



UNIVERSIDAD DEL AZUAY
FACULTAD DE DISEÑO
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

D I S E Ñ O
e

ILUSTRACIÓN

DISEÑO EDITORIAL
DE UN PRODUCTO QUE
DOCUMENTE LA
INFORMACIÓN DE LOS
ILUSTRADORES LOCALES

DIEGO OCHOA

AUTOR



DIS. RAFAEL ESTRELLA



DIRECTOR



CUENCA

ECUADOR

2013

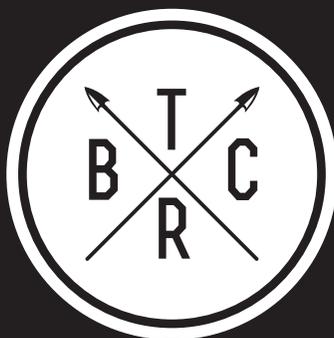


D I S E Ñ O

e

ILUSTRACIÓN

DISEÑO EDITORIAL
DE UN PRODUCTO QUE
DOCUMENTE LA
INFORMACIÓN DE LOS
ILUSTRADORES LOCALES



DIEGO OCHOA

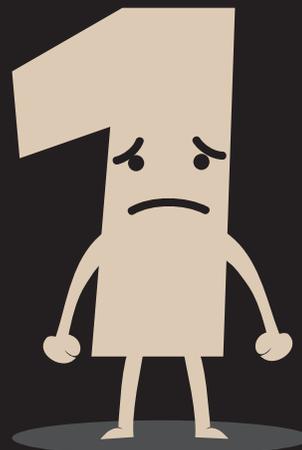
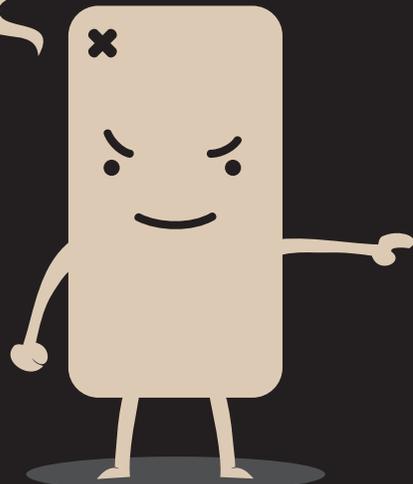
| Autor:
| Diego Ochoa Q.
| Tutor:
| Dis. Rafael Estrella T.
| Fotografía e Ilustración:
| Todas las imágenes fueron realizadas por el autor,
| excepto aquellas que se encuentran con su cita respectiva.
| Diseño y diagramación:
| Autor.
| Cuenca - Ecuador
| 2013



— BITÁCORA —

— DEDICATORIA —

LO
DEDICO A
TODOS
MENOS A
1...



— AGRADECIMIENTOS —



CONTENIDO

DEDICATORIA		
AGRADECIMIENTOS		
ÍNDICE DE IMÁGENES		
ABSTRACT		
RESUMEN		
OBJETIVOS		
INTRODUCCIÓN		
MARCO TEÓRICO		
LA ILUSTRACIÓN		
<i>Primera Clase</i>		
<i>Segunda Clase</i>		
<i>Tercera Clase</i>		
<i>I. Publicitaria</i>		
<i>I. Editorial</i>		
<i>I. Técnica</i>		
<i>La Observación</i>		
<i>La Memoria</i>		
<i>El registro</i>		
<i>El Ilustrador</i>		
<i>La Ilustración su Importancia</i>		
DISEÑO EDITORIAL		
<i>El Diseño Editorial</i>		
<i>Diseño de un Libro</i>		
<i>El Formato</i>		
<i>Arquitectura de la Página</i>		
<i>Márgenes</i>		
<i>Columnas</i>		
<i>Medianil</i>		
<i>Línea Base</i>		
<i>Folios</i>		
ELEMENTOS DE DISEÑO		
<i>La Tipografía</i>		
<i>Interlineado</i>		
<i>Espaciado</i>		
<i>Alineado</i>		
<i>La Imagen</i>		
<i>Rasterizadas</i>		
<i>Vectoriales</i>		
<i>Fotografía</i>		
<i>El Color</i>		
6	EL DIAGNÓSTICO	37
7	ANÁLISIS HOMÓLOGOS	38
9	<i>Primer Homólogo</i>	38
10	<i>Segundo Homólogo</i>	39
11	<i>Terce Homólgo</i>	40
13	CONCLUSIÓN HOMÓLOGOS	40
14	LA PROGRAMACIÓN	41
15	PARTIDOS DE DISEÑO	42
16	TARGET	42
18	3 IDEAS DEL PRODUCTO	43
18	CONTENIDO DEL LIBRO	44
18	LIBRO	46
19	FORMATO	46
19	CROMÁTICA	47
19	TIPOGRAFÍA	47
20	DIAGRAMACIÓN	48
20	CONCRECIÓN	48
20	PROCESO DE DISEÑO	49
21	LA MARCA DEL LIBRO	50
23	<i>Proceso de Bocetaje</i>	51
25	<i>Iconografía</i>	57
26	<i>Tipografía</i>	58
27	<i>Sistema</i>	58
28	<i>Cromática</i>	59
29	FORMATO	60
29	A. DE LA PÁGINA	63
29	TIPOGRAFÍA	64
30	CROMÁTICA	66
30	PERFIL	67
30	FOLIO	72
31	GUARDA	74
32	POSTALES	78
33	CONCLUSIONES	82
33	RECOMENDACIONES	83
33	<i>R. del Proyecto</i>	83
34	<i>R. Personal</i>	84
34	BIBLIOGRAFÍA	85
34		
35		

ÍNDICE DE IMÁGENES



01	http://behance.vo.llnwd.net/profiles26/1827029/projects/5898541/	32-33-34	http://behance.vo.llnwd.net/profiles11/726034/projects/5931719/f6bc83a03c6e-1f7a0424ff7dc6d1cc50.jpg
02	http://behance.vo.llnwd.net/profiles/89713/projects/7080917/c95575343c6558c-16d8121a8d6ad6c66.jpg	35-36-37	http://farm3.staticflickr.com/2632/4178891328_031b775e7f_o.jpg
03	http://2.bp.blogspot.com/_bXZWyg7_RRs/S7SWuAA5AI/AAAAAAAAABVE/hNhWvH4H-kg/s1600/	38	http://img.trendenciasombre.com/2011/12/20111226_streetstyle_04.jpg
04	http://designitsyou.files.wordpress.com/	39	https://fbcdn-sphotos-g-a.akamaihd.net/hphotos-ak-prn1/46492_287312968045326_1097219276_n.jpg
05	http://thecitylovesyou.com/urban/wp-content/uploads/2011/12/shepard-fairey-time-magazine-of-the-year-	40	http://behance.vo.llnwd.net/profiles13/318065/projects/5059913/f614b1b-16db9749f2f262766dd085655.jpg
06	http://3.bp.blogspot.com/_j99bF-XFvRD/TGJ0xqilkml/AAAAAAAAABWs/6u7FLzLENOA/s1600/	41	http://designbeep.designbeep.netdna-cdn.com/wp-content/uploads/2011/12/32.2012-calendar-design.jpg
07	http://www.sagreiss.org/carnival/teniel_alice.jpg	42	http://behance.vo.llnwd.net/profiles17/2205133/projects/8092865/b9492a-9610645d23e66b94c13e6dbbe8.jpg
08	http://computerartanddesign.files.wordpress.com/2012/07/alicerackham1.jpg	43	http://behance.vo.llnwd.net/profiles5/105277/projects/8294167/82a9f96446b5cabf48d7c07a1cffd815.jpg
09	http://www.fotosyimagenes.com/imagenes/alice-in-wonderland-11.jpg	44	http://behance.vo.llnwd.net/profiles3/130020/projects/4309577/542a80593a33053e0fc0b211310e6942.jpg
10	http://blogs.monografias.com/el-buenos-aires-que-se-fue/files/2012/01/chicas-divito.jpg	45	http://4.bp.blogspot.com/-SdE1m0sw-mc/UH2m1tjSNTI/AAAAAAAAAXm/vue3CNQ-N4a4/s1600/AmoLaTypo02.jpg
11	http://hoocher.com/Charles_Dana_Gibson/Gibson_Girls.jpg	46	http://behance.vo.llnwd.net/profiles/84092/projects/735004/0a514db9bfe990571601fe8aa5905e2e.jpg
12-17	http://www.behance.net/gallery/MuseumCaf-Books-Volume-1-Museum-a-tanu-lohaz/8382789	47	http://behance.vo.llnwd.net/profiles25/2069149/projects/6732001/2a9bc6514f824af7cbf24345e7c86f22.jpg
18	http://behance.vo.llnwd.net/profiles24/367457/projects/9321045/7fb9f779fed71bf53fa4c924d54a9ce.jpg	48	http://www.behance.net/images/pprofiles13/318065/projects/5059913/f614b1b-16db49f2f262766dd085655.jpg
19	http://behance.vo.llnwd.net/profiles18/2134781/projects/6950605/9a24660d5d8618	49	http://behance.vo.llnwd.net/profiles20/1014133/projects/7331875/c6c70a06e50401e8a75cd35dec13727a.jpg
20	http://behance.vo.llnwd.net/profiles18/2134781/projects/6950353/2afb112280f57f7	50	http://behance.vo.llnwd.net/profiles12/469417/projects/8241839/230a77e06b1152eeecbdca28ab997caa.jpg
21	http://behance.vo.llnwd.net/profiles3/103156/projects/2700897/db7d77b-0022de9766a02b2a3	51	http://behance.vo.llnwd.net/profiles19/663592/projects/8252825/f4e-4499113fd21bc6b492dbe6ab384f0.jpg
22	http://behance.vo.llnwd.net/profiles10/1474183/projects/4821755/11dbc408f757aa3	52	http://www.creadictos.com/wp-content/uploads/2011/01/make_it_better003.jpg
23	http://behance.vo.llnwd.net/profiles24/269995/projects/9372605/ddd44595e-3024dabb615c7	53	http://blog.luismaram.com/wp-content/uploads/2011/05/publicidad-tipografica.jpg
24	http://behance.vo.llnwd.net/profiles2/165900/projects/7429163/bef-3525d880886a3309209b521bce303.png	54	http://behance.vo.llnwd.net/profiles2/158203/projects/9537745/a8f7b6a29e2d7ea-7a901aef318ed1bb0.jpg
25	http://behance.vo.llnwd.net/profiles10/371633/projects/9003607/d8b6f27de-d96912f67359812d94fb5cf	55	http://www.sacmusic.cl/cucho/images/galeria/grandes/5-Atardecer-pixelado.jpg
26	http://behance.vo.llnwd.net/profiles10/371633/projects/9003607/cfbca4937c3a-c92e7044ee5f3741350c	56	http://behance.vo.llnwd.net/profiles19/663592/projects/8252825/f4e-4499113fd21bc6b492dbe6ab384f0.jpg
27	http://4.bp.blogspot.com/-ciTPDAYQERg/T0-2GXlJTKI/AAAAAAAAALo/UtMF7YVxGkg/s1600/vmpira05sssss.jpg	57	http://concursos-fotografia.com/wp-content/uploads/2013/06/concursodefotografia-paraprofesionales.jpg
28	http://behance.vo.llnwd.net/profiles19/2723151/projects/8960305/c69573fbd4a-4a90d03472b91c57bc524.jpg		
29-30-31	http://behance.vo.llnwd.net/profiles13/1554051/projects/5077745/d0d0ddf116e05a6e1a27c407b1a2bb77.jpg		

ABSTRACT

DESIGN AND ILLUSTRATION: EDITORIAL DESIGN OF A PRODUCT THAT DOCUMENTS INFORMATION OF LOCAL ILLUSTRATORS

Nowadays, illustration plays an important role in the field of design. There is no material that encompasses the biographical profiles, works, and contacts of nascent illustrators of our city. This is one of the reasons that this project started. Another reason is personal, since my achievements as an illustrator have not been published. This project aims at showing the achievements of Cuenca's illustrators by using editorial design and its elements. I suggest the publication of a work carried out from the perspective of a passionate designer involved in making illustrations.

Key words:

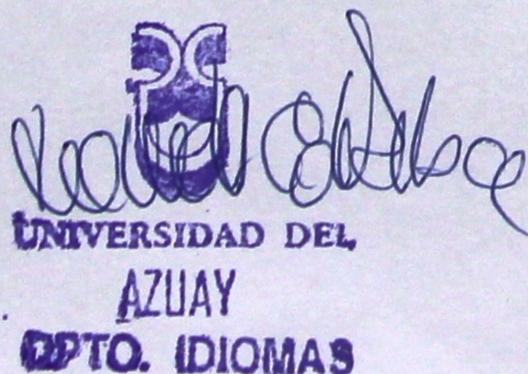
Illustration

Graphic design

Editorial

Biographical profile

Diego Ochoa



Translated by,
Pretal Aguirre V.

RESUMEN

Hoy en día la ilustración juega un papel importante en el diseño. En la localidad no existe un material que abarque perfiles biográficos, trabajos, contactos de los ilustradores emergentes. Esa es una de las razones por las cuales se inició este proyecto, la segunda es personal ya que no he tenido la oportunidad de ser publicado como ilustrador. El proyecto que se plantea intenta mostrar el trabajo de estas personas, utilizando el diseño editorial con sus elementos, proponiendo una publicación realizada desde la mirada de un diseñador apasionado y hacedor de ilustración.

OBJETIVOS

O. GENERAL

Promover y generar el interés en la ilustración, a través de un documento editorial, de Información biográfica y trabajos de los ilustradores locales.

O. ESPECÍFICOS

- Recopilar información sobre los ilustradores a nivel local.
- Diseñar editorialmente la información recopilada.

INTRODUCCIÓN

El siguiente proyecto nace de una problemática la falta de información de ilustradores, ya que en la sociedad en la que vivimos, existe poco conocimiento de lo que significa la ilustración. Si se consulta en un ambiente cotidiano a personas comunes, muy pocas lograrán acercarse al menos un poco a la definición concreta, para la mayoría de las personas, ilustrar, no es más que tener un lápiz y un papel y dibujar lo primero que se viene a la mente, dando así un valor desmerecido al trabajo de quién lo realiza.

La localidad, tiene ilustradores muy buenos, que hasta han llegado a ser una influencia directa para las nuevas generaciones de los mismos, ilustrar no es sólo rayar un papel, "a través de su obra, el ilustrador nos acompaña desde antes de nacer, en la imagen de la tarjetita de invitación al baby shower, pasando por el libro infantil, el texto escolar, la historieta, la tira cómica del periódico, el peluche, el icono de la computadora, o la pantalla del celular y hasta en nuestra despedida terrena es probable que el anuncio de condolencia se vea iluminado por un diseño u ornamento realizado por un ilustrador".
(Ilustres Ilustradores, 2011, p.7.)

Pero se los desconoce, por no existir un material biográfico en el cual se pueda observar los diferentes trabajos que han realizado, sus contactos, etc. Por la razón que ejecute este proyecto que tiene como fin, investigar a ilustradores que actualmente se están desarrollando en el medio, para su generar un producto editorial que documente la información de ellos.

En este documento tiene 4 etapas que son:

La primera parte es investigación teórica que abarca principalmente conceptos de Ilustración, tipos de ilustración su clasificación, su importancia, etc. paralelamente se ven conceptos de diseño editorial y sus elementos como formato, márgenes, columnas, folios, etc. Otros factores importantes que se estudian son la tipografía, color, imagen, su aplicación e importancia en el diseño editorial.

La segunda parte se constituye de una fase de diagnóstico que consiste en un análisis de homólogos que ayudara a tomar decisiones previas al proceso de diseño, el estudio de los mismos se realiza bajo los parámetros de forma, función y tecnología.

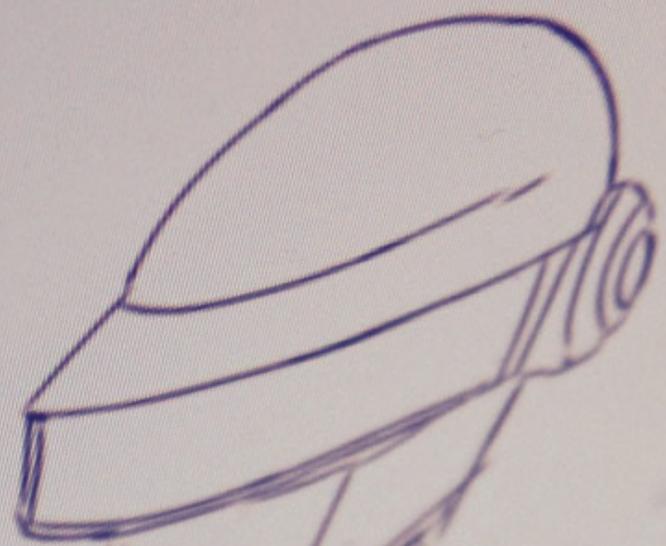
La tercera fase es la programación del proyecto donde se definen bases para el proceso de diseño, estableciendo parámetros como cromática, tipografía, imagen, formato, diagramación y concreción.

Durante el proceso de investigación, se seleccionó a 30 ilustradores locales, a los cuales se tuvo que entrevistarlos para darles a conocer de lo que trataba el proyecto (contenido por conocer a muchos referentes, ahora ya colegas de ilustración). Después de conseguir la información se procedió a la etapa final el diseño, en la cual se aplico todos los conocimientos recopilados, desarrollando la marca, diseño y diagramación del libro, que como nombre tiene "Bitácora".

Imagen de la ilustración (tributo a daft punk) del autor.

Opacidad 100%

daft°punk.psd al 75,1%



* MARCO *

TEÓRICO

LA ILUSTRACIÓN



“A través de su historia y su necesidad de comunicación, el hombre ha ideado diversas maneras de transmitir y recibir ideas, sentimientos y emociones. Siempre han encontrado la forma de expresión adecuada a su esencia. Una de las técnicas más antiguas usadas para expresar ideas, es el dibujo. Aun en el altamente especializado mundo de nuestros días, el dibujo sigue siendo un efectivo vehículo de comunicación utilizado en diversas áreas de conocimiento.

El dibujo ha cambiado en el tiempo, nuevos materiales, instrumentos y tecnología, han ocasionado que, se haya convertido en disciplina, altamente especializada, llamada ilustración”. (Delgado Azaña, 2010, Mundo Negociable)

Hoy en día la ilustración es un elemento de composición en el campo del diseño en sus diferentes ramas como textiles, gráficos, objetos, interiores, etc.

La ilustración esta vinculada con palabras, frases, oraciones, párrafos, etc., desde muy pequeños hemos estado rodeados de ilustración aplicada en distintos soportes como cuentos ilustrados, juguetes, cómic, carteles, anuncios, revistas, etc., dándonos una forma eficaz de comunicación “una imagen, vale mas que mil palabras “. El ilustrador tiene un objetivo, el de interpretar una idea y plasmarla gráficamente, la ilustración puede dividirse en 3 clases que son:

Imagen del boceto (monster_hipster) del autor.



PRIMERA CLASE:

“Ilustraciones que narra la historia completa sin necesidad de título, texto ni inscripción alguna que sirva de guía. Las portadas de revistas y las sobrecubiertas de libros son ejemplos de este tipo de ilustración”. (Romero, 2011, p.4-5)



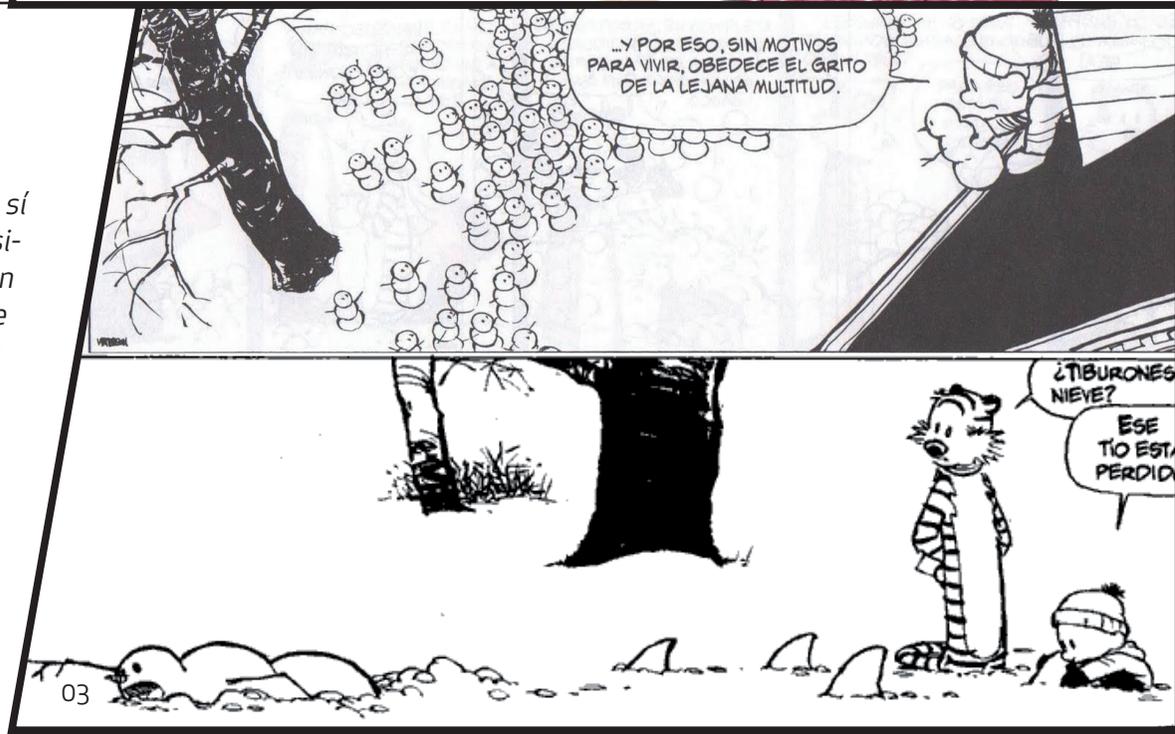
SEGUNDA CLASE:

“La segunda es la que ilustra un título, o que visualiza un slogan o cualquier mensaje escrito destinado a acompañar el cuadro, por lo tanto su función consiste en dar mayor fuerza al mensaje. La narración y la ilustración trabajan conjuntamente. A este grupo pertenecen las ilustraciones de con texto corto, letreros, tarjetas de propaganda, anuncios y revistas”. (Romero, 2011, p.4-5)



TERCERA CLASE:

“Es aquella en la que la narración contada por el cuadro en sí es incompleta; su intención evidente es despertar la curiosidad, intrigar al lector, para que este encuentre la respuesta en el texto que la acompaña. Muchos anuncios obedecen a este plan, para asegurar la lectura del texto, ya que si la historia estuviera expresada completamente en ilustración sería posible que se omitiera leer el texto”. (Romero, 2011, p.4-5)



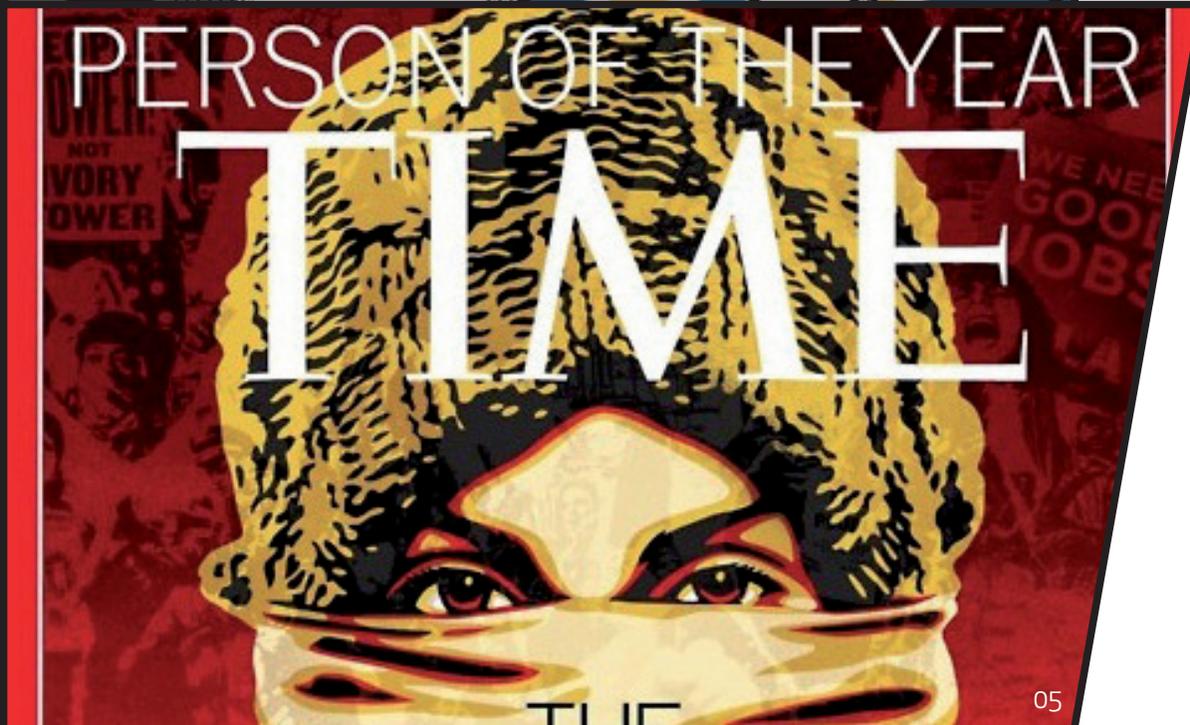


04

Las principales aplicaciones de la ilustración que se exponen a continuación son consideradas áreas de especialización por su demanda comercial y el orden en que se presentan no implica una jerarquización.

I. PUBLICITARIA:

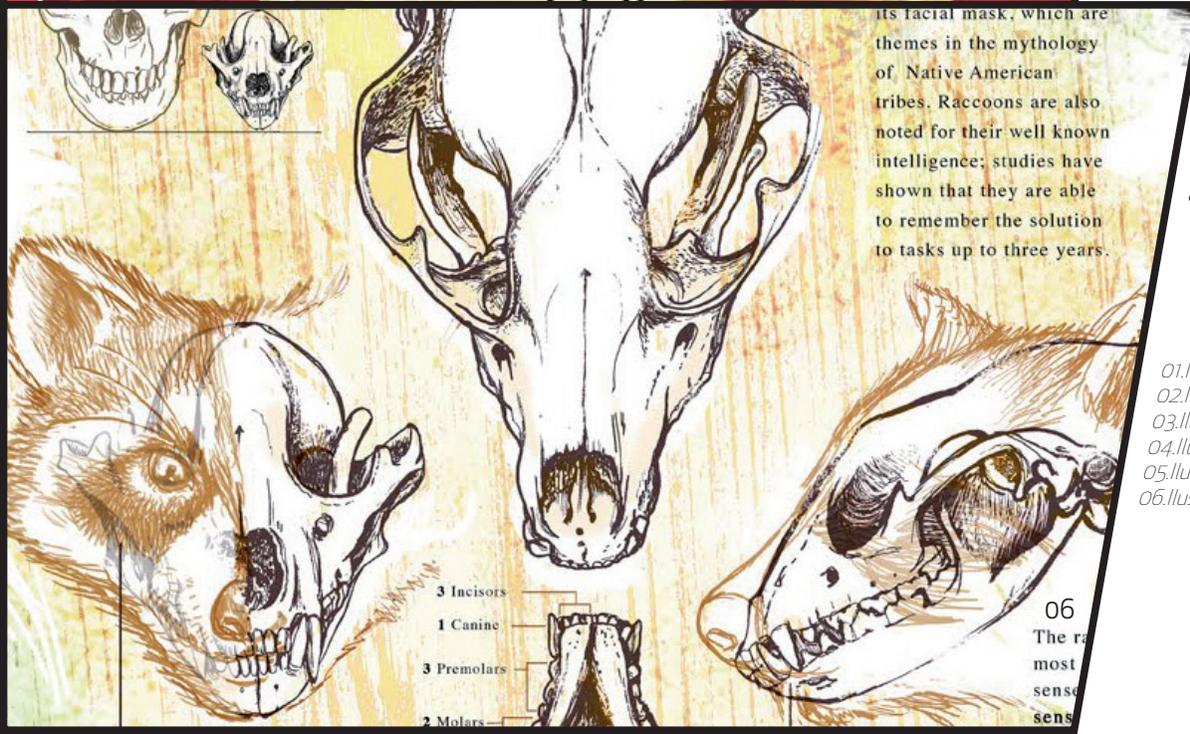
"La ilustración empleada en publicidad promociona y genera venta de productos y servicios. Ésta se realiza con base en una investigación de mercado; la característica fundamental de dichas ilustraciones es que, son rápidas de apreciar y entender. En este campo, tienen soluciones de gran impacto, se invierte tiempo y estrategias en anuncios y promocionales, siempre buscando la versatilidad y eficiencia ante el consumidor". (Azaña, 2010, Mundo Negociable)



05

I. EDITORIAL:

"La ilustración editorial se refiere básicamente a crear imágenes para los medios impresos concentrados en periódicos, revistas y libros principalmente". (Azaña, 2010, Mundo Negociable)



I. TÉCNICA:

"Por lo general este tipo de ilustración, pretende dar a conocer con detalle lo que se expresa en el texto. Por ejemplo grabados de anatomía o ingeniería". (Azaña, 2010, Mundo Negociable)

- 01. Ilustración de la película (Sky Fall - portada de la revista Picnic).
- 02. Ilustración de la revista (Wysokie Obcasy Extra).
- 03. Ilustración del comic (Calvin y Hobbes).
- 04. Ilustración de la publicidad de (Ray Ban, Never Hide).
- 05. Ilustración del artista Obey (portada de la revista Time).
- 06. Ilustración científica huesos de animales.

Ahora bien en el campo de la ilustración el ilustrador como tal debe tener presente:

LA OBSERVACIÓN

“La observación es el método clásico de investigación, además es la manera básica por medio de la cual obtenemos información acerca del mundo que nos rodea.

En este sentido, la observación es de suma importancia no sólo para la ilustración sino para todo el Diseño Gráfico, sin ella es imposible manejar un lenguaje visual ni mucho menos crear imágenes.

Para ilustrar, la observación se ubica como primer paso, es necesaria para configurar nuestras imágenes, la composición, el tema y el color están regidos bajo ésta, por ejemplo sabemos que el color está sujeto a leyes naturales que rigen el tono, la luz y la sombra, sin la observación sería imposible saberlo y aplicarlo. La observación es la clave para comprender”. (Romero, 2011, p.6.)

LA MEMORIA

“La memoria es la capacidad que permite retener y recordar, mediante procesos asociativos, inconscientes, sensaciones, impresiones, ideas y conceptos previamente experimentados, así como toda la información que se ha aprendido conscientemente.

La memoria es el segundo paso, después de la observación dentro de la ilustración. Nos permite retener lo que ya hemos observado del mundo que nos rodea, nos conecta con otras imágenes y nos hace crear otras a través de lo que ya hemos visto o vivido anteriormente. GUARDA LO OBSERVADO”. (Romero, 2011, p.6.)

EL REGISTRO

“El registro es entonces el tercer paso, observamos, guardamos en la memoria y registramos; registrar es dejar huella palpable de los procesos ya mencionados, es dejar físicamente, con un material determinado la imagen. Para esto es recomendable llevar con nosotros una libreta de apuntes o bocetos, que se ocupará cada vez que se quiera dejar las impresiones de lo observado en el momento mismo en que ocurren o poner lo registrado en la memoria de lo que ya observamos o experimentamos”. (Romero, 2011, p.6.)

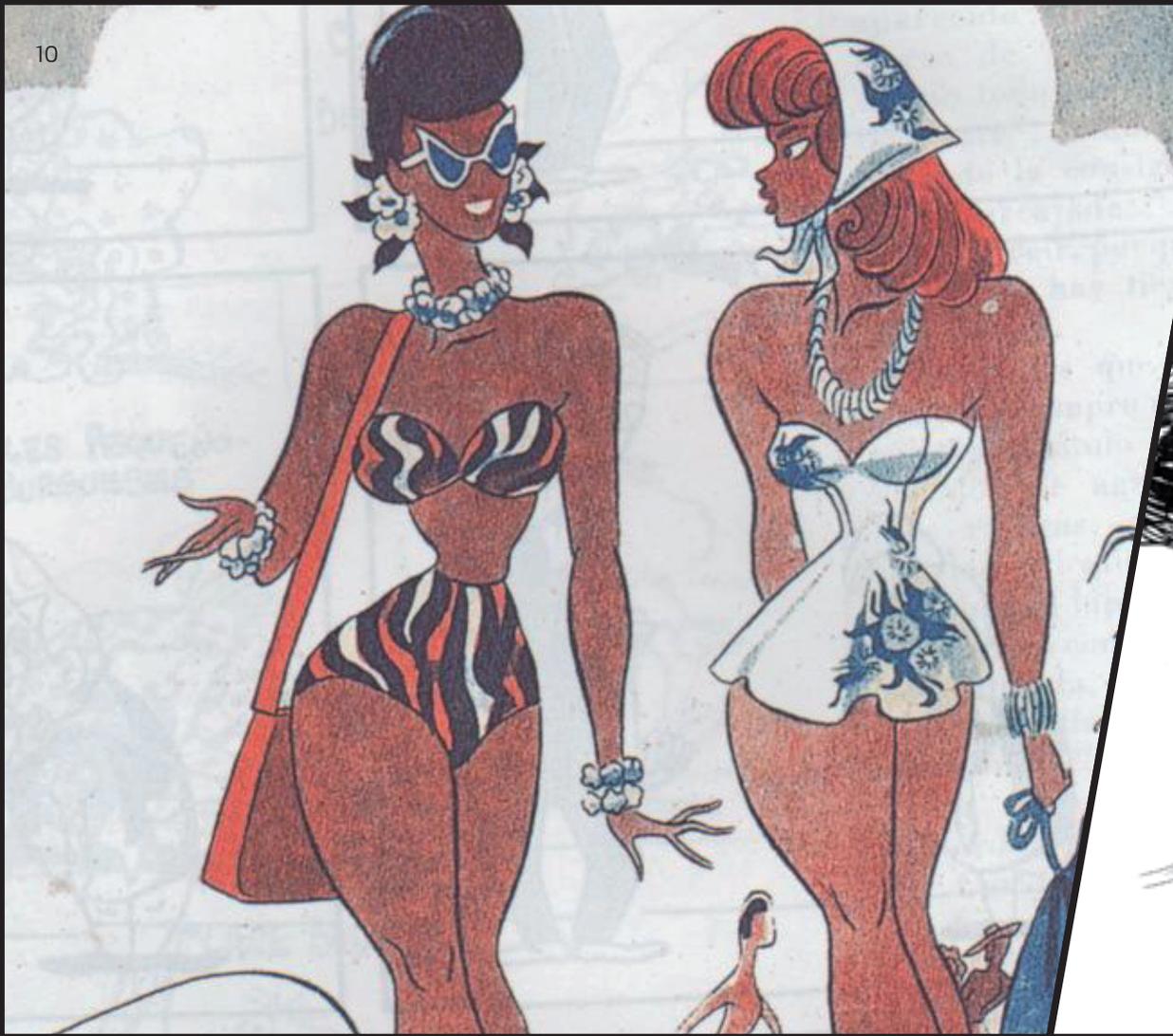


Imagen de la ilustración (mostacho) del autor.

EL ILUSTRADOR:

“Los ilustradores contemporáneos se ganan la vida creando material gráfico para su uso en libros de niños, publicidad, periódicos, revistas y la web. El estilógrafo, la tinta y el aerógrafo, han sido reemplazados en buena parte por los ordenadores, herramienta que domina la industria hoy en día, muchos ilustradores siguen usando herramientas tradicionales en la actualidad.

Un ilustrador es un artista gráfico que se especializa en la mejora de la comunicación escrita por medio de representaciones visuales que corresponden al contenido del texto asociado.” (Quiñones, 2012, scribd)





LA ILUSTRACIÓN SU IMPORTANCIA

"Hoy en día la ilustración se a ganado un puesto importante, la misma tiene la capacidad de registrar épocas en distintos ámbitos como políticos, sociales, económicos, culturales, etc. Se nota el avance y transformación que ha tenido a lo largo del tiempo.

En el diseño la ilustración van de la mano, por esa razón me arriesgo a decir que la ilustración nunca va a desaparecer a lo contrario seguirá en un proceso de evolución con nuevas técnicas, herramientas, etc., dándonos otra vista del universo ilustrado". (Romero,2013,adnsign)

"Otro gran valor que hay que reconocerle a la ilustración es su capacidad de dejarnos registros políticos, sociales, económicos y culturales de cada época. Claramente detectamos los avances tecnológicos en lo que a producción gráfica se refiere; observando el desarrollo progresivo de los diversos sistemas de impresión. Ejm de ello son las ilustraciones de Alicia en el país de las Maravillas . ver img. 7, 8, 9.

También nos muestran las ilustraciones de cada época tipos humanos, o bien, el modo en que nos vemos a nosotros mismos y los modelos que nos son impuestos, La ilustración nos invita a explorar y nos habla, más allá de sus formas, quedan todos invitados a dejarse tentar por la frutilla del postre". (Costa,2012,Foroalfa) ver img. 10,11.

07. Alicia en le País de las Maravillas por: Sir John Tenniel(1820-1914).

08. Ilustración realizada por: Arthur Rackham (1867-1939).

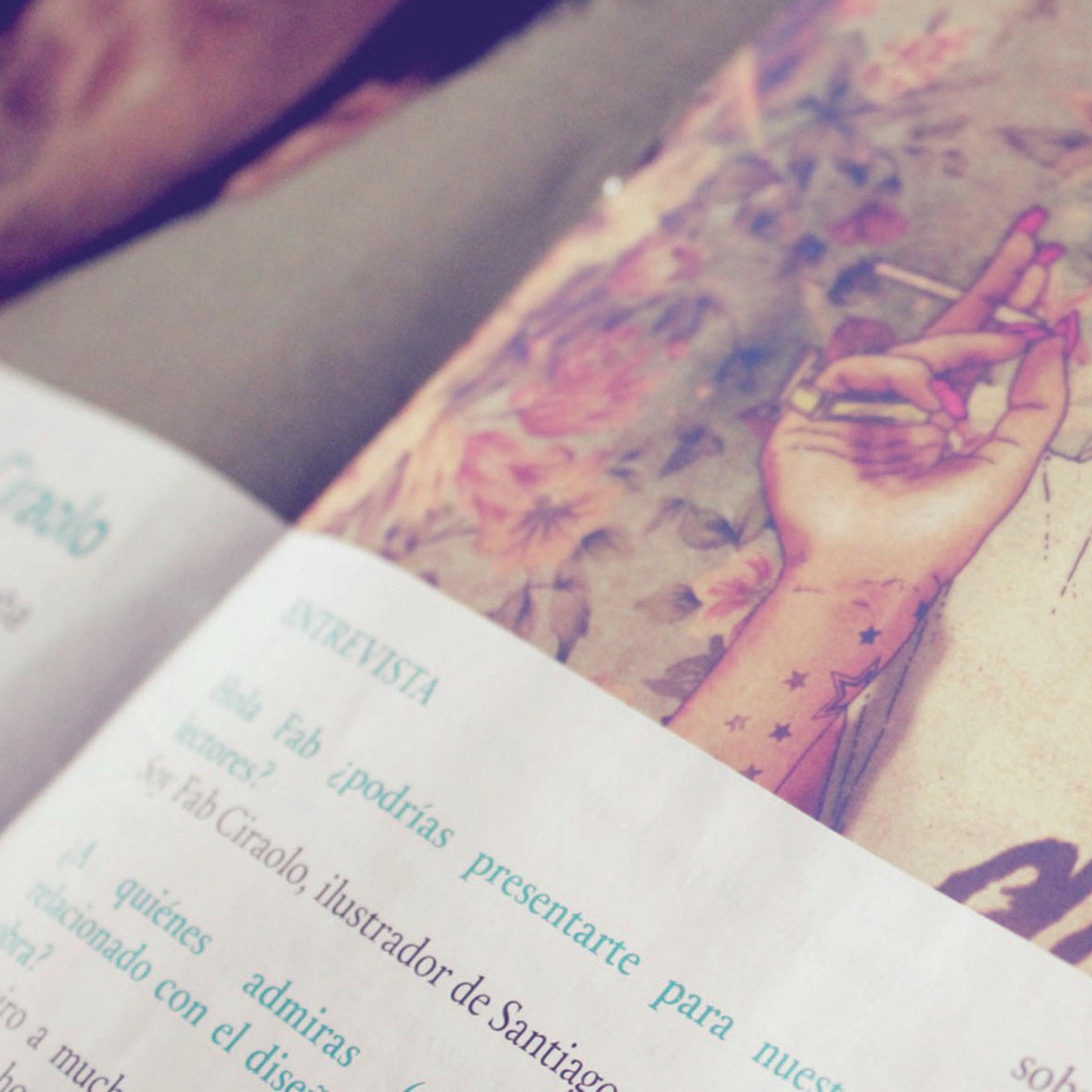
09. Fragmento ilustrado de la película de Tim Burton (2010).

10. Ilustración de la típica chica de Divito (1914-1969).

11. Mujer prototípica de Dana Gibson (1867-1944).

La Imagen de la siguiente página es una ilustración de Frida Kahlo por Fab Ciraolo publicada en la revista l'escalier mag de Cuenca.





Ciraolo

ENTREVISTA

Hola Fab ¿podrías presentarte para nuestros lectores?

Sí Fab Ciraolo, ilustrador de Santiago

¿A quiénes admiras relacionado con el diseño?

¿A quiénes admiras relacionado con el diseño?

sob



DISEÑO

EDITORIAL



EL **DISEÑO EDITORIAL**



“El diseño editorial es la rama del diseño gráfico que se especializa en la maquetación y composición de distintas publicaciones tales como libros, revistas o periódicos. Incluye la realización de la gráfica interior y exterior de los textos, siempre teniendo en cuenta un eje estético ligado al concepto que define a cada publicación y teniendo en cuenta las condiciones de impresión y de recepción. Los profesionales dedicados al diseño editorial buscan por sobre todas las cosas lograr una unidad armónica entre el texto, la imagen y diagramación, que permita

expresar el mensaje del contenido, que tenga valor estético y que impulse comercialmente a la publicación”. (Buitron, 2010, ensayos)

Considero al Diseño Editorial un factor importante que potenciara la información recopilada de los ilustradores, con el objetivo de tener una sistematización por medio de la creación de maquetas que se rigen a diferentes criterios como orden, estética, legibilidad, jerarquía y otros, consiguiendo resultados resultados innovadores y creativos.

DISEÑO DE UN LIBRO

"El diseño de libros tiene una triple función: debe reflejar el texto y, con él, el objetivo del autor de una manera eficaz y de acuerdo con su sentido. Debe adecuarse al lector y, finalmente, producir un libro hermoso sin que trascienda a un primer plano la intención de lograr un bello diseño". (Kapr, 2013, p.4)

"Un libro es un modo de organización y presentación de múltiples unidades de información en un solo continente. Sea mediante compilación de viñetas relacionadas, aplicación de un orden secuencial o cualquier modo de combinación aleatoria de unidades de información un libro se convierte en la suma de sus partes". (Ambrose-Harris, 2006, p.10)

Para la creación de un libro, se debe pensar en todo, diagramación, formato, tipografía, elementos gráfico, etc. sobretodo tener en cuenta el objetivo primordial del libro que es el de comunicar, a continuación las partes de un libro.



12-17. Libro para el Museo de Bellas Artes de Budapest. Este es el primer volumen de una serie de libros de teoría de museo.



EL FORMATO

"De la finalidad y la manuableidad que debe caracterizar al libro para comodidad del usuario, se deriva el formato de aquél!" (Kapr, 2013, p.4)

"Las consideraciones que hay que tomar en cuenta al decir el formato del libro están la cantidad de información que se va a presentar, el tiempo de vida que se espera que tenga el producto y, por supuesto, factores como el público al que va destinado y el coste!" (Ambrose-Harris, 2006, p.10)

El formato es un elemento clave para las dimensiones de la publicación, es importante tener definido el formato ya que el diseño se limitara de acuerdo a dicho formato. Hay que tener en cuenta el medioambiente, se puede llegar a definir un formato que optimice el papel y reducción del desperdicio.

18. Poesis catalogo doblado.
 19. Colección de libros sobre literatura latinoamericana.
 20. Fanzine La Cafeína Revista bimensual.
 21. Catalogo Gadget. Formato A4.
 22. Brochure en formato de periódico para feria de diseño de interiores.
 23. Biombo un libro de formato de acordeón.

ARQUITECTURA DE LA PÁGINA

En la creación de un libro, es necesario tener presente los siguientes elementos margen, columnas, medianil, línea base, folios, estos no pueden ser visibles pero si perceptible, estas características establecerán la composición de imágenes, textos, numeración, etc.

MÁRGENES:

Es la zona que enmarca el texto o imágenes, en algunos casos se propone que no tengan ese espacio vacío, los márgenes son internos, externos, superiores, inferiores.

24. Tesis de licenciatura, 55 cosas, El perfeccionismo en la Sociedad de Desempeño.



COLUMNAS:

Las columnas, son un modo de ordenar verticalmente el texto en el espacio de la pagina. Se les dio ese nombre, por su apariencia que es alta, más que ancha.

25. Revista 99U centrada en carreras creativas.



MEDIANIL:

Es un elemento de organización este ayuda a que las columnas tengan una distancia entre ellas, causando que el usuario, no tenga problemas de lectura.

26. Revista 99U centrada en carreras creativas.



LÍNEA BASE:

Todo texto tiene una línea paralela imaginaria, es utilizada como guía, para asegurar la alineación del texto y a su vez las columnas.

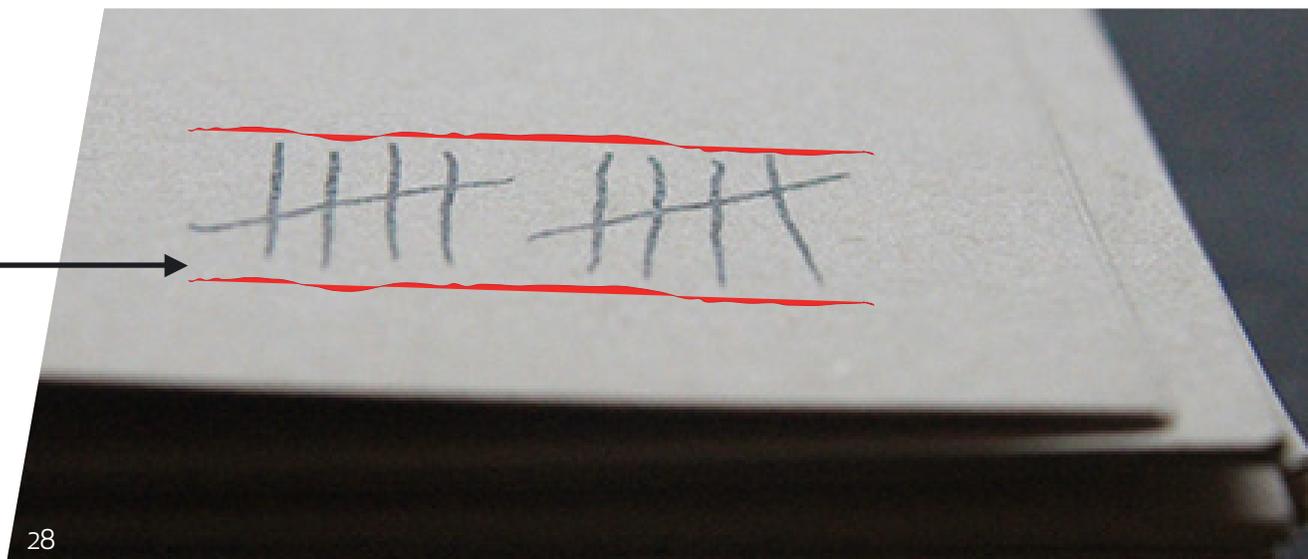
27. Página interior de una revista de temática teatral.



FOLIOS:

La mayoría de los productos editoriales tiene su numeración, que se lo observa en la parte inferior o superior, en sus esquinas, o en el medio. Existen folios explicativos, como los del diario que aparte de darte el número de hoja, te dice en que sección de la publicación te encuentras.

28. Manual se utilizó elementos gráficos que hacen alusión al video, como es el caso de la numeración.



GUERRA

Le P

HALTERA

IMPERIO

INDICIO



ELEMENTOS

DE

DISEÑO



52

I'M
GONNA
MAKE IT
BETTER

INTERLINEADO:

Al igual que el espaciado, esto mejorara la legibilidad, es el espacio que existe entre cada línea de texto, esto se mide en puntos. Se tendrá en cuenta al momento de la diagramación, para establecer un espaciado que no afecte a la legibilidad del usuario.

52. Make it Better "Hazlo mejor" un trabajo de animación y tipografía de Sebastian Baptista.

53

I'M PREGNANT

ESPACIADO:

Es la relación que guarda entre letra y letra, en base a su ancho y alto del cuerpo para facilitar su legibilidad. Es otro factor a tomar en cuenta en la diagramación y selección de tipografía.

53. Banner publicitario de Emotion Proof, rímel de mujer.

54

WORKING
TOGETHER

Every child
is an artist. The
problem is how to
get them to grow up.

PABLO PICASSO

COLLABORATING PARTNERS

Art & Business Kultur & Näringsliv Arts & Business CKO

FOUNDING PARTNERS

Burebyr Lars Bohman Gallery Clarion Stockholm

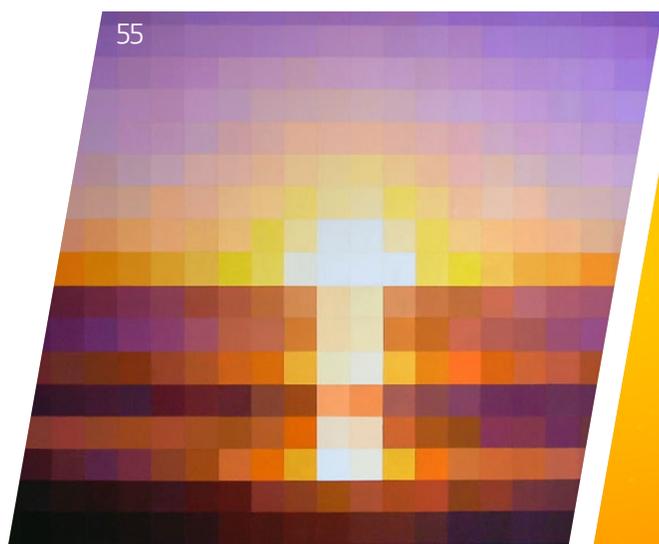
ALINEADO:

Esto determinara desde que margen fluirá el texto, puede ser izquierda, derecha, centrado, justificado, se lo emplea para establecer jerarquía. Este elemento con el tamaño de la tipografía jugara un papel importante en la diagramación.

54. Obras Journal es una publicación trimestral que se centra en la relación entre las empresas y las artes.

LA IMAGEN

Otro elemento principal es la imagen, un representación visual de un objeto real o imaginario, esta tiene 2 clases: vectoriales y rasterizadas.



55



56



57

55. imagen pixelada de un atardecer.
56. ilustración vectorial realizada en cs5.
57. fotografía b/n de una cámara.

RASTERIZADAS:

Son imágenes compuesta por un grupo de píxeles, este tipo de imágenes no son editables y son de resolución fija, cuando se las escala, su calidad baja (se pixelan).

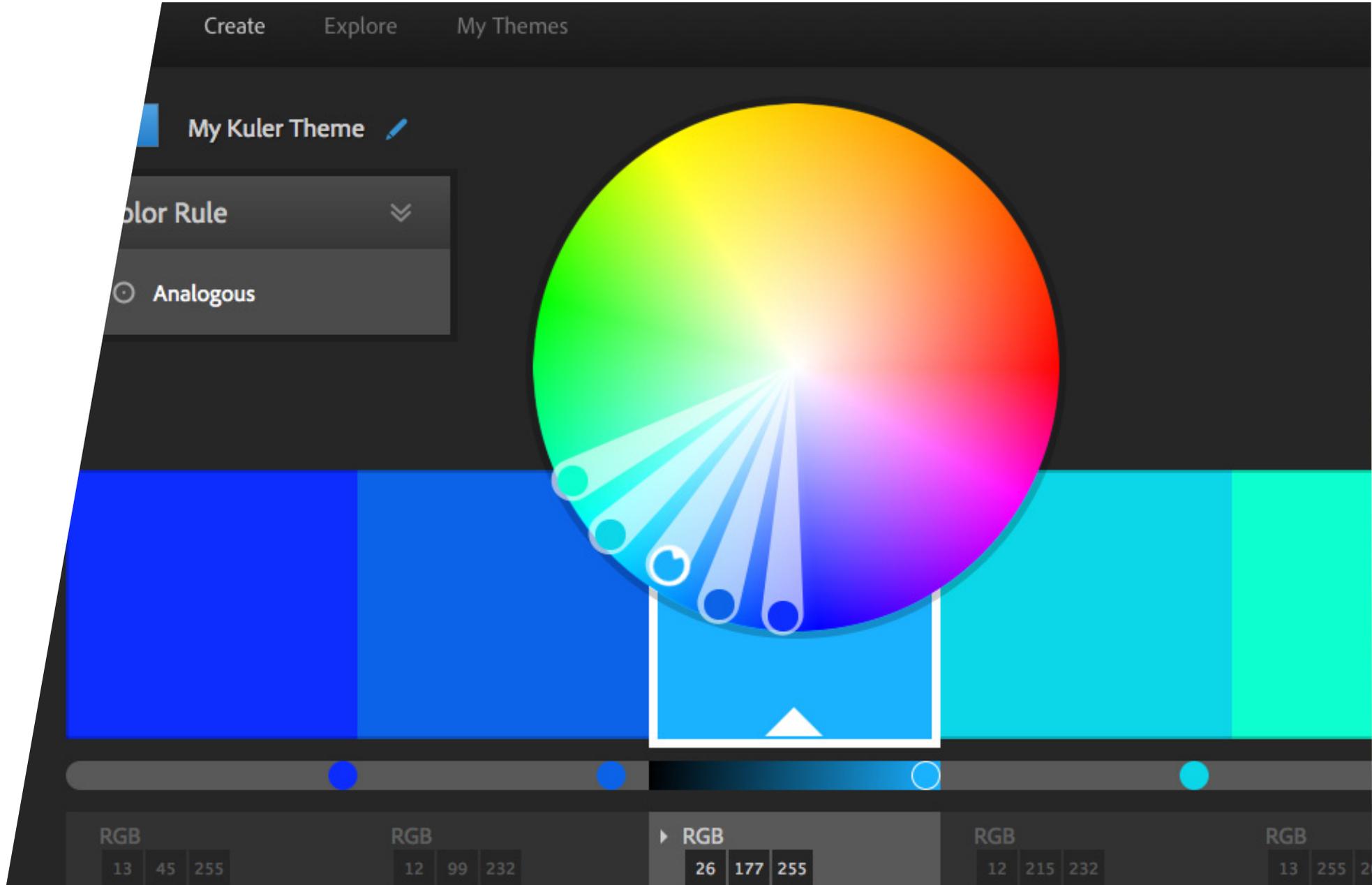
VECTORIALES:

A diferencia de las rasterizadas, guardan su información en atributos matemáticos que controlan la posición, el color, la forma, etc. Es por eso que estas son editables, sin perder la calidad.

FOTOGRAFÍA:

Por medio de la misma hay como tener un registro visual de lo capturado, lugares, cosas, retratos, etc. A través de esta podemos comunicar muchas cosas como emociones, historias, conceptos, etc.

La imagen en este proyecto debe ser de muy alta calidad, ya que será un medio impreso y lo que menos se quiere es ver algo pixelado, se determinara un parámetro de calidad para los trabajos de los ilustradores y las fotos de perfil. Esa es la razón por la cual se pedirá que los archivos sean no menos de 250dpi para garantizar una buen resultado al imprimir.



interfaz de la aplicación de kuler de adobe, donde nos permite crear paletas de color.

EL COLOR

“Conocemos muchos más sentimientos que colores. Por eso, cada color puede producir muchos efectos distintos, a menudo contradictorios. Un mismo color actúa en cada ocasión de manera diferente. El mismo rojo puede resultar erótico o brutal, inoportuno o noble”. (Heller, 2004, p. 4)

El diseñador dispone de una amplia variedad de colores, que pueden ser casi un número infinito de combinaciones. El color es una parte importante para la realización de un producto editorial, ya que estos afectan el estado de ánimo de los lectores, cada color denota un significado en el contexto en el que se encuentre.

la siguiente imagen es una fotografía de la (Nueva Enciclopedia Planeta).

isopatía f. MED. Teoría según la cual el organismo elabora sustancias para combatir una misma enfermedad.

isóptero, a adj. y m. ENTOM. Aplicase a los insectos del orden isópteros. • m. pl. Orden de insectos, comúnmen-

isopreno m. BIOC. Cada uno de los componentes morfológicos...

isopreno, a adj. FIS. Aplicase a los átomos de átomos iguales. • adj. y f. FIS. Imaginaria que une los puntos de la declinación magnética.

isomería f. QUIM. Calidad de isómero. // F. el que dos o más sustancias que tienen fórmula molecular o empírica presentan una molecular distinta.

isométrico, a adj. Aplicase a aquellos cuerpos que tienen las mismas dimensiones. • BIOL. Crech...

isométrico: Aquel que, en un animal, mantiene las proporciones relativas de su organismo. // FISIOL. Con...

isometría: Dicese de la contracción verificada en un músculo sin modificación de su longitud y con un consiguiente mayor tracción sobre las inserciones. // MAT. Dicese de los espacios métricos entre los que existe un isometría. // VERSIF. Dicese del poema com-

isomorfo, a adj. Aplicase a los cuerpos de diferente composición química e igual forma cristalina, y que pueden cristalizar asociados, como el espato de Islandia y la giobertita, que forman la dolomia. • MAT. Aplicase a los conjuntos relacionados por isomorfismo. // QUIM. y MINER. Dicese de los cuerpos sólidos cristalizados que se caracterizan por la igualdad de sus formas cristalinas y su composición química.

isopatía f. MED. Teoría según la cual el organismo elabora sustancias para combatir una enfermedad.

isóptero, a adj. y m. ENTOM. Aplicase a los insectos del orden isópteros. • m. pl. Orden de insectos, comúnmen-



Isócrates

... la Cámara de Diputados...
... la Cámara de Senadores...
... la Cámara de Representantes...

... a los movimientos que se
... duración. • adj. y m. y f.
... que una todos aquellos
... cuales en igual el tiempo de
... simica hasta la superficie. //
... que una los puntos de la su-
... puede llegar en un mismo
... un punto con un medio

paisaje de la tundra
ártica en Islandia

de los gametos de idén-
en un proceso de fe-

cuerpos cristaliza-
Dícese de la curva
tierra con igual

fenómeno por
una misma
estructura

pos que
imiento
s pro-
trac-
por
na
//



957

EL

DIAGNÓSTICO



ANÁLISIS HOMÓLOGOS

Esto son los datos mas relevantes del análisis bajo los parámetros de forma, función y tecnología.

Primer homologo a analizar es una edición Casa da Música Book programa anual de 2011, con más de 300 páginas con todos los conciertos, festivales y eventos. ver img. 29-31

FORMA



	LIBRO
FORMATO	27,4 x 21 cm
ORIENTACIÓN	Horizontal/Vertical
TIPOGRAFÍA	San Serif
CROMÁTICA	armonia en tonos opacos

Utiliza un formato estandarizado, lo cual permite montar una maqueta rígida en su diagramación, esto varia dependiendo de sus elementos compositivos. Tiene una jerarquía tanto en la tipografía como en la cromática.

FUNCIÓN



	LIBRO
OBJETIVO	información sobre los artistas
MENSAJE	perfiles de los artistas
TIPOGRAFÍA	jerarquía y variación según su función
JERARQUÍA	de la información

La tipografía cumple un papel muy importante ya que segmenta el contenido según la importancia del mismo, la maqueta utilizada es simple, nombre del artista, fecha, obra, información, manejando un parecido al género literario del libro de cocina.

TECNOLOGÍA



	LIBRO
FORMATO	27,4 x 21 cm
IMPRESIÓN	Offset
# TINTAS	Cuatricromía + 2 especiales
MATERIAL	P. couché mate 150 gr
ACABADO	tintas especial

Como acabados, tiene una tinta especial en la portada, y laca reservada en algunas páginas internas.

se tendra en cuenta la jerarquización de la tipografía y acabados para el producto a diseñar.

Segundo homologo a analizar es un manual el 'Flathates Manual' ofrece la información sobre el tema de flatting proporciona respuestas y orientaciones. ver img. 32-34

FORMA



FUNCIÓN



TECNOLOGÍA



32

34

	LIBRO
FORMATO	18 x 22,7 cm
ORIENTACIÓN	Horizontal
TIPOGRAFÍA	San Serif
CROMÁTICA	alto constrate

	LIBRO
OBJETIVO	guía para nivelado
TIPOGRAFÍA	Jerarquía dependiendo de su función
CROMÁTICA	Alto contraste
JERARQUÍA	título, subtítulos, contenido

	LIBRO
FORMATO	18 x 22,7 cm
IMPRESIÓN	Offset
# TINTAS	Cuatricromía
MATERIAL	Papel couché 150 gr

Tiene una diagramación variable con elementos fuertes e importantes como el tipo de letra, tamaño y color. Su diseño tiene un alto contraste cromático que ordena la información.

Cromáticamente y tipográficamente existe una posición de importancia sobre la información.

Un libro con tapa dura, su contenido cosido dando un producto editorial de alta calidad en sus acabados e impresión.

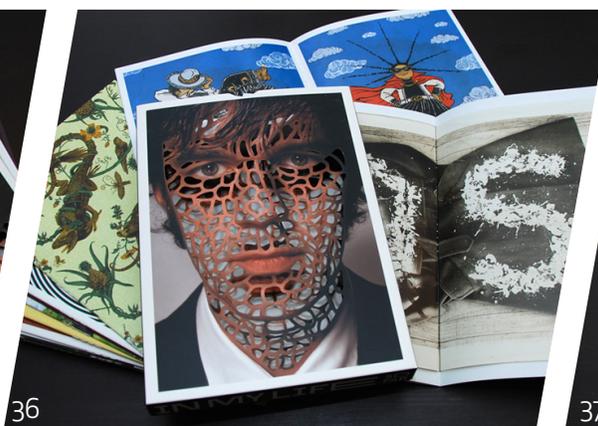
este homologo nos da una idea de la cromática que puede llevar el producto a diseñar, también de referente para el diseño de la portadilla del libro al igual que la jerarquización en los textos.

FORMA



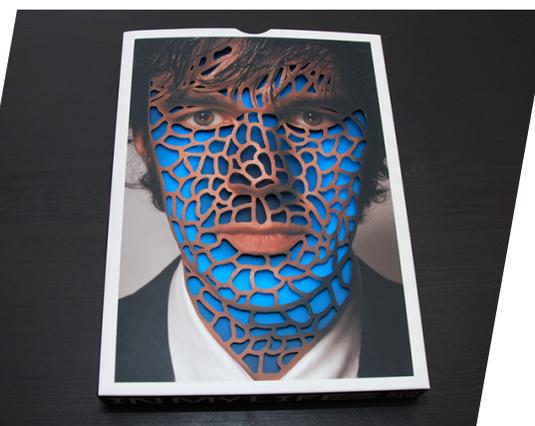
35

FUNCIÓN



36

TECNOLOGÍA



37

	LIBRO
FORMATO	29,7 x 21 cm
ORIENTACIÓN	Horizontal
TIPOGRAFÍA	San Serif
CROMÁTICA	variada

Un libro que colecciona proyectos realizados por el Dis. Stefan Sagmeister, con contenido variado en sus 15 folletos teniendo una diagramación muy variada.

	LIBRO
OBJETIVO	diario
TIPOGRAFÍA	Jerarquía dependiendo de su función
CROMÁTICA	variada
PORTADA	troquel - variación en portadas

El objetivo de este libro es el de separar los trabajos según la temática, en los 15 folletos que conforman el libro, cada folleto puede o no funcionar como la portada.

	LIBRO
FORMATO	29,7 x 21 cm
IMPRESIÓN	Offset
# TINTAS	Cuatricromía
MATERIAL	Papel couché 150 gr
PACKAGING	Cartón - troquel

El libro es un packaging que en su interior se encuentran los 15 folletos de diferentes temas. el mismo tiene una troquel en su portada que lo hace intercambiable.

Este homologo nos abrió una variedad de acabados que se pueden lograr hoy en día, y pensar en un posible Packaging para el producto.

CONCLUSIÓN HOMÓLOGOS

Los homólogos analizados tenían un formato estandarizado, con una orientación de lectura vertical, variantes de las familias tipográficas, un alto contraste en la cromática según la temática, todos los contenidos tienen una jerarquización en su maquetación y diagramación, son productos editoriales básicamente convencionales impresos en offset, con pasta dura, tintas y acabados especiales en algunos casos.

la imagen de la siguiente pagina es una fotografía de los materiales de pintura del autor.

LA

PROGRAMACIÓN



PARTIDOS DE DISEÑO

Hemos concluido con la etapa de investigación y análisis de los homólogos, se obtuvo una conclusión que otorga pautas para seguir con el proceso de diseño, sin antes mencionar cual es nuestro público meta (target).

TARGET:

Este término hace referencia para designar al público meta, al que se quiere dirigir, un producto, campaña o servicio. A continuación mostrare los datos de mi Persona Design.



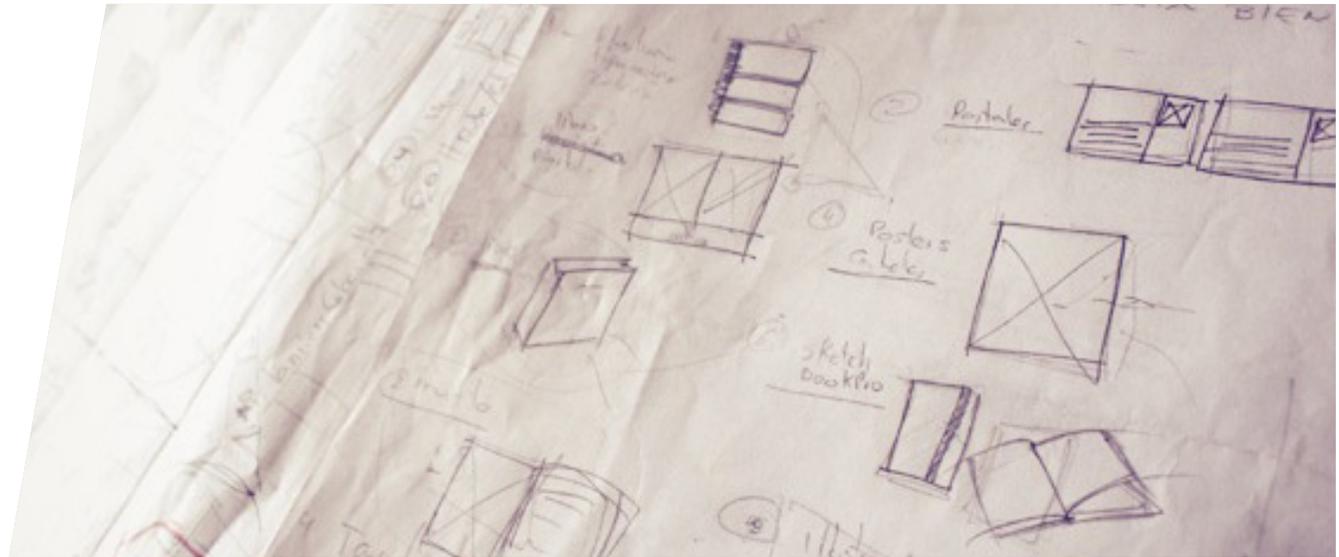
38. Fotografía de un posible usuario del libro, como se vería el person design del producto.

Pertenece a un nivel socioeconómico medio, medio-alto, es un profesional o estudiante, ligado al diseño, tiene interés en música, ilustración, diseño, cine, etc.

El se llama ROBERTO, es un estudiante de diseño, él se encuentra registrado en varias redes sociales como pinterest, tumblr, behance, donde tiene como objetivo ver las tendencias de la ilustración, diseño, arte, etc. de la contemporaneidad, utiliza Facebook y twitter para estar comunicado con sus amigos, compartiendo links de todo un poco, también lo utiliza para seguir como fan a las cosas que admira como artistas de música, películas, series, etc.,.

ROBERTO se auto educa, en los temas que lo inspiran, todo esto lo realiza en su laptop Mac, que a su vez le sirve para cumplir las exigencias de la universidad, y realizar alguno que otro trabajo como freelance.

Dedica se dedica a dibujar, lo hace cuando existe la oportunidad como en clases, transporte, casa, etc. Él regala a sus amigos pequeños dibujos que ha realizado en su tiempo libre, él lleva una vida activa disfruta del momento como fiestas, deporte, juegos, música, arte, concursos, cine, etc.



bocetos, lluvia de ideas para el producto editorial.

3 IDEAS DEL PRODUCTO

De un principio se definió un producto editorial, por esa razón se realizó un lluvia de ideas para seleccionar que producto en la rama editorial, estas 3 fueron las más representativas, se procedió a determinar la idea final por medio de ciertos parámetros como relevancia, innovación, trascendencia, etc. la idea que cumple con estas especificaciones fue el libro.

#1 Sketchbook



39

#2 LIBRO



40

#3 calendario



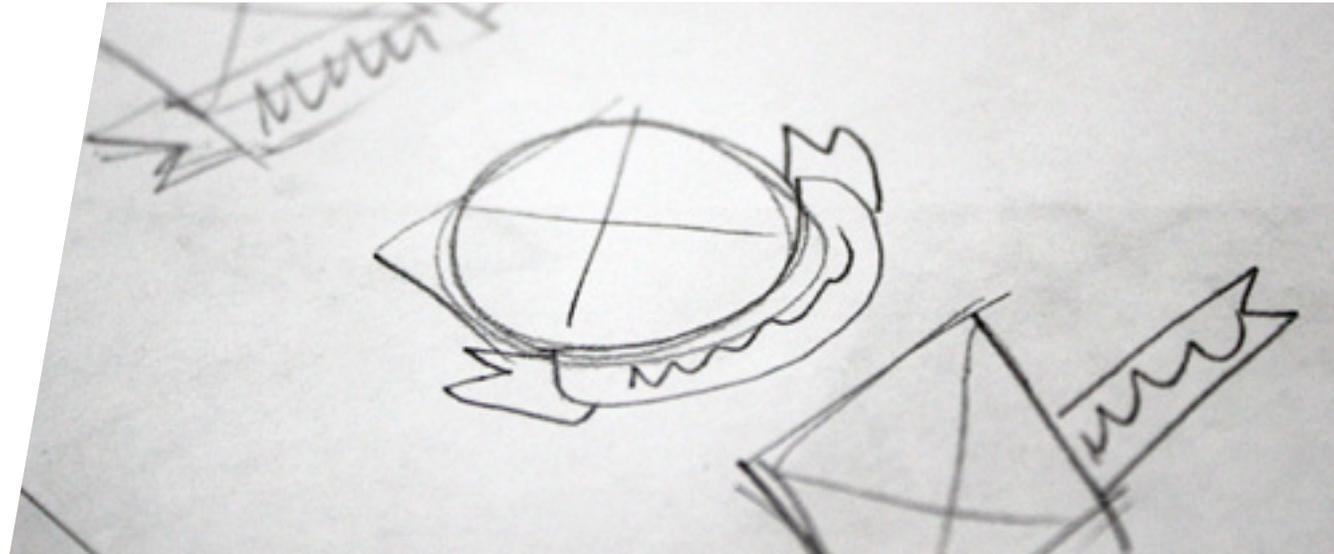
41

PARÁMETROS	NOTA:
relevancia/problemativa	3
factibilidad de realización	5
trascendencia	3
innovación	3
TOTAL:	14

PARÁMETROS	NOTA:
relevancia/problemativa	5
factibilidad de realización	5
trascendencia	5
innovación	5
TOTAL:	20

PARÁMETROS	NOTA:
relevancia/problemativa	3
factibilidad de realización	4
trascendencia	4
innovación	5
TOTAL:	16

Una vez seleccionado el producto editorial a diseñar, se estableció el contenido del mismo que mostrara la fotografía del ilustrador, nombres, apellidos, seudónimo, contacto(mail), galería(web), 3 trabajos, preguntas y respuestas.



bocetos del contenido del libro.

CONTENIDO DEL LIBRO

Para la selección de los ilustradores que formarían parte del libro se realizó una búsqueda de los mismos por medio de contactos y el boca boca, como resultado se alcanzó un número de 157 ilustradores, los cuales fueron sometidos a un parámetro que fue se están desarrollando en el medio como tal, otro factor fundamental fue el tiempo que iba a tomar realizar las entrevistas, por esa razón se limitó en un número de 30 ilustradores.

Una vez obtenida la lista definitiva se procedió a una investigación cuantitativa que me permitirá examinar datos de manera más específica, realizando una entrevista a cada ilustrador la misma que será de baja estructura para que sea más dinámica y así poder conseguir más información, se formuló las siguientes preguntas para cada uno.



listas de nombres de los posibles ilustradores que serán parte del libro.

a continuación el cuestionario de la entrevista.

NOMBRE COMPLETO:

SEUDÓNIMO:

EDAD:

PROFESIÓN:

E-MAIL:

WEB/GALERÍA:

¿QUIEN ERES, QUE HACES?

¿CUÉNTANOS DE TU VIDA, COMO TE METISTE EN EL MUNDO DEL DISEÑO, ILUSTRACIÓN?

¿DÓNDE TE VES DENTRO DE 10 AÑOS?

¿CUÁNTO TIEMPO SE NECESITA PARA PRODUCIR UNA ILUSTRACIÓN TUYA. DESDE EL CONCEPTO HASTA EL ARTE FINAL, DINOS TU PROCESO?

¿QUIÉN TE INSPIRA ARTÍSTICAMENTE?

¿A QUIENES ADMIRAS (NO NECESARIAMENTE RELACIONADO CON LA ILUSTRACIÓN)?

¿TIENES ALGUNA ILUSTRACIÓN FAVORITA ENTRE TODAS LAS QUE HAS REALIZADO, PORQUE..?

¿CUÁL HA SIDO TU MAYOR LOGRO EN CUALQUIER ÁMBITO?

¿QUÉ OBRA(PINTURA, ESCULTURA, EDIFICIO, ETC.) YA EXISTENTE TE HUBIERA GUSTADO CREAR?

¿RECOMIÉNDANOS ALGO QUE TE GUSTE, CUALQUIER COSA, QUE CREAS QUE MERECE SER CONOCIDO?

¿QUÉ CONSEJO DARÍAS A CUALQUIER ASPIRANTE A ILUSTRADOR?

¿EN QUE TRABAJO SOÑASTE DE PEQUEÑO, EJM BOMBERO, POLICÍA ETC.?

¿NÚMERO FAVORITO, POR QUÉ?

¿SERIE, PROGRAMA, NOVELA, LO QUE SEA CON RESPECTO A LA TV, CANAL DE YOUTUBE, FAVORITA?

¿QUÉ COSAS TE GUSTA HACER?

¿COMIDA FAVORITA?

¿UN DEFECTO TUYO?

¿CUAL SERIA TU ULTIMO DESEO DE LA LÁMPARA MÁGICA,?

¿CANCIÓN, GRUPO, FAVORITA? NEGRA NOCHE, SABINA

¿SI NO TUVIERAS PAPEL NI PINTURAS, NI COMPU, CON QUE ILUSTRARAS, ?

¿TIENES ALGUNA CICATRIZ FÍSICA, CÓMO TE LA HICISTE?

¿CÓMO DESCRIBES LO QUE HACES, TU ARTE..?

¿QUÉ ES LO QUE NO TE GUSTA EN CUALQUIER ÁMBITO?

¿ALGO QUE QUIERAS DECIR QUE NO SE TE HA PREGUNTADO PERO MERECE SER CONOCIDO?

Al ya haber realizado la etapa de investigación y de análisis de homólogos, se procedió a definir partidos de diseño que otorgaran ciertos parámetros a seguir para la última fase el diseño. Estos son:

LIBRO

El tiene una gran versatilidad de documentar la información obtenida de la investigación, al ser un producto tangible tiene más valorización que cualquier otro, posee un mayor tiempo de vida a comparación de libros digitales, en tema de acabados se puede lograr mayor innovación.



42. Un Libro biográfico sobre el Rey del Rock Elvis Presley.

42

FORMATO

Este es un elemento clave que se debe tomar en cuenta al momento de realizar un producto editorial en este caso un libro, ya que esta enlazado con la función del producto, puede estar limitado por causas económicas, en lo posible se pensará en la mayor optimización de materiales.



43. FOOD.CHOCOLATE.DESIGN. es un proyecto que habla de comida.

43

CROMÁTICA

La cromática tendrá un papel muy importante en el producto, su función es el de ayudar a organizar los datos o estructuras del libro, se tendrá en cuenta la jerarquía de textos, información importante y crear recorrido visual.

La cromática deberá ir ligada al concepto del libro, por esa razón se utilizarán colores que no compitan con los trabajos de los ilustradores evitando un desorden cromático.



44. Ilustración para la exposición "100 libros para luchar contra el analfabetismo".

44

TIPOGRAFÍA

La tipografía es un tema importante en el diseño editorial y mas aun en un libro de informativo, debo garantizar la legibilidad y leibilidad (la capacidad de comprender una composición con el mínimo de cansancio), de todo su contenido, para la selección de la o las tipografías se tomara en cuenta que tengan una familia amplia, con variedad en sus características (light, bold, cursive), esto ayudara a la jerarquización de los textos y una organización.



45

45. cartel tipográfico "amo la tipografía".

DIAGRAMACIÓN

En este punto los resultados de los homólogos nos dieron pautas, como realizar maquetas dinámicas, utilizar elementos gráficos variados, crear recorridos visuales, diagramación intuitiva. Con esto se pretende conseguir un buen producto editorial para el público meta.



46. serie de folletos de escritores.

46

CONCRECIÓN

Al ser un libro informativo que mostrara los trabajos de los ilustradores locales, es importante tener un excelente calidad, esto va ligado a sus acabados, se tendrá en cuenta, que la tapa debe ser semi-rígida para lograr una flexibilidad, y durabilidad del producto, en su interior puede ser de un gramaje medio.

Es primordial tener una impresión full color ya que la cromática de los ilustradores es variada. Para garantizar la vida útil del producto se pensara en un embalaje que cumpla su objetivo proteger.



47. packaging y monografía de una de las obras más importantes del Arquitecto Francisco Mangado.

47



PROCESO
DE

DISEÑO





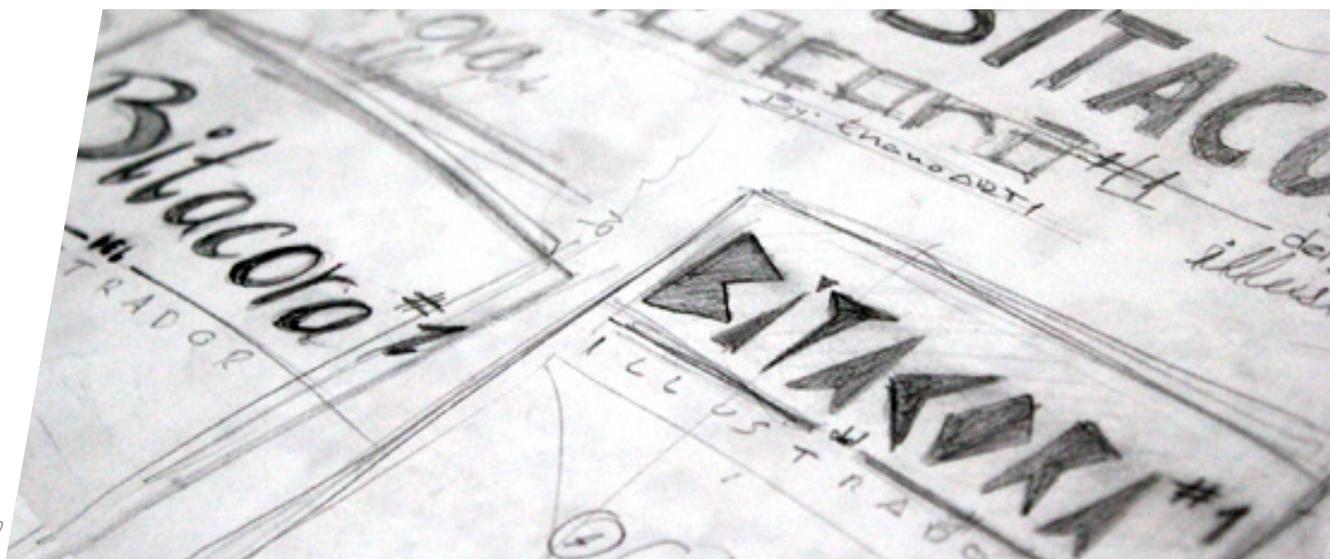
Ilustración de Mariela Barzallo el naugrafo.

LA MARCA DEL LIBRO

Con el análisis de los homólogos, se noto algo en común, todos los libros tienen un título, un nombre, por lo cual se buscó un nombre para el libro y a su vez generar la marca del mismo, el objetivo de la marca es generar un sistema para la aplicación de otras publicaciones con el mismo tono de contenido.

Se busco algo que este ligado al tema de registro, recopilación, exploración, etc, se realizo una lluvia de ideas, hasta tener la adecuada que fue BITÁCORA.

El cuaderno de bitácora, donde los navegantes relataban el desarrollo de sus viajes para dejar, bitácora es, en la actualidad, un cuaderno o publicación que permite llevar un registro.



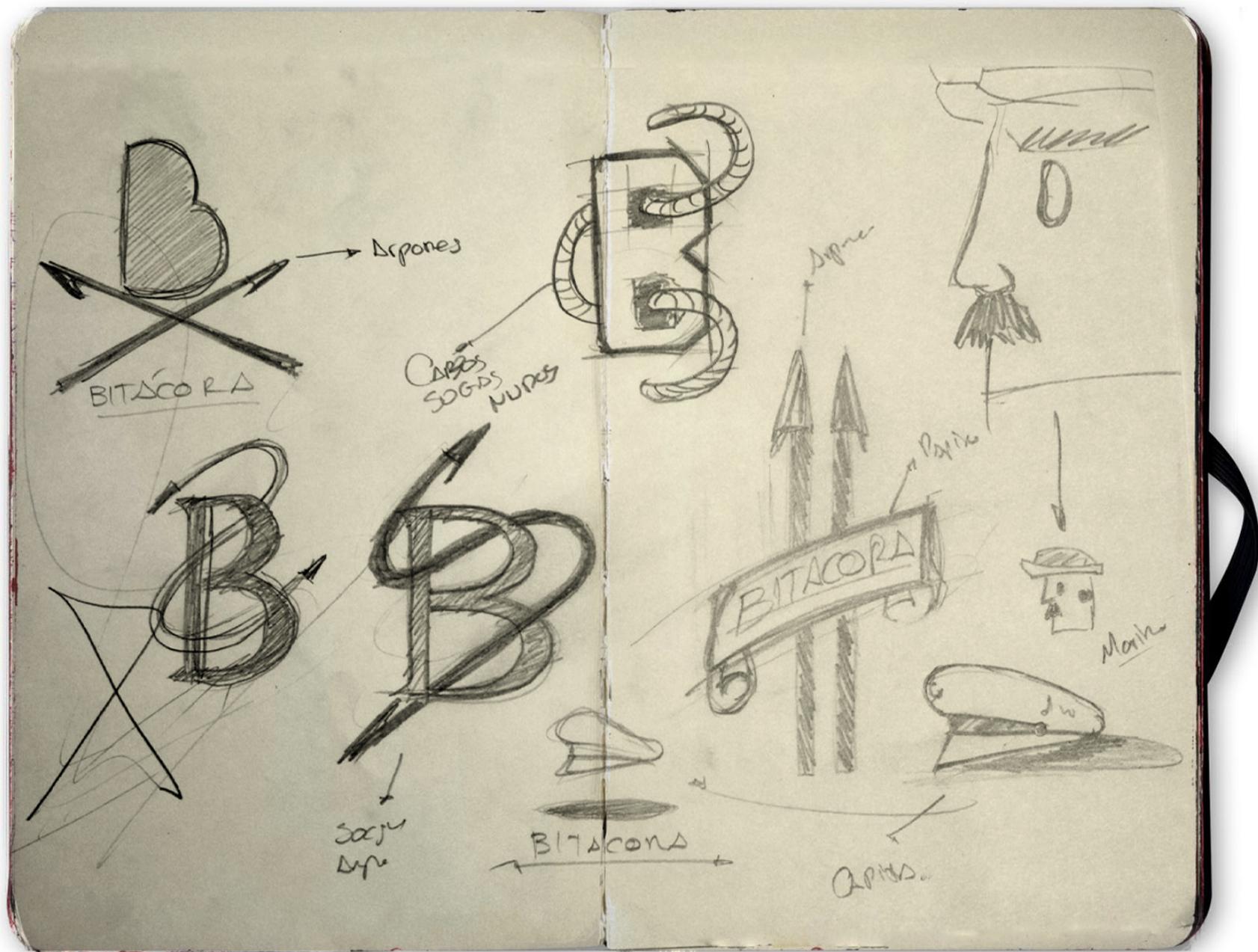
primeros bocetos solo con tipografía

PROCESO

DE

BOCETAJE





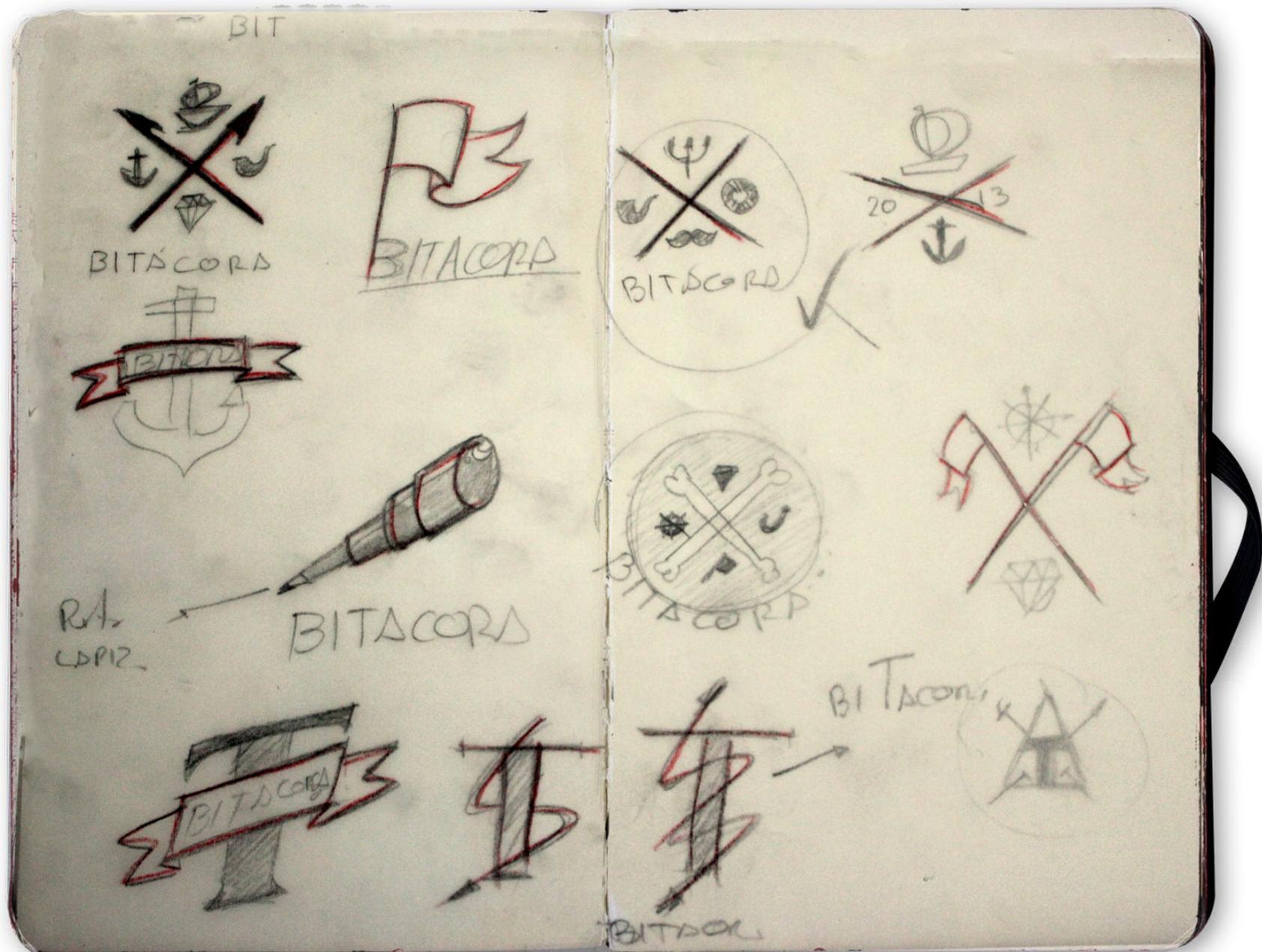
Primeros bocetos a lápiz, del logotipo

Se comenzó con boceto a lápiz y papel, todas las ideas que se fueron ocurriendo para el logotipo, se comenzó utilizando la primera letra de Bitácora.



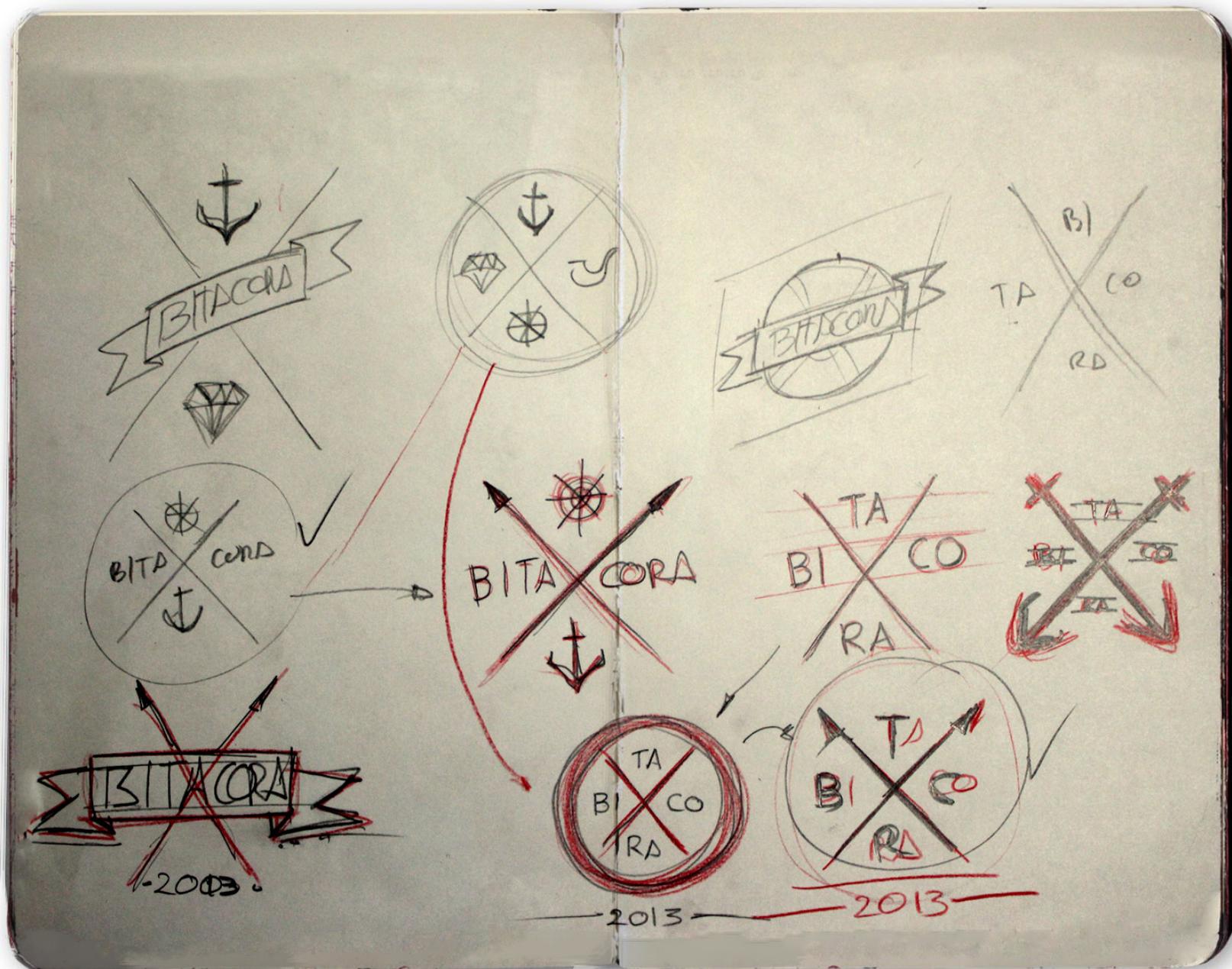
Bocetos a lápiz del logo.

No teniendo buenos resultados con la primera letra (B), se procedió a la utilización de toda la palabra Bitácora, con algunos iconos de referentes al mar, barco, piratas, etc.



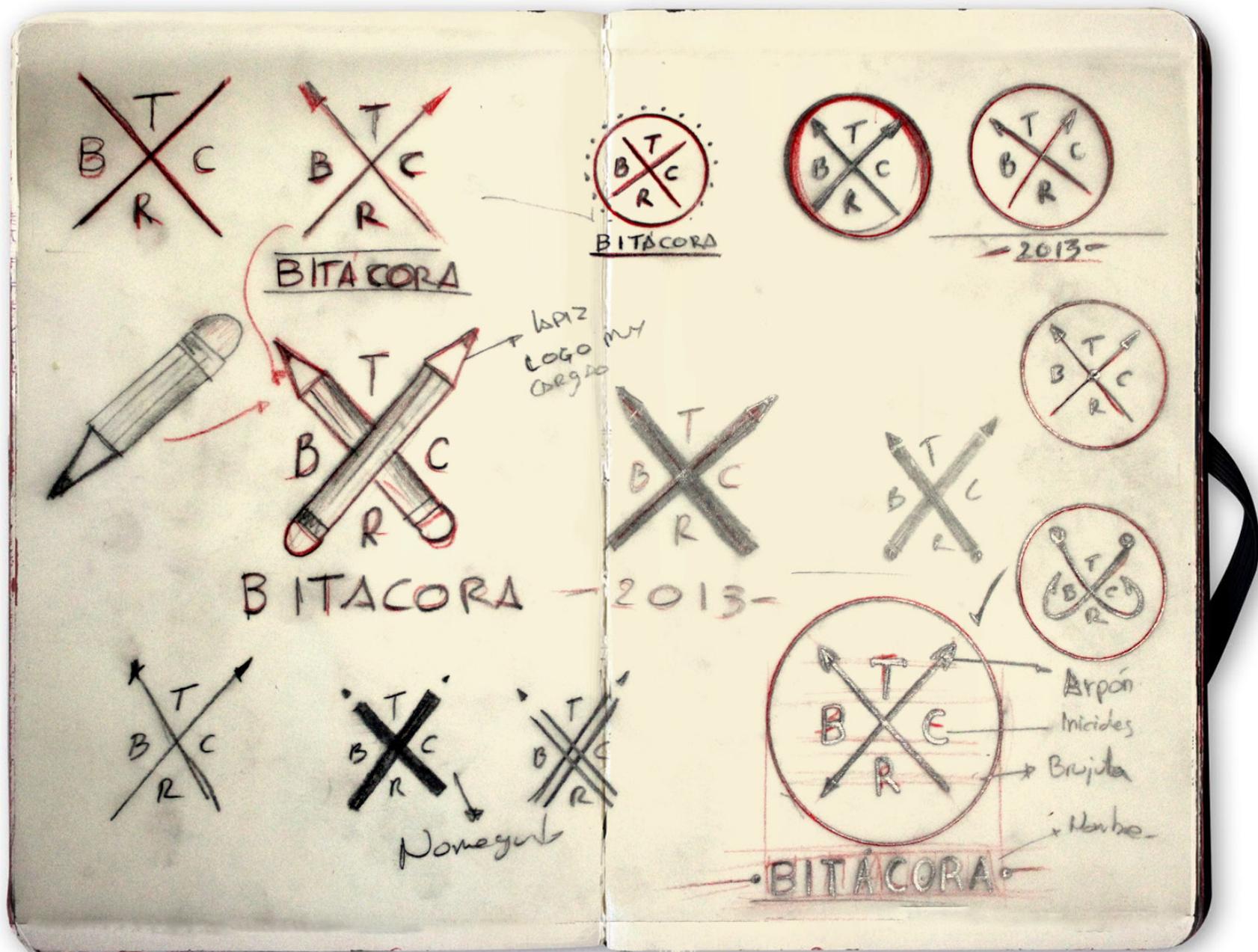
Bocetos con pintura roja y lapiz, del logotipo Bitácora.

Obteniendo buenas ideas con la palabra, se comenzó a jugar con los iconos y palabra completa, se probó con la letra (T) pero no se tuvo un buen agrado.



Bocetos con pintura roja y lápiz.

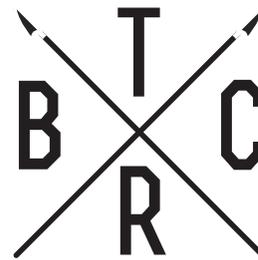
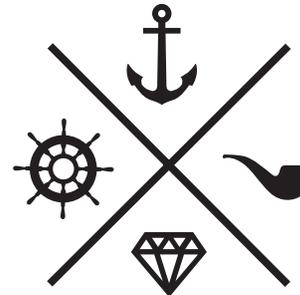
Se prosiguió con la utilización de elementos gráficos que ayudarán a la comunicación del logo como la circunferencia que es un abstracto de una brújula, al igual se comenzó a desfragmentar la palabra en sílabas BI-TA-CO-RA y en letras B-T-C-O.



Ultimos bocetos del logo, el boceto final del logo en la parte inferior izquierda.

Se maneja el desfragmento de la palabra en sus primeras letras de cada sílaba B-T-C-O, con 23 elementos gráficos 2 arpones cruzados y el círculo que los encierra, se pasara a la etapa de digitalización.

Bitacora



Bitacora

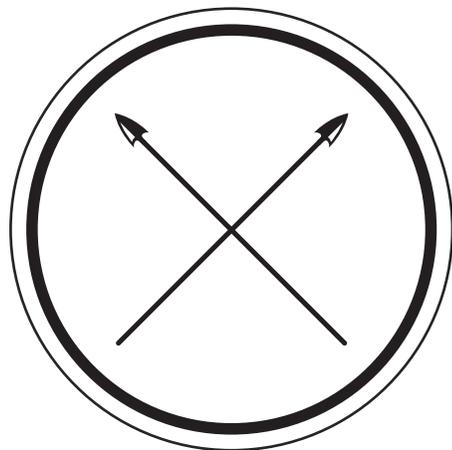


BITÁCORA



BITÁCORA

Los bocetos digitalizados en cs5.



Se maneja el desfragmento de la palabra en sus primeras letras de cada sílaba B-T-C-O, con 23 elementos gráficos 2 arpones cruzados y el círculo que los encierra, se pasara a la etapa de digitalización.

ICONOGRAFÍA

Ya digitalizado los elementos gráficos como el círculo que representa una brújula abstracta, los iconos de que cruzan son arpones, en conjunto forman un escudo que dará personalidad al logotipo final.

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ

1234567890

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ

1234567890

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ

1234567890

TIPOGRAFÍA

La tipografía juega un papel importante en el logo, se decidió utilizar una familia san serif, Rex Bold cumple con los requisitos de legibilidad, la misma que tiene una familia tipografía completa.



BITÁCORA —
CUENCA •



— **BITÁCORA** —
• QUITO •



— **BITÁCORA** —
• VECTORIAL •



— **BITÁCORA** —
• COMIC

SISTEMA

El logo propone un sistema flexible de acuerdo a la necesidad estos pueden ser bitácora cuencana, bitácora quiteña, o su vez ser mas específicos como bitácora vectorial, bitácora comic.



C = 0%
M = 0%
Y = 0%
K = 100%



C = 0%
M = 0%
Y = 0%
K = 0%

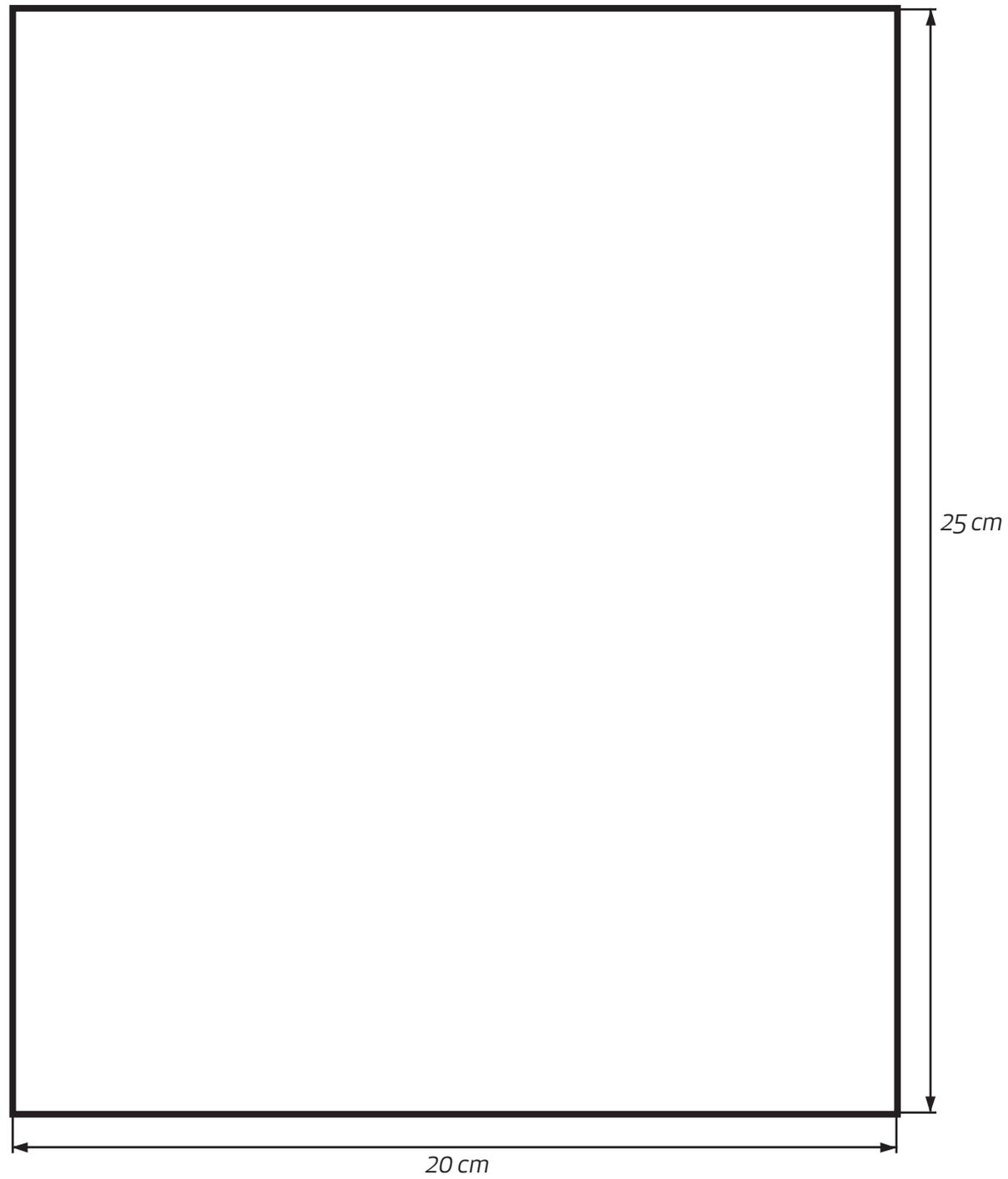
CROMÁTICA

Se determinó una paleta cromática básica, b/n porque nos brinda una seriedad, sobriedad, aplicabilidad.



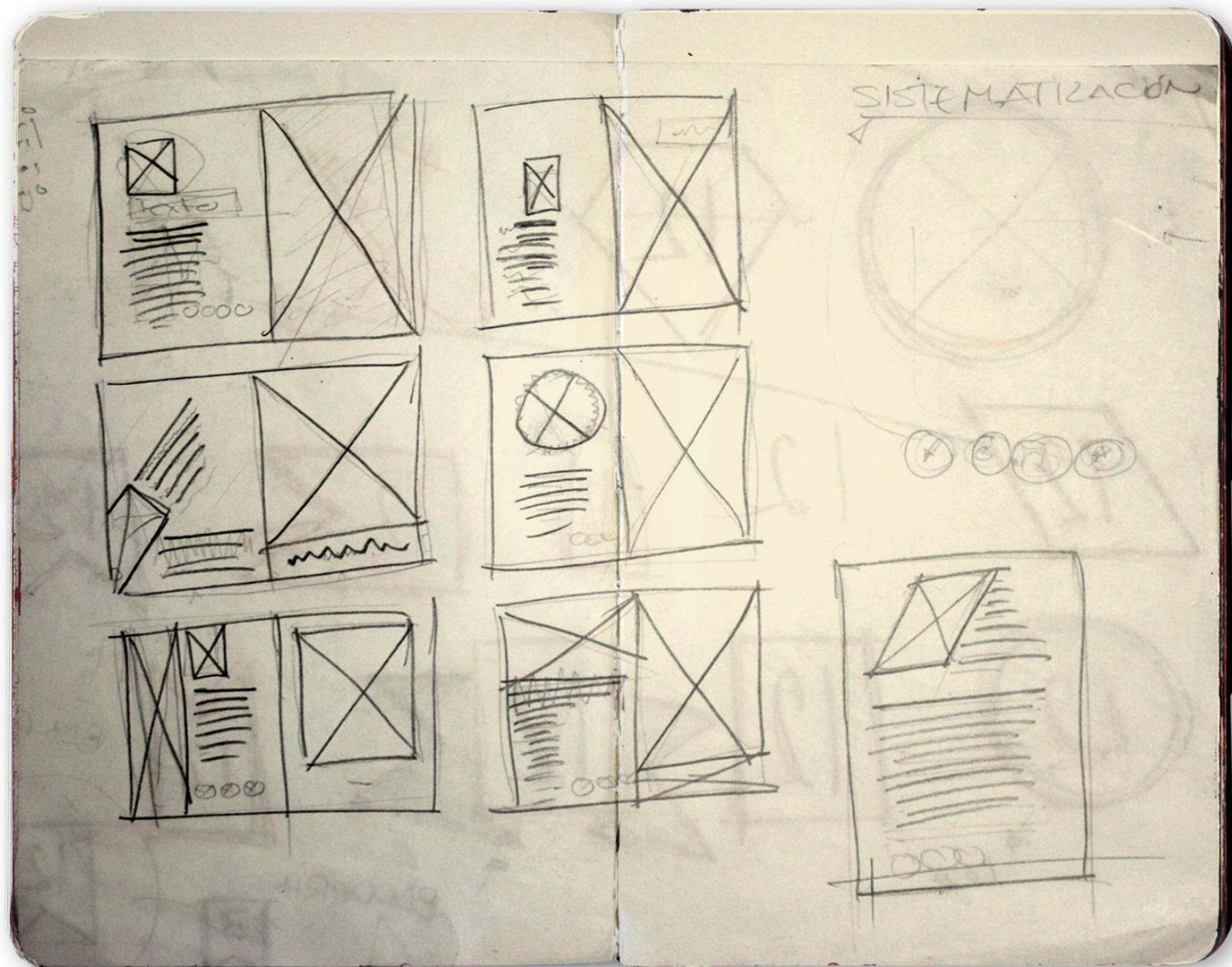
BITÁCORA

Logo final, Bitácora.



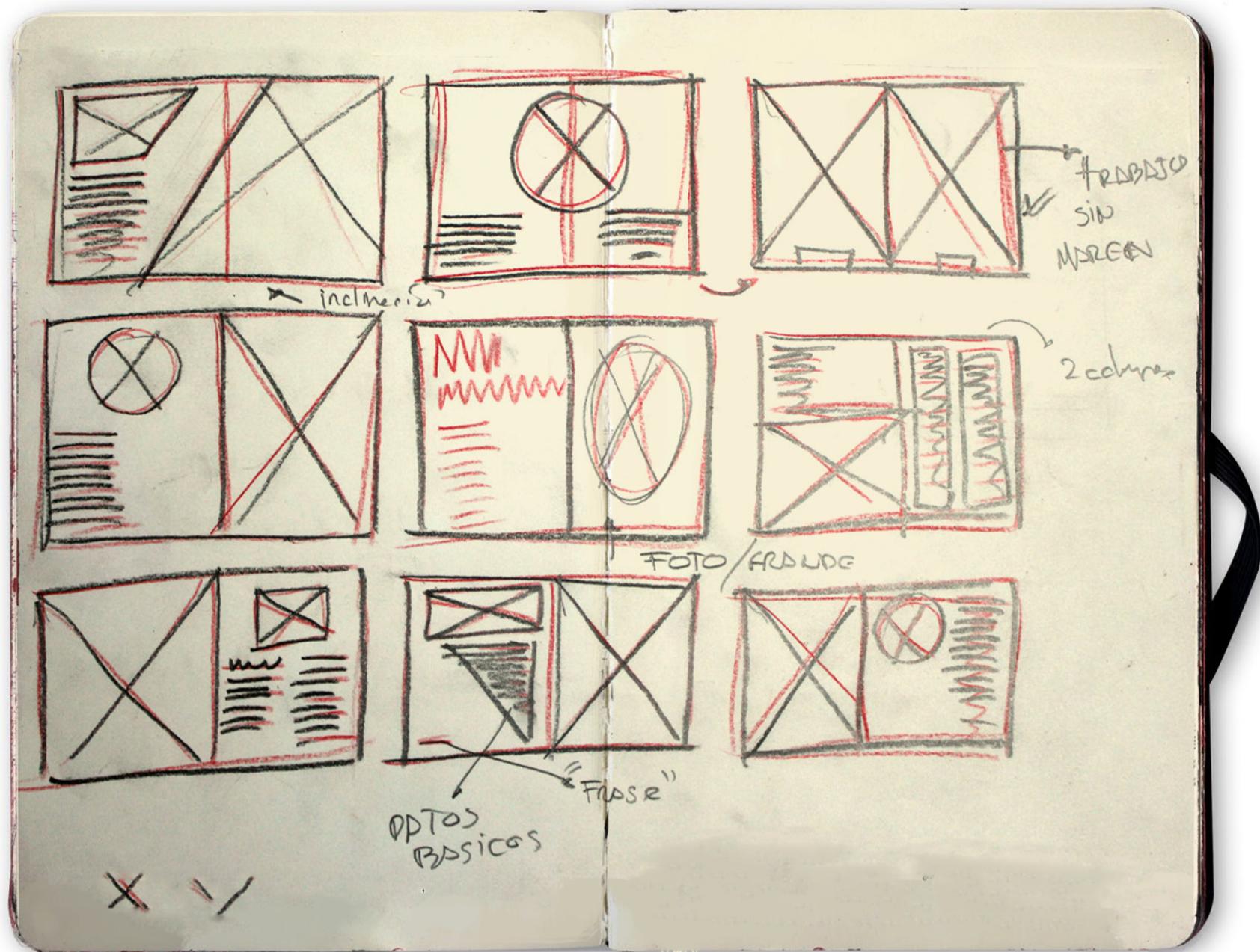
FORMATO

Para determinar el mismo se tomo en cuenta, que las ilustraciones debían verse claras, al igual que la información de cada ilustrador, al igual de lo que se concluyo con el análisis de los homólogos, por lo cual se planteo este formato vertical de 20cm x 25cm.



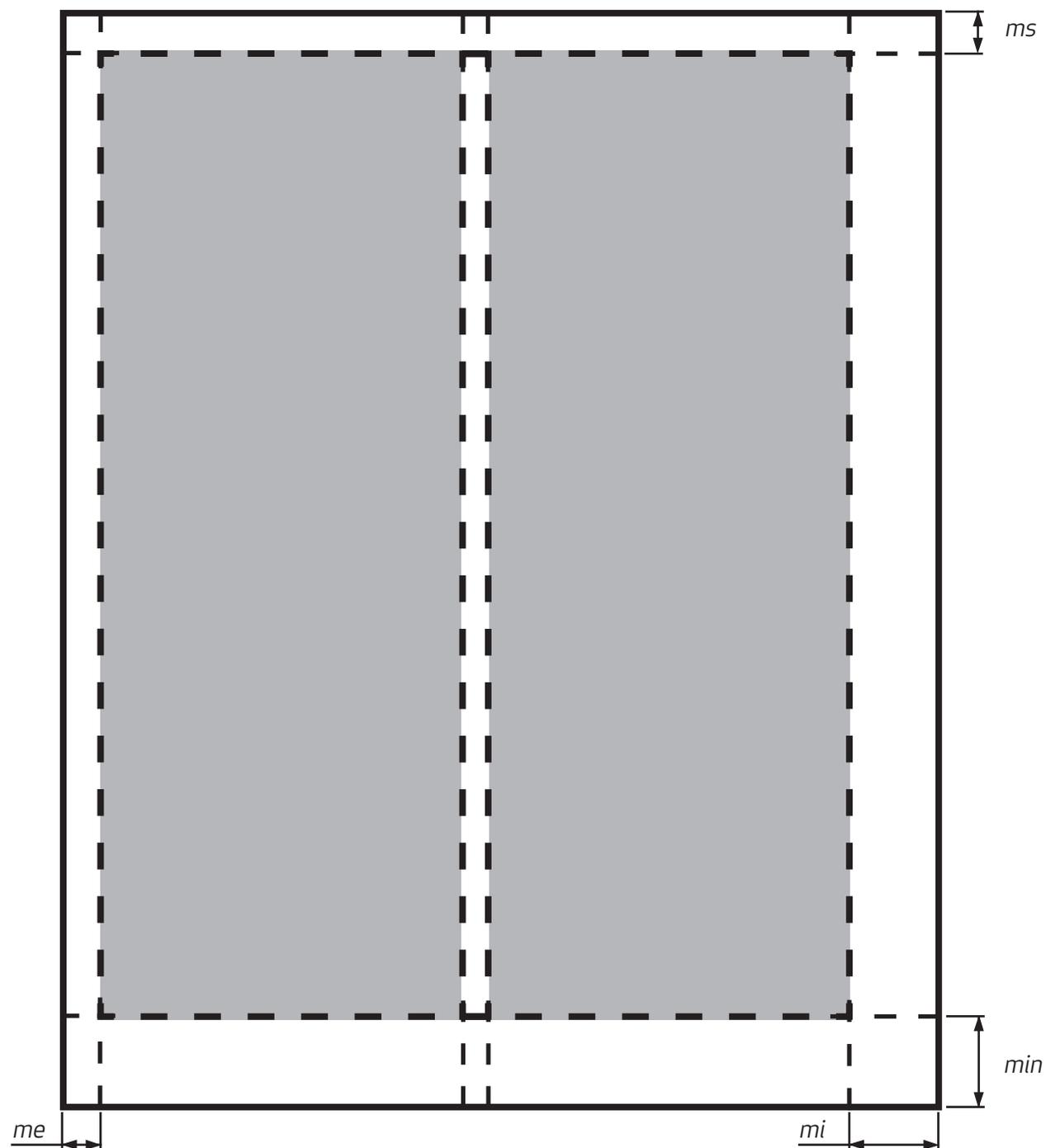
Primeros bocetos de la diagramación, a lápiz.

Teniendo en cuenta el formato se procedió al bocetaje de la estructura de la página, teniendo en cuenta que los elementos fijos son fotografía del ilustrador, perfil, trabajos, preguntas.



Bocetos de la composición que tendrá el libro, a lápiz y pintura.

Después de varios bocetos, se consiguió lo que se buscaba para el texto, trabajar a 2 columnas ideal para las preguntas y respuestas.



A. de la Página:

La estructura que tendrá la página será: el Margen Superior (*ms*): 1cm, Margen Inferior (*mi*): 2cm lo suficiente para la numeración de las paginas, Margen Interior (*min*): 2cm va ser suficiente para el sobrepaso que hay que dejar para la encuadernación del mismo y el Margen Exterior (*me*): 1cm. Se estableció trabajar a 2 columnas para tener mayor versatilidad en la diagramación, con un medianil de 0,6 cm.

Una vez definida la estructura de la pagina se procedió a la selección tipográfica teniendo en cuenta que su función es la de comunicar con eficacia y claridad el contenido.

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
1234567890

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnop
qrstuvwxyz
1234567890

TIPOGRAFÍA

Se planteo la utilización de 2 tipografías una es la REX BOLD y la DIM PRO, la primera se utilizará para jerarquizar el contenido, la segunda es para el texto del libro. Cabe decir que el libro no es de lectura continua por lo cual se maneja solo familias tipográficas san serif.

REX BOLD 46 PTS SEUDÓNIMO

ENANO

REX BOLD VARIA NOMBRES

JUAN PABLO

REX BOLD 12 PTS PREGUNTAS

¿A QUIÉN ADMIRAS?

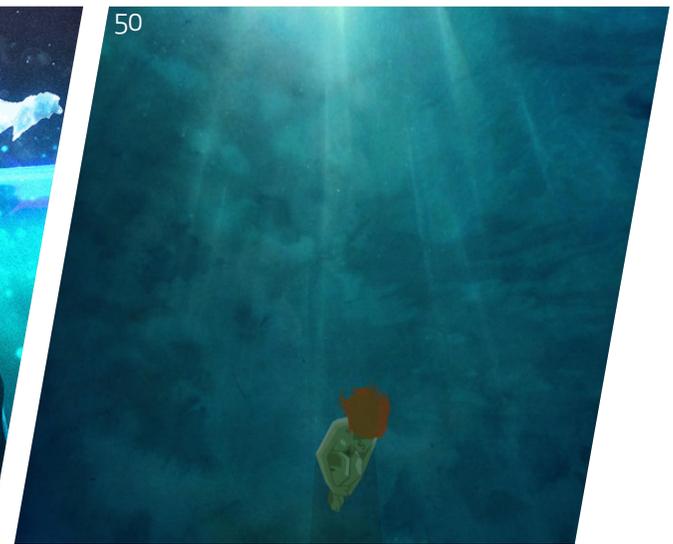
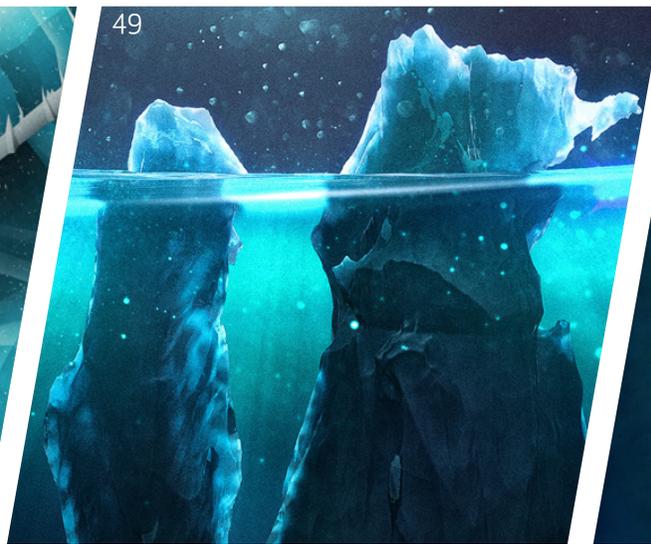
Dim pro light 12 pts Respuestas

Texto falso Texto falso
Texto falso Texto falso

<p>¿COMO TE METISTE EN EL MUNDO DE LA ILUSTRACIÓN?</p>	<p>¿ALGUNA ILUSTRACIÓN FAVORITA QUE HAS REALIZADO, PORQUÉ?</p>
<p>Desde que tengo uso de razón, siempre he tenido acceso a hojas, cartulinas, cartones, paredes y un montón de pinturas, marcadores, lápices, etc. En mi casa siempre me incitaban a dibujar y crear, y lo que no sabía mi papi me explicaba entonces cuando llegó el momento de escoger que carrera seguir, esto fue a mis 19 años me fui por diseño gráfico, que no está desligado de la ilustración y que además me ha enseñado un montón de cosas que yo sé me servirán en el futuro como ilustradora profesional.</p>	<p>En realidad no, de todas las ilustraciones que he hecho aprendo y tomo rasgos que a la larga me sirven, o puedo reutilizarlos para crear algo que sé me va a gustar más.</p>
<p>¿DÓNDE TE VES DENTRO DE 10 AÑOS?</p>	<p>¿CUÁL HA SIDO TU MAYOR LOGRO?</p>
<p>Enseñando ilustración o dando clases de cómo dibujar a niños, también me veo haciendo historietas, viñetas, novelas ilustradas.</p>	<p>Poder hacerme cargo de una quinceañera (mi hermana) y que no muera en el intento.</p>
<p>¿CUÁL ES TU PROCESO DE ILUSTRACIÓN?</p>	<p>¿QUÉ TE HUBIERA GUSTADO CREAR?</p>
<p>Bueno depende, normalmente todo empieza como una idea, la anoto en una libretita que tengo y meses después cuando la reviso saco la idea que más me gustó, veo cuál es la mejor manera de realizarla, empiezo a bocetar y en una hora más o menos ya está el dibujo, claro que hay otros que me pongo a ilustrar en ese momento y me toma hacerlos como 30min a 10min, depende de la complejidad.</p>	<p>Cualquier ilustración de Gabriel Moreno o tener el humor de Javier Oleas.</p>
<p>¿QUIÉN TE INSPIRA ARTÍSTICAMENTE?</p>	<p>¿A QUIÉN ADMIRAS?</p>
<p>Mi padre, porque para mí siempre ha sido como una guía, y siempre me presiona para mejorar, como dijo Picasso la inspiración existe, pero tiene que encontrarte trabajando.</p>	<p>Admiro mucho a las personas que se proponen algo y lo cumplen, crean límites de tiempo y se entregan de lleno a realizar lo que tienen en la cabeza, admiro a las personas que mantienen su tranquilidad en momentos de crisis, admiro a la gente que sobrevive.</p>
<p>¿CUAL ES TU PROGRAMA DE TV, FAVORITA?</p>	<p>¿RECOMIÉNDANOS ALGO QUE TE GUSTE, CUALQUIER COSA, QUE CREAS QUE MERECE SER CONOCIDO?</p>
<p>Walking life.</p>	<p>La obra de Yuko Rabbit, es una belleza.</p>
<p>¿COMIDA FAVORITA?</p>	<p>¿QUÉ CONSEJO DARÍAS A CUALQUIER ASPIRANTE A ILUSTRADOR?</p>
<p>Hamburguesa.</p>	<p>Que dibujen sin parar, sin miedo, que experimenten, que no paren.</p>
	<p>¿EN QUE TRABAJO SOÑASTE DE PEQUEÑO?</p>
	<p>Siempre he querido ser una súper heroína, pero que mi poder sea alterar la realidad.</p>
	<p>¿CÓMO DESCRIBES LO QUE HACES?</p>
	<p>No creo que tiene una etiqueta, solo hago lo que viene a mi cabeza y trato de variar las ideas pero sin alejarme de mi forma de dibujar.</p>
	<p>¿NÚMERO FAVORITO?</p>
	<p>7, siempre me ha acompañado, pero a ratos pienso que debería cambiarlo por el 9.</p>

Así es como se vera la tipografía aplicada con los parámetros establecidos anteriormente.

Una vez concretada la estructura de la página y la tipografía, llega la hora de escoger la paleta cromática del libro.



48. publicidad del medicamento Mareol.
49. ilustración de un iceberg, realizada en photoshop.
50. ilustración de Belhoula Amir título de la obra
Always alone.

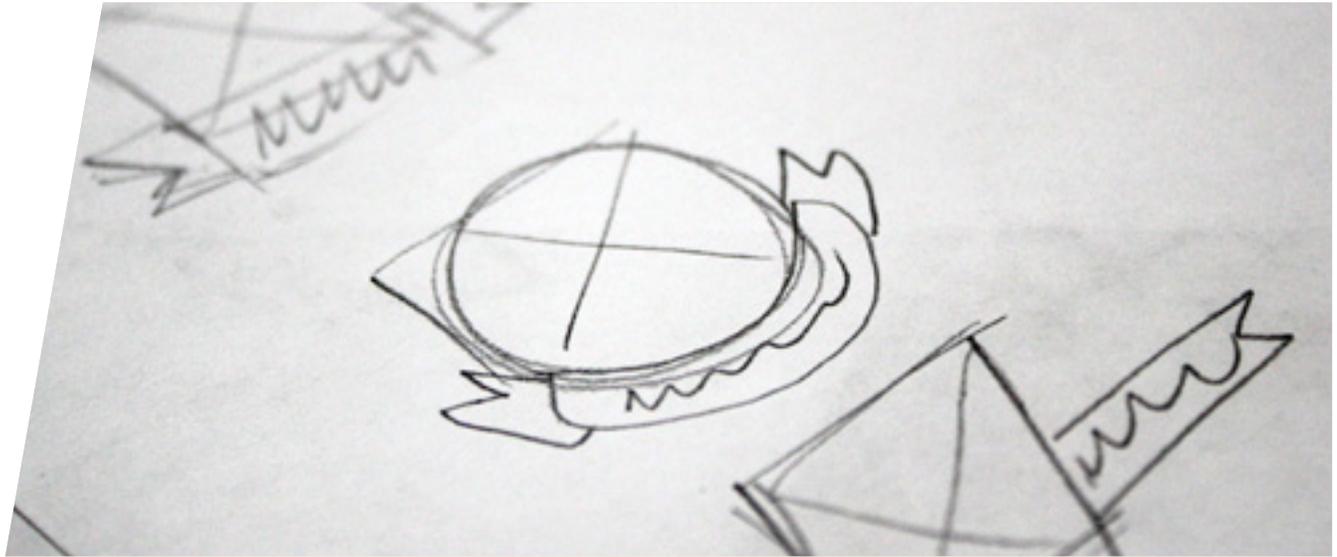
CROMÁTICA

La paleta cromática parte del concepto del libro, que es BITÁCORA, se realizó una búsqueda de ilustraciones e imágenes referentes al mar, hielo, barco, etc., y se planteó una cromática a partir de las mismas, al color más representante, se buscó su complementario y se consiguió la cromática a utilizar, a su vez la misma tiene un equilibrio entre lo masculino y femenino causando que exista un orden en los ilustradores, los mismos colores no compiten visualmente con las ilustraciones del libro, se mantiene una sistematización cromática.

C = 2%
M = 62%
Y = 80%
K = 0%

C = 78%
M = 11%
Y = 44%
K = 0%

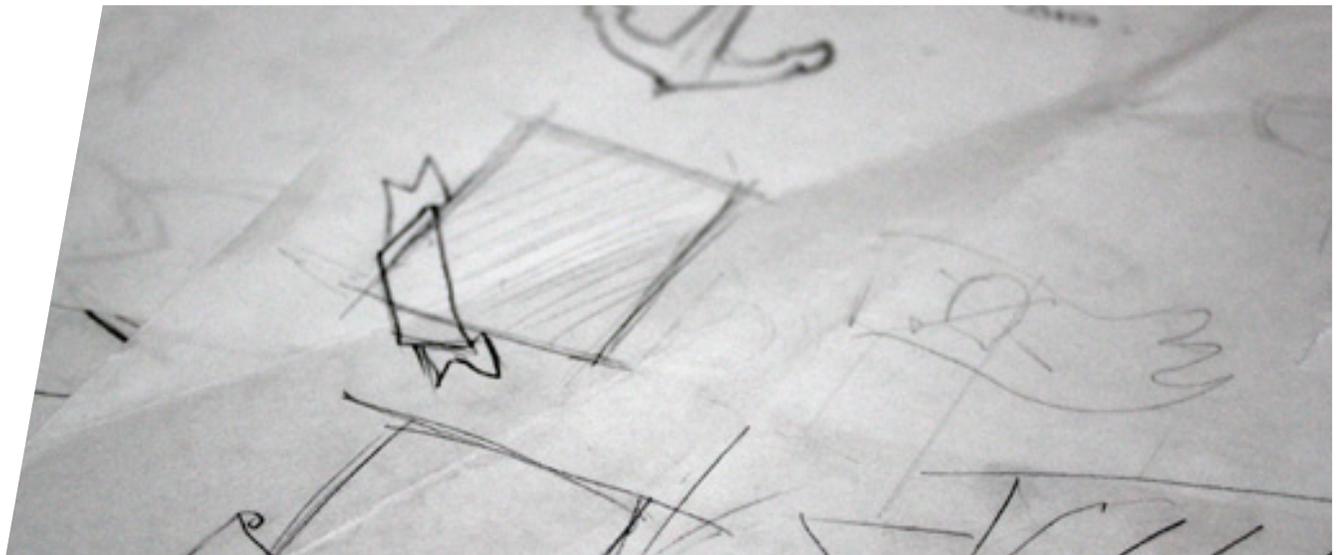
A continuación el proceso de diseño del perfil de los ilustradores, teniendo en cuenta la cromática, tipografía, y elementos gráficos, a su vez el contenido que tendrán será la fotografía, seudónimo, nombres, contacto (mail), galería(web).



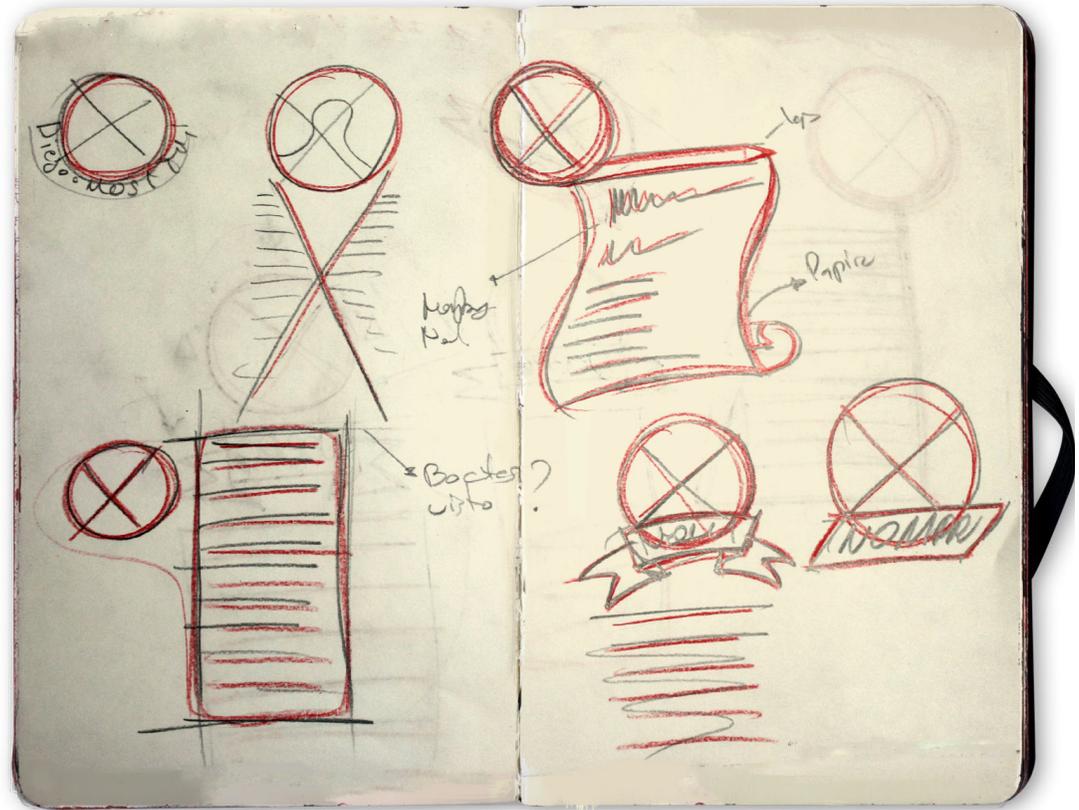
Primeros bocetos del perfil, realizados a lápiz.

PERFIL

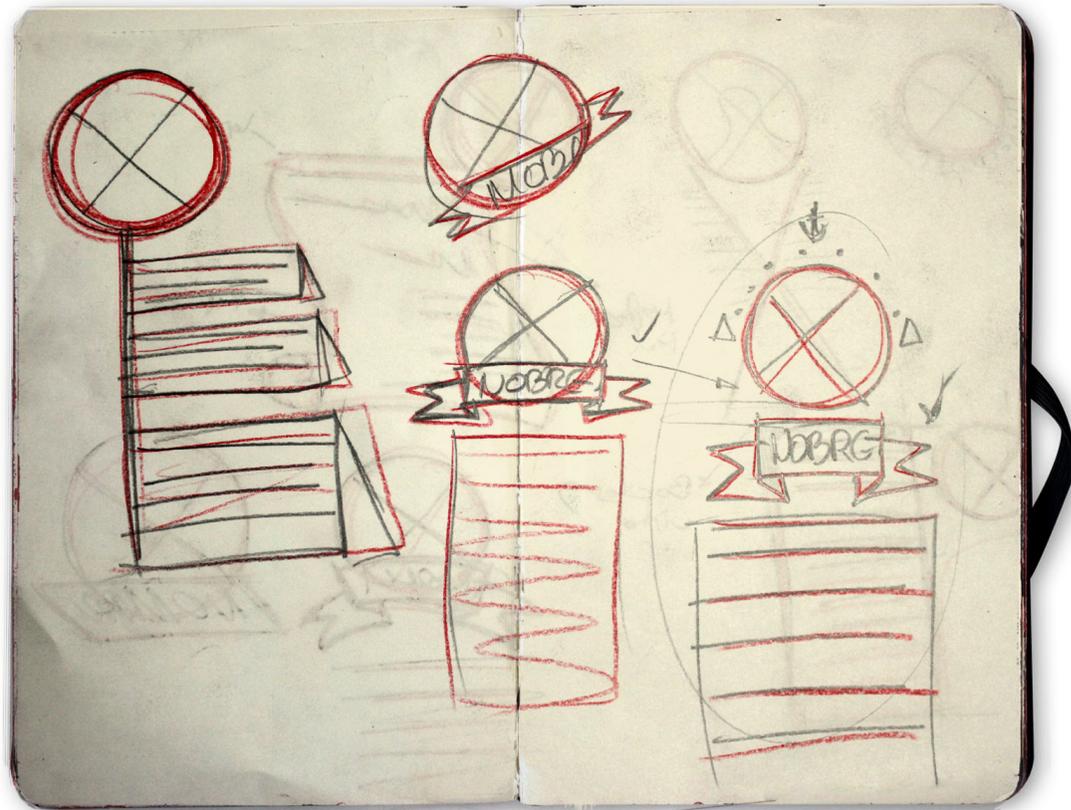
Se realizo bocetos y se paso a la digitalización donde se jugo con la jerarquía del contenido por medio de la cromática y tipografía, se busca un recorrido visual, según la información establecida, utilizando elementos gráficos como plano y línea.



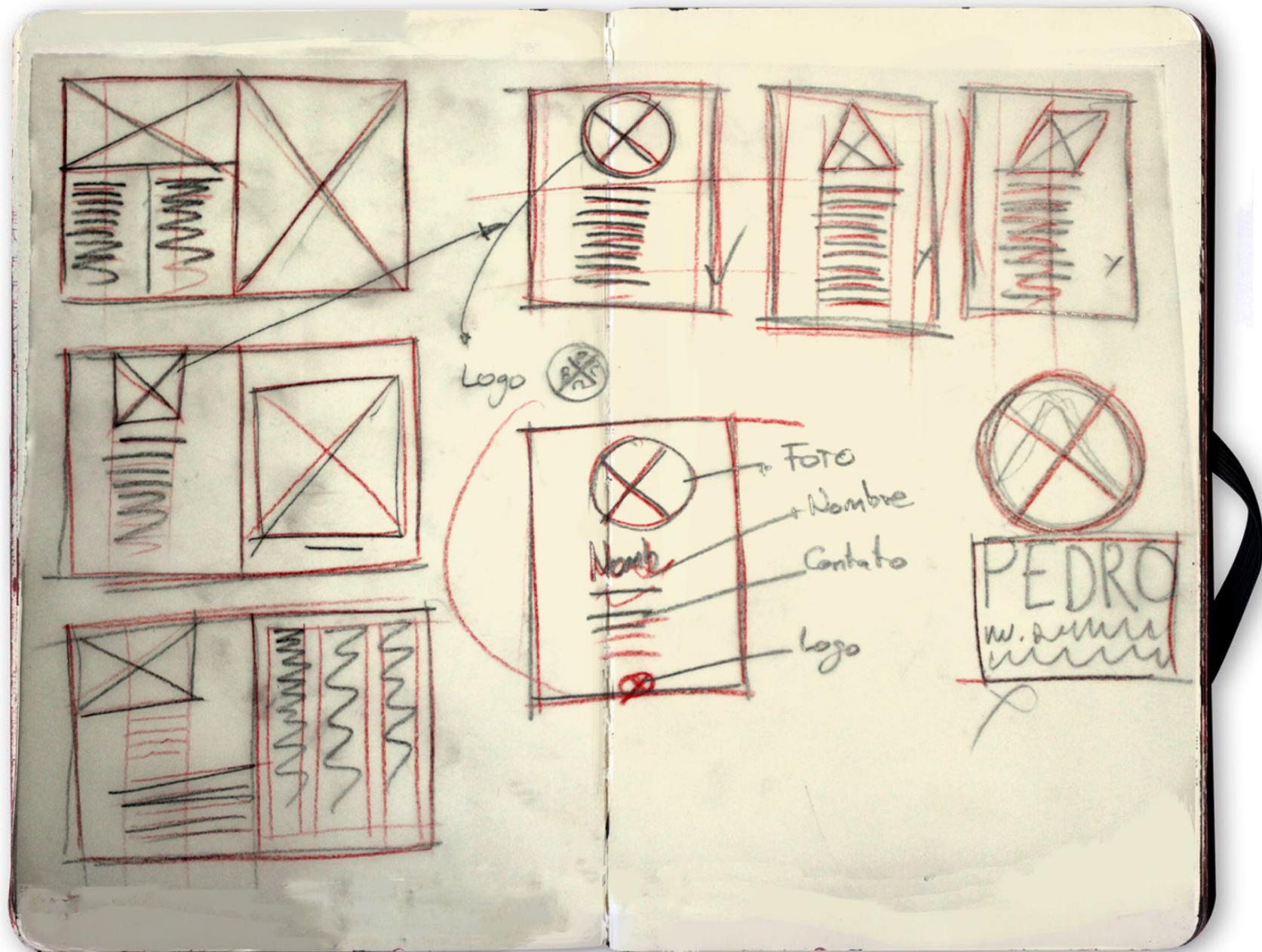
Primeros bocetos de los perfiles de los ilustradores, del libro.



Bocetos del perfil de los ilustradores,
pintura y lápiz.



Se realizó distintas pruebas, teniendo en cuenta
la jerarquización.



Se elaboro como boceto final una propuesta que jugaba mucho con la tipografía y recorrido visual, que era la foto, el seudónimo, nombres, web y contactos.

Después de haber logrado el boceto final se paso a la digitalización del perfil, probando colores, elementos gráficos, tipografía, etc



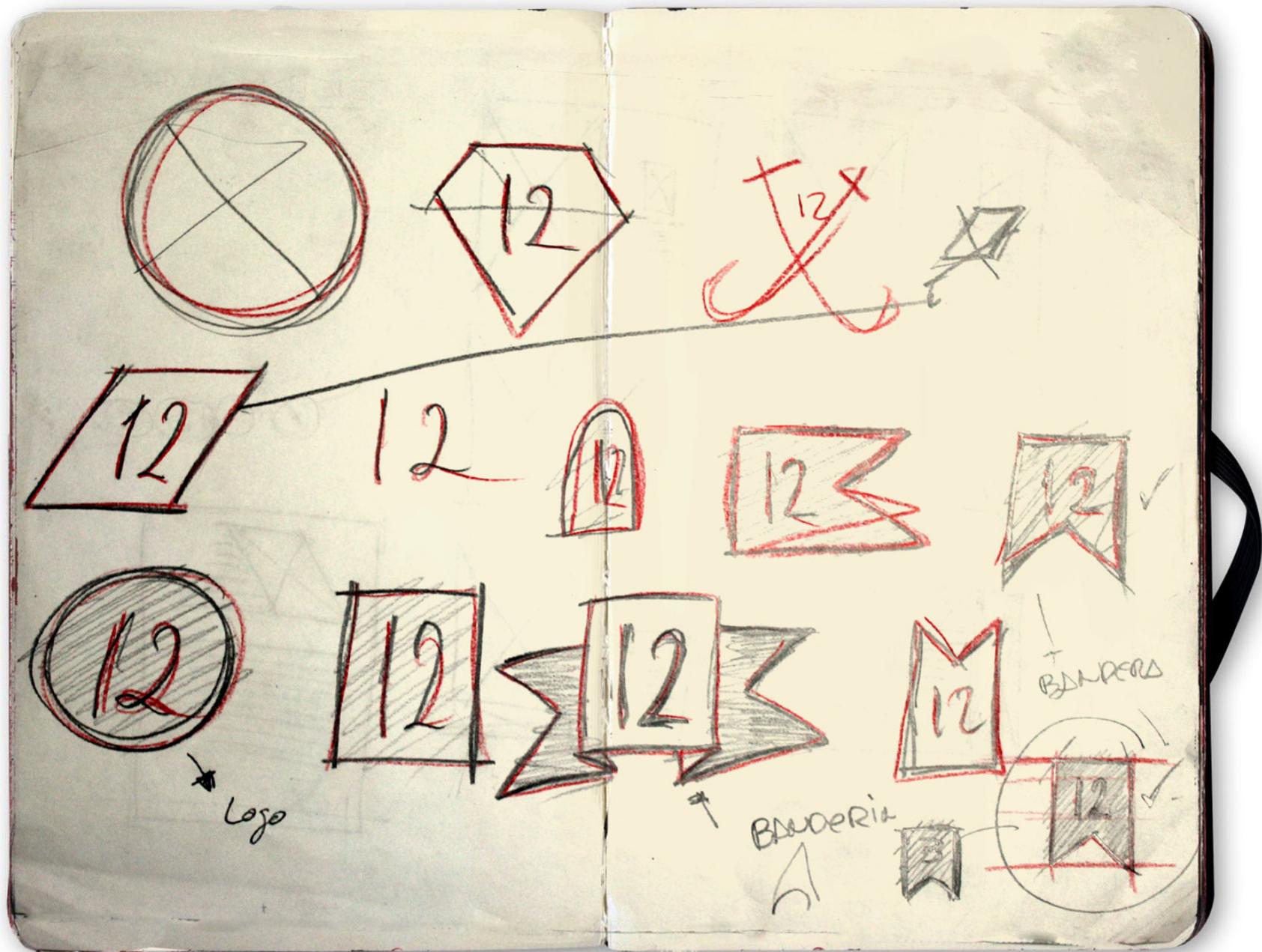
ZOZPAINT.BLOGSPOT.COM
PEDRO_ZOZ@HOTMAIL.COM





Este es el diseño para los perfiles de los ilustradores, como se puede notar existe un recorrido visual desde la foto, pasando por el seudónimo, nombres, web y contacto.

Se maneja la jerarquización de contenidos por medio de la tipografía en diferentes tamaños, elementos gráficos utilizados el plano, y línea. al cromática será al azar una naranja un turquesa.



Bocetos para el folio del libro.

FOLIOS:

Se partió de la necesidad de comunicar, en que pagina se encuentra el usuario se diseño la numeración del libro, partiendo del concepto de una bandera que esta ligada al tema del mar, barcos, etc. Se procedió a la digitalización y aplicación en la pagina.

1

2

DIANOLA

DIANA LORENA VÁZQUEZ MORENO
 NOLABLA.BLOGSPOT.COM
 DIANOLADICE@GMAIL.COM

T B C R

34

35

4 **5** **6** **7** **8** **9**

3

¿COMO TE METISTE EN EL MUNDO DE LA ILUSTRACIÓN?
 Mi madre estudiaba bellas artes y yo la miraba pintar. Unos de mis primeros dibujos (imitaciones de personas con bolitas y palos) se encuentran en los libros de poemas de mi abuelo Eugenio. En el colegio me decían "Ñona" porque pintaba las carteleras con dibujos; desde ahí empecé amanecerme por dibujar y pintar, cuando visite la universidad y por primera vez vi la carrera de diseño esa fue mi oportunidad, los números y las ciencias exactas no eran para mí; y turismo era la segunda opción por si fallaba el examen en matemáticas para entrar a diseño, pero mi deseo fue tan grande y me prepare tanto, que ver mi nombre en la lista fue el momento mas feliz de mi vida. :) desde ese día no pare de dibujar y pintar. Las oportunidades se dieron y pues las aproveche lo más que pude, con pinturas y lápices, durante dos años lo que más realice fueron ilustraciones infantiles. Y lo que más hago ahora son ilustraciones o diseños que requieran mucha creatividad y por lo general son de tipo artístico. p

¿DÓNDE TE VES DENTRO DE 10 AÑOS?
 La verdad nunca me he planteado esa pregunta y pues creo que se debe a que soy una persona de las que vive el ahora y aprovecha todas las oportunidades que se me han presentado solas por el trabajo y el amor que le tengo a mi profesión.

¿CUÁL ES TU PROCESO DE ILUSTRACIÓN?
 Dependería mucho de que se trata. Pero lo mínimo 3 días (día 1: concepto y bocetos/día 2: proceso pinturas/ día 3: retoque e impresión para prueba de color final.)

¿TIENES ALGUNA CICATRIZ FÍSICA?
 Tengo una en la cadera, de pequeña me caí de la bici y casi muero.

¿RECOMIÉNDANOS ALGO QUE TE GUSTE, CUALQUIER COSA, QUE CREAS QUE MERECE SER CONOCIDO?
 Les recomiendo que tomen helado de chicle, escuchen mucha música y utilicen el lápiz antes de cualquier método digital.

¿QUIÉN TE INSPIRA ARTÍSTICAMENTE?
 La verdad creo que hay muchos ilustradores y artistas que me han inspirado; pero artísticamente tengo una gran admiración por las pinturas de la corriente artística del expresionismo siempre ame la idea de esa representación objetiva de cada artista expresando sus emociones y sentimientos. "El grito" de Edvard Munch es uno de mis favoritos.

¿A QUIÉN ADMIRAS?
 A las personas que mas admiro son a mis padres creo que todo lo que han hecho por mi hace que todo se los deba a ellos y que los logros que realice sean para ellos.

¿ALGUNA ILUSTRACIÓN FAVORITA QUE HAS REALIZADO, PORQUÉ?
 Lo que mas he realizado son ilustraciones infantiles tengo algunas favoritas pero entre ellas las que mas le tengo cariño es una sobre mi amigo imaginario. p

¿CUÁL HA SIDO TU MAYOR LOGRO?
 Creo que no de mis más grandes logros fue haber ganado el concurso de imagen que realizó escenarios del mundo. Y tener la chuna.

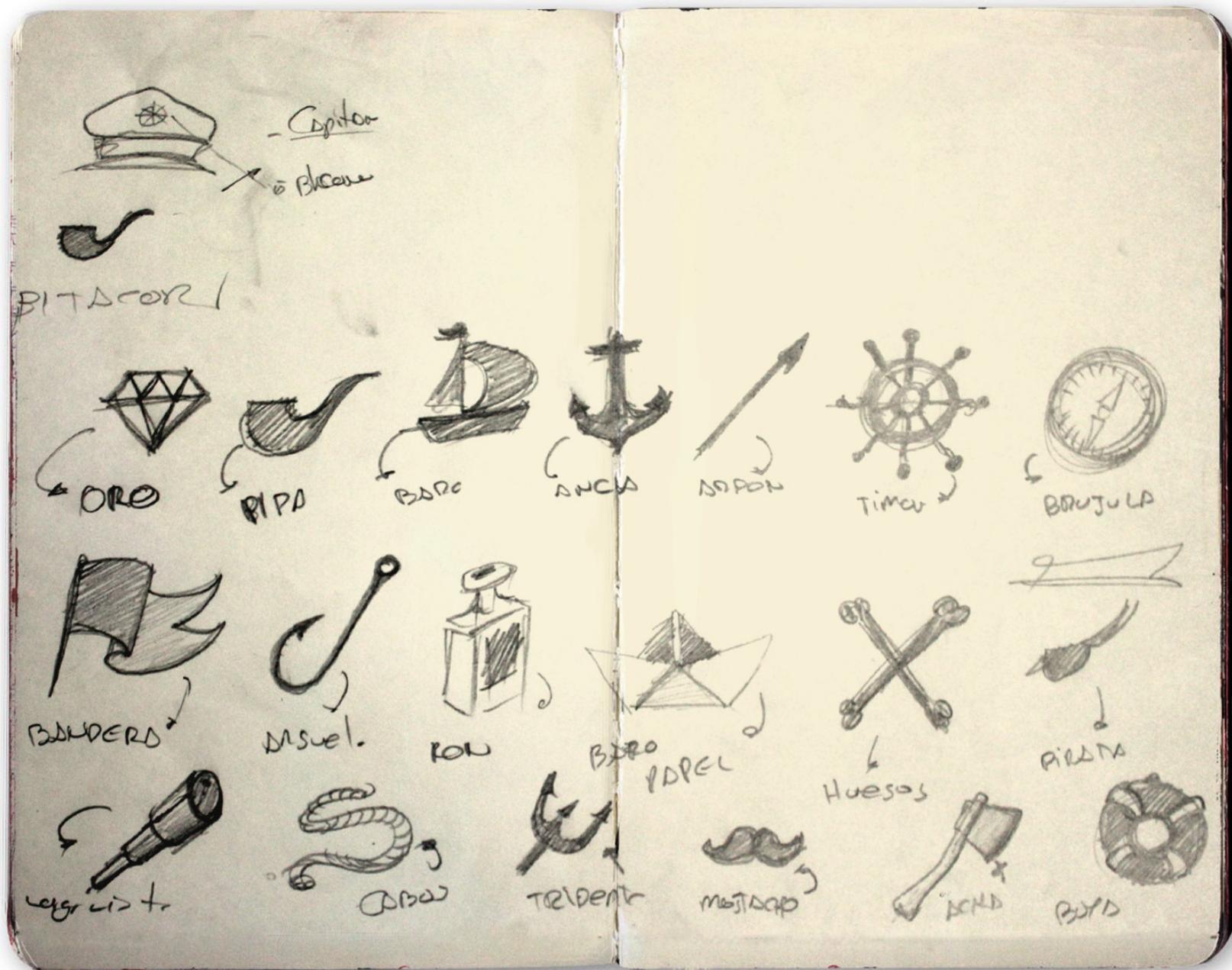
¿QUÉ TE HUBIERA GUSTADO CREAR?
 Me hubiera encantado hacer un algo como quino o liniars.

¿QUÉ COSAS TE GUSTA HACER?
 Ilustrar, escuchar y mirar.

¿CÓMO DESCRIBES LO QUE HACES?
 idea + creatividad + pinturas + crayones = un "dibujito" (como dirían por ahí).

1. Fotografía del Ilustardor
2. Seudonimo
3. Respuestas
4. Contacto - mail
5. logo del libro
6. Folio - numeración
7. Portafolio - galeria - web
8. Nombres - apellidos
9. Preguntas

Así es como se vería una pagina interna del libro con el perfil del ilustrador y su contenido, y el texto en la parte derecha manteniendo sobriedad y una sistematización en el mismo.



Bocetos de iconos referentes al mar, realizados a lápiz.

GUARDA:

Recordando un poco los homólogos, se realizó la guarda con un collage de iconos que hacen alusión al mar, al barco, etc. se digitalizo y se construyo una maya.



Guarda digitalizada en cs5

A continuación se mostrara como se ve ya terminado el diseño de las paginas del libro.



¿CÓMO TE METISTE EN EL MUNDO DE LA ILUSTRACIÓN?
 Desde una edad muy temprana siempre sentí esa inclinación artística, así que pasaba mucho tiempo dibujando. En mi adolescencia descubrí el mundo de la pintura artística y me fasciné, ya en ese momento tenía en mente estudiar bellas artes en la Universidad, pero no fue hasta que descubrí el Photoshop que mi idea cambió, el hecho de que podía transformar fotos en montajes y recortarlos fue suficiente como para convencirme de estudiar Diseño Gráfico. Además me di cuenta de que la ilustración tenía buena acogida dentro de Diseño Gráfico.

¿QUÉ TE VES DENTRO DE LA ANTO?
 Hay muchas cosas que aún no he realizado y que aún no domino, eso es lo que quiero alcanzar en un futuro como por ejemplo algo que me encanta es la caricatura por eso me gustaría reforzar mis conocimientos y experiencia en ese ámbito, además quiero tener una experiencia mucho más amplia en el dibujo de retrato y caricatura en vivo. Y no solo en eso, también me gustaría incursionar en el mundo del matte painting y sería estupendo hacerla en otro país.

¿CÓMO ES TU PROCESO DE ILUSTRACIÓN?
 Bueno eso es relativo ya que depende de la ilustración que voy a hacer y de la técnica a emplear. Me puede tomar desde 3 horas para una ilustración "simple" y hasta alrededor de un mes para un retrato hiperrealista. Mi proceso seña primero la búsqueda de referentes si es necesario, luego la parte de elbup en donde reviso que estén correctas las proporciones ya cuando estoy satisfecho procedo a la parte en donde doy volumen ya sea con pintura, lápiz o cualquier otra técnica.

¿CÓMO FAVORITO?
 El Camarón apinado.

¿QUÉ TE INSPIRA ARTÍSTICAMENTE?
 Lo que contribuye a mi inspiración usualmente es observar el magnífico trabajo de artistas ya sean pintores, ilustradores, directores de cine etc.

¿A QUIÉN ADMIRAS?
 Me considero fan de Tom Richmond, es un reconocido ilustrador de Estados Unidos que ha publicado un libro, y colabora constantemente con la revista MAD. Sus ilustraciones tienen como temática la caricatura, y la parodia a personajes famosos, es asombroso el parecido y la exageración que puede conseguir en sus caricaturas. Otro artista que admiro es el clásico, Andrew Loomis, sus ilustraciones y retratos tienen un acabado excepcional, y logra plasmar con total exactitud la expresividad de un rostro gracias a su estudio de la anatomía.

¿TIENES ALGUNA CICATRIZ FÍSICA?
 No tengo ninguna.

¿RECOMENDAMOS ALGO QUE TE GUSTE, CUALQUIER COSA QUE CREAS QUE MERECE SER CONOCIDO?
 Últimamente he notado un campo de la ilustración que es prácticamente desconocido y que me parece muy interesante es el Matte Painting.

¿CÓMO DESCRIBES LO QUE HACES?
 Muchos ilustradores tiene un estilo definido pero yo diría que aún no he "encontrado" mi estilo y no sé si estoy interesado en eso porque me gusta usar diferentes técnicas y herramientas para cada uno de mis trabajos y no quiero quedarme estancado en una sola.

¿QUÉ TE HUBIERA GUSTADO CREAR?
 La Gioconda de Leonardo da Vinci. La persistencia de la memoria de Salvador Dalí.



¿EN QUÉ TRABAJO SOÑASTE DE PEQUEÑO?
 Quería ser dibujante y en eso estoy.
¿CANCIÓN O GRUPO FAVORITO?
 The Fray, Snow Patrol.
¿QUÉ CONSEJO DARÍAS A CUALQUIER ASPIRANTE A ILUSTRADOR?
 Que se centren en el tipo de ilustración que les gusta y nunca dejen de practicar y que además nunca piensen que ya lo saben todo, es necesario seguir aprendiendo para mejorar ya sea por medio de libros, cursos etc.
¿CUAL ES TU PROGRAMA DE TU FAVORITO?
 Dexter, Breaking Bad, The Killing, Lost.
¿UN DEFECTO TUYO?
 Ser algo perfeccionista.

¿CÓMO HAS SIDO TU MAYOR LOGRO?
 Bueno en una ocasión tuve la oportunidad de exponer algunas de mis pinturas en la casa de la cultura, esa experiencia me influyó en mi decisión de dedicarme totalmente al arte. Aparte de eso la verbiage de exponer en la web mis trabajos, y ver la respuesta positiva de la gente de todas partes del mundo me parece un gran logro alcanzado.

¿NÚMERO FAVORITO?
 Realmente ninguno en especial, pero diría que el 1 simplemente porque me parece simpático y el símbolo se parece a un gato.

¿ALGUNA ILUSTRACIÓN FAVORITA QUE HAS REALIZADO, PORQUÉ?
 No diría que no, porque cada obra que he realizado es una parte de mí, y es difícil tener una favorita ya que cada una representa el progreso que he hecho y eso significa mucho, por tanto me gustan todos, unas más que otras pero no tengo una sola como favorita.
¿TU ÚLTIMO DESEO DE UNA LÁMPARA MÁGICA?
 Ilustrar para una revista reconocida.
¿QUÉ COSAS TE GUSTAN HACER?
 Aparte de dibujar, me gusta mucho todo lo que tiene que ver con el cine, las películas y todo lo que hay detrás para realizarlas.
¿SI NO TUVERAS PAPEL NI PINTURAS, NI COMPU, CON QUÉ ILUSTRARÍAS?
 Obviamente con un lápiz en madera. Si no tuviera un lápiz con un carboncillo.

¿QUÉ ES LO QUE NO TE GUSTA?
 En Ecuador hay muchas personas talentosas, pero debido a las nuevas reglas para cursar los estudios superiores, muchas de ellas están siendo excluidas por ejemplo en Diseño y Artes se centran más en evaluar las capacidades lógicas como las matemáticas, pero estas personas tiene más desarrollada la parte del cerebro derecho, que no es racional, por tanto me pregunto que hay de estas persona que son excelentes artistas pero no pasan los exámenes debido a la citada anteriormente, ya creo que eso debería cambiar.



¿CÓMO TE METISTE EN EL MUNDO DE LA ILUSTRACIÓN?
 Bueno, cuando era niño siempre decía "de grande quiero ser arquitecto" pero conforme iba pasando el tiempo me iba dando cuenta que no era lo mío, al pasar de los años ya en los últimos años del colegio lo tenía claro quería estudiar diseño gráfico. Una vez en la Universidad en primer año, tenía un proyecto de crear una revista, entonces a ésta decidí ponerle el nombre de "Brainless", entonces un tiempo después cuando ya disponía de una tableta digital comencé con el proyecto de ilustración, influenciado por artistas digitales extranjeros y unos cuantos nacionales, decidí quedarme con el nombre de Brainless y claro al inicio no fue sencillo, y algunas cosas no te enseñaban del todo en la Universidad, entonces por cuenta propia y por el gusto seguí aprendiendo poco a poco hasta encontrar ya el estilo y el nivel que deseaba y actualmente se sigue aprendiendo cosas nuevas día a día, pero ya mi estilo gráfico característico está presente en cada una de las ilustraciones.

¿QUÉ TE VES DENTRO DE LA ANTO?
 Quiero que Brainless crezca en sí como marca ya sea de ropa o diseño ya que la gente al ver una ilustración sin ver el nombre diga "ha eso es una Brainless", siguiendo el ejemplo de Maqueho Republik en el ámbito nacional ya que es una gran empresa dedicada al diseño y venta de camisetas y en el ámbito extranjero Drop Dead y Electric Zombie son influencias directas de la marca que he creado y espero estar en 10 años o no es en menos, en dónde estas marcas se encuentren.

¿CÓMO FAVORITO?
 No tengo una específica pero eso sí, todo es mejor con salsa de tomate.

¿QUÉ ES TU PROCESO DE ILUSTRACIÓN?
 Una vez realizado el boceto siempre a mano y que éste este claro el concepto que se quiere manejar posteriormente, le escané y pues usé Photoshop comencé la magia, claro que a veces sí me ayudo de Illustrator para cuestiones que tengan una geometría más compleja, pero la mayoría del trabajo se hace en photoshop, he realizado ilustraciones que me he tomado todo un fin de semana, y otras que me he demorado alrededor de un mes para terminarla.

¿QUÉ TE INSPIRA ARTÍSTICAMENTE?
 En el ámbito musical, Travis Barker es, ha sido y siempre lo será ya que desde muy pequeño, escuchando blink 182 te entran esas ganas de aprender a tocar la batería, y así ir superando cada vez más, además Travis también tiene su marca de ropa llamada "Famous stars and stripes" la cuál es ropa con estilo skater.

¿A QUIÉN ADMIRAS?
 Admiro mucho es Tim Burton ya que tiene una mente tan tostadaaaaa!!! Para crear personajes que parecen venidos de otro planeta.

¿TIENES ALGUNA CICATRIZ FÍSICA?
 Gracias al Universo y los astros que han jugado a mi favor no tengo ninguna cicatriz.
¿EN QUÉ TRABAJO SOÑASTE DE PEQUEÑO?
 Arquitecto, pero conforme pasaron los años dije no, me hubiera gustado ser astronauta, para poder viajar algún lado fuera de este planeta, ya que me encanta todo lo relacionado al tema.

¿CÓMO DESCRIBES LO QUE HACES?
 Mi ilustración es una especie de arte sublimé ya que al ver puedes decir "me asusta, pero me gusta".



¿RECOMENDAMOS ALGO QUE TE GUSTE, CUALQUIER COSA QUE CREAS QUE MERECE SER CONOCIDO?
 La impuntualidad ya que en éste medio estamos acostumbrado a la llamada "Hora chilenseana" entons de forma directa o indirecta esto ha pasado a ser parte de nuestras vidas, en algunos de mayor forma que en la de otros y ésta también sería una reflexión a cambiar esta forma y por supuesto es un defecto.
¿ALGUNA ILUSTRACIÓN FAVORITA QUE HAS REALIZADO, PORQUÉ?
 Sí, una a la que titulé como cara gore, esta la hice en una clase de semántica en el que estaba aburrido XD, entons, ese tiempo estaba sin tableta, cuando estaba en la casa de un amigo comencé a digitalizar con su tableta y logré terminar todo el proceso lineal, entonces llevé el archivo a mi casa, y le di color con el tictici de la portátil, fue un proceso tan tedioso como largo, pero valió la pena ya que me encantó como quedó por ésta razón me gusta esta ilustración y no he pensado en mejorarla ni nada por el estilo me gusta tal cuál quedó.
¿NÚMERO FAVORITO?
 69 no por la connotación sexual que abarca si no por alguna y extraña razón al dibujar siempre coloco un 69 en algún lado.

¿QUÉ COSAS TE GUSTAN HACER?
 Primeramente reírme!!!, ver las estrellas, observar la luna cuando está llena, tocar la batería [nunca dejes de practicar], dormir y comer.

¿SI NO TUVERAS PAPEL NI PINTURAS, NI COMPU, CON QUÉ ILUSTRARÍAS?
 Labial ya que es suave y se desliza muy suave en cualquier superficies a más de darnos buena difuminación.

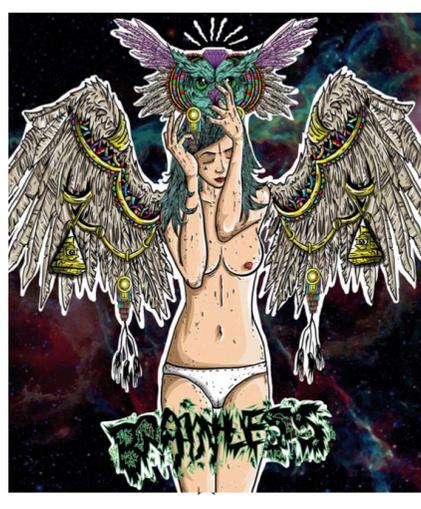
¿QUÉ TE HUBIERA GUSTADO CREAR?
 Cualquier edificio creado por Antoni Gaudí.

¿CÓMO ES TU PROCESO DE TU FAVORITO?
 Me gusta ver el Vete veite veite porque el humor que manejan es super blanco además de ser unos completos tostado el Jajá y el Rodrigo, también Califfo, Scand, de Mix, Serie Modern Family, caricatura Futurama, Youtube el canal del Jiro.

¿QUÉ CONSEJO DARÍAS A CUALQUIER ASPIRANTE A ILUSTRADOR?
 Que siga siempre adelante ni un solo paso atrás, el camino es difícil y tedioso al inicio como todo, practicar después de practicar y después de haber practicado seguir practicando.

¿CÓMO FAVORITO?
 No tengo una específica pero eso sí, todo es mejor con salsa de tomate.

¿QUÉ TE INSPIRA ARTÍSTICAMENTE?
 En ámbitos personales no me gusta, el chisme, la hipocresía y la mentira, creo que son cosas primordiales por defecto que a ninguna persona le gustaría que le hagan, pero claro siempre hay alguien que sí lo va a hacer.





JUAN PABLO FERNÁNDEZ DE CÓRDOVA
 FORKIU.DEVIANTART.COM
 4Q.GRAFICA@GMAIL.COM



182

¿COMO TE METISTE EN EL MUNDO DE LA ILUSTRACIÓN?

Hola, soy un diseñador gráfico cucaño, estudié en la Universidad del Azuay y hice una Maestría en Diseño Multimedia, todavía me falta sustentar la Tesis. He trabajado en Imprenta Monsalve Moreno, Licor Cristal, BG Magazine y ahora me encuentro trabajando con Gramin. Durante toda mi carrera profesional me he dado el tiempo para hacer trabajos un tanto más experimentales de ilustración, 3d y video para clientes como Zona Eléctrica y Pangea producciones. También he hecho de VJ proyectando video en vivo, me gusta cocinar el ciclismo de montaña y tengo 2 hijos con una bella esposa.

¿QUÉ TE INSPIRA ARTÍSTICAMENTE?
 Nadie en especial, como dije mi trabajo no suele tener pretensiones artísticas por lo que más que inspiración recorro a un proceso de investigación basado en la necesidad de dar soluciones a problemas específicos.

¿CUAL ES TU PROCESO DE ILUSTRACIÓN?
 A veces un par de horas, a veces 3 días. Mi trabajo por lo general es comercial o tiene un objetivo claro definido de antemano, por lo que suelo partir de un brief o una entrevista con el cliente o la persona que encarga el trabajo. A veces hago ilustraciones, 3d o videos por gusto, pero lo considero como autopromoción. Por lo general no hago cosas con una motivación artística si no más bien funcional.

¿TIENES ALGUNA CICATRIZ FÍSICA?

No tengo ninguna cicatriz memorable, pero no escucho con mi oído derecho, es algo congénito que a veces me complica la interacción social.

¿QUÉ TE HUBIERA GUSTADO CREAR?

Supra-Mario Bros.

¿QUÉ CONSEJO DARÍAS A CUALQUIER ASPIRANTE A ILUSTRADOR?

Que se consiga alguna actividad económica lucrativa de soporte hasta que logren un buen portafolio y los contactos necesarios para que la ilustración sea una actividad rentable.

¿UN DEFECTO TUYO?

A veces no termino lo que empiezo.

¿CÓMO DESCRIBES LO QUE HACES?

Resolver problemas de la manera más lamparosa posible... Aunque últimamente me estoy volviendo un tanto más práctico.

¿SI NO TUVIERAS PAPEL NI PINTURAS, NI COMPUTADOR, ¿CUALQUER COSA QUE CREAS QUE MERECERÍA SER COMODIDAD?

Rama en la arena suficiente para expresarse. La técnica es importante, pero a la final lo que ocurre dentro de la cabeza de cada uno es lo que hace la diferencia.

¿RECOMENDAMOS ALGO QUE TE GUSTE, CUALQUIER COSA QUE CREAS QUE MERECERÍA SER COMODIDAD?

Creo que la serie de dibujos animados Samurai Jack es una de las mejores que se ha hecho y muy justa gente la conoce.

¿ALGUNA ILUSTRACIÓN FAVORITA QUE HAS REALIZADO, PORQUÉ?

Templotin, la realice como colaboración para el diario urbano de Colectivo Malibú, es una imagen que causó mucho impacto en su momento.

183



¿CUAL ES TU PROGRAMA DE TV, FAVORITO?

Futurama.

¿QUÉ ES LO QUE NO TE GUSTA?

No me gustan los dogmas, ni políticos, ni religiosos, ni deportivos.

¿A QUIÉN ADMIRAS?

La gente que hace videojuegos, me parece que son subvalorados, pero conjugan una serie de características artísticas y técnicas que los hacen de lo más relevante de la actualidad.

¿CUAL HA SIDO TU MAYOR LOGRO?

Mi trabajo actual en Gramin, aunque lo más difícil fue mi primer trabajo en Monsalve Moreno, suete ser complicado arrancar.

¿TU ÚLTIMO DESEO DE UNA LÁMPARA MÁGICA?

¿Se vale 1000 deseos más?... Si es que no me gustaría un Helado Manicho, esos que descontinúan hacer algunos años.

¿EN QUE TRABAJO SOÑASTE DE PEQUEÑO?

De pequeño me encantaba la idea de trabajar haciendo videojuegos.

¿QUÉ COSAS TE GUSTA HACER?

Ahora estoy dedicado al deporte, Ciclismo de montaña y carreras de fondo. También me gusta cocinar.

¿NÚMERO FAVORITO?

El 7, no se por qué. La verdad me parece una pregunta estúpida.

¿CANCIÓN O GRUPO, FAVORITO?

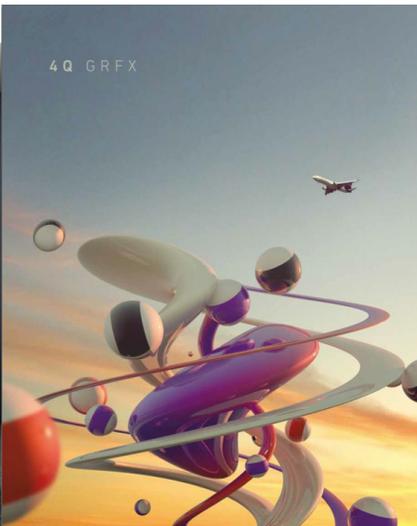
La misma respuesta que te darán la mayoría de diseñadores, Pink Floyd.

¿COMIDA FAVORITA?

Cangrejos con Pilsener.

¿DÓNDE TE VES DENTRO DE 10 AÑOS?

La verdad no tengo una visión muy clara, tal vez dando la vuelta al mundo en bicicleta.



GUDY
DIEGO HUMBERTO MOLINA BELTRAN
 WWW.FACEBOOK.COM/DIEGO.MOLINA.146
 DIEGOHUMS@HOTMAIL.COM



184

¿COMO TE METISTE EN EL MUNDO DE LA ILUSTRACIÓN?

Estudiante de Artes en la carrera de Ilustración Digital, de pensamiento muy abierto, apasionado por todas las manifestaciones artísticas, fotografía, animación, escritura, serigrafía, grabado, música (sido todo las marcas, sintetizador, beat box y digerido), creador de cuentos, en fin... mucha azúcar y creatividad! Desde que tenía uso de razón mi pasión por el dibujo nunca se detuvo, al terminar el colegio, sin pensarlo dos veces, decidí estudiar bellas artes y conocí todo un mundo de posibilidades, posteriormente después de cursar los ciclos básicos decidí encaminarme en la ilustración digital.

¿DÓNDE TE VES DENTRO DE 10 AÑOS?

Trabajando en una editorial, o como ilustrador independientemente, producir hasta mis no poder.

¿QUIÉN TE INSPIRA ARTÍSTICAMENTE?

Dalí, Picasso, Keith Haring, Julio Ruelas, Guayasamin, Sagaki Keita, tengo demasiados!

¿A QUIÉN ADMIRAS?

Mi padre, David Lynch, Frida Kahlo, Brian Warner, Kafka.

¿QUÉ COSAS TE GUSTA HACER?

Dibujar, beat box, escribir, fotografía, salir con amigos, viajar, bailar.

¿QUÉ ES LO QUE NO TE GUSTA?

El Clasicismo, regionalismo, racismo, no se, toda falta a las relaciones sociales.

¿CANCIÓN O GRUPO, FAVORITO?

Negra noche de Sabina, Popporn de Kraftwerk.

¿UN DEFECTO TUYO?

Ser impulsivo, hiperactivo, no se...

¿TIENES ALGUNA CICATRIZ FÍSICA?

Una cicatriz que cruza verticalmente mi frente sobre mi ojo izquierdo, me la hice cuando no me percate en cruzar un cerco donde había un alambre de púas, sucedió cuando tuve la edad de 13 años.

¿CUAL ES TU PROCESO DE ILUSTRACIÓN?

Una ilustración en cuanto al concepto, punto de vista: si hago una simple ilustración que abarque todo un concepto, me demora alrededor de una hora, si el concepto no es complicado, por ejemplo de un cuento donde se enfoca únicamente en una situación, amerita solo una ilustración, pero si hay cambio de escena, varios personajes y sucesos, sería entonces un trabajo algo extenso, me gusta dibujar sin complicarme con el concepto, luego pienso en ello y me resulta ventajoso... Puede variar una ilustración en cuanto al estilo que maneje para crearla, tengo muchos estilos, de los cuales elijo el apropiado dependiendo de la parte conceptual.

¿ALGUNA ILUSTRACIÓN FAVORITA QUE HAS REALIZADO, PORQUÉ?

Existe una que la hice cuanto pase por un periodo nostálgico/depresivo por un corto tiempo debido al fallecimiento de personas muy allegadas. Esta ilustración está compuesta de un autorretrato donde tengo la piel rosada, por mi nariz y ojos sale aquel sentimiento depresivo representado por burbujas de color.

¿QUÉ TE HUBIERA GUSTADO CREAR?

La serie de obras escultóricas que tienen por nombre: inflables del artista Jeff Koons.

¿TU ÚLTIMO DESEO DE UNA LÁMPARA MÁGICA?

Conocer a Andy Warhol y otros artistas.

¿COMIDA FAVORITA?

Comida indichina.

185



¿SI NO TUVIERAS PAPEL NI PINTURAS, NI COMPUTADOR, ¿CUALQUER COSA QUE CREAS QUE MERECERÍA SER COMODIDAD?

Con las personas, con las sombras u objetos comunes.

¿CÓMO DESCRIBES LO QUE HACES?

Muy más, hago lo posible por crear mi propio estilo, algo alocado, colorido y caricaturesco con un toque técnico.

¿QUÉ CONSEJO DARÍAS A CUALQUIER ASPIRANTE A ILUSTRADOR?

Que no deje pasar un día sin crear algo nuevo, cualquier idea siempre es importante, no existe dibujo feo!

¿NÚMERO FAVORITO?

3, porque es un número auto expresivo en muchas vertientes y de capacidad comunicativa, signo de la expresión artística y sociabilidad, simpatía y espiritualidad.

¿RECOMENDAMOS ALGO QUE TE GUSTE, CUALQUIER COSA QUE CREAS QUE MERECERÍA SER COMODIDAD?

La diablada que está por el centro de cuenca, La Colmena. La diablada Pillarencia en Ambato. También la obra del artista Sagaki Keita, es uno de mis favoritos!

¿CUAL HA SIDO TU MAYOR LOGRO?

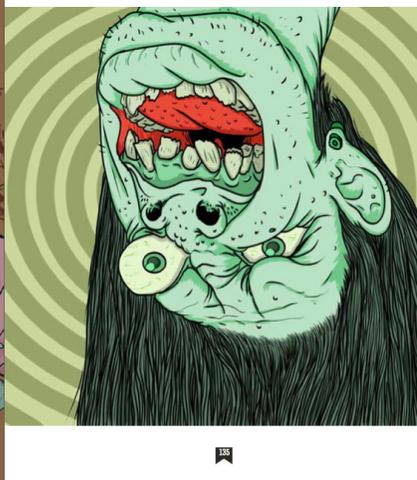
Culminar de manera satisfactoria un trabajo de ilustración abarrotada en gran formato que lo hice usando estero gráfico.

¿EN QUE TRABAJO SOÑASTE DE PEQUEÑO?

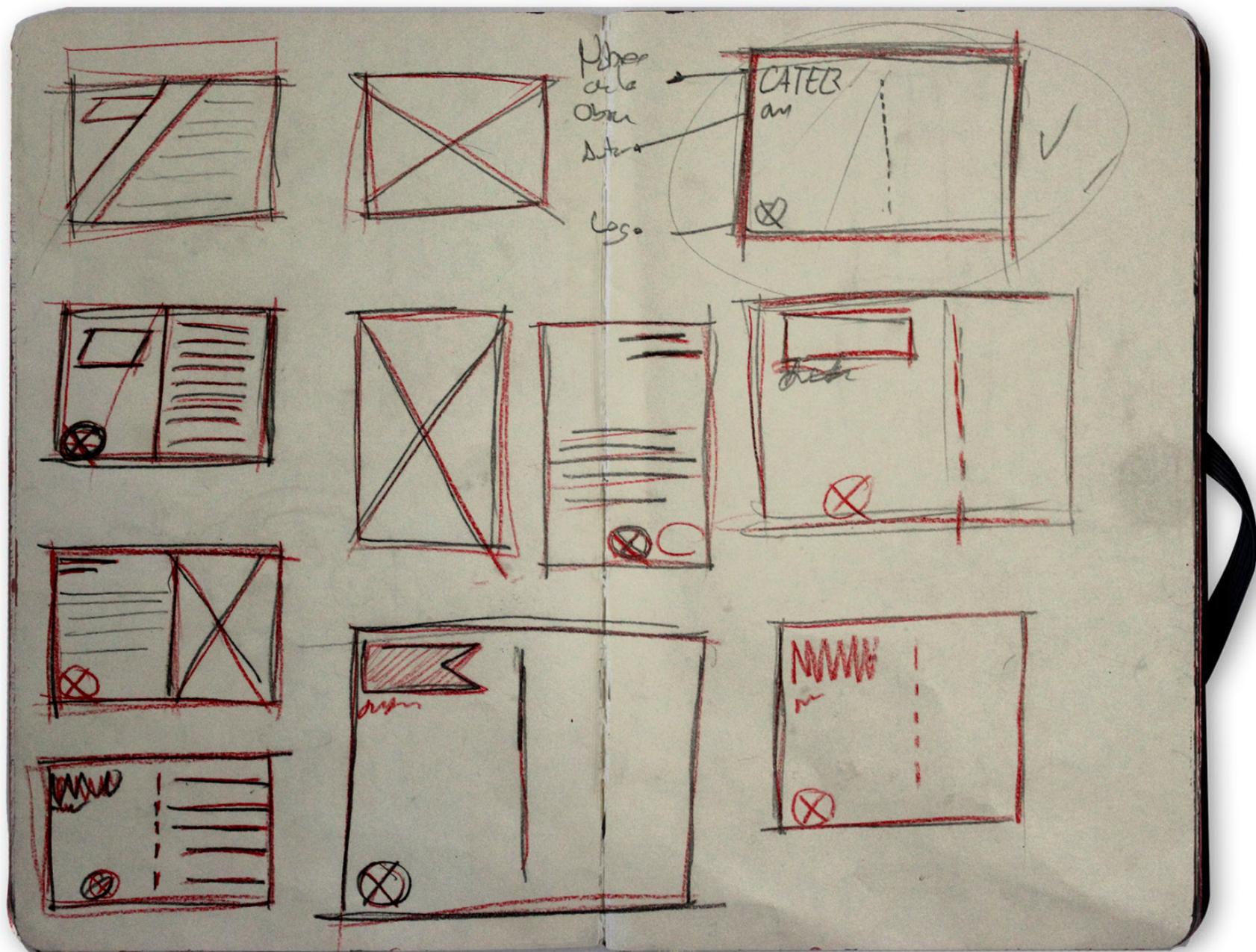
Quería ser presentador de lugares turísticos alrededor del mundo, como Freddy Ehlers del programa La Televisión jajaja.

¿CUAL ES TU PROGRAMA DE TV, FAVORITO?

Hora de Aventura, Los Simpsons, Las Olimpiadas de la Risa.



186



Bocetos de postales, a lápiz.

POSTALES:

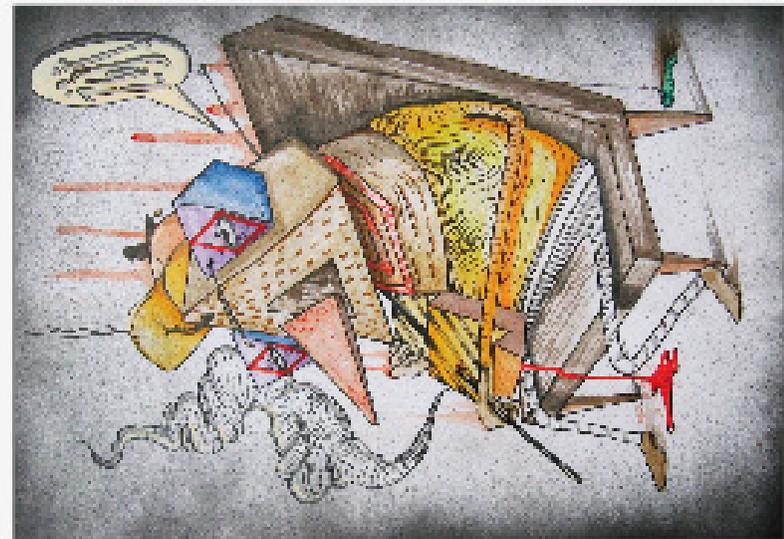
Se procedió al bocetaje del mismo, se tuvo en cuenta la siguiente información: Nombre de la ilustración, autor, seudónimo, ciudad y logo, al revés de toda esta información la ilustración. el tamaño de estas es de ancho 14,5cm con altura de 10cm. los mismo que tendrán un packaging donde se encuentran las 30 postales. El propósito de estas postales es el de dar un plus al producto y a su vez mayor difusión de los ilustradores cuencanos.

EL PESCADOR
PEDRO SEVILLA
202



BITÁCORA
CUENCA - ECUADOR

Handwriting practice lines for the title 'EL PESCADOR'.

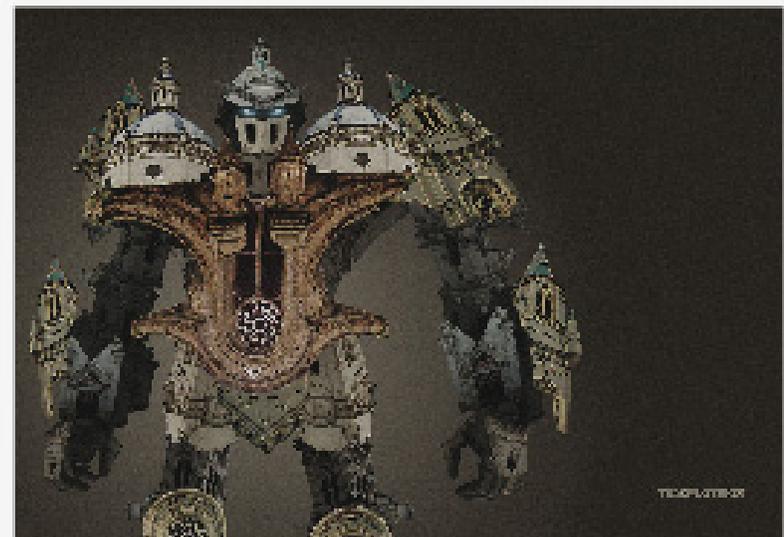


TEMPLOTRON
JUAN PABLO F.
40.



BITÁCORA
CUENCA - ECUADOR

Handwriting practice lines for the title 'TEMPLOTRON'.



UGLY PEOPLE
MARIELA BARZALLO
MARIE



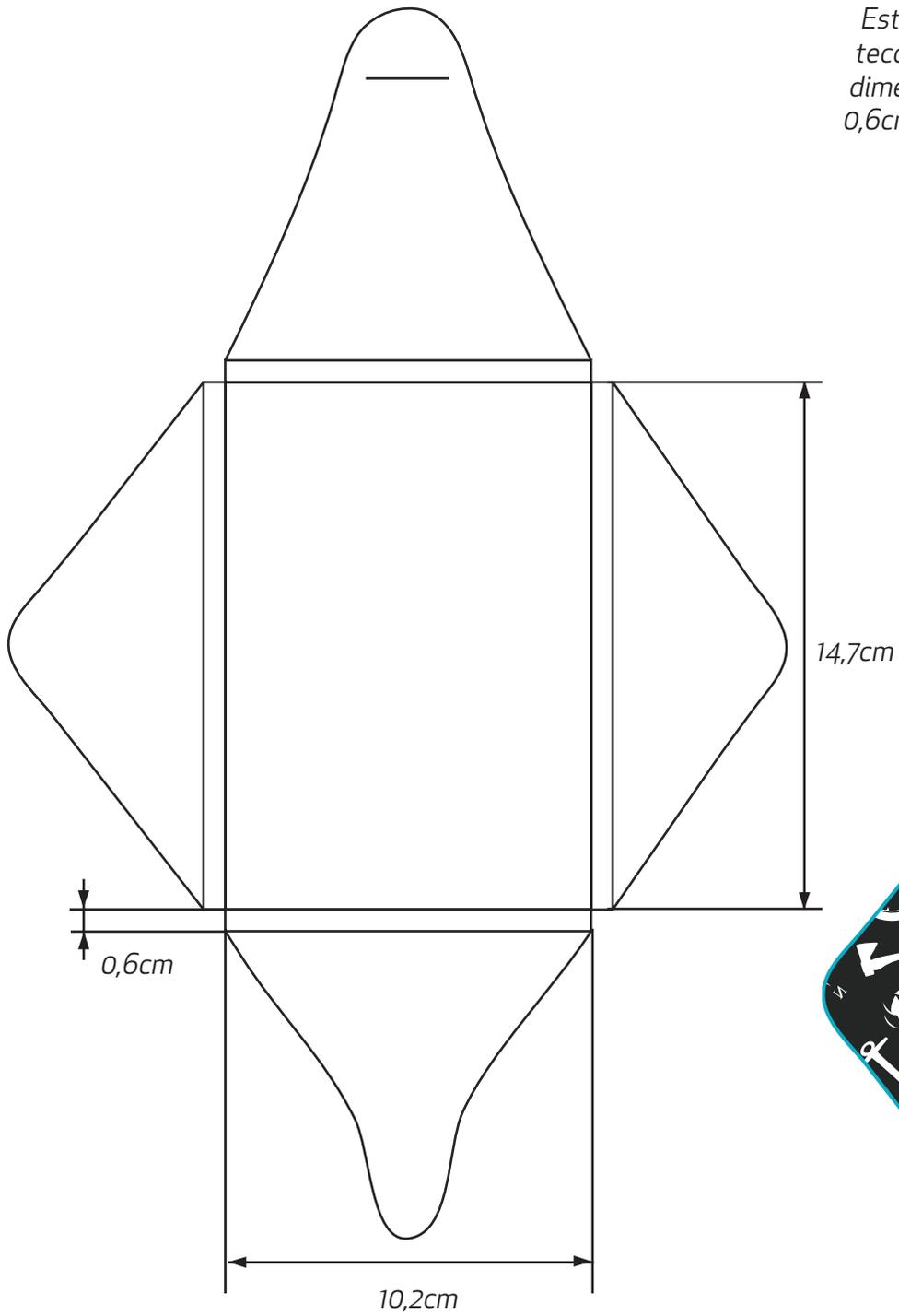
BITÁCORA
CUENCA - ECUADOR

Handwriting practice lines for the title 'UGLY PEOPLE'.

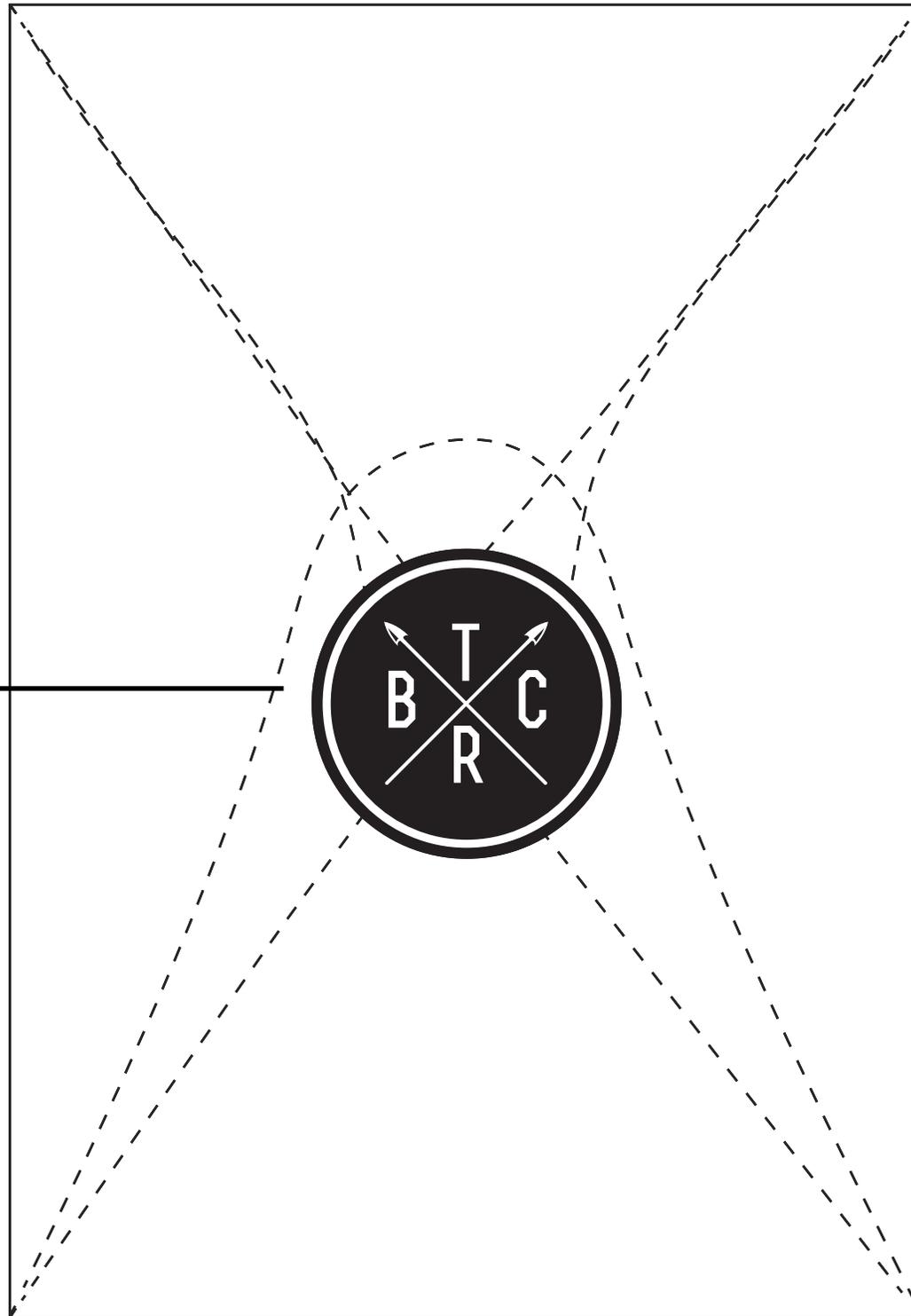


Postales finales.

Este sería el diseño del Packaging, el mismo otorgara una protección a las postales, se adjuntara al libro de ilustradores. las dimensiones de este son: de ancho 14,7cm, alto 10,2cm, volumen 0,6cm.



adhesivo del logo



CONCLUSIONES

Que mejor manera de concluir este proyecto, recordando el objetivo general que era el de promover y generar el interés en la ilustración, a través de un documento editorial, de información biográfica y trabajos de los ilustradores locales.

Después de dar conceptos y teorías, finalmente se realizó las entrevistas a los ilustradores locales. Una extraordinaria experiencia al intercambiar palabras con los mismos, conociendo a ilustradores exitosos en portafolios web, algunos con premios y reconocimientos muy importantes como el que otorga Behance y Deviantart a sus miembros en diferentes categorías, compitiendo contra ilustradores internacionales y obviamente reconocidos. Mi observación es que la ilustración local tiene un gran potencial solo hay que hacerlo conocer para que se empiece a dar mayor importancia a la ilustración en Cuenca y porque no en el país.

Después de haber realizado las entrevistas cara – cara se procedió al diseño del producto editorial (libro), con su respectiva marca en este caso Bitácora, se estructuró el interior del libro con jerarquización de contenidos, obteniendo una sistematización, las postales, su embalaje, etc. El producto está listo para gestionar su publicación ya que este es un prototipo.

— RECOMENDACIONES —

R. del PROYECTO:

Si algo aprendí en todo este proyecto y a lo largo de la carrera, es que recomendar es difícil. quiero decirles a las siguientes generaciones de diseñadores - ilustradores, que se interesen un poco más en este tema, estamos a un nivel muy alto frente al mundo y hay que aprovecharlo. Puedo decir que aprenderán bastante en tutoriales de YouTube, pero mas en tesis investigativas y conocerán gente muy interesante, obtendrán buenos contactos y sobretodo hacer amistad con personas importantes en el medio.

Con respecto al proyecto lo que podría recomendar es considerar tiempos y cronogramas, para las entrevistas ir preparados para lo que sea y créanme cuando les digo para lo que sea, existirán situaciones en las que dependerán de terceras personas en mi caso de 30 les sugiero ser insistentes(abombes), cuando realicen un proyecto de tesis no trabajen no tendrán el tiempo suficiente para realizar ambas cosas a la vez se saturaran, perderán la cabeza, se desesperaran el truco esta en hacer lo que mas te gusta diseñar.

R. PERSONAL:

A continuación una recomendación personal, la lista de herramientas y materiales a tomar en cuenta para la elaboración de un proyecto de tesis.

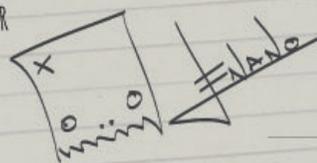
RECOMENDACIONES

"ESTA LISTA ES APLICADA EN LA ÚLTIMA SEMANA DE TESIS"

- 50 HOJAS BOND (PARA REALIZAR BOCETOS, AVIONES O SOLO DOBLARLOS SIN SENTIDO)
- 1 LÁPIZ (PARA ANOTACIONES O TAMBIÉN PARA MASTICARLO)
- 1 BORRADOR (ES SUFICIENTE YA QUE LO PERDERÁS ANTES QUE SE ACABE)
- 1 SKETCHBOOK (PARA ILUSTRAR ALGO QUE NO TENGA NADA QUE VER CON EL PROYECTO)
- 1 LAPTOP (DE PREFERENCIA MAC PORQUE ES BONITO COMO BRILLA LA MANZANITA ATRÁS)
- INTERNET (PARA PERDER EL TIEMPO EXTALKEANDO EN FACEBOOK, TWITTER Y YOUTUBE)
- 2 SIX PACK DE ENERGIZARTES (PARA TOMAR ALGO MIENTRAS ESTAS PENSANDO SI EXISTEN EXTRATERRESTRES)
- 1 CÁMARA DE FOTOS (NECESITAS FOTOS, Y PORQUE NO EN EL ESPEJO DEL BAÑO)
- 1 CHOMPA ANTI-HIPOTERMIA (PARA LAS NOCHES MIENTRAS QUIERES HACER ALGO)
- 1 MANZANA (PARA QUE, ESO SI NO SE)
- 1 TRADUCTOR O TRADUCTORA (EL O ELLA SE ENCARGARA DE TU HORTOGRAPHIA)
- 1 MASCOTA (TE AYUDARA, VERDAD MARCUS MIAUUUU...)
- 1 SED DE MÚSICA (TU GUILTY PLEASURE, ESTARÍA BASTANTE BIEN)
- 1 BIKE (POR SI ALGUIEN TE INVITA A SALIR)
- ESPERAR LOS MIÉRCOLES (DOS X UNO, TAL VES ALLÁ UNA PELÍCULA BUENA, Y OBTIENES IDEAS PARA EL PROYECTO)
- 1 MEMORY (TE SERVIRÁ PARA COPEAR COSAS Y PORQUE NO PARA RESPALDAR TODO TU PROYECTO)

POR ÚLTIMO PERO LO MÁS IMPORTANTE SEGUIR EN LA CONSTANTE LUCHA CONTRA LA PROCRASTINACIÓN Y DEDICARTE EN LLENO AL PROYECTO.

SUERTE Y COLOR



BIBLIOGRAFÍA



- ALBERT KAPR. "101 reglas para el diseño de libros." SLD. mayo de 1976. http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/ecimed/reglas_diseno.pdf.
- Delgado Azaña. "La ilustración actual su importancia y aplicación." Mundo Negociable. 2010. Ilustración Híbrida. <http://mundonegociable.blogspot.com/2010/02/12-la-ilustracion-actual-su-importancia.html>.
- Harris - Ambrose, "Fundamentos del Diseño Creativo" Parramón. Barcelona. 2003. segunda edición, p. 57.
- Harris- Ambrose, Format, Parramón, Barcelona. 2006, segunda edición, p.10
- Marcela Buitron. "DISEÑO EDITORIAL ". Buenas Tareas. 25-01-10. <http://www.buenastareas.com/ensayos/Diseño-Editorial/1189711.html>.
- MARIANA COSTA. "Ilustración: la frutilla del postre." Foroalfa. 15/02/2012. <http://foroalfa.org/articulos/ilustracion-la-frutilla-del-postre>.
- Roció Romero. "La Ilustración Gráfica." adnsign. 2013. Nando Landeta. http://adnsign.blogspot.com/2009_06_01_archive.html.
- Ilustres Ilustradores. Primera Memoria de Ilustración Ecuatoriana. Quito: Ediecuatorial, 2011. Primera Ed. p.7.
- Johanna Quiñones, "que es un ilustrador scribd". 2012. <http://es.scribd.com/doc/93366027/Que-es-un-ilustrador>
- HELLER, Eva. "Psicología del color" Editorial Gustavo Gili. España. 2004. p. 4.
- L.A.V.Roció Romero Hernández. Taller de Ilustración Gráfica. Universidad de Londres, 2011. Primera Ed. p.4-5.



BITÁCORA

