



# UNIVERSIDAD INSURGENTES

PLANTEL XOLA

LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL CON  
INCORPORACIÓN A LA UNAM CLAVE 3315-31

“MEMORIA GRÁFICA ELABORADA  
EN EL DIPLOMADO DE ILUSTRACIÓN,  
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS”

**T E S I N A**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

**LICENCIADA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL**

**P R E S E N T A**

**ALICIA VIANNEY DÍAZ SALDAÑA**

**ASESORA: LIC. CLAUDIA B. VÁZQUEZ BARAJAS**



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

# AGRADECIMIENTOS

El inicio de mi vida académica no lo recuerdo con exactitud, sin embargo las emociones que han marcado este trayecto son las que no se olvidan. Se que en algún momento de mi niñez pensé en querer ingresar a la Universidad y que al acercarse el momento tomé la decisión que encaminó mi vida profesional. El momento que hoy puedo vivir me llena de satisfacción porque una meta más ha sido lograda y sé que este sentimiento puedo compartirlo con las personas que fortalecieron mi camino siendo parte fundamental en este gran paso.

Por ello, agradezco a Dios, por brindarme las facultades necesarias para desarrollarme como persona y colocarme en el lugar donde crecí.

Gracias a Ma. Luisa Saldaña por ser mi mamá, ejemplo como mujer y profesionalista; gracias por encaminarme hacía mi superación en todos los aspectos que hoy me definen como Alicia.

Gracias a aquellos maestros que me han querido compartir parte de su conocimiento.

Gracias familia y amigos que son parte de las emociones que he vivido en este trayecto y son testigos de mi realización como profesionalista.



INDICE



Proyectos



Conceptos para el Ilustrador



Referencias Visuales



Identidad / Ilustración



Código Ético



# INTRODUCCIÓN

Llegue a la tierra el 25 de mayo y mis padres me llamaron Alicia, creo que el nombre y el día influyen mucho en mi personalidad. Hasta hoy me he considerado una persona que vive las situaciones emotivamente, asombrándome con los detalles que me ofrecen los días. El color es parte fundamental de aquellos detalles; me gusta clasificar de esta forma lo que veo y plasmar con ello lo que siento. Puedo anteponerme un color dependiendo mi estado de ánimo y puedo utilizar solo una gama o una gran variedad de color en mis ilustraciones.

Sin embargo profesionalmente siempre es bueno enriquecer nuestro conocimiento, aprender de aquellos que pueden darme las herramientas para solucionar creativamente los retos que se nos presenten y aplicar consejos que perfeccionen aspectos que deben reforzarse.

Durante mi trayecto en la Licenciatura tome los conceptos necesarios para formarme como diseñadora y comunicóloga visual, aquellos básicos en el lenguaje plástico - visual y aquellos complejos que aún necesitan ser perfeccionados. Sin embargo, había parte de mi formación profesional que no había podido estudiar y me entusiasmaba mucho hacerlo; por lo que decidí asistir a la entrevista de aceptación en el Diplomado de Ilustración que tendría sede en la Academia de San Carlos (ENAP).

Así es como inicia mi participación dentro del diplomado, con la búsqueda del reforzar y adquirir conocimientos, de poder aterrizar mis ideas de una forma creativa y poder crear escenarios y personajes profundizando en mi imaginación.

# Proyecto I



## Máquina

El primer proyecto se enfocó en la creación de una máquina innovadora, diseñada por nosotros y con la capacidad de realizar cualquier función que queramos; lo importante es hacer uso de nuestra imaginación.

## Máquina de tus Sueños

Nos permite obtener un registro de lo que observamos dentro de nuestros sueños cuando entramos en un profundo estado inconiente.

Desglosar tus sueños e interpretarlos te permite conectarte con tu estado inconiente y estimular tu imaginación; así como generar ideas que ayuden en tu desempeño como diseñador o artista visual.

El registro se hace mediante el almacenamiento de información en un mini dv, el cual se puede interpretar con el análisis de figuras, formas, composiciones y colores.

Modo de uso:

Colocar audífonos antes de dormir

Apretar botón rec

Al despertar revisar el almacenamiento de sueños

Funcionamiento:

A partir de las vibraciones que produce nuestro cerebro, la máquina convertirá la energía que se produce, en códigos mediante fórmulas y números que desglosará y analizará para mostrarlas en formas, composiciones y colores.

La máquina de tus sueños funciona con energía eléctrica, si por las noches hay baja de luz el proceso no podrá concretarse.



Máquina de Tus Sueños



# Proyecto II



## Máquina y Personaje

Comenzamos pensando en un personaje, dibujarlo y personalizarlo con características físicas y psicológicas así como el medio en el que se desenvuelve. Posteriormente se retomó una de las máquinas que creamos en el Proyecto I que sería utilizada por el personaje para obtener un cambio o beneficio con la difusión que esta le ofrece.

## Personaje / Características Generales

“La Pegajosa” Rana Prostituta

Nació en la laguna más sucia de Chiapas y por falta de recursos y abandono de sus padres tuvo que mudarse a la selva “Lacandona” en donde al llegar sin ninguna preparación, buscó la mejor laguna y se instaló de bailarina nocturna con poca ropa y mucho que mostrar a los sapos que la visitan noche tras noche.

Características físicas: patas largas, panzona, ojos grandes, pestañas postizas y labios rojos.

Características psicológicas: atrevida, alegre, sensual, exhuberante.

## Personaje / Máquina

El personaje pasa por sucesos que la transforman hasta lo que es hoy.

“La Pegajosa” utiliza la máquina “Off Todo” para detener el tiempo en que un sapo gordo y adinerado renta sus servicios por una larga y espantosa hora; mientras el tiempo con el sapo se detiene, ella lima sus enormes uñas y el sapo se encuentra paralizado.



Boceto Personaje



Personaje “La pegajosa”



Boceto Personaje/Maquina



# Proyecto III



## Poema de Carlos Pellicer

El proyecto consiste en ilustrar un poema; en este caso se utilizó un fragmento del poema “Deseos” de Carlos Pellicer.

Comenzamos imaginando y plasmando fluidamente lo que percibimos al leer el poema, bocetando hasta lograr una composición que al ser detallada muestre la ilustración que acompañe al texto.

Al tomar como referencia algunos poemas realizados por Carlos Pellicer profundizamos en su estilo retórico así como en su gusto por la naturaleza; lo que nos facilitó lograr una composición armoniosa con su forma de escribir.

Después de trabajar en la valoración tonal concretamos nuestra ilustración con las técnicas de tramado y aguada.

Trópico, ¿Para qué me diste  
las manos llenas de color?  
Todo lo que yo toque  
se llenará de color.



Boceto “Deseos”



Prueba / Tramado



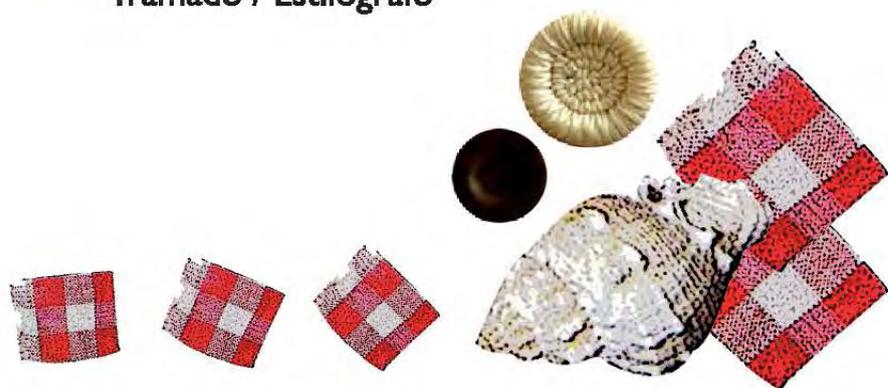
# Proyecto III



Valoración Tonal / Lápiz



Tramado / Estilógrafo





## "Deseos"

Aguada / Tinta China  
20 x 22 cm.



# Proyecto IV



## Portada de terror y Ficción

Este proyecto se elaboró en colaboración con el Diseñador /Ilustrador Santiago Solis, quien nos propuso la realización de portada para libro como parte de una colección enfocada hacia el género literario Terror/Ficción. la portada se realizó en base al título que nos proporcionó individualmente y se definió de forma estilizada haciendo uso de dos colores, utilizando entre estos el rojo como un acento.

## La Naranja Mecánica / Antony Burgess

### Colección Niebla

### Editorial Huye!!

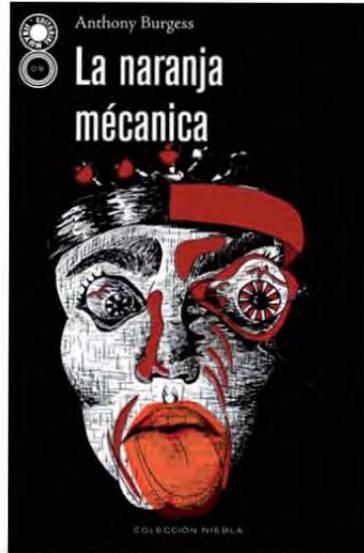
Después de varios bocetos y de consultar los resultados con Santiago Solis, se decidió hacer una ilustración que mostrará en close up un rostro expresivo e incomodo que provocará inestabilidad haciendo uso del color rojo como una doble capa en la que el rostro mostrará un gesto diferente al primero. Logrando como resultado al encimar los rostros una expresión grotesca que atrape la mirada del lector.



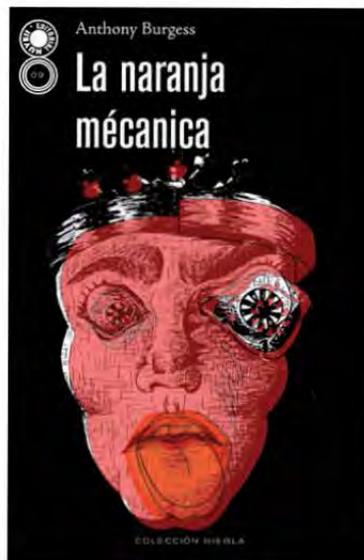
Bocetos / Expresión con filtro rojo



# Proyecto IV

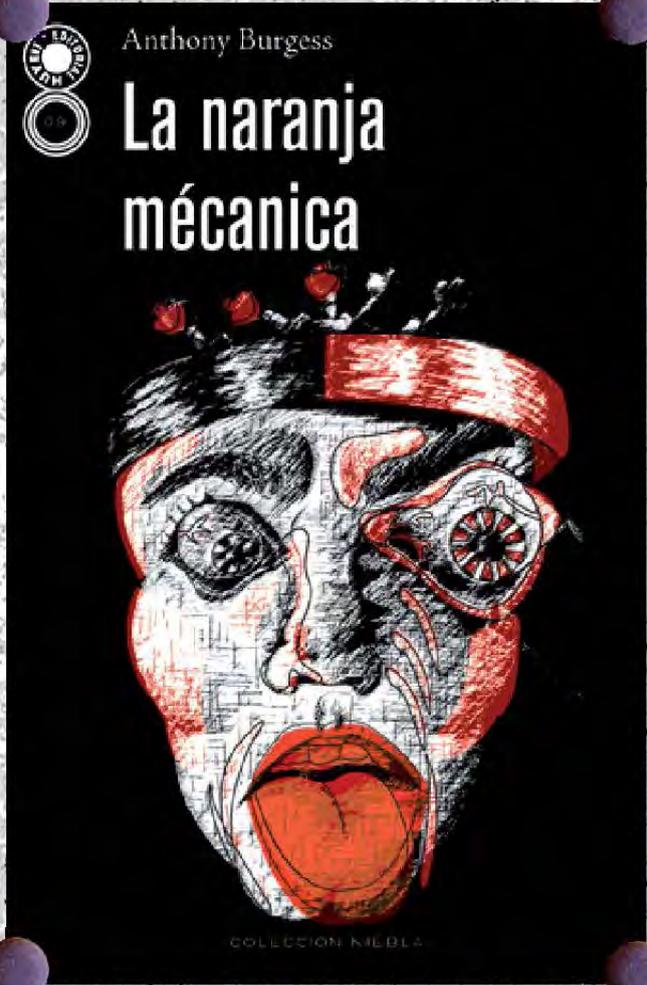


Prueba 1



Prueba 2





Anthony Burgess



# La naranja mecánica

COLECCION NUBIA

**"Naranja Mecánica"**  
Tramado y Photoshop  
22.3 x 14 cm.



# Proyecto V

## Poema Japonés

Este proyecto se abordó realizando la ilustración para un poema japonés bajo los conceptos de literatura y pintura japonesa. para profundizar en su estética fue necesario investigar sobre el tema.

Pintura Japonesa:

Predominan temas de paisaje, narraciones épicas, poesía, retrato, gusto por las flores y pájaros.

Motivos naturalistas, creación de ambientes íntimos con figuras femeninas de suaves líneas y rebuscadas posiciones para incrementar la impresión de movimiento.

Ricos de color, de dibujo simple, de acción sencilla y temática atrayente.

fuerzas opuestas de la naturaleza.

Budismo: no existe lo permanente, todo esta en movimiento.

Ciclos, estaciones del año.

Caligrafía e imagen gráfica, la importancia del papel.

Después de haber obtenido la imagen nos enfocamos al color realizando diferentes pruebas tonales, pasando por diversas gamas de color que pudieran ayudarnos; ya que este determina el estado emocional que refleja nuestra ilustración.

Finalmente hacemos la aplicación con acuarela.

Qué fugaz sueño  
el de esta noche que  
pasé en tus brazos!  
Si la recuerdo,  
El sueño me vence  
Y se evapora.

Ariwara No Narihira, Kokinshuu. Colección de poemas antiguos y modernos.



Pruebas de color

Bocetos Poema Japonés



# Proyecto V



Prueba 1



Prueba 2



Aplicación / Separador





"Poema"  
Acuarela  
11 x 27 cm.



# Proyecto VI



## Publicidad en 1900

El propósito de este proyecto fue hacer la publicidad de un lugar o negocio que se encuentre en el centro Histórico ubicándonos en el siglo XX (1900).

Para lograrlo se buscó, eligió e investigó sobre el lugar y de esta forma se realizó el cartel correspondiente.

## Hostería de Santo Domingo (desde 1860)

realice un recorrido por las calles del Centro Histórico, enfocándome en aquellos edificios que visualmente me llevaran al año 1900; aquellos que tenían en su fachada un toque mágico, un tanto nostálgico y evité mirar edificios reconocidos.

Llegando a la Plaza de Santo Domingo caminé hacia la calle Belisario Domínguez y ahí en el No. 72 encontré la “Hostería de Santo Domingo”.

Realice una investigación sobre su historia, ubicación, servicios que ofreció y ofrece, documentando el lugar físico a través de fotografías.

La Hostería abre sus puertas en el año de 1860, teniendo mas de 145 años de servir la auténtica comida tradicional mexicana y mostrándose como el restaurante más antiguo de la Ciudad de México.

Parámetros:

En el año de 1900 nos dirigíamos hacia la persona como Usted

El cartel es gráfico, explícito y generalmente solo contamos con una imagen.

El mensaje puede ser amplio, muestra la realidad del producto o servicio.

Las técnicas y medios de impresión que se utilizaban: litografías, rotúlas, tipografías, rotograbado, tipos móviles y xilografía.

Hostería de Santo Domingo

ESTIMADO CLIENTE AMIGO,

SEA USTED BIENVENIDO,

BIENVENIDO Y BUEN PROVECHO,

QUE USTED QUEDE SATISFECHO.

Calle de la Cerca de Santo Domingo el Grande No. 6

Convento de Santo Domingo de Guzmán.



Referencias  
Cartel



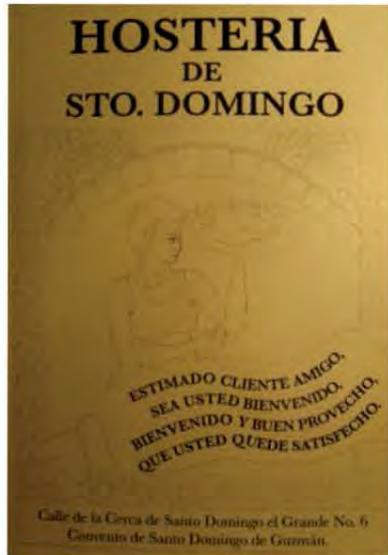
Fotografías “Hostería de  
Santo Domingo”



Bocetos



# Proyecto VI

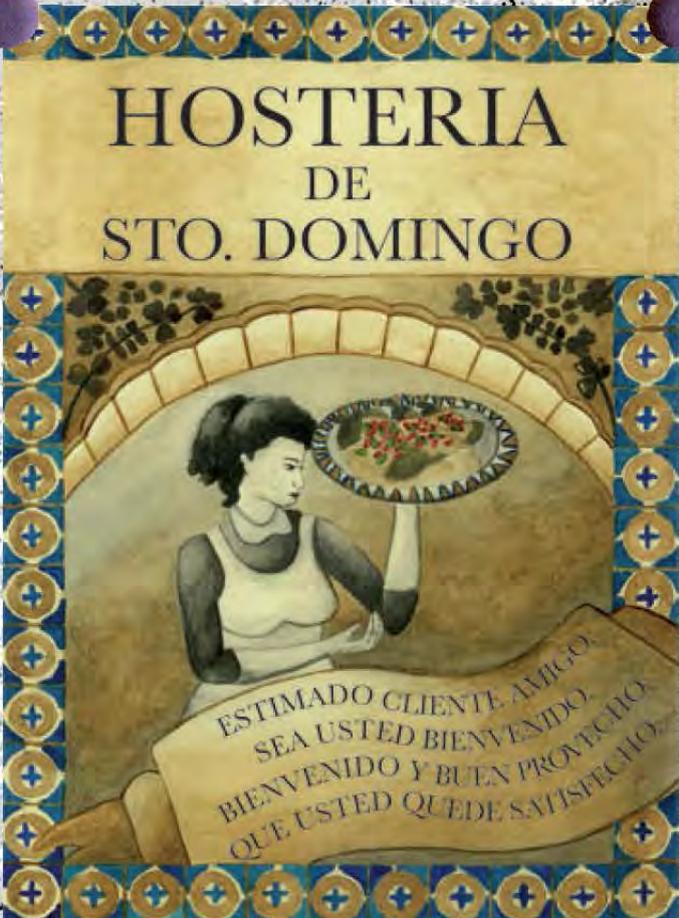


**Boceto Final**



**Ilustración /Acuarela**





# HOSTERIA DE STO. DOMINGO



Calle de la Catedral de Santo Domingo el Grande No. 6  
Gobierno de Santo Domingo de los Colorados

## “Hostería de Santo Domingo”

Acuarela / Café Soluble

30 x 45 cm.



# Proyecto VII



## Viaje a la India

En este proyecto se ilustraron dos fábulas de la literatura hindú creando una composición entre el texto y las ilustraciones. El público a quien fué dirigido es el infantil y el formato utilizado fué doble carta.

Las ilustraciones se elaboraron experimentando con soportes y técnicas, además de hacer uso de material reciclado.

Se observaron ilustraciones, pinturas, estilos gráficos y arquitectónicos, textiles, paisajes, retratos, cuentos y diferentes libros como referencia visual para abordar con seguridad la imagen hindú.

Como el uso de los animales dentro de las fábulas es predominante es importante conocer acerca de su relación con el hombre hindú.

A través de su larga historia los pueblos de la India han tenido respeto y veneración por los animales; daban igual importancia a todas las formas de vida, pues las consideran encarnaciones de una energía o fuerza vital. Además, la mitología hindú dió a los Dioses atributos animales. los elefantes son venerados en toda la India porque su mitológica amistad con las nubes atraen la lluvias y la buena cosecha.

### ILUSTRACIÓN

Soportes posibles a utilizar: lámina, madera, cartón, tela, periódico, acrílicos, vidrios, piedras, hojas secas.

Medios posibles a utilizar: acrílico, esmaltes, crayones, pastel grasoso, pastel seco, acuarela.

Texturizadores posibles a utilizar: plastilina, gesso, polvo de marmol, adhesivos, resistol, cera, pinturas vinílicas, cemento iris.



Texturas / periódico con acuarela líquida



# Proyecto VII



Bocetos Personajes



Personajes: "Los Seis Ciegos y la Extraña Bestia"



Personajes "El Oro y las Ratas"

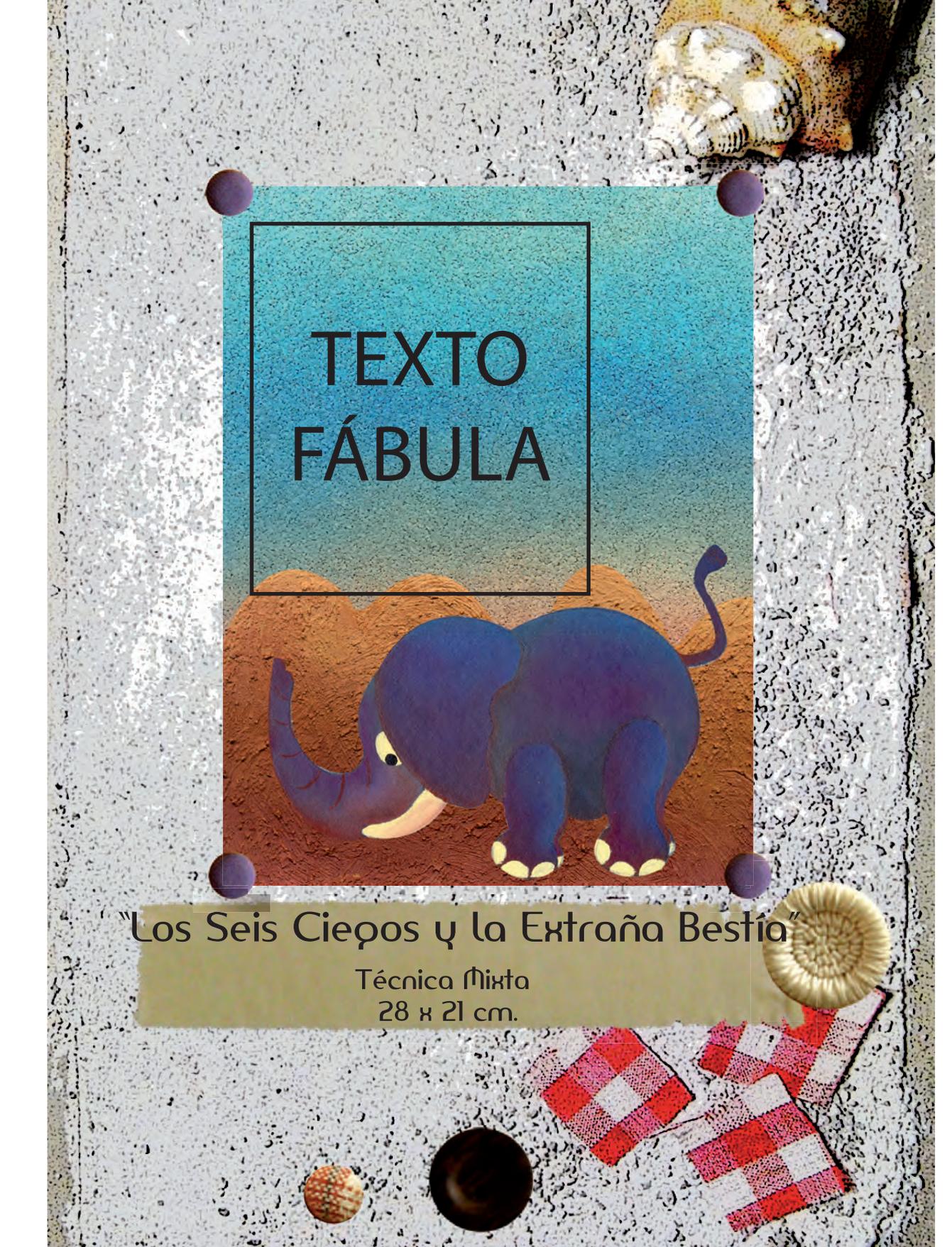




TEXTO  
FÁBULA

"Los Seis Ciegos y la Extraña Bestia"

Técnica Mixta  
28 x 21 cm.



TEXTO  
FÁBULA

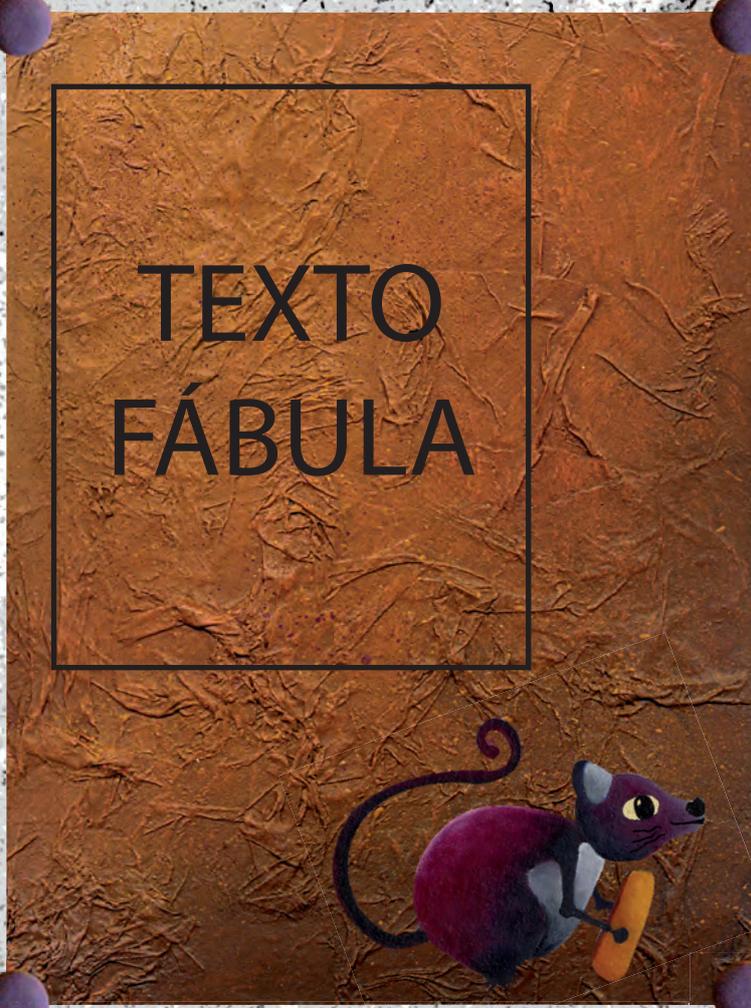
"Los Seis Ciegos y la Extraña Bestia"

Técnica Mixta  
28 x 21 cm.

TEXTO  
FÁBULA

“El Oro y las Ratas”

Técnica Mixta  
28 x 21 cm.



TEXTO  
FÁBULA



“El Oro y las Ratas”

Técnica Mixta  
28 x 21 cm.



# TEXTO FÁBULA



"El Oro y las Ratas"

Técnica Mixta  
28 x 21 cm.



# Proyecto VIII



## Diseño de Capitular

Con la visita de la Diseñadora /Editora Roxana Ruíz realizamos una letra capitular para ilustrar a los personajes de el “Bestiario de Juan José Arreóla”.  
Ya que la función de la letra capitular es decorativa hicimos uso de cualquier forma orgánica o inorgánica que nos ayudará a lograr una agradable composición para representar al animal que nos fué asignado.

### EL HIPOPÓTAMO

Jubilado por la naturaleza y a falta de pântano a su medida, el hipopótamo se sumerge en el hastío.  
Potentado biológico, ya no tiene qué hacer junto al pájaro, la flor y la gacela. Se aburre enormemente y se queda dormido a la orilla de su charco, como un borracho junto a la copa vacía, envuelto en su capote colosal.



Boceto Hipopótamo



Formato Capitular



Aplicación Capitular





# "El Hipopótamo"

Acuarela  
13 x 17 cm.



# Proyecto IX



## Códice Prehispánico

Este proyecto fué dirigido por el Diseñador Gráfico Miguel Ángel García, quien nos mostró imágenes de códices prehispánicos e indicó el procedimiento para la reproducción de un códice.

Los códices se realizan sobre papel amate, maquey o piel de venado, pero en este caso utilizamos el papel Fabriano que cubrimos con capas desiguales de café soluble tipo acuarela. Posteriormente se aplicó el acrílico sin degradados basándonos en una paleta de tres colores. La palabra códice significa “manuscrito” y se utiliza para denominar los documentos pictóricos o imágenes que fueron realizadas por los indígenas de México y América Central. Los antiguos habitantes de Mesoamérica plasmaron en los códices su concepción del mundo, sus creencias religiosas, sus actividades comerciales y cotidianas.

## XOCHIQÜETZAL

“Flor preciosa”



Aplicación / Postal Xochiquetzal





## "Xochiquetzal"

Acrílico / Café Soluble / Fabriano  
21,5 x 28 cm.



# Proyecto X



## Salud Pública

El objetivo de este proyecto es difundir la prevención del consumo de drogas y otras adicciones. Crear o buscar un cambio social a través de campañas, pláticas, conferencias, debates o cualquier medio impreso.

La campaña que planeo es para que los niños se encuentren alejados y no contaminen su cuerpo por causa de los padres, hermanos o gente que los rodea. Para ello se iniciará una plática con los padres de los pequeños para informarles del daño físico y psicológico que les producen las adicciones sin tener que estar involucrados directamente.

Mediante el uso del cartel, folletos y separadores se difundirá la vida saludable y divertida que debe tener un niño mediante actividades que fortalezcan su campo psicomotor (jugar fútbol, nadar, patinar, correr) y actividades que fortalezcan su campo cognositivo (dibujar, pintar, leer, juegos de mesa, cuidado de plantas y mascotas).

### APLICACIÓN / SEPARADOR INFANTIL

mediante realización de bocetos concreté una imagen directa, con movimiento y una dulce gama de colores.

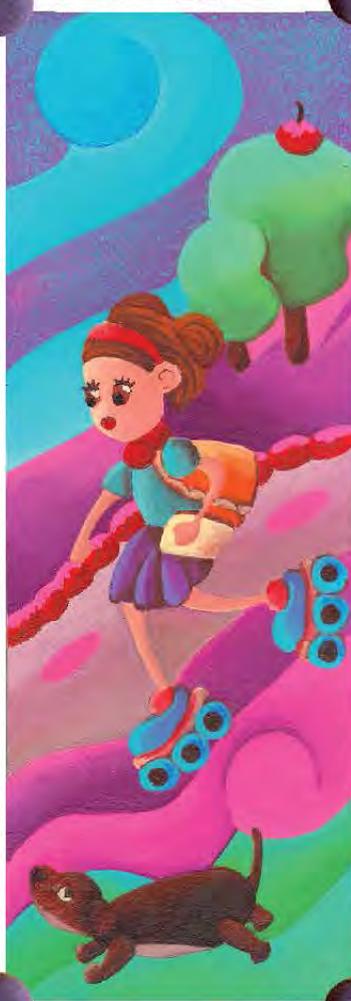


Bocetos Separador



Pruebas de color





**"Ilustración / Separador"**

acrílico  
20 x 7 cm.



# Proyecto XI



## Cosmogonía

Este proyecto se enfocó en la búsqueda de nosotros como individuo en el presente para mirar hacia nuestro pasado y finalmente crear un futuro.

Es la reflexión de lo que he vivido y me ha formado personal y laboralmente, es regresar la mirada a mis raíces para entender de donde vengo y el porqué de mis cualidades y defectos.

Es reflexionar sobre mi presente, lo que estoy haciendo, el ¿Por qué actúo de esta forma? y de que me estoy retroalimentando para estar tranquila con lo que reflejo.

Y finalmente hacia donde voy, ¿Qué quiero hacer con lo que tengo? ¿Qué me falta por aprender?

¿Hacia donde quiero volar? Es el instinto de querer hacer mucho con lo que he aprendido, de vivir nuevas experiencias que me hagan madurar como persona y la búsqueda de aquellos proyectos que puedo realizar con la formación académica que he logrado. Es encontrar el o los caminos que he sembrado y poder concluirlos con una sonrisa.

## AUTORETRATO

Para ubicar mi centro fué necesario hacer mi autoretrato.

Mi centro son mis sentidos

Mis ojos disfrutan el color y el buen gusto por la vida.

Mis labios se cubren de un rojo que porta la sensibilidad.

Mi nariz reacciona al instante emotivo en que me encuentro, obligando a mi cerebro a registrar el aroma, especialmente el del amor.

Dichosos mis oídos que disfrutan de la voz del alma que guarda cada individuo.

Y finalmente mis manos que se enriquecen de los demás sentidos para así plasmar las pequeñas y grandes ideas que se generan en mi mente.

## APLICACIÓN

Elaboración de cuatro ilustraciones (una ilustración llevará a otra para complementarse como cosmogonía) para la portada y contraportada de una libreta.

El soporte será madera y la técnica acrílicos.



Boceto Cosmogonía

Autoretratos /Lápiz





**Cosmoponía**  
Acrílico  
22 x 15 cm.



# CONCLUSIONES

Me gustaría mencionar los recuerdos que permanecen y enriquecen mi aprendizaje dentro del diplomado.

El primer día me permitió entender que la clase podía ser muy relajante, lo necesario para dejar trabajar a mi imaginación sin presionarme.

Así fué como volví a soltar mi mano para trazar lo que sentía, dejar que todo fluyera y cambiar de página las veces que fuera necesario.

Creo que hasta ese momento comence a dejar a un lado las proporciones de la figura humana y dibujar libremente.

El inicio de la elaboración de una ilustración se obtiene desde que se genera la idea y el bocetar para plasmar la forma definitiva fué un paso importante en mi formación. Deje de pasar y pasar el lápiz por el mismo lugar, comence a dibujar en grande, sin detalles, ha realizar los bocetos necesarios para lograr mi idea final.

El aprendizaje se dió paso a paso, resolviendo las ilustraciones por partes, siguiendo un proceso metodológico que fue esencial para lograr un buen resultado.

El comenzar por la idea general e ir sintetizando, revisar la composición y experimentar con la valoración tonal para lograr el color indicado son pasos que se revisaron detalladamente.

Se trabajaron aspectos individuales para poder componer un todo; resolvimos dudas mediante dinámicas y proyectos apoyándonos en el análisis y comparación con otros resultados.

Las referencias nos enriquecieron visualmente, se investigó sobre aquellos temas ajenos a nuestra cultura para ilustrarlos correctamente siguiendo sus parámetros estéticos.

Aprendí a trabajar el color dentro de mi ilustración, a darle una carga emotiva, a experimentar con soportes que antes no había pensado y comencé a reciclar las cajas de cereales, galletas y otras cosas de despensa.

La técnica fue un avance importante, tuve la paciencia necesaria para aplicar la acuarela, pregunté y seguí consejos para trabajar el acrílico, lograr texturas, sombras y luces.

Invertí le tiempo necesario para poder generar expresión en el rostro de mis personajes, lo que al principio se me hacía muy complicado..

He tenido la oportunidad de reflexionar sobre los aspectos que necesitaba reforzar antes de iniciar el diplomado y el avance que ahora puedo observar en mis ilustraciones dentro de esta memoria gráfica.

Finalmente, puedo decir que el querer trabajar en lo que me gusta, tener el conocimiento y las herramientas adecuadas para llevarlo a cabo y la conciencia ética para respaldarlo es todo lo que necesito para ejercer mi profesión emotivamente esperando en un futuro obtener los frutos que me hagan suspirar tranquila con el paso de los años.

# Conceptos para el Ilustrador

## Análisis ¿Cómo ilustrar un cartel?

El conocimiento debe obtenerse y aplicarse de forma correcta.

Planteamiento Conceptual ¿Cómo voy a abordar el tema?

Dejar siempre el espacio donde va la tipografía.

Bocetaje, buscar ritmo en los elementos de composición; todo lleva un proceso constructivo.

La lectura visual puede manipularse con el ritmo que presenta la ilustración.

Hacer apuntes para dar solución a la composición de la ilustración.

## Argumentar

Fundamentar, es un sustento objetivo. Todo es válido siempre que exista un argumento.

## Arte

Saber hacer algo, conocimiento que lo permite.

## Artefacto

Obra manual, antes de la máquina, sin tecnología.

## Bocetar

Nunca dejar de dibujar, hacer apuntes de la realidad, dibujo al natural, siempre ver.

## Cartel

Se origina en la segunda mitad del siglo XIX. Algunos de los pintores de la época se sintieron fascinados por el cartel como nuevo medio publicitario.

Atractivo visual y fuerza emotiva para anunciar mensajes.

Material gráfico, integrado en una unidad estética formados por imágenes que causan impacto y textos breves. Atrapa la atención y obliga a percibir un mensaje.

Formato estándar: 90 x 60 cm.

Otros formatos: 70 x 100 cm, 50 x 70 cm, 35 x 50 cm.

## Color

Reflexión de luz, cálido/frío

Tiene una carga personal, refleja estados de ánimo y comunica.

El color puede cambiar según el proceso en que se vaya utilizando la imagen.

## Composición

La composición debe estar relacionada con el mensaje que quiero dar; lo fortalece. Los elementos de la composición transmiten el mensaje por lo que debe ser planeada en nuestras ilustraciones.



# Conceptos para el Ilustrador

## Consejos Técnica Ilustración

Con acrílicos puedo hacer plasta de un tono, de preferencia más oscuro (ejemplo base morada y rojo) y después meter tonos mas claros para combinarlos. Es bueno salpicar con brocha para la base. Experimentar técnicas para obtener texturas diferentes.

## Cotización

No dar cotización precipitada. Cuanto tiempo requiero para realizar el trabajo y cuanto vale el tiempo que le estoy dedicando. Siempre debe haber un contrato donde especifiquemos los costos. Los trabajos urgentes tienen un costo mayor.

## Crear

Dar una solución de una manera innovadora.

## Creatividad

Pensamiento que nos permite solucionar problemas de una manera innovadora.

## Cultura Visual

Una visión amplia del trabajo que realizamos.

## Disciplina

Ser constante, establecer tiempos de realización de trabajo y de entrega.

## Diseñador

Debo tener una tarjeta de presentación  
Brindar confianza a mi cliente  
Ser pulcro  
Tener conocimiento de lo que ofrezco  
Precios definidos  
Contactos: impresiones, papel

## Ética

Toda acción debe tener un planteamiento ético.

## Experimentar

Es el ¿Cómo puedo resolverlo?  
Experimentar con medios por curiosidad de lograr algo distinto.  
Aragar ingredientes como en la cocina.



# Conceptos para el Ilustrador

## Identidad

Podemos formarla a través de elementos que son ajenos a nosotros y moldearlos para obtenerla. Se genera a través de la visualización de los siguientes elementos: Forma, color, composición, temas (los objetos de uso cotidiano fortalecen visualmente y nos ayudan a identificar el tema).

## Ilustrar Cuento

Ubicar el tipo de público a quién va dirigido  
Atrapar al lector al instante en que la observa  
Se puede ilustrar antes, durante o después de la acción descrita en el cuento.  
Podemos jugar gráficamente con pistas y posibilidades alternas para generar una ilustración.  
Una historia la puedo dirigir visualmente como yo quiera para componer la ilustración siempre y cuando muestre ritmo y coherencia en su desarrollo.  
La ilustración lleva un ritmo que sumerge al lector en la historia.

## Ilustrar Portada de Libro

Documentarnos sobre el autor  
Ubicar el tipo de público a quien va dirigido.  
Respetar el formato  
La ilustración es un anuncio del libro por lo que debe ser directa y sintética.

## Ilustración Editorial

Como diseñador podemos jugar con los espacios y tipografía.  
La familia o estilo tipográfico que acompañe la imagen debe ser estudiada antes de ser colocada como diseño final.

## Instrumento

Objeto para realizar un trabajo sencillo (pincel)

## Libro

Cinco primeras páginas son de cortesía  
En la página 7 comienza el texto  
Páginas pares en múltiplos de 8.

## Litografía

Es un procedimiento de impresión mediante el cual se reproduce sobre papel la escritura o dibujo, realizado con tinta especial o lápiz graso, sobre la superficie de una piedra calcárea, de estructura especial, muy compacta y homogénea.



# Conceptos para el Ilustrador

## Matiz

Cantidad de otro color contenida en el color

## ¿Qué es ilustrar?

Aterrizar una idea.

pensamiento o concepto que mediante diversos trazos se complementa y forma una composición mas detallada.

Crear imágenes gráficas que acompañan un texto.

Las palabras se traducen a imágenes.

Concepto - forma en que voy a abordar el problema.

## Referencias

Revisar el trabajo de los ilustradores, pintores y artistas visuales para retroalimentarnos de su trabajo.

## Saturación:

Intensidad del color

## Sección Aurea

Buscar relaciones proporcionales, la composición nos lleva a la armonía.

Cualquier forma compositiva o constructiva forma armonía.

## Técnica Ilustración (pasos a seguir)

Idea

Boceto terminado (decir con la ilustración)

Matriz y transferencia al soporte

Texturizar papel antes de comenzar a ilustrar

Salpicar

Llenar de color

Comenzar a dar formas

Contrastar y generar sombras

Generar luces y trabajar detalles.

## Trámites Fiscales

Es mejor cobrar por derechos de autor porque solo te detienen el 10% de impuestos.

En el pago por regalías se recibe el 15 % por libro vendido.

Las ilustraciones que vendemos a un proyecto regresan a nosotros después de 5 años y podemos venderlas a un proyecto nuevo.



# Referencias Visuales

## Alejandro Magallanes (1971) México

Estudió Diseño Gráfico en la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la Universidad Nacional Autónoma de México. Ha trabajado para diversas instituciones sociales y culturales, en el desarrollo de proyectos editoriales, imágenes institucionales y carteles. Coordinó la exposición “No todos los carteles son bonitos” en 1997.



## Arcadio Lobato (1950) España

Gran acuarelista que ha derrochado su gran calidad como ilustrador en los libros para niños. Maravillosas ilustraciones de suaves colores, de una delicada transparencia, frágiles y tiernas. Sus personajes presentan rostros cargados de expresividad. La obra “El valle de la niebla” (1987) fue seleccionada en junio de 2000 como una de las 100 obras de la literatura infantil española del siglo.



## Caravaggio, Michelangelo Amerighi (1571-1610) Italia

pintor barroco influenciado por el naturalismo tenebrista. Fue uno de los primeros en establecer a la naturaleza muerta como género autónomo y de valor. Empleaba para sus cuadros modelos sacados de los bajos fondos romanos, entre los cuáles se movía con absoluta soltura. Sus vírgenes eran prostitutas, sus ángeles eran chaperos, los apóstoles y santos eran mendigos y pordioseros.

Produjo mayoritariamente pinturas religiosas sin embargo a menudo escandalizaba y sus lienzos eran rechazados por sus clientes.



## Chihiro Iwasaki (1918-1974) Japón

Su primer trabajo para niños fue en conjunto de cuentos ilustrados “teatro de papel” paneles de narración de cuentos llamado Okasan no Hanashi (la historia de una madre) en 1950. Su simpleza y espontaneidad en la acuarela le dan un toque único en la ilustración infantil.



# Referencias Visuales

## Ilustración: Rober Innocenti

Paleta establecida que produce un ambiente nostálgico.

La imagen te sumerge en el texto; es descriptiva, excesivamente detallada.

Los personajes miran al espectador y te meten en el libro; las posiciones que presentan los personajes son derivadas de la pintura flamenca y provoca sensaciones cinematográficas.



## Chris Van Allsburg (1949) Estados Unidos

Primer álbum ilustrado: The Garden of Abdul Gasazi (1979), obra con la que obtuvo el premio Caldecott Honor Book en 1980. Sus obras reflejan una habilidad especial para narrar historias. Obras de arte en forma de libro; objetos artísticos acompañados de historias misteriosas. Emplea el claroscuro (valoración tonal), la perspectiva y provoca ritmos de lectura dentro de sus ilustraciones.



## El Arbol Rojo

### Autor/Ilustrador: Tan, Shuan

Un elemento (hoja) conduce toda la historia, el cual es buscado dentro de la ilustración. Los escenarios son el reflejo de la psicología del personaje principal.

Muestra espacios abiertos que provocan el aislamiento del personaje el cual se muestra opresivo.

Pictóricamente no sabes lo que te va a mostrar la siguiente página por lo que es sorprendente.



## En Cejunta y Gamud

### Autor: Antonio Fernández Molina

### Ilustración: Alejandro Magallanes

La ilustración es directa, crea impacto en el lector; el libro está de la mano con el humor negro. Cada personaje tiene su propia carga emotiva. Es agresivo visualmente y genera inestabilidad.

Utiliza un trazo libre y fluido, sencillo y desproporcionado; se muestra expresivo y grotesco.



# Referencias Visuales



## Esplendor de la América Antigua

Autor: Francisco Serrano

Ilustración: Felipe Dávalos

Ingeniería en papel: Ma. Eugenia Guzmán

La imagen 3D se disfruta visualmente, el texto es complementario.

La ilustración muestra saturación de color, gráficos visuales de las culturas de la antigüedad que se acompañan de elementos decorativos geométricos.



## Fabrizio Vanden Broeck

Formado como diseñador en México y Suiza, se dedica a la ilustración tanto editorial como de libro infantil. En México ha ilustrado para Fernández editores, CIDCLI, Editorial Trillas, CONAFE, Grijalbo, Editorial Patria, Fondo de Cultura Económica, UNAM. Es ilustrador de la revista Letras Libres y su trabajo fue seleccionado para el Catálogo de Ilustradores Latinoamericanos.



## Felipe Dávalos México

Diseador/Ilustrador

Ha estado involucrado con proyectos de comunicación visual a través de su trabajo como colaborador habitual de los principales periódicos y revistas como National Geographic. Su experiencia en investigación de los lenguajes visuales y simbólicos de las culturas precolombinas informa a la mayor parte de sus obra. Es el ilustrador de numerosos libros para niños.



## Ilustradero

promover el trabajo de ilustración a través de un grupo de jóvenes.

Difusión de trabajo de ilustradores mediante un proyecto o impresos creativos. También se realiza ilustración dinámica en otros soportes. El ilustrador que participa en el proyecto debe dar una cuota para impresos que se recuperará con la venta al público.

## José Guadalupe Posada (1852-1913) México

Pintor y caricaturista mexicano, famoso por sus litografías de escenas de muerte, estampas populares y caricaturas sociales inspiradas en el folklore.



# Referencias Visuales

## Literatura de Cordel

Poesía originalmente oral y después escrita en los llamados pliegos del cordel puestos en venta en tenderos de cuentas. Sirven como dibujadores del arte cotidiano, de las tradiciones populares y de autores locales, sirviendo para la manutención de la identidad local y del folklore nacional.

Técnica: xilografía (grabado en madera).

Imagen: alto contraste, rústico, rudimentario y poco expresivo. De forma sintética expresa la literatura de una manera simple y concreta.



## Mauricio Herrera Chile

Ilustrador chileno pionero en el uso photoshop como medio de color, cuenta con 17 años de experiencia como ilustrador y director de arte. Más de 2500 imágenes realizadas en el juego Mitos y Leyendas, otros TCG como Leyenda de los 5 Anillos, Universal Fighting System, Soul Calibur IV, Tekken 6, arte promocional para Godo FWar: Chain of Olimpos respaldan su trabajo.



## Papás Bajo la Lupa

Autor: Tamar Cohen

Ilustración: Santiago Solís

La ilustración muestra un color frío con poca gama de color que es repetitiva a lo largo de la historia. Desproporcionado e incoherente, muestra lugares poco definidos y no existe tiempo.



## Rembrandt H. Van Rijin (1606-1669) Holanda

Exuberancia barroca, se enriquece con un colorido vibrante y un enorme interés por el detalle, además del uso de la pincelada larga, empastada y el empleo de la luz dorada con la que consigue crear efectos atmosféricos de calidad insuperable tomando como referencia a la escuela veneciana.



# Referencias Visuales

## Roberto Innocenti (1940) Italia

Ilustrador conocido por su gran detalle, el estilo pictórico y su devoción a la representación realista en obras clásicas tales como Cenicienta, Las Aventuras de Pinocho, Un Cuento de Navidad y El Cascanueces. La ilustración que refleja es inconfundible, lo que demuestra una delicadeza de paleta, así como un refinamiento de línea.



## Santiago Solís (1982) México

Ilustrador y diseñador editorial de la escuela de Diseño del Instituto Nacional de Bellas Artes. Dirige el estudio de diseño Mano de Papel, ha expuesto gráfica y pintura en México y en el extranjero, su trabajo aparece en publicaciones nacionales e internacionales..



## Stefan Sagmeister (1962) Austria

Diseñador gráfico y director de arte, fundó Sagmeister, Inc. en 1993. Ha sido nominado cinco veces a los premios Grammy y finalmente ganó uno por el set-box de Talking Heads. Forma su propio estudio en el que ha trabajado con los más diversos clientes del mundo de la música, diseñando portadas sorprendentes cargadas de poder retórico y estético.



## Swan Lake

Autor: Mark Helprin

Ilustrador: Chris Van Allsburg

Muestra imágenes sencillas sin carga emocional, poco detallada y no se muestra atractiva visualmente para el lector ya que no lleva un ritmo en su ilustración.



# Referencias Visuales

**Thomas Hart Benton (1889-1975) Estados Unidos**  
Pintor estadounidense, miembro del grupo conocido como regionalistas, de temática costumbrista que retrata la vida rural y la historia del sur y centro de Estados Unidos. Estilo naturalista un tanto caricaturesco.



**Toulouse Lautrec Henri (1864-1901) Francia**

Pintor del neo-impresionismo

Las escenas del mundo nocturno y los retratos casi caricaturescos de los personajes de la noche eran sus temáticas favoritas. El Moulin Rouge sería especial para él al interpretar con suma precisión la fauna nocturna que se daba cita en el local al diseñar el cartel publicitario del cabaret y sirviendo el vestíbulo como sala de exposiciones para el artista.

Sus carteles y litografías fueron el vínculo que más publicidad le dieron a su obra, surgiendo una amplia serie de estampas de gran belleza en las que parece anticiparse el modernismo.



# Identidad / Ilustración



## ¿Cuál es mi prioridad?

Sintetizar, aterrizar ideas en boceto a partir de lo que imagino y fundamentarlo con las imágenes que observo respecto a su temática para respetar sus parámetros. Utilizar de la mejor manera el color que enriquezca la imagen.

## ¿Qué color soy?

Soy beso de mar porque la sensualidad y delicadeza se refleja como lo hace el color que guardan las flores en el agua y que llega a los estados de ánimo más intensos. Puedo saturar de color y alegría los instantes que se reflejan en mi piel; así como aquella inspiración que mueve al mar al deslizarse sobre la arena.

## Análisis de mi trabajo

- ¿Estoy resolviendo mis ilustraciones de manera creativa?
- ¿Por qué? ¿Cómo?
- ¿Estoy pensando en composición cuándo hago mi trabajo?
- ¿Cómo visualizo la composición en mi boceto?
- ¿Estoy haciendo una valoración tonal en mi ilustración?
- ¿Estoy haciendo referencia y documentando para realizar mi ilustración?
- ¿Utilizo el color adecuado?

## Técnicas

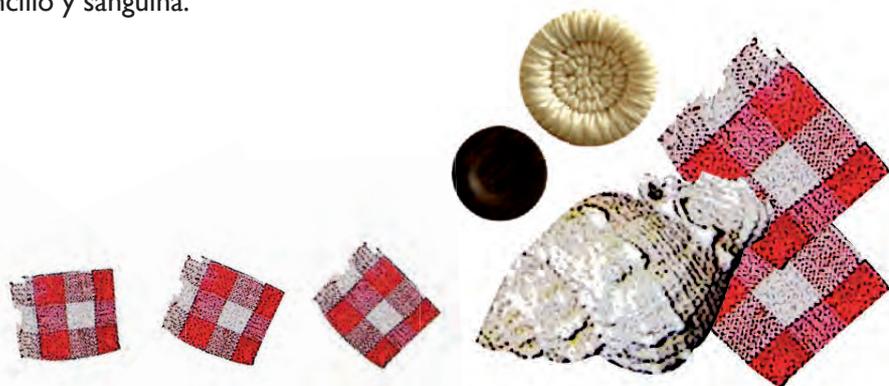
Acuarela ¿Que tanto me ayuda?  
La acuarela me ayuda a reforzar conceptos  
Es sutil, translúcida, suave  
Otras técnicas: acrílico

## ¿En que soy bueno?

Fotografía análoga y digital, diseño editorial, diseño interactivo, ilustración digital, ilustración tradicional: acuarela, óleo, acrílico, pastel, lápiz de color; animación tradicional, guión teatro y cine, literatura, dirección de arte, cortometraje, vestuario, maquillaje, escenografía, teatro, expresión corporal, actuación y canto.

## ¿En que no soy bueno?

Edición de video, animación 3D, web, ilustración 3D, dibujo de rostros y manos, uso de carboncillo y sanguina.



# Identidad / Ilustración



## Identidad

¿Quién soy? ¿Qué hago? ¿Qué voy a hacer?  
¿Qué voy a vender? ¿A quién? ¿Por qué?

¿Quién soy?

Alicia, emocionalmente susceptible, muy profunda, descanso en el agua, respiro con el movimiento, pinto estados de ánimo, colores y proyectos de expresión disfrazada.

¿Qué voy a vender?

Ilustración sobre objetos, un intercambio de ideas cargadas de buena vibra. Aquello que sea funcional, cultural y sobre todo que busque el beneficio social, especialmente infantil.

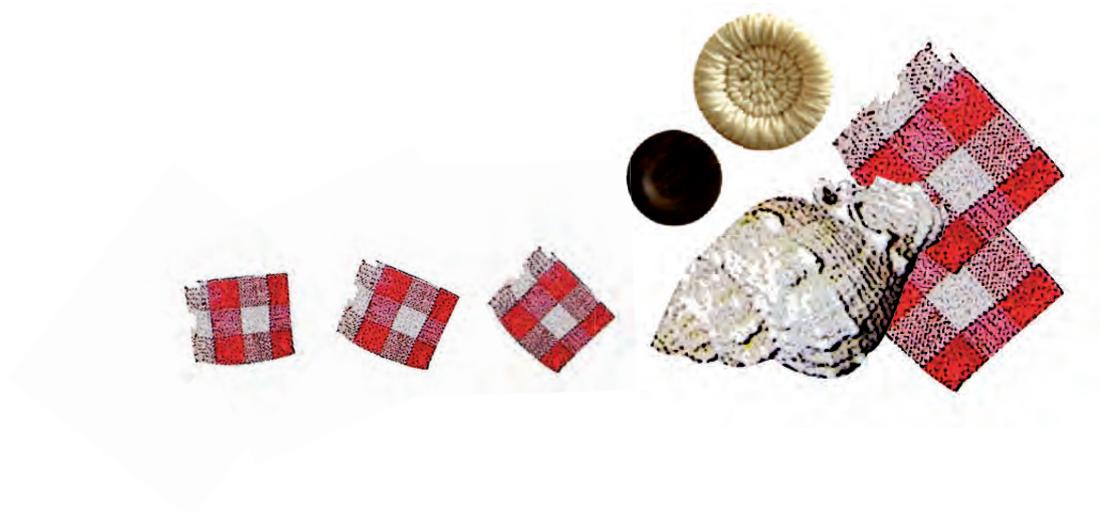
Participar y desarrollar proyectos creativos compuestos por las diferentes ramas que manejo: ilustración, diseño, fotografía, audiovisual, multimedia, teatro.

¿A quién?

Grupos de enseñanza infantil y difusión cultural, organizaciones privadas, fundaciones públicas.

¿Por qué?

Porque mi trabajo se enriquece cuando los resultados benefician y aportan ideas.



# Código Ético



## Ètica y Sociedad

Mediante una dinámica grupal platicamos acerca de como fortalecer y fundamentar nuestro trabajo como diseñadores; para poder llegar a un acuerdo intercambiamos ideas en parejas que redactamos para posteriormente como grupo analizarlas y formar nuestro Código Ético.

Ideas en pareja:

No aceptar un trabajo mal pagado

No ir en contra de una ideología

No apoyar fuerzas políticas con las que no concuerdo

Si acepto un trabajo, hacer lo mejor que pueda

No aceptar trabajos en los que no vea posibilidad de crecimiento

No hacer publicidad vanal

No permitir cualquier falta de respeto hacía mi trabajo o persona

No trabajar con empresas que no tengan conciencia ecológica

No dejar de crecer en conocimiento para fortalecer mi profesión

No dejar a un lado mi persona por exceso de trabajo

No robarme el trabajo de los demás

Tener siempre argumentos que sustenten mi trabajo

Contar con una metodología de trabajo

Estar abierto a propuestas que mejoren mi trabajo

## Código Ético

1. No plagiar

2. Ser congruente con mi ideología (pienso y actúo de la misma forma)

3. Actualizarnos (enriquecer conocimiento)

4. Compromiso (tiempo, calidad y precio)

5. Reconocer mis límites

6. No engañar (publicidad, currículum)

7. Valorar (persona-trabajo)

8. Profesionalismo (saber separar entre trabajo y amistad)

9. Traición y precio

10. Aportar

