

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



INVESTIGACIÓN: La ilustración como herramienta de comunicación gráfica en proyectos con enfoque de responsabilidad social.
ESTRATEGIA: Desarrollo de imagen corporativa y campaña publicitaria para la Corporación de Lucha Libre Triple A de Guatemala.

PROYECTO DE GRADO

ASTRID GUADALUPE CABALLEROS PÉREZ
CARNET 11237-13

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, SEPTIEMBRE DE 2017
CAMPUS CENTRAL

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

INVESTIGACIÓN: La ilustración como herramienta de comunicación gráfica en proyectos con enfoque de responsabilidad social.
ESTRATEGIA: Desarrollo de imagen corporativa y campaña publicitaria para la Corporación de Lucha Libre Triple A de Guatemala.

PROYECTO DE GRADO

TRABAJO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE
ARQUITECTURA Y DISEÑO

POR
ASTRID GUADALUPE CABALLEROS PÉREZ

PREVIO A CONFERÍRSELE

EL TÍTULO DE DISEÑADORA GRÁFICA EN EL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADA

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, SEPTIEMBRE DE 2017

CAMPUS CENTRAL

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

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

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

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

NOMBRE DEL ASESOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN

LIC. JORGE ROBERTO MORALES TOBIAS

TERNA QUE PRACTICÓ LA EVALUACIÓN

MGTR. ANA REGINA LÓPEZ DE LA VEGA
LIC. LUIS ABRAHAM PINTO SANTANA
LIC. PABLO ANDRÉS DUBÓN CARRILLO

CARTA DE APROBACIÓN DE LOS ASESORES



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

Reg. No. DG.074-2017

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

Por este medio hacemos constar que el(la) estudiante **CABALLEROS PÉREZ, ASTRID GUADALUPE** con carné **1123713**, 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).

Mgtr. Rosario Muñoz
Asesor Proyecto de Investigación

Lic. Jacqueline Nájera
Asesor Proyecto Digital

Lic. Jorge Morales
Asesor Proyecto de Estrategia

CARTA DE AUTORIZACIÓN DE IMPRESIÓN



Universidad
Rafael Landívar
Tradición Jesuita en Guatemala

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
No. 031102-2017

Orden de Impresión

De acuerdo a la aprobación de la Evaluación del Trabajo de Graduación en la variante Proyecto de Grado de la estudiante ASTRID GUADALUPE CABALLEROS PÉREZ, Carnet 11237-13 en la carrera LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, del Campus Central, que consta en el Acta No. 03143-2017 de fecha 30 de agosto de 2017, se autoriza la impresión digital del trabajo titulado:

INVESTIGACIÓN: La ilustración como herramienta de comunicación gráfica en proyectos con enfoque de responsabilidad social. ESTRATEGIA: Desarrollo de imagen corporativa y campaña publicitaria para la Corporación de Lucha Libre Triple A de Guatemala.

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

Dado en la ciudad de Guatemala de la Asunción, a los 25 días del mes de septiembre del año 2017.




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



índice

P. IV
Resumen

P. VI
Introducción

P. 01
Planteamiento del problema

P. 03
Objetivos

P. 04
Metodología

P. 05
Sujetos de estudio

P. 10
Objetos de estudio

P. 11
Instrumentos

P.13
Procedimientos

P.15

Contenido teórico y experiencias de diseño

Diseño social	p. 16
Ejes de la Responsabilidad social	p. 17
Diseño gráfico como comunicación	p. 19
Diseño gráfico y su relación con la sociedad y cultura.....	p. 20
El voluntariado.....	p. 22
La creatividad en la comunicación.....	p. 23
Contexto del mensaje en diseño gráfico.....	p. 24
La ilustración y el diseño gráfico	p.25
Transmisión de conceptos en la ilustración.....	p. 26
Proceso creativo del ilustrador	p. 27
Psicología del color aplicada a la ilustración.....	p. 32
Clasificación y funcionalidad de los colores en la ilustración.....	p. 33
Materiales para ilustrar.....	p.36
Ilustración digital	p.38
Ilustración editorial	p. 42
Ilustración editorial infantil	p.43
Ilustración publicitaria	p.45
Plataformas para darse a conocer como ilustrador.....	p.46
Preguntas previas al proceso de creación de una ilustración.....	p. 47

P.48

Experiencias de diseño:

Gala benéfica

Madrid con Siria.....**p. 49**

CEAR ilustración por Ricardo Cavolo.....**p. 50**

Stickers por Siria.....**p. 51**

Observatorio contra el acoso callejero.....**p. 52**

Pictoline el portal de ilustración
informativo para todo el mundo,**p. 54**

P.55

Entrevistas

Entrevista Mariandré del Cid.....**p. 56**

Entrevista Ana Isabel Valladares,**p. 60**

Entrevista Súa Agape.....**p. 66**

Entrevista Yavheni de León.....**p. 70**

P.75

Objetos de estudio

P.94

Interpretación y síntesis

P. 111

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones,**p. 112**

Recomendaciones.....**p. 115**

P.116

Referencias

P.119

Referencias de imágenes

P.122

Anexos

Guías de entrevistas.....**p. 123**

Guías de observación
objetos de estudio.....**p. 126**

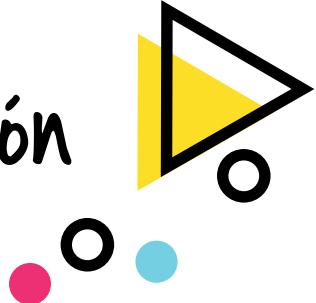
Resumen

La sociedad y la cultura existen como una plataforma para el diseño gráfico y para que este exista. El diseño gráfico apunta a reflejar factores de la sociedad y la cultura que han sido observados siendo así un reflejo de lo que existe.

Existe un punto a favor para que los diseñador gráficos e ilustradores puedan crear un punto de reflexión comunicativo en la sociedad desde su profesión de una manera original.

La siguiente investigación recoleta información detallada y rescata el aporte de la ilustración dentro de los proyectos de responsabilidad social además, hace un análisis en la forma en la que el ilustrador y diseñador gráfico logra reconocer e interpretar las problemáticas de carácter social y cómo por medio de diferentes pasos logra que su pieza tenga un alto valor de comunicación y logra transmitir el mensaje a determinado grupo objetivo.

Introducción



Los ejes de responsabilidad social cumplen con objetivos para desarrollar los segmentos elementales que hacen funcionar la sociedad y cada uno de estos segmentos necesita del tratamiento e intervención del diseñador gráfico.

Es fundamental la contribución del mismo en numerosos programas de salud, educación, vivienda y medio ambiente así como en otras iniciativas de la sociedad civil y de los sectores público y privado.

Esto porque uno de sus papeles es comunicar y ser un canal que traduzca el mensaje para su mejor captación y convencer a determinados grupos objetivos a unirse a la intervención y mejora de la sociedad.

Además, la satisfacción que genera trabajar en el área de voluntariado en ejes de responsabilidad social desde la academia de diseño gráfico, crea experiencias de las cuales el diseñador gráfico e ilustrador podrán aprender infinitamente mientras efectúa su trabajo.

En Guatemala, se descubrió la aplicación de la ilustración en muchas piezas y proyectos y por consiguiente la presente investigación analiza tanto la experiencia de ilustradores y diseñadores gráficos que apoyaron temáticas dentro de los ejes de responsabilidad social así como las piezas con aplicaciones de ilustración para comprender de que manera los profesionales del diseño logran utilizar sus habilidades para comunicar el mensaje de una manera original.

Planteamiento del problema

Según or Mendivil (2012) para que un país se catalogue terceromundista debe encajar en las siguientes características:

- Bajo índice de empleo
- Tiene un desarrollo de investigación pobre en las áreas de tecnología industrial y de producción.
- Mantiene un índice de alto grado en inflación
- Pasa por una situación política muy inestable
- Contiene un alto grado de desnutrición en sus habitantes
- Carece de oportunidades de educación para todos sus habitantes.
- Tiene una perdida en los poderes legislativos y constitucionales

Guatemala es en efecto, un país que indudablemente logra encajar en más de una de estas categorías, por ello se llega a indagar de que maneras los diseñadores gráficos e ilustradores pueden trabajar para el bien común bajo los ejes de la responsabilidad social desde sus áreas de trabajo.

Reveco (2014) afirma que el comunicador y el diseñador de la comunicación visual, tiene mucho que aportar en las temáticas humanitarias, políticas y públicas.

Detallando ciertos ejemplos de como diseñadores gráficos se han logrado involucrar en temáticas de responsabilidad social cabe mencionar que muchos de estos logran enlazar la ilustración; una rama del diseño gráfico y un medio de comunicación visual que se caracteriza por aportar

contenido originalidad a las piezas de comunicación que logra ejecutar debido a que se caracterizada por desarrollar por medio de la interpretación, estilo personal del autor y contexto de mensaje, piezas con un valor único y especial de comunicación.

Está el caso de Pictoline en México, un reconocido portal informativo de carácter ilustrativo que crea una campaña que busca recaudar fondos a través de la venta en línea de calcomanías para dotar de insumos básicos a los niños que forman parte de los sectores más vulnerables de los campos de concentración.

De igual manera está el caso de la subasta capiusera en beneficio de la casa Ronald McDonald en el año 2015 y 2016, o la creación del mural para el parque Justo Rufino Barrios en Guatemala un proyecto de la fundación Glasswing enfocado en mejorar la infraestructura de áreas recreativas con la ayuda de voluntarios e ilustradores.

Y por concluir el trabajo realizado por ilustradores en conjunto con la organización internacional; Food For the Hungry, Guatemala, que recientemente se encargó de impulsar un programa educativo con la recaudación de fondos por medio de productos creados por ilustradores guatemaltecos donde las piezas que resaltaron fueron “Tazas, camisetas, pegatinas e ilustraciones”.

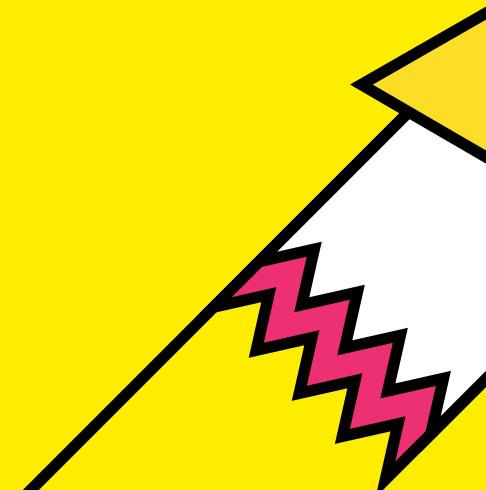
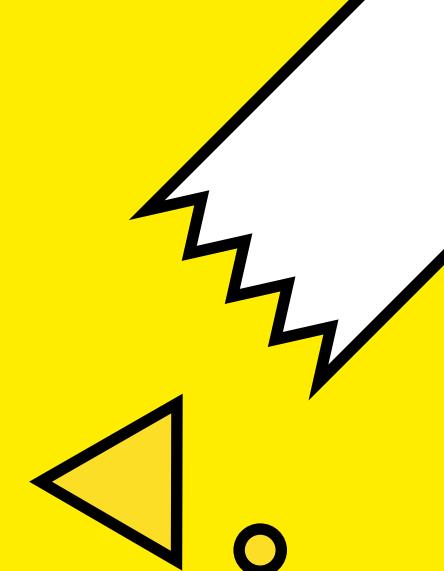
Por lo relevante de la propuesta y la escasa documentación e investigación al respecto, surgen las siguientes interrogantes:

- 1)** ¿Cuál es el rol e involucramiento del ilustrador y diseñador gráfico dentro de los proyectos de responsabilidad social?
- 2)** ¿Cómo logra el ilustrador y diseñador gráfico interpretar las problemáticas de carácter social y transmitirlas a determinado grupo objetivo con su trabajo?

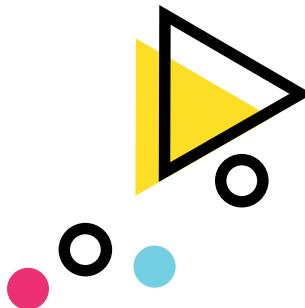


Objetivos de la investigación

- Determinar el rol e involucramiento del ilustrador y diseñador gráfico dentro de los proyectos de responsabilidad social.
- Descubrir como logra el ilustrador y diseñador gráfico interpretar las problemáticas de carácter social y transmitirlas a determinado grupo objetivo con su trabajo.



Metodología



Sujetos de estudio

Según los objetivos de investigación planteados con anterioridad, se realizó la selección de sujetos de estudio por ámbito, basada en su involucramiento en proyectos con responsabilidad social.

De igual manera se decidió tomar en cuenta el representante de una organización que dentro de su historial tuviese la iniciativa en la realización de un proyecto apoyado por ilustradores guatemaltecos.

A continuación se enlistan los sujetos de estudio:

Mariandré del Cid

- Representante y coordinadora de FIRM Guatemala
- Cargo: Supervisora y coordinadora
- fundacion.rm@mcd.com.gt

Isa Valladares

- Ilustradora y diseñadora gráfica

Súa Agape

- Ilustradora y diseñadora gráfica

Yavheni de León

- Ilustrador y diseñador gráfico

Mariandré del Cid



Contacto:

mariandre.delcid@firm.org.gt

Mariandré del Cid es una diseñadora gráfica integrante y coordinadora de FIRM Guatemala.

Se eligió para ser parte de los sujetos de estudio debido a su experiencia en el área de responsabilidad social, diseño gráfico y gestión cultural durante el proyecto de la Subasta Capiusera.

Isabel Valladares



Contacto:

isavalladares301@gmail.com

Isabel Valladares es una joven ilustradora y diseñadora gráfica, cofundadora del colectivo Limonada Bandida.

Se eligió como sujeto de estudio, debido a que ha formado parte de diversos proyectos con responsabilidad social, tal el caso de “Las manos de Chió” de Food for the Hungry Guatemala o el proyecto del mural del parque Justo Rufino Barrios en conjunto con Fundación Glasswing .

Súa Agapé



Contacto:

sua.agape@gmail.com



Súa Agapé es una ilustradora y diseñadora gráfica muy reconocida a nivel internacional, ha ido parte de grandes proyectos y se le conoce por su estilo único y original.

Se eligió a Súa como objeto de estudio debido a su aporte en el proyecto “Las manos de Chió” de Food for the Hungry Guatemala.

Yavheni de León



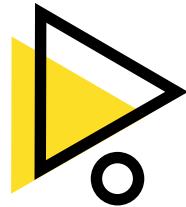
Contacto:

yavheni.deleon@gmail.com

Yavheni de León es un diseñador gráfico freelance que ha formado parte de diferentes proyectos tal como Pechakucha Guatemala, Adherente y TAPE.

Se eligió como sujeto de estudio debido a que trabajó previamente con la organización OEI las portadas ilustradas de materiales editoriales para fomentar la lectura en niños del área rural de Guatemala.

Objetos de estudio



Se establecieron 5 muestras gráficas en las cuales se evidencia la ilustración como herramienta de comunicación gráfica en temáticas y proyectos con enfoque social.

Proceso de creación y piezas para expo-venta

“Las manos de Chío”

- Creado por Súa Agape, Ilustradora y diseñadora gráfica.
Medio: Físico

Mural parque Justo Rufino Barrios en Guatemala

- Creado por Isa Valladares, Ilustradora y diseñadora gráfica
Medio: Físico

Ilustración “Florecerás Guatemala”

- Creado por Daniel Domínguez Ilustrador y diseñador gráfico
Medio: Digital

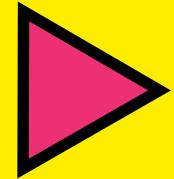
Ilustración “Las calles también son nuestras”

- OCAC Guatemala
Dessire Cordón ilustradora y Comunicadora
Medio: Digital

“En mi escuela todo el mundo es igual”- Libro infantil OEI

- Creado por Yavheni de León, Ilustrador y diseñador gráfico.
Medio: Físico y editorial

Instrumentos



Para lograr recopilar la información necesaria en base a los objetivos planteados a los sujetos y objetos de estudio se realizaron:

Guía de entrevista sujetos de estudio

Se determinó una entrevista personal por cada sujeto de estudio de un rango entre 5 a 8 preguntas que permitió profundizar en los conocimientos de cada uno de los sujetos, con la finalidad de obtener respuestas verbales para comprender el involucramiento del ilustrador y diseñador gráfico dentro de los proyectos de responsabilidad social y descubrir cómo logra el ilustrador/diseñador gráfico interpretar las problemáticas de carácter social y transmitirlas a determinado grupo objetivo con su trabajo.

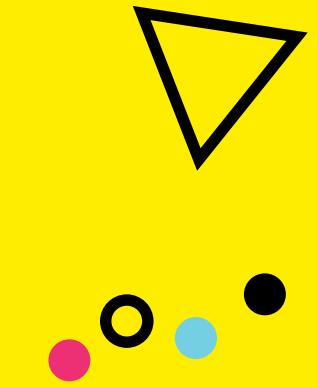
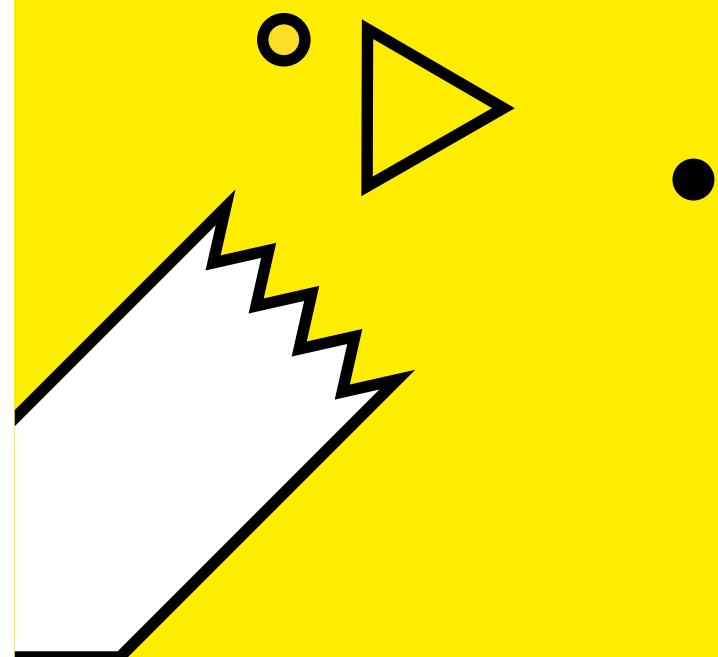
Guía de observación de objetos

Se elaboró una guía estructurada por objeto (en total 10 guías de observación) con preguntas de selección por característica que facilitaban la identificación de características de ilustración, el empleo del lenguaje visual, contextos y paletas de color en las propuestas para descubrir cómo logra el ilustrador y diseñador gráfico interpretar las problemáticas de carácter social y transmitirlas a determinado grupo objetivo con su trabajo y pieza final.

Dichas guías se encuentran en anexos 1 y 2 de guías de observación de objetos de estudio.
p.123

Dichas guías se encuentran en anexo ver anexo 3 de guías de entrevista a sujetos de estudio.
p. 126

Procedimiento





1. Planteamiento del problema y objetivos de investigación

En base a la temática, se desarrolló el planteamiento del problema, de donde salen interrogantes de la investigación y los objetivos que se esperan alcanzar.

3. Selección de sujetos y objetos de estudio

Se determinó la metodología a utilizar mediante la selección de los sujetos y objetos de estudio e instrumentos para lograr los objetivos trazados.

4. Construcción del contenido

Se definió el índice de temas relevantes para formar parte del contenido teórico de diseño, contando con referencias bibliográficas y electrónicas que respalden la información.

5. Desarrollo del contenido y experiencias de diseño

Se llevó a cabo la recopilación de información respecto al tema y como parte de las experiencias de diseño, se fortaleció el contenido mediante entrevistas relacionadas a la temática.

6. Desarrollo de instrumentos de objetos de estudio

Se realizaron guías de entrevistas enfocadas a los sujetos de estudio y guías de observación.

7. Descripción de resultados

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

8. Interpretación y síntesis

Se recopiló la información del contenido teórico, experiencias de diseño y la interpretación de resultados para confrontar con los objetivos que se lograron alcanzar..

9. Conclusiones y recomendaciones

Posterior al proceso investigativo, surgieron las conclusiones y recomendaciones que responden a los objetivos planteados.

10. Referencias

Se enlistaron las fuentes de consulta de acuerdo a la normativa APA y referencias de imágenes.

11. Anexos

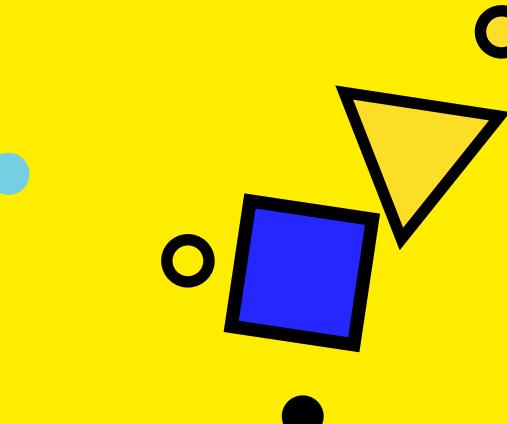
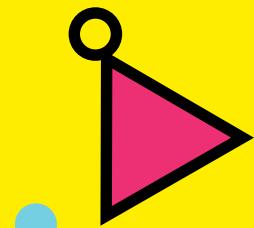
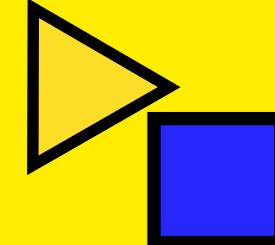
Se incluyeron los instrumentos que fueron de utilidad como documentos de apoyo a la investigación e instrumentos.

12. Introducción

Se desarrolló la introducción que sugiere el contenido de la investigación y el propósito de la misma.

13. Desarrollo de índice y resumen

Se desarrolló el índice del documento y su resumen.



Contenido Teórico

y
experiencias de diseño

Diseño social

Muchos diseñadores han aprendido que es necesaria la “responsabilidad social” en la práctica del diseño.

El portal en línea Diseño social (2013) sostiene que el diseño soscial es un diseño orientado hacia las personas, que busca trabajar para y por las personas, y que tenga algo más que el beneficio de una transacción de compraventa de servicios.

El portal en línea de Diseño social, sostiene que los temas como la promoción de los valores constitucionales, de promoción de los derechos humanos, de asistencia social, de cooperación para el desarrollo, de promoción de la mujer, de promoción y protección de la familia, de protección de la infancia, de fomento de la igualdad de oportunidades y de la tolerancia, de defensa del medio ambiente, de fomento de la economía social o de la investigación, de promoción del voluntariado social, de defensa de consumidores y usuarios, de promoción y atención a las personas en riesgo de exclusión por razones físicas, sociales, económicas o culturales, y cualquier otros de similar enfoque se únen en una preocupación social que demanda nuevos lenguajes y formas.

El diseño social, sostiene el portal en línea de Diseño social, es una rama que se amplía hasta los principios y procesos del diseño para trabajar en la dinámica humana a nivel de sistemas, con una profunda comprensión del contexto y creando las condiciones para el éxito. Esto implica la participación de los interesados, la construcción de relaciones sólidas y compartir el acceso al conocimiento.



LIFE TO SHARE



The West North Pacific Gray Whale is known to be one of the world's endangered species. The Gray Whale is at risk mainly because of the oil and gas development in their feeding grounds. Oil and gas can affect these whales through direct exposure or through damage of their prey.

DISCOVER MAGAZINE | 17

Ilustración para campaña de conservación de las especies marinas de WWF, fuente:
<http://bit.ly/2ryc8xf>

Ejes de la Responsabilidad social

La población enfrenta un sin fin de necesidades y problemáticas, de la Vega (2014) sostiene que dentro de las temáticas para los ejes de responsabilidad social el diseñador gráfico se puede enfocar en:

Salud integral

Es el eje de salud integral abarca todos los proyectos relacionados a promover y difundir alternativas para cuidar y conservar y potenciar la salud como estado de bienestar físico.

Medio ambiente

En cuanto a medio ambiente se refiere a proyectos relacionados con los esfuerzos para la conservación y protección del ambiente.

Educación

Este eje de la responsabilidad social sostiene López de la Vega que apoya proyectos relacionados con la información, experiencias que favorecen procesos de enseñanza y destrezas o habilidades.

Ciudadanía

Proyectos relacionados a difundir el papel del ciudadano como un miembro de la comunidad.



Ilustración para campaña de detección de cáncer de mama de Volkswagen
fuente: <http://bit.ly/2rRK5tn>

Interculturalidad

Respeto por la diversidad cultural.

Cultura

Proyectos que tengan que ver con la cultura social, artística, material o inmaterial.

Solidaridad y desarrollo

Proyectos relacionados con la unión de la sociedad y el desarrollo de esta misma

Derechos humanos

Este eje abarca todo lo que tiene que ver con la importancia hacia el respeto y la protección de la dignidad, valor y libertad de cada ser humano.

Manejo y prevención desastres

Proyectos relacionados a el cambio climatico, la conservación de los ambientes y revertir los efecto producidos por el ser humano.



Imagen para promover la diversidad en el área de trabajo por Novation, fuente: <http://bit.ly/2rRyQku>



Fuente: <http://bit.ly/2qLVnzR>

Diseño gráfico como comunicación

En la sociedad, sus funciones sociales

Barnad (2005) sostiene que el diseño gráfico esta ligado a los valores ideológicos y culturales de una sociedad además de que procede a crear realciones sociales, culturales y economicas productivas para la cultura y la economía.

A continuación se detalla como el diseño gráfico esta asociado estos puntos importantes de la sociedad:

Diseño gráfico y su relación con la sociedad y cultura

Banard (2015) sostiene que el diseño gráfico no es independiente de la sociedad y la cultura por dos razones:

- 1)** La sociedad y la cultura existe como una plataforma para el diseño gráfico y para que este exista.
- 2)** El diseño gráfico apunta a reflejar factores de la sociedad y la cultura que han sido observados por lo tanto es un reflejo e indicador de lo que viene sucediendo en la sociedad, sus valores, actitudes y todo esto se podría ver reflejando en el mercado, publicidad producción. Siendo según Banard, una relación simbiótica y mutuamente condicionada en los caminos y formas que la hacen posible.

Las partes más importantes en las que rige la sociedad según Banard son las clases y las instituciones, para el diseño gráfico estas rigen la identidad y su existencia. Además de que la presencia de una estructura social indica que existe una relación.

Las instituciones se conforman de grupos de personas, familias, religiones y educación organizados por personas afectadas por ideologías y, ideas, intereses y movimientos según las clases sociales, Banard explica que en consecuencia el diseñador gráfico depende del contexto social para crear.

Funciones sociales del diseño gráfico

Según Banard el diseño gráfico desde sus inicio ha sido influido por poderes estatales y sociales como las iglesias, las políticas y la economía.

Benard ejemplifica el arte gráfico de Banksy para demostrar como esta en contra estos poderes da un mensaje más social de las actitudes consumistas, políticas o problemáticas sociales del Reino Unido.



Con la frase “Recuerdo cuando todo esto eran árboles” Banksy hace una declaración social en contra de la tala de árboles o la urbanización no eco-amigable de las zonas.

Cultura y diseño gráfico

Según Bennard (2015) la cultura es una forma de comunicación al igual que el diseño gráfico.

Pero, Benard sostiene que para ser más específicos cultura es poder comunicar y compartir entre personas y el diseño gráfico tiene como función ser el medio que hace posible y tangible la comprensión de ciertos mensajes de comunicación.

Para estudiar la comunicación es bueno examinar los procesos sociales donde símbolos significativos son creados, aprendidos y utilizados, el estudio de la comunicación entonces es el estudio de la cultura y dicha cultura es la creación y uso, de significativas formas que definitivamente incluyen al diseño gráfico para su ejecución.

Zeegen (2006) sostiene que son las imágenes contenidas en una ilustración lo que captta la imaginación del receptor y funciona así como enlaces directos entre momentos de su historia personal y el instante del presente. Para Zeegen las ilustraciones son protagonistas en muchos momentos de la vida de las personas y parte de la cultura visual que los rodea.

En el siguiente ejemplo se puede observar como dos campañas publicitarias del mismo género y marca, cambian en cuanto a gráfica, tipografías, jerarquías visuales y paletas de color. Debido a la manerala cultura, región y público influyen sobre estas geográficamente.



Japanesse starbucks coffee, fuente: <http://bit.ly/2rB4Ucp>



Starbucks coffee illustration, fuente: <http://bit.ly/2qJldPG>

El voluntariado

Martí (s.f) define que el voluntariado tiene por objetivo ayudar a las personas vulnerables y a sus comunidades. Supone un compromiso que se toma por iniciativa propia, libremente, por lo tanto se actúa de forma desinteresada, sin contraprestación económica.

Es una decisión que se toma de forma reflexiva y responsable. Establece el altruismo y solidaridad. Se dedica parte del tiempo libre disponible. Se interviene de forma continua y regular. Se realiza en el marco de una organización sin ánimo de lucro dentro de programas y proyectos claramente definidos.

Además Martí define que en el corazón del voluntariado se encuentran las relaciones humanas y el potencial de éstas para mejorar el bienestar de las personas y las comunidades.

La cohesión social y la confianza, por ejemplo, florecen allí donde prospera el voluntariado.

El voluntariado no es solo la piedra angular de las organizaciones de la sociedad civil y de los movimientos políticos y sociales; Martí define que también es fundamental en numerosos programas de salud, educación, vivienda y medio ambiente así como en otras iniciativas de la sociedad civil y de los sectores público y privado y es una parte elemental en toda sociedad.

ELEMENTOS ESENCIALES DEL VOLUNTARIADO

Martí define los siguientes elementos esenciales del voluntariado los cuales son:

Naturaleza de la acción: Es un acto voluntario, por ninguna razón deberá ser forzado u obligado.

Naturaleza de la recompensa:

Para el voluntariado la única recompensa que recibe es el bienestar del grupo o comunidad a la que se esté apoyando. No hay un pago monetario de por medio.

Contexto:

Hay una asociación formal que lo respalda.

Objeto de la ayuda:

En la mayoría de las ocasiones, la ayuda que se presta es a gente desconocida, aunque también puede ser el caso que se brinde la ayuda a familiares y amigos.

Organización: Se puede definir el voluntariado como aquel que se encuadra dentro de una organización formalmente constituida.

Compromiso: Se exige un cierto compromiso y regularidad o bien pueden ser incluidas actividades más esporádicas.

La creatividad en la comunicación



Fuente: <http://bit.ly/2rBqLjB>

Chavez (1993) sostiene que el diseño gráfico crea una serie de patrones en la redacción del mensaje con lenguajes instituidos ya por la sociedad. Buscando así también por medio de su creación innovación y conservación. Ser diseñador gráfico es lograr que la innovación eleve la comunicación en lugar de obstruirla y para el, no toda innovación es necesariamente creativa debido a el uso exagerado de la creatividad puede llegar a crear lo opuesto a los objetivos de comunicación.

Se sostiene que el diseño gráfico participa del dilema general de la cultura, que no consiste en la ruptura o separación de la misma sino en el reto de innovar conservando.

En la imagen de la izquierda se puede notar como la creatividad del concepto logra llegar perfectamente al usuario, donde por medio de los significados connotativos donde el café significa viveza, despertar y energía y por los ejes de la composición se puede inferir que dicha marca de café revitaliza a los trabajadores.

Generalmente la creatividad suele partir de una concepción minimizada de la misma.

Es decir, parte de algo general para llegar a lo más esencial y particular que hace de la idea algo real, tangible y innovador.

Contexto del mensaje en diseño gráfico

Camusso, Gastaldo, Marchetti, Menéndez, Provensal (2012) Explican que el contexto requiere de un tratamiento específico a la hora de comunicar un mensaje debido a que encierra varios significados y es necesario analizarla para poder utilizar el concepto en forma operativa, ya que ningún mensaje ocurre fuera de contexto. Camusso et al. Explican por consiguiente los diferentes tipos de contextos en los que se puede encerrar el mensaje:

Contexto perceptual:

El medio visual en el que se presenta el mensaje.

Contexto cultural:

El medio cultural del público receptor, sus valores y costumbres, sus códigos y actitudes.

Contexto de origen:

el contexto formado por los otros mensajes producidos por el mismo emisor.

Contexto de clase: el contexto creado por los mensajes de la misma clase y posiblemente generados por diferentes emisores.

Contexto formal/estilístico (estético):

El contexto formado por el estilo visual de las comunicaciones gráficas contemporáneas.

Contexto de medio:

el contexto creado por el medio de comunicación (canal) utilizado (TV, póster, libro, revistas, etc. En otro nivel más detallado: una revista en particular, un programa específico de televisión.

Contexto de calidad técnica:

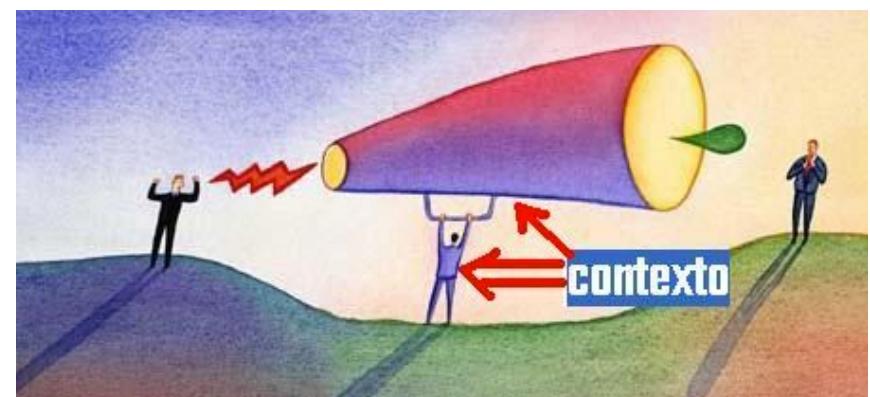
el contexto creado por el desarrollo técnico de los diferentes niveles del mensaje en cuestión en comparación con similares niveles en otros mensajes.

Contexto de lenguaje:

El contexto formado por el lenguaje cotidiano y escrito. Todos estos contextos influyen en el mensaje y participan en el proceso de interpretación.

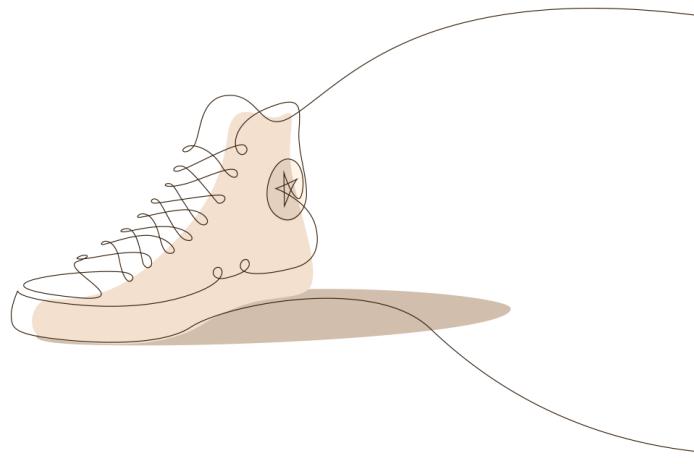
Tomando en cuenta estos puntos de partida para transmitir el mensaje se puede llegar a las siguientes conclusiones:

- 1) El mensaje depende del contexto
- 2) El contexto de medio es importante de analizar para llegar de mejor manera al usuario.
- 3) El contexto estético va de la mano con el nivel de iconicidad del usuario.



Fuente: <https://www.importancia.org/wp-content/uploads/Contexto.jpg>

La ilustración y el diseño gráfico



fuente: <http://bit.ly/2rlMbKA>



fuente: <http://bit.ly/2rlMbKA>

Bórras et al. (2005) sostienen que la ilustración ha sido una opción para varios diseñadores gráficos con la finalidad de crear algo distinto a la fotografía ya que es capaz de expresar emociones y clarificar ideas de un modo que no se puede conseguir con la fotografía.

Bórras et al. también afirman que la ilustración puede transmitir la sensación de algo muy personal y esto se debe en gran parte al tiempo que un ilustrador dedica a la creación de la imagen y el concepto.

Las ilustraciones que se ven a la izquierda demuestran como trabajar bajo esta rama puede llegar a encerrar no sólo una línea gráfica si no establecer una igualdad de color y composición como una parte integral de las marcas.

Brazelly Davies (2014) afirman que la disciplina de la ilustración es un campo en constante expansión que ha evolucionado hasta abarcar campos de todo tipo y que requiere de creatividad para desempeñar el trabajo al igual que un contexto más amplio en factores que puedan influir en la ilustración.

Transmisión de conceptos en la ilustración

Zeegen (2006) afirma que en la ilustración uno de los pasos más importantes consiste en tomar riendas sobre el papel o el cursor, también afirma que el tener un bloc de dibujo o bocetos es sumamente importante para el desarrollo de la idea.

La importancia de los conceptos

Zeegen sostiene que al igual que conseguir un estilo propio. Para un ilustrador debe ser importante la capacidad de crear imágenes que se sustenten sobre un pensamiento creativo y que dichas imágenes proporcionen ideas que logren resolver un problema.

Empujando al receptor a pensar y obtener más información de lo que tiene ante el para involucrarlo a conocer más sobre el tema del fondo del mensaje. Todo esto según Zeegen es desglozar la imagen.

En las imágenes de la izquierda se puede apreciar el proceso de conceptualización de Hanna Dyroz para promocionar una campaña que buscaba que las personas observaran el arte detrás de un vehículo y que este fuese documentado por Instagram.

Es muy agradable ver como el proceso de conceptualización afina detalles que no serían tomados en cuenta si no existiera ese momento de concepción de la idea.



fuente: Hanna Dyrucz (2016) <https://www.behance.net/gallery/46167779/Car-Art-illustrations-for-a-contest-campaign>

Proceso creativo del ilustrador

El brief

Según Zeegen (2006) el aspecto más importante del pensamiento creativo empieza con el brief de un nuevo proyecto, sea personal o no, es muy importante para el ilustrador porque incluye la información primordial del mismo. El brief encamina al ilustrador a tener ideas claras, favoreciendo la comprensión de la demanda, sin dejar el elemento clave e imprescindible: asegurarse quién es el receptor del resultado final.

El brief inicial es el punto de partida en el cual se unen los datos obtenidos sobre el proyecto.

Para Zeegen entender en totalidad lo que se solicita en cada proyecto es crucial.

Comprender el contexto

- Investigar todos los detalles prácticos del proyecto
- Comprender quién será el receptor del resultado final
- Investigar casos anteriores o trabajos antiguos del proyecto para que se está trabajando



Fuente: <http://bit.ly/2sA0Fen>

Documentación

Sea cual sea el tipo de ilustración para la que ha sido requerida el ilustrador o diseñador gráfico, según Zeegen (2006) es recomendable investigar en profundidad el tema sobre el que trata el texto.

Para Zeegen es importante conocer tanto el contexto como el texto en si de la ilustración y de esta manera desarrollar una solución visual correcta

Zeegen (2006) define los siguientes métodos de documentación previamente a iniciar una ilustración:

- Utilizar el internet como una herramienta de documentación.
 - Buscar sinónimos y diccionarios que logren ayudar y respaldar al ilustrador a ver más connotaciones de la imagen.
 - Usar diagramas, para ayudar a comprender grupos complejos de conceptos o con información difícil de definir visualmente.
 - Utilizar tablas conceptuales como moodboards
 - Documentación y recopilación de ideas

Fuente: <http://bit.ly/2qNyZ98>, Diagrama ilustrado de la cultura Griega

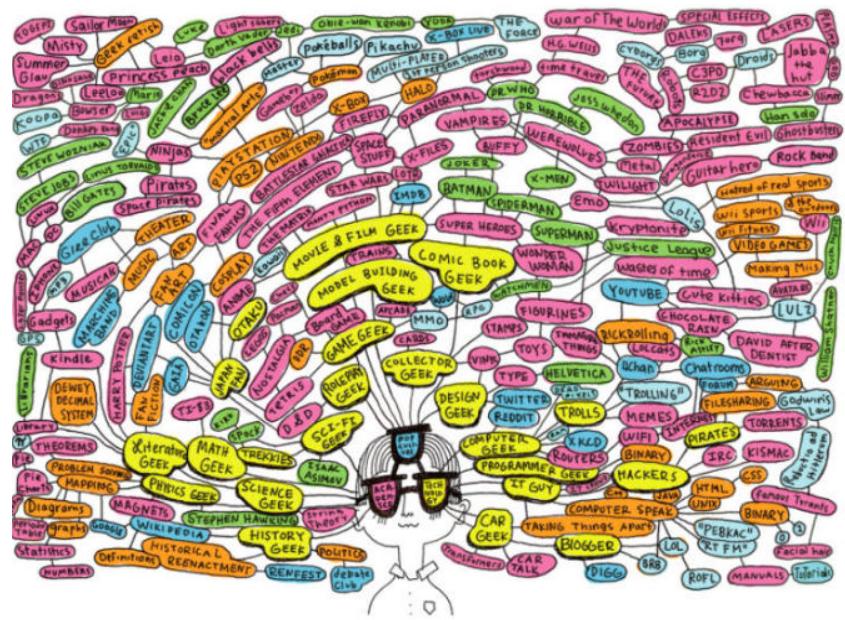


Diagram of Geek Culture

En la imagen superior se puede apreciar como el ilustrador en búsqueda de elementos clave, dibujó un original diagrama con lluvia de palabras que venían a su mente de la cultura griega, se organizó por colores de los menos relevantes.

La inspiración

La inspiración es un elemento necesario para el desarrollo de ideas creativas, es el motor emocional del ilustrador.

Zeegen (2006) agrega que esta no solo se origina del trabajo investigativo del tema, en complemento, la inspiración se obtiene al buscar y recopilar, de la cultura visual, del contexto y demás.

En las imágenes de la derecha se puede ver un proyecto bastante interesante para la creación de una aplicación que buscaba llevar a los usuarios a lugares cercanos de parqueo.

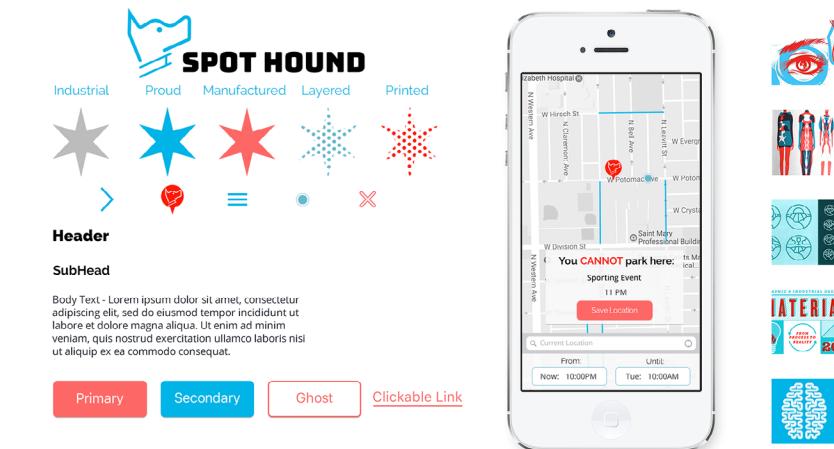
Llamado *SpotHound*, los diseñadores crearon un *moodboard* con ilustraciones y elementos que los llevarían a definir la gráfica tanto de la aplicación como de sus animaciones.

Es un caso exitoso debido a que se ve reflejado como una buena visualización del concepto concive un proyecto agradable y útil.



moodboard visual

fuente: SpotHound Moodboards + Style Tiles <http://bit.ly/2rDN4p2>

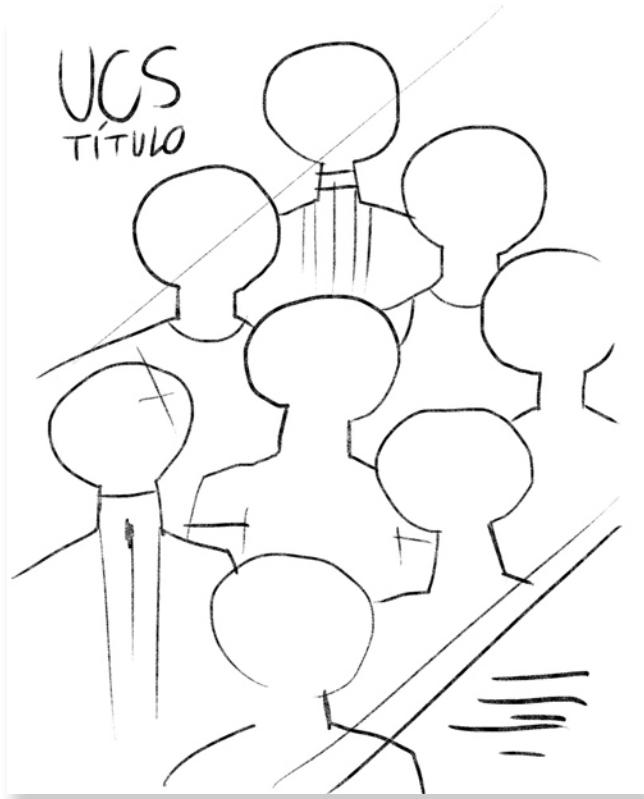


Propuesta final de diseño de app

fuente: SpotHound Moodboards + Style Tiles <http://bit.ly/2rDN4p2>

El boceto

Zeegen (2006) agrega que el boceto busca encajar la idea por medio de trazos y textos que la apoyen. El boceto es la idea preliminar que encamina al resultado final, el cual debe pasar por etapas de mejoras para su mayor captación preliminar al trabajo final, el boceto en si ayuda a ser ese puente entre el ilustrador y el cliente a generar y concebir la idea en sus primeros pasos.



Fuente: <http://bit.ly/2s57dF3>

en las siguientes imágenes se puede apreciar el proceso de bocejate de Gabriel Silveira para la creación de la ilustración de portada para un periódico que daría una muestra del programa de investigación científica de la Universidad de Caxias do Sul UCS.



Fuente: <http://bit.ly/2s57dF3>



Fuente: <http://bit.ly/2s57dF3>

Silveira, genera un boceto manual el cual lo ayuda a definir no solo el orden de los elementos si no que la composición, jerarquías visuales y personajes que acompañarán su ilustración final, en el segundo boceto se puede apreciar como Silveira define elementos de apoyo, colores paletas de color y complección de los personajes.



Fuente: <http://bit.ly/2s57dF3>

Para la propuesta final, se puede notar que la ejecución de un buen proceso de bocetaje llega a curar elementos y llevar al ilustrador a experimentar previamente a comenzar a realizar la propuesta final.

Silveira al final da una muestra de calidad en su trabajo.

Psicología del color aplicada a la ilustración

Hervas (2015) hace un análisis de cómo la psicología del color realmente afecta a las emociones y por ende a los usuarios, Hervás sostiene que si entra en una clasificación emocional, los colores se clasifican en tres grandes grupos; activos, pasivos y neutros.



Fuente:<http://www.psicologiadelcolor.es/wp-content/uploads/2015/03/psicologia-del-color-colores-y-emociones-300x300.png>

Los colores activos son los colores cálidos, e incluyen al amarillo, el naranja y el rojo.

Estos colores inspiran sensaciones positivas y dan mayor confianza y extroversión.

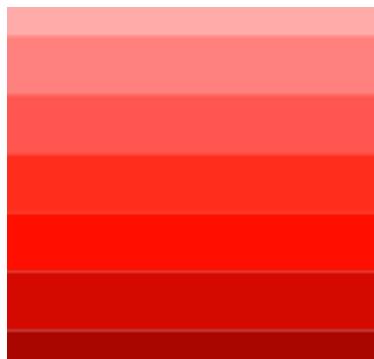
En cuanto a los Los colores pasivos los cuales son los fríos o neutros, brindan sensación de paz y frescura.

Y finalmente los colores neutros, los beige, grises y blancos, no activan ni enfrián, pero sirven de puente a los activos y pasivos para transitar por sus diferentes tonalidades.

Podemos agregar en base a la experiencia de diseño y observación que los colores pasivos son bastante usados para representar neutralidad, las redes sociales como facebook, twitter y tumblr. pueden dar ejemplo de como la psicología del color ha sido bien aplicada para expresar su neutralidad y frescura.

Monocromo:

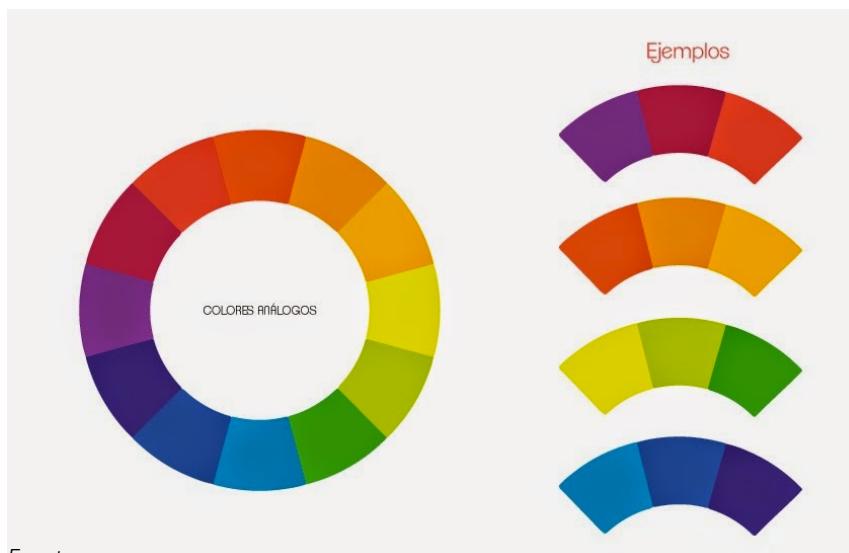
Cualquier color unitario.



Fuente: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/1/1a/CPT-Websites-monochrome.svg/201px-CPT-Websites-monochrome.svg.png>

Análogos:

Segmento de tres colores consecutivos.



Fuente:

<http://2.bp.blogspot.com/-aNxyclZ8mJA/U5pvWN0mhtI/AAAAAAAACKQ/SdpJdB-jzn1/s1600/colores-an%C3%A1logos.jpg>

Clasificación y funcionalidad de los colores en la ilustración

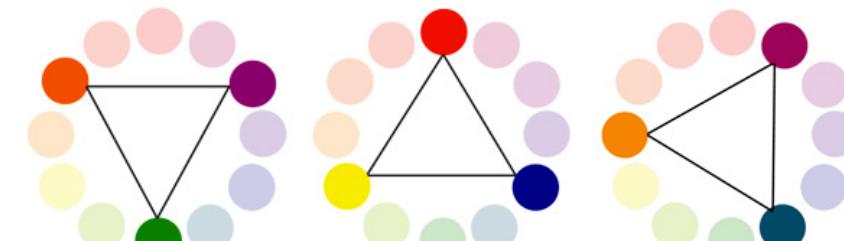
Ambrose y Harris (2010) hacen notar que el color se ha convertido en un elemento básico en la comunicación visual en las últimas dos décadas el cual se ha vuelto una herramienta de comunicación a gran escala, y su sentido es ayudar al receptor a captar la atención y destacar o enfatizar lo necesario para aumentar el mensaje obra de comunicación.

Es importante resaltar que no únicamente con la ayuda de la psicología del color se puede ayudar a captar la atención del receptor o el usuario, también el contexto del mensaje ayuda en el proceso.

Ambrose y Harris apoyan con un documento específico para relatar y detallar los colores compatibles, Estos son:

Triada de color :

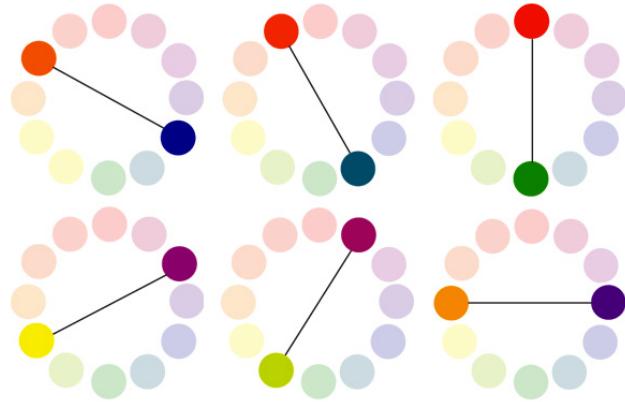
Grupo de tres colores equidistantes en el círculo cromático.



<http://www.proyectacolor.cl/wp-content/uploads/2008/12/triadas.jpg>

Complementarios o de contraste:

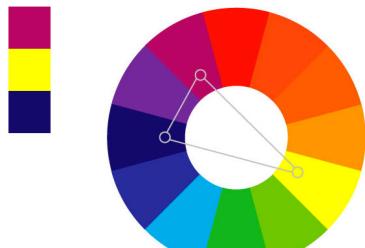
Colores que se enfrentan unos a otros.



<http://www.proyectacolor.cl/wp-content/uploads/2008/10/dobles.jpg>

Complementarios divididos:

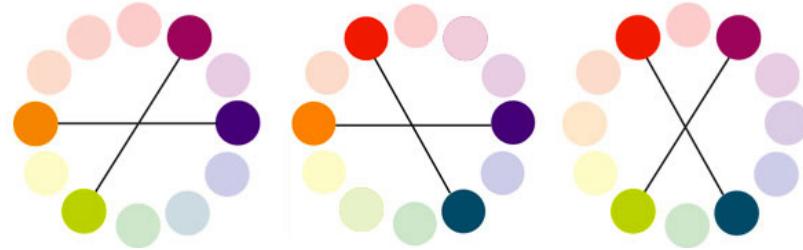
Dos colores adyacentes al complementario del color principal.



<http://high-view.com.mx/wp-content/uploads/2015/08/colores-split-complementarios.jpg>

Complementarios mutuos:

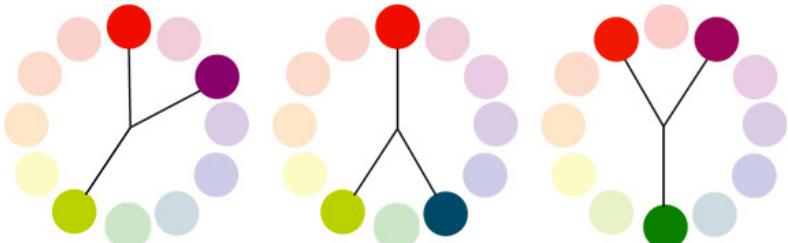
Triada de colores equidistantes y el color complementario de uno de ellos.



<http://www.proyectacolor.cl/wp-content/uploads/2008/10/dobles.jpg>

Complementario cercano:

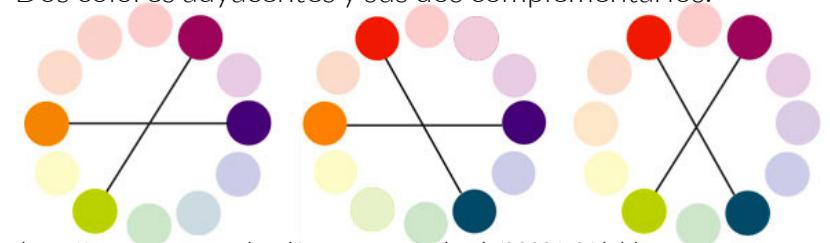
El color adyacente al complementario del color principal.



<http://www.proyectacolor.cl/wp-content/uploads/2008/10/dobles.jpg>

Complementarios dobles:

Dos colores adyacentes y sus dos complementarios.



<http://www.proyectacolor.cl/wp-content/uploads/2008/10/dobles.jpg>

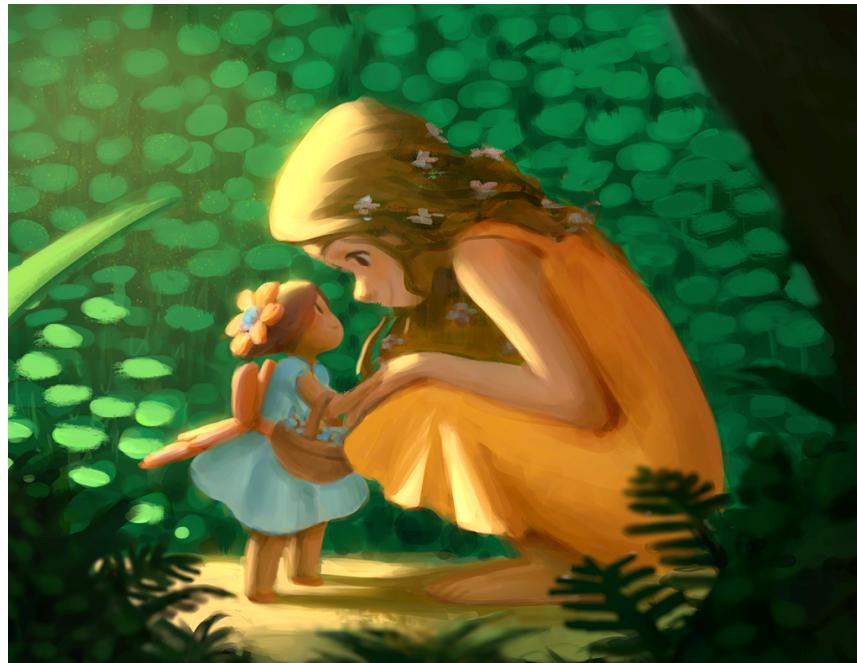


Fuente: <https://www.behance.net/lauricaandc063>

Aplicaciones de la psicología del color en la ilustración

Se puede ver que en la imagen superior existe una gran cantidad de colores pasivos y neutrales que según el círculo cromático de psicología del color orientan la ilustración a una alusión de tristeza, preocupación, gravedad y pobreza.

Además, la expresión del personaje de dicha ilustración da a entender aún más la composición.



Fuente: <https://www.behance.net/lauricaandc063>

Aplicaciones de la psicología del color en la ilustración

En la imagen superior se puede ver un escenario contrario donde a pesar de tener un personaje claramente más grande que el otro la paleta de colores cálidos activos que expresa por medio del cuadro cromático de la psicología del color esplendor, progreso, alegría, calma y naturaleza.

Ambas ilustraciones de la misma ilustradora dan a comprender diferentes percepciones visuales debido a las aplicaciones del color.

Materiales para ilustrar

La clave del éxito y respuesta de una ilustración se basa en la esencia del mensaje y el arte para comunicarlo.

Zeegen (2006) define que el medio o los materiales empleados para transmitir el mensaje condicionarán su adecuada lectura y comprensión, el ilustrador por lo tanto, debe ser responsable y conocer el contexto en el cual va a aplicarse su trabajo afirma que se debe de conocer la naturaleza histórica o cultural de cada uno de los materiales y el uso que de ellos se ha realizado.

El autor afirma que los temas y los mensajes se verían distorsionados y el medio podría actuar como una barrera en la comprensión del mensaje y de la misma manera sabiendo que la referencia histórica de los materiales aseguraría que los mensajes no se confundieran.

Tanto la ilustración digital como la análoga requieren de las habilidades del ilustrador para dibujar. Sin la capacidad de dibujar y representar correctamente el ilustrador carece del componente más importante.

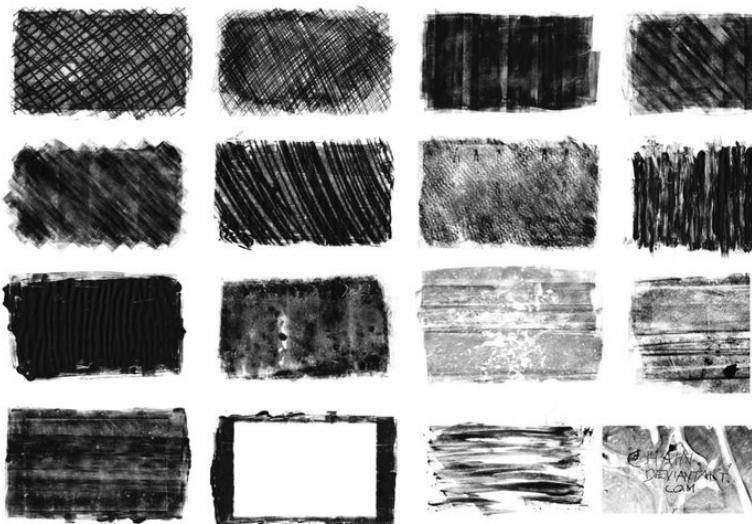
Los ilustradores para Zeegen tienen en sus manos y especialmente en esta era tecnológica y digital; herramientas que les permiten crear imágenes cada vez más complejas, con multitud de capas y posibilidades.



Materiales para ilustrar análogamente, Fuente: <http://bit.ly/2qUjRmm>



Sitio de trabajo y materiales de un ilustrador digital, Fuente: <http://bit.ly/2qU4Lxh>



Texturas digitales de photoshop, fuente: <http://bit.ly/2qYD3Us>

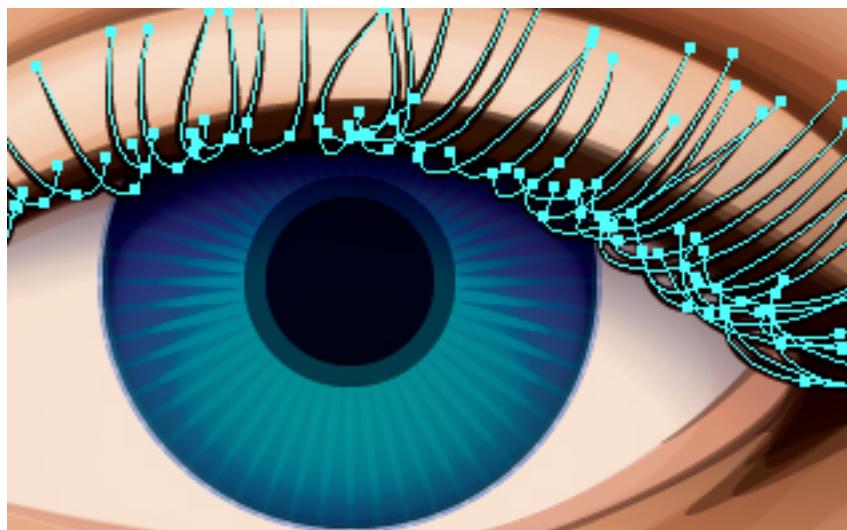


Ilustración realizada con vectores, fuente: <http://bit.ly/2s0XakO>

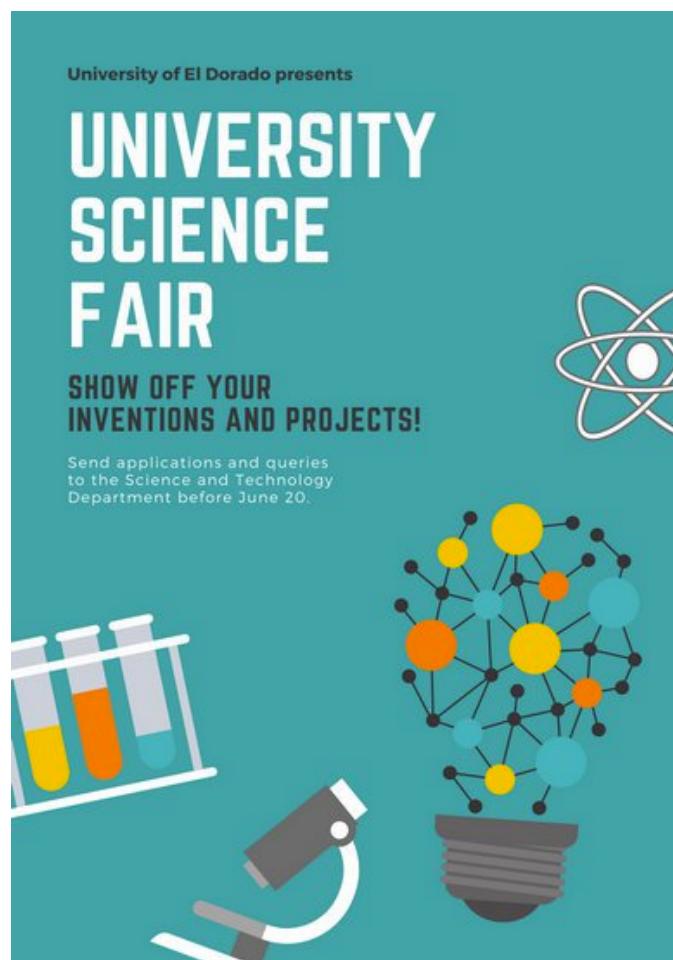


Combinación de fotografía e ilustración digital, fuente: <http://bit.ly/2sPBeFM>



Afiche promocional ilustrado para el mercado de granjeros en Provencia, fuente:<http://bit.ly/2sPzkow>

En la ilustración superior se puede apreciar cómo el manejo de texturas en la ilustración está perfectamente implementado para aludir al concepto natural que genera un mercado de granjeros, los sabores, el tacto de las frutas y el ambiente.



Afiche promocional ilustrado para feria de ciencias de la universidad El Dorado. fuente: <http://bit.ly/2qTQrVl>

Para la creación de la ilustración superior se puede notar que debido a que la temática es científica el ilustrador encargado de dicho afiche promocional debía de generar una pieza que reflejara la limpieza de los laboratorios, sus instrumentos y elementos de apoyo que reflejaran de que se trataba.

Ilustración digital

La ilustración no es una disciplina limitada con los medios a utilizar para ejecutarla Zeegen (2006) define que un ilustrador es como una “Urraca profesional” que logra saquear de todo tipo de medios para emplear un método de trabajo de diversas disciplinas y combinándolo para dar respuesta a la exigencia de su proyecto creando así imágenes a partir de cualquier cosa y sobre cualquier material.

Zeegen comenta que la digitalización ha fortalecido y colaborado con el proceso del ilustrador en un grado mayor al de años atrás. Las computadoras han contribuido a situar la ilustración en el mismo nivel que otras disciplinas, además de que la ilustración creció a partir de una rama del diseño conocida como el arte publicitario en consecuencia de la tecnología como puente de convergencia entre los estudios o agencias de diseño y los ilustradores.

así como sostiene Zeegen, el diseño gráfico busca constantemente novedosas formas de expresar ideas y de comunicarse con sus clientes abriendo así la posibilidad de utilizar la ilustración digital en sus proyectos con un enfoque innovador en la creación de la imagen.

El autor sostiene que las empresas actuales están comenzando a entender que la creación de una imagen de marca con una visión única puede llegar a aportar un sentido de individualismo entre los mercados que compiten día con día y la ilustración logra crear un punto a favor no solo porque muestra un trabajo interesante y fresco, sino porque es la clave para crear imágenes que representan algo más de lo que daría a entender una fotografía.

Pero a pesar de lo poderosa que puede sonar la ilustración como un medio de comunicación Zeegan comenta que sin los aportes del diseño gráfico y sus técnicas de comunicación la ilustración no podría sobrevivir.

El diseño gráfico, comunica, persuade, informa y educa.

Volviendo a la ilustración digital, Meneses (2014) detalla los pasos a seguir para la creación de la ilustración digital los cuales son:

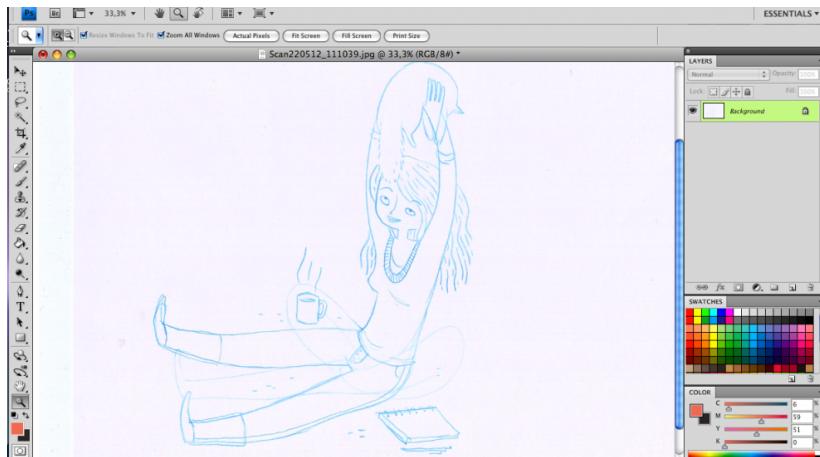
1) Meneses relata que lo primero que ejecuta es crear el boceto análogamente sobre papel.

Utiliza materiales como: Lápiz de color, borrador y papel bond.



Fuente: <http://bit.ly/2rriKh3>

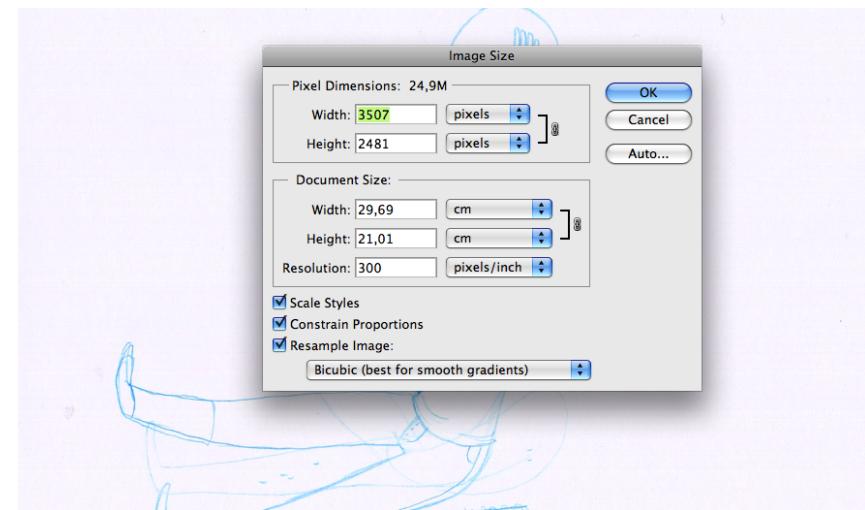
2) Secundariamente se lleva su boceto a un scanner que logra digitalizarlo para poder operar desde la computadora. Entre otras opciones Meneses aconsaja una cámara fotográfica o un celular con buena resolución para una mejor nitidez.



Fuente: <http://bit.ly/2rzTa80>

3) Luego, dependiendo de la técnica digital que se quiera utilizar Meneses aconsaje abrir el boceto desde photoshop y da a considerar dos puntos:
El primero, el tamaño de la ilustración. Siempre la ilustración debe ser un poco más grande de lo que pide el cliente. Como se trabaja con pixeles, un lienzo de mayor formato facilitará el trabajo cuando se realicen detalles pequeños.
Y el segundo punto es que se debe de asegurar la resolución.

Meneses recomienda trabajar a 300 dpi y luego según los requerimientos del trabajo ajustarlo a un formato de ese tamaño.



Fuente: <http://mesagrafica.cl/web/wp-content/uploads/2014/02/05.png>

4) Con qué hardware se puede ilustrar: Para Meneses, una de sus herramientas favoritas es la Wacom Bamboo. Describe que para digitalizarlo crea un contorno en una capa por aparte del dibujo escaneado y así con la tableta que utiliza va repasando con un pincel digital negro.

Si son diseñadores o ilustradores, Meneses da la opción de utilizar una tableta porque facilita el uso de digitalizarlo con vector.

Como se puede ver en todo el proceso, Meneses demuestra que a pesar de la implementación de la digitalización el ilustrador siempre utiliza una parte de las técnicas análogas para sus creaciones.



Fuente: <http://mesagrafica.cl/web/wp-content/uploads/2014/02/05.png>

Ilustración editorial

Zeegen(2006) afirma que en la ilustración editorial la demanda es grande debido al amplio mercado de personas que abarca la industria editorial y que al comenzar un trabajo editorial un brief del proyecto debe de tener ciertas características:

Incluir los tamaños que ocupará en la publicación, los honorarios y la fecha límite de entrega.

Además, Zeegen define que antes de iniciar un proyecto editorial es recomendable leer números publicados con anterioridad para tener una idea del perfil de publicación, averiguar a qué público va dirigida.

Olachea (2013) define ciertos pasos para diseñar una portada atractiva: revistas, libros o digital:

- **El título debe ser legible**

El nombre de la publicación debe ser lo más atractivo del diseño, ya que es con lo que se topará las personas cada vez que la vean en alguna parte, la tipografía debe ser legible y el color debe ser combinable con muchos colores si es que no se planea cambiarlo en cada edición.

- **Comprobar el diseño en diversos tamaños**

El diseño debe verse bien en diferentes formatos de tamaño, tanto estándar como en lo digital, así el ilustrador se ahorra un doble proceso de diseño.

- **Mantener el estilo tipográfico que fue solicitado por la editorial**

No mezclar más de dos fuentes en la portada, ya que puede perderse la estructura y no sería fácil de leer. Olachea aconseja no combinar textos completamente en mayúsculas con minúsculas.

- **Cuidar de la ortografía**

Publicar una portada con faltas ortográficas es algo vergonzoso para todos. Como diseñadores e ilustradores se debe conocer las reglas básicas de ortografía. Para mejorarla, una forma es leer más o tener un diccionario siempre para consultar.

- **Bocetar**

Olachea recomienda que bocetar puede ahorrarle al ilustrador muchos problemas y pérdidas de tiempo, además afirma que es más rápido bajar las ideas y conceptos que se traen en mente.

Ilustración editorial infantil



fuente: http://www.roastbrief.com.mx/wp-content/uploads/2015/02/iStock_000037456328_Small-798x350.jpg

Para Zeegen (2006) la afinidad que tiene el ilustrador al trabajo editorial infantil puede estar involucrada a sus primeros acercamientos al mundo de la ilustración.

Hoy en día se contratan a muchos ilustradores para escribir e ilustrar las historias o bien para producir las ilustraciones de las cubiertas.

En la edición de libros infantiles el enfoque del diseño y la ilustración son muy diferentes.

Algunos de los mejores trabajos editoriales infantiles combinan técnicas que abarcan una forma de dibujar muy sencilla, llamativa y concreta que asegura que la simplicidad encaje con lo que esta transmitiendo la narración.

Fanelli (2006) afirma que en su proceso de creación de ilustraciones editoriales posterior al leer el texto, se pregunta que aspectos le agradaría explorar de la imagen y cómo ella busca plasmarlo.

Al determinar los aspectos de una historia la ilustradora afirma que si el texto es bueno, es mejor dejar que las palabras sugieran directamente la imagen del lector y ofrecer como ilustrador a cambio una imagen que muestre detalles menos obvios y que proporcione una perspectiva visual del texto.

Fanelli comenta que es un proceso muy orgánico y que requiere tanto de la capacidad de estar receptivo a los comentarios de la editorial así como también la inspiración que dio origen al libro.

Fanelli (2006) hace un importante punto de partida al decir que trata y se enfoca en hacer libros que le gusten y que ella sabría que le hubiese gustado y llamado la atención de niña.

Pienza que los libros logran funcionar de mejor manera que tratar de adivinar que desean ver los niños.

Sara Fanelli



Fuente: <https://fishinkblog.files.wordpress.com/2011/06/fishinkblog-3197-sara-fanelli-1.jpg>



Fuente: <http://www.nashizdat.com/uploads/images/3/6/1/d/9/6be37ae0ba.jpg>

Y como se puede observar las ilustraciones de Fanelli efectivamente están muy inspiradas en trazos infantiles, texturas y colores vividos que logran justificar la escencia de los textos e invitar al lector infantil a decodificar y asociar los elementos de las ilustraciones con los textos.

ilustración publicitaria



Fuente: http://www.openads.es/wp-content/uploads/2013/06/mcdonalds_mcsmoky_chili_aotw.jpg

Zeegen (2006) Comenta que en el mundo de la ilustración publicitaria el incremento de los honorarios es mayor que en cualquier otro campo.

Zeegen sostiene que la mayoría de las agencias de publicidad las estructuras de trabajo son muy similares y que la cobertura de estas campañas son bastante beneficas para el ilustrador ya que tienen siempre como objetivo adentrarse junto al producto a la vida del público por ello se opta por hacer publicidad en una gran variedad de medios; Vallas publicitarias, banners, carteles, autobuses (es decir medios exteriores).

En la actualidad la publicidad también alcanza medios digitales como redes sociales, blogs, sitios web, mails portales de noticias y apps.

Zeegen sostiene que tanto el mundo de la publicidad, el mundo editorial es demandante y que requiere de mucho esfuerzo, organización y aprendizaje.

En la imagen de la izquierda se puede aprecia una ilustración publicitaria para promocionar a la McSmokey Chili de Mcdonalds, la propuesta gráfica es muy refrescante y original además de que ayuda a resaltar el producto genera un impacto visual adecuado.

Plataformas para darse a conocer como ilustrador

St. Pierre (2014) sostiene que en la era digital que vive un artista que busca las posibilidades de invertir en una forma especial para promocionar su trabajo debería de probar con objetos que se integren con la vida cotidiana del receptor.

La idea es crear un recordatorio perdurable de un artista o ilustrador.

Brazell y Davies (2014) sostienen que la organización, la distribución y la navegación por su portafolio y sitio web deben de considerarse como un ejercicio de diseño y en el proceso tomar en cuenta el ritmo y la secuencia de presentación de cada trabajo. Todo con la idea de crear un impacto estratégico.

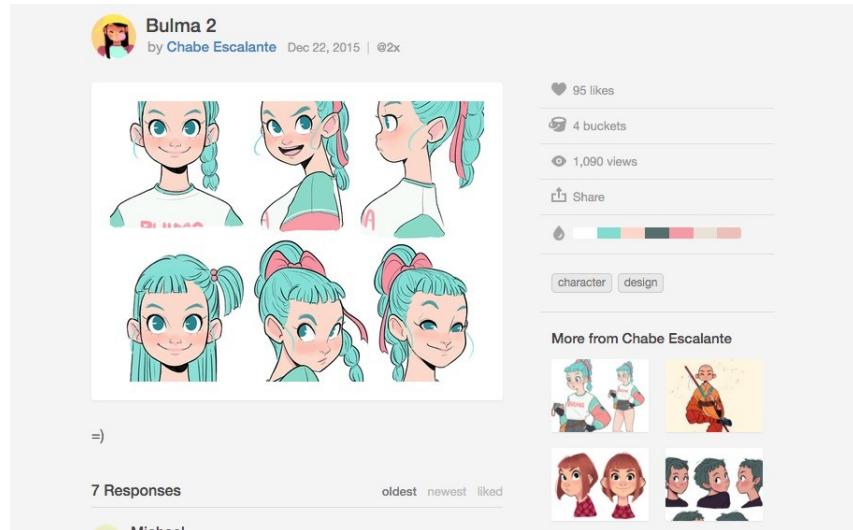
Es adecuado tener los procesos y metodologías de algunos proyectos importantes ya que a los potenciales clientes les agrada ver todo lo que ocurre detrás del último diseño.

Lopez (2015) sostiene que la web ha evolucionado muchísimo y la llegada de la era digital ha traído infinidad de herramientas para los artistas.

No importa si la ilustración del artista es análoga o digital es muy bien recibida a diferentes portales web en los que muchos artistas comparten sus trabajos.

Lopez afirma que twitter y facebook son los más conocidos, pero habla de otros sitios en los que se ha afianzado cierta comunidad de dibujantes y que son muy vistados por potenciales cliente.

Entre estos sitios y plataformas web Lopez define las siguientes: Tumblr, Instagram, Drawfolio, Behance, Dribble, Tapastic, Patreon y DeviantArt.

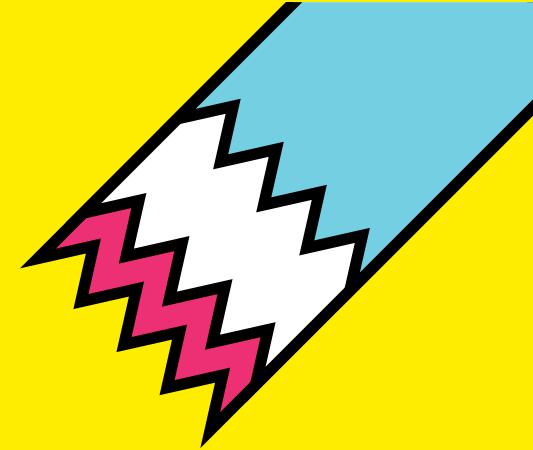


Ilustraciones en Dribble, captura de pantalla por Lopez, M. Fuente: <https://www.genbeta.com/web/ochos-sitios-web-para-colgar-tus-dibujos-e-ilustraciones>

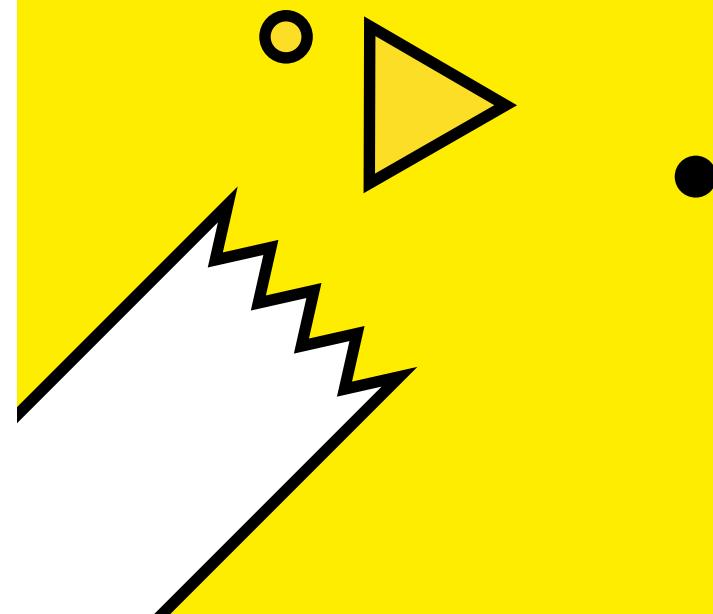
Preguntas previas al proceso de creación de una ilustración

1) ¿Qué le piden al ilustrador que haga?	2) ¿Quién es el cliente?
3) ¿Dónde se utilizará la imagen?	4) ¿A qué público va dirigida?
5) ¿Cuál será la función de la imagen?	6) ¿Qué cualidades busca el cliente?
7) ¿Qué enfoque visual exige el cliente?	8) ¿Consideraciones técnicas?
9) ¿Cuántos artes se solicitan?	10) ¿En qué tamaño se reproducirán las imágenes?
11) Medios a utilizar	12) Resolución y formato
13) ¿En qué consiste el proceso?	14) ¿Se quiere evaluar una prueba visual antes de la fase creativa?
15) Plazos de cada aspecto del proceso:	16) ¿En qué condiciones va a producirse el trabajo?
17) ¿Hay honorarios o es un trabajo voluntario?	18) ¿Dónde se publicará el trabajo?

Brazell y Davies (2014) definen que se debe de tomar conciencia y responsabilidad de definir los requisitos que se piden para el proyecto y en los términos que se espera trabajar por ello Brazell y Davies brindan una serie de preguntas que ayudarán al ilustrador durante el proceso.



Experiencias de Diseño



Gala benéfica Madrid con Siria

Concierto en solidaridad con el pueblo sirio



Fuente: <http://condeduquemadrid.es/wp-content/uploads/2017/01/cartel.jpg>

La Asociación de Apoyo al Pueblo Sirio y Bomberos Unidos Sin Fronteras organizaron un concierto benéfico en el Auditorio de Madrid, donde se efectuarían diversos actos de apoyo al pueblo sirio promovidos por la Asociación de Apoyo al Pueblo Sirio y Bomberos Unidos Sin Fronteras.

Una de las actividades programadas fue la realización de un concierto benéfico, cuya recaudación se destinaría a cubrir la logística del envío de vehículos contra incendios y de contenedores de comida y otros artículos para Siria.

La pieza de diseño que se puede ver a la derecha utiliza dos personajes que hacen alusión al Madrid y a Siria, el abrazo simula una unión y apoyo que es lo que se busca comunicar dentro del contexto cultural que está pasando Siria en la actualidad.

La paleta de colores goza de colores análogos fríos el estilo de la ilustración es vectorial, digital y sin texturas con una abstracción media.

Se puede decir que esta pieza está bien ejecutada ya que la forma en la que comunica el mensaje es acertivo.

CEAR ilustración por Ricardo Cavolo

Para apoyar al Comisionado Español de Ayuda al Refugiado.

Ricardo Cavolo, un ilustrador español y en conjunto con el comisionado español de ayuda al refugiado CEAR, crea esta pieza para abordar la solicitud de voluntariado de personas interesadas en apoyar a Siria.

Ricardo Cavolo centra su mensaje en la niñez y su desprotección en dicho conflicto, es una pieza de alto impacto porque por no estar censurada da una cruda realidad desde los ojos del ilustrador.

La paleta de colores se caracteriza por colores cálidos complementarios y análogos que reflejan por medio de su simbología alerta o atención.

Elementos gráficos como las texturas el contorno y las tipografías complementan la ilustración para darle un toque más personal y valioso.



fuente: Ricardo Cavolo <https://pbs.twimg.com/media/C7XxYNVXUAM4DhE.jpg>



fuente: stickers for siria, <https://www.forbes.com.mx/pictoline-unicef-unen-fuerzas-lanzar-stickers-siria/>

stickers por Siria

Pictoline y Unicef unen sus fuerzas para lanzar Stickers por Siria

El portal en línea Forbes (2016) sostiene que de las más de 13 millones de personas afectadas por el conflicto en Siria, 6 millones son niños y niñas, con temperaturas que llegan a -17°C, aumentan las probabilidades de que sufran hipotermia y neumonía. Por ello, Pictoline y el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (Unicef) unieron sus fuerzas para lanzar Sticker por Siria, una campaña que busca recaudar fondos a través de la venta online de ocho calcomanías diferentes, para dotar de insumos básicos a los niños más afectados.

La colección de stickers diseñados estuvo a cargo de los ilustradores de Pictoline; Iván Mayorquín y Raúl Pardo, así como los artistas internacionales Jim Pluk, Pablo DelCielo y Lorena Álvarez.

Observatorio contra el acoso callejero

Ilustraciones y animaciones para exigir una ley en contra del acoso callejero por Maritza Piña



Animaciones por Maritza Piña fuente: https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project_modules/disp/5c081724741477.5633948931355.jpg

El portal en línea de OCAC (s.f) define que el acoso callejero es: un acto de connotación sexual, que ocurra en lugares públicos, contra una persona que no lo desea, sea hombre o mujer, afectando su dignidad y/o derechos fundamentales.

El observatorio en contra del acoso callejero es un organización sin fines de lucro que opera en diferentes países de latinoamérica con el objetivo de concientizar, defender y promover una cultura de respeto hacia las personas en las vías públicas.

El observatorio se caracteriza por trabajar con ilustradores la mayoría de sus campañas en las siguientes imágenes se puede ver la linea gráfica que se efectuo con Maritza Piña, una ilustradora chilena, para crear una animación con enfoque educativo e informativo respecto a la nueva ley que el observatorio espera sea avalada.

Piña demuestra como el uso de la ilustración puede llegar a exemplificar de una manera muy original el acoso callejero, a lo largo de la animación se pueden ver diferentes formas de presentación simbólicas como el personaje acosador con tentáculos haciendo alusión a su deseo de manipulación sobre las víctimas. Se puede decir que el resultado final es una pieza exitosa de comunicación y ha sido el ejemplo para diferentes observatorios alrededor de latinoamérica.

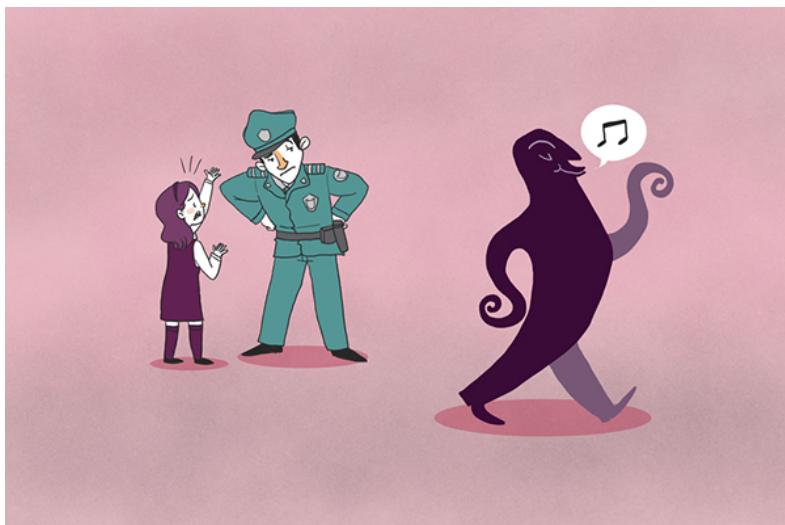
Fotogramas de animación OCAC chile #RespetoCallejero



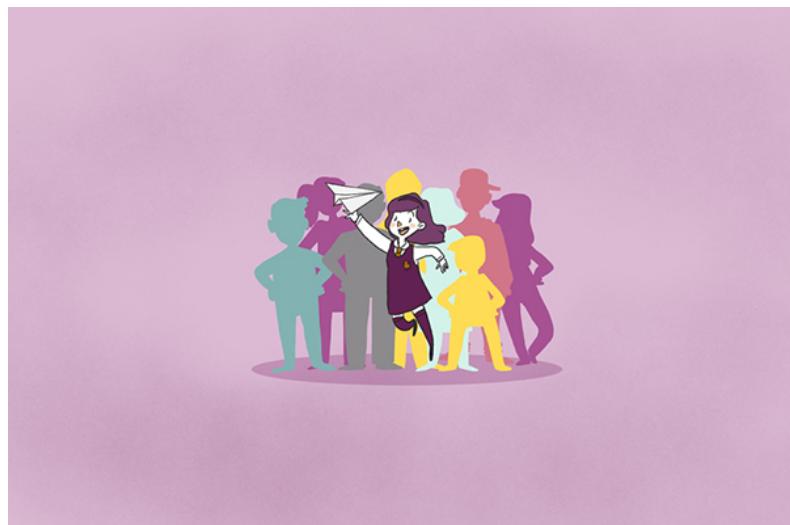
fuente: <http://bit.ly/2rFUJm8>



fuente: <http://bit.ly/2rFUJm8>



fuente: <http://bit.ly/2rFUJm8>



fuente: <http://bit.ly/2rFUJm8>

Pictoline el portal de ilustración informativo para todo el mundo



Fuente:https://scontent.fguia2-1.fna.fbcdn.net/v/t1.09/118980_1894746390784497_1438116859432603900_n.jpg?oh=7c4d082431417799a6ac249ad5da8af7&oe=59B38AD5

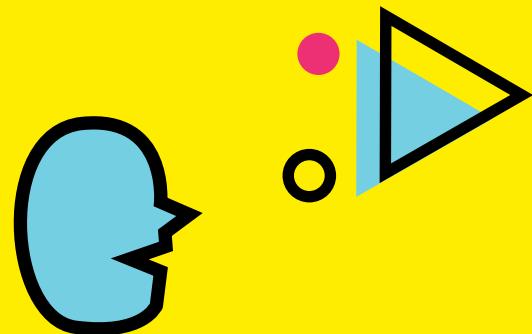
El sitio web Merca 2.0 (2016) hace un gran aporte al diseño y la ilustración, al entrevistar a Eduardo Salles, cofundador de Pictoline, sobre el éxito de su proyecto y su misión, a continuación se dará una síntesis de lo extraído de dicha entrevista:

Salles (2016) comenta que la forma de trabajar de pictoline tiene un proceso de producción pero más importante aún es su proceso de aprendizaje, comenta que algo que es muy importante de los medios digitales es que todo es calculado, medible y estudiabile.

Para Salles y su equipo poder entender qué ilustración funcionó, qué no y por qué sí, les permite mejorar el proceso y ser más preciso en qué publicar y cómo publicarlo para comunicar una noticia o mensaje.

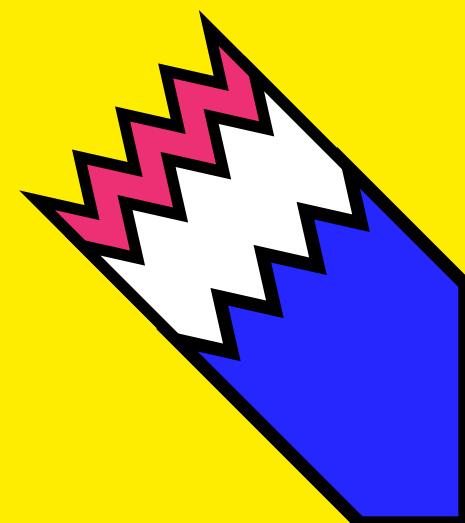
Salles agrega que cree que a través del diseño se puede hacer la información atractiva para llegar a determinado grupo de personas que no está acostumbrada a ver noticias.

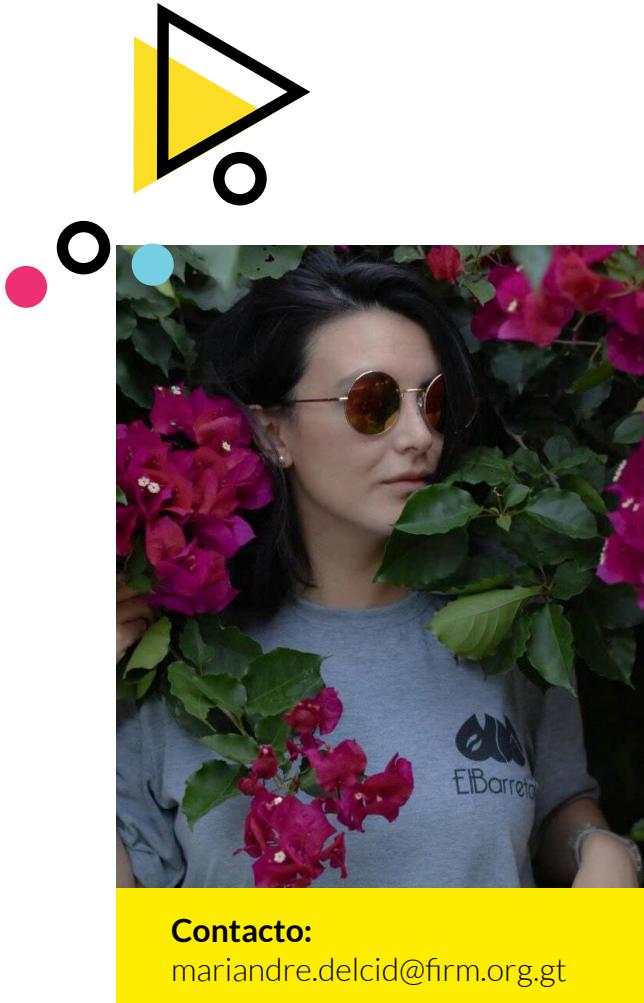
En la imagen de la derecha se puede observar como Pictoline trata de fomentar la lectura en los internautas explicando los porques de las malas experiencias o acercamientos con los libros y como esto pudo influir en su falta de apetito por la lectura, Salles un ilustrador y diseñador actualmente da un gran aporte no solo a la cultura y la educación si no a la nueva forma de diseñar e ilustrar las infografías.



Entrevistas

A continuación se presentan los resultados de las entrevistas a los sujetos de estudio que formaron parte de esta investigación:





Mariandré del Cid

- Diseñadora gráfica, representante y coordinadora de FIRM

Contexto:

Mariandré del Cid es actualmente una de las representantes de la fundación casa Ronald McDonald, ella formó parte de la coordinación y organización de la subasta capiusera, una subasta que esperaba juntar fondos con la venta de las piezas que ilustradores donaron para recaudar fondos en conjunto con Revista Capiusa uno de los promotores de ilustración y diseño de Guatemala.

Contacto:

mariandre.delcid@firm.org.gt

1) ¿Cómo llegaste a trabajar en la fundación y cuál es su rol en ella?

Llegué a la fundación Ronald McDonald gracias a una persona que vio mi trabajo como diseñadora gráfica en mis redes sociales, me refiero al puesto de diseñadora gráfica pero actualmente tengo otros roles más que de diseñadora gráfica. Además de diseñadora estudio magisterio y eso fue otro factor que me ayudo a encajar en la fundación, donde estoy cumpliendo ya; 3 años.

2)¿De qué manera surgió la idea de crear una subasta de ilustraciones (la subasta capiusera)?

Subasta capiusera surgió gracias al tema de voluntariado enlazado a un grupo de ilustradores, Oscar el encargado de Revista Capiusa tuvo la idea aunque debo de decir que era super escaso el voluntariado de ilustradores en ese momento (era en el 2014) el proyecto se realizó con un grupo de ilustradores que ya estaban involucrados previamente al voluntariado en la casa ronald mcdonald, ellos que querían ayudar de alguna manera luego de una actividad que tuvimos donde se les dio un tour por la casa, y les enseñamos que hacíamos como fundación y para terminar la actividad se pintó con los niños de la casa, se les dio papas fritas para que intervinieran con las ilustraciones. Como mencioné antes, los ilustradores quedaron con ganas de involucrarse y ayudarnos.

3) ¿Cuáles eran los lineamientos que se requerían?

Se les dio entre los lineamientos crear diseños que reflejaran y plasmaran la esencia del ellos mismos, como ilustradores pero debían utilizar elementos que llegaran a reflejar de una manera sutil a la casa Ronald McDonald.

Se esperaba que el ilustrador y su pieza fueran respetuosas no tuvieran ninguna connotación violenta, sangrienta, explícita ya que esto no iba con los principios de la fundación. Bastantes de ellos hablaban visualmente y abordaban temáticas interesantes en sus piezas.



Fuente: Firm, Guatemala, Mariandré del Cid

4) ¿Cuál ha sido la respuesta hacia fundación al involucrar a los ilustradores a ser parte de sus proyectos y cuál era su objetivo principal?

Muy positiva, en la primera subasta, llegaron eran amigos de los ilustradores, familiares y conocidos. Pero en la segunda subasta se vio que el impacto del año anterior llamó a personas que no eran necesariamente conocidos de los ilustradores, llegaron personas que realmente querían una pieza del ilustrador y ayudar a la causa.

Nuestros objetivos principales era recaudar fondos para la fundación pero recibimos más que eso, muchas personas luego de la subasta se interesaron por el voluntariado (que por cierto tiempo atrás era escaso) al igual que muchas personas conocieron un poco más de nuestro trabajo y a que se dedicaba la fundación.

Ahora hablando en términos de miembros de la fundación puedo decir que la respuesta de las familias al ver que los ilustradores estaban involucrados en el voluntariado los alegró mucho, al ver como los ilustradores socializaban con los niños, sus hijos, se sintieron super realizados como padres, se interesaron por el dibujo y les sorprendía la facilidad de técnica de los ilustradores además inspiraban a sus hijos a involucrarse, imitar y crear una pieza similar a la de ellos.



Fuente: Firm, Guatemala, Mariandré del Cid



Fuente: Firm, Guatemala, Mariandré del Cid

5) ¿Qué características busca la fundación en los ilustradores y diseñadores a la hora de apoyar los proyectos sociales?

Conocer la causa y querer conocer más a las familias, esto porque generalmente es bueno llenarse de conocimientos sobre lo que estás hablando, en este caso ellos tenían que conocer que hacíamos y que problemáticas abordamos al saber esto ellos ya tenían una visión más específica de que plasmar, yo soy diseñadora y creo que es super importante que ellos sepan y conozcan a las personas con las que se involucran.

De igual manera que sean empáticos, conocedores del ambiente que los rodea así pueden extraer factores importantes en sus piezas.

6) ¿Cuál es el valor que las ilustraciones han dado al proyecto de la subasta capiusera?

Podría decir que uno de los aportes más grandes fue la viralización de la ayuda a las buenas causas. Aporto la visión del ilustrador sobre las problemáticas reales en Guatemala y como el puede involucrarse además sin las piezas no existiría una subasta el que sean piezas únicas de un ilustrador lo hace especial y valioso.



Fuente: Firm, Guatemala, Mariandré del Cid



Fuente: Firm, Guatemala, Mariandré del Cid

**Contacto:**

isavalladares301@gmail.com

Ana Isabel Valladares

- Ilustradora y diseñadora gráfica

Contexto:

El proyecto de creación del Mural Parque Justo Rufino Barrios fue una de las actividades que se realizó en conjunto con la organización Glasswing Guatemala en un movimiento que se hace a nivel mundial llamado Manos a la obra now. Dicho movimiento espera hacer grandes cambios en el ámbito social y de infraestructura en lugares de todo el mundo.

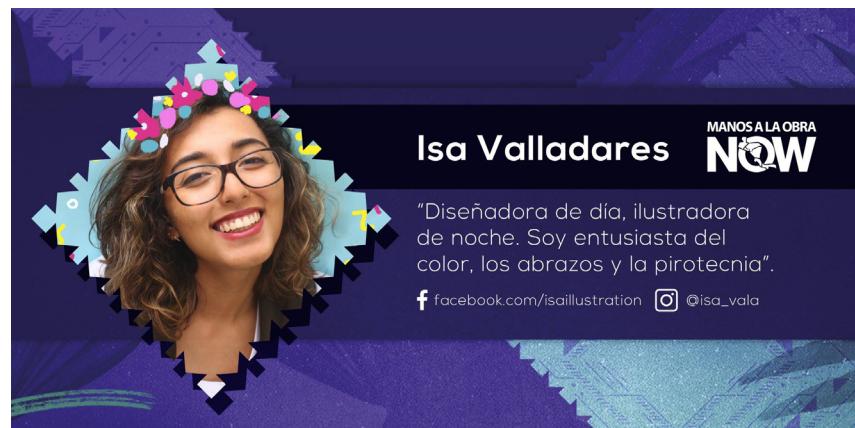
En Guatemala se solicitó la ayuda de cuatro ilustradores para pintar un mural junto a personas de la comunidad cercana al parque Justo Rufino Barrios, además de mural se mejoró la infraestructura con la ayuda de la municipalidad de Guatemala e integrantes de la comunidad. A continuación se presentará la entrevista a Isa Valladares, una de las ilustradoras que tuvo el rol en la creación del boceto para el mural final a pintar el día de la actividad.



1) ¿Qué rol consideras tiene el diseñador gráfico/ilustrador dentro de proyectos de responsabilidad social?

Desde mi perspectiva el diseñador llega a ser como el canal que logra poner en un lenguaje o código un mensaje de civismo, bien social, participación entre otras, en mi caso el mensaje que se quería transmitir de la asociación glaswing en el mural del parque Justo Rufino Barrios era el de la unión y la integración familiar en la sociedad.

Lo que me encanta del diseño social es que esta orientado para crear una reacción o acción en la sociedad y al igual que el diseño en general interactúa con más personas pero acá es algo tan directo con áreas de desarrollo.



Fuente: Isabel Valladares.

2) ¿Cuáles son los lineamientos iniciales que te han dado previamente al desarrollar el proyecto de responsabilidad social (en el caso de tu proyecto de la realización del la idea y boceto del mural del parque justo Rufino Barrios)?

Primero que nada te cuento la mecánica, la fundación glaswing se encarga en mejorar la infraestructura de lugares rurales o urbanos en decadencia para mejorar los ambientes en los que se desarrollan las personas, en este caso el parque Justo Rufino Barrios tenía como meta llegar a ser un lugar familiar donde se pudiera convivir de nuevo ya que sentían era utilizado únicamente para vandalismo.

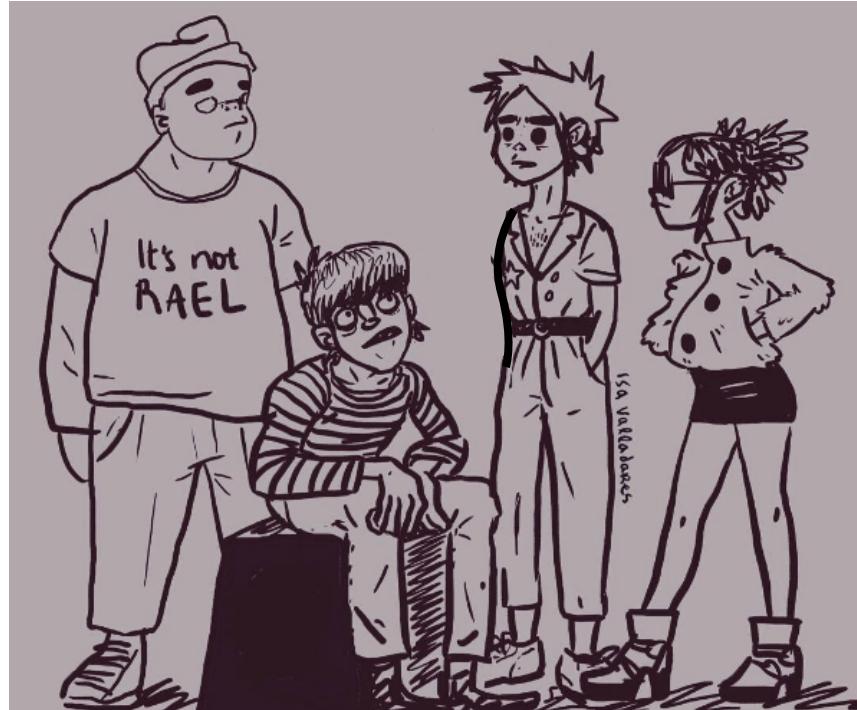
Volviendo a los objetivos, lo que queríamos era que el parque se viera amigable y que motivara y mostrara valores positivos a las personas que se quería comenzarán a llegar este lugar y lo sintieran como suyo.

De igual manera no connotar nada negativo o que pueda promover actitudes que falten el respeto a nadie, en el caso del mural se quería resaltar los valores familiares y la unión de ella.

En la creación de personajes elegimos personajes algo caricaturescos con la fundación, los cuales representaran a una familia guatemalteca promedio.

3) ¿Qué técnicas y procesos de conceptualización han sido tus mayores influencias a la hora de crear una ilustración?

Quizás una de mis favoritas es hacer pequeños bocetos a lápiz de que se me ocurre, siempre tengo mi sketchbook lleno de doodles y si algo me parece que vale la pena llevarlo a digital lo hago. Me gusta transmitir con jerarquías de luz de que trata el mood de mi pieza y por medio de eso comunicar un tipo de narrativa visual un poquito más analítica.



Fuente: <https://www.instagram.com/p/BTUHLkYB-aX/?taken-by=isa.vdrs>



Fuente: <https://www.instagram.com/p/BNaXYAFjOjJ/?taken-by=isa.vdrs>

4) ¿En cuanto a la paleta de color del mural?

La fundación fue la que seleccionó la paleta de colores debido a que ellos tienen una paleta en específica, si tú puedes ver el mural, en ningún momento se utilizan colores oscuros o sobrios todo lo contrario con esos colores se quería fomentar la actitud positiva e incluso a la hora de crear el mural muchos de los mismos voluntarios siempre querían pintar con colores vivos.



Fuente: Isabel Valladares.

5) ¿Cuál fue la interacción de las personas que iban a ayudar a pintar tu pieza?

Pues primero siempre es bonito ver la visión de cada persona de tu pieza y uno ve el boceto y quiere que se vea así, pero realmente son las personas que viven en la comunidad que hacen esa pieza parte de ellos creando elementos de su imaginación.

Fue bonito llegar y ver como ellos venían y creaban elementos como flores, texturas y otra paleta de color. Luego en redes sociales pude notar que varias de las personas comentaban en la página de Glasswing lo contentas que estuvieron de participar en la actividad donde compartieron con varias personas.



Fuente: Isabel Valladares.

6) ¿Cuales consideras eran las características que debía generar tu pieza con para llegar al grupo objetivo deseado?

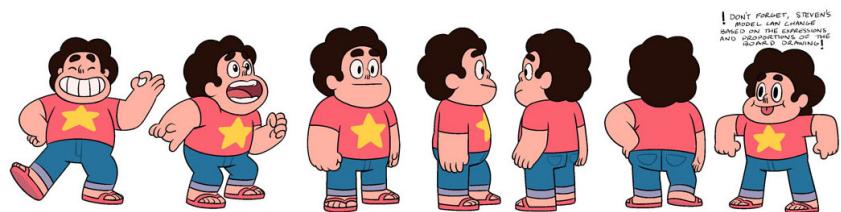
En este caso se esperaba que comunicará algo positivo en el espacio que interviniere y ademas invitará el día del evento a querer participar en la mejora de parque y su infraestructura.

7) ¿Tomando en cuenta tu experiencia en el desarrollo de proyectos con enfoque de responsabilidad social, describe cuál ha sido el proceso previo a iniciar la ilustración del mural?

En el proceso de la creación de mi idea y de la fundación empezamos a crear los personajes tomando siempre en cuenta el contexto, ese era “Hacer algo con lo que se puedan identificar las personas de esta comunidad, o que vivian alrededor”. Por ello se comenzó a hacer personajes con características neutrales, de todas las edades.

La creación de los personajes del mural fue un tanto entre inspiración de personajes de series animadas que me parecieran amigables (Gravity Falls, Adventure Time y Steven Universe) si te das cuenta esos personajes tienen expresiones amigables, son muy caricaturescos y la mayoría de niños y adolescentes han visto más de uno de ellos en la televisión. A la hora de bocetar puedo decir que al crear los personajes entre ellos uno era un perrito y decidí por puro placer propio hacerlo igual que mi perra, una rotwailer.

Respecto a los colores como mencioné usamos la paleta que nos dio Glasswing.



Fuente: www.stevenuniverse.com



Fuente: Isabel Valladares.

8) Qué ha sido lo más satisfactorio de trabajar con este tipo de proyectos?

Ver cómo tu profesión puede ayudar a alguien más o aportar a un tema o proyecto que puede cambiar vidas, saber que estoy aportando a algo es suficiente “recompensa” para mí, aprendo también como diseñadora a interactuar con la sociedad de una manera más humanista.



Fuente: Isabel Valladares.



Fuente: Isabel Valladares.

Súa Agapé

- Ilustradora y diseñadora gráfica



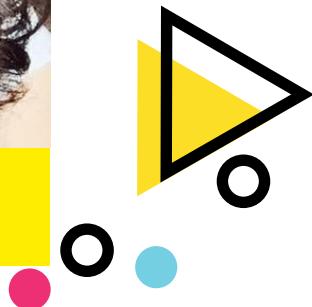
Contacto:

sua.agape@gmail.com

Contexto:

La fundación Food for the Hungry Guatemala desarrollo un proyecto llamado las manos de Chió, en el año 2016, con dicho proyecto se espera que un grupo de ilustradores fueran a Cobán a compartir con niños de una escuela en un taller de dibujo y con los artes de este taller los ilustradores hicieran una colaboración con los niños para recaudar fondos para el proyecto educativo que respaldaría a 50 niños de la comunidad de Chió, Cobán.

Dicho proyecto plasmó el arte de los ilustradores en tazas, tshirts e ilustraciones límitadas, se entrevistó a Súa Agape, una de las ilustradoras que formó parte de dicho proyecto.



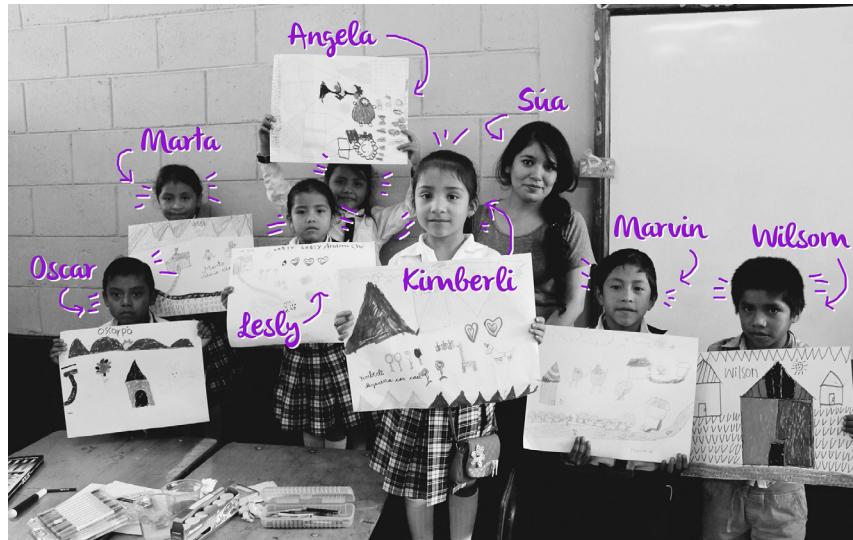
1) ¿Qué rol consideras tiene el diseñador gráfico/ilustrador dentro de proyectos de responsabilidad social?

Para mi existe varios papeles. Para este tipo de proyectos de voluntariado primerom es que como ser humano; estás ayudando y dando factores importantes de tu carrera, digamos, el tiempo, amor, dedicación y creatividad donde no se busca un beneficio propio. Como ilustrador se tiene el rol de comunicar en conjunto con tu creatividad y tu visión del mundo alguna problemática que esta surgiendo en la sociedad. En este caso se esperaba que con las pieza que crearamos se apoyara al programa educativo de Food for the hungry Guatemala, y que la organización llegara a su objetivo o sea recaudar el dinero esperado con la venta de las pieza de la subasta, las tshits, tazas y stickers.

2) ¿Cuáles son los lineamientos iniciales que te han dado previamente al desarrollar el proyecto de responsabilidad social (en el caso de tu proyecto de la realización de las ilustraciones para el proyecto con FH Guatemala)?

Primero que nada, debido a que se hizo la primera actividad con niños era tomar en cuenta el arte infantil con el que se iba a intervenir y saber cual era el estilo de vida, costumbres y la vida en si de los niños fuera de la ciudad.

En este caso los elementos era tomar en cuenta su estilo de vida, pensamientos y potencializar la parte del niño en las ilustraciones.



Fuente: FH Guatemala, Paola Cardona.



Fuente: FH Guatemala, Paola Cardona.

3) ¿Qué técnicas y procesos de conceptualización fueron tus mayores influencias a la hora de crear estas ilustraciones con enfoque de responsabilidad social?

Siempre he pensado que antes de ilustrar primero saber de la temática que vas a abordar con tu creación, en las manos de Chió el proyecto se centraba en educación pero en si, la organización ve varias áreas como la lucha contra la desnutrición, integración familiar y educación.

Entonces me informé un poco porque siempre es bueno saber a donde vas, hice una investigación para saber donde era la locación de Chió en Cobán. Pregunté un poco del las lenguas que se hablaban, en su mayoría los niños hablaban españoles y quekchi y kakchiquel.

Y ya, en los procesos de conceptualización, tomó bastante de mi un estilo característico, pero siempre hay elementos en base a lo que estoy haciendo que se unen a la pieza, veo referencias y elementos que se puedan abstraer a lo que quiero llegar, boceto muchas opciones y todos mis bocetos los hago a mano luego saco paletas de color y veo cual se asocia más a mi temática y básicamente todo es experimentación.

Fuente: Súa Agape



4) ¿Cuáles consideras eran las características que debía generar tus piezas para llegar al grupo objetivo deseado?

Motivar a las personas a comprar las piezas para apoyar la causa, transmitir la colaboración que hubo entre el niño y mi trabajo y también podría decir dejarle algo a las personas que fueron a la expo, que los deje pensando en las problemáticas que suceden en nuestro país y de que manera ellos pueden ayudar.

5) Qué ha sido lo más satisfactorio de trabajar con este tipo de proyectos?

Durante el proceso de creación creo que disfruto mucho el momento de creatividad donde surgen todas tus ideas, luego irme a la parte del y darte cuenta que podes sacar siempre algo diferente, es como un tipo de fábrica de creación.

Esta es una de las partes favoritas y luego podría decir, ver la reacción de las personas. Digamos, el día de la expocisión de las manos de Chió, me llenó mucho ver a personas interesarse por las piezas y preguntarme porque eran mis personajes de esa manera explicarles que era una mezcla de los personajes que crearon los niños y mi interpretación de ellos fue para mi muy bonito.



Fuente: FH Guatemala, Paola Cardona.



Fuente: FH Guatemala, Paola Cardona.

Yavheni de Leon

- Ilustrador y diseñadora gráfico

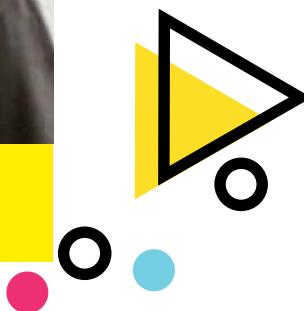


Contacto:

yavheni.deleon@gmail.com

Contexto:

La organización OEI (organización de Estados Iberoamericanos) es un organismo internacional de carácter gubernamental para la cooperación entre los países iberoamericanos en el campo de la educación, la ciencia, la tecnología y la cultura en el contexto del desarrollo integral, la democracia y la integración regional. Dicha organización trabajó en conjunto con Yavheni de León una serie de materiales educativos para fomentar la lectura en áreas rurales de Guatemala. Yavheni de Leon tuvo como rol principal ilustrar las portadas de dichos materiales.



1) ¿Qué rol consideras tiene el ilustrador dentro de proyectos de responsabilidad social?

El ilustrador puede ser como un tipo de embajador por decirlo así, el cual puede llegar a comunicar y expresar de una manera más apegada a sus sentimientos o imaginación la forma en la que visualiza las problemáticas, sociales digamos.

Él llega a ponerle un tipo de sabor más real y personal a las piezas de comunicación. El diseño gráfico es neutral en cambio la ilustración puede llegar a ser un tanto más inclinada a los sentimientos del usuario.

2) ¿Cuáles son los lineamientos iniciales que te han dado previamente al desarrollar el proyecto de responsabilidad social sobre las ilustraciones creadas para los materiales educativos de OEI?

Pues como el proyecto era meramente educativo y didáctico se espera que las ilustraciones fueran dirigidas hacia los niños por ello tenían que ser super infantiles.

Entre otras características es que como era un material de tiro y retiro de únicamente 1 página la única ilustración que explicaría la historia era la de la portada, siendo así una pieza de bastante importancia porque debía de enseñar toda la escencia del cuento y sus personajes.



Fuente: Yavheni de Leon

3) ¿Qué técnicas y procesos de conceptualización usaste para las ilustraciones en que te basaste?

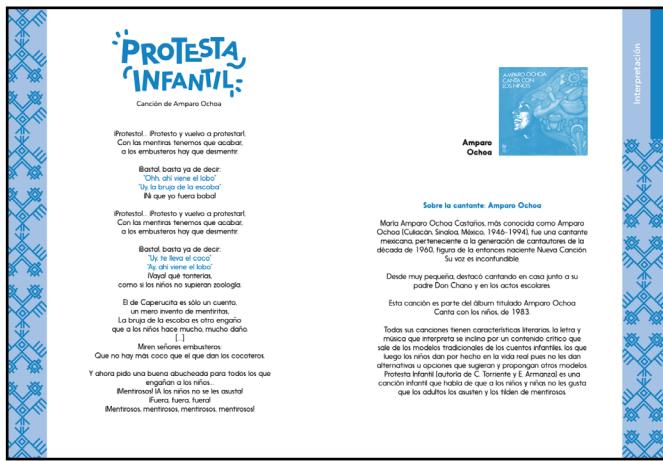
Previamente con la organización hablamos de sacar diferentes estilos de ilustración para que los niños tuvieran como más variedad y no se aburrieran.

En base a eso pensé en tres tipos de estilos, la ilustración vectorizada, la ilustración análoga con acuarelas y la ilustración digital con texturas. Las tres técnicas son bastante adaptables y las vi en ilustraciones infantiles de otros proyectos editoriales de igual manera una de mis influencias son las ilustraciones que vemos en los juegos de mesa meta, son ilustraciones bastante emblemáticas en mi estilo cuando ilustré este proyecto..

Lo que quería era darle a los niños estas posibilidades de ver las cosas de diferentes maneras.

Ahora hablando del bocetaje, iba bastante de la mano con los colores que íbamos a seleccionar en base al cuento, si puedes ver digamos en protesta infantil..

En la portada de protesta infantil utilicé colores cálidos para los niños porque si lees el cuento habla sobre los niños protestando porque están hartos de que los adultos les cuenten historias de terror para hacerlos portarse bien. Entonces vine y decí utilizar colores que representaran como a los niños escapando de esas mentiras. Más atrás en la compoción utilicé elementos icónicos como la bruja o el lobo para digamos, respaldarlo.



Fuente: Yavheni de Leon



4) ¿Cuáles consideras son las características que debe generar una pieza con enfoque social para llegar al grupo objetivo deseado?

Pues en general debe de ser una pieza que aborde de la mejor manera la temática social sin ser “regañona” engañosa, manipuladora o que la aborde de manera irrespetuosa, y en el mundo de la publicidad vemos mucho de esto por eso es tan difícil plasmar el mensaje, porque como ilustradores hay varias puntos que respetar. Igual pienso que debemos de crear de manera ética analizar de que manera se puede abordar más efectivamente la problemática, causa o movimiento y así la pieza final sería exitosa.

5) ¿Tomando en cuenta tu experiencia en el desarrollo de proyectos con enfoque de responsabilidad social, describe cuál ha sido el proceso previo a iniciar una ilustración (ej)?

Hablar con la organización para enterarse más del tema que vas a abordar siempre es bueno ¿Por qué? Porque el diseñador no es un sabelotodo entonces ellos si saben mucho sobre su deber en la sociedad..O el eje que ellos toman.

Luego pienso que es bien importante pensar disruptivamente de que manera vas a hacer que esa ilustración llegará a causar en las personas algún tipo sentimiento que los motive a ayudar en mi caso mis ilustraciones tenían la meta de llamar a los niños para leer y sobre todo niños con un nivel de educación no muy alto.. Volviendo a donde iba, al exigirte sacar varias ideas, te hace pensar en más y más para no quedarte con la primera.



Fuente: Yavheni de Leon

6) ¿Qué ha sido lo más satisfactorio de trabajar con este tipo de proyectos?

Puedo decir que el saber que este material iba a ser entregado a niños del área rural para fomentar la lectura fue una de mis satisfacciones. El trabajar para una causa es bastante gratificante porque ya no es publicidad es un área donde desde tu trabajo estas haciendo un cambio.

Todos estos materiales se entregaron y quizás son como una de las piezas para el desarrollo de la imaginación de niños de una comunidad.



Fuente: Yavheni de Leon



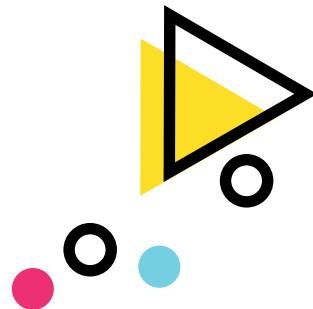
Objetos de estudio

A continuación se presentan los resultados de las observaciones realizados en los objetos de estudio



Proceso creativo de Súa Agape

- Para la realización de su pieza para la recaudación de fondos de la expo venta “Las manos de Chió” en conjunto con Food For the hungry Guatemala



Guía de observación objetos de estudio ilustraciones “Las Manos de Chió”.

Eje de responsabilidad social:

Solidaridad y desarrollo

Contexto perceptual:

Material impreso en una exposición.

Contexto cultural:

Guatemaltecos de la ciudad capital.

Contexto estético:

Ilustración análoga, acuarela y con retoque digital.

Contexto de medio:

La exposición de la pieza se efectuó en zona 4 en las instalaciones de Chamba Co-working.

Grupo objetivo:

Jóvenes adultos de la ciudad capital, nivel socioeconómico medio alto.

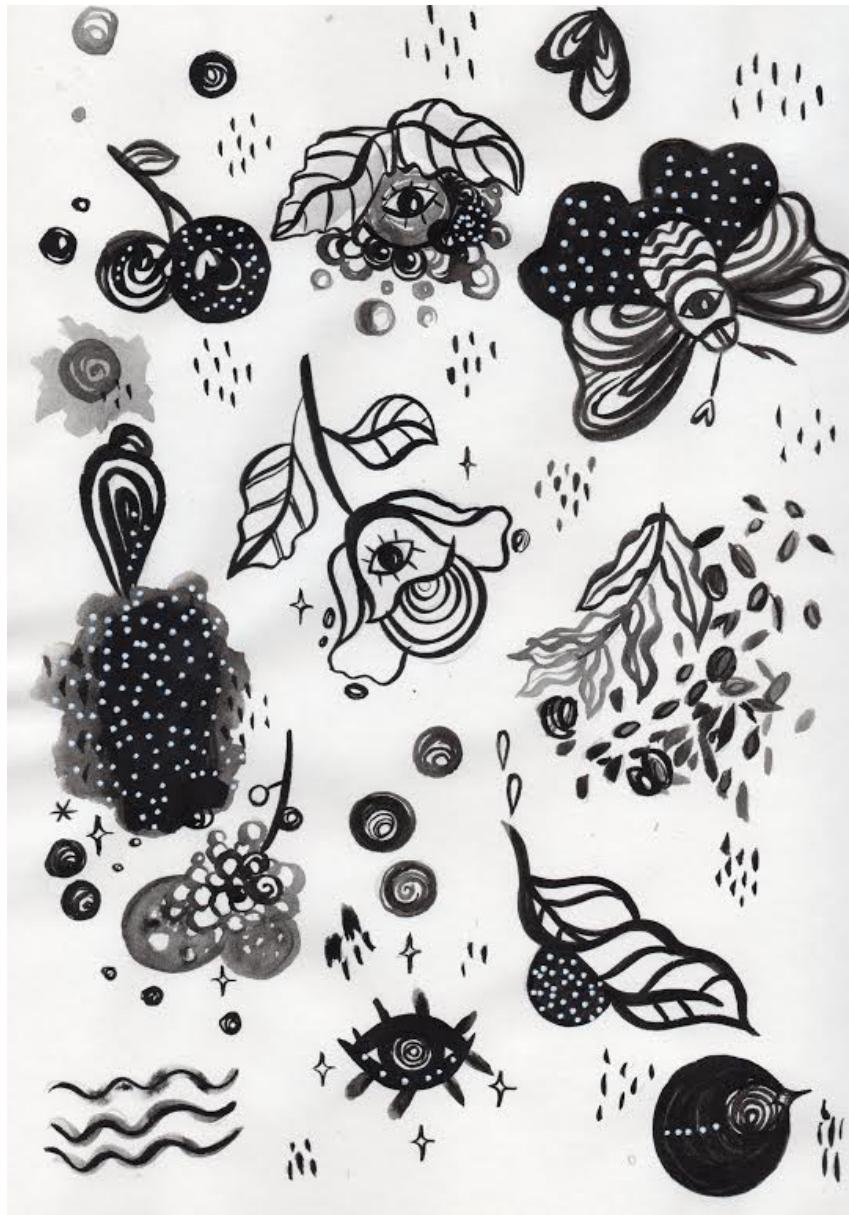
Brief:

Todas las creación de las ilustraciones de la expo-venta de las Manos de Chió fueron una colaboración entre los dibujos de los niños de la comunidad de Chió y el trabajo de los ilustradores.

A la derecha se pueden observar los dibujos que Súa Agape tomó como base para comenzar con su proceso de creación se puede observar que los dibujos tienen personajes redondos y felices y viven en un lugar con plantas y bosques.



Fuente: Súa Agape, dibujos de los niños de la comunidad de Chió, 2017.



Fuente: Súa Agape, proceso de conceptualización piezas las manos de Chió, 2017.



Fuente: Súa Agape, dibujos de los niños de la comunidad de Chió, 2017.

Proceso de conceptualización:

El proceso creativo de conceptualización de Súa Agape inició por elementos icónicos de los dibujos de los niños que representaran su comunidad así como su creatividad, las plantas, el sol, el agua, tierra y lluvia y aves fueron las que más se pudieron ver reflejadas en sus dibujos.

A partir de esto Súa boceto elementos similares y que fuesen parte de ese mundo para complementar la pieza que debía crear.



Fuente: Súa Agape, Bocetaje de piezas las manos de Chió, 2017.



Fuente: Súa Agape, Personaje entre los dibujos de los niños de la comunidad de Chió, 2017.

Definir proceso de bocetaje:

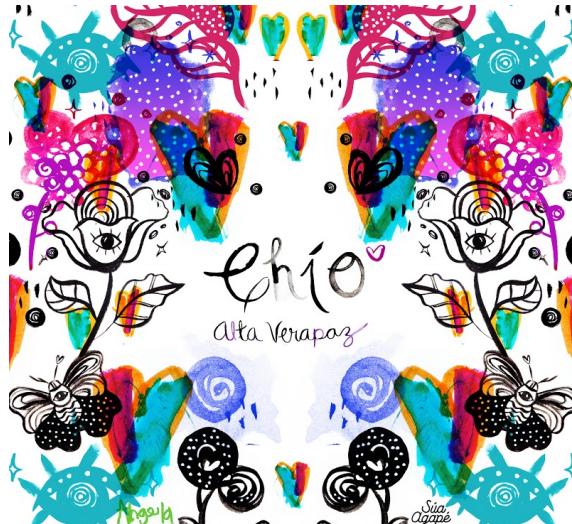
Es muy interesante observar que Súa partió de un personaje ya establecido o creado por los niños de la comunidad para la creación uno nuevo pero siempre manteniendo la influencia de los dibujos de los niños.

Se puede decir también que el contexto visual de los niños de la comunidad de Chió difiere mucho al que se está acostumbrado en la ciudad y que por ello, las plantas, el agua y la naturaleza en general influyen de tan manera en sus dibujos porque son elementos que están siempre en sus vidas y ambiente.

Se puede notar por ello que Súa tomó esto a su favor para crear todo un mundo del que ya existía en la mente de los niños con personajes que bien, podrían ser ellos mismos o creados en sus mentes durante el momento del juego en sus vidas dirías.

Materiales: Papel bond, tinta china lápices de colores, acuarelas y marcadores.

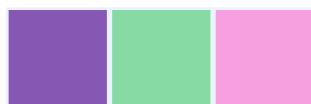
Fuente: Súa Agape, Piezas finales Expo-venta, las manos de Chió, 2017.



Interpretación de piezas finales:

Las piezas finales llegan a ser una propuesta gráfica adecuada que demuestra tanto la colaboración del ilustrador con los niños. Existe un buen empleo del color debido a que utilizó una paleta influida en los colores de los dibujos que los niños implementaron en sus ilustraciones.

Paleta de color:



¿Cumple con los objetivos de comunicación de la organización?

¿Por qué?

Si, porque además de demostrar la relación entre la pieza final y los dibujos de los niños la ilustración logra llegar a generar por medio de su personaje una empatía con la mente de los niños.

Dimensiones:

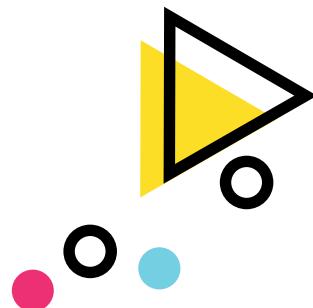
Tres ilustraciones de 15x15in

Material:

Impresión digital adhesivo mate sobre madera con acabado de emplasticado uv.

Proyecto: Mural del parque
Justo Rufino Barrios en la ciudad de
Guatemala

- Pieza ilustrada por Ana Isabel Valladares (Ilustradora y diseñadora gráfica) en conjunto con la fundación Glasswing y voluntarios.



Fuente: Glasswing Guatemala, #manosalobraNOW acción globa, Parque Justo Rufino barrios, Guatemala, 2017



Ilustrador/autor de la obra: Ana Isabel Valladares

Dimensiones: 6mx3m

Materiales: Pintura para pared, crayones y pinceles.

Paleta de colores:



Guías de observación objetos de estudio mural parque Justo Rufino Barrios:

Grupo objetivo:

Guatemaltecos residentes de la ciudad de Guatemala sobre todo de los alrededores de la zona 9, 7 y 10.

Eje de responsabilidad social:

Ciudadanía
Solidaridad y desarrollo

Contexto perceptual:

El mensaje se presenta por medio de una pared exterior.

Contexto cultural:

Guatemaltecos, de nivel socio economico medio y medio bajo residentes de la zona 21 de la ciudad capital

Contexto estético:

El mural fue realizado bajo un estilo de ilustración caricaturesca y pintado análogamente.

Contexto de medio:

El mensaje de la realización del mural y la restauración del parque se dio por medio de redes sociales, radio y el sitio web de la municipalidad de la ciudad de Guatemala.

Manejo del color y la psicología del color aplicada a la pieza:

Se puede notar que la paleta de color a utilizar a pesar de haber sido elegida por la fundación Glaswing se encierra dentro de los colores activos, los cuales son colores cálidos.

Observaciones generales de la pieza:

Los personajes de la ilustración ayudan a la identificación de una familia tradicional Guatemalteca, todos los integrantes del mural tienen expresiones de alegría y juego cumpliendo así con factores de solidaridad, desarrollo y ciudadanía.

A pesar de ser una pieza a gran escala que necesito de la colaboración de muchos voluntarios se puede notar que ninguno de ellos cambio a gran escala el boceto general que diseño e ilustro Isabel Valladares.

Observación de respuesta del grupo objetivo:

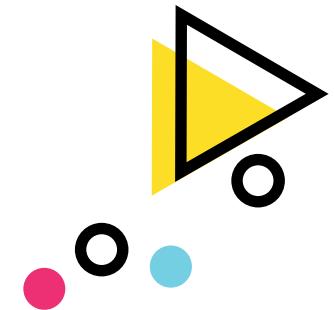
Se esperaba que el grupo objetivo que se esperára fuese a contribuir en la realización del mural para el parque se sintiera motivado para hacerlo, muchas fotografías de la orgazinación Glasswing.

¿Cumple con los objetivos de comunicación de la organización? ¿Por qué?

Sí, demuestra por medio de su compocisión, personajes y colores los valores ciudadanos que la fundación esperaba que el ilustrador comunicara además de que muchas personas en base a la documentación de la organización quisieron ser parte del voluntariado para pintar el mural.



*Fuente: Glasswing Guatemala, #manosalobraNOW acción global, Parque Justo Rufino barrios, Guatemala, 2017



Proyecto: Ilustración
"Florecerás Guatemala".

• Creado por Daniel Domínguez
(Ilustrador y diseñador gráfico) proyecto personal

Fuente: Daniel Domínguez, Ilustración personal Floreceras Guatemala.

86



Ilustrador/autor de la obra: Daniel Domínguez

Dimensiones: 800x800px

Tipo de ilustración: Ilustración digital

Paleta de colores:



Grupo objetivo:

Ciudadanos Guatemaltecos que sufrieron la decepción política que atravesaba Guatemala en el año 2016, usuarios de Facebook.

Eje de responsabilidad social:

Ciudadanía

Contexto perceptual:

El mensaje se presenta por medio de una plataforma virtual (facebook)

Contexto cultural:

Ciudadanos Guatemaltecos que habían sufrido la decepción política que atravesaba Guatemala en el año 2016.

Contexto estético:

Ilustración digital.

Contexto de medio:

El mensaje se dio por medio del facebook del ilustrador.

Manejo del color y la psicología del color aplicada a la pieza:

Se puede notar que la paleta de color es positiva para respaldar el concepto de la imagen, donde explicando más el contexto. Guatemala atravesaba una época difícil luego de la renuncia de sus líderes políticos dicha imagen espera dar esperanza a estos problemas con su paleta de color positiva y calida.

Observaciones generales de la pieza:

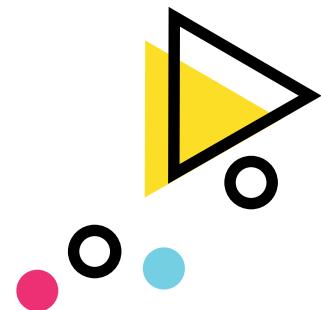
La pieza tiene una buena ejecución y aplicación del color, Representa en su totalidad el mensaje que el ilustrador quiso dar a conocer.

Respuesta del grupo objetivo:

La respuesta del grupo objetivo se puee notar a primera vista en la captura de pantalla tomada en la página anterior donde se puede ver que 16 las que se compartió la imagen y tuvo buenos comentarios y retroalimentación.

¿Cumple con los objetivos de comunicación deseados? ¿Por qué?

Si, debido a que el mensaje a primera instacia fue capturado por los internautas y usuarios de facebook. Es comprensible para cualquier persona con un nivel de iconicidad medio y aún más si era para una persona conciente de las problemáticas políticas que atravesaba Guatemala en dicha época.



Guías de observación objetos de estudio ilustración OCAC GT

- Creado por Désirée Cordón
(Ilustradora y comunicadora) en colaboración con OCAC gt



Fuente: Désirée Cordón, Ilustración para el observatorio en contra del acoso callejero de Guatemala

Ilustrador/autor de la obra: Désirée Cordón

Dimensiones: 400x950px

Tipo de ilustración: Ilustración digital

Paleta de colores:



Grupo objetivo: Ciudadanos Guatemaltecos que transitan las calles.

Fuente: Désirée Cordón, Ilustración para el observatorio en contra del acoso callejero de Guatemala

90



Guías de observación objetos de estudio ilustración OCAC GT

Eje de responsabilidad social:

Derechos humanos

Contexto perceptual:

El mensaje se presenta por medio de una plataforma virtual (facebook)

Contexto cultural:

Ciudadanos Guatemaltecos, que transitan las calles.

Contexto estético:

Ilustración digital

Contexto de medio:

El mensaje se dio por medio de la fanpage del observatorio en contra del acoso callejero.

Observaciones generales: Es una pieza que re eja el empoderamiento femenito, la igualdad para respetar al género

y al mismo tiempo da una visión igualitaria de todas las afectadas en el acoso callejero.

Manejo del color y la psicología del color aplicada a la pieza:

El color morado es un color bastante utilizado en campañas de igualdad de género, debido a que representa la unión entre el azul y el rojo, donde el rojo representa a la mujer y el azul al hombre. El naranja es un color bastante utilizado para señalar advertencias y debido a esto se puede comprender que esta ilustración busca apoyar movimientos en contra del acoso callejero.

¿Cumple con los objetivos de comunicación de la organización? ¿Por qué?

Sí, porque genera una inclusión social representando a diferentes mujeres de diferentes sectores que han sido víctimas del acoso además de que el impacto que creó en redes sociales fue alto al haber sido compartido 17 veces.



Observatorio Contra el Acoso Callejero
Guatemala

Te gusta esta página · 1 de marzo · Editado ·

¡Este 8 de marzo, seguimos caminando!
¡Porque las calles también son nuestras!

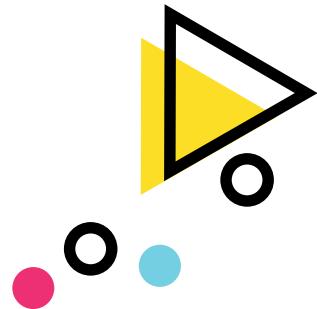
Agradecemos a nuestra querida Dee por sus bellas
ilustraciones ❤️ ❤️ ❤️ ❤️

Me encanta Comentar Compartir

65

17 veces compartido

Escribe un comentario...



Guías de observación objetos de estudio
Portada ilustrada para cuento infantil
de la ONG OEI

• Creado por Yavheni de León
(Ilustrador y diseñador gráfico) en colaboración con OEI

**Guías de observación objetos de estudio ilustraciones
proyecto OEI portadas ilustradas:**

Ilustrador/autor de la obra:

Yavheni de León

Grupo objetivo:

Niños guatemaltecos del interior del país, entre 7- 8 años de edad de un nivel socioeconómico bajo.

Dimensiones:

8.5 in x 4 in

Editorial:

OEI

Materiales:

Papel Bond 100gr.

Eje de responsabilidad social:

Educación

Contexto perceptual:

El mensaje se presenta por medio de un material educativo didáctico.

Contexto cultural:

Niños guatemaltecos del interior del país

Contexto estético:

Ilustración análoga, acuarela.

Contexto de medio:

El mensaje se da por medio de la editorial OEI

92



Antes de leer

¿Cómo es tu escuela?
¿En tu escuela todo el mundo es igual?
¿Qué diferencias existen?

Fuente: Yavheni de León, Ilustración para la organización OEI.

Contexto del lenguaje:

Español

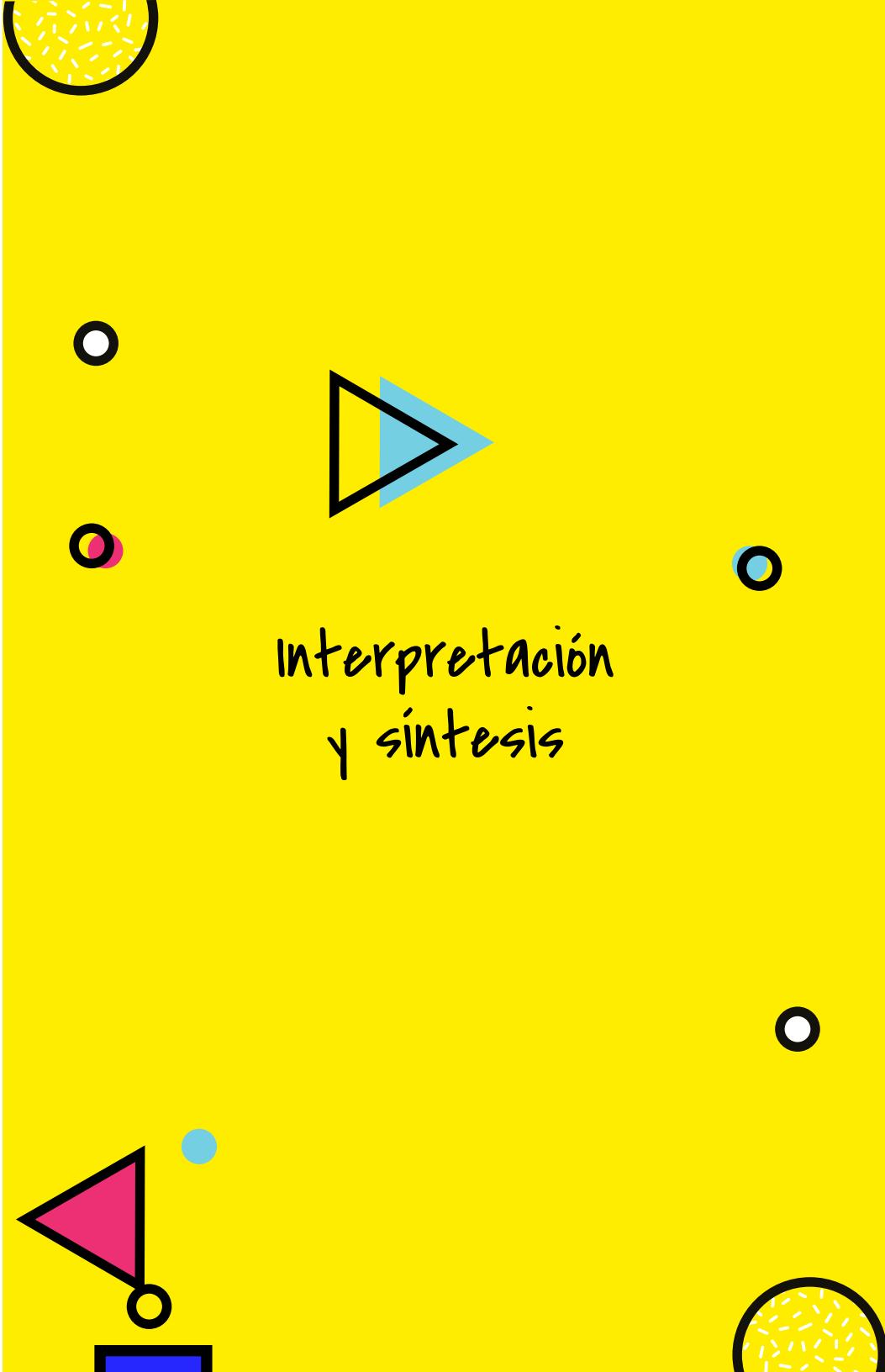
Manejo del color y la psicología del color aplicada a la pieza:

Diferentes colores en cada personaje y su vestimenta para representar diferentes tipos de personas, con un mensaje de inclusión bastante amigable para relatar al niño.

Observaciones generales de la pieza:

Al presentarle a los niños dicha portada con personajes tan diferentes se le esta dando un discurso de inclusión y respeto por los demás seres humanos, todos estos personajes tienen expresiones amigables y sonrientes, no se ve ningún conflicto o problema entre ellos.

Interpretación
y síntesis



El rol e involucramiento del ilustrador y diseñador gráfico dentro de los proyectos de responsabilidad social

En base al contenido teórico, la experiencia desde el diseño y los resultados obtenidos en los instrumentos a sujetos y objetos de estudio, se presenta a continuación la interpretación y el análisis de los objetivos planteados en la investigación.

Barnad (2005) define que el diseño gráfico siempre estará ligado a los valores ideológicos y culturales de una sociedad además de ser un procedente ejecutor de relaciones sociales, culturales y productivas para la cultura y la economía de esta misma.

El portal en línea de Diseño Social (2016) define que las ramas del diseño enfocada al área social se amplían hasta los principios y procesos del diseño para trabajar en la dinámica humana a nivel de sistemas, con una profunda comprensión del contexto y creando las condiciones para el éxito.

Esto implica la participación de los interesados en la construcción de relaciones sólidas y que cada uno de ellos comparta el acceso al conocimiento con la sociedad.

Por ello, así como sostiene de la Vega (2014) dentro de las temáticas para los ejes de responsabilidad social en las que el diseñador gráfico se puede enfocar estan: La salud integral, el medio ambiente, la educación, la ciudadanía, la interculturalidad, la cultura, la solidaridad y el desarrollo, derechos humanos o el manejo y prevención desastres.

Todas estas ramas de responsabilidad social requieren de la contribución de la academia de diseño. Porque así como sostiene Banard, el diseño gráfico no es independiente de la sociedad y la cultura por dos razones: Una de ellas es que la sociedad y la cultura existe como una plataforma para el diseño gráfico y para que este exista en el medio.

La otra es que el diseño gráfico apunta a reflejar factores de la sociedad y la cultura que han sido observados, siendo así un reflejo e indicador de lo que viene sucediendo en la sociedad, sus valores, actitudes y todo esto se podría ver reflejando en el mercado, publicidad, producción y moda.

Siendo así, según Banard, una relación simbiótica y mutuamente condicionada en los caminos y formas que hacen posible el diseño gráfico.

Por lo tanto, si el diseñador gráfico se dirige a reflejar factores de la sociedad, se puede decir que el también puede crear un punto de reflexión comunicativo en la misma desde su profesión, ofreciendo su trabajo a organizaciones que requieran de sus conocimientos para llegar a determinado sector de la población con un mensaje con enfoques sociales en la dinámica humana para mejorar su situación.

La ilustración, una herramienta diferente para comunicar el mensaje de responsabilidad social

Bórras et al. (2005) sostienen que la ilustración ha sido una opción para varios diseñadores gráficos con una finalidad de crear algo distinto que sea capaz de expresar emociones y clarificar ideas de un modo disruptivo a otras técnicas de comunicación en el diseño.

En temáticas de responsabilidad social la ilustración puede llegar a crear un diálogo con más sentimientos en la mente del usuario al que van dirigidas. Benard (2005) ejemplifica el arte gráfico del ilustrador y artista Banksy para demostrar como se crea a partir de la ilustración un diálogo en las calles de las actitudes consumistas, políticas o problemáticas sociales del Reino Unido.



Fuente: http://www.julienslive.com/images/lot/2073/207347_0.jpg

Ilustradores y diseñadores gráficos como voluntarios

Mariandré el Cid afirma que la manera en la que surgió la idea de la Subasta Capiusera fue gracias al tema de voluntariado enlazado a un grupo de ilustradores y El Revista Capiusa, una plataforma de gestión cultural de arte y diseño.

Dicho trabajo en conjunto entre la Revista Capiusa y la Fundación Casa Ronald McDonald tuvo la idea de crear un proyecto que con un grupo de ilustradores que ya estaban involucrados previamente al voluntariado en la casa ronald mcdonald.



Fuente: Firm, Guatemala, Mariandré del Cid

De igual manera Ana Isabel Valladares sostiene que observar cómo su profesión puede ayudar a más personas y aportar a un tema o proyecto que puede cambiar vidas le crea un sentimiento de “recompensa” y también como diseñadora va aprendiendo a interactuar con la sociedad de una manera más humana.

Martí(s.f) define que ser voluntario representa la oportunidad de sembrar la semilla de ejemplo, amor, dedicación y compromiso. Para Martí el voluntariado tiene por objetivo ayudar a las personas vulnerables y a sus comunidades.

Y supone un compromiso que se toma por iniciativa propia, libremente, por lo tanto se actúa de forma desinteresada, sin contraprestación económica.

Súa Agape sostiene que al aceptar el proyecto de voluntariado como ilustradora del proyecto las manos de Chió ella estaba consiente que en ese tipo de proyectos de voluntariado uno de sus roles era el de ayudar y dar factores importantes de su carrera como: el tiempo, amor, dedicación y creatividad donde no se busca un beneficio propio.

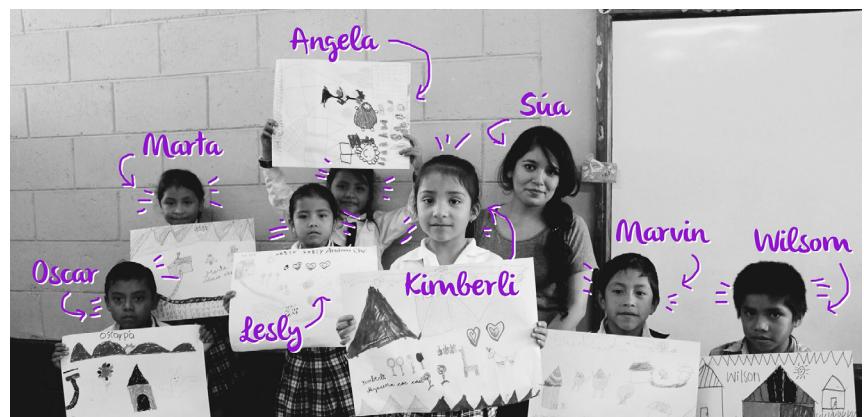
Y así como sostiene Martí(s.f) entre los elementos esenciales del voluntariado debería de existir la naturaleza de la acción y la naturaleza de no esperar una recompensa.

Para Yavheni de León su satisfacción es saber que el material iba a ser entregado a niños del área rural para fomentar la lectura. El trabajar para una causa es bastante gratificante porque comenta Yavheni que no es publicidad, es un área donde desde tu trabajo estas haciendo un cambio.

Agrega además que le gusta pensar que dichos trabajos son una de las piezas para el desarrollo de la imaginación de niños de una comunidad.



Fuente: Glasswing Guatemala, #manosalobraNOW acción global, Parque Justo Rufino barrios, Guatemala, 2017



Fuente: FH Guatemala, Paola Cardona.
Súa Agape con los niños de la comunidad de Chió

Previametente al iniciar un proyecto de responsabilidad social

"El voluntariado interviene de forma continua y regular. Se realiza en el marco de una organización sin ánimo de lucro dentro de programas y proyectos claramente definidos" Martí, (s.f)

Brazell y Davies (2014) definen que se debe de tomar conciencia y responsabilidad de definir los requisitos que se piden para algún proyecto futuro y en los términos que se espera trabajar de dicho proyecto. Sea un proyecto de diseño con remuneración o un proyecto de responsabilidad social, se define que es es una decisión que se toma de forma reflexiva y responsable.

Ana Isabel Valladares comenta su experiencia con la fundación Glaswing, la cual se encarga en mejorar la infraestructura de lugares rurales o urbanos en decadencia para mejorar los ambientes en los que se desarrollan las personas, en este caso el parque Justo Rufino Barrios tenía como meta llegar a ser un lugar familiar donde se pudiera convivir de nuevo.

Ana Isabel Valladares agrega que previamente al iniciar el proyecto tuvo un acercamiento con la fundación Glasswing y para determinar de que se trataba el proyecto y que se quería hacer agrega, que la fundación deseaba qué el parque se viera amigable, que motivara y mostrara valores positivos a las personas desearán comenzarán a llegar este lugar y lo sintieran como propio.

Sostiene Zeegen (2006) el aspecto más importante del pensamiento creativo empieza con el brief de un nuevo proyecto.

De igual manera agrega Súa Agape en el proyecto de las manos de Chió de la fundación Food for the Hungry comenta que primero que nada la fundación hizo énfasis a los ilustradores a tomar en cuenta el arte infantil con el que se iba a intervenir y saber cuál era el estilo de vida, costumbres y la vida en si de los niños fuera de la ciudad.

Súa agrega que en ese proyecto los elementos a tomar en cuenta iban desde su estilo de vida, pensamientos y potencializar la parte del niño en las ilustraciones. Así es como se puede observar que el proceso inicial de un proyecto con responsabilidad social está muy ligado al momento de familiarización con la organización y sus objetivos.

Indagar e investigar

Todo proceso de familiarización requiere también de un eje investigativo involucrativo. Sea cuál sea el tipo de ilustración para la que ha sido requerida el ilustrador o diseñador gráfico, según Zeegen (2006) es recomendable investigar en profundidad el tema sobre el que trata el texto.

Para Zeegen es importante conocer tanto el contexto como el texto en si de la ilustración y de esta manera desarrollar una solución visual correcta.

Mariandré de Cid comenta que para la fundación era importante que los ilustradores llegaran a conocer la causa y quisieran involucrarse más con las familias de la Casa Ronald McDonald, esto, porque generalmente es bueno llenarse de conocimientos sobre lo que se estás hablando, en este caso ellos tenían que conocer que hacían y que problemáticas se aborda en la fundación al saber esto ellos ya tenían una visión más específica de que plasmar, Mariandré comenta que al ser ella diseñadora, cree firmemente que es importante que los ilustradores y diseñadores gráficos sepan y conozcan a las personas con las que se involucran y a las que beneficiará el proyecto.

El ilustrador y diseñador gráfico como difusor

Pierre (2014) sostiene que en la era digital que se vive, un artista que busca las posibilidades de generar una forma especial para dar a conocer su trabajo debería de probar con objetos que se integren con la vida cotidiana del receptor. Lopez (2015) sostiene que la web ha evolucionado muchísimo y la llegada de la era digital ha traído in nidad de herramientas para los artistas que desean dar a conocer su trabajo.

Por eso Mismo, Mariandré del Cid comparte su experiencia con ilustradores en los dos proyectos de las subastas a beneficio de la fundación Ronald McDonald y define que al crear los proyectos pudo notar que el valor que el ilustrador da a las piezas es generado por sus habilidades en la comunicación visual y su papel como difusor en varios medios digitales.

Mariandré del Cid agrega que al publicar en sus páginas y redes sociales los ilustradores llegaban a viralizar y contagiar a más ilustradores y voluntarios a querer aportar al eje central de la fundación.

Se puede concluir que el ilustrador y diseñador gráfico que hace un voluntariado en los proyectos en alguno de los ejes de responsabilidad social juega un rol importante en la difusión de la mecánica voluntariado, donde además de ser un contribuyente puede ser un testimonio para diferentes personas y en diferentes plataformas.

La interpretación del ilustrador y diseñador gráfico del mensaje de responsabilidad social y su forma de transmitirlo a determinado grupo objetivo con la ilustración

Chavez (1993) sostiene que la creatividad de la comunicación en el diseño gráfico crea una serie de patrones en la redacción del mensaje con lenguajes instituidos ya por la sociedad, buscando así también por medio de su creación innovación y conservación.

Ser diseñador gráfico es lograr que la innovación eleve la comunicación en lugar de obstruirla.

La interpretación y comprensión del contexto

Así como se mencionó con anterioridad, para Zeegen (2006) el aspecto más importante del pensamiento creativo empieza con el brief de un nuevo proyecto, comenta que entender en totalidad lo que se solicita en cada proyecto es crucial y ayuda a comprender los diferentes niveles de contexto, entre estos Camusso et al. (2012) explica cada uno de los contextos en los que se puede encerrar el mensaje los cuales son:

El contexto perceptual: El medio visual en el que se presenta el mensaje.

El contexto cultural: El medio cultural del público receptor, sus valores y costumbres, sus códigos y actitudes.

El contexto de origen: el contexto formado por los otros mensajes producidos por el mismo emisor. Contexto de clase: el contexto creado por los mensajes de la misma clase y posiblemente generados por diferentes emisores.

El contexto formal/estilístico (estético): El contexto formado por el estilo visual de las comunicaciones gráficas contemporáneas.

El contexto de medio: el contexto creado por el medio de comunicación (canal) utilizado (TV, póster, libro, revistas, etc. En otro nivel más detallado: una revista en particular, un programa específico de televisión.

El contexto de calidad técnica: el contexto creado por el desarrollo técnico de los diferentes niveles del mensaje en cuestión en comparación con similares niveles en otros mensajes.

El contexto de lenguaje: El contexto formado por el lenguaje cotidiano y escrito. Todos estos contextos influyen en el mensaje y participan en el proceso de interpretación.

Tomando en cuenta estos puntos de partida para transmitir el mensaje Camusso et al. (2012) apuntan que:

- El mensaje siempre dependerá del contexto
- El contexto de medio es importante de analizar para llegar de mejor manera al usuario.
- El contexto estético va de la mano con el nivel de iconicidad del usuario.

Zeegen aconseja que para llegar a conocer los diferentes contextos se debe:

- Investigar todos los detalles prácticos del proyecto
- Comprender quién será el receptor del resultado final
- Investigar casos anteriores o trabajos antiguos del proyecto para que se está trabajando
- Investigar todo lo que gira en base a la temática, institución o campaña.

Según Yavheni de León el ilustrador y diseñador gráfico llega a ser un tipo de embajador, el cual por medio de su interpretación puede llegar a comunicar y expresar de una manera más apagada a sus sentimientos o imaginación la forma en la que visualiza las problemáticas sociales.

Súa Agape sostiene que antes de ilustrar primero se encarga en reconocer la temática que tiene que abordar con su creación, en el proyecto de Las manos de Chió, el proyecto giraba alrededor el eje de educación pero en si, la organización veía varias áreas que Súa fue desglosando para comprenderlas, entre ellas la lucha contra la desnutrición infantil Guatimalteca, la importancia de la integración familiar y la buena educación.

Súa agrega que para ella es primordial informarse y hacer una investigación para reforzar los procesos de conceptualización.

La documentación

Parte de la creación de una solución visual correcta en la ilustración depende de toda la recolección de datos que giran alrededor de la temática.

Zeegen define que los siguientes métodos de documentación previamente a iniciar una ilustración:

- Utilizar el internet como una herramienta de documentación.
- Buscar sinónimos y diccionarios que logren ayudar y respaldar al ilustrador a ver más connotaciones de la imagen.
- Usar diagramas, para ayudar a comprender grupos complejos de conceptos o con información difícil de ver visualmente.
- Utilizar tablas conceptuales como moodboards
- Documentación y recopilación de ideas

Salles (2016) afirma que la forma de trabajar de Pictoline tiene un proceso de producción pero más importante que eso, es su proceso de aprendizaje, Salles sostiene que algo que es muy importante de los medios digitales es que todo es medible.

Esto porque así como afirma Zeegen, utilizar las herramientas como el internet, textos y crear diagramas ayudan y dirigen al ilustrador y diseñador gráfico a una recopilación de ideas con fundamentos reales.

Inspiración y conceptualización

La inspiración es un elemento necesario para el desarrollo de ideas creativas, es el motor emocional del ilustrador.

Zeegen (2006) agrega que esta no solo se origina del trabajo investigativo del tema, en complemento, la inspiración se obtiene al buscar y recopilar, de la cultura visual, del contexto y demás.

Ana Isabel Valladares comparte su proceso de inspiración y creación de su idea en el mural del Parque Justo Rufino Barrios, ella comenta que al crear los personajes tomó siempre en cuenta la intención de la fundación en hacer algo con lo que se puedan identificar las personas que vivían en los alrededores del parque y en si toda la comunidad.

Por ello se comenzó a hacer personajes con características neutrales de las edades principales, Ana Isabel relata que la creación de los personajes del mural fue un tanto entre inspiración de personajes de series animadas que le parecieran amigables (Gravity falls, adventure time y steven universe).

Los cuales a primera vista se miraban como personajes con expresiones amigables, caricaturescos y la mayoría de niños y adolescentes comenta Ana Isabel, han visto más de uno de ellos en la televisión.



Fuente: www.stevenuniverse.com

Súa Agapé comenta que en sus procesos de conceptualización e inspiración, toma bastante de su estilo característico, pero siempre hay elementos referentes en base a lo que esta abordando en el mensaje que se unen a la pieza, Súa comenta que ve referencias y elementos que se puedan abstraer a lo que quiere llegar, el crear muchas opciones la ayuda a sacar todas las ideas que puedan salir y la incitan a experimentar.

Como se puede observar en el proceso de conceptualización, Súa Agape inició por elementos icónicos de los dibujos de los niños que representaran su comunidad así como su creatividad, las plantas, el sol, el agua, tierra y lluvia y aves fueron las que más se pudieron ver re ejadas en sus dibujos.

A partir de esto Súa boceto elementos similares y que fuesen parte de ese mundo para complementar la pieza que debía crear.



Fuente: Súa Agape, dibujos de los niños de la comunidad de Chió, 2017.



Fuente: Súa Agape, proceso de conceptualización piezas las manos de Chió, 2017.

Por otro lado Yavheni de León explica su experiencia cuando la organización tiene un control más detallado sobre el proceso creativo, el comenta que previamente con la organización surge la idea de crear diferentes estilos de ilustración para el proyecto editorial de la OEI donde los niños tengan más variedad de la línea gráfica de ilustración.

Yavheni comenta que en base a la decisión de la versatilidad en la ilustración de cada cuento editorial el pensó en tres tipos de estilos, la ilustración vectorizada, la ilustración análoga con acuarelas y la ilustración digital con texturas.

Las tres técnicas son bastante adaptables y las pudo apreciar en diferentes publicaciones editoriales de ilustraciones infantiles, Lo que Yavheni de León esperaba, era darle a los niños estas posibilidades de ver las cosas de diferentes maneras y de esta manera surge la creación de conceptos individuales para cada cuento.

Al ser un trabajo editorial requiere de una mayor planificación. Olachea (2013) recomienda el proceso de bocetaje para ahorrarle al ilustrador muchos problemas sobre todo con la dirección de arte del departamento editorial, además afirma que es más rápido bajar las ideas y conceptos que se traen en mente en este proceso.

Como sostiene Zeegen (2006) la ilustración infantil editorial exitosa se encierra en trabajos que combinan técnicas que abarcan una forma de dibujar muy sencilla, llamativa y concreta que asegura que la simplicidad encaje con lo que esta transmitiendo la narración.

Fanelli (2006) afirma que en su proceso de creación de ilustraciones editoriales posterior al leer el texto, se pregunta que aspectos le agradaría explorar de la imagen y cómo ella busca plasmarlo.

Yavheni de León parte de un pensamiento similar al confirmar que cada elemento de su compocisión gira alrededor del valor que tiene el personaje en la historia.



Fuente: <http://2.bp.blogspot.com/-jXl2Oc4DNJ8/VoqHsMHYdsI/AAAAAAAAGQo/lyyosnqXYZ0/s1600/mejores-libros-cuentos-infantiles-2015-6.jpg>

El proceso de bocetaje

Zeegen (2006) agrega que el boceto busca encajar la idea por medio de trazos y textos que la apoyen. El boceto es la idea preliminar que encamina al resultado final, el cual debe pasar por etapas de mejoras para su mayor captación preliminar al trabajo final, el boceto en si ayuda a ser ese puente entre el ilustrador y el cliente a generar y concebir la idea en sus primeros pasos.

Existen diversas formas para bocetar, Meneses (2014) relata que lo primero que ejecuta es crear el boceto analógicamente sobre papel. Utiliza materiales como: Lápiz de color, borrador y papel bond.

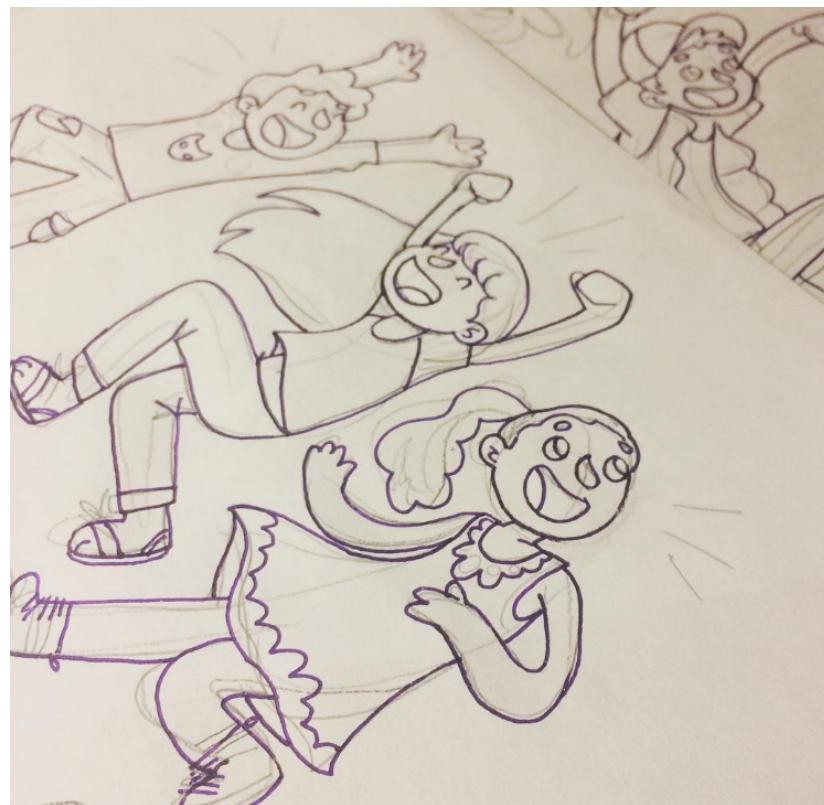
Ana Isabel Valladres comparte su proceso de bocetaje y comenta que una de sus técnicas favoritas es hacer pequeños bocetos a lápiz, además de que siempre lleva consigo un sketchbook lleno de **doodles** y si algo le parece que vale la pena llevarlo a digital lo desarrolla. Ana Isabel comenta que le gusta comunicar un tipo de narrativa visual analítica.

En el proceso de bocetaje del mural se puede apreciar como en base a su proceso de inspiración y conceptualización Ana Isabel logra crear una serie de personajes que exemplifiquen al grupo objetivo al que va dirigida su pieza y al mismo tiempo les de un sentido de apropiación e identificación de la imagen.

Tanto la ilustración digital como la análoga requieren de las habilidades del ilustrador para dibujar. Zeegen sostiene que sin la capacidad de dibujar y representar correctamente el ilustrador carece del componente más importante.

Y por ello cabe resaltar que al igual que Meneses y Ana Isabel utilizar la vía análoga logra llegar a crear una conexión directa del ilustrador con los trazos reales de su interpretación.

Como sostiene Zeegen dibujar y tener dicha habilidad es un componente importante para el ilustrador.



Fuente: Isabel Valladares, proceso de bocetaje Mural, Parque Justo Rufino Barrios.

Al analizar las piezas de bocetaje de Súa Agapé es muy interesante observar que la ilustradora y diseñadora gráfica parte de un personaje ya establecido o creado por los niños de la comunidad para la recreación de uno nuevo pero siempre manteniendo la influencia de los dibujos de los niños.

Se puede decir también que el contexto visual de los niños de la comunidad de Chió difiere mucho al que se está acostumbrado en la ciudad y que por ello, las plantas, el agua y la naturaleza en general influyen de tan manera en sus dibujos porque son elementos que están siempre en sus vidas y ambiente.

Se puede notar por ello que Súa tomó esto a su favor para crear todo un mundo del que ya existía en la mente de los niños con personajes que bien, podrían ser ellos mismos o creados en sus mentes durante el momento del juego en sus vidas dirías.

Entre los materiales utilizados se puede apreciar el papel bond, tinta china lápices de colores, acuarelas y marcadores

Elementos que ayudan a reforzar de igual manera ya la paleta de color que el ilustrador comenzará a definir para utilizar.



Fuente: Súa Agape, Bocetaje de piezas las manos de Chió, 2017.



Fuente: Súa Agape, Personaje entre los dibujos de los niños de la comunidad de Chió, 2017.

La importancia del color para representar las temáticas

En temáticas de responsabilidad social la ilustración puede llegar a crear un diálogo con más sentimientos en la mente del usuario al que van dirigidas, dicha parte emocional también se conecta a la interpretación que el receptor tiene sobre la pieza.

Ambrose y Harris (2010) definen que el color se ha convertido en un elemento básico en la comunicación visual en las últimas décadas el cual se ha vuelto una herramienta de comunicación a gran escala, y su sentido es ayudar al receptor a captar la atención y destacar o enfatizar lo necesario para aumentar el mensaje obra de comunicación.

Hervás(2015) hace un análisis de como la psicología del color realmente afecta a las emociones y por ende a los usuarios, Hervás sostiene que si entramos en una clasificación emocional, los colores se clasifican en tres grandes grupos; activos, pasivos y neutros.

Dependiendo de la temática de responsabilidad social el ilustrador y diseñador gráfico puede por medio de sus conocimientos elegir la paleta de color adecuada para transmitir de mejor manera el mensaje con enfoque social.

Se puede observar que en la pieza del mural del Parque Justo Rufino Barrios que la paleta de color a utilizar a pesar de haber sido elegida por la fundación Glaswing se encierra dentro de los colores activos, los cuales son colores cálidos, dichos colores según Hervás (2015) inspiran sensaciones positivas y dan mayor confianza y extroversión.

Ana Isabel Valladares comenta que en ningún momento se utilizan colores oscuros o sobrios, porque con la paleta de color elegida se quería fomentar la actitud positiva e incluso a la hora de crear el mural muchos de los mismos voluntarios se inclinaban a utilizar los colores cálidos y amigables.

Paleta de colores del mural:



Círculo emocional del color según Hervás. Fuente:<http://www.psiciologiadelcolor.es/wp-content/uploads/2015/03/psicologia-del-color-colores-y-emociones-300x300.png>

En otros ejemplos de aplicaciones de color en ilustraciones con enfoque social se puede observar el trabajo de Désirée Cordón y Daniel Domínguez.

Ambos se encierran el área de responsabilidad social de Derechos humanos y ciudadanía:



Fuente: Désirée Cordón, Ilustración para el observatorio en contra del acoso callejero de Guatemala.

Paleta de colores de ilustración OCAC Guatemala



En la ilustración de Désirée Cordón se utiliza el color morado dentro de sus paletas de color, un color bastante utilizado en campañas de igualdad de género debido a que representa la unión entre el azul y el rojo, donde el rojo representa a la mujer y el azul al hombre.

El naranja es un color bastante utilizado para señalar advertencias y debido a esto se puede comprender que esta ilustración busca apoyar movimientos en contra del acoso callejero.



Fuente: Daniel Domínguez, Ilustración personal Floreceras Guatemala.

Paleta de colores de pieza “Florecerás Guatemala”



En otra observación se puede notar que la paleta de color que Daniel Domínguez emplea exalta el positivismo para respaldar el concepto de la imagen, donde explicando más el contexto cultural; Guatemala atravesaba una época difícil luego de la renuncia de sus líderes políticos, los problemas de corrupción y dicha imagen espera dar esperanza a estos problemas con su paleta de color positiva y cálida.

El color, en la composición y la propuesta final en si, ayudan al receptor a comprender el concepto ejecutado por el ilustrador a facilitar canales y reforzar mensajes.

La importancia del contexto del medio

El contexto del medio según Camusso et al. (2012) trata sobre el medio de comunicación (canal) utilizado (TV, póster, libro, revistas, etc).

La importancia de este nivel de contexto es muy importante para dar a conocer el aporte que el diseñador y la organización están creando con la temática de responsabilidad social.

Sin un buen contexto de medio el mensaje puede pasar desapercibido.

y así como sostiene Camusso et al. (2012) El contexto de medio es importante de analizar para llegar de mejor manera al usuario.

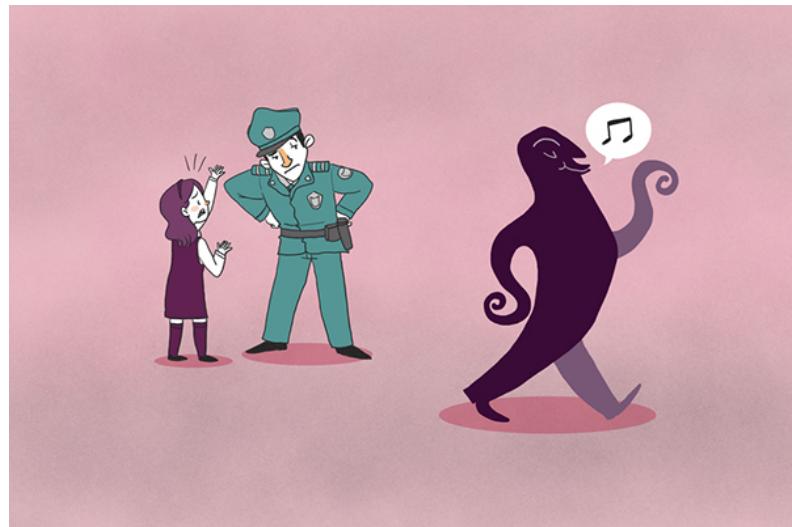
El contexto de medio se debe de tomar en cuenta incluso antes de la realización de las piezas. Brazell y Davies (2014) definen en su serie de preguntas previas al proceso de creación de una ilustración saber:

- ¿Dónde se utilizará la imagen?
- ¿Cuáles son los medios a utilizarla?
- ¿Dónde se publicará el trabajo?

Y a pesar de ser un proyecto con efoque en áreas de responsabilidad social no se puede dejar por aparte una correcta planeación de medio de dicha pieza o colaboración entre organización, ilustrador y diseñador gráfico.

Maritza Piña, al realizar las ilustraciones y animaciones para exigir una ley en contra del acoso callejero, en Chile, Maritza demuestra como el uso de la ilustración puede llegar a exemplificar de una manera muy original el acoso callejero, a lo largo de la animación se pueden ver diferentes formas de presentación simbólicas como el personaje acosador con tentáculos haciendo alusión a su deseo de manipulación sobre las víctimas. Se puede decir que el resultado final es una pieza exitosa de comunicación y ha sido el ejemplo para diferentes observatorios alrededor de latinoamérica.

Todo este mensaje se refuerza la campaña al ser difundido por redes sociales y televisión. El contexto del medio ayuda a difundir el éxito de la animación en diferentes plataformas.



fuente: <http://bit.ly/2rFUJm8>

Medición del éxito en la pieza final

Mariandré del Cid comenta que uno de los aportes más grandes en los proyectos de las subastas capiuseras fue la viralización de la ayuda a las buenas causa que aporto la visión del ilustrador sobre las problemáticas reales en Guatemala y como el puede involucrarse además sin las piezas no existiría una subasta el que sean piezas únicas de un ilustrador lo hace especial y valioso.

La viralización del mensaje puede depender de diferentes contextos que tanto el la organización, ilustrador y el diseñador gráfico pueden abarcar.

Para Ana Isabel Valladares la medición del éxito de su pieza fue experiencial, ya que por medio de la actividad que se realizaron en conjunto (donde se restauró en si la infraestructura del parque Justo Rufino Barrios) ella pudo observar también como las personas deseaban unirse a colaborar para pintar el mural.

Consecutivamente Ana Isabel se dio cuenta por medio de redes sociales la respuesta que tuvieron las familias que participaron en la actividad que compartieron con su familia y personas de la comunidad.

Para Súa Agape la medición del éxito comenzó cuando diferentes personas se vieron interesadas por las piezas de la expo-venta de las Manos de Chió, para ella compartir el porque de sus personajes y explicarles que era una mezcla de las creaciones de los niños y su interpretación de ello fue una forma en la que

pudo notar el interés del público objetivo por conocer y apoyar la meta de la fundación Food for the Hungry Guatemala.

En el caso de la pieza de ilustración de Daniel Domínguez La respuesta del grupo objetivo se puede notar a primera vista en la plataforma de Facebook, donde fue 16 veces las que se compartió la imagen y tuvo buenos comentarios y retroalimentación

Así como sostiene Salles (2016) algo que es muy importante de los medios digitales es que todo es medible por medio de la respuesta directa de personas en la plataforma donde se subió.

Por ello en base a observaciones y comentarios se puede llegar a la conclusión que la ilustración tuvo un impacto en muchas personas para darles una esperanza sobre la situación política de Guatemala en ese momento.

En la era digital actual la medición del éxito está más cerca para las organizaciones y los ilustradores ya que les brinda por medio de las herramientas y plataformas web respuestas y también medios para publicar su contenido.

Lo que se busca al final en factores de medición de éxito en una ilustración con un mensaje enfocado en alguna temática de responsabilidad social es un comportamiento auténticamente reactivo que logre motivar a más personas a colaborar en la construcción de una mejor sociedad.



Conclusiones y
recomendaciones





Conclusiones

112

- Todos los proyectos de responsabilidad social requieren de la contribución del diseño para dirigir y crear un punto de reflección comunicativo más acertivo en la dinámica humana para motivar su contribución o aporte.

El uso de la ilustración en la comunicación visual de proyectos con enfoques en las áreas de responsabilidad social puede llegar a favorecer la transmisión del mensaje de una forma más íntima con el grupo objetivo debido a que por medio de la visión del ilustrador y diseñador gráfico se aborda de una manera más original con una finalidad de crear algo distinto que sea capaz de expresar y exteriorizar emociones y clarificar ideas de un modo disruptivo a otras técnicas de comunicación en el diseño.

Los ilustradores y diseñadores gráficos previamente al iniciar un proyecto de responsabilidad social deben de definir los requisitos y los términos en los que se espera trabajar dicho proyecto con una organización.

El ilustrador y el diseñador gráfico puede aprovechar todas las herramientas digitales para buscar las posibilidades de generar una forma especial para dar a conocer el mensaje y difundirlo para apoyar la causa.

El ilustrador y diseñador gráfico debe de cumplir el rol de comunicar el mensaje de la mejor manera, esto se puede logrando de desglosar todos los contextos en los que el estará operando. Entre ellos los más importantes que deberá tomar en cuenta serían: el contexto de medio; que es el lugar o la forma en la que se servirá el mensaje, el contexto cultural, el contexto perceptual del grupo receptor y por último el contexto estético.

El ser un voluntario y comunicador gráfico es una responsabilidad grande que tiene por objetivo ayudar a las personas vulnerables y sus comunidades, donde se establece el altruismo y solidaridad, se dedica parte del tiempo libre disponible, se interviene de forma continua y regular y se realiza en el marco de una organización sin ánimo de lucro dentro de programas y proyectos claramente definidos.

Supone un compromiso que se toma por iniciativa propia, libremente, por lo tanto se actúa de forma desinteresada, sin contraprestación económica, si el diseñador gráfico se involucra en dichas temáticas debe de estar consciente de que todo lo que reciba de dichos proyectos tiene mucho que ver con su experiencia en la interacción con la sociedad desde un punto de vista más humano y al mismo tiempo lo ayudará a comprender la respuesta de la sociedad ante problemáticas sociales y como convencer a determinados grupos objetivos a trabajar para el bien común.

- Para los ilustradores y diseñadores gráficos el aspecto más importante del pensamiento creativo debe de comenzar con el brief de un nuevo proyecto de responsabilidad social; entender en totalidad la temática a abordar, el mensaje que se solicita comunicar y comprender los diferentes niveles de contexto son el combustible para que el ilustrador y diseñador gráfico investigue todos los detalles prácticos del proyecto, comprender quién será el receptor del resultado final, Investigar casos anteriores o similares en los que se ha trabajado la temática o problemática y crear una investigación de todo lo que gira alrededor de la institución o campaña.

A pesar de que el proceso creativo entre el ilustrador y diseñador gráfico sea similar en un proyecto que no pertenece a las áreas de responsabilidad social (ej. mercadeo, publicidad o marketing) Lo que diferencia ambos procesos es que el ilustrador y diseñador gráfico utiliza un canal de empatía donde comunica de una manera honesta y sin manipulación el mensaje abriendo la brecha humana para invitarlo a colaborar en la mejora de la situación de cierto grupo de la sociedad, problemática o apoyar un proyecto, a diferencia de muchas piezas de publicidad donde se utiliza a favor las debilidades del receptor.

La importancia del contexto del medio es muy importante para dar a conocer el aporte que el ilustrador y la organización están creando con la temática de responsabilidad social. Sin un buen contexto de medio el mensaje puede pasar desapercibido por muy persuasivo que sea.

En la mayoría de los casos las organizaciones tienen un control en conjunto con el ilustrador y diseñador gráfico más detallado sobre el proceso creativo, ya que en temas de responsabilidad social es más delicado el compromiso de transmitir correctamente los datos e información del proyecto de una manera transparente. Por eso es importante que no existan ni una brecha de malinterpretación al grupo objetivo.

La inspiración y conceptualización del mensaje para abordar la necesidad o problemática de una organización es un elemento necesario para el desarrollo de ideas creativas, es el motor emocional del ilustrador y el tener un acercamiento desde el voluntariado con las personas a las que beneficiará crea al mismo tiempo una conexión empática y honesta en el momento de transmitir el mensaje.

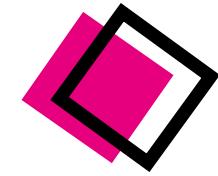
El ilustrador y diseñador gráfico debe de respetar el proceso de bocetaje y ejecutarlo de una manera adecuada para llegar a crear una propuesta de ilustración con un gran valor, además el boceto o la idea preliminar que encamina al resultado final, debe pasar por etapas de mejoras para su mayor captación, el boceto en si ayuda a ser ese puente entre el ilustrador y la organización para generar y concebir la idea en sus primeros pasos con la temática de responsabilidad social.

En temáticas de responsabilidad social la ilustración puede llegar a crear un diálogo con más sentimientos en la mente del usuario al que van dirigidas, dicha parte emocional también se conecta a la interpretación que el receptor tiene sobre la pieza y su percepción visual del color. Las aplicaciones de una correcta paleta de color en la pieza pueden ser una herramienta de comunicación a gran escala, y su sentido ayuda al receptor a captar la atención, destacar o enfatizar lo necesario para aumentar el mensaje, además de que usandolo correctamente el ilustrador da un valor emocional a la pieza.

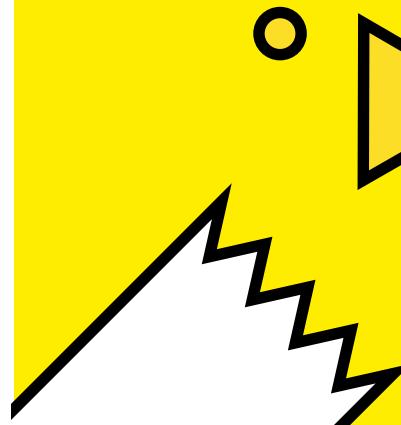
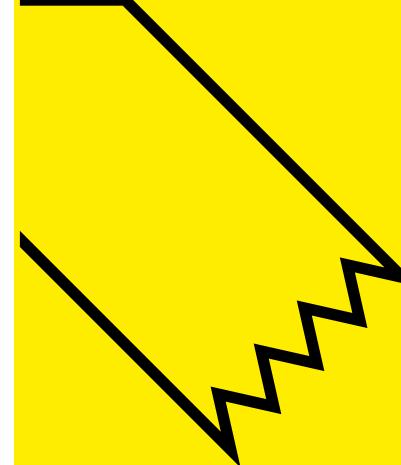
Lo que se busca como finalidad en factores de medición de éxito en una ilustración con un mensaje enfocado en alguna temática de responsabilidad social es un comportamiento auténticamente reactivo que logre motivar a más personas a colaborar en la construcción de una mejor sociedad.

De esta manera el ilustrador puede llegar a comprobar si su mensaje fue o no transmitido de la mejor manera.

Recomendaciones



- Existe mucho que explorar dentro de las temáticas de responsabilidad social, cada una de ellas trabaja en conjunto con diversas profesiones, de las cuales el diseñador e ilustrador debe aprender y acudir para responder sus cuestionantes, para lograr explorar los recursos, plataformas, medios y demás que refuercen la forma en la que centra plasmar un mensaje esto se puede únicamente bajo la documentación, recopilación y experiencia vivencial que él desarrollará en dicho proceso.
- Se recomienda que el ilustrador y diseñador gráfico buque las herramientas que tiene a su favor como la tecnología, recursos en línea, experiencias de profesionales en las ramas afines y el contacto con la organización para así, en el proceso de la concepción de la idea, esta tenga fundamentos para responder a las cuestiones de la pieza.
- Al trabajar un proyecto de responsabilidad social implementando la aplicación de la ilustración se debe superponer el contexto perceptual antes que el estético, esto debido a que el contexto estético va de la mano con el nivel de iconicidad del usuario, si dicho usuario no comprende el mensaje será considerado un caso fallido para la organización, causa o proyecto que el ilustrador o diseñador gráfico está apoyando.



Referencias



B

Banard, M. (2005). Graphic desing as communication (El diseño gráfico como comunicación) New York: Routledge.

Bórras , L. Haba, E. Navarro, A. Barba N. (2005). Imagen, (Trad. E. Estivill). Barcelona, España: Parramón Ediciones, S.A.

Brazell, D. y Davies, J. (2014). Cómo ser un buen diseñador. Barcelona, España: Blumesgury publishing Plc.

C

Conde duque Madrid, Gala Bené ca Madrid (s.f) Recuperado de <http://condeduquemadrid.es/evento/gala-bene-ca-madrid-siria/>

Chavez, N. (1993). Zimmermann Asociados, Barcelona. Editorial Gustavo Gili, S.A.Chavez, N (1993) Zimmermann Asociados, Barcelona, Editorial Gustavo Gili, S.A.

D

Diseño social (2013, 25 de Septiembre) ¿Qué es “diseño social”? Recuperado de <http://disenosocial.org/diseno-social-concepto/>

De la Vega, K. Garcia, G. (2014) Temáticas para los ejes del diseño gráfico, procesos estratégicos creativos comentado (2da. ed.) Ciudad de Guatemala, Editorial Cara Parens, 2013.

F

Fanelli, S. (2006) Principios de ilustración. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, S.L. Entrevista personal por Zeegen, L.

Forbes (2016) Pictoline y Unicef unen sus fuerzas para lanzar Stickers por Siria (Artículo) Recuperado de <https://www.forbes.com.mx/pictoline-unicef-unen-fuerzas-lanzar-stickers-siria/>

L

Lopez, M (2015, Diciembre 23) Diez sitios web para colgar tus dibujos e ilustraciones (Mensaje en Blog) Recuperado de: <https://www.genbeta.com/web/ocho-sitios-web-para-colgar-tus-dibujos-e-ilustraciones>

M

Martí,J.(s.f).¿Qué es el voluntariado? (Sitioweb) Recuperado de habitat Mexico <http://www.habitatmexico.org/que-es-el-voluntariado/>

Mendivil, A. (2012, noviembre 26). Países terceromundistas y sus características (mensaje en un blog). Recuperado de <http://paisestercermundocabach.blogspot.com/>

Meneses, F. (2014, febrero 25). Los pasos de Frannerd para realizar una ilustración digital (mensaje en un blog). Recuperado de <http://mesagra.ca.cl/web/2014/02/tutorial-frannerd-explica-como-realizar-una-ilustracion-digital/>

O

Observatorio contra el acoso callejero (sf) ¿En qué consiste el proyecto #Respetocallejero? (sitio web) Recuperado de: <http://www.respetocallejero.cl/>

Olachea, O. (2013, Octubre 22) 10 consejos para diseñar una portada atractiva; Revistas, libros o digital. (mensaje en blog). Recuperado de <http://www.paredro.com/10-consejos-para-disenar-una-portada-atractiva/>

R

Reveco, G. (2014) Trabajando para el bien común (Artículo) Extraído el 20 de febrero del 2017 de <https://foroalfa.org/articulos/trabajando-para-el-bien-comun>

S

St. Pierre, L. (2014). Cómo ser un buen diseñador, entrevista a Louisa St. Pierre, Bernstein y Andriulli. Barcelona, España: Blumesgury publishing Plc.

Z

Zeegen, L. (2006) Principios de ilustración. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, S.L.

Referencias Gráficas

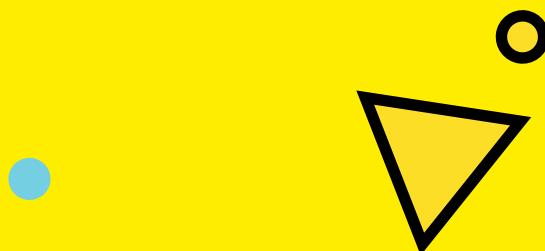
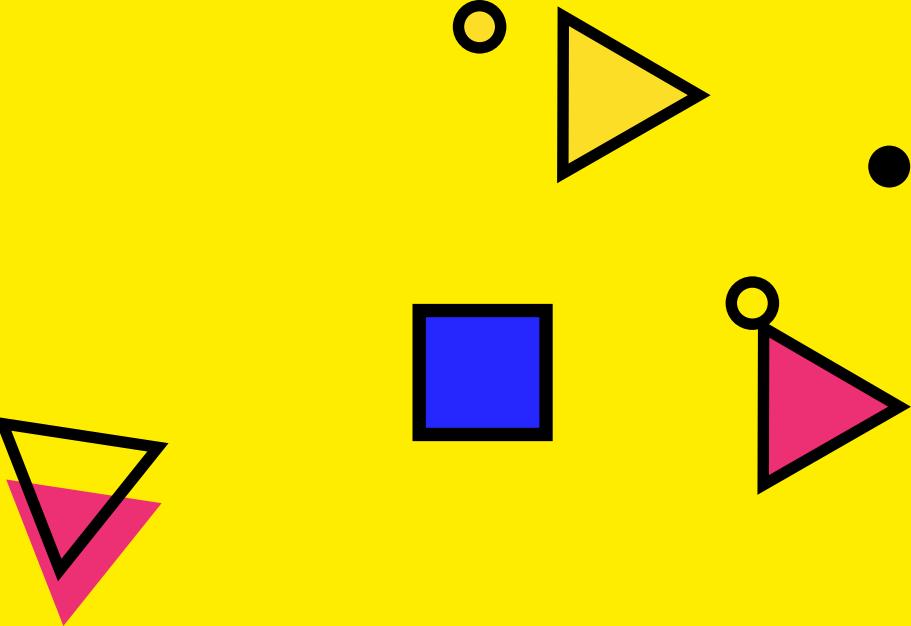


Ilustración para campaña de conservación de las especies marinas de WWF, fuente: <http://bit.ly/2ryc8xf>

Ilustración para campaña de detección de cancer de mama de Wolksvagen fuente: <http://bit.ly/2rRK5tn>

Imagen para promover la diversidad en el área de trabajo por Novation, fuente: <http://bit.ly/2rRyQku>

<http://bit.ly/2qLVnzR>

Japanesse starbucks coffee, fuente: <http://bit.ly/2rB4Ucp>

Starbucks coffee illustration, fuente: <http://bit.ly/2qJldPG>

<http://bit.ly/2rBqLjB>

<https://www.importancia.org/wp-content/uploads/Contexto.jpg>

Hanna Dyrucz (2016) <https://www.behance.net/gallery/46167779/Car-Art-illustrations-for-a-contest-campaign>

<http://bit.ly/2sAOFen>

<http://bit.ly/2qNyZ98>, Diagrama ilustrado de la cultura Griega

fuente: SpotHound Moodboards + Style Tiles <http://bit.ly/2rDN4p2>

fuente: SpotHound Moodboards + Style Tiles <http://bit.ly/2rDN4p>

Fuente: <http://bit.ly/2s57dF3>

Fuente:<http://www.psicologiadecolor.es/wp-content/uploads/2015/03/psicologia-del-color-colores-y-emociones-300x300.png>

Fuente: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/1/1a/CPT-Websites-monochrome.svg/201px-CPT-Websites-monochrome.svg.png>

Fuente:
<http://2.bp.blogspot.com/-aNxycIZ8mJA/U5pvWN0mhtI/AAAAAAAACKQ/SdpJdBjzn14/s1600/colores-an%C3%A1logos.jpg>

<http://www.proyectacolor.cl/wp-content/uploads/2008/12/triadas.jpg>

Fuente: <https://www.behance.net/lauricaandc063>

Fuente: <https://www.behance.net/lauricaandc063>

Sitio de trabajo y materiales de un ilustrador digital, Fuente: <http://bit.ly/2qU4Lxh>

Texturas digitales de photoshop, fuente: <http://bit.ly/2qYD3Us>

Ilustración realizada con vectores, fuente: <http://bit.ly/2s0XakO>

Combinación de fotografía e ilustración digital, fuente: <http://bit.ly/2sPBe-FM>

Afiche promocional ilustrado para el mercado de granjeros en Provencia, fuente:<http://bit.ly/2sPzkow>

Afiche promocional ilustrado para feria de ciencias de la universidad El Dorado. fuente: <http://bit.ly/2qTQrVI>

Fuente: <http://bit.ly/2rrikh3>

Fuente: <http://bit.ly/2rzta80>

Fuente: <http://mesagrafica.cl/web/wp-content/uploads/2014/02/05.png>

fuente: http://www.roastbrief.com.mx/wp-content/uploads/2015/02/iStock_000037456328_Small-798x350.jpg

Fuente: <https://fishinkblog.files.wordpress.com/2011/06/fishink-blog-3197-sara-fanelli-1.jpg>

Fuente: http://www.openads.es/wp-content/uploads/2013/06/mcdonalds_

mcsmokey_chili_aotw.jpg

Ilustraciones en Dribble, captura de pantalla por Lopez, M. Fuente: <https://www.genbeta.com/web/ocho-sitios-web-para-colgar-tus-dibujos-e-ilustraciones>

Fuente: <http://condeduquemadrid.es/wp-content/uploads/2017/01/cartel.jpg>

fuente: Ricardo Cavolo <https://pbs.twimg.com/media/C7XxYNVXUAM4DhE.jpg>

fuente: stickers for siria, <https://www.forbes.com.mx/pictoline-unicef-unen-fuerzas-lanzar-stickers-siria/>

Animaciones por Maritza Piña fuente: https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project_modules/disp/5c081724741477.5633948931355.jpg

fuente: <http://bit.ly/2rFUJm8> Fuente: https://scontent.fguayaquil1.fna.fbcdn.net/v/t1.09/18118980_1894746390784497_1438116859432603900_n.jpg?oh=7c4d082431417799a6ac249ad5da8af7&oe=59B38AD5

Firm, Guatemala, Mariandré del Cid

Fuente: <https://www.instagram.com/p/BTUHLkYB-aX/?taken-by=isa.vdrs>

Fuente: www.stevenuniverse.com

Fuente: FH Guatemala, Paola Cardona.

Fuente: Yavheni de Leon

Fuente: Súa Agape, dibujos de los niños de la comunidad de Chió, 2017.

Fuente: Glasswing Guatemala, #manosalobraNOW acción globa, Parque Justo Rufino barrios, Guatemala, 2017

*Fuente: Glasswing Guatemala, #manosalobraNOW acción globa, Parque

Justo Rufino barrios, Guatemala, 2017

Fuente: Désirée Cordón, Ilustración para el observatorio en contra del acoso callejero de Guatemala

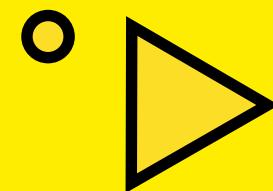
Fuente: Désirée Cordón, Ilustración para el observatorio en contra del acoso callejero de Guatemala

Fuente: Yavheni de León, Ilustración para la organización OEI.

Fuente: http://www.julienslive.com/images/lot/2073/207347_0.jp

Fuente: <http://2.bp.blogspot.com/-jXi2Oc4DNJ8/VoqHsMHYdsI/AAAAAAAAGQo/IyyosnqXYZ0/s1600/mejores-libros-cuentos-infantiles-2015-6.jpg>

Anexos



Guías de entrevistas

Guía de observación Mariandré del Cid

- 1) ¿Cómo llegaste a trabajar en la fundación y cuál es su rol en ella?
- 2) ¿De qué manera surgió la idea de crear una subasta de ilustraciones (la subasta capiusera)?
- 3) ¿Cuáles eran los lineamientos que se les pedían?
- 4) ¿Cuál ha sido la respuesta hacia fundación al involucrar a los ilustradores a ser parte de sus proyectos y cuál era su objetivo principal?
- 5) ¿Qué características busca la fundación en los ilustradores y diseñadores a la hora de apoyar los proyectos sociales?
- 6) ¿Cuál es el valor que las ilustraciones han dado al proyecto de la subasta capiusera?

Guía de observación Ana Isabel Valladares

- 1) ¿Qué rol consideras tiene el diseñador gráfico/ilustrador dentro de proyectos de responsabilidad social?
- 2) ¿Cuáles son los lineamientos iniciales que te han dado previamente al desarrollar el proyecto de responsabilidad social (en el caso de tu proyecto de la realización del boceto del mural del parque justo Rufino Barrios)?
- 3) ¿Qué técnicas y procesos de conceptualización han sido tus mayores influencias a la hora de crear una ilustración?
- 4) ¿En cuanto a la paleta de color del mural?
- 5) ¿Cuál fue la interacción de las personas que iban a ayudar a pintar tu pieza?
- 6) ¿Cuales consideras eran las características que debía generar tu pieza con para llegar al grupo objetivo deseado?
- 7) ¿Tomando en cuenta tu experiencia en el desarrollo de proyectos con enfoque de responsabilidad social, describe cuál ha sido el proceso previo a iniciar la ilustración del mural?
- 8) ¿Qué ha sido lo más satisfactorio de trabajar con este tipo de proyectos?

Guía de entrevista Súa Agapé

- 1) ¿Qué rol consideras tiene el diseñador gráfico/ilustrador dentro de proyectos de responsabilidad social?
- 2) ¿Cuáles son los lineamientos iniciales que te han dado previamente al desarrollar el proyecto de responsabilidad social (en el caso de tu proyecto de la realización de las ilustraciones para el proyecto con FH Guatemala)?
- 3) ¿Qué técnicas y procesos de conceptualización fueron tus mayores influencias a la hora de crear estas ilustraciones con enfoque de responsabilidad social?
- 4) ¿Cuáles consideras eran las características que debía generar tus piezas para llegar al grupo objetivo deseado?
- 5) ¿Qué ha sido lo más satisfactorio de trabajar con este tipo de proyectos?

Guía de entrevista Yavheni de león

- 1) ¿Qué rol consideras tiene el ilustrador dentro de proyectos de responsabilidad social?
- 2) ¿Cuáles son los lineamientos iniciales que te han dado previamente al desarrollar el proyecto de responsabilidad social sobre las ilustraciones creadas para los materiales educativos de OEI?
- 3) ¿Qué técnicas y procesos de conceptualización usaste para las ilustraciones en que te basaste?
- 4) ¿Cuáles consideras son las características que debe generar una pieza con enfoque social para llegar al grupo objetivo deseado?
- 5) ¿Tomando en cuenta tu experiencia en el desarrollo de proyectos con enfoque de responsabilidad social, describe cuál ha sido el proceso previo a iniciar una ilustración (ej)?
- 6) ¿Qué ha sido lo más satisfactorio de trabajar con este tipo de proyectos?

Guías de observación
objetos de estudio

Guías de observación objetos de estudio ilustraciones “Las Manos de Chió”.

Ilustrador/autor de la obra

Dimensiones:

Materiales:

Eje de responsabilidad social:

Contexto perceptual:

Contexto cultural:

Contexto estético:

Contexto de medio:

Definición del proceso creativo

Brief:

Proceso de conceptualización:

Definir proceso de bocetaje:

Interpretación de piezas finales:

¿Cumple con los objetivos de comunicación de la organización?
¿Por qué?

Guías de observación objetos de estudio mural parque Justo Rufino Barrios:

Ilustrador/autor de la obra

Dimensiones:

Materiales:

Eje de responsabilidad social:

Contexto perceptual:

Contexto cultural:

Contexto estético:

Contexto de medio:

Manejo del color y la psicología del color aplicada a la pieza:

Observaciones generales de la pieza:

Observación de respuesta del grupo objetivo:

¿Cumple con los objetivos de comunicación de la organización? ¿Por qué?

Paleta de colores:

Guías de observación objetos de estudio ilustración Florecerás Guatemala y ilustración OCAC GT

Ilustrador/autor de la obra:

Dimensiones:

Tipo de ilustración:

Respuesta del grupo objetivo:

Paleta de colores:

Eje de responsabilidad social:

Contexto perceptual:

Contexto cultural:

Contexto estético:

Contexto de medio:

Manejo del color y la psicología del color aplicada a la pieza:

Guías de observación objetos de estudio ilustraciones proyecto OEI portadas ilustradas:

Ilustrador/autor de la obra:

Dimensiones:

Editorial:

Materiales:

Eje de responsabilidad social:

Contexto perceptual:

Contexto cultural:

Contexto estético:

Contexto de medio:

Contexto del lenguaje:

Manejo del color y la psicología del color aplicada a la pieza.

¿Cuidado de la ortografía?

¿Respalda el texto con lógica?

Observaciones generales de la pieza: