lógico dentro de su estilo de ilustración en el que delinea, rellena y luego perfecciona formas, lo cual le permite, como él lo menciona en la entrevista, “limpiar” errores; esta práctica, a pesar de no ser definida como una técnica por el artista, es una práctica eficaz que el artista gráfico ha desarrollado a través de sus años de experiencia.

2. EL APROVECHAMIENTO DEL COLOR Y OTROS ELEMENTOS GRÁFICOS EN LOS DISTINTOS SOPORTES POR ZOAD1

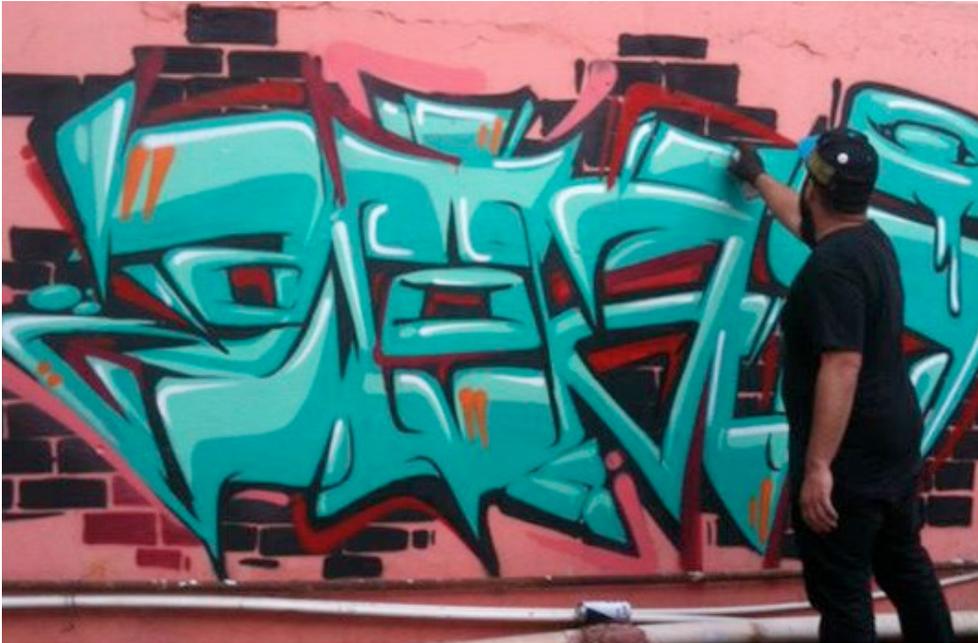
EL COLOR

Sin duda alguna, el color es un elemento fundamental en estilo de ilustración de ZOAD1 y el movimiento gráfico en general; en palabras de Martínez (2012), la importancia de



Como Rodrigo Aguilar sugiere, un recurso válido para la obtención de paletas cromáticas es mediante la extracción de colores de fotografías, ilustraciones e incluso de la vida cotidiana. Imagen obtenida de Designscrapbook.

este elemento recae en su contribución en el dinamismo, una característica distintiva del arte pictórico urbano. Martínez resume; “El color es todo”. Si bien muchos artistas, incluyendo a ZOAD1 no pretenden dotar a las piezas de significados ocultos o mensajes codificados a través del color, como Aguilar especifica, la herramienta de la psicología del color no es indispensable a la hora de generar personajes urbanos. Y si bien ZOAD1, en la entrevista, remarca que el mensaje no es lo importante, aclara que el color si puede llegar a ser importante dentro de su línea gráfica, pues el juego de



“Intento hacer una foto que refleje lo mejor posible un poco el entorno y los colores. Normalmente tiendo a desaturarlos, porque luego la gente los empieza a saturar, y prefiero que esté desaturados...”. Ejemplificando las palabras del pintor español, Aryz. Imágenes de un mural pintado ZOAD1 en el festival Universo de Estilos, 2013 en la Ciudad de Guatemala. Ambas fotografías son de la misma pieza, sin embargo una posee mayor postproducción a la otra, y por ende los colores originales han sido modificados. En palabras de Aryz, “deja de ser su obra, y pasa a ser obra del fotógrafo”

interpretación que puede brindar es precisamente lo que el artista busca; el artista español Aryz, concuerda con este argumento, pues en la experiencia desde diseño, el muralista aclara que para él, el arte se trata del simple hecho de juntar colores; “La forma es una excusa para poner colores en un sitio u otro. No doy mucha importancia al mensaje”; el artista remarca que prefiere dedicarle el mayor tiempo posible a la forma y al tratamiento del color.

Y es que si bien el color puede transformar por completo una pieza, el color en sí, puede sufrir un sinfín de variaciones mediante la alteración de parámetros como el matiz, que es lo que diferencia de un color de otro, la saturación, que representa la pureza o intensidad de un color en particular, el contraste, que básicamente es la comparación visual de intensidades que se da entre la yuxtaposición de dos o más colores y el brillo, que se refiere a la cantidad de luz percibida en un color; al conjugar estos parámetros se puede generar

un sistema cromático, en base al cual se pueden extraer diferentes colores para formar una paleta cromática. Una paleta cromática juega un papel importante en un personaje urbano, y si bien ZOAD1 menciona en su entrevista que su elección de colores es puramente al azar, en el análisis de los objetos de estudio se puede notar la recurrencia por parte del artista a colores primarios (rojo, azul y amarillo) lo cual le permite brindarle un alto contraste, algo sumamente característico de su estilo, a los personajes que desarrolla.

Arday (2014), asegura que el ilustrador muchas veces se rige por la intuición para la elección de colores; esto lo confirman los sujetos de estudio, quienes aseguran que si bien elementos como la luz del entorno pueden favorecer al contraste o que el color del soporte donde se plasmará el personaje puede ser tomado en cuenta, generalmente factores como la disponibilidad de colores, cuando se trata de técnicas análogas o la preferencias visuales personales, cuando se trata de técnicas digitales, son las que a final de cuentas definen la paleta cromática de una ilustración. El entrevistado Rodrigo Aguilar narra su método de elección de una paleta; él guarda referencias visuales que considera contienen paletas agradables y después “recicla” estas referencias a la hora de hacer una ilustración, también se influencia por el material que tenga a la mano (pintura que le ha sobrado de otros murales, por ejemplo), mientras que ZOAD1 se vale del

ensayo y error, pues inicia con una figura de un determinado color y en base a este va agregando colores que combinen; es preciso mencionar, también, que la predilección de ZOAD1 por las gamas cromáticas saturadas y contrastantes, como se pudo comprender a partir del análisis de objetos de estudio y la entrevista, permiten que su obra contenga el impacto visual asociado con el contraste generado por los colores saturados, sin importar su soporte.

Cuando de personajes urbanos se trata, es importante que el artista también tome en cuenta el entorno de desarrollo del personaje y como elementos como el color interactúan con el mismo. En el caso de Aryz, se vale de colores desaturados para plasmar sus piezas, pues como lo menciona en la experiencia desde diseño, de esta manera evita que al tomar fotografías y se editen las mismas, se altere de gran manera la imagen de su obra. “...a veces también los fotógrafos se animan y empiezan a tocar los colores en HDR y unas cosas raras, y al final deja de ser una foto que documenta y pasa a ser una obra del fotógrafo. Yo me he encontrado casos de ver fotos por internet de un trabajo mío y el chico sacó la foto y luego ha saturado los colores y quizás un rosa pasa a ser rojo y deja de ser tu trabajo; pero la gente desde casa no lo ve, no sabe cómo son los colores de la obra original. Intento hacer una foto que refleje lo mejor posible un poco el entorno y los colores.



*Fotografía de la exposición "La Muerte es el Futuro" de ZOAD1, en la que se muestra la pieza de camuflaje en la que experimentó con colores neón.
Fotografía obtenida de facebook.com/ZOADUNO*

Normalmente tiendo a desaturarlos, porque luego la gente los empieza a saturar, y prefiero que estén desaturados..." en posturas como esta podemos notar las diferencias entre los artistas, pues en el caso de ZOAD1, el artista muestra una notable inclinación por los colores saturados y contrastantes, como se evidenció en los objetos de estudio, e incluso estas preferencias lo han llevado a experimentar con colores neón recientemente, los cuales utiliza para generar juegos de asimilación e interpretación de su obra como él mismo lo mencionó en la entrevista; "Ponete una de las piezas en

mi última exposición era un patrón de camuflaje en colores neón, lo cual era un poco irónico (el camuflaje es para pasar desapercibido, y los colores neón hacen que sea lo opuesto); eso me gustó bastante y últimamente he estado trabajando en piezas bien coloridas y llamativas".

CONSTRUCCIÓN Y FORMATO

Gran parte de la asimilación de la obra por parte de los espectadores en la urbe, tienen gran relación con el formato de la obra; los personajes urbanos pueden ser adaptados desde un simple pin o sticker pegado en algún poste, hasta los gigantescos murales plasmados en un edificio; los artistas deben enfrentarse a diferentes adversidades y dificultades a la hora de plasmar un personaje urbano, pero sin duda uno de los retos artísticos y creativos más notorios suele ser la proporción.

Los sujetos de estudio concuerdan en que mantener la proporción de un personaje puede representar un gran reto; Aguilar asegura que hay diferentes técnicas para mantener la proporción, y que según él, la más sencilla podría ser la cuadrícula, refiriéndose al proceso en el que se traza una retícula cuadriculada tanto en el boceto como en la pared, para que luego se trace por módulos o segmentos el dibujo.



Martínez S. (2009) establece que parte crucial de un mural radica en el bocetaje preliminar que se hace en la pared, generalmente utilizando una válvula delgada, en donde se define la proporción del personaje; a pesar de que varíen los soportes y formatos, el proceso de construcción de un personaje suele mantenerse intacto en esencia. En la imagen, fotografías del proceso y resultado final de un mural de ZOAD1 (2013).

El entrevistado ZOAD1 asegura que su mejor consejo sería practicar bastante antes de plasmar un personaje en un formato grande, y si bien la aplicación del color es algo posterior al trazo en el proceso detallado durante su entrevista, ZOAD1 aconseja que contemplar los colores a utilizar en el boceto es de igual manera una práctica sugerida.

Y si bien el utilizar una retícula, no suele ser un recurso utilizado tan frecuentemente por los artistas urbanos, el uso de líneas guías y formas simples si suele ser una práctica frecuentada por los mismos. Martínez S. (2009) establece que parte crucial de un mural radica en el bocetaje preliminar que se hace en la pared, generalmente utilizando una válvula delgada, en donde se define la proporción del personaje; a pesar de que varíen los soportes y formatos, el proceso de construcción de un personaje suele mantenerse intacto en esencia. ZOAD1 mencionó en su entrevista que es fundamental tener un boceto a colores, pues esto le brinda al artista una aproximación fiel a lo que se desea como resultado final.

Según Cámara S. (2006) el proceso de la construcción de un personaje parte de la construcción de la cabeza a base de un círculo al cual se le agregan ejes para definir la posición de rasgos característicos del personaje (ojos, nariz, etc.), elementos que definirán la expresión del personaje, al igual que líneas que funcionarán como una base para desarrollar la quijada del personaje. Luego se procede con la construcción del cuerpo el cual inicia trazando ejes para definir la postura,

para después sobre estos ejes, construir a partir de figuras geométricas simples el tórax y la pelvis del personaje, luego se construyen las extremidades, de la misma forma. ZOAD1 aclara en su entrevista que si bien domina estos procesos, su evolución y experimentación han conllevado su técnica a tal punto de poder generar personajes sin construcción, sino más bien partiendo de una forma geométrica base y agregando capas a esta; una especie de dibujo vectorial. Dentro de las variaciones que se pueden notar en el proceso del artista también se encuentran la utilización de formas geométricas simples para el desarrollo de las formas craneales de sus personajes; ZOAD1 no sólo utiliza formas circulares y ovaladas como lo sugiere Cámara, sino que también se pudo notar durante el análisis de los objetos de estudio, la inclusión de formas geométricas como triángulos, cuadrados, trapezoides, entre otros.

MATERIALES Y OTROS ELEMENTOS

Una vez dominada la proporción en el boceto es importante que el artista tome en cuenta los materiales involucrados, pues dependiendo del proceso y el soporte estos pueden variar. Según la entrevista realizada a ZOAD1, esto es clave para que el desarrollo de un personaje urbano resulte exitoso en diversos soportes; *“Hay que tener bastante experiencia, y también saber usar la herramienta adecuada para lograr lo que se visualiza en el boceto, por ejemplo, con este tipo de*



ZOAD1 no sólo utiliza formas circulares y ovaladas como lo sugiere Cámara (2006), sino que también se pudo notar durante el análisis de los objetos de estudio, la inclusión de formas geométricas como triángulos, cuadrados, trapezoides, entre otros. Esto puede notarse en el análisis de objetos de estudio; personajes que en su mayoría se valen de formas geométricas simples como base de construcción facial.



La durabilidad es un factor elemental que se debe tomar en cuenta en la utilización de diferentes soportes. En la imagen una sticker desgastada por MrKrazyMan (2013).

brocha voy a lograr este acabado, con lata los rellenos, con rodillo esta otra cosa, etc. Ponete rellenar es más sencillo con rodillo, hay diferentes grosores que te pueden ayudar a eso. Es un pensamiento erróneo decir 'yo pinto graffiti, solo uso lata' o 'solo uso rodillo'". Turnbull A. et. al. (1986) afirma que gran parte de la reproducción de una ilustración, dependerá de las características de su estilo (color, línea, etc.) y como estas se relacionan con las herramientas de reproducción y la superficie donde se van a plasmar. Y es que a pesar que hay un sinnúmero de soportes en donde se puede plasmar un personaje urbano (como tejidos, cueros, madera, corcho, plástico, poloricloruro de vinilo (PVC), vidrio, papel, cartón, aluminio, entre otros) no todos los estilos de ilustración poseen la versatilidad en cuanto a detalles para ser reproducidas en diferentes superficies; Según el entrevistado ZOAD1, la clave está en considerar la proporción de los detalles; materiales como la impresión digital permiten plasmar

detalles sumamente minuciosos, mientras que métodos como la xilografía (grabado en madera), no permiten esto.

ZOAD1 también aconseja tener en cuenta el tiempo de exposición de una ilustración, pues en el caso de ilustrar para soportes que tienen una alta interacción con el ser humano como playeras, zapatos, gorras, etc. Es importante que se utilicen materiales que permitan que estos se utilicen sin que el personaje pierda reconocimiento o calidad; Alonzo coincide, asegurando que por ser materiales que están en contacto con las personas se tiene que tener más cuidado con detalles como la durabilidad de la impresión, del soporte, etc. Como el distribuidor de tintas de serigrafía 3M (2005), lo explica, la durabilidad, en cuanto a serigrafía se refiere, no sólo depende de las tintas o el soporte sino de la técnica de aplicación y de la correcta elección de la malla del bastidor.

CONCLUSIONES & RECOMENDACIONES



CONCLUSIONES

1. TÉCNICAS DE DESARROLLO DE PERSONAJES EN FUNCIÓN AL ENTORNO DE DESARROLLO

Es importante entender que más allá de no importarles, el enfoque sobre el entorno es muy diferente cuando a los artistas urbanos se refiere, pues si bien no es de los factores que más toman en cuenta, el entorno es lo que diferencia el diseño de personajes urbanos a la demás ramas de la ilustración. Pues es el hecho que este se desarrolle en las calles, es lo que le da la característica urbana. De esto, se puede entender que si bien muchos de los artistas, incluyendo a ZOAD1, establecen que su prioridad no recae en la opinión del espectador, es importante, incluso esencial, que su trabajo este expuesto al público y que su obra se desarrolle en calle. Este desarrollo se refiere a la intervención que la ciudad misma hace en las obras; Pues factores que son considerados como dificultades muchas veces también le brindan un valor agregado a las obras. Texturas generadas por el desgaste, interesantes tratamientos cromáticos por el decoloramiento, interacciones con otras obras urbanas, e incluso la inevitable efimeridad de las obras es lo que le brinda tanta riqueza visual, dinamismo y espontaneidad al diseño de personajes urbanos.

Se concluye entonces, que la prioridad de ZOAD1, a la hora de desarrollar un personaje urbano, no es el entorno y por

ende carece de técnicas intencionales para el desarrollo de personajes en función al mismo; a pesar de esto, el artista reconoce la importancia del entorno en su trabajo, pues para él, este, además de brindarle exposición, le brinda la característica urbana a su obra; también es preciso mencionar que ZOAD1 incurre a ciertas prácticas que aunque no sean intencionales, ayudan a la integración de sus personajes a su contexto de desarrollo; el orden utilizado en el proceso de la aplicación del color que incia con el delineado y contempla la definición y limpieza de detalles, la premeditación del espacio físico donde se va a desarrollar antes de bocetar, la selección de paleta de colores y la inclusión de la misma en el boceto, o la correcta utilización de las herramientas con el fin de alargar la permanencia de la pieza en su soporte, corresponden a técnicas de desarrollo de personajes urbanos en función de su entorno que aunque no sean reconocidas como tales por el artista, son prácticas eficaces adquiridas por ZOAD1 a través de sus años de experiencia en el desarrollo de personajes.

Y es que precisamente esta toma de decisiones, forman parte de ese criterio necesario para todo diseñador gráfico, ilustrador o artista urbano. Esa capacidad de elección frente a diferentes objetivos, necesidades u obstáculos son esenciales para el desarrollo de la versatilidad de un diseñador, factor estrechamente ligado con los objetivos mencionados en el inicio de esta investigación.

2. EL APROVECHAMIENTO DEL COLOR Y OTROS ELEMENTOS GRÁFICOS EN DISTINTOS SOPORTES

Parte importante del proceso de una ilustración es la etapa de reproducción; los conocimientos que le permitan reproducir su trabajo de la forma más fiel posible en diferentes soportes representan una herramienta necesaria para el ilustrador íntegro.

Para ZOAD1, el poder plasmar su trabajo en una sinfinitud de materiales; pared, vidrio, cartón, MDF, tela, acrílico, papel, vinil adhesivo, manta, plástico para envolver, gorras, zapatos, playeras, por mencionar algunos; le ha brindado la capacidad de divulgar y exponer su trabajo. Retomando a Walters H. (2006), cuando el ilustrador plasma su obra en soportes con los que el espectador interactúa o incluso usa, pasa de ser un simple espectador a una “valla publicitaria que camina y habla”.

Esta necesidad creativa de adaptarse a varios soportes y diferentes formatos en conjunto con las preferencias e influencias visuales y gráficas de ZOAD1 han dado como resultado un estilo gráfico de ilustración capaz de plasmarse en grandes muros como en en playeras, stickers, afiches, etc.

Parte de esta capacidad se la debe a la geometría sencilla oculta en la construcción de sus personajes, los cuales poseen formas geométricas como triángulos, cuadrados, elipses entre

otros dentro de su construcción craneal; a esto se le agregan los bordes bien definidos y limpios de sus personajes, que suelen imitar una línea vectorial comic/cartoon generalmente de un tono más oscuro a los planos que delimitan, los cuales suelen ser de colores sólidos saturados; estos además de brindarle impacto visual, complementan la definición de formas mediante el contraste.

En conclusión, se podría decir, que las características de la línea gráfica manejada por ZOAD1 que le permiten adaptarse a diferentes soportes, están amarradas fuertemente a su estilo, pues precisamente las líneas gruesas, y planos geométricos yuxtapuestos, y el aprovechamiento del color mediante la selección de paletas cromáticas altamente contrastantes y saturadas no sólo le brindan al estilo gráfico del artista el impacto visual necesario para captar la atención del espectador, o “crítico”, como ZOAD1 lo cataloga en la entrevista; sino también le brindan la posibilidad de adaptarse a diferentes soportes y formatos, pues la utilización recurrente de colores primarios observada en el análisis de objetos de estudio, no sólo asegura la continuidad gráfica del estilo de ZOAD1 sin importar el soporte, sino también garantiza el contraste y definición característicos del estilo vectorial tan apreciado por el artista. Como Foster J. (2014) lo establece, a pesar que los colores análogos (colores contiguos en el círculo cromático) parecen complementarse mejor a simple vista, técnicamente carecen del contraste del que los colores que están más alejados entre sí en el círculo cromático si poseen.

RECOMENDACIONES

1. A la hora de desarrollar un personaje urbano, es importante que se tome en cuenta el entorno y el contexto en el que se va a desarrollar, sin embargo es importante que esto influya, mas no domine el diseño, que debe plasmar la esencia y el objetivo creativo del ilustrador. Factores como el tiempo de exposición, la durabilidad de los materiales e interpretación de los espectadores son algunos de los elementos que se deberían de tomar como cimiento para el desarrollo de un personaje, de igual forma el espacio físico que contendrá al personaje debe ser tomado en cuenta, pues el color, forma y tamaño del soporte podrían influir en la composición y por ende resultado final del personaje urbano. Relacionando el tema en un contexto de diseño gráfico, se recomienda tomar en cuenta las consideraciones que ZOAD1 practica, incluyendo la importancia que el mismo le brinda no sólo al proceso bocetaje sino a la calidad del mismo, lo cual le aporta una aproximación más real del resultado final.

Cuando se investigue sobre arte urbano, se recomienda observar de forma presencial, video o fotografías, el proceso de un mural o instalación urbana, con el fin de contextualizarse sobre técnicas, procesos, herramientas, etc.

2. Se recomienda también la evaluación del contexto para ayudar a delimitar las opciones y técnicas para plasmar el personaje, teniendo siempre como objetivo plasmar de la forma más fiel posible el boceto planteado. Parte de este proceso también incluye la correcta selección de herramientas y materiales que logren esta aproximación al boceto. Por ejemplo, a la hora de realizar una ilustración digital destinada a diferentes formatos y soportes, se recomienda utilizar gráficos vectoriales, pues debido a su capacidad de escalabilidad, estos le brindan al ilustrador la facilidad de adaptarse a las dimensiones que la soporte demande.

Se recomienda también, indagar sobre experiencias y anécdotas durante las entrevistas con los sujetos de estudio, las cuales suelen enriquecer el conocimiento y el banco de información para el desarrollo de la investigación.

FUENTES DE CONSULTA



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

A

Acaso M., Belver M., Nuere S., Moreno M., Antúnez N., Ávila N. (2011). "Didáctica de las artes y la cultura visual" Ediciones AKAL

Albert G. (1994). "Basic figure drawing techniques". Cincinnati, OH: North Light Books.

Ambrose G., Harris P. (2008) "Impresión y Acabados" Singapur: Parramón.

B

Batelman K. (1995) "Adobe Illustrator Paths and Curves" Canada: John Wiley & Sons, Inc.

Butters K. (2009) "Teach Yourself Visually Flash CS4 Professional" Indianapolis: Wiley Publishing, Inc.

C

Cámara S. (2006) "El Dibujo Animado" Barcelona: Parramón.

Caplin S., Banks A., Holmes N. (2003) "The Complete Guide to Digital Illustration" United Kingdom: Ilex.

Crow D. (2007) "No te Creas una Palabra" Barcelona: Promopress.

D

Dawson J. (1996) "Guía completa de grabado e impresión: técnicas y materiales" España: Blume.

DeWolf H. (2009) "Breaking Into Freelance Illustration: A Guide for Artists, Designers and Illustrators" Cincinnati: HOW BOOKS

Disney R. (2006) "Animation: From Pencil to Pixels" Oxford: Focal Press.

Dunn, K. (2010). "Creative illustration workshop, for mixed media artists: Seeing, sketching, storytelling, and using found materials". Beverly, MA: Quarry Books.

E

Eckler D.(2010) "Torso: T-Shirt Graphics Exposed" Prestel Pub.

F

Funt M. (2011) "Believable versus Realistic"

Foster J. (2014) "Color: A Photographer's Guide to Directing the Eye, Creating Visual Depth and Conveying Emotion" Peachpit Press

G

Ganz N. (2004) "Graffiti: Arte urbano de los cinco continentes" Barcelona: Gustavo Gilli.

H

Hamm, J. (1982). "Drawing the head and figure". New York: Perigee Books.

Hart C. (2000). "Libro completo de dibujo para cómics".

Navarra: Ediciones Martínez Roca.

J

Jullier L. (2004) "La Imagen Digital: De la tecnología a la estética" Buenos Aires: la marca.

L

Loomis, A. (1939). "Fun with a pencil". New York: Viking Press.

M

Macromedia (2000) "Macromedia Freehand 9: Using Freehand".

Manco T. (2002) "Stencil Graffiti" China: Thames & Hudson.

Martinez S. (2009) "GRAFF: The Art & Technique of Graffiti" Cincinnati: Impact.

Martinez, S. (2012). "Graff color workbook: Explore new coloring techniques". Cincinnati, OH: Impact.

McCloud, S. (1994). "Understanding comics: The invisible art". New York: HarperPerennial.

Mollica P. (2013). "Color Theory: An essential guide to color- from basic principles to practical applications". Walter Foster Publishing.

N

Newark Q. (2002) “¿Qué es el diseño gráfico?” Barcelona: Gustavo Gili.

P

Parks C. (2009). “The big book of realistic drawing secrets: Easy techniques for drawing people, animals and more.” Cincinnati, OH: North Light Books.

Parramón (2003) “El Gran Libro del Dibujo” Barcelona: Editorial Norma.

Parramón (2004) “Curso Completo de Dibujo y Pintura” Barcelona: Editorial Norma.

Parramón (2005) “Fundamentos del Dibujo Artístico” Barcelona: Editorial Norma.

Pender K. (1998) “Digital Colour in Graphic Design” Woburn: Butterworth.Heinemann.

Pereira S. (2005) “Graffiti” Singapore: Tien Wah Press.

R

Redondo M. (2014). “Impresión en serigrafía.” IC Editorial.

Richlin L. (2008). “Lifelike Heads: Discover your “inner artist” as you learn to draw portraits in graphite (Drawing Made Easy)”. Walter Foster Publishing.

S

Sanmiguel D. (2003) “Todo sobre la técnica de la ilustración” Parramón.

Seegmiller D. (2004) “Digital Character Design and Painting: The Photoshop CS Edition” Estados Unidos: Charles River Media.

Stahl J. (2009) “Street Art” Tandem Verlag.

T

Taylor, K. T. (2001). “Forensic art and illustration”. Boca Raton, FL: CRC Press.

Thaler, P. (2001). Foreword from “Pictoplasma”. Documento PDF publicado por: Die Gestalten Verlag. Berlín.

Thorndike, C. (2003). “Cartooning, caricature, and animation made easy”. Mineola, NY: Dover Publications.

Tilman B. (2011) "Creative Character Design" Estados Unidos: Elsevier. Inc.

Turnbull A., Baird R. (1986) "Comunicación Gráfica" México: Editorial Trillas.

V

Vaughan W. (2012) "Digital Modeling" Berkeley: Pearson Education.

W

Walters H. (2006) "300% Cotton: More T-Shirt Graphics" Laurence King Publishing.

Z

Zaidenberg, A. (1942). "Anyone can paint!". New York: Crown.

Zeegen L. (2003) "Principios de Ilustración" Singapore: AVA Publishing.

EGRAFÍAS

A

Arday D., The Informed Illustrator, (Consultado el 27 de Febrero de 2014) "Color Schemes Defined" (http://www.theinformedillustrator.com/2012/10/color-schemes-defined_16.html)

C

Chastain S. "Vector and Bitmap Images: Two Types of 2D Graphics" (Consultado el 13 de Marzo, 2014) (<http://graphicssoft.about.com/od/aboutgraphics/a/bitmapvector.htm>)

F

Fonseca M. Entrevistado por Sharon Milne (2010). "Working with Various Types of Vector Line Art". (Consultado el 25 de Marzo, 2014) (<https://design.tutsplus.com/articles/working-with-various-types-of-vector-line-art--vector-3819>)

M

Milne S. (2010) "Working with Various Types of Vector Line Art." (Consultado el 25 de Marzo, 2014) (<https://design.tutsplus.com/articles/working-with-various-types-of-vector-line-art--vector-3819>)

Milne S. (2011) “What is Voxel Art?” (Consultado el 14 de Marzo, 2014) (<http://design.tutsplus.com/articles/what-is-voxel-art--vector-4915>)

Molano A. (2012) (Consultado el 28 de Febrero del 2014)”
¿Qué es la ilustración digital?” (<http://bit.ly/1w6rfsD>)

Moreno L. (2004) Desarrollo Web “Teoría del color.
Propiedades de los colores” (<http://www.desarrolloweb.com/articulos/1503.php>)

O

Ordoñez S. (2010). “Vector mascot design tutorial in Illustrator”.
(Consultado el 25 de Marzo, 2014) (<http://www.sosarmy.com/product/vector-mascot-design-tutorial-illustrator>)

P

Peters N. Entrevistado por Sharon Milne (2010). “Working
with Various Types of Vector Line Art”.(Consultado el 25 de
Marzo, 2014) (<https://design.tutsplus.com/articles/working-with-various-types-of-vector-line-art--vector-3819>)

Pierotti C. (2013). Digital Meets Art. “From Computer Illustration
to 3D Printing (and beyond)” (Consultado el 25 de Marzo de
2014) (<http://bit.ly/1hpx0s0>)

IMÁGENES

A

Acrylic sobre lienzo por Neko-Gato (2011) (<http://www.deviantart.com/art/acrylic-01-130808990>)

Amaranthine por Jorge López (2012) (<http://lopezlorenzana.deviantart.com/art/Amaranthine-Pencil-Illustration-334311760>)

Aryz in Saint Denis (2012) (<http://www.streetartnews.net/2012/04/aryz-new-mural-in-saint-denis-reunion.html>)

C

Character Melted Boi por Zork One (2011)(<http://thezork.deviantart.com/art/melted-boi-graffiti-character-269041933>)

Closeup de un estuche para iphone grabado en cuero con ilustraciones de HYDRO74. KARVT(2013) (<https://vimeo.com/55968280>)

Comparación de un dibujo de una mano basado en un canon realista y un dibujo de una mano basado en un canon caricaturesco. Dibujos por Masterss y cyxodus, respectivamente. (<http://masterss.deviantart.com/art/Hand-Tutorial-150541470>)(<http://www.deviantart.com/art/A-study-of-cartoon-hands-140210103>)

D

Detalle Autorretrato en Pastel por Pitschke (2011) (<http://www.deviantart.com/art/pastel-portrait-193132285>)

Detalle de boceto de maletín por IDSketching (2011)(<http://www.idsketching.com/how-to/4-step-bag/>)

Detalle de ilustración a tinta por Shideh (2011)(<http://www.deviantart.com/art/Ink-commission-211854047>)

Fantasy Girlbird por Miriam Moshinsky (2010)(<http://design.tutsplus.com/tutorials/create-a-fantasy-girlbird-illustration-in-photoshop--psd-10468>)

F

Fotografía de TAKI 183 (http://feedgrids.com/originals/post/graffiti_legends_artists_that_sparked_pop_culture_phenomenon)

Fotografía Keith Haring (<http://publicdelivery.org/keith-harings-subway-drawings/>)

Fotografía por Buenos Aires Street Art (<http://buenosairesstreetart.com/es/2012/12/entrevista-con-aryz-en-meeting-of-styles-en-buenos-aires/>)

Fotografía por Holger Beier (2012)(<http://demibarríoatubarrio.blogspot.mx/2012/03/san-jose-costa-rica-tourphotos-parte-ii.html>)

G

Gráficos vexel. Invisionfree (2007). (http://z6.invisionfree.com/GDC_Critique_Board/ar/t2321.htm)

I

I'm free now what por Mário Fonseca (<http://thesigner.deviantart.com/art/I-m-free-now-what-93223417>)

Ilustración "Sunday" pro Muxxi (<http://muxxi.me/216298/1242029/gallery/sunday>)

Ilustración por Irena Zablotska.(2008)(<http://www.designworklife.com/2008/08/01/color-happy-2/>)

Ilustraciones Kaws (2013) (<https://www.facebook.com/KAWS>)

IMMENSE part 1 por Line Birgitte Borgersen (<http://brgtt.deviantart.com/art/IMMENSE-part1-152033517>)

Instalación de canvas estirado en un techo. (2007)(<http://www.lovefineart.com/wall-art/date/2007/12/28>)

Instalación de lienzos por MadC. (<http://rentonsroom.co.uk/madc-madabc-pictures/>)

L

La creación de Adán por Miguel Ángel (1511) ()
Marcadores de grafiti. Imagen tomada de Graffitinos.com (2013)

M

McCloud, S. (1994). "Understanding comics: The invisible art".

Micehead Quarters por recycledwax (<http://recycledwax.deviantart.com/art/Mice-Headquarters-171020253>)

Mural pro David Walker. (<http://graffitinos.com/wp-content/uploads/2014/01/graffiti-colossal-page-3-best-graffiti-markers-657x474.jpg>)

N

Niño aldeano, personaje para cortometraje 2d por Bhoot Gaun (2011) (<http://ramnation.wordpress.com/2011/01/29/village-kid-character-for-2d-short-film-bhoot-gaun/>)

Notofusai (2014) (<http://shop.notofusai.com/shikisai/blind.html>)

O

Obra de Eric Van Straaten modelada a partir de una impresora 3d. (<http://ericvanstraaten.com/>)

P

Página del diario La Teja, Costa Rica, 02 de Marzo, 2012. (<http://demibarrioatubarrio.blogspot.mx/p/revista-de-prensa.html>)

Paleta de color en base a una fotografía (<http://designerscrapbook.blogspot.com/2010/08/how-to-choose-colour-palette.html>)

Pieza por Mod77 (2012) (https://scontent-a-mia.xx.fbcdn.net/hphotos-prn2/t1.0-9/6090_1180659924716_6758269_n.jpg)

Proceso de ilustración por KelleeArt (2013) (<http://kelleeart.deviantart.com/art/Toned-Paper-Process-by-KelleeArt-409566284>)

Proceso de ilustración por Talking Moose (2012) (<http://talkingmoose.ca/3d-polygon-mesh-3d-model>)

Proceso de mural graffiti por R. Serrano Photography. (<http://www.flickr.com/photos/iseenit/10199642195/in/photostream/>)

S

Sainer and Bezt mural in progress. Etam Crew. (<http://www.streetartnews.net/2013/04/sainer-x-bezt-new-mural-in-progress.html>)

Salvatrucha graffiti (<http://graffitinos.com/mara-salvatrucha-graffiti/1000w-q75-jpg/>)

Sanada Yukimura - Line thickness por Kayozia (2012)
(<http://kayozia.deviantart.com/art/Sanada-Yukimura-Line-thickness-321401997>)

Save me por Oil Gallery (2009)(<http://www.deviantart.com/#/art/Save-me-Oil-on-Canvas-116293061?hf=1>)

Snacketti Fish Island, Advico Young & Rubicam (2013)
(http://adsoftheworld.com/media/print/snacketti_fish_island)

T

Throw Up por Seimer One, del crew EKS (Escuadrón de Kultura Suburbana), Guatemala. (2011)

Tipos de caps. Imagen tomada de Digifilia (2013) (<http://digifilia.com/wp-content/uploads/2011/03/caps.jpg>)

Z

Zoad 01 (<https://facebook.com/ZOADUNO>)

ANEXOS



ANEXO I

GUÍA DE ENTREVISTA DAVID CIFUENTES

PERSONAL

1. ¿De dónde viene el pseudónimo ZOAD1?
2. ¿Hace cuanto y cómo se inició en la ilustración y el graffiti?

CONSTRUCCIÓN

3. ¿Cuál cree que es la diferencia principal entre el diseño de personajes y el diseño de personajes urbanos?
4. ¿Cuál es su procedimiento para construir un personaje?
5. ¿Qué elementos utiliza para transmitir una emoción o expresión a través de un personaje?
6. ¿Qué aspectos toma en cuenta en la realización de un personaje?

TÉCNICA

7. A la hora de desarrollar una ilustración, ¿prefiere la técnica análoga o la técnica digital? ¿Por qué?
8. Cuando ilustra de forma digital, ¿Prefiere utilizar vectores o bitmap? ¿Por qué?
9. ¿Cree que la técnica digital puede reemplazar a la técnica análoga? ¿Por qué?
10. ¿Cómo definiría su técnica?
11. ¿Cómo definiría su estilo de ilustración?

12. ¿Qué diría que es la cualidad peculiar que diferencia su estilo de ilustración?

COLOR

13. ¿Cuál es la importancia del color en su técnica?
14. ¿Cuáles son las características del color en su técnica?
15. ¿Que colores suelen ser los predominantes o los que toma en cuenta con más frecuencia? ¿Por qué?
16. ¿Cómo elige normalmente una paleta de color para el desarrollo de un personaje?
17. ¿Cree que es importante hacer el boceto a colores? ¿Por qué?
18. ¿Utiliza el color para resaltar algún atributo de los personajes?
19. ¿Cuál es su técnica de aplicación del color?

CONTEXTO

20. ¿Cree que el entorno donde se va a ubicar un personaje, influencia en el diseño del mismo? ¿Cómo?
21. ¿Qué papel cree que juega el espectador dentro del diseño de personajes urbanos?
22. ¿Qué sentimiento, idea o reacción le gustaría que la gente tuviese al ver uno de sus personajes?

SOPORTE

23. ¿En qué soportes has plasmado tus ilustraciones?
24. ¿Qué reto cree que implica el ilustrar en soportes con los cuales interviene el usuario directamente (como zapatos, playeras, etc.)?
25. ¿Qué sugiere a la hora de hacer una ilustración destinada a ser reproducida en diferentes formatos y soportes?
26. ¿Cual cree que es el mayor reto a la hora de trasladar una ilustración de un boceto a su soporte final?
27. ¿Cuál es el principal criterio para mantener el aspecto vectorial utilizando aerosol?
28. ¿Qué tipo de dificultades se le han presentado al pintar personajes en muros?

ANEXO II

CUESTIONARIO

MELVIN ALONZO

PERSONAL

1. ¿De donde viene el pseudónimo loua?
2. ¿Hace cuanto y cómo se inició en la ilustración y el graffiti?

CONSTRUCCIÓN

3. ¿Cuál cree que es la diferencia principal entre el diseño de personajes y el diseño de personajes urbanos?
4. ¿Cuál es su procedimiento para construir un personaje?
5. ¿Qué elementos utiliza para transmitir una emoción o expresión a través de un personaje?

ENTORNO

6. ¿Cree que el entorno donde se va a ubicar un personaje, influencia en el diseño del mismo? ¿Cómo?
7. ¿Qué cree que sucede cuando no se toma en cuenta el entorno y el contexto de desarrollo de un personaje urbano?
8. ¿Qué papel cree que juega el espectador dentro del diseño de personajes urbanos?
9. ¿Es importante que la gente capte un mensaje a través de sus personajes?

10. ¿Qué sentimiento, idea o reacción le gustaría que la gente tuviese al ver uno de sus personajes?
11. ¿Cree que los personajes urbanos tienen aceptación dentro del contexto cultural de Guatemala? ¿Por qué?
12. ¿Cuales cree que son las limitantes para que se dé esta aceptación?
13. En cuanto los murales, elementos de su entorno físico, como el clima por ejemplo, representa un factor de deterioro. ¿Cómo cree que afecta este factor de efimeridad a la obra?
14. ¿Cree que es importante tomar en cuenta el entorno del personaje para la selección de una paleta de colores? ¿Por qué?

TÉCNICA

15. A la hora de desarrollar una ilustración, ¿prefiere la técnica análoga o la técnica digital? ¿Por qué?
16. ¿Cree que la técnica digital puede reemplazar a la técnica análoga? ¿Por qué?
17. Cuando ilustra de forma digital, ¿Prefiere utilizar vectores o bitmap? ¿Por qué?
18. Cuando va a pintar un mural, ¿Cual cree que es el papel que juega la textura de la pared en el desarrollo del mismo?
19. Cuando se pinta en pared ¿Qué técnica cree que es la correcta para mantener formas definidas y limpias?

SOPORTE

20. ¿Es diferente el proceso de desarrollo de una ilustración para un soporte con el cual el usuario va a interactuar directamente (como playeras, zapatos, etc.)? ¿Cómo?
21. ¿Cual cree que es el mayor reto a la hora de trasladar una ilustración de un boceto a su soporte final?
22. ¿Qué tipo de dificultades se le han presentado al pintar personajes en muros?

ANEXO III

CUESTIONARIO RODRIGO AGUILAR

PERSONAL

1. ¿De dónde viene el pseudónimo Zapatoverde?
2. ¿Hace cuanto y cómo se inició en la ilustración y el graffiti?

CONSTRUCCIÓN

3. ¿Cuál cree que es la diferencia principal entre el diseño de personajes y el diseño de personajes urbanos?
4. ¿Cuál es su procedimiento para construir un personaje?
5. ¿Qué elementos utiliza para transmitir una emoción o expresión a través de un personaje?

COLOR

6. ¿Por qué diría que es importante el color dentro del diseño de personajes urbanos?
7. ¿Cree que el color juega un papel importante en sus ilustraciones? ¿Por qué?
8. ¿Cómo elige normalmente una paleta de color?

9. ¿Cree que es importante tomar en cuenta el entorno del personaje para la selección de una paleta de colores? ¿Por qué?
10. ¿Que colores suelen ser los predominantes o los que toma en cuenta con más frecuencia? ¿Porqué?
11. ¿Cree que es importante hacer el boceto a colores? ¿Por qué?
12. ¿Utiliza el color para resaltar algún atributo de los personajes?

ENTORNO

13. ¿Cree que los personajes urbanos tienen aceptación dentro del contexto cultural de Guatemala? ¿Porqué?
14. ¿Cuales cree que son las limitantes para que se dé esta aceptación?

SOPORTE

15. ¿En qué soportes has plasmado tus ilustraciones?
16. ¿En los soportes que ha trabajado, cual te ha presentado como mayor dificultad en cuanto a requerimientos? ¿por qué?
17. ¿Que reto cree que implica el ilustrar en soportes con los cuales interviene el usuario directamente como zapatos, playeras, etc.?
18. ¿Cual cree que es el mayor reto a la hora de trasladar una ilustración de un boceto a su soporte final?
19. En el caso de la proporción de una ilustración en soportes grandes ¿Qué cree que sea lo más importante para mantenerla?
20. ¿Cuál cree que es la ventaja de un soporte virtual y uno físico respectivamente?
21. ¿Cómo cree que se beneficia el ilustrador al plasmar sus ilustraciones en soportes diferentes al papel?

22. ¿Qué sugiere a la hora de hacer una ilustración destinada a ser reproducida en diferentes formatos y soportes?
23. ¿Qué tipo de dificultades se le han presentado al pintar personajes en muros?
24. Cuando se pinta en pared ¿Qué técnica cree que es la correcta para mantener formas definidas y limpias?

ANEXO IV

1. ¿QUÉ TIPO DE ILUSTRACIÓN FUE EMPLEADA?

- Digital
- Análoga
- No aplica

2. ¿QUÉ TÉCNICA DE ILUSTRACIÓN DIGITAL FUE EMPLEADA?

- Bitmap
- Vectorial
- No aplica

2.1. ¿QUÉ TIPO DE LÍNEA VECTORIAL FUE APLICADA?

- Lineart
- No aplica
- Comic/Cartoon
- Realista
- Sutil

3. ¿QUÉ TIPO DE ILUSTRACIÓN ANÁLOGA FUE EMPLEADA?

- Lápiz
- Marcador
- No aplica
- Tinta
- Acrílicos
- Collage
- Óleo
- Pastel
- Muralismo

3.1. ¿QUÉ TIPO DE MURAL ES?

- Fresco
- Canvas estirado
- No aplica
- Oleo y temp era
- Arte Urbano

4. ¿DE CUANTOS COLORES CONSTA LA PALETA DE COLORES UTILIZADA?

3

5. ¿QUE TONOS O MATICES FUERON UTILIZADOS?

ROJO

6. DE 1 A 5, SIENDO 1 DESATURADO Y 5 SATURADO, ¿QUÉ TAN SATURADA ES LA PALETA DE COLORES?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

7. DE 1 A 5, SIENDO 1 CONTRASTE BAJO Y 5 CONTRASTE ALTO, ¿QUÉ TAN CONTRASTANTE ES LA PALETA DE COLORES?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

8. ¿EL NIVEL DE REALISMO SE CATEGORIZA MÁS COMO HIPERREALISTA O COMO ESTILO “CARTOON”?

Hiperrealista Cartoon

9. ¿QUÉ EMOCIÓN CONCUERDA MÁS CON LA EXPRESIÓN DEL PERSONAJE?



11. ¿ EL FONDO DEL SOPORTE SE INTEGRA O CONTRASTA CON EL PERSONAJE?

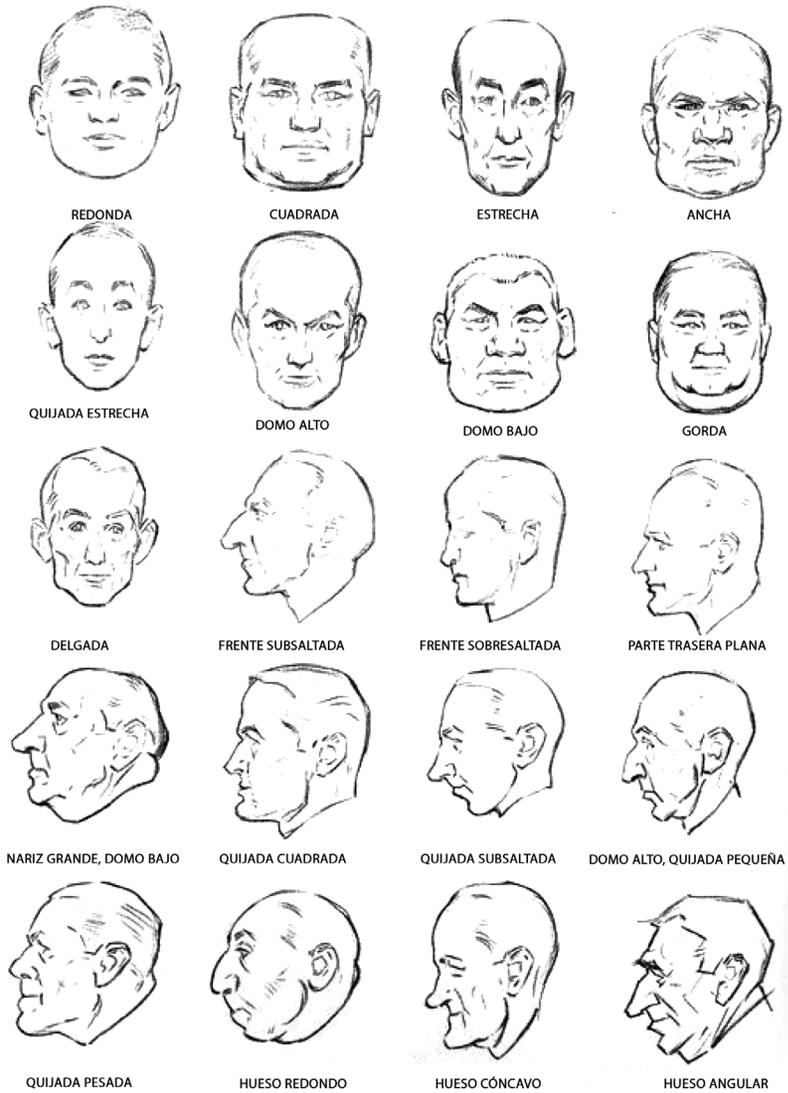
SE INTEGRA CONTRASTA

12. ¿CUÁLES SON LOS EJES UTILIZADOS EN EL PERSONAJE?

13. ¿CUÁLES SON LAS MEDIDAS DEL CANON EN BASE AL CUAL FUE DESARROLLADO EL PERSONAJE?

ALTURA: 2 ANCHO: 2

15. ¿QUÉ TIPO DE CABEZA CONCUERDA MÁS CON LA DEL PERSONAJE?



16. ¿CUÁNTOS DEDOS POSEE EL PERSONAJE?

4

17. ¿CÓMO ES LA LÍNEA UTILIZADA EN EL PERSONAJE?

CABEZA:

- Delgada
- Gruesa

CONTORNO:

- Delgada
- Gruesa

CUERPO:

- Delgada
- Gruesa