

REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL INSTITUCIONAL

Análisis del estilo personal gráfico en el diseñador gráfico

Autor: Heriberto Aguilar Arroyo

**Tesis presentada para obtener el título de:
Lic. En Diseño Gráfico**

**Nombre del asesor:
Olimpia Guzman Venegas**

Este documento está disponible para su consulta en el Repositorio Académico Digital Institucional de la Universidad Vasco de Quiroga, cuyo objetivo es integrar, organizar, almacenar, preservar y difundir en formato digital la producción intelectual resultante de la actividad académica, científica e investigadora de los diferentes campus de la universidad, para beneficio de la comunidad universitaria.

Esta iniciativa está a cargo del Centro de Información y Documentación "Dr. Silvio Zavala" que lleva adelante las tareas de gestión y coordinación para la concreción de los objetivos planteados.

Esta Tesis se publica bajo licencia Creative Commons de tipo "Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada", se permite su consulta siempre y cuando se mantenga el reconocimiento de sus autores, no se haga uso comercial de las obras derivadas.





**UNIVERSIDAD
VASCO DE QUIROGA**

FACULTAD DE DISEÑO GRÁFICO

**“ANÁLISIS DEL ESTILO PERSONAL GRÁFICO
EN EL DISEÑADOR GRÁFICO”**

TESIS

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO**

PRESENTA

Heriberto Aguilar Arroyo

ASESOR

L.D.G. Olimpia Guzman Vanegas

L.D.G. Alfonso Siburo Valenzuela

M.C. y A.D. Gerardo Vinicio Rochín Lámbarry

CLAVE: 16PSU0010U

ACUERDO: LIC100842

MORELIA, MICHOACÁN

AGOSTO 2011

Con mucho Cariño y
Agradecimiento a
mis padres

ANÁLISIS
DEL ESTILO
PERSONAL
GRÁFICO
EN EL
DISEÑADOR
GRÁFICO

ÍNDICE

Introducción Pag. **6**

Planteamiento del problema
Preguntas de investigación
Justificación
Delimitación
Antecedentes
Objetivo general
Objetivo particular
Supuesto
Metodología

Marco Histórico Pag. **16**

Capítulo 1

Estilos artísticos de principios del siglo XX

Marco teórico Pag. **27**

Diseño gráfico

Capítulo 2

2.1 ¿Qué es el diseño gráfico?
2.2 Campos del diseño gráfico
2.3 Función del diseñador gráfico
2.4 Responsabilidades del Diseñador Gráfico

Capítulo 3 Pag. **43**

Estilo

2.1 Clasificación de términos para categorizar las artes visuales
2.2 Categorías de estilos visuales
2.3 Técnicas de Comunicación Visual para la expresión del estilo
2.4 Estilo personal Gráfico
2.5 Fuerzas que conforman el estilo personal

Marco práctico Pag. **84**

Capítulo 4

Investigación de campo:
Entrevistas y observación

Capítulo 5 Pag. **162**

El estilo personal gráfico en el ámbito laboral.

Conclusiones Pag. **170**

Bibliografía Pag. **172**

ANÁLISIS DEL ESTILO GRÁFICO PERSONAL EN EL DISEÑADOR GRÁFICO

La presente investigación abordará el estilo personal en el diseñador gráfico desde diversos puntos de vista, con el fin de entenderlo de una manera más amplia y que nos ayude a comprenderlo.

Primeramente analizaremos los estilos artísticos de finales del siglo XX, con la finalidad de tener un referente directo de la influencia de los diferentes elementos que conforman un estilo durante cierto periodo de tiempo, también aquí podremos observar la influencia de un estilo para la conformación de otro, además analizaremos el contexto histórico social y cultural que propicio el surgimiento de ese estilo en esa determinada época y lugar.

En el primer capítulo estudiaremos la profesión del diseño gráfico y su quehacer profesional. Estudiaremos los diferentes campos laborales del diseño gráfico, como la edición, publicidad, el diseño para la persuasión y la imagen corporativa. Cada una de estas áreas contiene diferentes especialidades y aplicaciones, las cuales también puntualizaremos.

En el primer capítulo como último punto, conoceremos las diferentes responsabilidades del diseño gráfico, que es el deber profesional frente al cliente y el público al cual va dirigido nuestro trabajo.

En el segundo capítulo hablaremos sobre el estilo, su origen etimológico y sus diferentes definiciones. Analizaremos en este apartado el estilo de manera

general, histórica, personal y técnica. Este capítulo es el más importantes ya que en él se encuentran las claves para poder obtener un resultado con esta investigación. También haremos precisión en el uso de los diferentes términos que se utilizan para clasificar las artes visuales, para entender mejor el significado de cada una de las palabras. Después categorizaremos los diferentes estilos visuales que existen, con el fin de conocer sus características, sus periodos históricos y las técnicas visuales aplicadas en su creación artística.

Existen un número infinito de posibilidades de técnicas de creación gráfica, pero en capítulo dos abordaremos las más importantes y las técnicas generales de comunicación visual para poder expresar el estilo, estas técnicas permiten al autor transmitir gráficamente los aspectos que involucran su estilo, las variantes técnicas, la comprensión y el control de los medios visuales.

Dentro del segundo capítulo también hablaremos sobre el estilo personal gráfico, ya que los productos o las obras son solo el resultado visual de las expresiones conceptuales de cada autor o diseñador, estas experiencias se encuentran detrás de los diferentes fenómenos contextuales en el que el autor se fue desarrollando y las diferentes fuerzas que conforman el estilo personal como son; la personalidad, la apreciación personal, la apreciación social, la influencia de la época y la influencia del público.

Además la investigación contará con diferentes entrevistas de campo a diseñadores gráficos acerca de su estilo, su formación, y su punto de vista acerca del beneficio o el prejuicio del estilo personal en el ámbito laboral.

Estas entrevistas serán un aporte muy valioso, para poder obtener un resultado rico en información acerca del estilo, y de su valor comercial en el ámbito laboral.

Planteamiento del problema

¿Qué es el estilo?; es una palabra que se utiliza comúnmente en el lenguaje cotidiano de las personas, en todas las culturas, sociedades, pero si tratamos de definir ¿qué es el estilo? es una pregunta que puede tener una respuesta concreta, pero que se diversifica y se hace casi imposible de conocer en su totalidad en todos los ámbitos en donde el estilo se hace presente, desde el arte en sus múltiples expresiones como la pintura, escultura, poesía, literatura y ni hablar de la música en cada una de ellas encontramos estilos que son únicos y aplicables para su rama, eso solo hablando de arte que es una ventana que nos muestran infinitas posibilidades de estilo.

Ahora llevándolo a términos menos sublimes encontramos también estilos simplemente en la forma de vestirse, peinarse, comportarse en cada una de las sociedades y si tratamos de ser más específicos en cada subcultura, por eso hablar de estilo es algo que nos compromete a delimitar en qué campo estamos indagando e incluso del tiempo ya que a través del paso de los años el estilo cambia y es percibido de diferentes maneras

En el ambiente que implica la creatividad hay personajes que han desarrollado un estilo propio y que a su vez han inspirado a otros a retomarlo y así sucesivamente ese estilo marca a toda una época, pero preguntarse cómo surgió en el primer personaje que lo desarrollo es algo complicado de conocer, tal vez hay que observar múltiples factores

contextuales que se combinan entorno a una solo persona y como resultado en alguna expresión nos muestra esa mezcla reflejada como un estilo.

Al ser diseñador Gráfico y humano, contamos con características que nos hacen especiales, y únicos, además adquirimos elementos que a través del paso del tiempo y de las experiencias hacemos parte de nosotros, esto nos hace irrepetibles, ya que estos elementos tienen una trascendencia al momento de desarrollar un estilo propio.

La investigación abordará el estilo personal tomado en cuenta como el conjunto de características gráficas que distinguen y diferencian a un diseñador así como los factores contextuales que ayudan a definir un estilo personal.

Preguntas de investigación

- 1.- ¿Cuál es la importancia del diseño gráfico?
- 2.- ¿Qué es el estilo?
- 3.- ¿Cuál es la diferencia entre estilo gráfico y tendencias?
- 7.- ¿Existen varios estilos gráficos en el diseño?
- 6.- ¿Cómo se identifica el estilo gráfico en el diseñador?
- 4.- ¿Qué relación existe entre el estilo gráfico y la personalidad?
- 5.- ¿Cuál es la influencia del contexto en el estilo del diseñador?
- 8.- ¿Cuál es el beneficio de poder definir un estilo gráfico personal?

Justificación

La investigación tiene como principal propósito hacer una aportación que pueda ayudar a estudiantes de diseño gráfico y diseñadores gráficos profesionales que estén interesados en desarrollar un estilo gráfico propio, que los haga destacarse dentro del ambiente laboral del diseño gráfico, también la investigación será de interés para los diseñadores que ya tienen un estilo propio y que quieren conocer cuáles fueron los elementos que los encaminaron a desarrollar su estilo gráfico. La investigación es oportuna ya que no se han abordado investigaciones enfocadas al estilo personal del diseñador, y que los diseñadores enriquezcan el ámbito gráfico con sus propuestas personales, es de gran importancia para el diseño.

Por otra parte la investigación es viable, aunque no hay demasiada información para desarrollar el el estilo en el diseño gráfico, podemos apoyarnos con información adquirida de otras publicaciones que toman como elemento principal la influencia del contexto, el nivel sociocultural, influencias, herramientas de diseño etc.

El tema se ha elegido por el interés personal de desarrollar un estilo personal, conocer cuáles son los elementos que intervinieron o que puedan intervenir para desarrollar un estilo personal en el diseño gráfico.

Delimitación

La investigación se desarrollará en la ciudad de Morelia, Mich. Principalmente en bibliotecas de instituciones educativas, en la world wide web (internet), y con diseñadores gráficos profesionales con nivel licenciatura o más, que puedan apoyar con sus conocimientos aplicados a la personalidad y el estilo gráfico.

El proyecto se desarrollará en 10 meses aproximadamente abarcando de agosto del 2009 a mayo del 2010, en este periodo de tiempo se destinarán el mes de agosto para el realizar el anteproyecto, la metodología se realizará a finales de agosto y principios de septiembre.

El marco teórico y el diseño de instrumentos así como la prueba piloto tendrán que estar concluidas para el mes de diciembre. Del mes de enero a mayo del 2010 se realizará el marco práctico y el diseño editorial para la publicación de la investigación.

Antecedentes

Para la realización de la investigación contamos con pocos recursos documentales que nos puedan acercarnos de manera precisa y que hablen de manera extensa acerca del estilo gráfico del diseñador, por lo tanto nos apoyaremos de primera mano en documentos que hablen acerca del estilo gráfico de manera general como en la tesis llamada “Justificación del estilo gráfico al cartel mexicano” de la autora Paz, Prado, Ilang.

También con el mismo propósito de conocer el estilo utilizaremos la tesis “El estilo kitch como influencia en el diseño gráfico contemporáneo”. de Velázquez Gonzalez Nahieliy de Jesús. Para conocer de manera más profunda el desarrollo del estilo personal en el diseñador gráfico, debemos saber que es el diseño gráfico y la labor profesional de un diseñador gráfico, por lo tanto contaremos con el sustento del libro ¿Qué es el diseño gráfico? Del autor Quentin Newmark, que en su capítulo uno nos habla sobre que es el diseño y la función del diseñador, además nos habla sobre el dilema del estilo personal y el estilo específico en una época y también acerca del significado político del estilo. Para conocer de manera breve el surgimiento del diseño gráfico y sus influencias contamos con el libro de, Enric Santue.

“El Diseño Gráfico desde sus orígenes hasta nuestros días, “que es un gran referente, un libro que sin duda será de gran aporte para conocer cómo se desarrolla el

estilo personal es “Arte y percepción visual”, de Rudolph Arnheim el cual nos habla en su capítulo 4 sobre el desarrollo del estilo, nos explica por qué dibujan los niños, y cómo influye en el desarrollo posterior de un estilo, analiza la teoría intelectualista y los conceptos de la auto representación lo que nos permite conocer de manera muy puntual los orígenes del desarrollo del estilo.

Objetivo general

Analizar el estilo personal gráfico en diseñador gráfico.

Objetivos Particulares

- 1.- Conocer la importancia del diseño gráfico.
- 2.- Definir el concepto de estilo, personalidad y tendencia.
- 3.- Conocer los diferentes estilos que existen en el diseño gráfico.
- 4.- Conocer cuál es la relación entre el estilo gráfico del diseñador y la personalidad.
- 5.- Investigar la influencia del contexto en el estilo gráfico del diseñador
- 6.- Investigar cómo algunos diseñadores han desarrollado su estilo personal en el diseño gráfico.
- 7.- Indagar cuál es el beneficio de tener un estilo personal en el diseñador gráfico.

Supuesto

La principal influencia para desarrollar un estilo personal como diseñador gráfico, es el trabajo realizado por otros diseñadores a los que se admira.

Metodología

Los seres humanos hacemos investigación frecuentemente en la vida cotidiana de forma empírica, es un proceso natural para el aprendizaje, pero dentro de la ciencia debemos construir el conocimiento por medio del método científico. Fernando Arias Galicia, nos dice que “La investigación puede ser definida como una serie de métodos para resolver problemas cuyas soluciones necesitan ser obtenidas por medio de una serie de operaciones lógicas, tomando como punto de partida datos objetivos” (Arias, Galicia 2001:126).

En el ámbito del diseño gráfico y las ciencias sociales, la investigación cualitativa es la que mejor se adapta y nos ayuda a obtener los objetivos de investigación.

Gregorio Rodríguez Gómez nos indica que “Los investigadores cualitativos estudian la realidad en su contexto natural, tal como sucede, intentando

sacar sentido de, o interpretar, los fenómenos de acuerdo con los significados que tienen para las personas implicadas.

La investigación cualitativa implica la utilización y recogida de una gran variedad de materiales que describen la rutina y las situaciones problemáticas y los significados en la vida de las personas”. (Rodríguez Gregorio, 1996:72).

Los datos cuantitativos no son relevantes para el estudio al que estamos enfocados por que la investigación trabaja con personas, sus aptitudes y relaciones con el entorno social. El estilo personal del diseñador gráfico es un estudio en el que el hombre es el tema principal, además de los motivos o circunstancias que llevan a un diseñador a adoptar un estilo, por lo tanto la investigación cualitativa es la que más encaja para desarrollar nuestro tema.

El tema que se ha elegido para la investigación no tiene referentes directos o de primera mano, la investigación es pura “se apoya dentro de un contexto teórico y su propósito fundamental es el de desarrollar teoría mediante el descubrimiento de amplias generalizaciones o principios” (Tamayo, Mario, 2003:42).

Esta investigación se caracteriza únicamente por la búsqueda del conocimiento y la generación de nuevas ideas, esto no quiere decir que sus resultados estén desligados de la práctica, porque la información que obtengamos podrá ayudar a construir y desarrollar más teoría para el desarrollo de un estilo gráfico personal.

Para investigar el desarrollo del estilo gráfico personal, utilizaremos el método descriptivo debido a que debemos analizar e interpretar el conjunto de fenómenos y circunstancias que llevaron al diseñador a

adoptar un estilo, por lo tanto trabajaremos con hechos que deben ser interpretados de manera correcta y con una sustentabilidad teórica. Mario Tamayo nos indica que “La investigación descriptiva trabaja sobre realidades de hecho, y su característica fundamental es la de presentamos una interpretación correcta” (Tamayo y Tamayo. 2003:46).

El enfoque del método descriptivo se caracteriza por conducirnos por hechos relevantes y dominantes acerca de una persona o cosa, y que funcione en el presente indicándonos rasgos que nos ayuden a diferenciar situaciones en un determinado contexto.

Para la recolección de datos utilizaremos la entrevista, que es una herramienta que nos puede proporcionar la información necesaria, esta herramienta es utilizada generalmente el método descriptivo.

La ventaja esencial de la entrevista reside en que son los mismos actores sociales quienes

proporcionan los datos relativos a sus conductas, opiniones, deseos, actitudes y expectativas, cosa que por su misma naturaleza es casi imposible de observar desde fuera” (Sabino, Carlos, 1992:116).

Por medio de la entrevista a diferentes diseñadores gráficos identificaremos los elementos que son distintivos en la formación de un estilo personal en el entrevistado, para cumplir este objetivo debemos hacer una entrevista a profundidad, la cual tiene la característica de poder tener un grado de dirección-no dirección, esto quiere decir que el entrevistado puede llevar la iniciativa de la conversación guiado por el entrevistador, hasta un esquema de preguntas, a este esquema se le llama cuestionario “Debe ser cuidadosamente redactado, evitando preguntas demasiado generales, confusas o de doble sentido, y tratando de conservar un orden lo más natural posible” (Sabino, Carlos, 1992:120).

Además de la entrevista observaremos el portafolio de trabajo de cada uno de los diseñadores entrevistados, para corroborar de manera gráfica lo descrito en la entrevista.

ESTILOS ARTÍSTICOS DE PRINCIPIOS DEL SIGLO XX

Estilos artísticos de principios del siglo XX.

El diseño gráfico es una palabra que fue acuñada hasta 1922 por un diseñador de libros llamado William Addison Dwiggins, el cual describió al diseño como “las actividades de un individuo que daba orden estructural y forma visual para la comunicación impresa” (MEGGS, 1991:09).

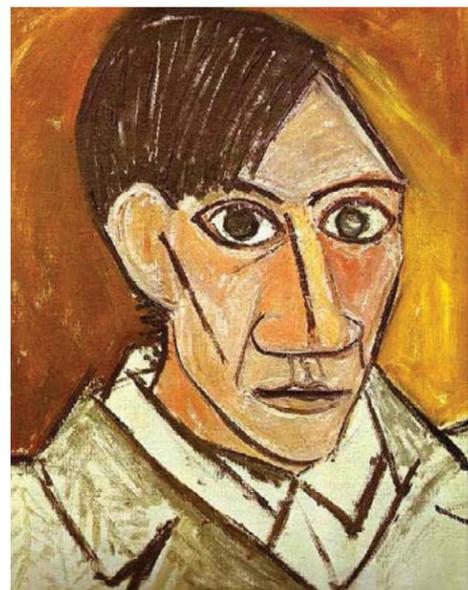
La historia del diseño gráfico es heredera de los conocimientos e inventos de grandes culturas, los escribas sumerios por ejemplo, las imágenes utilizadas en la escritura hecha en papel en la antigua china, los iluminadores y traductores en la época medieval, ejemplos como estos hay muchos, todas estas aportaciones casi siempre son anónimas pero muy significativas.

Remontarse a esos acontecimientos históricos que fueron conformando las piezas para formar lo que hoy conocemos como diseño gráfico, es un trabajo demasiado extenso y arduo, sin embargo es importante conocer los movimientos artísticos del siglo XX que tuvieron mayor trascendencia en el diseño gráfico.

El siglo XX estuvo marcado por los inmensos cambios que sufrió el mundo en todos los ámbitos, socialmente, políticamente, económicamente y artísticamente, que es reflejo de estos cambios a través del arte, y para ser más precisos en la pintura.

La primera guerra mundial (1914-1918) y la segunda guerra mundial (1939-1945) aturdieron los cimientos con los que estaban construidas la sociedad mundial. Esta perturbación dio como resultado nuevas formas de pensar y ayudo a cuestionar los paradigmas artísticos con los que las escuelas y los artistas habían convivido; en las primeras décadas del siglo XX surgieron diferentes movimientos artísticos, algunos se contraponían pero algunas otras se traslapaban y se interrelacionaban entre sí, estas corrientes o nuevos movimientos tenían un común denominador, las apariencias externas sobre los que debía ser arte no los llenaba plenamente, los estados emocionales se hicieron más visibles en el nuevo arte, la protesta social hacia los cánones establecidos sobre los que debía ser bello o artístico, la concepción de obras artísticas apartar de teorías psicoanalistas o de algunos manifiestos, fueron la revolución que conformo la nueva revolución creativa.

No todos los movimientos surgidos en ese siglo influyeron en gran medida al diseño gráfico, algunas otras sin embargo propiciaron el surgimiento de movimientos posteriores aplicados de manera directa al diseño gráfico. Las corrientes que vamos a analizar en las siguientes páginas son las que tienen un legado más concreto en el diseño gráfico, como son el cubismo, futurismo, dadaísmo, surrealismo, la movimiento de Stijl, el constructivismo ruso y la escuela artística de la Bauhaus.



Autoretrato de Pablo Picasso.

La primera vanguardia del siglo XX fue el cubismo y Pablo Picasso fue el principal promotor del cubismo, en el cual desarrolló sus obras maestras; Picasso pasó por varios movimientos artísticos, de niño realizó su primer cuadro a los 8 años influido por los conocimientos de su padre sobre los grandes maestros de la pintura como Miguel Ángel y Rafael, en su época de juventud estuvo influido

por sus estudios artísticos, dentro de un estilo totalmente académico; pero pronto se contactó con grupos modernistas que hicieron cambiar su forma de expresión. Al cumplir los diecinueve años, el entusiástico joven, se movió a París.

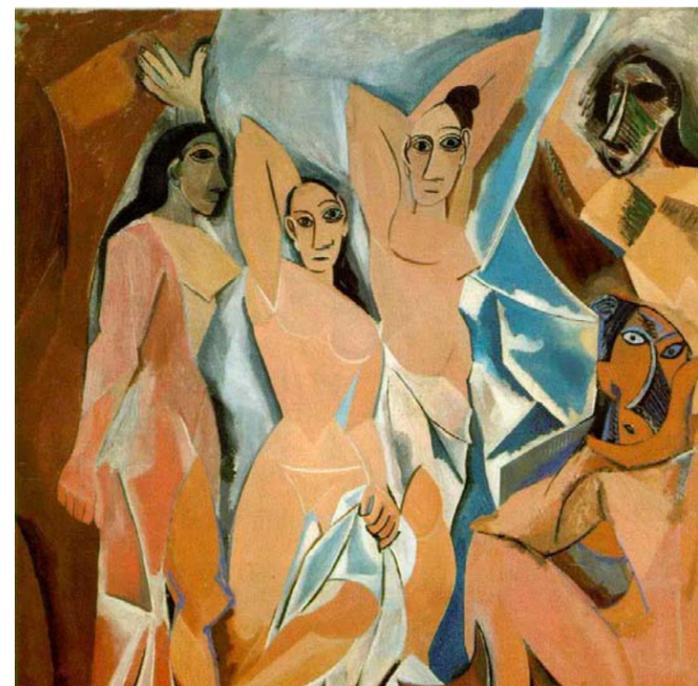
Allí Picasso pintó en la manera identificada como expresionista. Después regresó a España en donde decidió estudiar el arte de los humanos primitivos, siguiendo la idea a los maestros pintores como Gauguin y Matisse, Picasso observó que los primitivos lograron captar la idea, igual la imagen de un objeto, o un animal, o una persona, sin dibujar lo que en realidad está a la vista, Picasso quiso perfeccionar el estilo de los prehistóricos humanos, a su gusto.

Le escribió a Paul Cézanne para pedirle consejos en cómo hacer básicos dibujos pero sofisticados. Cézanne respondió que “artistas tienen que tratar la naturaleza en términos como el cilindro, la esfera, y el cono, Picasso absorbió este

concepto el cual dio como resultado el cubismo, esto nos indica que durante el paso de Picasso por varios movimientos artísticos, su principal influencia siempre fue su relación con otros artistas y el contexto social en el que se desenvolvía.

Les Femmes d'Alger (O. J.) de Pablo Picasso en el año de 1907, es considerada como la primera obra cubista, es el reflejo de la estilización geométrica de la escultura africana y del pintor posimpresionista Paul Cézanne.

El cubismo tenía como primicia el crear un concepto de diseño independiente de la naturaleza, era una nueva forma de transmitir la expresión humana a través del espacio y la geometrización, aquí las formas tradicionales humanas se descomponen en los rasgos más representativos, para después geometrizarlos en ilusiones espaciales y de perspectiva en planos bidimensionales.

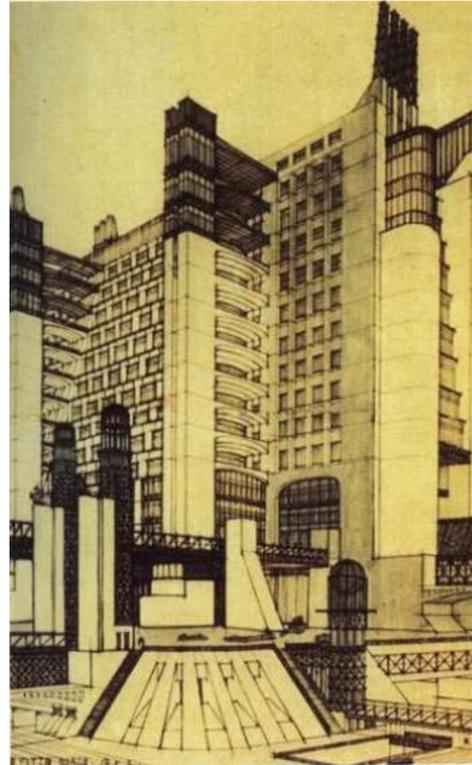


Les Femmes d'Alger (O. J.) de Pablo Picasso en el año de 1907

Cézanne comentó que el artista debía de “tratar a la naturaleza en términos de cilindro, la esfera y el cono” (Meggs, Philip, 1991:302).

En los años posteriores Picasso y Georges Braque desarrollaron un nuevo movimiento cubista en el cual la representación estaba hecha por medio de infinitas posibilidades inventadas; a esta etapa se le conoce como cubismo analítico, estos dos artistas en esta etapa desde diferentes puntos de vista analizaron el plano, y usaron estas percepciones para formar un conjunto de planos geométricos con un ritmo, lo cual resultaba en una obra de arte demasiado estructurada, el desafío al que se enfrenta el cubismo analítico es la representación del tema por medio de estructura pictórica y la composición.

En 1910 y 1911 Picasso y Braque tratan de recuperar la realidad visual de los objetos, no de la manera tradicional pictórica, sino incorporando elementos reales como periódico, texturas de telas, o trozos de elementos reales como madera o hule. “con ello se pretende una síntesis nueva de la realidad, a este experimento se le llama Cubismo sintético” (VILLAR, 2003:98).



Perspectiva arquitectónica de Bruno Taut.

El éxito del cubismo fue visible en la primera muestra de arte cubista en el salón de los independientes en 1912, el cubismo influyó significativamente a los futuristas italianos, los expresionistas alemanes, los abstractos rusos, etc.

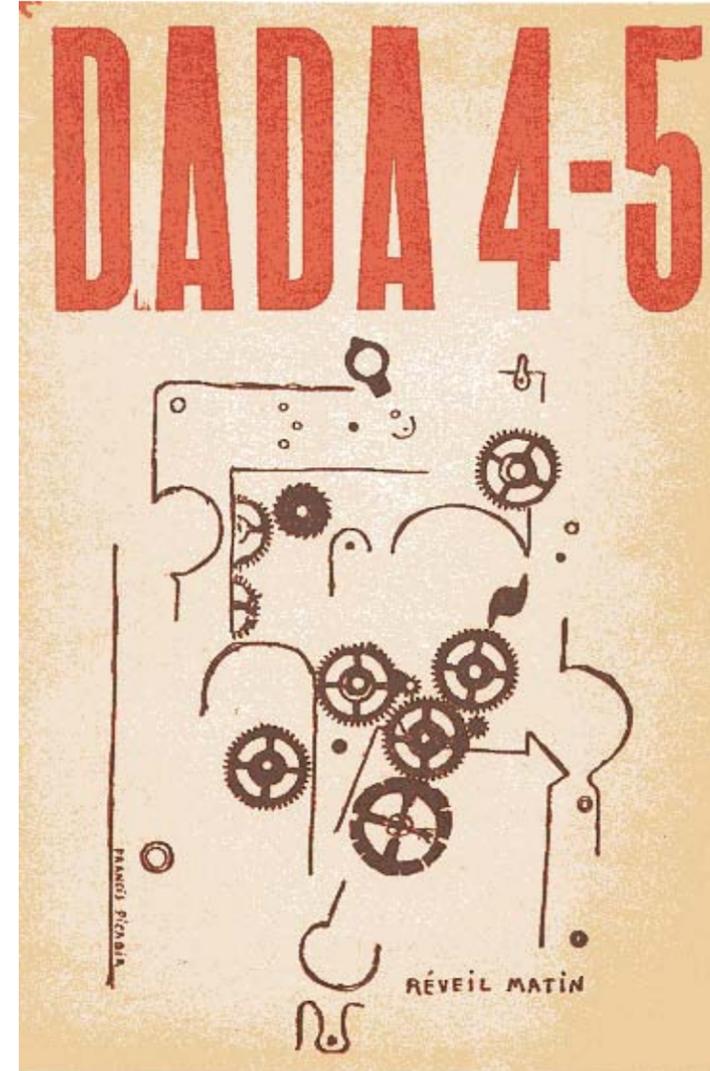
El futurismo, como movimiento de arte plástico, tiene su origen más primitivo, en una propuesta literaria del poeta Filippo Tommaso Marinetti, en su llamado manifiesto futurista, en donde plasmaba su ideología, hacia la negación del arte y la literatura reconocida, a los que llama corruptos.

El manifiesto técnico de la pintura futurista propuesto por Umberto Boccioni, Carlo Carra, Luigi Russolo, Giacomo Balla, Gino Severini, declararon la poética del maquinismo, la vida moderna y la dinámica atreves de elementos urbanos y de desarrollo industrial.

El medio por el cual los futuristas deseaban acabar con la corrupción asistente era por la guerra, Boccioni el más notable de los futuristas, murió en ella.

Uno de los aportes de este movimiento al diseño gráfico es el acomodo tipográfico cargado de emociones, que desafiaba la gramática y la sintaxis. En 1913 se inicio la publicación del periódico Lacerba en Florencia en donde se mostraba una revolución tipográfica; el uso de múltiples tipografías, su acomodo espacial y los colores acentuaban aún más el poder de las palabras.

En las páginas impresas de este periódico surgió un nuevo tipo de diseño relacionado con la pintura llamado "tipografía libre". "Los poetas futuristas liberados de la traición, animaron sus páginas de composición dinámica, no lineal, realizada por medio de palabras y letras pegadas en lugar de la reproducción fotográfica" (MEGGS, 1991:304).



Alarma del reloj, por Réveil Martin I, ilustración para la portada la revista Dada, No. 4-5.

La vanguardia que mas se opuso al arte tradicional fue el dadaísmo fue la vanguardia de mayor oposición a la primera guerra mundial y a los valores tradicionales dentro del gremio artístico; las primeras manifestaciones del dadaísmo son de 1915, el dadaísmo trasendio más tiempo del que sus opositores diagnosticaron que duraría, el movimiento tuvo vida hasta 1922, cuando otro movimiento filosófico artístico lo sucedió, el llamado surrealismo.

Las obras dadaístas se burlan del arte tradicional, el arte corrupto que era el aceptado por los burgueses, comerciantes, los académicos y los estetas que su principal preocupación eran los valores estéticos aceptables para la comercialización.

Los dadaístas no recurrían comúnmente a los modelos tradicionales para la representación pictórica, usaron un cambio de técnicas como el collage, montaje de objetos cotidianos y la fotografía.

Triztan Tzara, es el principal individuo en el origen del dadaísmo apartar de su manifiesto, en el dice "Que el arte sea pues, una monstruosidad que asuste a las mentes serviles y no un endulcolorante para decorar refectorios de animales vestidos con ropaje humanos" (GOWING, 2006:62)

Los principales artistas que dan vida a este movimiento fueron Duchamp, Picabia, Jean Crotti, como europeos refugiados, junto con los americanos Man Ray, Morton Schamberg .



Pintura surrealista de Salvador Dalí.

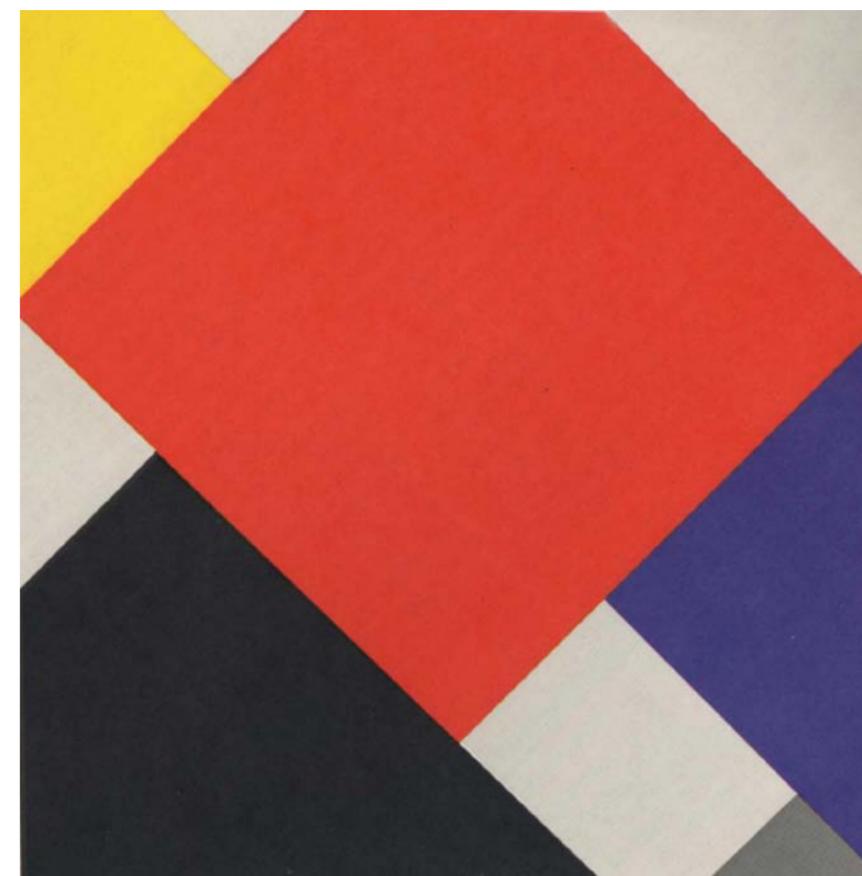
Después de la muerte del dadaísmo surge el surrealismo que tiene, el surrealismo tiene sus raíces en el dadaísmo, este movimiento aparece en París en 1924 el cual fue fundado por André Breton a partir de su manifiesto surrealista, la pintura fue descubierta como la principal fuente de expresión para el movimiento.

La pintura surrealista se realiza a partir de el automatismo, de la intuición, de los sueños y de el inconsciente explorado por Freud, que en algunos fue el principal motor de arranque para la pintura.

El surrealismo profesaba una libertad basada en la poética y en el espíritu del hombre, libre de la moralidad

y las convenciones a las que estaba atado el hombre, el movimiento buscaba la verdad interna sin ningún tipo de ataduras.

El surrealismo fue un movimiento muy prolífico se extendió a muchos países y fue adoptado por muchos escritores, poetas y pintores como Arp, Man Ray, Picabia, Ernest, Masson, Miro, Tanguy, Magritte, Giacometti, Dominguez, Matta y el más famoso y exótico de todos Salvador Dalí. Este pintor español fue el que más influyó en diseño grafico, a partir del manejo de sus perspectivas llevadas mas allá en una página plana y el realismo llevado en algunos carteles a partir del estilo de Dalí.



Counter-Composition V, pintura de Theo van Doesburg (1924)

Uno de los movimientos que heredo gran riqueza compositiva al diseño gráfico actual sin duda alguna, fue la vanguardia que se formo gracias al periódico llamado De stijl en 1917 en Holanda. El fundador de este movimiento es Theo Van Doesburg y a él se unieron otros pintores como Piet Mondrian y Bart van der Leck. “Las pinturas de Mondrian; constituyen la fuente a partir de la cual se desarrollan la filosofía y las formas visuales De Stijl” (MEGGS, 1991:350).

Las pinturas de este movimiento son más simbólicas, y se realizan a partir de una estructura matemática del universo y de la armonía con la naturaleza. El Stijl se caracteriza por figuras geométricas pintadas de plastas de colores puros y el diseño con franjas negras en un espacio organizado con formas planas.

El stijl nos aporta al diseño grafico la utilización del espacio a partir de formas planas, y el desarrollo de tipografía por Van Doesburg y Vilmos Huszar los cuales eliminaron las líneas curvas e hicieron que prefirieran los tipos sans-serif.



Alexander Rodchenko, cartel para la oficina de publicidad estatal de Leningrado

Otro movimiento que reinventó los cánones del arte clásico fue el constructivismo. Este movimiento tuvo un punto de vista contrario a los otros movimientos, en el cual se renunciaba a “el arte por el arte”. En este movimiento se invitaba a los artistas rusos a que se unieran al diseño industrial, la comunicación visual a partir de carteles y las artes aplicadas a la sociedad comunista ya conformada después de la primera guerra mundial y la revolución rusa. El movimiento fue guiado por Vladimir Tatlin y Alexander Rodchenko en 1921.

Aleksei Gan criticaba a los pintores abstractos por “ser incapaces de romper el cordón umbilical con el arte tradicional y se jactaba de que el constructivismo se había trasladado del trabajo de laboratorio a la aplicación práctica” (MEGGS, 1991:343).

El constructivismo ruso fue una vanguardia que realizó inmensos aportes para el desarrollo del diseño gráfico, el pintor Lissitzky fue un visionario que ayudó en estos aportes no solo en el diseño gráfico sino también en la arquitectura, pintura y fotografía. El constructivismo lleva más allá la experiencia estética hacia la vida comunitaria a través del arte y las tecnologías aplicadas. El gobierno ruso, en estos años apoyó al nuevo arte ruso por medio de un periódico internacional, en donde se utilizaban los aportes más significativos fruto del movimiento, este periódico fue acogido rápidamente por artistas jóvenes y se instruyó un estilo colectivo en Europa y en especial en Rusia.



Edificio principal de la Bauhaus.

La escuela de artes y oficios Das Staatliches Bauhaus se abrió en 1912, en una época en la que Alemania vivía un ambiente de efervescencia después de la derrota de “la guerra para terminar con todas las guerras”. En esta época se buscaba construir un nuevo orden social que fuera mejor y más funcional en todos los ámbitos.

La Bauhaus hizo su manifiesto en los periódicos alemanes en donde se indicaba su filosofía la cual se enfocaba que las nuevas artes deben de tener un carácter más compositivo y funcional además de la unión del arte y la tecnología para resolver problemas de diseño. La Bauhaus promovía que un diseñador instruido debía de “hacer vivir el espíritu dentro del producto inerte de la máquina” (MEGGS, 1991:362) que afín de cuentas es un ideal que se maneja aun en el diseño gráfico y que tiene su origen en esta escuela.

La Bauhaus estaba movida por la inquietud de innovar ante los desafíos que se avecinaban tras el avance industrial para llevarlo a un plano de futurista. Algunos maestros, como Paul Klee y Kandinski, influyeron en la determinación del papel de la forma, el color y los materiales para el desarrollo del diseño de comunicación visual.

También Van Doesburg hizo su aparición en esta escuela ya que la Bauhaus y el Stijl tienen características y objetivos similares. En el campo de la tipografía, la Bauhaus, fue un gran precursor del diseño actual, los legados de comunicación a través de los tipos, como son la legibilidad y la comunicación deben de ser el objeto esencial y no la estética de las mismas, también se contribuyó en que las letras nunca deben de ser forzadas en un cuadro o armazón preconcebido, además de la innovación en el acomodo tipográfico no lineal y el explorar nuevas formaciones tanto verticales como diagonales.

El 10 de agosto de 1933 fue cerrada la Bauhaus después de que el gobierno alemán hiciera insostenible su existencia, la persecución nazi provocó que muchos profesores huyeran hacia Estados Unidos, en donde las ideas y la filosofía de esta escuela fueron llevados a otros rumbos.



Marylin Monroe por Andy Warhol

El Pop Art es el resultado artístico de la industrialización en los años 50 y 70, el movimiento se desarrolla en Inglaterra y en Estados Unidos, principalmente. Este movimiento se opone a el arte abstracto por su sentido elitista, aunque el arte abstracto criticaba a el arte tradicional, después de que fue aceptado por la crítica, fue manejado igual que el arte tradicional en los mercados internacionales.

El pop art tuvo como lienzos los medios de comunicación masiva que eran utilizados por la sociedad en general, tiras de comics, envases de productos, el cine y otros. Las imágenes manejadas por los artistas de este movimiento son de un gran colorido y generalmente se amplía la imagen para dejarla en elementos formales básicos como los puntos, pero siempre dejándolos reconocibles para el lector.

Algunos artistas de este movimiento fueron Jasper Johns, Robert Rauschenberg, Lichtenstein y el más famoso Andy Warhol. Andy fue conocido por sus espectaculares apariciones en mundo de las celebridades y por trabajar con figuras del cine y la política, el empleo mucho de su tiempo en el desarrollo de su estudio o fábrica de imágenes, de las cuales salieron la famosa sopa Campbells y las pastillas de jabón brillo. Warhol defiende la producción en serie en contra de la labor artesanal de cada uno de sus trabajos.

CAPÍTULO 2

DISEÑO GRÁFICO



El diseño gráfico es una profesión que se encuentra presente en el entorno de la vida diaria

Avenida Time square New York.

lo podemos encontrar en las calles y espacios públicos en forma de señalética y señales de tránsito, en las publicaciones como periódicos, revistas páginas de internet, televisión, cine y principalmente en los productos que compramos diariamente ya sea para satisfacer necesidades básicas o de entretenimiento, entonces el diseño gráfico es una profesión que interviene a cada momento en nuestro quehacer diario y en algunos casos interviene en el estado emocional y en la formación de las emociones y la percepción del mundo en el que vivimos

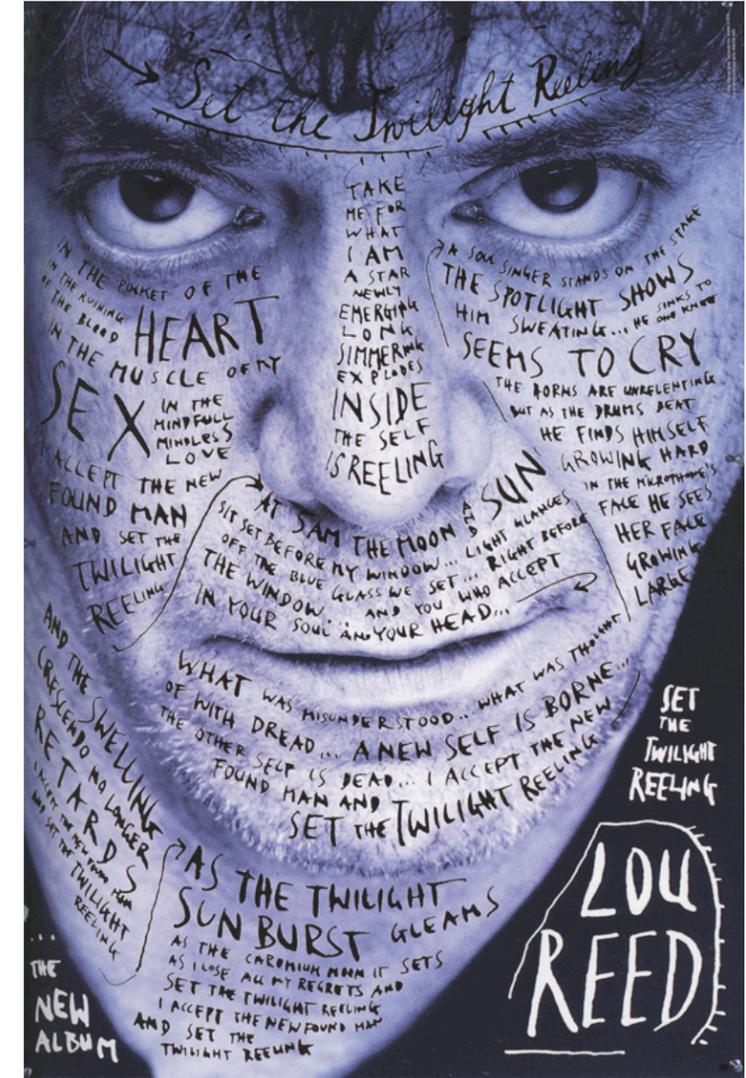
La palabra “diseño” en el diccionario de la real academia de la lengua la define como; Concepción original de un objeto u obra destinados a la producción en serie y la palabra gráfico nos indica que; del latín graphicus perteneciente o relativo a la escritura y a la imprenta, esta definición es demasiado corta y vacía y no nos orienta ampliamente hacia el quehacer de la profesión.

El termino fue acuñado por el americano William Addison Dwiggins, el cual describió al diseño como “las actividades de un individuo que daba orden estructural y forma visual para la comunicación impresa” (Meggs, Philip, 1991:09). Pero de alguna forma esta definición es algo obsoleta ya que en los tiempos presentes la comunicación no solo se hace de manera impresa, entonces definir el término es algo complejo, porque al querer unificar una posible descripción, podemos excluir algunos elementos.

El diseñador Gráfico Argentino Jorge Frascara nos dice que “Las dos palabras juntas: «diseño gráfico», desbordan la suma de sus significados individuales y pasan a ser el nombre de una profesión.

En función de proponer una definición inicial, se podría decir que el diseño gráfico, visto como actividad, es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados.”(Frascara, Jorge 2000:24). Una de las definiciones más acertadas es la que se encuentra en el libro “fundamentos del diseño grafico”, la cual nos indica que:

Un buen diseño es la mejor expresión visual de la esencia de algo, ya sea esto un mensaje o un producto.



Diseño de la identidad corporativa para Lufthansa, por parte del Grupo de Desarrollo 5 de la HfG de Ulm. La escuela de Ulm fue un punto inflexión en la historia del diseño, ya que allí se perfiló la profesión del diseño mediante una metodología científica.



Para hacerlo fiel y eficazmente, el diseñador debe buscar la mejor forma posible para que este algo sea conformado, fabricado, distribuido, usado y relacionado con su ambiente. Su creación no debe ser solo estética si no también funcional, mientras refleje o guíe el gusto de su época” (Wucius Wong,2002).

También al diseño gráfico se le llama “diseño de comunicación visual”, esta definición incluye de manera más evidente el quehacer de la profesión; diseño es el método, el objetivo que es comunicar y el medio que es la visión. Este término es reciente, pero es más frecuentemente utilizado el término diseño gráfico.

La palabra diseño, entendida en el lenguaje popular, es utilizada muchas veces de manera incorrecta, o en actividades que no son parte del diseño, por eso algunas personas desconocen la labor de esta profesión y ven al

diseño como el producto físico final, derivado de la actividad, pero el proceso para su realización es a veces desconocido o ignorado y que sin embargo es la medula central para la realización de la profesión.

La labor del Diseño Grafico es intencionada y su principal intención es comunicar, y para realizarlo se deben de planear y coordinar varios factores, algunos humanos y otros técnicos. Para poder diseñar se necesita evaluar, investigar, implantar los conocimientos adquiridos, generar nuevos conocimientos y implementar los en productos destinados a producir una comunicación visual.

La profesión del Diseño Gráfico trabaja con otras áreas, por eso su naturaleza es muy diversa y en a veces compleja, el autor González Ruiz en su “Estudio de diseño” , nos dice que el diseño trabaja con las ciencias humanas y sociales (filosofía, historia, sociología etc.), las artes (pintura, dibujo, teatro, música etc.), ciencias exactas y naturales



Esquema de planificación.

Para diseñar de manera correcta se necesita planificar, y su objetivo es comunicar y el fin de la comunicación para el diseño, es el adentrarse en el conocimiento, conductas o las actitudes del público objetivo en una dirección determinada.

(geometría, física, biología etc.), ciencias de la Comunicación (psicología, lingüística, semiótica etc.), ciencias relacionadas con la Forma (morfología, topología etc.) y ciencias relacionadas con la función y Programación (ergonomía, informática, cibernética etc.).” (González Ruiz,1994).

Para la creación del diseño grafico eficaz es necesario conocer algunos aspectos técnicos y científicos como las leyes de la visualidad, el dominio de los sistemas representativos y estilísticos, las reglas tipográficas y de color, el funcionamiento de la comunicación, los tipos de soluciones existentes en los diferentes medios, los códigos del emisor y público objetivo. Las ciencias relacionadas con la comunicación han dado al diseño grafico grandes campos como la lingüística y la semiótica que han proporcionado

al diseño contenidos conceptuales propios de la comunicación, la tarea de transmitir mensajes de manera clara, directa y precisa para los diferentes públicos que manejan diversos códigos.

Hay dos elementos básicos dentro del diseño grafico la funcionalidad y la estética, y en algunos casos se crea cierto conflicto en la disciplina, porque si uno carece de la otra no se obtiene un buen resultado, el primer elemento establece que el diseño es una actividad funcional a través de una necesidad y la estética es una rama filosófica que tiene que ver más con la esencia y la percepción de la belleza.

Estas posturas de enfrentan y conviven dentro de la profesión, esto debido a que el diseño es considerado dentro de las artes visuales, que tiene su origen en la Bauhaus, que al conceptualizar la profesión académica de esta escuela, el diseño aparece como parte fundamental del proceso artístico al fusionar lo utilitario a lo estético.

El primer problema estético en el diseño lo es comentado por Eduardo Heredia en un artículo en internet en el que nos comparte, que “la belleza es una categoría estética única y universal y pensar que la diferencia entre arte y diseño es que uno busca la belleza subjetiva y otro la belleza utilitaria, es limitar las posibilidades comunicativas de ambas disciplinas, se busque o no un mensaje inequívoco.” (http://foroalfa.org/es/articulo/129/La_estetica_y_lo_apenas_visible , consultado el 08-11-2009).

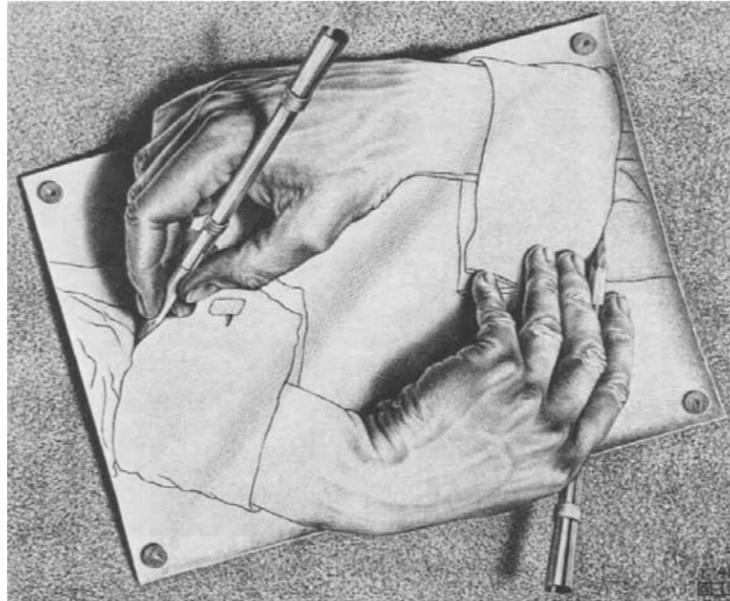


Ilustración con lápiz de M.C. Escher.

Lo cual podemos entender que la misma estética dentro del diseño cumple una función, que es hacer clara la intencionalidad del diseñador. la funcionalidad puede asociarse al grado de eficacia que una imagen tiene para comunicar o transmitir un mensaje, esta eficacia será sujeta siempre al estilo, que a su vez se subordinan a la estética, que esta subordinada a el diseñador.

4 grandes ámbitos del diseño gráfico

edición publicidad, imagen corporativa
medios audiovisuales

2.2 Campos del Diseño Gráfico

Los productos o resultados obtenidos a través del proceso del Diseño Grafico, se aplica en varios ámbitos de la vida de las personas, algunos observando la televisión o el cine, en los productos de la limpieza, en el manual para armar un juguete o simplemente las señales para circular de manera correcta. El libro Diseño Gráfico y Comunicación divide al diseño en 4 grandes ámbitos; edición, publicidad, imagen corporativa y los medios audiovisuales (Tena, Daniel 2005:05)

El diseñador puede especializarse en una de las 4, pero estas divisiones tiene bases y códigos que aplican igual para todas, además que también convergen y se superponen unas con otras compartiendo elementos que son indispensables para la realización de algún proyecto. Los diferentes ámbitos tienen una permeabilidad, por ejemplo no se puede idear un nuevo envase sin conocer los principios que regulan la publicidad, la edición o la imagen corporativa.



El primer ámbito es la edición, esta representa el diseño, y la producción de libros, revistas, periódicos, etiquetas etc. En este campo conviven los elementos como fotografías, ilustraciones esquemas y los auxiliares gráficos que ayudan a mejorar el aspecto de los productos y su ordenamiento y planificación con los textos.

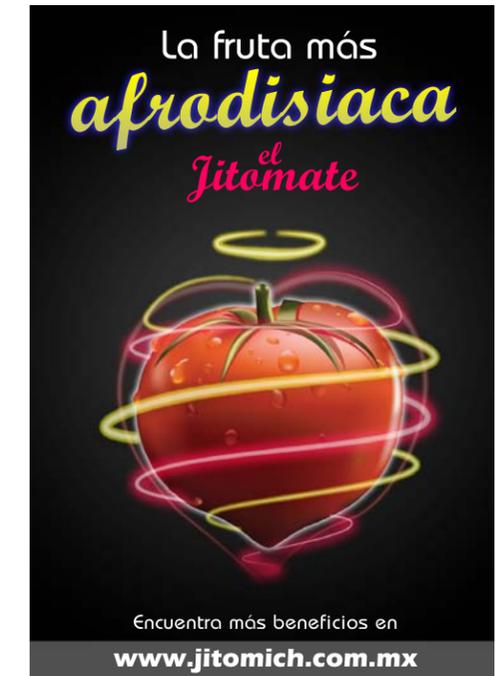
En la edición son necesarios conocimientos específicos, el uso correcto de la tipografía y las características integrantes en la redacción de textos como el interlineado, el espaciado entre caracteres y la connotación de cada fuente por mencionar algunos. También es necesario conocimientos sobre compaginación, el orden y coherencia de la información, además de los acabados y procesos industriales para su reproducción.



Ejemplos de revista y libro.

El segundo ámbito es la publicidad la cual representa las aplicaciones comerciales, culturales y políticas, que están en servicio de las personas, empresas e instituciones, que informan y mejoran el conocimiento frente al resto, Este campo también se dedica al Diseño para la persuasión, que está destinado a que la comunicación influya sobre la conducta del público.

El diseño para la persuasión está dividido en 3 campos según Jorge Frascara; La publicidad (comercial y no-comercial), la propaganda (política o ideológica) y la social (salud, higiene, seguridad, etc).



Ejemplos de publicidad comercial y no comercial.



Identidad corporativa de un zoológico.

La imagen corporativa está ya incluida en los anteriores ámbitos, pero puede tratarse por su contenido de manera independiente. Este ámbito hace referencia a la identificación visual de las empresas, instituciones, asociaciones u otra agrupación, que pretenda tener una identidad que los diferencie de los demás, y que les dé un carácter, una personalidad y un estilo.

Dentro de la imagen corporativa encontramos la identidad corporativa que es la manera gráfica en la que se representa la empresa. En la identidad no solo es el diseño del logotipo y de los elementos o aplicaciones necesarias en las que se va a utilizar, también son las especificaciones técnicas de cómo se va a utilizar, los conceptos, gráficos de apoyo, el tono en que se le va a comunicar al público, el uso y el no-uso de los elementos, tipos, colores, imágenes, formatos y signos que conforman la identidad. Actualmente se utilizan otros términos para referirnos a la identidad corporativa; libro de estilo, la imagen de la casa o branding.



Logotipos toponimicos de diferentes países.

En este ámbito el diseñador trabaja con equipos multidisciplinares que confeccionan productos audiovisuales.



Por último encontramos el ámbito audiovisual, es el que trabaja con elementos de identificación visual y auditiva en soportes audiovisuales, ya sean digitales o no.

Este campo es el que tal vez está más inmerso en los ámbitos de la comunicación, ya sea en el cine o la televisión o en los medios multimedia como páginas de internet, publicaciones digitales, (libros, revistas, periódicos, etc.), y otras aplicaciones como los software.

Este campo es el que está en más constante cambio y en el que se crean nuevas variables para el diseñador, que necesitan ser exploradas para mantenerse competitivamente. En este ámbito el diseñador trabaja con equipos multidisciplinares que confeccionan productos audiovisuales. Hay personas relacionadas con el sonido y la música, otros en la iluminación o sincronización de imagen y sonido, o simplemente la programación para que funcione un gráfico en internet.



Cabe mencionar que el autor Jorge Frascara maneja otra clasificación, en la cual las áreas están dispuestas al resultado en el que fueron planificadas y que requieren a un diseñador especializado en cada una, esta clasificación es compleja que la anterior pero contiene los mismos elementos, pero estos están constituidos en una misma área.

La clasificación está conformada por;

Diseño para la información:

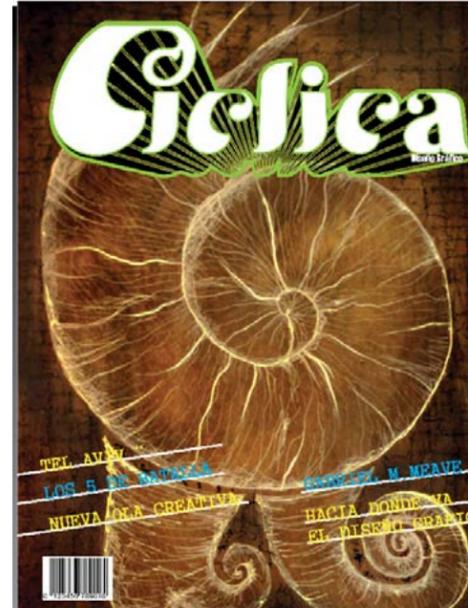
su principal propósito es informar, aquí se incluye el diseño editorial en todos los ámbitos desde los impresos hasta audiovisual y la imagen corporativa, también se incluye la señalética.

Diseño para la persuasión:

La publicidad (comercial y no-comercial), la propaganda (política o ideológica) y la social (salud, higiene, seguridad, etc.

Diseño para la educación: Incluye el material didáctico, instructivos etc.

Diseño para la administración: Aquí comprende los elementos susceptibles a la falsificación.



Diseño de revista para la información



Diseño de cartel para la persuasión

2.3 Función del Diseñador

El Diseñador Gráfico, según Jorge Frascara, es un profesional que “trabaja en la interpretación, el ordenamiento y la presentación visual del mensaje, su sensibilidad para la forma debe ser paralela a su sensibilidad para el mensaje” (Frascara Jorge, 2000:24).

Esta definición nos indica que el diseñador grafico debe de trabajar en la efectividad del mensaje, en la estética del mismo y en la pertinencia

y la economía de lo que se quiere transmitir, esta profesión debe de ir mas allá de la cosmética, debe ser planificado y estructurado bajo las códigos de la comunicación, además debe de conocer los procesos necesarios para la producción y debe de ser capaz de evaluar el resultado obtenido.

Hay dos actividades en las que el profesional del diseño debe de estar inmerso para el ejercicio del oficio. La primera de ellas es que el diseñador debe de tener sentido común, con el público al que va a dirigirse el mensaje, por muy rebelde e innovador que quiera ser un diseño, no debe de comprometer la eficacia del mensaje, no debe de ser más complejo de lo que se necesita ser, la primicia del trabajo del diseño es comunicar por medio de clarificar y simplificar el mensaje.



el diseñador debe de tener sentido común, con el público al que va a dirigirse el mensaje, por muy rebelde e innovador que quiera ser un diseño, no debe de comprometer la eficacia del mensaje

La jerarquía de los elementos es un elemento primordial con el que el diseñador debe de trabajar, esta le permite clarificar el mensaje por medio de la escala, el color, la posición de los temas y asuntos que el diseñador quiere que el espectador o público comprenda.

La segunda actividad que el diseñador debe de tener en cuenta es “crear la diferencia”, la originalidad y creatividad en el mensaje además de las formas y tratamientos visuales, dan al producto o a la empresa, un sentido único y singular, que los hará reconocibles entre muchos.

El diseñador debe de crear la diferencia sin perder el sentido común, esta es una necesidad por impactar y sobresalir de los demás, es introducir una fuerza visual nueva, el camino por encontrar cosas que renuevan constantemente el lenguaje del diseño, y conduce al diseñador al uso y experimentación de nuevas formas, acomodados y mezclas de estilos.

Al crear la diferencia el diseñador toma los modelos, códigos, formas y géneros ya existentes, “Estos modelos o patrones constituyen el tejido, el sistema que construye nuestro lenguaje visual, un lenguaje en continua evolución y expansión” (Newark, Quentin ,2002:14).

Entonces como dijo Ernst Gombrich, en su libro la Historia del Arte “En realidad lo que denominamos arte no existe. Solo existen los artistas” esto aplicado al quehacer del profesional del diseño puede decir “lo que denominamos diseño grafico no existe, solo existen diseñadores gráficos” (Newark, Quentin ,2002:14).



Al igual que los diamantes, el diseño da forma a los materiales en bruto con los que se va a trabajar además de secuenciarlos, ordenarlos y aportarles a cada uno una jerarquía.

2.4 Responsabilidades del Diseño Gráfico

El Diseño Gráfico al igual que otras profesiones tiene deberes y códigos de conducta, porque sus productos o actos afectan de manera directa o indirecta a la sociedad.

Se debe de contemplar que el mal uso de los conocimientos adquiridos puede dañar aspectos de la vida de las personas, por ejemplo la mala planeación en el uso de los idiomas en un instructivo en un avión, en caso de emergencia puede ser la diferencia entre la vida o la muerte, un dicho en el ámbito del diseño dice que “un mal diseño no ha matado a nadie”, en efecto la responsabilidad no cae de manera tan obvia y directa, como tal vez un cirujano que por su error pueda llevar a la muerte a una persona, pero sin embargo los diseñadores profesionales tiene responsabilidades.

Jorge Frascara en su libro diseño gráfico para la gente, propone cuatro áreas de responsabilidad para el diseño; responsabilidad profesional, responsabilidad ética, responsabilidad social y responsabilidad cultural.

La responsabilidad profesional nos habla sobre el deber frente al cliente y el público al cual va dirigido nuestro diseño, muchas veces los diseño solo se centran estética y dejan de lado los aspectos de seguridad y manejo del producto, que es en algunos productos como los de consumo, son de vital importancia, aquí existen legislaciones pero el diseñador debe de indicar de manera clara y con un buen contraste, las mismas es el que debe de tomar esa decisión que afectará al público. Otro aspecto en la responsabilidad profesional que el diseñador debe de respetar es el uso correcto de imágenes, ilustraciones, fuentes

la mala planeación en el uso de los idiomas en un instructivo en un avión, en caso de emergencia puede ser la diferencia entre la vida o la muerte



etc. Con derechos protegidos o de autor, el diseñador responsable también no debe de infringir las leyes jurídicas establecidas por la autoridad.

La responsabilidad ética es en la que el diseño grafico tiene el deber de crear mensajes que apoyen valores humanos básicos. El diseño grafico está inmerso en la comunicación humana, por lo tanto recae en el campo de la ética, el principio primordial de la ética es el reconocimiento del otro, en este caso el receptor del mensaje.

Cuando reconocemos al receptor como sujeto también lo debemos hacer como persona libre, independiente y pensante, con una forma de entender, comprender y evaluar la información que se le es proporcionada, por lo tanto el diseñador debe de hablar el lenguaje de su público, el diseñador le corresponde crear un ambiente cultural conceptual que promueva el desarrollo.

Otra responsabilidad es la social, esta tiene que ver con “la producción de mensajes que hagan una contribución positiva a la sociedad o, al menos, que no aporten una contribución negativa” (Frascara, Jorge 1997:15).

El diseño gráfico está movido principalmente por el mercado, y actualmente la economía de mercado como elemento principal, atenta contra la destrucción del habitat humano. El diseño debe de ser consiente respecto al peligro inminente por la contaminación en

todos los aspectos, se deben de desarrollar herramientas y materiales menos dañinos. Otro aspecto que el diseño tiene como responsabilidad es la creación y el mejoramiento del acceso a la información para personas con capacidades diferentes, como ciegos, mudos, sordos o con problemas de aprendizaje.

La última área de responsabilidad es la cultural, en la que la creación de objetos visuales contribuya al desarrollo más allá de los objetivos del proyecto. Aquí entran en juego un mayor goce de vida, a través de lo bello y lo inteligente, es intervenir en el debate cultural que siempre se desarrolla en la sociedad.

Esta responsabilidad es un poco difícil, porque el diseño esta bajo presión, tanto de las necesidades del cliente los costos de producción y el tiempo. El profesional del diseño se compromete a producir comunicaciones que realmente comuniquen y aporten algo, no a la creación de mensajes vacios y que solo respondan a las necesidades básicas de comunicación.

CAPÍTULO 3

ESTILO



Fotografía de punzón utilizado en la antigüedad.

La palabra estilo proviene del vocablo latino “stilus” que significa columna, también estilo antiguamente, era el punzón, agudo por un extremo y plano por el otro, con el que los antiguos escribían y borraban en tablillas enceradas.

En el diccionario de la lengua española hay dos definiciones que son interesantes para este documento una es “. m. Carácter propio que da a sus obras un artista plástico o un músico”. Y también “Conjunto de características que individualizan una tendencia artística, gráfica o de una época.”

La primera se refiere al estilo personal, tomando el factor individual del artista por medio de la suma de sus facultades y la elección de los medios de expresión, los cuales están determinados el contexto en el que se desarrolla el autor.

La segunda definición de estilo es en sentido más amplio, el conjunto de características comunes o mejor aún es el espíritu colectivo de cada época o periodo histórico, determinado por su pensamiento, su arte, su política, economía y su ciencia.

D.A. Dondis define el estilo como “es la síntesis visual de los elementos, las técnica, la sintaxis, la instigación, la expresión y la finalidad básica”. (Dondis. 1976:149).

Sin duda resulta difícil describirlo con claridad, pero es más fácil hacer una definición en términos de la alfabetividad visual, y sería considerado como una categoría o clase de la expresión visual, conformada por un entorno cultural total.

En las artes visuales el estilo es la última síntesis de todas las fuerzas y factores, es la unificación, la integración de numerosas decisiones y grados. En el primer grado esta la decisión de la elección del medio, y la influencia de este medio sobre la forma y el contenido. En segundo grado esta el propósito, la razón por lo que algo se realiza: la supervivencia, para la comunicación, para la expresión personal.

En la realización del estilo se presentan una serie de opciones, la búsqueda de decisiones compositi-

vas mediante la elección de elementos y el reconocimiento del carácter elemental y la manipulación de estos elementos a través de la elección de técnicas apropiadas.

Toda esta mezcla nos da como resultado final una expresión individual o colectiva, dirigida por los diferentes grados ya mencionados, pero que está influida principalmente por el entorno físico, social, político y psicológico, este entono es crucial, para todas las actividades que realiza el ser humano, y que en este caso lo expresamos visualmente.

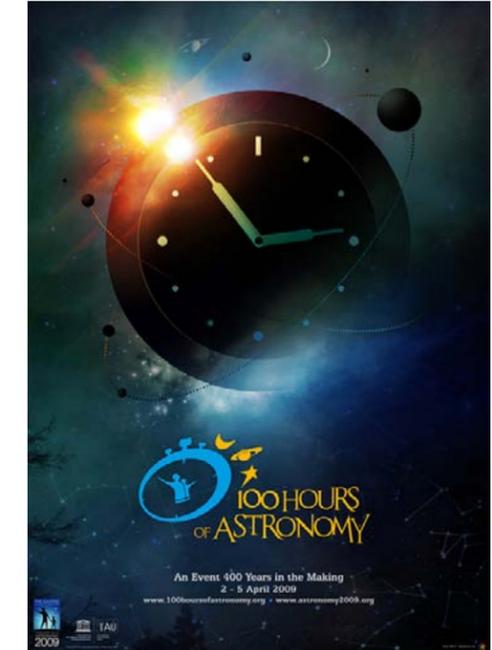
El estilo es una palabra que se utiliza, en muchos ámbitos profesionales y de la vida cotidiana, pero para poderlo entenderlo y estudiarlo dentro de las artes visuales debemos dividirlo en dos grandes bloques uno es el estilo general y el personal, por ejemplo los estilos en el arte, se relacionan en tecnicismos y herramientas, pero en cada pieza de arte puede verse el estilo en particular del artista que es el coordinador, proyector, el que

conceptualiza y que elige los medios de expresión.

El estilo es considerado como un lenguaje en tanto posee una organización propia, que exhibe mediante sus componentes y sus relaciones, una determinada conformación estética y simbólica.

El estilo es también la forma de proceder, de establecer un parámetro y un orden además de una manera de actuar. En los medios visuales es la forma de expresarse, donde el autor por medio de sus capacidades y virtudes les da un sello personal que las diferencia de otras, aunque estén inmersos dentro de un estilo gráfico más amplio.

El estilo es una infinita diversidad de maneras de dar forma a la forma, dentro de cada arte, por eso es muy difícil una certera y amplia clasificación ya que se pueden englobar en un estilo particular pero a su vez se realizan subdivisiones, las cuales responden a diferentes artistas o épocas.



Cartel de James White para un evento de astronomía.

James White es un diseñador gráfico bien conocido que trabajó para marcas importantes como Toyota, Red Bull y VH1. Su estilo retro cósmico hace de él un artista con una identidad profesional muy fuerte.



Poster para el Dada Matinée. Realizado por Theo van Doesburg en enero de 1923.

El estilo general es clasificado en ocasiones por el nombre de los países donde predominó, con cierta disposición especial para el contexto y el arte, cada época y cada generación viven un lenguaje, una forma y temas que le son característicos.

Hay muchos nombres de estilos que se refieren a periodos históricos, posición geográfica y a su metodología expresiva: Estilo Bizantino, Renacimiento, Barroco, Impresionista, Dada, flamenco, Gótico, Bahuahus, Victoriano. Cada nombre nos

La organización tipográfica libre, expresa el espíritu del movimiento Dada, su irracionalidad, busca de la libertad y oposición al estado de las cosas y expresiones visuales de la época.

evoca y nos revela una serie de claves visuales, que nos permiten reconocer el conjunto de obras que abarcan muchos artistas, además del periodo histórico y el lugar.

Las similitudes en la expresión gráfica de varios autores son integradas en un grupo estilístico único, coherente e interrelacionado, lo cual en lo absoluto perturbaba la individualidad reconocible de cada autor o artista, que perfectamente lo podemos identificar a pesar de pertenecer a un grupo estilístico.

Cada periodo nos sugiere el nombre de un grupo de artistas que trabajan todos en un estilo generalizado, determinado por una amplia variedad de referentes visuales y artistas, que

conforman ese estilo pero que son diferenciables cada uno, esto es posible a nivel estructural ya que cada uno ensaya en nuevas formas, establece sus propias tradiciones y patrones. Implica la experimentación y la manipulación de nuevas formas compositivas, resultado de una metodología basada en la elección de técnicas visuales manipulativas.

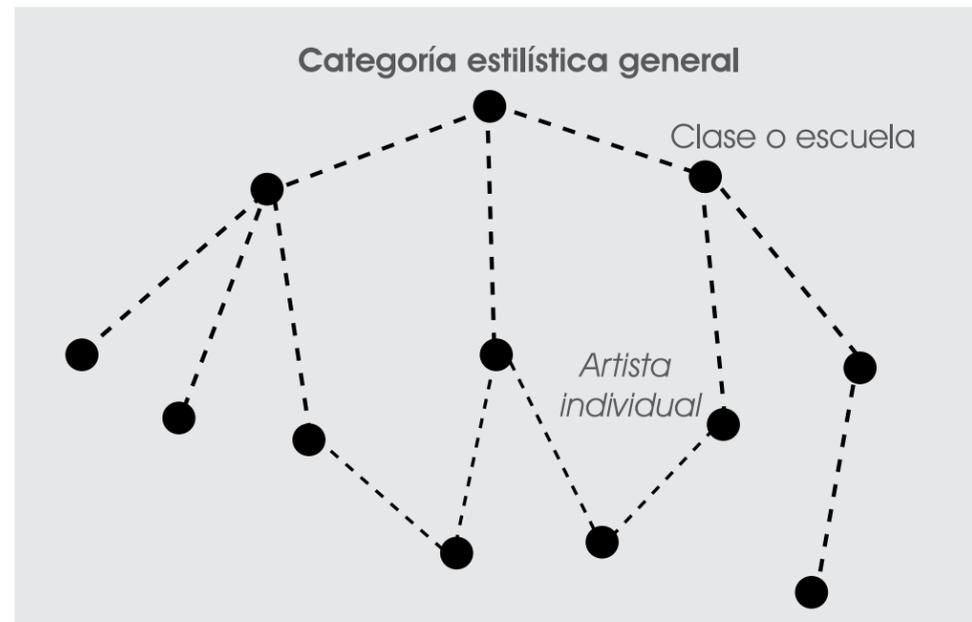
Los artistas prefieren un método común dentro de un mismo estilo, es posible elegir un ejemplo de estilo cuyo nombre se refiere a una época histórica y analizarlo en su forma básica estructural y las decisiones de composición que hacen necesarias el establecimiento de las formas y técnicas.

Los refinamientos y las variantes de la técnica nos sirven para analizar la individualidad estilística de un artista en particular, sin embargo analizar las características estilísticas es un proceso más laborioso ya que ella se compone de otros elementos más específicos y personales, dependiendo de cada artista o autor, por eso el análisis más amplio definirá eficazmente el estilo de cada escuela o el periodo histórico que abarca la obra.



Ilustración de Camille Le Roux.

Digital Nouveau, toma lo esencial del Art Nouveau volviéndolo digital, moderno y vanguardista. La tendencia juega en sus diseños con formas naturales, ornamentos y adornos, colores terrenales, y además, con una saturación visual.



El principio de los estilos es coordinar, agrupar las formas para estabilizarlas, pero ningún estilo histórico es perdurable como tal, ya que permanece su vigencia y se extingue, dejando una serie de elementos o legados que pueden parecerse a otros estilos o épocas. Todos los estilos acaban siendo sustituidos por otros, pero la importancia de cada estilo es que permiten el desarrollo de nuevos además de que van enriqueciendo el acervo cultural artístico. Esta trascendencia lo que tienen los elementos de cada estilo la que permanece y se incorpora a la cultura.

Aun los estilos más definidos se encuentran con variables internas, ya que todo estilo particular se mueve dentro de otro más general, el estilo por ser

Aun los estilos más definidos se encuentran con variables internas, ya que todo estilo particular se mueve dentro de otro más general.

un instrumento de expresión del ser humano está destinado a su espíritu creador, el cual no se estanca ni se conforma, siempre busca nuevas formas y pensamientos que son los que forman nuevos estilos.

Los estilos expresan al hombre y lo orientan, le brindan modelos, es por esta razón que el estilo peculiar de un grupo, una época o un individuo refleja lo que hay en su entorno y en su naturaleza.

3.1 Clasificación de términos para categorizar las artes visuales

La falta de precisión en la distinción de los diferentes términos que se utilizan para clasificar las artes visuales, se realiza con una falta de rigor lo cual crea confusión y crea errores al momento de catalogarlos para su clasificación.

Muchas veces se utilizan términos diferentes como estilo o tendencia, para hacer referencia a la catalogación de una obra o pieza, esto es debido a que tenemos la necesidad de querer agrupar las artes visuales y sus obras bajo algún criterio, el problema es que este criterio es desconocido para la mayoría y nadie distinguirá la precisión de la denominación elegida. Pero para poder definir y estudiar de manera correcta el estilo debemos de conocer, otros términos que se utilizan para la clasificación de los productos de las artes visuales.

3.1.1 Estilo: es la síntesis visual de los elementos, la técnica, la sintaxis, la instigación, la expresión y la finalidad básica determinado por su pensamiento, su arte, su política, economía y su ciencia. (Dondis, 1976).

3.1.2 Tendencias: El principio fundacional, la fuerza generadora, la idea que predomina en el pensamiento de una época, orienta la creación en un determinado sentido. La orientación general marca la tendencia de la época. Por ejemplo el fundamento de las vanguardias fue la razón y ahora podemos añadir que la tendencia que generó fue una tendencia cientifista. Por su parte, la tendencia griega fue la verdad; y la renacentista, la belleza. (Rodríguez, 2009).

3.1.3 Moda: Moda es el estilo que prevalece, el más popular en un determinado momento, es la modi-

ficación de la forma en un periodo muy corto de tiempo. (Dondis, 1976).

3.1.4 Corriente: Es la forma en la que la ciencia puede estudiar y ocuparse de los aspectos materiales, como son la materia, la técnica y la figura.

“La ciencia estudia los diversos aspectos que conforman el objeto de su estudio. Hegel había dado una definición de arte diciendo que era idea, materia y figura. En numerosas ocasiones hemos recordado la necesidad de incluir la técnica entre las cualidades de una obra de arte, puesto que en el siglo XX se ha vuelto evidente que la utilización de diversas técnicas de representación da lugar a diversas manifestaciones artísticas. Además esta inclusión establecería para la obra de arte cuatro elementos, lo cual coincide con los requisitos que impone con la filosofía. Ahora bien, la ciencia no



El juramento de los Horacios, obra de Jacques-Louis David.

El Neoclásico es un ejemplo de una corriente artística, que va desde el siglo XVIII hasta mediados del XIX, y que surge como oposición al rococó y al barroco, recurrió a los modelos de la Antigüedad y se impuso un lenguaje frío, severo y solemne, donde lo helénico se convierte en norma académica.

puede estudiar la idea de la obra, así que solamente puede ocuparse de los aspectos materiales” (Rodríguez. 2009).

3.1.5 Movimiento: meta específica en común, seguida por un grupo de artistas precursores durante un período de tiempo como el movimiento dadaísta o el pop-art; o característico de un periodo más extenso de la Historia del Arte o restringido a un lugar determinado, con lo que se habla entonces de una escuela artística como por ejemplo la escuela vienesa, la escuela florentina o la escuela sevillana o limitado a un grupo de artistas en un lugar y momento concreto. (Rodríguez, 2009).

3.1.6 Fundamento: “es la designación bajo la cual se incluirán las fuerzas que dan origen a un fenómeno artístico. De tal modo que un fundamento nada tiene que ver con una obra concreta ni directamente con una dirección general que lleva el arte. El fundamento designa la existencia de un principio que da origen a que las épocas muestren distintas orientaciones. Así, el fundamento de las vanguardias fue el ideal del conocimiento, es decir, la razón, aunque tal forma de conocimiento solo constituya un ideal para el hombre socrático; El fundamento del arte griego, fue la idealización de la existencia; Y la del renacimiento, el ideal estético”. (Rodríguez, 2009).

3.2 Categorías de estilos visuales.

El estilo como ya hemos visto es el conjunto de características tanto personales como colectivas que lo conforman, además del factor individual que pesa en el proceso de creación de la imagen tanto como el histórico colectivo, también el estilo es la diversidad de maneras de dar, dentro de las artes visuales, forma a la forma, por lo que el número de estilos puede ser infinito y difícil de clasificar si queremos involucrar y nombrar a cada uno de ellos y a su vez a sus múltiples divisiones, por ejemplo el cubismo fue parte de una vanguardia artística del siglo XX, pero a su vez este estilo se subdividía en analítico y sintético, y cada subdivisión individual artística poseía rasgos diferenciadores en cada autor. Este claro ejemplo nos demuestra la infinidad de posibilidades que se pueden formar en cada estilo en particular, ya sea por una época histórica, o una posición geográfica.



*Pablo Picasso
Girl with a mandolin,
1910*



*Bodegón con guitarra,
libro y periódico.
Pintura cubista de Juan
Gris. (1918)*

el cubismo fue parte de una vanguardia artística del siglo XX, pero a su vez este estilo se subdividía en analítico y sintético, y cada subdivisión individual artística poseía rasgos diferenciadores en cada autor.

Sin embargo casi todos los productos de las artes y los oficios visuales pueden relacionarse a lo largo de la historia del hombre en cinco grandes categorías del estilo visual, así lo plantea D.A. Dondis, el estilo primitivo, expresionista, clásico, embellecedor y el funcional. Las escuelas menores y sus estilos se relacionan por su carácter con una o varias de estas grandes categorías generales.

Para poder entender y realizar esta categorización es necesario elevarse por encima de las etiquetas y los estereotipos, situándonos solamente en la definición arquetípica o ideal. Por ejemplo los primeros intentos del hombre para registrar y transmitir la información en las pinturas rupestres suelen denominarse primitivos que es una de las 5 categorías, no porque sean más sencillas en sus procesos mentales, sino por la forma de expresión en la que se desarrolló ese estilo.

3.2.1 Estilo Primitivo.

La técnica y la finalidad es la única manera válida para poder categorizar el estilo basado en estos dibujos prehistóricos. El estilo y arte primitivo son desde el punto de vista estilístico sumamente sencillos, ya que no se han desarrollado técnicas de reproducción realista de la información visual natural, en la que Vivian inmersos.

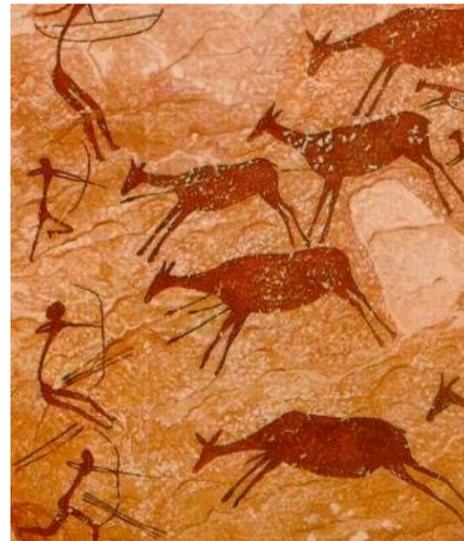
De hecho este estilo está muy cargado de simbolismos, con una intensa adscripción de significado y tal vez por esta característica tienen que ver mucho más con el desarrollo de la escritura que con el desarrollo visual. Es posible observar una secuencia en las variaciones de los procesos de registro de la información visual, que nos deja ver el confuso lenguaje de las artes visuales en esa época.

La pintura rupestre es el primer intento del ser humano de contemplar la naturaleza y representarla con el mayor realismo posible, aunque

carezca de alguna técnica. Se trata de obras hechas por algún miembro de la tribu con una capacidad diferente para expresar lo que veía gráficamente, una capacidad que tal vez no tenían sus compañeros.

Ese dibujo acabo siendo un lenguaje que todos pueden entender pero que muy pocos pueden hablar. El tótem es un ejemplo también de esto, él suele ser una abstracción de la naturaleza, una encarnación de la esencia de lo que es el objeto. Cualquiera puede reproducir esta simbolización de la naturaleza, es un lenguaje que todos pueden entender y todos pueden hablar.

Si se considera cualquier forma de alfabetividad en un pueblo, es decir cualquier sistema de escritura que no tiene forma de verdadera, los pueblos primitivos presentan una gran riqueza simbólica en sus pinturas.



Pintura rupestre característica del estilo primitivo.

El símbolo es característicamente la taquigrafía de la comunicación visual, y cuando se utilizo en la expresión en las pinturas primitivas, canaliza un gran flujo de información del creador a sus compañeros o a los que observan la obra. Otros aspectos del arte primitivo intensifican y refuerzan el significado. De hecho, la sencillez de las formas y la simplicidad es una primera técnica visual del estilo.

Las técnicas claramente detectables en el arte primitivo son la representación plana y los colores primarios. La suma de estas características y técnicas constituyen en el estilo primitivo una especie de carácter infantil, que tiene cierta importancia en la síntesis de ese estilo. Anton Ehrenzweig nos indica en el orden oculto del arte que” es como la despreocupación de un niño por el detalle estético y su temeraria tendencia a lo sincrético, que es el deliberado desprecio por el detalle para captar el significado del objeto total” (Dondis. 1976:149).

Las técnicas visuales aplicadas nos proporcionan los elementos para darle carácter y aspecto a todo estilo visual, ya sea conscientemente o inconscientemente, como en el caso de los primitivos o los niños.



En el arte primitivo, en la obra visual de los niños y en otras formas de arte como el line art, la visión sincrética es un medio de expresión poderoso e intenso.

Estas son algunas técnicas visuales aplicadas en el estilo primitivo:

Economía
Plana
Irregularidad
Redondez colorismo.

3.2.2 Estilo Expresionista.

Este estilo está relacionado muy estrechamente con el estilo primitivo ya que comparten algunas características como el simbolismo, pero la diferencia mas importante entre los dos es la intención.

En el expresionismo se distorsiona la realidad por medio de de la exageración deliberada, es un estilo que pretende provocar alguna emoción, ya sea intelectual o religiosa. Mucho de este estilo tiene sus raíces en el primer conflicto cristiano entre iconoclastas y el defensor de las imágenes religiosas. El cristianismo al principio estaba muy influido por la prohibición hebraica a la adoración de las imágenes, que se asociaban con los falsos dioses. Pero después se llegó a una solución de compromisos mediante la abstracción de la realidad, aunque sigue siendo reconocible. Por ejemplo en el arte bizantino la distorsión, el énfasis en la emoción hacen de el un estilo típico de arte expresionista.



La novia del viento (1914), de Oskar Kokoschka

Este estilo ha abarcado gran cantidad de artistas y escuelas, cuya expresión se caracterizaba por una gran espiritualidad y la intensidad de los sentimientos; otro ejemplo de que produjo este estilo fue el gótico.

Algunos retratos y paisajes del Greco y Kokoschka están presentes esta intensidad de sentimientos, que deben mucho a las obras de los mosaicos del imperio bizantino.

El estilo expresionista ya sea en su versión gótica, bizantina o por el trabajo de artistas individuales, se da siempre que el artista o autor desee provocar una respuesta emocional máxima en el observador.

Mosaico de Justiniano en San Vital de estilo Expresionista.

Estas son algunas técnicas visuales aplicadas en el estilo expresionista:

Exageración	Distorsión
Espontaneidad	Irregularidad
Actividad	Experimentalismo
Complejidad	Verticalidad.
Discursividad	
Audacia	
Variación	



3.2.3 Estilo clásico.

El estilo clásico se inspira en dos fuentes en su forma más pura, en primer lugar está fuertemente influenciado por el amor a la naturaleza, idealizada por los griegos hasta alcanzar el grado de superrealidad. Los griegos al contrario de los judeocristianos, adoraban muchos poderes especializados y hacían de ellos una especie de superhombres, que en algunos casos perseguían placeres mundanos.

Los griegos, los principales autores de este estilo, buscaban la verdad pura en su filosofía y su ciencia, y aquí está una de las segundas primicias de su estilo artístico. Recurrían y formalizaban su arte gracias a las matemáticas, en las que desarrollaban fórmulas para guiarse en su diseño y a la que le dieron nombre de sección áurea.



La creación. Fresco de la capilla Sixtina por Migue Ángel.

La elegancia y la perfecta ejecución de este estilo estaban vinculadas a lo que perseguían con este estilo, la rigidez propia del estilo es enaltecida por la perfecta técnica de sus maestros y era mitigada por los efectos cálidos de la decoración escultórica, pictórica y de los artefactos. Los griegos en su estilo clásico buscaban la belleza en la realidad, glorificaban al hombre y su

entorno natural por medio del pensamiento racional, sus esfuerzos produjeron un estilo visual racional y lógico en el arte y en el diseño.

Las fuentes e influencias del renacimiento fueron Grecia y Roma, esta época fue justamente el renacer de estas épocas clásicas. Los artistas y eruditos estudiaron y retomaron estos temas, para después aplicarlos a sus creaciones artísticas, fijaron su atención en el humanismo, alejándose de los grandes temas religiosos de la época.

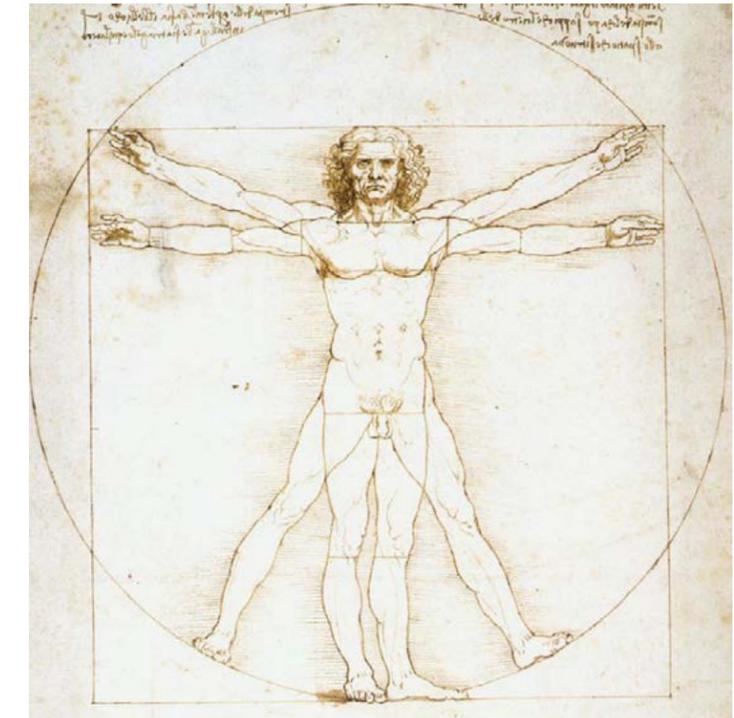
Aunque los artistas y artesanos se centraron y retomaron el estilo clásico grecorromano, el renacimiento fue en el fondo una expresión muy particular del mismo tema. Al igual que sus predecesores, admiraban la realidad mediante, el desarrollo de la perspectiva y la correcta geometría de las formas, fueron únicos en el tratamiento de la luz en la pintura.

En el siglo XV Y XVI en donde el estilo clásico tuvo un gran desarrollo, los artistas visuales abandonaron el anonimato, y fueron reconocidos como individuos únicos y con un estilo personal, a pesar de pertenecer a un mismo estilo.

*Hombre de Vitruvio (Homo quadratus),
Leonardo da Vinci*

Estas son algunas de las técnicas visuales aplicadas en el estilo clásico:

Armonía	Organización
Simplicidad	Dimensionalidad
Representación	Coherencia
Simetría	Pasividad
Convencionalismo	Unidad



3.2.4 El estilo embellecido.

En este estilo se da gran importancia a suavizar las aristas y los bordes con técnicas visuales discursivas que produzcan y nos connoten efectos cálidos y elegantes, este estilo está asociado con la riqueza y el poder, gracias a la complejidad de su diseño.

Sus efectos munificentes, producen y constituyeren el abandono de la realidad, a favor de la decoración teatral y fantasiosa, la naturaleza de este estilo suele ser florida y muy recargada, fue el marco perfecto y el elegido por los emperadores y reyes, que Vivian sin preocupaciones, aparte de sus propios placeres, que les otorgaba el poder.

Hay muchas escuelas, periodos, épocas, zonas geográficas que se pueden agrupar en este estilo en una manera más general, por ejemplo el Art Nouveau, el estilo Victoriano, el romano tardío, etc.

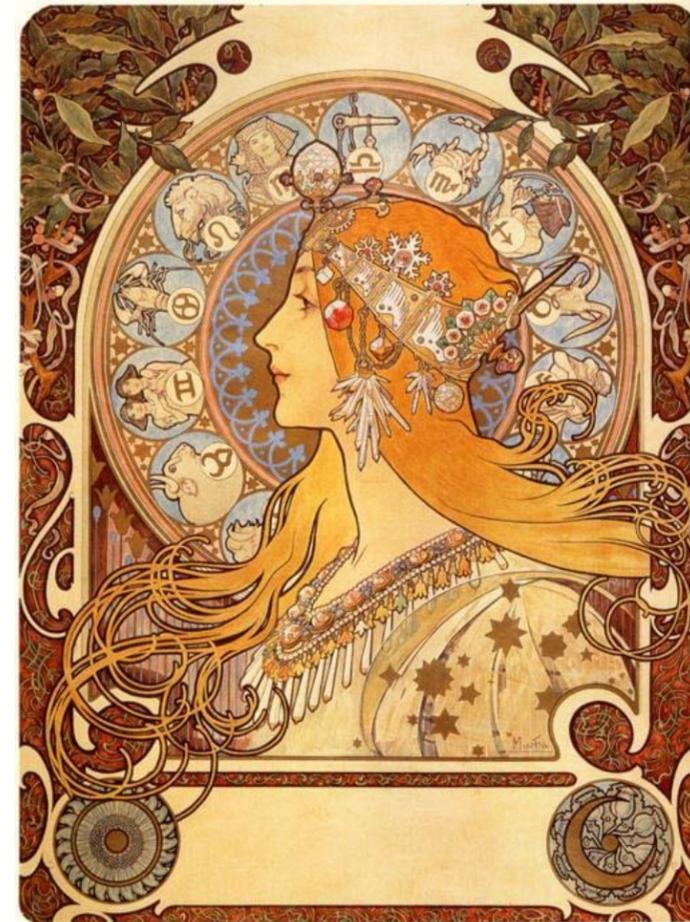
Todos estos estilos están gobernados por el aformismo bajo la primicia de que la unión más deseable entre dos puntos es una curva, ya que en todos los casos de este estilo son típicamente grandiosos, con una decoración superficial inacabable.

La escuela más representativa de este estilo fue el periodo barroco, el cual funcionó como puente entre el renacimiento y la época moderna, propagando el estilo desde sus orígenes italianos, a muchas partes de Europa como España, los cuales lo propagaron a América latina y al extremo Oriente.

El estilo embellecido del barroco tiene un carácter lujurioso, parece que se guarda poca relación entre este estilo y el victoriano pero los dos entran



Ilustración del despacho de diseño Hydro Seventy four, de estilo embellecido.



Cartel de Alphonse Mucha en Art Nouveau.

Las técnicas visuales aplicadas en el estilo embellecido son:

- | | |
|-------------|------------|
| Complejidad | Variedad |
| Profusión | Colorismo |
| Exageración | Actividad |
| Redondez | Diversidad |
| Audacia | |
| Detallismo | |

dentro de la misma categoría, aunque las fuentes de su embellecimiento fueron diferentes en los dos casos.

Los elementos más representativos de este estilo es que la decoración sin freno era un gesto simbólico del poder y la gloria, además constituía más que una orgía de retortijones y formas decorativas.

3.2.5 Estilo Funcional.

En este estilo se utiliza una metodología de diseño en la cual se contempla principalmente la utilidad y la economía. Este estilo es asociado comúnmente con el diseño contemporáneo, pero en realidad es tan antiguo como las primeras ollas para calentar el agua.

La revolución industrial y el desarrollo tecnológico han unido una filosofía de los medios simples a la capacidad natural de la máquina, aunque esos medios siempre han estado a disposición de la manufactura.

La principal diferencia de estilo con los demás, es la búsqueda de la belleza en las cualidades temáticas y expresivas de la estructura básica oculta, en cualquier obra visual.

Los primeros grupos que adoptaron esta nueva filosofía y la aplicaron, fueron los la confederación de arquitectos, diseñadores y artesanos que trabajaron en Alemania antes



Campaña publicitaria de iPod, que cuenta con todos los elementos del estilo funcional.

de la primera guerra mundial, ellos intentaron comprender las implicaciones de la máquina y ponerse a la altura de sus posibilidades.

La Bauhaus fue una escuela que encontró los medios para reconciliar al artista con la máquina, su finalidad era alcanzar nuevas formas y nuevas ideas para solucionar las necesidades básicas del hombre sin dejar de lado sus necesidades específicas.

En la Bauhaus se estableció un programa el cual retomaba las reglas básicas del diseño, sus fundamentos y los materiales básicos, se replantearon y formularon nuevas interrogantes acerca de las nuevas definiciones acerca de la belleza, dentro de los aspectos prácticos y no adornados de lo funcional.

Sin duda alguna la Bauhaus dejó un legado muy rico para el Diseño Gráfico, en ella se establecieron las bases para la construcción de esta disciplina, el estilo funcional es el que predomina actualmente en el diseño gráfico, al ser parte de una profesión cae en el ámbito de la funcional sin dejar de lado la estética, ya que debe responder a cuestiones de practicidad, sin dejar de lado la búsqueda de la belleza.

Dentro de la estructura del estilo funcional hay muchas técnicas visuales que se pueden tomar para la comprensión y categorización de este estilo, pero debemos tomar en cuenta para poder analizarlo, los aspectos básicos de las técnicas visuales para encontrar un punto de partida sólido.

Técnicas visuales del estilo funcional las cuales son:

Simplicidad	Organización
Simetría	Economía
Angulosidad	Sutilidad
Abstracción	Continuidad
Coherencia	Regularidad
Secuencialidad	Aguzamiento
Unidad	Mono cromaticidad.



Edificio principal de la Bauhaus.

3.3 Técnicas de Comunicación Visual para la expresión del estilo.

Para poder comprender el estilo es necesario conocer las técnicas visuales de comunicación, ya que son las que permiten al autor expresar gráficamente todos los aspectos que involucran el estilo, la simplificación de los conceptos estilísticos de las variantes técnicas, ayudan a la comprensión y el control de los medios visuales.

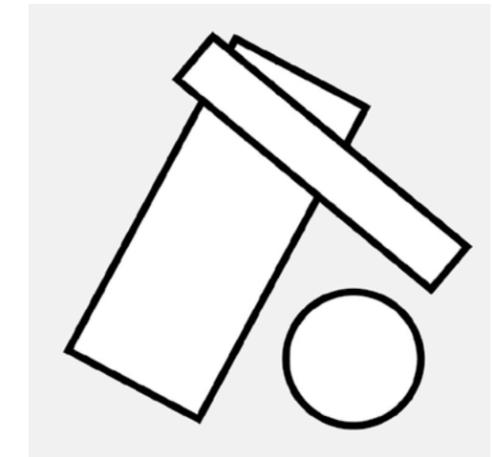
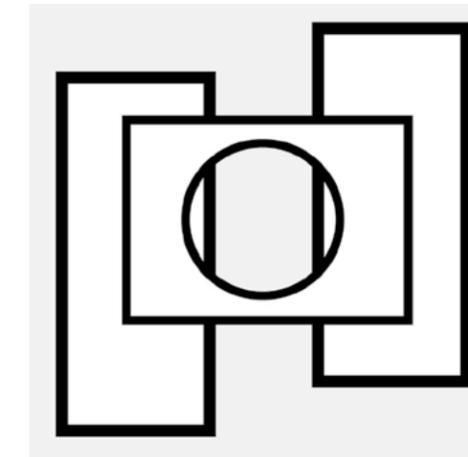
El tratar de categorizar las diferentes técnicas, puede sonar absurdo ya que se encuentran un infinito número de variantes y posibilidades, sin embargo para poder conocer el estilo es necesario indagar en las técnicas básicas para una aproximación a los vastos recursos del vocablo visual.

Los elementos básicos de la comunicación, como son el punto, la línea, el color etc. Nos ayudan a representar y poder transmitir el mensaje pero las técnicas visuales ofrecen al diseñador y a otros autores involucrados con las artes visuales, un medio para la expresión visual del estilo y el contenido del mensaje. Para entender las técnicas visuales es necesario conocer cada técnica con su opuesto. (Dondis, 1976).

D.A. Dondis en su libro “Sintaxis de la imagen”, hace la siguiente clasificación para algunas de las técnicas de comunicación visual para expresar o entender el estilo:

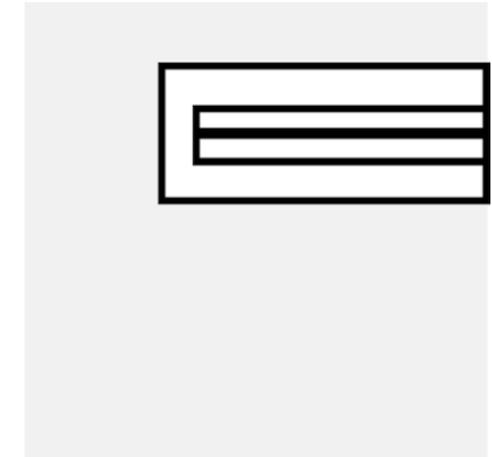
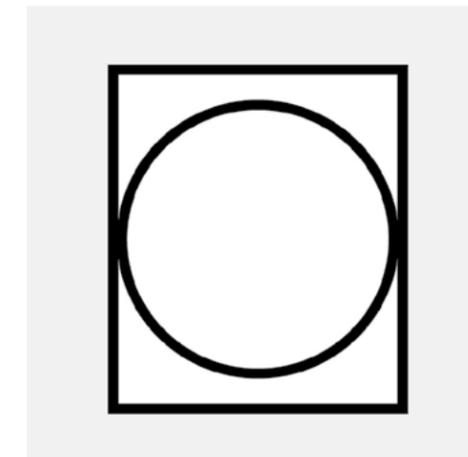
3.3.1 Equilibrio e inestabilidad

El equilibrio es una de las más importantes técnicas visuales, ya que su importancia primordial se basa en el funcionamiento de la percepción humana, y la necesidad de tener equilibrio. El centro de gravedad una estrategia del que se apoya el equilibrio. La inestabilidad es el polo opuesto del equilibrio y nos da lugar a formulaciones visuales muy provocadoras e inquietantes.



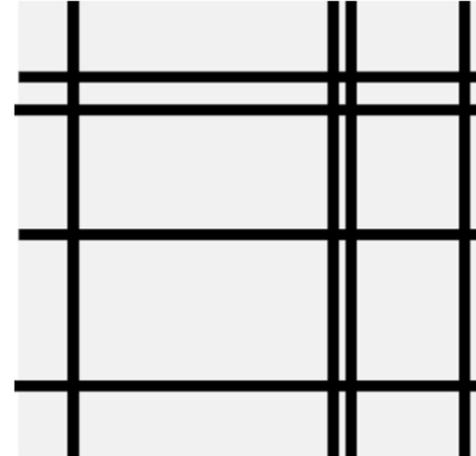
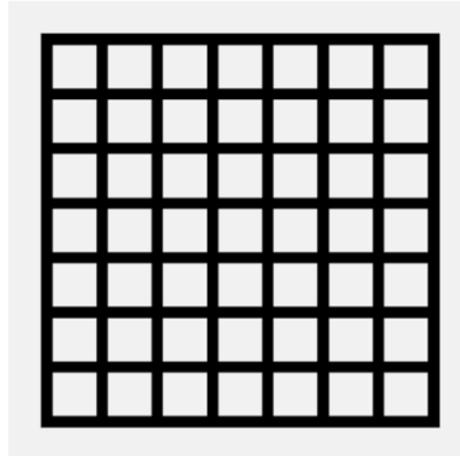
3.3.2 Simetría y asimetría

Esta técnica está muy relacionada con el equilibrio ya que el equilibrio se puede lograr de dos maneras; simétrica o con su contrario, asimétricamente. La formulación primordial de esta técnica depende de la posición de cada unidad situada a un lado u el otro lado de la línea central y los ejes axiales. Su polo opuesto es la asimetría.



3.3.3 Regularidad e irregularidad

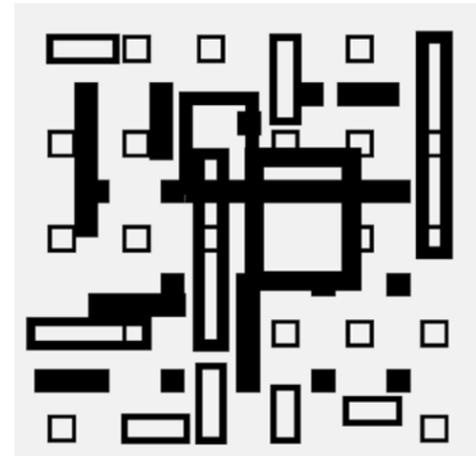
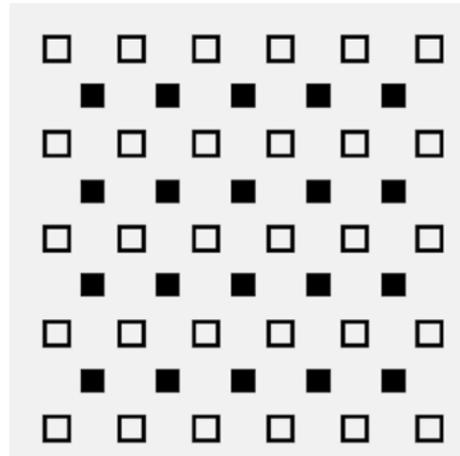
Consiste en la uniformidad de los elementos, desarrollando un orden basado en un algún método en el cual no se permiten desviaciones. Su opuesta es la irregularidad, dentro el diseño es una técnica que nos provoca algo inesperado o insólito.



3.3.4 Simplicidad y complejidad

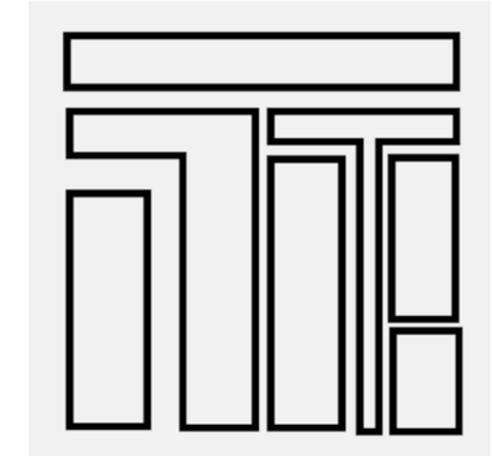
Es el elemento principal de una síntesis visual, es una técnica que tiene su carácter en la forma elemental y básica, libre de complicaciones o elaboraciones secundarias.

La complejidad es su opuesta, ya que en ella se encuentran numerosos elementos y fuerzas que dan un proceso difícil de organización del significado.



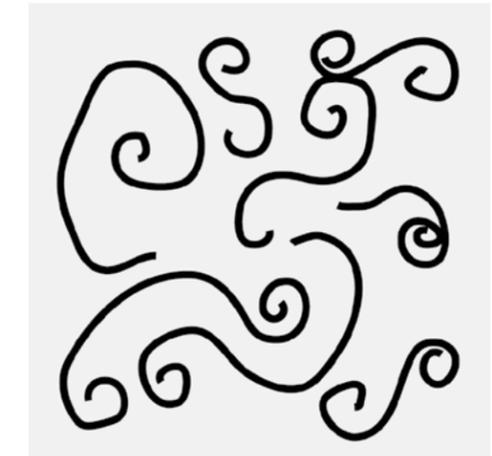
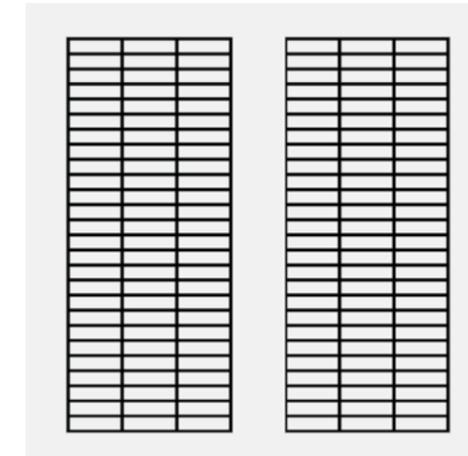
3.3.5 Unidad y fragmentación

La unidad es el perfecto equilibrio entre los elementos que conforman la imagen, en una totalidad perceptible visualmente. Todos los elementos deben de percibirse como un todo, una unidad un objeto único. La fragmentación es lo contrario es la descomposición de los elementos en unidades separadas pero que sin embargo se relaciona entre sí.



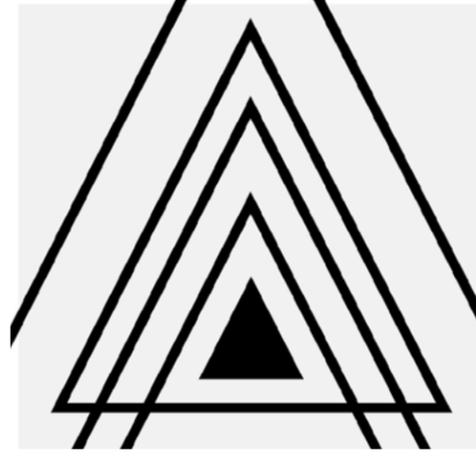
3.3.6 Economía y profusión

La economía es la ordenación visual y juiciosa de los elementos básicos. Es la presencia de unidades esenciales mínimas en los medios visuales. La profusión esta recargada de elementos y su adición de elementos que idealmente ablandan y embellecen el diseño.



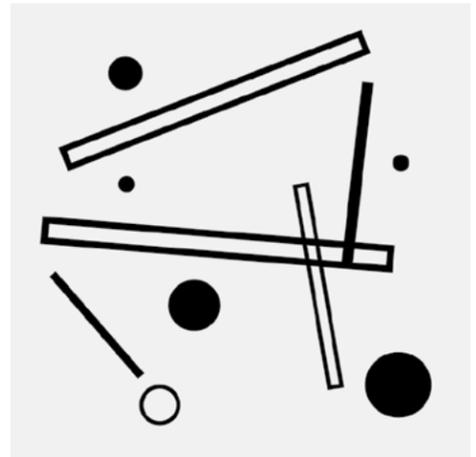
3.3.7 Reticencia y exageración

La reticencia pretende una respuesta máxima del espectador ante elementos mínimos y su contraparte la exageración persigue esa misma respuesta pero recurre a la ampulosidad extravagante y se toma grandes libertades para la manipulación de los detalles.



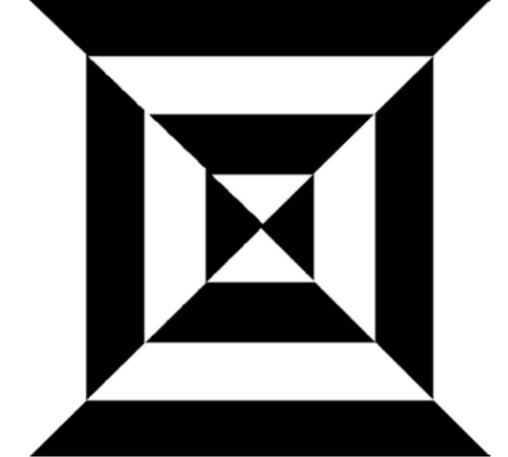
3.3.8 Predictibilidad y espontaneidad

Esta técnica sugiere un plan o un orden convencional de los elementos. Esto debido quizás a la experiencia de la observación y la razón, ya que a veces podemos basarnos en detalles mínimos de información para prever todo el mensaje visual. En cambio la espontaneidad se caracteriza por carecer de los elementos anteriores como la planificación, esta técnica contiene una gran carga emotiva, impulsante y desbordante.



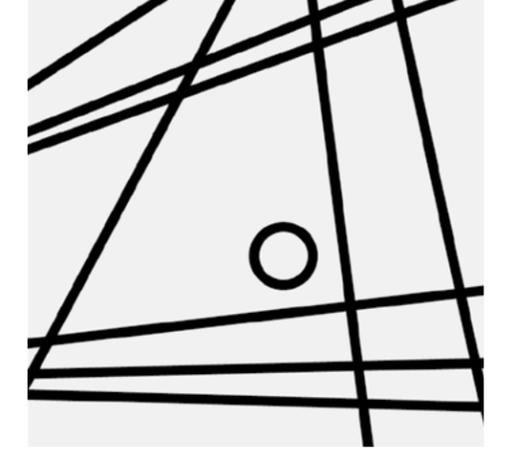
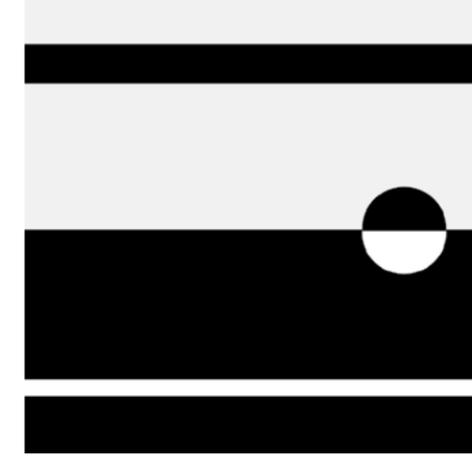
3.3.9 Actividad y pasividad

La actividad es una técnica que refleja movimiento mediante la representación y la sugestión. En cambio la pasividad produce un equilibrio absoluto, un efecto de reposo.



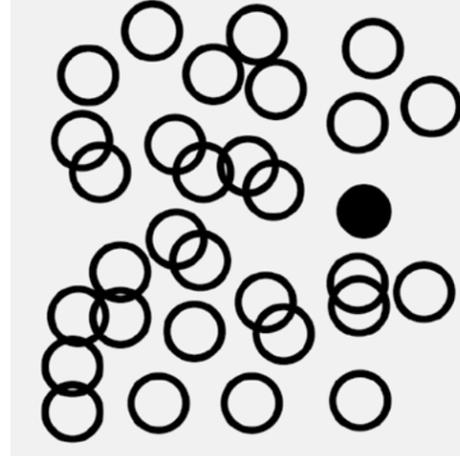
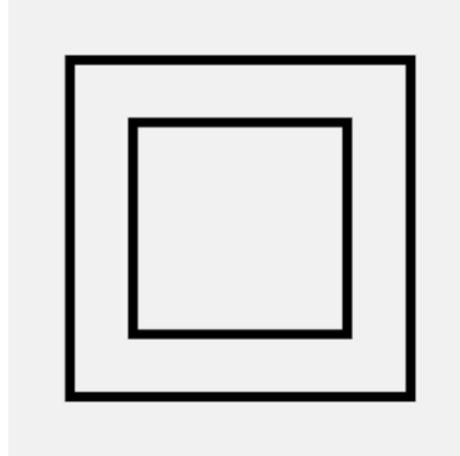
3.3.10 Sutileza y audacia

La sutileza tiene como objetivo principal la distinción refinada de los elementos, por medio de la delicadeza y el refinamiento, debe de rehusar la obviedad, debe de utilizarse inteligentemente para dar soluciones ingeniosas. La audacia tiene como principal propósito conseguir una obviedad diferenciadora de los elementos.



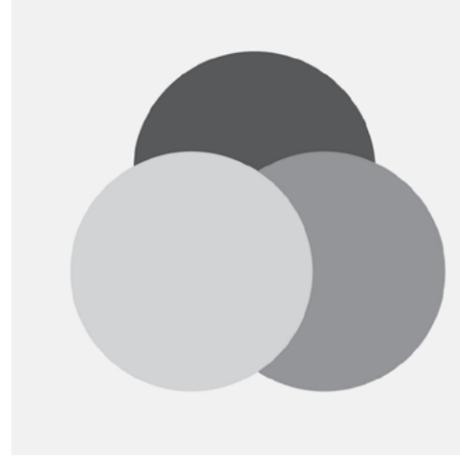
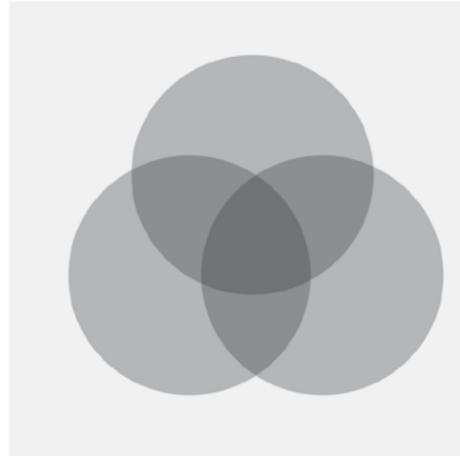
3.3.11 Neutralidad y acento

La neutralidad es dar el mismo peso a todos los elementos, darle una uniformidad, en cambio el acento pretende perturbar esta neutralidad en un punto por medio del acento un peso mayor a algún elemento.



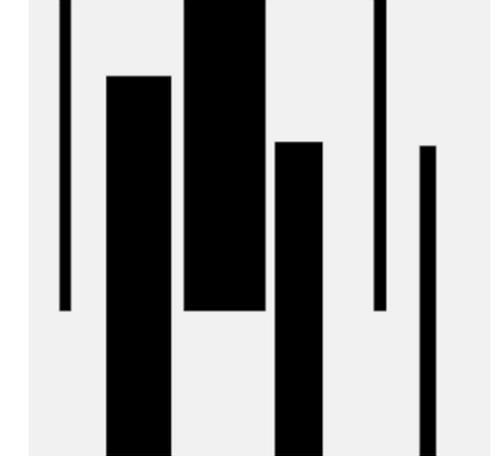
3.3.12 Transparencia y opacidad

La transparencia es una técnica en la cual se puede observar un objeto que está detrás de otro, su contraparte la opacidad, pretende la ocultación y el bloqueo de elementos visuales.



3.3.13 Coherencia y variación

La coherencia pretende la compatibilidad visual por medio de una aproximación temática uniforme y constante y la variación exige cambios y permite la diversidad y la variedad de elementos.



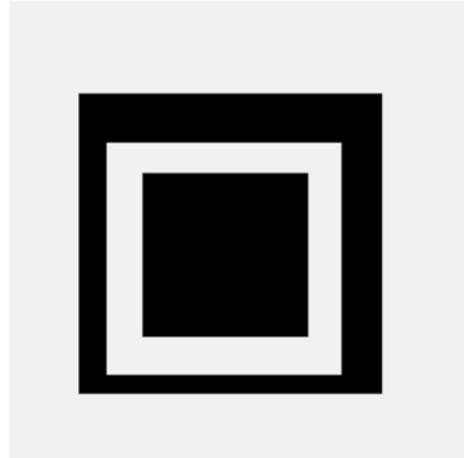
3.3.14 Realismo y distorsión

El realismo es la utilización de técnicas y métodos para representar gráficamente las mismas claves que el ojo transmite al cerebro de su entorno. En cambio la distorsión pretende desviar los contornos regulares del realismo y cambiarlos de posición de una forma autentica.



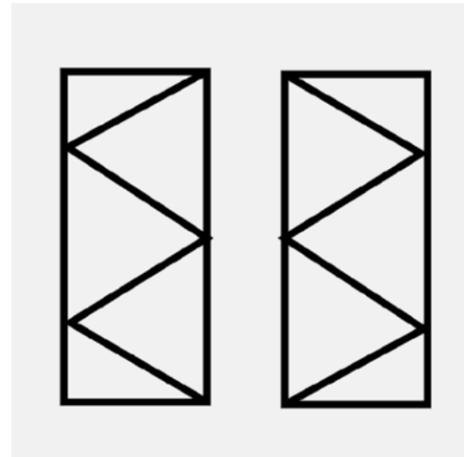
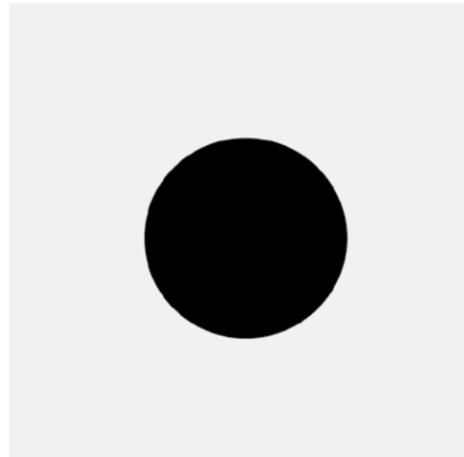
3.3.15 Plano y profunda

Estas técnicas están fundamentalmente regidas por el uso o la ausencia de perspectiva y los efectos de luz y sombras propios del claroscuro, para sugerir o eliminar la apariencia natural de la dimensión.



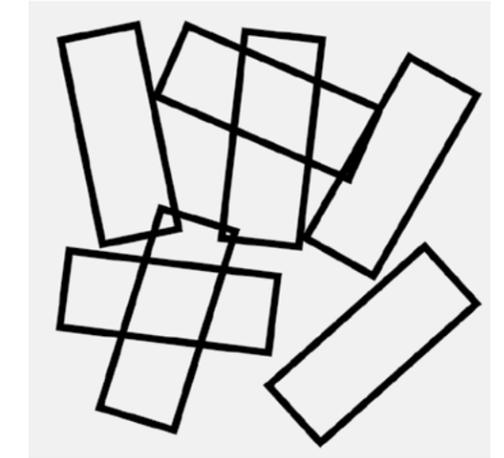
3.3.16 Singularidad y yuxtaposición

La singularidad consiste en centrar la composición en un único tema particular que no cuenta con el apoyo de ningún otro estímulo visual. Con esta técnica se da énfasis en la transmisión de un mensaje en específico. La yuxtaposición utiliza dos o más claves juntas y comparándolas racionalmente mediante la interacción de los estímulos visuales.



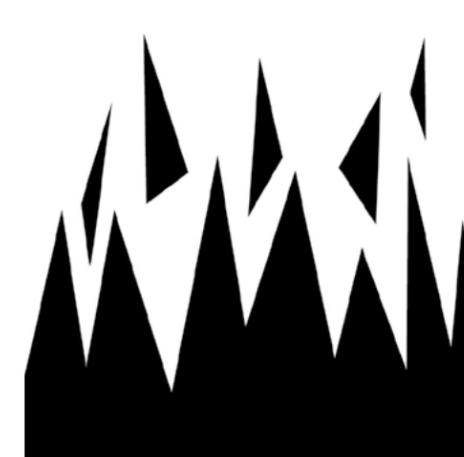
3.3.17 Secuencialidad y aleatoriedad

La secuencialidad es la disposición de los elementos mediante un plan con un orden lógico, en cambio la aleatoriedad da la impresión de no tener un plan lógico y evoca a la desorganización de los elementos visuales.



3.3.18 Agudeza y difusividad

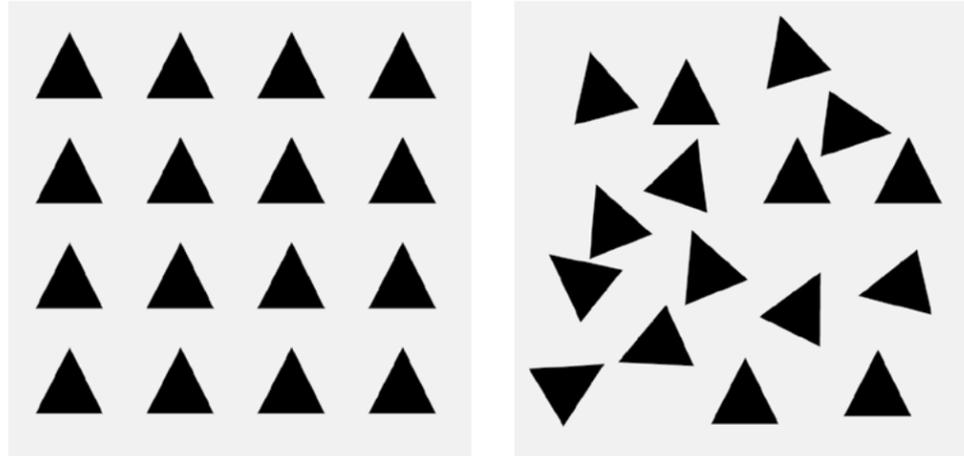
La agudeza utiliza contornos precisos, nítidos y fáciles de interpretar, su contraparte la difusividad no aspira a la precisión de los contornos crea más bien un ambiente de calor y sentimiento.



3.3.19 Continuidad y episodicidad

La continuidad es la interrupción de una serie de conexiones visuales que son importantes en la declaración visual de los elementos.

La episodicidad expresan conexiones débiles entre los elementos y enfatiza el carácter individual de cada elemento pero que complementan el significado global.



3.4 Estilo personal Gráfico

En párrafos anteriores se hablo sobre el estilo y sus características de manera más general, pero como podemos identificar el estilo personal de cada autor si en algunos casos comparten rasgo con otros, perteneciendo a un estilo más general.

Esto es posible gracias a que cada autor a nivel de composición gráfica, ensaya nuevas formas, la experimentación con una orquestación compositiva de los diferentes elementos, y en la elección de las diferentes técnicas visuales, las cuales él planifica y manipula, dentro de un determinado estilo, también los refinamientos y las variantes técnicas

El estilo en el individuo es tan peculiar como sus huellas dactilares, es un rasgo integral y fundamental de la personalidad de cada autor.

sirven para identificar la individualidad estilística de cada autor. Los productos u obras visuales solo el resultado visual de la expresiones conceptuales de cada autor, estas expresiones se encuentran detrás de los fenómenos contextuales en los que el autor fue desarrollándose y que, se sumaron para incubar un estilo personal, que se ve reflejado por medio de las técnicas visuales de comunicación.

El genuino individualismo del estilo, no es solo necesario sino que es inevitable, es como que cada uno tiene un rostro, un carácter, un esquema único de componer. Por ejemplo si le pidiéramos a diferentes personas que dibujaran un círculo, cada uno dibujara un círculo único.



Para Shopenhauer, un filósofo alemán “el estilo es la fisonomía de la mente” para Flaubert “en si solo es una manera absoluta de ver las cosas” y para Proust un escritor francés “ el estilo para el escritor, como para el pintor, no es una cuestión de técnica, sino de visión”.

Lo que nos indica que el estilo personal es la individualidad y el movimiento de cada espíritu, visible en la elección de las palabras, las imágenes, la construcción de su ideología y filosofía, su pensamiento y el curso del periodo y el contexto donde se desarrollo el autor.

Consiste en una serie de actos y decisiones que cada individuo selecciona y ejecuta, y así entre todas las opciones y posibilidades, el autor la elige y la hace el objeto general, el tema céntrico de su obra.

En esta elección se comienza a desarrollar el estilo. Esta etapa

de preferencias y elecciones por lo tanto es decisiva. Entonces el estilo personal es un instrumento de expresión de la fuerza espiritual, y se usa para dar forma y distinción a los sentimientos, pensamientos, las actitudes, las ideas, las cosas y las invenciones de cada individuo.

El estilo personal pasa por un proceso de formación, maduración y entendimiento, pero también están de lado las representaciones objetivas, su proceso, su razón, ya sea para la supervivencia, la comunicación que es el caso del diseño gráfico o la expresión artística.

El estilo personal está determinado por varios factores, tanto los pensam-

El estilo personal se genera inevitablemente, dentro de un estilo general colectivo, el cual corresponde a una época, circunstancia o momento histórico, así que también el estilo personal viene a ser la concreta expresión típica de los gustos y sentimientos de la época.



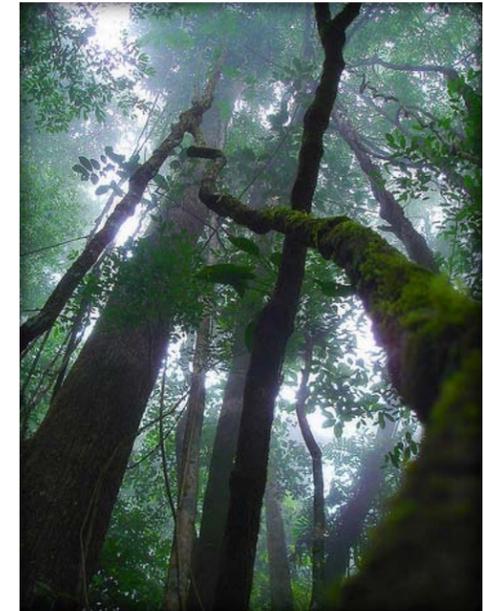
Logos de Windows y Mac.

ientos, las ideas y la expresión intencional del mundo que se estudia. Esto resulta que cada autor es hijo de su época y esta le fija las condiciones exteriores que puede ejercer su libertad de creación, forzosamente ha de haber un límite y hasta una exigencia de temas, maestrías de cada oficio, tendencias culturales y fuerzas históricas, económicas y políticas.

El estilo personal es la forma más espiritual, no cambia a pesar de pasar de un país a otro. El estilo personal gráfico es la forma material visible. El inculcar un estilo en cada autor es algo absurdo, ya que el estilo no dicta reglas para su composición. El estilo según Azorín “no es una cosa voluntaria, y esta es la validación y la inutilidad, relativa de toda regla, el estilo es una resultante fisiológica”. No hay estilo donde no hay arte, ni estilo donde no hay unidad, y la unidad es producto de una inteligencia ordenadora, una mente humana.

Hay influencias que determinan la formación y desarrollo del estilo personal y la expresión de las ideas, algunas son fuerzas interiores y otras exteriores. Por ejemplo D.A. Dondis nos presenta un ejemplo muy ilustrativo “El habitante de la selva virgen, acostumbrado a vivir en un espacio limitado y en penumbra, tiene enormes dificultades para ver en un llano abierto e intensamente iluminado. Por lo mismo, al habitante del desierto, acostumbrado a ver grandes distancias, le será difícil ver dentro de un recinto cerrado” este ejemplo nos demuestra los factores fisiológicos, que pueden determinar el estilo personal, también existen diferentes condicionantes como son las creencias, la religión, la filosofía que forman parte de las percepciones, lo que el autor cree es un fuerte influencia sobre lo que ve.

El habitante de la selva virgen, acostumbrado a vivir en un espacio limitado y en penumbra, tiene enormes dificultades para ver en un llano abierto e intensamente iluminado.



Fotografía de la Selva Amazónica.

También existen factores como la política y la economía, que influyen en la expresión individual. La política, la economía, el entorno y los esquemas sociales crean una psicología de grupo, que a su vez también ejerce una influencia sobre cada individuo.

Estas fuerzas también se combinan en el modo visual para crear un estilo personal de expresión gráfica. Las principales fuerzas que influyen en la formación y desarrollo del estilo pueden establecerse en dos grandes categorías las fuerzas interiores; la personalidad y la apreciación personal y las exteriores; la apreciación social, la influencia de la época y la fuerza del público.

Estas fuerzas dan a cada individuo una forma subjetiva de expresión matiz y límite, que obviamente son diferentes en cada época, posición geográfica, política, social, cultural y contextual. Estas fuerzas formadoras del estilo personal serán abordadas a continuación detalladamente, cada una de ellas:

También existen factores como la política y la economía, que influyen en la expresión individual.



Ilustración del diseñador y cartelista Obey para las elecciones estadounidenses del 2008.

3.5 Fuerzas que conforman el estilo personal.

Hay apreciación, estímulos y situaciones que forma el tapiz de cada estilo personal, en donde se cruzan caminos de cada realidad, hay dentro de cada individuo una plenitud en direcciones determinadas. Como ya dijimos anteriormente las principales fuerzas que influyen en la formación y desarrollo del estilo se establecen en cinco grandes categorías; las fuerzas interiores; la personalidad y la apreciación personal y las exteriores; la apreciación social, la influencia de la época y la fuerza del público.

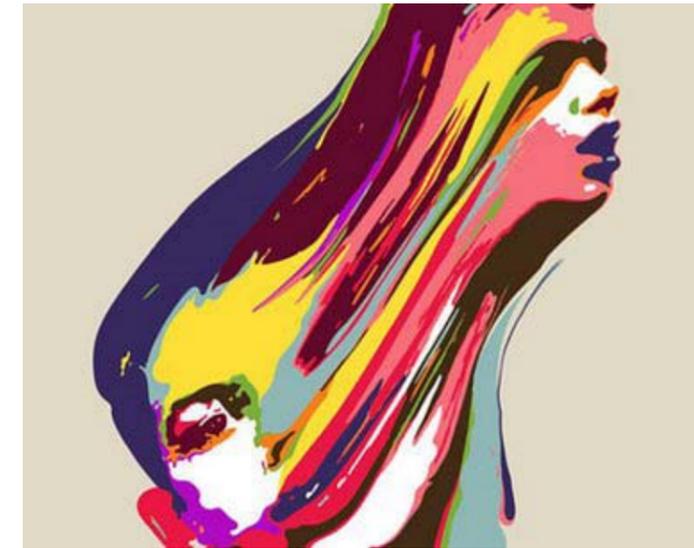


Ilustración de la personalidad

Las principales fuerzas que influyen en la formación y desarrollo del estilo se establecen en dos grandes categorías;

- Personalidad.** **Apreciación personal**
- Apreciación social** **Influencia del público**
- Influencia de la época**

3.5.1 Personalidad.

A toda particularidad gráfica en el estilo particular de cada autor corresponde también una peculiaridad Psíquica. Que es la reunión de varios rasgos originales, únicos, que definen la personalidad de cada individuo y su relación con su obra.

En el libro de psicología de Morris, C., & Maisto, A define a la personalidad como “el patrón único de pensamientos, sentimientos y conductas de un individuo que persisten a través del tiempo y de las situaciones”. (Morris, C. 2001).

Esta definición consta de dos partes importantes. Primero, la personalidad se refiere a un patrón único, es decir, los aspectos que distinguen al individuo de todos los demás. Segundo, el patrón persiste a través del tiempo y las situaciones; en otras palabras, la personalidad es relativamente estable y duradera. Hay varias teorías y posturas acerca de la personalidad pero en este documento solo se tomaran en

cuenta las bases más generales que conforman a cada una de ellas.

La personalidad está formada por una serie de características que utilizamos para describirnos y que se encuentran integradas mediante lo que llamamos el yo o “sí mismo” formando una unidad coherente. Entre estas características se encuentra lo que en psicología se denominan rasgos como; agresividad, sumisión, sociabilidad, sensibilidad etc.

Y los conjuntos de rasgos como extroversión o introversión, otros aspectos que las personas utilizan para describirse, como sus deseos, motivaciones, emociones, sentimientos y mecanismos para afrontar la vida. Es decir, la personalidad es la forma en que pensamos, sentimos, nos comportamos e interpretamos la realidad.

La personalidad es la forma en que pensamos, sentimos, nos comportamos e interpretamos la realidad.



Mano con globo reflectante. Litografía (1935)

En buena parte, la personalidad está determinada por los genes, que nos proporcionan una gran variedad de predisposiciones. Pero el ambiente y las experiencias de la vida personales como son nuestros padres, la sociedad en donde nos toca vivir, las amistades con las que convivimos e interactuamos, cultura, etc. Se ocupan de moldear todas esas posibilidades en una dirección u otra por lo que, aunque podamos cambiar nuestra forma de ser, lo hacemos en base a esas características de personalidad con las que hemos venido al mundo.

Aunque cabe hacer una aclaración, no nacemos con una personalidad determinada, si no que nacemos con ciertas características propias, que con el paso del tiempo y con el factor más determinante que es el de origen ambiental será como se definirá.

Un aspecto muy importante de nuestra personalidad es la forma en que nos vemos a nosotros mismos y al mundo que nos rodea. Dos personas diferentes pueden interpretar la realidad de forma distinta. Las personas reaccionan al mundo de acuerdo a su modo de percibirlo.

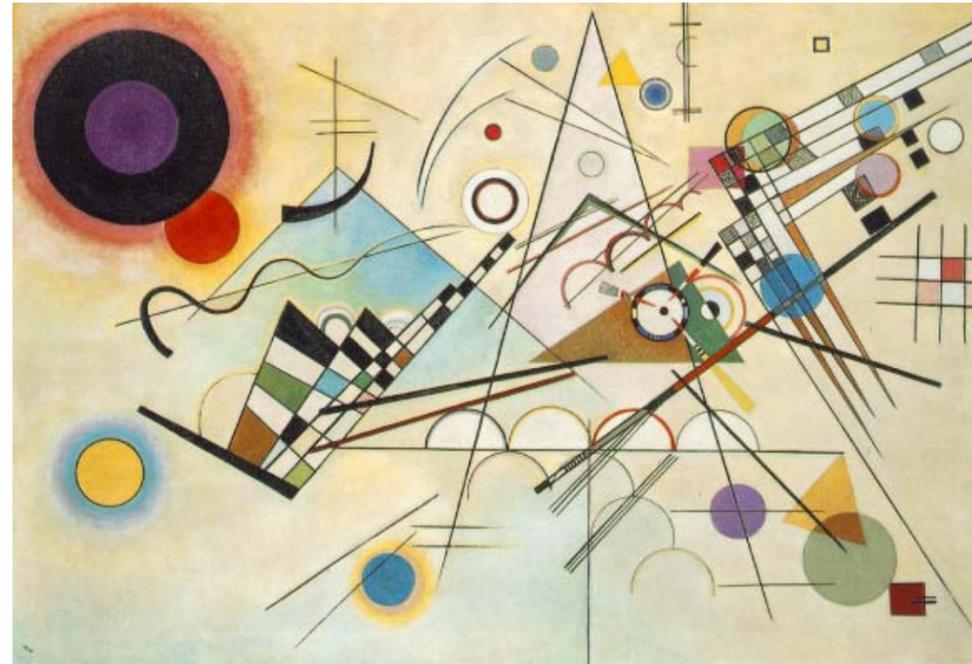
La personalidad determina ese modo de ver el mundo y de vernos a nosotros mismos, pero, al mismo tiempo, la manera de vernos a nosotros mismos influye en nuestra personalidad, además que la personalidad, será fundamental para el desarrollo de las demás habilidades del individuo y de la integración con grupos sociales y la cual definirá nuestras aptitudes y gustos hacia determinado sector de desarrollo.

3.5.2 Apreciación personal.

Otro de los determinantes del estilo personal, es el factor estético de la apreciación. No todos contemplamos y sentimos la belleza de la misma manera, cada persona tiene una conciencia estética diferente, y se forja un tipo especial de belleza, por ejemplo la apreciación radical entre el campesino y el hombre de ciudad ante una obra artística.

También el estado de ánimo influye en la valoración de la belleza, hay momentos y etapas en las que todo nos parece bello, e instantes en los que el estado de ánimo influye y hace que observamos todo poco bello.

La apreciación personal de cada autor no es solo de intención y raciocino, sino que también la serie de estados de conciencia formados por voluntad, actos afectivos, procesos imaginativos, instintos y reacciones que luchan para formar y apreciar la belleza.



*Composición 8, Kandinski 1923.
Museo Guggenheim, New York.*

La apreciación de la belleza puede ser tan radical entre el campesino y el hombre de ciudad ante una obra artística.

3.5.3 Apreciación social.

La apreciación social está muy ligada con la personal ya que la social de alguna manera influye en la personal. En contexto por determinar la belleza, hay un ambiente exterior de clase que envuelve a cada individuo y sustenta su apreciación.

Por ejemplo en determinados países, épocas, medios sociales nuestras sensaciones sobre las obras artísticas visuales no serían consideradas como tal.

En África meridional, la belleza femenina es sinónimo de obesidad en cambio en nuestra cultura no lo es, en los medios sociales también se dan estos tipos de apreciación de la belleza, los tatuajes para los jóvenes y otras personas pueden ser bellos en cambio para los círculos sociales tradicionalistas no lo son.

Existen diferentes clases sociales, y cada clase social tiene sus propios gustos y su propia concepción de la belleza.



Fotografía de Mujeres de la tribu Ndebele.

En África meridional, la belleza femenina es sinónimo de obesidad en cambio en nuestra cultura no lo es

3.5.4 Influencia de la época.

La apreciación de la belleza en las artes visuales y en otras áreas, están sujetas a los que determina cada época o cada periodo en la historia.

Estas reacciones en cada periodo histórico se originan generalmente en el cambio de orientación de un largo periodo por la acción y reacción mutua de las formas artísticas. Es lo que llamamos escuela o estilo, como el romanticismo o el barroquismo. Si la modificación de forma se origina en un periodo muy corto de tiempo se llama moda, se ponen de moda géneros y estilos que pasan sin dejar huella.

Algunas veces las reacciones y nuevas formas de apreciación responden a grupos aislados, con normas y temas característicos, este fenómeno se le a dado el titulo de generación.

El Barroco fue un periodo de la historia muy influyente en la cultura occidental que produjo obras en el campo de la literatura, la escultura, la pintura, la arquitectura, la danza y la música, y que abarca desde el año 1600 hasta el año 1750 aproximadamente.



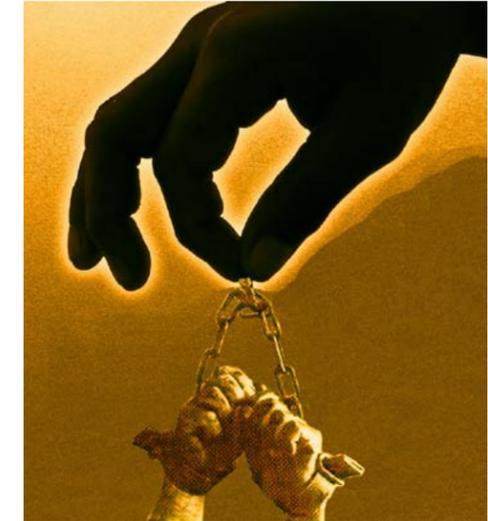
Las Meninas de Velázquez, pintura barroca.

3.5.5 Influencia del público

Este es un factor que es contradictorio, pero sin embargo en algunos individuos es un factor decisivo la influencia del público en la conformación de su estilo personal.

Se diseñan libros, revistas, artículos para el obrero, para el burgués, para los niños, para las mujeres etc. La contradicción entre el temperamento y la ejecución de la obra procede en la mayoría de los casos del público o los clientes, pero también se complementa y se alimenta del estilo personal de cada autor.

El riesgo que corre el autor al adecuar su estilo ante el temperamento del público, es el de ser simplemente el servilismo. Se puede diseñar sin pensar, solamente la finalidad es suponer que le agrada al cliente o al público dejando de lado la intención y el contenido de un buen mensaje. La acción y la reacción, en estos casos, la podemos traducir como hablar al gusto del cliente. El diseñador adquiere conciencia de lo que tiene que realizar, su función de su trabajo y el público o cliente es una materia susceptible a recibir formas, educación y un sentido más amplio sobre un buen diseño en todos los ámbitos.



El riesgo que corre el autor al adecuar su estilo ante el temperamento del público, es simplemente el servilismo.

INVESTIGACIÓN DE CAMPO

Desarrollo de la investigación de campo

Para conocer como se desarrolla el estilo personal de un diseñador, debemos de identificar a diseñadores que tengan un estilo personal ya definido y además adentrarnos en la mente de varios de ellos para conocer la motivaciones y las situación que conllevaron la formación del mismo.

En el diseño gráfico actual se manejan diferentes estilos y tendencias, algunos respondiendo a las necesidades del cliente, y otras por que el perfil del diseñador maneja ciertas tendencias y los clientes son los que tratan de adecuarse o de explorar la tendencia que maneja el diseñador.

Por eso es importante conocer que estilo maneja cada diseñador y porque, además de averiguar como es que tomo un estilo y lo desarrollo personalmente en el ámbito grafico, se realizara una investigación de mercado entorno a los diseñadores gráficos profesionales para conocer lo antes descrito, ya que nos aportará resultados, los cuales van a ser de gran aporte para esta investigación.

Objetivo general:

-Conocer la formación y desarrollo del estilo gráfico personal del diseñador grafico.

Objetivos particulares:

- Identificar el estilo gráfico personal del diseñador gráfico
- Analizar las influencias directas para la formación del estilo personal gráfico.
- Analizar la información dada por los especialistas para crear una definición certera sobre el tema del estilo personal gráfico.
- Conocer el valor del estilo personal gráfico en el ámbito laboral.

Fuentes de información:

Fuentes externas: libros, revistas, periódicos internet y especialistas en estilo y tendencias gráficas (Diseñadores Gráficos).

Universo:

Diseñadores gráficos que trabajen en México entre 23 y 60 años de ambos sexos, egresados de diferentes universidades del país o que estén insertados en el campo laboral del diseño gráfico.

Muestra:

El L.D.G. Alejandro García Rivera, prestador del servicio de Diseño Gráfico en el ámbito laboral.

Metodología:

La forma de obtener la información va a ser por medio de entrevistas a diseñadores gráficos profesionales, por medio de un estudio de mercado exploratorio.

Algunas entrevista serán presenciales y por correo electrónico, en el caso de las entrevistas por correo electrónico se llevaran a cabo para abarcar un mercado más amplio y no abstenerse solo de la experiencia de los diseñadores radicados cerca de Morelia y así poder acceder a diferentes puntos de vista forjados en diferentes partes y por diferentes instituciones.

Este método nos proporciona conocer información extensa sobre un tema, ya que existen pocos datos sobre la misma, además de que se adapta a nuestra investigación que es de carácter cualitativo.

Entrevista: “Podemos definirla como la relación personal entre uno o más sujetos, en la cual uno de ellos, el entrevistado, posee determinación de información que proporcionara a otro sujeto, el entrevistador” (Pick, Susan. 2005:66).

La entrevista tiene como objetivo ahondar en la mente del entrevistado para conocer, sus actitudes, motivos y contexto que lo llevo a desarrollar cierto estilo personal gráfico, es importante ganarse la confianza del entrevistado, debe de realizarse en el

espacio laboral del entrevistado y será aplicada a manera de charla (informal) o por medio de correo electrónico en la cual se involucrarán los temas y las preguntas previamente planeados.

Es importante profundizar en los gustos y preferencias del entrevistado. Deberá de analizarse en la entrevista el portafolio del diseñador para conocer y contextualizar aún más la entrevista.

Para este estudio se entrevistarán a diseñadores gráficos y personas profesionales que estén involucrados en el ámbito laboral, especialistas en tendencias y estilos contemporáneos en los diferentes campos del diseño gráfico.

Entrevista 1

Lugar y Fecha: Oponguio, Mich. 15-Nov-09

Nombre del entrevistado: Alejandro García Rivera

Edad: 36 años

Título: Licenciado en Diseño Gráfico.

Alejandro García Rivera, es un reconocido diseñador gráfico de la ciudad de Monterrey, tiene su propia casa de diseño llamada “Ajolotera Mexicana” esta empresa a trabajado en proyectos importantes, como campañas para Chillis y General Electric, además algunos de sus logotipos han sido publicados en algunos libros y revistas, también ha incursionado en el ramo de la moda, proponiendo diseño de playeras y otros artículos.

El cuestionario será aplicado al entrevistado de manera pertinente en la charla abordando los temas que nos interesan para la investigación, las respuestas son textuales, tal y como las dijo el entrevistado, la entrevista fue grabada en video para después ser transcrita y analizada.



Logotipo y señalética diseñada por Lance Wheiman.

¿Por qué elegiste la profesión de diseñador gráfico?

¿Por qué Diseño Gráfico? Porque casi siempre te dice tu mamá, “dibujas bien bonito” por eso. En mi caso fue por accidente, yo andaba buscando la parte social, y entre a Diseño Gráfico. Al final me hice diseñador y la vida me hizo Diseñador Gráfico y luego la universidad, ya estando en diseño yo nunca fui el más talentoso, bueno no el mejor diseñador, no sé si el más talentoso pero la idea que me tocó a mí o lo que yo entendí es que, siempre mis trabajos fueran diferentes, siempre sorprenderme a mí mismo, era para mí divertido hacerlo, me divierte verlo de una manera diferente,

¿Admiras a algún diseñador gráfico?

No admiro no, admiro y no. Reconoces el trabajo de alguien- Claro! De un montón de gente, que no se me los nombres, casi no veo diseño, yo creo que hay mejores diseñadores en la historia de México, indígenas completamente, artistas populares, me gusta, no sé yo creo que a mí me dio un ejemplo Lance Wheiman, el que hizo la identidad de México 68, No sé de mucha gente realmente no me clavo en el trabajo de ellos, solamente cuando los veo puedo decir, este me gusta a pesar de que no sea mi estilo, reconozco las sutilezas del diseño de cada uno, o la sobriedad y la explosión del diseño de cada uno, cosas diferentes ¿no?.

¿Tienes un estilo gráfico personal?

No lo sé, dicen que sí, hay gente que ve el trabajo y dicen que es mío, ese yo opto por que mi estilo sea limpio, que exista un buen concepto detrás, que sea funcional, que trate de decir las cosas, el producto, el servicio de una manera diferente, no sé si eso sea estilo yo creo que el estilo lo vas plasmando en tu trabajo y tiene que ver mucho con lo que tú ves, con lo que tu escuchas con lo que tu investigas, con lo que a ti te gusta ¿no? Me gusta que sean muy limpios que sean muy sobrios, que sean sencillos más no simples, simple es cualquier cosa y sencillo es cuando estructuras todo para que sea lo más mínimo indispensable ¿no?.

¿Qué área del diseño gráfico trabajas más?

Identidad gráfica, no sé por qué, identidad gráfica, se me da muy fácil pero ya la cuestión de crear un concepto, cuando creas un concepto puedes crear muebles, puedes diseñar interiores puedes pintar, puedes hacer lo que tú quieras, ya tienes el concepto, yo creo que el concepto es más poderoso, y ese concepto es hacerlo identidad esta súper padre, porque has de cuenta te conviertes en papá junto con alguien más, haces un hijo y ese hijo lo defines como va a ser en su vida.

¿A tus trabajos de diseño tratas de plasmarle tu estilo gráfico personal?

Me gusta que estos niños “los logos” tengan mucha vida que no sean logos que duren una temporada nada más, porque me gustaba un estilo que estaba de moda y lo plasmo en el logo, me gusta que tengan, mucho,

se me hace justo por que el cliente está pagando una cantidad de dinero por un logo que le tiene que durar un bastantes años ¿no?

¿Qué influencias crees que ayudaron a desarrollar ese estilo?

A el principio, es la escuela, tengo todavía trabajos de la escuela y me doy cuenta que estoy haciendo lo mismo, o sea lo que hagás en la escuela te va a marcar un mucho, eeh y en unos casos que he visto también, yo me definió mucho o admiro mucho la gráfica indígena, la prehispánica, ver gráfica maya, olmeca eeh, náhuatl de diferentes etnias y lo último, siempre me inspiro ¿no?, y pues yo realmente soy de un barrio soy de Monterrey pero no me siento regiomontano y esta onda de ser como turista o de ver manera de ver diferente las cosas me sirve y me enorgullezco de ser Mexicano, de ser regiomontano y eso lo trato de vender como tal ¿no?.

¿Qué estilo gráfico te gusta más?

No lo sé yo creo que hay algunas cosas que debo admiro cosas de todo, hay diseñadores gráficos o ejemplos de diseño grafico que están muy buenas pero no te pudiera decir cierto estilo me gusta, no me gusta seguir la moda, yo pienso hacer cosas que perduren y las modas son momentáneas, en todos mis trabajos trato de hacer eso ¿no? -No respondes a una tendencia que a lo mejor está marcando y que a lo mejor el cliente te pueda pedir- No ya estoy muy acostumbrado a, durante todo este tiempo, respetarme a mí como diseñador, tener una ética profesional, y que lo que yo le voy a entregar es

realmente lo que yo trabaje para que eso fuera el logo, o la campaña, o el concepto.

¿Tienes un modo de trabajar a la hora de diseñar?

Si, hago concepto, saco palabras, investigo mucho trato de tener la experiencia, porque eso me hace a mi me hace ponerme en los zapatos del cliente o del publico objetivo y es más fácil para mí venderlo, si yo justifico todo antes de hacer un boceto es más poderoso en el momento de venderlo y ya va a depender de la destreza de cada uno para venderlo pero, obviamente si está sustentado por algo, es más fácil hacerlo.

¿Hay clientes que te pidan un estilo o tendencia en particular?

Yo creo que hay clientes que llegan a mi porque han visto trabajo mío, no sé si les haya gustado pero, no se funciona como tal.

¿Qué opinas sobre el estilo personal gráfico?

!Pues esta padre no! A mí no me gusta tanto el abuso no, el abuso de tratar de imprimir tu estilo en todo lo que hagas no, ósea no tiene que ver nada un ginecólogo con un tortillero y creo que cada uno merece una identidad diferente, porque son mercados totalmente diferentes en este caso no. Entonces se me hace muy egoísta decir que todo tiene que tener mi toque para que primero sobresalga yo antes que mi cliente, no busco mandar a concurso mis logos, busco que resuelvan algo y ya

si después va a un concurso o es premiado lo que sea, pos que chido ¿no?! Ya le digo a mi cliente, mira te cobre bien barato.

¿Crees que el estilo personal gráfico tiene un valor en el mercado laboral?

Si! si! si!, mas para ilustradores, me doy cuenta en ilustradores, algunos diseñadores industriales , algunos diseñadores gráficos, si te sirve y mucha gente busca eso pero normalmente son diseñadores de modas o que están marcando como una línea a segur no considero nada así, yo creo que hago diseño para las masas no diseño para competir en algún lado.

Portafolio de trabajo

Alejandro García Rivera

1 Axólotl: Logotipo para la empresa de diseño ajolotera Mexicana

2 Charanga: logotipo para restaurant.

3 Chula hermosa: ilustración

4 Forum de las culturas: Ilustración para el fórum en monterrey 2007

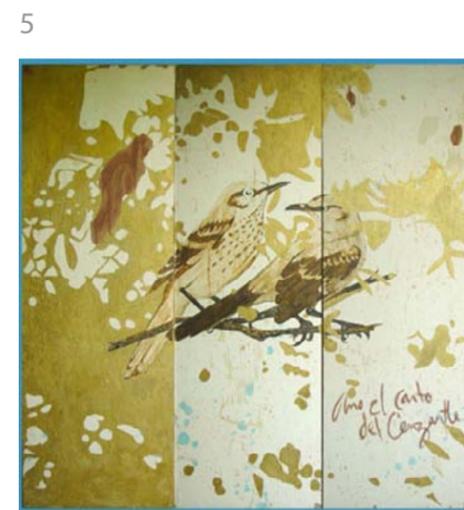
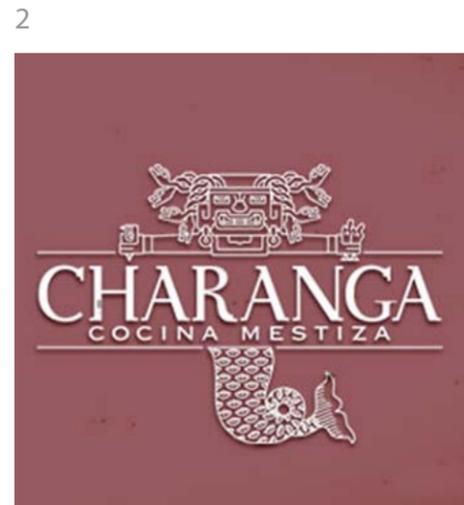
5 Cenzontle: ilustración

6 Conchita: Logotipo para dulces artesanales

7 Lucha vip libre: Logotipo para promotora de lucha libre

8 Chilis Mushrooms fajitas: campaña publicitaria

9. Primera: Logotipo para empresa de Cluster para nuevos medios



Diseño de instrumento de observación aplicado al portafolio del entrevistado.

Lugar y Fecha: Oponguio, Mich. 15-Nov-09
 Nombre del entrevistado: Alejandro García Rivera
 Edad: Aproximadamente 36 años
 Título: Diseñador Gráfico

1.-Tipo de líneas usadas:

Rectas Curvas Mixtas Quebradas

2.-Uso de retícula:

Si No

3.-Uso de colores:

Brillantes Claros Oscuros Saturados
 Desaturados Fríos Cálidos Terrosos

4.-Uso de tipografía:

Humanística Romana De transición Varias
 Modernas Vernáculas Palo seco Ornamental Manuscrita

5.-Uso de texto:

Poco Mucho Regular

6.-Saturación de elementos:

Poco Mucho Regular

7.-Conotación de género:

Masculino Femenino No hay

8.-Uso de ilustraciones:

Poco Mucho Regular

9.-Uso de fotografías:

Poco Mucho Regular

10.-Uso de efectos digitales:

Poco Mucho Regular

11.-Uso de tendencias contemporáneas:

T. Europea T. Label T. M. de Rev. Digital
 Target Line design Otra _____

Análisis Entrevista 1

El diseñador Alejandro García Rivera, no responde a tendencias y estilos que se usen en el ámbito laboral del diseño, su estilo personal está influenciado por elementos culturales y el legado de las culturas prehispánicas y actuales en México.

El estilo gráfico está determinado por el concepto central creativo, los elementos que se visualizan en su trabajo son muy sobrios limpios y sencillos, respondiendo siempre a la funcionalidad, el uso de efectos digitales es casi nulo, cada trabajo es diferente, dependiendo de los requerimientos del cliente, aunque siempre con sobriedad.

Alejandro Rivera recurre a técnicas de expresión visual como son el equilibrio, usando la percepción y la necesidad de mantener equilibrio por medio de la gravedad, también realiza elementos muy simétricos que nos proporcionan estabilidad, el elemento principal en sus logotipos

es la sencillez, es una técnica que tiene su carácter en la forma elemental básica, libre de complicaciones o elaboraciones secundarias, el elemento principal responde directamente a elemento central creativo, también utiliza la unidad que es la cohesión entre los elementos que conforman el logotipo, también existe la economía, la reticencia la cual pretende una respuesta máxima del espectador con elementos mínimos.

Entrevista 2

Lugar y Fecha: Morelia, Michoacán 9 de abril del 2010

Nombre del entrevistado: Rodrigo Báez Martínez

Edad: 24

Título: Diseñador Gráfico

Rodrigo es un joven diseñador, trabajó 1 año en la secretaria de economía, en las oficinas de cexporta en Morelia, Michoacán.

Es egresado de la licenciatura de diseño gráfico por la Universidad Vasco de Quiroga en Morelia.

Actualmente realiza trabajos de diseño gráfico e ilustración como freelance.

El cuestionario será aplicado al entrevistado de manera pertinente en la charla abordando los temas que nos interesan para la investigación, las respuestas son textuales, tal y como las dijo el entrevistado, la entrevista fue grabada en video para después ser transcrita y analizada.

¿Por qué elegiste la profesión de diseñador gráfico?

Pués porque en cuanto a perfil de materias que tenía, es con la que más me identificaba, además siempre fui pésimo para matemáticas, digo si se usan las matemáticas para programación y así pero entonces más que nada por mi perfil y ya que ahorita me ha tocado trabajar si me he dado cuenta que me gusta.

¿Admiras a algún diseñador gráfico?

¿Los ilustradores cuentan? Pues si admiro a una ilustradora que creo es de los Estados Unidos, se llama Brandy Miller, se escribe medio raro, pero últimamente si me ha llamado mucho la atención su trabajo, también hay otra que se llama Nicoleta y este tiene un trabajo muy bueno, son ilustradores actuales y son el trabajo que admiro, y si nos vamos mil ochocientos y cacho, nos vamos con John Tenniel el que ilustro Alicia en el país de las maravillas pero que pues si fue una joda y por eso lo admiro, este, pero ya hablando de diseño gráfico así como tal, la verdad es que no conozco mucho.



Ilustración de John Tenniel para Alicia en el país de las maravillas

¿Tienes un estilo gráfico personal?

Mmm... fijate que yo siento que el mío esta mas mmm... igual y si le pongo mi toque e igual siento que todos estamos influenciados por todo lo que vemos y hasta a veces no sabemos quién lo hizo pero este influye indirectamente digamos, entonces yo siento que no tenga un estilo mío, sino que tengo un collage de estilos y ya lo plasmo como me salga a mi, a mi me gusta poner mucho diseño curvo y asi creo que es como mi firma no siento que sea asi única, no siento que alguien que me conozca diga eso lo hizo Roy, igual y si tiene mi firma pero no están seguros de que fui yo.

¿Qué área del diseño gráfico trabajas más?

Ilustración y pues por lo que trabaje en cexporta fue más imagen corporativa.

¿A tus trabajos de diseño tratas de plasmarle tu estilo gráfico personal?

Mmm... no mas bien, igual y eso viene como involucrado, más bien te tienes que interesar por lo que te pide el cliente e incluso los clientes llegan a llevar como referencias para que les guíes, y este te dice mira yo quiero algo como así y ya es cuando le pones tu cosecha y ya le empieces a modificar a tu antojo.

En ilustración me han tocado trabajos más libres, este, nada más en uno me dijeron que tenía que tener a los héroes nacionales, fue la única restricción.

¿Qué influencias crees que ayudaron a desarrollar ese estilo?

Alicia en el país de las maravillas, si me influenció bastante, y este en su momento fué Tim Burton también pero digamos que ya son cosas que me quiero sacar por que ya están muy choteadas, no sé por que.

¿Qué estilo gráfico te gusta más?

Mmm... el Art Nouveau me gusta mucho este, pero trabajarlo no tanto, pues igual lo mucho que estoy utilizando son las manchas, veo manchas por todos lados y me gustan, siempre y cuando sean así con colores armónicos, no sé cómo se llama ese estilo, manchado tal vez, ilustrando si me desahoga así ilustrando, también el impresionismo me gusta a mi me tiene frustrado porque no he podido hacer algo de estilo y no sé cómo diablos hacerlo, a mí se me hace que se fumaban unos cuantos churros porque si es complicado, porque aparte eran puras manchas y conforme los colores que le vallas poniendo se va haciendo la figura.

¿Tienes un modo de trabajar a la hora de diseñar?

Necesito que me presionen, trabajo bajo presión, no sé si es un método pero igual si involucra ¿no? Este pues depende para que se por ejemplo para un logotipo este a veces ago. La lluvia de ideas así mental, no escribo nada de lo que pienso, y ya conforme valla viendo que en verdad valla saliendo lo que tengo en la cabeza y pase al papel, este ahí es donde le voy trabajando, empiezo a hacer el logotipo primero a mano lo escaneo y ya después lo trazo y ya en computadora le hago los ajustes, eso en cuanto a logotipo. En cuanto a ilustración, eso sí es diferente porque a veces si necesito bocetar mucho o a veces lo primero que me salga y en cuanto a técnicas este son las que tenga a la mano, depende la técnica que se me valla antojando porque a veces le mezclo, ilustración siempre la hago a mano rara vez son digitales.

¿Hay clientes que te pidan un estilo o tendencia en particular?

Si los llega a ver, como te decía que a veces llegan con referentes y pues tienes que hacer algo parecido, o por ejemplo en gobierno que me limitaban mucho, me decían que quería diseño así institucional, está bien para ellos siempre que les pongas el amarillo pollo ese, era para gobierno del estado.

Es que también hay que tener mucho en cuenta también a quien le estas trabajando, es que había diferencias ideológicas entre mi estilo y el que gobierno me estaba marcando.

¿Qué opinas sobre el estilo personal gráfico?

Es que está bien difícil eso, por que digo para que alguien diga, este es mi estilo pues no creo porque siempre vas a estar influenciado, porque desde niño te vas influenciando, inclusive desde cómo hablar, obvio tiene que ver con la personalidad del diseñador por que también hay personas enfermas y hacen todos sus diseños raros, involucra mucho

la personalidad del diseñador pero igual siempre está influenciado por algo, incluso por las personas que te van formando a ti, personas que van sacando tu estilo pero siento que hoy en día hay tantos estilos, ya no sabes ni de quien es quien, incluso creo que por épocas se ha marcado el estilo, actualmente no pienso que haya un estilo definido para esta época, de hecho son influenciados, porque ya vez que se puso de moda lo retro ¿no?

Entonces ahí retomaron un estilo que ya existía, entonces siento que actualmente somos una mezcla un caldo, siempre le vas a dar tu toque personal pero no siento que no se puede decir este es mi estilo.

¿Crees que el estilo personal gráfico tiene un valor en el mercado laboral?

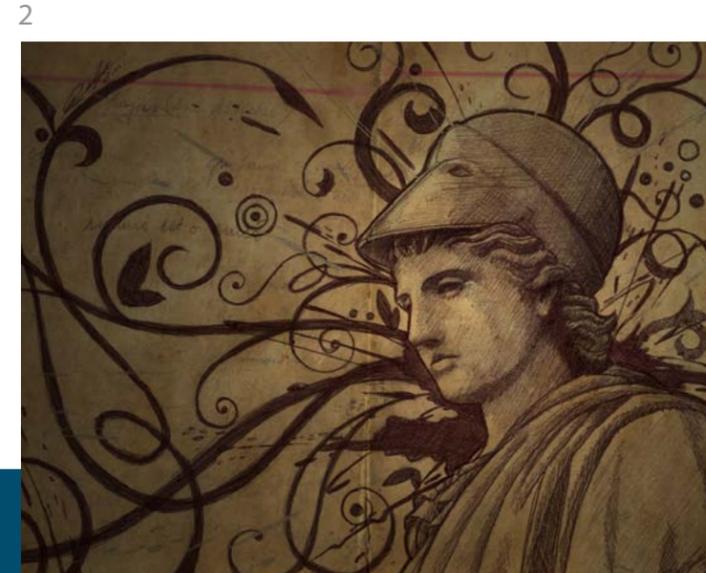
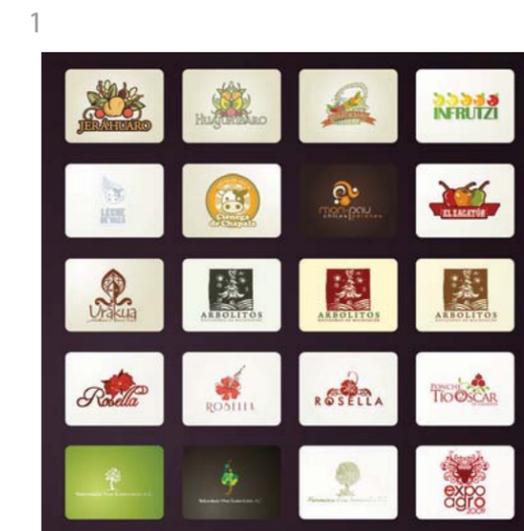
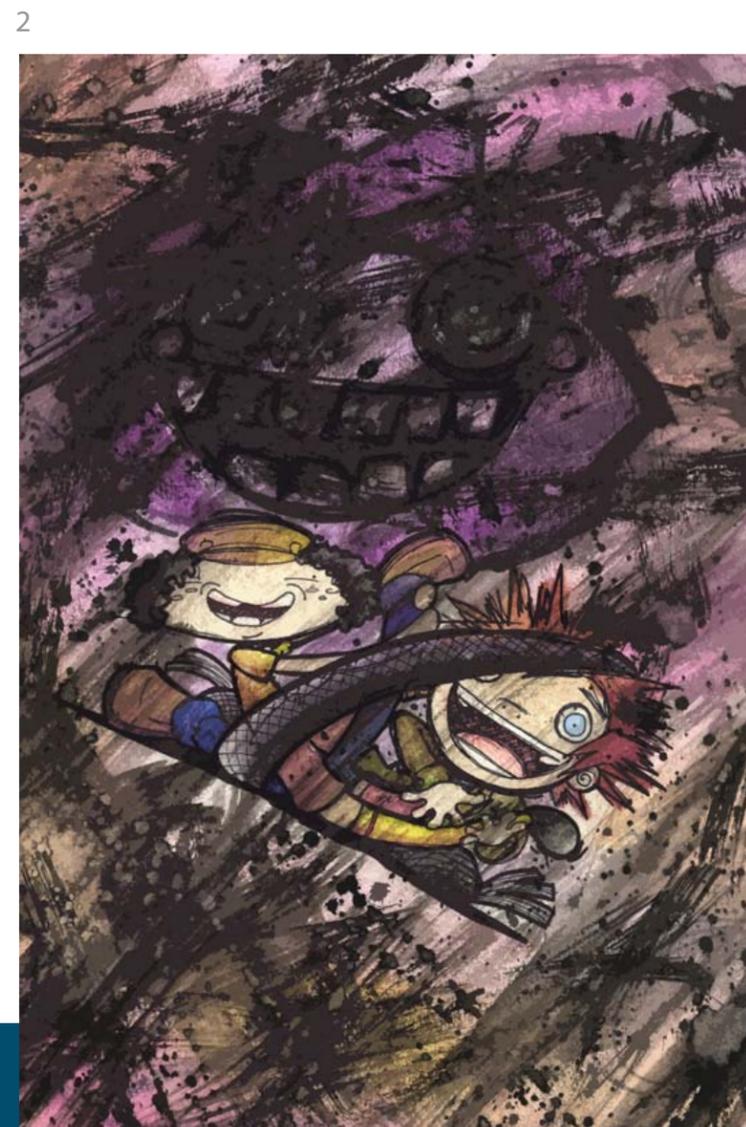
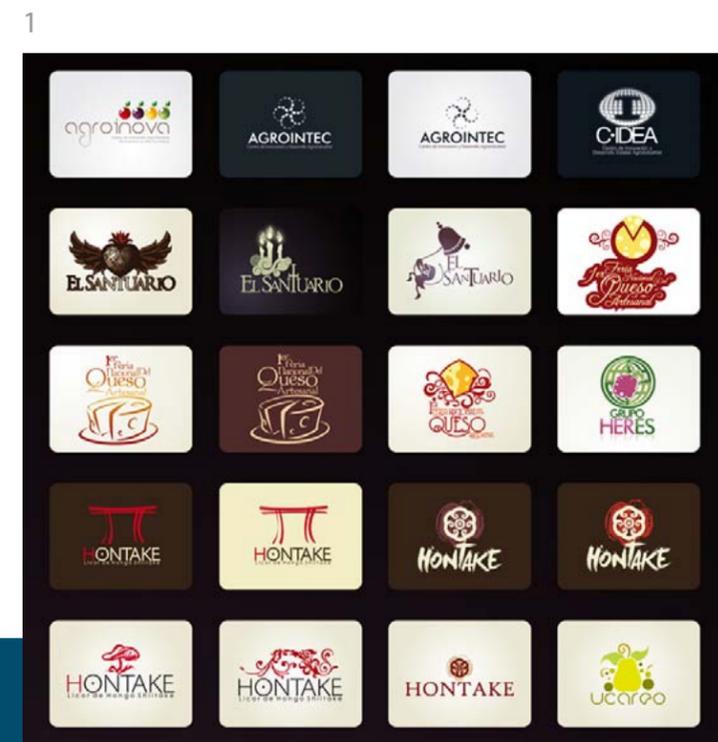
Yo siento que es si, mientras alguien vea algo original y distinguido pues siempre les va a llamar la atención porque es algo que no han visto y pues obviamente un diseñador se

puede agarrar de ahí, y diga pues ya le gusto a la gente, pues eso es lo que se trata el diseño de irte actualizándote y pues sería bonito que alguien pueda decir este es mi estilo pero está muy difícil para hacer eso, y más ahora que hay muchos estilos, pero si siento que llama mucho la atención y pues depende también al tipo de personas que le llame la atención porque por ejemplo si es algo muy lococho pues, no le va a llamar la atención al gobierno, depende de el cliente, si quiere algo de ese estilo pues va acudir contigo y ahí es para bien el estilo, a mí se me haría aburrido tener un mismo estilo para todos los trabajos.

Portafolio de trabajo

Rodrigo Báez Martínez

- 1 Diversos logotipos realizados para la secretaria de economía y cexporta.
- 2 Ilustraciones realizadas con técnicas manuales.



Diseño de instrumento de observación aplicado al portafolio del entrevistado.

Lugar y Fecha: Morelia, Mich. 09 de abril del 2010

Nombre del entrevistado: Rodrigo Baez

Edad: 24 años

Título: Diseñador Gráfico

1.-Tipo de líneas usadas:

Rectas Curvas Mixtas Quebradas

2.-Uso de retícula:

Si No

3.-Uso de colores:

Brillantes Claros Oscuros Saturados
Desaturados Fríos Cálidos Terrosos

4.-Uso de tipografía:

Humanística Romana De transición Varias
Modernas Vernáculas Palo seco Ornamental Manuscrita

5.-Uso de texto:

Poco Mucho Regular

6.-Saturación de elementos:

Poco Mucho Regular

7.-Conotación de género:

Masculino Femenino No hay

8.-Uso de ilustraciones:

Poco Mucho Regular

9.-Uso de fotografías:

Poco Mucho Regular

10.-Uso de efectos digitales:

Poco Mucho Regular

11.-Uso de tendencias contemporáneas:

T. Europea T. Label T. M. de Rev. Digital
Target Line design Otra: Digital nouveau

Análisis Entrevista 2

El diseñador Rodrigo Báez tiene un estilo muy influenciado por el Art Nouveau, en sus logotipos se utiliza mucho las líneas onduladas, asimétricas y sinuosas basadas en la naturaleza, también estos elementos se hacen presentes en algunas de sus ilustraciones. Otra técnica utilizada es la espontaneidad, que es un elemento que contiene grandes cargas emotivas, y que permiten al observador recrear un ambiente a partir del gráfico.

También se encuentra actividad dentro de sus diseños que se reflejan a través del movimiento y la sugestión, además se utiliza profundidad para dar efectos de luz y sombras.

Otro elemento importante a resaltar es que todos los diseños para identidad corporativas son isologotipos que es la unión del logotipo con el isotipo, es un elemento que se repite a través de los diferentes traba-

jos, también el uso de colores brillantes en los diferentes elementos de los isologotipos es una constante así como la disposición del isotipo en la parte superior y el logotipo en la parte inferior.

No se hace muchos usos de la metáfora, el concepto de los isologotipos, está determinada por los elementos contextuales de la empresa a la que se le realizó el isologotipo.

El estilo del joven diseñador refleja, la influencia de las tendencias usadas en el diseño gráfico actual, pero esta situación a afectado de alguna manera el trabajo del diseñador, debido a que ha trabajado en instituciones que buscan otro tipo de estilo, mas institucional, menos atrevido y muy convencional.

Rodrigo utiliza técnicas de expresión visual como la profusión que se observa claramente por el uso de efectos 3d y degradados en algunos elementos, hay cierto equilibrio en sus diseños de logos pero en cambio en la ilustración hay inestabilidad tal vez por son más expresivos, dentro de los logos existe simplicidad que tiene como carácter la forma elemental, existe economía que es la ordenación de los elementos básicos, además la actividad dentro de sus diseños es una constante en la cual el movimiento es representado para dar una sugestión de un evento próximo, también existe coherencia, singularidad y continuidad.

Entrevista 3

Lugar y Fecha: Morelia Michoacán
9 de abril del 2010

Nombre del entrevistado:
Víctor Solorio.

Edad: 27

Título: Licenciado en Diseño Gráfico.

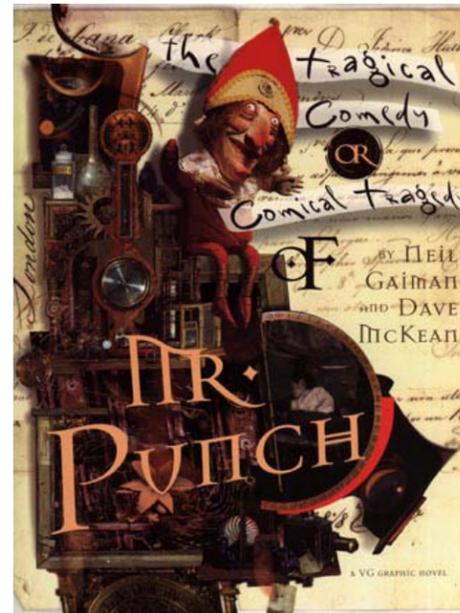
Trabajo para un despacho llamado propaganda, el municipio, empresas privadas en Michoacán, la hueda.com, el festival de guitarra internacional de Morelia y otros.

¿Por qué elegiste la profesión de diseñador gráfico?

No te sabría decir, desde muy pequeño me empezaron a llamar la atención las cosas gráficas cuando me di cuenta como se dibujaba el cuerpo humano, que tienes que hacer el hueso el músculo, la piel etc. Entonces para mí eso era representaba una forma de inteligencia que no había visto yo en otro lado, y en su momento me decidí entre estudiar diseño gráfico o físico matemáticas y me decidí por diseño gráfico por que podía llegar a más gente.

¿Admiras a algún diseñador gráfico?

Si muchísimos, probablemente el diseñador que más admiro sea Dave McKean un inglés que hace ilustración y Mexicanos probablemente Meave se me hace excelentísimo, yo creo que es lo que deberíamos llegar a ser todos los diseñadores Mexicanos, hay muchísimos.



Mr. Punch. por Neil Gaiman and McKean.

¿Tienes un estilo gráfico personal?

Si, pero por temporadas, creo que el estilo muta con el tiempo al igual que tus gustos creo que algo te puede gustar durante algún tiempo y después ya no, entonces he tenido temporadas en donde trabajé cosas de vectores, cosas muy planas, muy caricaturescas y hay gente que dice que esé es mi estilo pero en este momento ya no hago eso, yo ya pasé eso y es algo que ya no me interesa tanto, hay veces que ves algo y dices puede que funcione déjame intentarlo o incluso sucede por accidente, eso funciona porque si le seguimos explorando puede que resulte algo, cualquiera de las dos puede ser este pues que sea una cosa muy inconsciente, una de las cosas que me di cuenta al acabar de estudiar diseño gráfico es que yo quería dominar muchos estilos, con la intención de poder trabajar para mucha gente, a lo mejor alguien me decía quiero que me hagas una cosa muy elegante o alguien que me diga quiero algo muy informal, o muy juvenil y creo que todo este tiempo que trabajado incluso desde la carrera es hacer experimentos del estilo, el saber cómo se hace esto, o a veces no sentía que fuera algo personal o una cosa cómoda, sino hasta incómoda por que no era natural para mi, sin embargo me aportaba algo, después de rato te empiezas a dar cuenta que es lo cómodo y yo creo que eso es tu estilo.

¿Qué área del diseño gráfico trabajas más?

Principalmente publicidad, carteles, flyers, desplegados del periódico principalmente.

¿A tus trabajos de diseño tratas de plasmarle tu estilo gráfico personal?

No conscientemente que diga tengo que hacer este trabajo y tiene que salir muy parecido al anterior o tiene que ser como un trabajo de Víctor Solorio, no, incluso muchas veces intento despersonalizar el trabajo para hacer que no se note que es mía y sin embargo resulta ser mía, porque hay cosas que son de manera inconsciente; Por ejemplo yo creo que el estilo del diseño gráfico es como hablar, tratas de escoger las palabras que dices, pero la manera en la que las entonas siempre es tuya ¿no?, todo el mundo reconoce tu voz por lo tanto todo el mundo reconoce tu trabajo en diseño gráfico, a lo mejor ya viendo todos mis trabajos juntos puede que encuentre un patrón para encontrar esas cosas inconscientes, tal vez cierto tipo de colores, una composición en específico, no sé.

¿Qué influencias crees que ayudaron a desarrollar ese estilo?

Hay muchas cosas primero que nada es tu carácter, pero es una cosa interna y externa yo creo que podrían ser muchísimas cosas podría ser la música, me gusta muchísimo la música electrónica, entonces existe una tendencia a querer hacer las cosas muy novedosas muy nuevas, me gusta mucho la caricatura, llena de colores vibrantes.

El barroco por ejemplo, los mexicanos somos barrocos tendemos a sobrecargar las cosas y eso es algo que hago mucho tiendo a sobrecargar las cosas, yo creo que algo que me puede influir en el estilo es la profundidad de Dave McKean sus diseños sus ilustraciones tienen una profundidad y un volumen increíble y muchas veces esa profundidad y ese volumen es lo que quiero mostrar en mis trabajos.

¿Qué estilo gráfico te gusta más?

Estuve mucho tiempo obsesionado con el estilo urbano, manchas, mucha textura, cosas no muy terminadas, el grafiti y era más que nada por la tendencia que había de moda estuve obsesionado te digo porque se me hacia sublime llevar de la calle al diseño gráfico, pero me di cuenta de que era ya una tendencia muy choteada. En este momento estoy en una etapa en donde quiero experimentar muchísimas cosas y no sé si las puedas meter en un estilo, otro estilo que me fascina es el futurismo y en especial los rusos, por el uso de bloques, de colores, el uso de líneas no verticales ni horizontales sino diagonales.

¿Tienes un modo de trabajar a la hora de diseñar?

Sí, yo creo que es el método que todos los diseñadores utilizan, empiezas con la idea sigues con un bocetaje y terminas trabajando en lo que tienes que trabajar en la computadora, ya sea en photoshop

los mexicanos somos barrocos tendemos a sobrecargar las cosas



Virgen de Guadalupe, anónimo óleo sobre tela siglo XVII

en ilustrador corel o flash y una cosa que me gusta mucho hacer es de preferencia hacer muchas cosas a mano, ya sea el mismo boceto o incluso si requiere de una textura yo hacer la textura a mano, a lo mejor si se requiere un elemento muy específico realizarlo en pintura y tomarle la fotografía y luego meterlo, realmente no me gusta quedarme solamente en la computadora, siempre armo en la computadora pero necesariamente no todo es en la computadora, si se necesita una fotografía pues yo la tomo, o si es ocupó de equipo la mando realiza. Una cosa que ahorita estoy practicando mucho es la fotografía con una cámara estenopeica, que es una cámara sin lente, solamente el filme y una caja oscura con un hoyo donde se proyectan las imágenes y da efectos muy interesantes por qué no tienes control sobre la fotografía, puede ser que no salga nada o que salga una cosa muy interesante.

¿Hay clientes que te pidan un estilo o tendencia en particular?

Sí, de hecho es raro que el cliente que no te pide un estilo, incluso va a haber clientes que van a llegar y te van a pedir, quiero que me hagas una cosa como esta y ya traen un impreso, todo cliente te va pedir un estilo invariablemente.-¿No hay clientes que han llegado a ti por que dicen yo quiero lo que tu estas realizando como lo de la cámara?-No nunca me ha pasado, me fascinaría que me pasara, será porque estoy trabajando en un nivel muy local y es porque es prácticamente Morelia y no hay un mercado tan amplio.

¿Qué opinas sobre el estilo personal gráfico?

Realmente este, mucha gente se obsesiona con el estilo, y yo creo que es una cosa natural igualmente que cuando tienes ya un estilo muy definido a lo mejor te puedes encasillar, puede ser malo o bueno pero ya te van a buscar por ese estilo, realmente si explotas una cosa por mucho tiempo sea lo que sea los resultados no pueden ser malos, mientras sigas trabajando mucho y eso es una cosa bien necesaria para desarrollar un estilo personal trabajar muchísimo, porque una cosa es bien sencilla copiar estilos, emula o hackea pero realmente desarrollar un estilo conlleva muchísimo trabajo.

El estilo incluso cambia con el tiempo, yo creo que entre más vallas madurando y vallas pudiendo manejar más herramientas, incluso mientras más vallas viviendo y las vivencias esas te vayan cambiando también tu estilo va cambiando, va a surgir tarde que temprano y ya dependerá de ti que tanto lo desarrolles si trabajas mas con él o no.

¿Crees que el estilo personal gráfico tiene un valor en el mercado laboral?

No, para nada porque no puedes vender tu estilo, que tiene un valor personal, porque tú eres el único que puede darle valor a tu estilo la demás gente lo que le va a importar es el buen trabajo que hagas no tu estilo, el estilo es solo una cosa para ti, vamos es, qué valor tiene una buena personalidad en los ojos de otra persona realmente poca, creo yo que lo que tiene valor son los hechos o lo que haces con la otra persona, como te

comportas como hablas como tratas a la otra gente, creo que el estilo es igual y no debería, o no tiene un valor definido en el mercado porque es mas como trabajos y el estilo se hace con eso, te puede ayudar mucho pero no creo que te puedas vender como diseñador gráfico en base a un estilo, creo que te puedes vender mejor como diseñador grafico con el buen trabajo, o sea no puedes decir yo me dedico a este estilo y soy muy futurista, si pero trabajas como, trabajas bien o se ve horrible. Creo que hay que trabajar mucho en tu propio estilo, tu propia voz y solito va a surgir, y una buena manera de encontrar tu estilo es a través de tus gustos.

Portafolio de trabajo

Víctor Solorio.

1 Ilustración Tatoon

2 Ilustración Experimento

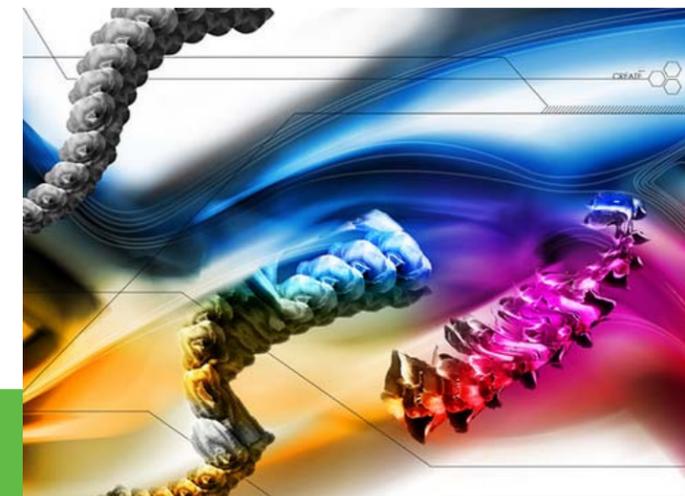
3 Cartel Fest2

4 Ilustración

envidia/envy

5 Ilustración swallow

6 ilustración lost



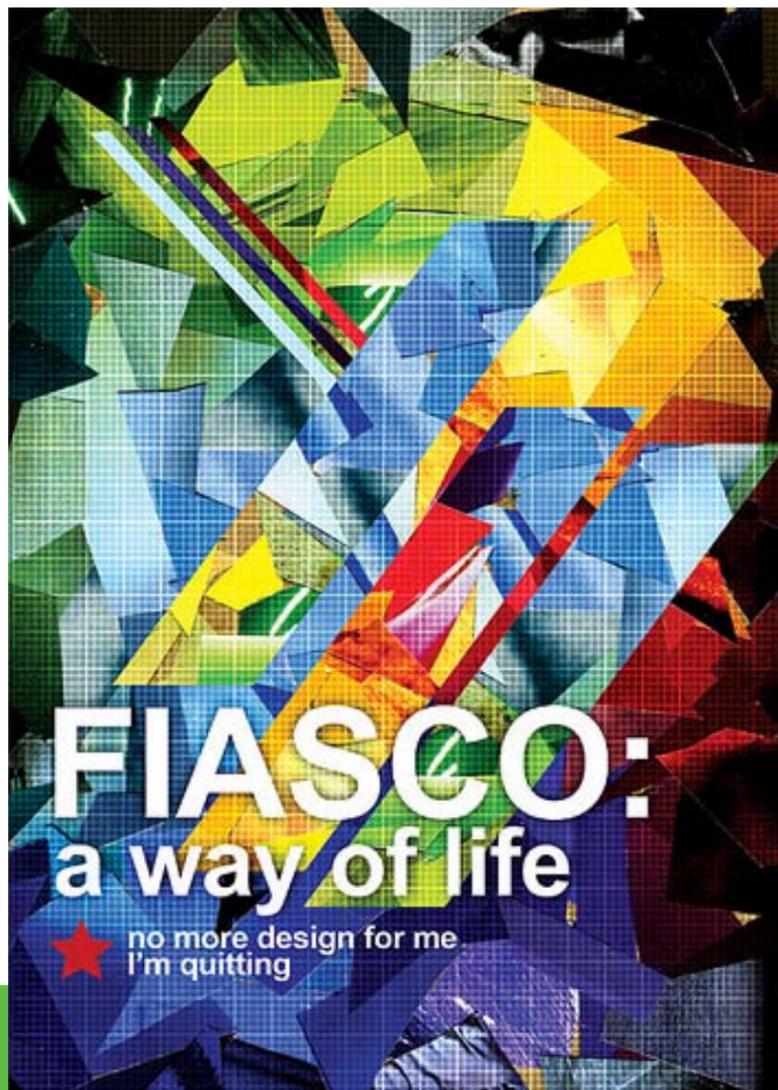
4



5



6



Diseño de instrumento de observación aplicado al portafolio del entrevistado.

Lugar y Fecha: Morelia, Mich. 11 de abril del 2010

Nombre del entrevistado: Víctor Solorio.

Edad: 27 años

Título: Licenciado en Diseño Gráfico.

1.-Tipo de líneas usadas:

Rectas Curvas Mixtas Quebradas

2.-Uso de retícula:

Si No

3.-Uso de colores:

Brillantes Claros Oscuros Saturados

Desaturados Fríos Cálidos Terrosos

4.-Uso de tipografía:

Humanística Romana De transición Varias

Modernas Vernáculas Palo seco Ornamental Manuscrita

5.-Uso de texto:

Poco Mucho Regular

6.-Saturación de elementos:

Poco Mucho Regular

7.-Conotación de género:

Masculino Femenino No hay

8.-Uso de ilustraciones:

Poco Mucho Regular

9.-Uso de fotografías:

Poco Mucho Regular

10.-Uso de efectos digitales:

Poco Mucho Regular

11.-Uso de tendencias contemporáneas:

T. Europea T. Label T. M. de Rev. Digital

Target Line design Otra:

Análisis Entrevista 3

El acercamiento del entrevistado hacia el diseño gráfico fue gracias a las ilustraciones y los dibujos del cuerpo humano, ya que para él era una forma de inteligencia expresada de manera gráfica, este elemento también se ve reflejado en sus diseños actuales ya que la grafica contiene un significado que va mas allá de lo que se ve, representa ideas sentimientos, pensamientos de lo que le interesa al entrevistado. Además el diseño para él fue una forma de acercamiento con mas personas, ya que es una forma de comunicación que puede implicar a más de dos seres.

Víctor Solorio respondió que admira a Dave McKean, y en su portafolio podemos observar elementos muy parecidos en algunas de sus ilustraciones, como el uso de fotografías, el cuerpo humano como elemento central de la ilustración, la técnica del realismo, el color, algunos temas como el misticismo y lo oculto.

El diseñador gráfico entrevistado ha probado varios estilos o tendencias, para poder llegar a diferentes públicos, pero se ha quedado con los que se siente más cómodo, aunque ha probado estilos muy diferentes hay elementos que son constantes, y que lo identifican, lo que podríamos llamar que es su estilo.

Su estilo está influenciado por sus gustos personales y por su entorno como la música, el sobrecargar el diseño como el estilo barroco que es una influencia directa tal vez por ser mexicano.

Su forma o método de trabajar es el que usualmente se usa en el diseño, el de conceptualizar, bocetar y armar en la computadora, un elemento a resaltar que es característico de su estilo es el uso de programas de modificación de imágenes, tal vez porque es el que más se adapta al tipo de diseños que realiza, ya que utiliza mucho la fotografía.

Actualmente no tiene un estilo reconocido a nivel nacional, tal vez porque todavía es un diseñador joven que trabaja en un mercado muy local, por lo tanto no es buscado por los clientes debido a su estilo. Él comenta que es raro el cliente que no llega con un referente de algún estilo para que le realice algo similar, pero que siempre se va más allá, aportando los ingredientes personales.

Para el estilo cambia, ya que en el paso del tiempo se agregan vivencias, personas, nuevas influencias que pueden modificar ese estilo, esta cuestión se ve relegado en su vida laboral ya que ha probado varios estilos dependiendo de la época o transcurso de tiempo que estaba viviendo.

Él cree que el estilo no tiene un valor en el mercado laboral, debido a que el estilo es solo la personalidad de tu trabajo y es algo que no puedes vender porque es muy personal, lo que las personas tal vez valoran en el mercado laboral son los resultados de un buen trabajo.

Sus diseños al menos en ilustración tienen elementos de expresión visual como la inestabilidad lo que nos da lugar a formulaciones visuales muy provocadoras e inquietantes, son elementos complejos en donde se encuentran varios elementos, también se encuentra la profusión que es el recargar de elementos y su adición ablandan y embellecen el diseño, también el uso de transparencias y variación son elementos que se repiten, el realismo juega un papel muy importante ya que transmiten en sus diseños las mismas claves de representación del ojo humano hacia el cerebro, también existe la profundidad que está determinada por el uso de luces y sombras.

¿Qué influencias crees que ayudaron a desarrollar ese estilo?

Bueno la caligrafía, si hay un elemento caligráfico en mi trabajo fuerte, me interesa mucho, ya metidos en la caligrafía me interesa mucho lo gótico, la letra gótica, la arquitectura gótica, las catedrales el entorno gótico me es muy atractivo por ejemplo, entonces si hay algo de eso no. Me gusta mucho lo barroco también me gusta mucho que tienes un espacio y lo llenas de grafismos de volutas de significados me gusta mucho eso, o sea no siento que sea una persona que busca el espacio vacío y el punto en medio de la página, me gusta lo cargado un poco y bueno influencias de toda esta gente que te platique, me ha influido mucho el grabado, la técnica del grabado el ashurado, me ha influido mucho a veces la imaginería religiosa o emblemática esas cuestiones de heráldica de alquimia de simbología me han influido, pintores tal vez.

¿Qué estilo gráfico te gusta más?

Mira me gustan tantas cosas que no lo tengo claro, me gusta lo psicodélico, lo gótico, me gusta lo barroco, me gusta el cartel, me gustan tantas cosas que no podría decirte esto es lo que me gusta.

¿Tienes un modo de trabajar a la hora de diseñar?

Sí, me gusta mucho lo manual, trabajo a lápiz hago mucho trabajo de línea de achurado. Fíjate que en el modo de trabajo de cuidar mucho la línea yo creo que tengo mucha influencia del grabado japonés por ejemplo de la pintura y la caligrafía de oriente, eeh, si trabajo mucho con tintas, me gusta mucho bocetar muy ha detalle y lo sufro, porque si hay como un sufrimiento en eso porque no es algo fácil para mí, como te explico, no porque lo haga me es fácil hacerlo vez, hay un ingrediente de batallar con la tinta de batallar con el lápiz, de que no me gusta como salió tal nariz y la vuelvo a hacer, si hay un poco una obsesión si hay una cosa de sufrirlo un poco no.

¿Hay clientes que te pidan un estilo o tendencia en particular?

Pues sí, hay gentes que vieron tal portada de libro que hice, y queremos que hagas este tipo de cosa como de dragones que hiciste para acá y queremos algo parecido, entonces si hay clientes como que les gusta algo y me pide algo parecido, aunque yo trato de no repetir, si esta esto de esta onda pero no trato de copiarlo a mi mismo no.

¿Qué opinas sobre el estilo personal gráfico?

Pues opino yo que, trato de que sea algo natural, yo no me he forzado a tener un estilo sino de lo que me interesa de eso ha salido un estilo, pero no es que yo he estado tratando de crear un estilo.

¿Crees que el estilo personal gráfico tiene un valor en el mercado laboral?

Puede tenerlo para ciertos aristas y para cierta gente y de hecho yo creo que hay artistas, diseñadores, ilustradores que se compran tanto su propio estilo que ya luego es difícil

salir de ahí, digamos que el estilo se les vuelve una cárcel la verdad entonces sus clientes sus trabajos ya se buscan por ese estilo entonces ya no es fácil salirse de ahí, ósea no está mal si tu estilo es tu forma de vida y lo que a ti te gusta pero si está mal cuando ya es un estilo comercial y te buscan por eso, porque ya no puedes salir de eso porque es lo que vende, yo diría que no he tratado pero trataría de que cualquier estilo mío no se volviera una cárcel, pero si la verdad hay diseñadores que tienen un estilo súper reconocible no se, tu ves lo que hace Gary Baseman, lo que hace Alderete lo que hace por ejemplo los de House industries, Kup, lo que hace Mark Ryden, o sea ya son estilos tan cerrados en sí mismos que veo que es muy difícil que esos artistas cambien de técnica y de estilo ya están muy casados con un estilo, y está bien si es lo que les funciona y les gusta esta bien, pero no quisiera decir que está mal pero yo trataría de no encasillarme en un estilo.



Ilustración de Gary Baseman



Diseño de House Industries.



Ilustración de Mark Ryden

¿Crees que hay una forma de encontrar un estilo personal?

Dibujando y dibujando, dibujando, y dibujando ósea no hay un camino fácil como decir ¡Ay esé es mi estilo! Es como de que pruebas esto y pruebas otro tienes que dibujar mucho o diseñar mucho para aclarar mucho hacia dónde va, yo no diría que hay un método porque uno va cambiando vas encontrando nuevas técnicas, conociendo otras personas, viajas y encuentras algo lees cosas y todo eso va influyendo.

Portafolio de trabajo

Gabriel Martínez Meave.

1 Logo Pinol



2 Logo Carlos V



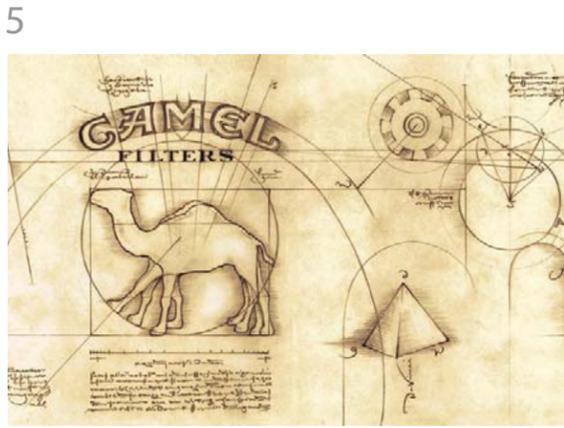
3 Logo Grupo Modelo



4 Logo Mexicana



5 Arte para Camel



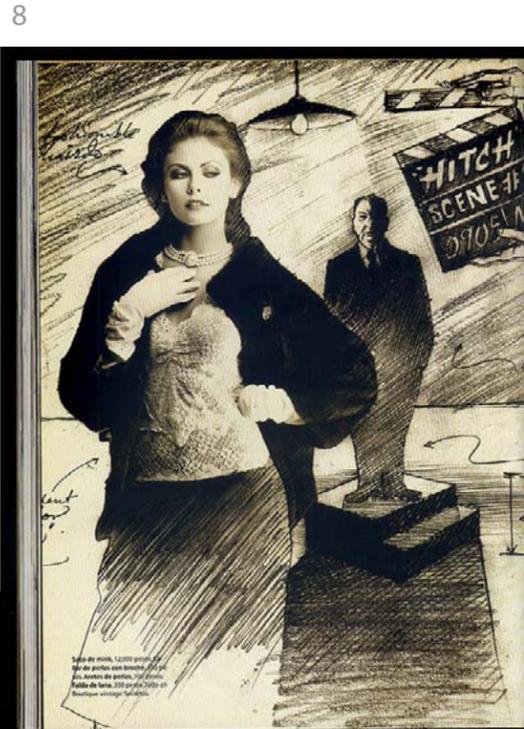
6 Arte para Cerveza Corona



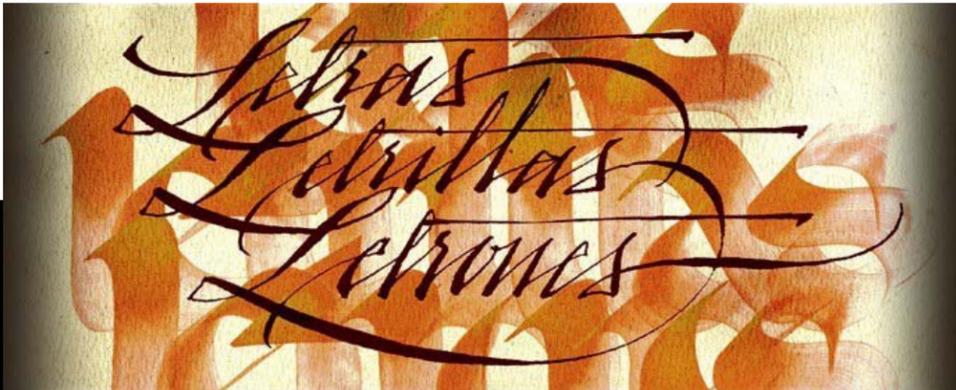
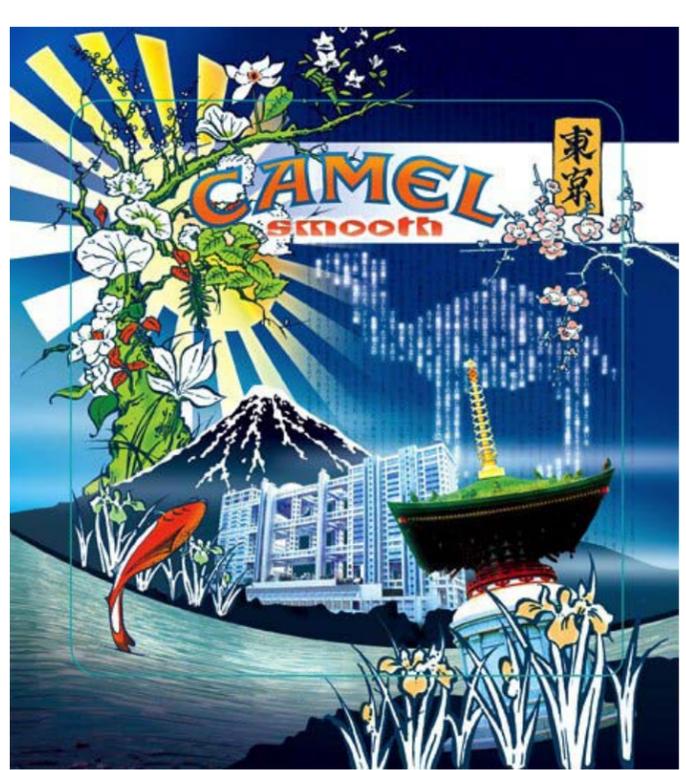
7 Ejercicio Tipográfico



8 Ilustración conmemorativa de Alfred Hitchcock



9 Ilustraciones para cajetillas de Camel.



Diseño de instrumento de observación aplicado al portafolio del entrevistado.

Lugar y Fecha: Morelia, Mich. 18 de abril del 2010

Nombre del entrevistado: Gabriel Martínez Meave.

Edad: 38 años

Título: Licenciado en Diseño Gráfico, ilustrador, calígrafo y tipógrafo.

1.-Tipo de líneas usadas:

Rectas Curvas Mixtas Quebradas

2.-Uso de retícula:

Si No

3.-Uso de colores:

Brillantes Claros Oscuros Saturados

Desaturados Fríos Cálidos Terrosos

4.-Uso de tipografía:

Humanística Romana De transición Varias

Modernas Vernáculas Palo seco Ornamental Manuscrita

5.-Uso de texto:

Poco Mucho Regular

6.-Saturación de elementos:

Poco Mucho Regular

7.-Conotación de género:

Masculino Femenino No hay

8.-Uso de ilustraciones:

Poco Mucho Regular

9.-Uso de fotografías:

Poco Mucho Regular

10.-Uso de efectos digitales:

Poco Mucho Regular

11.-Uso de tendencias contemporáneas:

T. Europea T. Label T. M. de Rev. Digital

Target Line design Otra:

Análisis Entrevista 4

Gabriel Martínez Meave, tuvo gran acercamiento al diseño debido a las influencias artísticas que contemplo de niño, además desarrollo una sensibilidad por lo artístico debido a que estudio música y toca el piano. El tiene un estilo muy marcado y reconocido, el uso de líneas perfectamente dibujadas, el uso de elementos caligráficos y tipográficos, la técnica del grabado y el uso de temas ocultos como la magia, la brujería, la heráldica definen su estilo.

El amplio conocimiento de diseño gráfico, tipografía y caligrafía le ha permitido trabajar en diferentes aéreas de diseño, las cuales han tenido a grandes clientes que buscan la máxima calidad y el renombre de un diseñador que les proporcione muy buen diseño. Dentro de identidad corporativa la tipografía y la caligrafía son elementos que caracterizan su estilo debido a que es una constante en todos sus trabajos el diseño de tipos para cada proyecto.

En identidad corporativa su estilo se flexibiliza para adaptarse a los requerimientos de cada cliente, su trabajo responde a las exigencias de cada cliente, pero al final de cuentas su estilo se hace presente en cada trabajo, no se hace de manera consciente, solo es el resultado del trabajo y de las características que se hacen presentes a la hora de diseñar.

Dentro de ilustración su estilo es más obvio, se puede percibir de manera más clara, el uso de temas que le gustan al diseñador es una constante, ya que en ilustración se permite ser más libre a la hora de escoger la técnica y la conceptualización que le da el autor a cada proyecto.

La caligrafía, el grabado, el barroco, el art nouveau y la simbología son elementos que influenciaron de manera muy fuerte el estilo de este diseñador, y se ve reflejado en sus trabajos. Sus gustos personales son llevados al campo laboral a través del diseño.

El método de trabajo es otra determinante en el estilo de Meave, debido a que la utilización del dibujo a lápiz de manera manual determina el diseño final, ya que solo se conceptualiza y se dibuja el diseño final a lápiz y se le hacen pequeños retoques de color y de contrastes en programas de diseño en la computadora.

Los clientes que llegan a él van en busca de su estilo y sus buenos resultados en el diseño, esto debido a que es un diseñador muy famoso en México y en otros países, su trabajo ha sido mostrado a través de revistas y libros especializados y su portafolio de trabaja abarca grandes compañías transnacionales, al tener ese posicionamiento como diseñador en el mercado ya tiene la posibilidad de

escoger a sus clientes y proyectos lo cual le puede permitir desarrollar aún mas su estilo, porque ya no tiene el problema de que el cliente busque otro estilo para que lo realice el, sino que lo buscan por su estilo. Para el estilo puede ser un aspecto negativo, debido a que si un diseñador ya es reconocido por ese estilo es muy difícil que experimente con otras formas y graficas por que los clientes ya saben que esperar, ya son estilos tan cerrados en sí mismos que cree que es muy difícil que esos artistas cambien de técnica y de estilo por que ya están muy casados con un estilo.

Las técnicas de comunicación visual para expresar Meave su estilo son varias como el equilibrio, que es muy importante dentro de la percepción humana y se basa en la necesidad de estar en equilibrio debido a la gravedad, también son diseños simétricos que también

está muy relacionada con el equilibrio, también está basado su estilo en la regularidad que consiste en la uniformidad de los elementos aquí también entra en juego la predictibilidad en la cual debido a la experiencia y la razón podemos basarnos en los detalles mínimos de información para prever que va a continuar, la complejidad dentro de la ilustración es una técnica también muy utilizada debido a las influencias de su estilo, la coherencia es otra técnica que utiliza y que consiste en dar compatibilidad visual a los elementos que se están utilizando, también utiliza elementos distorsionados de la realidad para dar más acento y énfasis al tema principal, también hace uso de la profundidad a través de sombras y luces producidas por el lápiz.

Entrevista 5

Lugar y Fecha: Morelia, Mich. 18 de abril del 2010.

Nombre del entrevistado:

Patricio Betteo Lagomarsino

Edad: 31 años

Título: Ilustrador y estudios de diseño gráfico.

Estudios diseño gráfico hasta sexto semestre en la ENAP en la UNAM en 1996.

En el año 2000 realiza ilustraciones para revistas como editorial televisa, proceso entre otras, además de realizar arte conceptual para videojuegos, también realiza ilustraciones para cuentos y libros.

1.- ¿Por qué elegiste la profesión de diseñador gráfico?

Todos empezamos desconociendo mucho el medio que es lo que hay, que no hay yo entro a diseño gráfico como le pasa a muchos porque hay un familiar que es diseñador, y que te deja ver un poco del medio, era un tío político que era diseñador ahí me enteré un poco de ese rollo, ahí me intereso que hacían logotipos imagen corporativa y folletos, te estoy hablando de los ochentas, yo ahí descubro lo que es el diseño gráfico, ya a la hora de elegir una carrera en la prepa, que en la prepa parece que ya somos grandes pero no tanto ¿no? No hay mucha diferencia entre los niños y cuando estamos en la prepa, yo estudio en la UNAM por que ya era algo que estaba entendido en mi casa, no tanto por la cuestión económica sino que parecía una buena elección, y estudio también diseño grafico como una manera de entrar al mundo del dibujo de la gráfica, yo en un momento pensé que podría terminar haciendo animación o comics en algún lado y pues tenía que empezar a estudiar diseño gráfico porque yo no veía muchas alternativas en México para entrar a ello, ahora en México ya existen especializaciones en ilustración, y tampoco era posible que me fuera al extranjero a estudiar animación, entonces entro a diseño gráfico y encuentro que tengo mucha afinidad con ciertas materias y con otras no me entiendo para nada, con las materias que mejor me entiendo son con técnicas de e ilustración, las materias de dibujo las materias de historia del arte, con todo el rollo mas plástico más manual y no tanto con la teoría del diseño y la publicidad, entonces yo digo que no soy de ese lado y ahí yo decido ahí no me interesa la publicidad y me di cuenta que necesitaba tiempo para realizar un portafolio de trabajo para buscar trabajo, y no tenía tiempo para buscar trabajo ni para realizar un portafolio mientras estuviera en la carrera, entonces un día digo chao abandono y me dedico a estudiar ilustración, yo ya sabía que era la ilustración por que la materia de técnicas de representación gráfica, porque era donde te enseñaban a usar el lápiz de color, las acuarelas, los acrílicos. Mi maestro Guillermo de Gante, que es un ilustrador ya instalado, otra generación, era un maestro que nos mostraba su trabajo y nos hablaba del medio y ahí descubro una cosa que es la ilustración y que puedo vivir de ello.

2.- ¿Admiras a algún diseñador gráfico?

Híjole me es difícil contestarlo, te voy a decir que me gusta consumir un poco de todo y que se reconozcan los valores y los talentos de todos los diseñadores y artistas que consumo, pero no hay nadie en particular que admire su trabajo, mmm... no te puedo decir, esta por ejemplo el caso de Gabriel Martínez un tipógrafo, te puedo decir que me gusta mucho el trabajo de tipografía que hace Gabriel, si me preguntan digo que Gabriel es el mero mero tipógrafo de México, eso te dice que es el trabajo de un diseñador que admiro mucho ¿no?. Pero te puedo hablar de nombres locales de ilustradores, me gusta el trabajo de Manuel Monroy el trabajo de Adrian Pérez Acosta que son ilustradores, pero en el fondo soy una persona que consume cosas de todo el planeta, entonces un mes es mi favorito un francés, otro mes un italiano otro mes un argentino, entonces esta respuesta puede decir que no dije nada sino que más bien me gusta un poco de todo.

3.- ¿Tienes un estilo gráfico personal?

Yo decía que no, pero todos se han encargado de decirme que sí, yo creo que hay algo que es importante sobre el estilo, el estilo es tu manera de ser es como tú eres, yo siempre digo que cuando levantas una taza de café la levantas a tu estilo, tú la estás agarrándola a tu manera ¿no? Tú estás haciendo las cosas de una forma que no puedes evitarlo porque tiene que ver con tu persona, lo que si puedo decir es que yo he construido a lo largo de los años una manera de dibujar de colorear, de enfrentar cosas que son inventadas por mí, a lo mejor eso es lo que lo convierte en un estilo, que son inventadas por mí que en el fondo es perseguir la originalidad, entonces para mí el estilo es el individuo, entonces cuando alguien dice que tiene mucho estilo que está diciendo, que es un individuo que tiene mucha persona, no quiere decir que se ha enfocado hacer su trabajo de una manera en especial, pero tampoco creo que eso aplica a mi manera de trabajar, que no siempre es la misma, porque no tengo una manera de

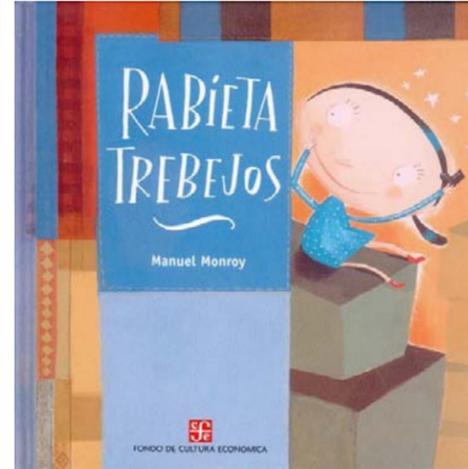


Ilustración de Manuel Monroy para libro infantil



Señor con pollo, Adrian Pérez Acosta

dibujar narices, una manera de construir una casa en un dibujo, una manera de colorear, tengo muchas pero si hay algo que lo caracteriza que es que esta hecho por mi mano y valga ahorita el comentario ahorita poco humilde es que si hay un punto en común en todo lo que hago es que está hecho con calidad, que a lo mejor es lo que caracteriza mi estilo.

4.- ¿Qué área del diseño gráfico trabajas más?

Ilustración y arte conceptual, que es un derivado de la ilustración, que es una ilustración no para medios impresos pero si como auxiliar para cine para video para videojuegos.

5.- ¿A tus trabajos de diseño tratas de plasmarle tu estilo gráfico personal?

Si, siempre y de hecho cada vez tengo más problemas con eso, porque sabemos que los diseñadores gráficos o los ilustradores prestamos un servicio y que le estamos prestando un servicio a un cliente que necesita algo ¿no? y yo estoy de acuerdo con eso y siempre trato de cumplirlo, pero yo no puedo evitar siempre poner de mi cosecha y hay veces que pongo tanto de mi cosecha que mi cliente se desconcierta y en el fondo me he dado cuenta que los trabajos que mayor satisfacción me dan son los trabajos que me permiten mas aportar, casi es un requisito que yo pueda aportar para aceptar un trabajo, que yo pueda poner mi estilo.

6.- ¿Qué influencias crees que ayudaron a desarrollar ese estilo?

Ok, pues es una combinación de todo un poco, los comics es una gran influencia, desde niño fue la primera manera de yo relacionarme con los dibujos, con las artes graficas, los videojuegos por qué yo fui un gran video jugador y hasta ahora lo sigo siendo, como un gran productor de estimuladores de imágenes, ideas colores esas son como mis primeras influencias ya después empiezo a captar todos los valores del mundo, viendo fotografías, ir al cine, navegando mucho por internet viendo el trabajo de muchas otras personas y muy importante el contacto con otros colegas, conocer el trabajo y la persona que hizo ese trabajo eso me fue muy motivarte por que de esa manera yo puedo conocer los procesos de otras personas y eso es una influencia total cuando tu vez que tal autor pudo conseguir eso de tal manera entonces yo digo ¡ah! ok usando esos recursos yo digo haber que pasa si yo uso esos recursos que me sucede a mí, entonces es conocer la trastienda de la colegas es algo que me es muy importante.

7.- ¿Qué estilo gráfico te gusta más?

Mmm no se, si lo he tenido y en un momento tenía un estilo caricaturesco o muy tipo comic, pero si hay un punto en común ahora es que le prestó mucha atención a la composición, a la armonía de la composición al color, para mí el color es un lenguaje en sí mismo y temáticamente por ser un ilustrador o

un artista más libre no tengo temas, esto te conecta mucho con el diseño gráfico yo construyo mis imágenes pensando como diseñador gráfico, el orden de lectura por donde entra una imagen por donde sale, esta imagen esta balanceando con esta, si aquí hay un rojo te da una temperatura, son cosas ya como de diseño gráfico entonces yo pensé así como diseñador gráfico cuando hago mis ilustraciones.

8.- ¿Tienes un método de trabajar a la hora de diseñar?

No así como un sistema, no es muy distinto al de cualquiera, bocetar, hacer la imagen preliminar y luego hacer preproducción, eeh, pero muchas veces no boceto por que dejo que trabaje mi inconsciente libremente y e perdido el miedo a la hoja en blanco lo que yo hago es que la ataco la contamina y de ahí puedo ver qué puedo hacer es como encontrarle formas a las nubes el de producir un accidente y de ese accidente a veces hasta sacar la chamba ¿no?, entonces ese es un proceso que tal vez es nuevo pero es algo que yo no se lo recomiendo mucho a los que van empezando por que no tienen mucha practica bocetando tal cual y ya llega después un momento en que puedes dejar que se apoderen de ti los fantasmas, y que las manos trabajen solas y que después el cerebro le encuentre forma.

9.- ¿Hay clientes que te pidan un estilo o tendencia en particular?

No, en general todos los clientes me piden que haga lo que yo sé hacer, un cliente que me pida lo que yo no sé hacer es cuando le digo que para que me quiere a mí, al principio yo decía es que parece muy presumido eso, pero no es bastante sensato, si tu quieres que yo haga algo que se parezca a esto, porque se lo estas pidiendo a un autor que te puede producir una cosa distinta y de otras calidades, mejor búscate a alguien que te trabaje eso, a mi me pasa que me piden realismo y les digo has visto realismo en mi carpeta, pues no, puedes hacer realismo pues si pero no soy la persona adecuada para hacerlo y otro punto importante que voy a sufrir mucho haciendo ese trabajo, entonces mejor dáselo a alguien que controle el realismo, que disfrute hacerlo y que te va a dar más lo que deseas, ya solo trabajo con quien me pide mi voz de autor.

10.- ¿Qué opinas sobre el estilo personal gráfico?

Es algo que se construye yo creo que nadie nace con un estilo, nadie tiene su estilo de la noche a la mañana hablando del estilo como de esa manera de hacer las cosas no de la personalidad, porque ahí si nacemos todos, con una personalidad, desde bebés desde un gato cachorro tiene su personalidad su manera de hacer las cosas, pero yo hablo de esa forma en especial, esa forma que se construye, algo que se educa y que si hay algo que lo mueve es hacerlo crecer es el consumir tus referentes visuales sean muy amplios, mi estilo es

el producto de miles de estilos que yo consumo, todo metido en un embudo y que ya sale destilado muy personal de todo eso que yo consumo.

11.- ¿Crees que el estilo personal gráfico tiene un valor en el mercado laboral?

Claro que si, en el ámbito de la ilustración creo que se valora más el estilo personal, ya que es más fácil expresar libremente lo que uno ha consumido como referentes y que te han desarrollado a tener tu estilo personal.

Portafolio de trabajo

Patricio Betteo Lagomarsino

1 Have a cigar, ilustración

2 Up close, ilustración

3 Av. Madero, Ilustración

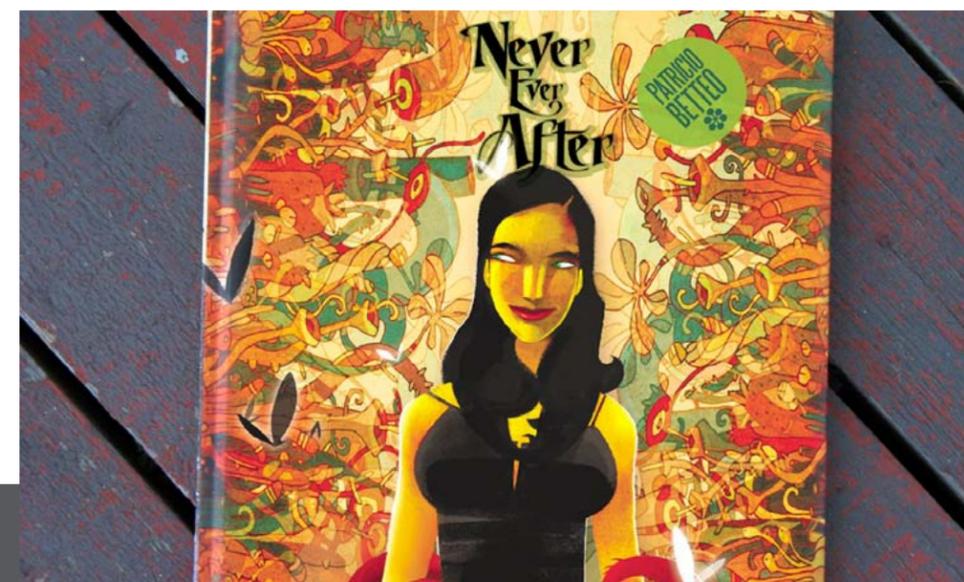
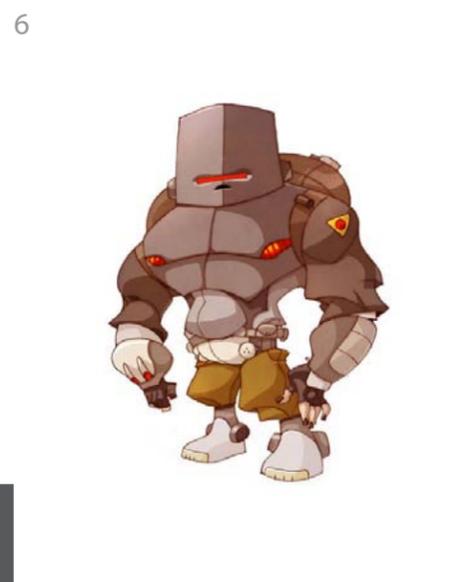
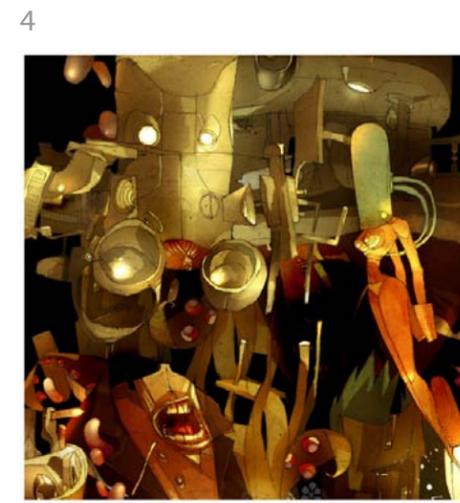
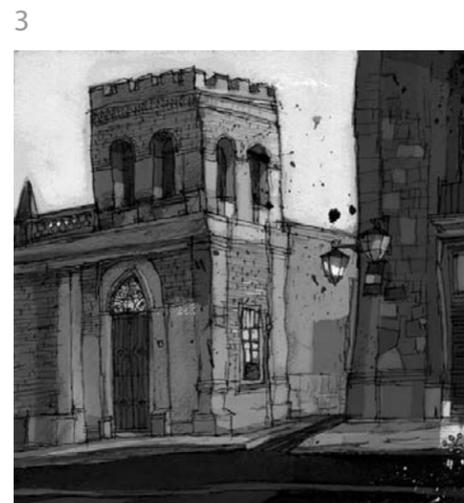
4 Flesh an iron, ilustración

5 H2O, ilustración para el chamuco

6 Robo warrior, personaje

7 Portada para libro

8 Ilustración vogels



Diseño de instrumento de observación aplicado al portafolio del entrevistado.

Nombre del entrevistado: *Patricio Betteo Lagomarsino*

Edad: 31

Título: *Ilustrador y estudios de diseño gráfico.*

1.-Tipo de líneas usadas:

Rectas Curvas Mixtas Quebradas

2.-Uso de retícula:

Si No

3.-Uso de colores:

Brillantes Claros Oscuros Saturados

Desaturados Fríos Cálidos Terrosos

4.-Uso de tipografía:

Humanística Romana De transición Varias

Modernas Vernáculas Palo seco Ornamental Manuscrita

5.-Uso de texto:

Poco Mucho Regular

6.-Saturación de elementos:

Poco Mucho Regular

7.-Conotación de género:

Masculino Femenino No hay

8.-Uso de ilustraciones:

Poco Mucho Regular

9.-Uso de fotografías:

Poco Mucho Regular

10.-Uso de efectos digitales:

Poco Mucho Regular

11.-Uso de tendencias contemporáneas:

T. Europea T. Label T. M. de Rev. Digital

Target Line design Otra:

Análisis Entrevista 5

Patricio Betteo es un Ilustrador que conoció el diseño a través de un familiar que de alguna manera le enseñó la labor de un diseñador. Betteo está fuertemente influenciado por el diseño gráfico debido a que curso cerca de 3 años la licenciatura entonces conoce las técnicas, las bases, los soportes y las cuestiones técnicas del diseño, pero la misma carrera de diseño lo empujó a tomar la decisión de dedicarse por completo a la ilustración, ya que las materias de técnicas de ilustración y las relacionadas con el arte empataban mejor con lo que él quería hacer, que era en un futuro dedicarse a la animación o el comic.

Betteo tiene demasiados referentes de ilustraciones es su alfabeto visual ya que esta en constante búsqueda de trabajos realizados por otros profesionales, para observarlos y ver qué es lo que está pasando.

Para su estilo esta determinado por la búsqueda de la originalidad, y la calidad en todos sus trabajos es una constante que debe estar implícita siempre, su forma de colorear, de colocar los elementos son el reflejo de cómo enfrenta, conoce y explora las cosas.

Él, a diferencia de los otros entrevistados, Betteo si trata de plasmar su estilo de manera consiente en todos, sus trabajos, él sabe que en ocasiones los proyectos tiene que cubrir con las exigencias mismas del cliente o del proyecto y que deben de seguir una línea, pero a veces entra en conflicto debido a que siempre quiere aportar su manera de representar las cosas y sus clientes se desconciertan con lo que se les muestra al final, actualmente para él es un requisito el que los proyectos le de-

jen aportar para plasmar de manera más libre su estilo y así realizar un trabajo más satisfactorio.

Las influencias que de alguna manera determinaron su estilo fueron sus gustos personales en un principio como las caricaturas, los comics, los videojuegos después los objetos cotidianos del mundo real, también el trabajo desarrollado por otros ilustradores y que después trata de aplicar ciertos recursos para explorar que es lo que puede suceder si los aplica él.

En el mundo laboral la mayoría de los clientes lo buscan ya por su estilo, ya que tiene un posicionamiento y proyección dentro de los círculos del diseño y la ilustración, él solo trata de tomar proyectos que respondan a lo que él hace, no al hacer algo diferente a lo que trabaja comúnmente, no porque no pueda sino porque no va a ser algo muy cómodo, como es un ilustrador ya reconocido puede trabajar en base a su estilo.

Una de las técnicas que utiliza para expresar su estilo gráficamente es la espontaneidad que se caracteriza por carecer de elementos como la planificación, la actividad es una técnica que utiliza para generar movimiento mediante la representación y la sugestión, la audacia es utilizada con el propósito de conseguir una obiedad diferenciadora de los elementos, la utilización de cuerpos humanos distorsionados en sus proporciones naturales, aleja los elementos del realismo, también es utilizado la profundidad, la yuxtaposición y la aleatoriedad.

Entrevista 6

Fecha y Medio: 20/04/2010, Correo electrónico

Nombre del entrevistado:

Quique Ollervides Uribe

Edad: 36 años

Título: Lic. En Diseño Gráfico por la Universidad Intercontinental.

Breve descripción de formación escolar y de trabajo:

Quique Ollervides es co-director de Hula+Hula, un estudio de diseño formado en 1996, fuertemente inspirado por la música, el abuso del color, el humor, la tipografía y la ilustración hecha a mano.

Ha diseñado más de 70 portadas de discos para artistas mexicanos y desarrollado proyectos para MTV, cartoon Network, KidRobot, nike, Vans, sabritas, coca-cola, L'Oreals, Televisa, El IMER, Ibero 90.9 fm, sony Music, BMG, EMI Music y Warner Music entre otros.

Su trabajo se ha exhibido y publicado en libros y galerías en América, Europa y Asia y ha diseñado más de 20 fuentes tipográficas comisionadas y para proyectos personales.

Fue profesor de tipografía 8 años en la universidad intercontinental y en centro.

En el 2006, co-dirigió KONG, la primera tienda y galería en México enfocada a promover el diseño gráfico, la ilustración y el arte low-brow, proyecto que revive ahora bajo el nombre de Gurú.

1.- ¿Por qué elegiste la profesión de diseñador gráfico?

Porque no sabía tocar ningún instrumento, y me encanta dibujar. Originalmente tenía pensado ser artista plástico o escultor, más bien la profesión me eligió a mí, y estoy agradecido por eso.

2.- ¿Admiras a algún diseñador gráfico?

Respeto el trabajo de muchos, nacional y extranjero, vivos y muertos.

3.- ¿Tienes un estilo gráfico personal?

A mí me gusta pensar que no, pero hay ciertos aspectos de mi trabajo que procuro cuidar y que pueden ser constantes... al final del día eso puede acabar dando un estilo.

4.- ¿Qué área del diseño gráfico trabajas más?

Identidad corporativa, tipografía, ilustración y un poco de editorial.

5.- ¿A tus trabajos de diseño tratas de plasmarle tu estilo gráfico personal?

A los personales sí, a los comisionados intento buscarles la voz del cliente.

6.- ¿Qué influencias crees que ayudaron a desarrollar ese estilo?

Mi trabajo está rodeado de música, soy un músico frustrado.

7.- ¿Qué estilo gráfico te gusta más?

Me gusta que los estilos gráficos me sorprendan. Me gustan las cosas a mano, soy enemigo de los renders a 3D a computadora y de los filtros y efectos especiales. Me gustan las cosas bien hechas y cuidadas, como las hacían antes de que existieran las computadoras.

8.- ¿Tienes un método de trabajar a la hora de diseñar?

Bocetar, bocetar y más bocetar hasta que esté cerca el cierre de la fecha de entrega.

9.- ¿Hay clientes que te pidan un estilo o tendencia en particular?

Sí, varios. Cuando nos piden que hagamos una ilustración con el estilo de otro ilustrador los ponemos en contacto con ese ilustrador. Nos adaptamos a estilos pero nos gusta proponer y si el cliente busca que copiemos algún estilo sin ningún aporte personal simplemente rechazamos el trabajo. No somos amigos del plagio.

10.- ¿Qué opinas sobre el estilo personal gráfico?

Creo que es importante tener un estilo personal gráfico el cual apliques a proyectos personales. Es necesario saber diferenciar entre un trabajo personal y uno comisionado. Si alguien busca tu estilo personal

para proyecto comercial ya estás del otro lado, pero querer aplicar tu estilo personal en todos los proyectos no creo que sea muy sano.

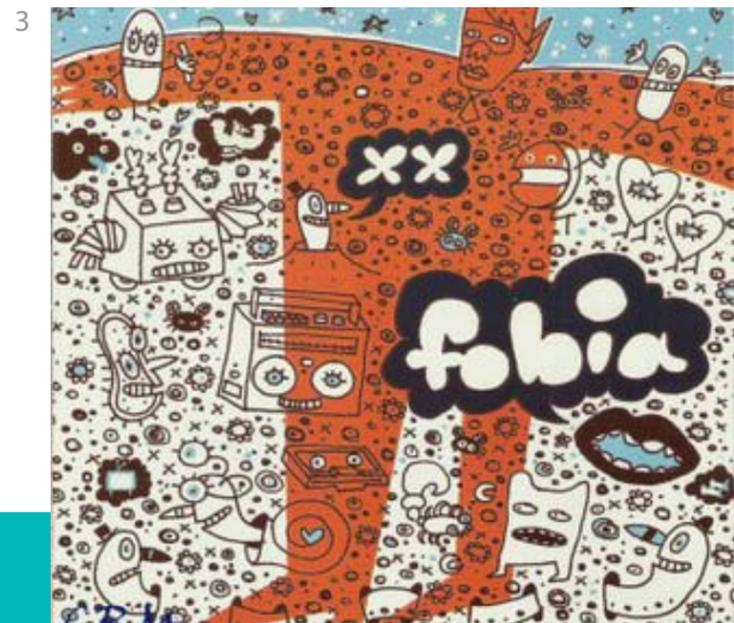
11.- ¿Crees que el estilo personal gráfico tiene un valor en el mercado laboral?

Sí, claro.

Portafolio de trabajo

Quique Ollervides Uribe

- 1 Logo para La quinta estación
- 2 Logotipo de Hula+Hula
- 3 Disco para el grupo Fobia
- 4 Tipografía llamada Mono
- 5 Disco para el grupo La Lupita
- 6 Juguete de colección
- 7 Ilustración para Absolute
- 8 Tipografía llamada Bicolor
- 9 Diseño de gráficos para tenis Vans



Diseño de instrumento de observación aplicado al portafolio del entrevistado.

Nombre del entrevistado: Quique Ollervides Uribe

Edad: 36

Título: Lic. En Diseño Gráfico por la Universidad Intercontinental.

1.-Tipo de líneas usadas:

Rectas Curvas Mixtas Quebradas

2.-Uso de retícula:

Sí No

3.-Uso de colores:

Brillantes Claros Oscuros Saturados
Desaturados Fríos Cálidos Terrosos

4.-Uso de tipografía:

Humanística Romana De transición Varias
Modernas Vernáculas Palo seco Ornamental Manuscrita

5.-Uso de texto:

Poco Mucho Regular

6.-Saturación de elementos:

Poco Mucho Regular

7.-Conotación de género:

Masculino Femenino No hay

8.-Uso de ilustraciones:

Poco Mucho Regular

9.-Uso de fotografías:

Poco Mucho Regular

10.-Uso de efectos digitales:

Poco Mucho Regular

11.-Uso de tendencias contemporáneas:

T. Europea T. Label T. M. de Rev. Digital
Target Line design Otra:

Análisis Entrevista 6

Quique es un diseñador muy famoso por su estilo irreverente, caricaturesco y juvenil, está influenciado fuertemente por la música y muchos de sus proyectos están vinculados con la música.

El decidió ser diseñador por que le gusta dibujar y por la relación con las artes plásticas, al igual que otros diseñadores no pretende plasmar siempre su estilo en proyectos laborales pero el resultado al final es que el trabajo se puede identificar que es del debido a las constantes que definen su estilo, como el uso de tipografías creadas por él, se puede observar que su estilo tiene gran influencia o esta dentro de la tendencia contemporánea llamada line art, en la que en una época en donde la tecnología ha ocupado un gran espacio a nivel profesional, y la herramienta digital se ha convertido en el aliado del diseño, esta tendencia da la sensación de haber

sido realizado en forma manual, la idea es que el espectador se vea directamente identificado con el diseño pensando que está hecho a mano alzada.

Es un seguidor de la escuela tradicional del diseño, en donde se cuidan mucho los detalles desde que se realizan a mano y es enemigo de los efectos realizados en 3D por las computadoras.

Al igual que Meave y Betteo cuando un cliente les pide que realicen un proyecto con un estilo que no manejan, ponen a la persona en contacto con alguien que pueda responder con ese estilo, ya que no realizan trabajos en donde no puedan tener algún aporte, esto es resultado de ya ser reconocidos y pueden darse el gusto de realizar proyectos que sigan una línea de su estilo.

Usan elementos de expresión visual como la complejidad, en donde se unen diferentes elementos, formas

grafismos para dar más fuerza al diseño, adicionado con la profusión que es una técnica en donde se recarga de elementos, también hay actividad, audacia, acento, variación y un elemento que es muy constante la falta de profundidad, que es la ausencia de perspectiva y los efectos de la luz.

Entrevista 7

Fecha y Medio: 22/01/2011,
Correo electrónico

Nombre completo: Juandiego
Calero Montiel

Edad: 24 años

Título: Lic. en diseño de la
comunicación gráfica la Universidad
Autónoma Metropolitana
Xochimilco.

**1.- ¿Por qué elegiste la
profesión de diseñador gráfico?**

Por la amplitud de posibilidades
para desarrollar proyectos, de hecho
me interesan los puntos en común
que tienen el arte y el diseño.

**2.- ¿Admiras a algún diseñador
gráfico?**

Sí de hecho a varios, desde ilustra-
dores (que algunos no son precisa-
mente diseñadores) como Nathan
Fox y James Jean. Y otros diseña-
dores más en forma como Quique
Ollervides, Xavier Mariscal y Gabriel
Martínez Meave

**3.- ¿Tienes un estilo gráfico
personal?**

Supongo que sí

**4.- ¿Qué área del diseño gráfico
trabajas más?**

Web e ilustración

**5.- ¿A tus trabajos de diseño
tratas de plasmarle tu estilo
gráfico personal?**

sí

**6.- ¿Qué influencias crees que
ayudaron a desarrollar ese
estilo?**

Pues todo, eres influido por todo,
es como los artistas, trabajamos de
hecho de manera muy similar a los
artistas, necesitamos estar empa-
pados del mensaje que queremos
transmitir y esto te influye también
lo que ves (películas, otros diseños,
pinturas, esculturas etc.) y lo que
lees o hasta la música que oyes.

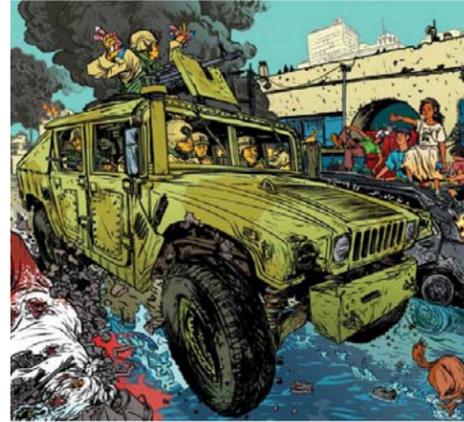


Ilustración de Nathan Fox



Ilustración de James Jean.

**7.- ¿Qué estilo gráfico te gusta
más?**

Supongo que el estilo Art Nouveau es
el que me gusta más.

**8.- ¿Tienes un método de
trabajar a la hora de diseñar?**

Sí pero depende mucho del trabajo,
en general primero recopilo toda la
información que me da el cliente,
busco proyectos parecidos a lo que
estoy haciendo, hago bocetos, afino
detalles con el cliente y entrego un
resultado

**9.- ¿Hay clientes que te pidan
un estilo o tendencia en
particular?**

No

**10.- ¿Qué opinas sobre el estilo
personal gráfico?**

Pues que es inevitable y está bien
pero hay veces que los proyectos de-
mandan tener estilos más neutros
o más inclinados hacia alguno en
específico

**11.- ¿Crees que el estilo per-
sonal gráfico tiene un valor en el
mercado laboral?**

La calidad y el perfeccionismo tienen
mucho más valor que el estilo.

Portafolio de trabajo

Juandiego Calero Montiel

- 1 Logotipo y aplicación para C´mon & shoot me records
- 2 Cartel promocional para evento musical.
- 3 Ilustración
- 4 Logotipo para la tienda de smoothies frutales frutastik.
- 5 Rediseño de logotipo y de sitio web para Ginger
- 6 El diseño de pagina para Ginger en colaboración con Arturo Zúñiga
- 7 Cajas de luz con calendario para el Centro Multimedia, CENART, Ciudad de México



1



2



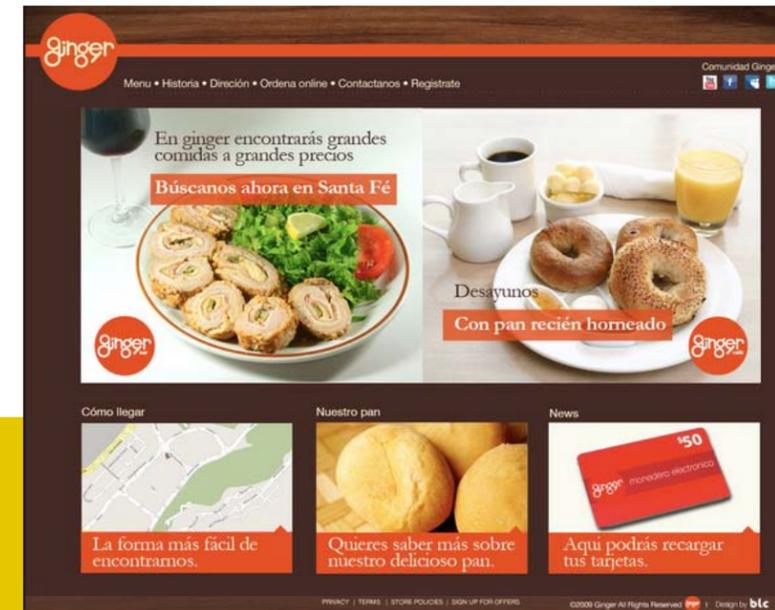
3



4



5



6



7

<http://pesadillagrafica.blogspot.com/>

Diseño de instrumento de observación aplicado al portafolio del entrevistado.

Nombre del entrevistado: : Juandiego Calero Montiel
 Edad: 24 años
 Título: Lic. en diseño de la comunicación gráfica la Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco.

1.-Tipo de líneas usadas:

Rectas Curvas Mixtas Quebradas

2.-Uso de retícula:

Si No

3.-Uso de colores:

Brillantes Claros Oscuros Saturados
 Desaturados Fríos Cálidos Terrosos

4.-Uso de tipografía:

Humanística Romana De transición Varias
 Modernas Vernáculas Palo seco Ornamental Manuscrita

5.-Uso de texto:

Poco Mucho Regular

6.-Saturacion de elementos:

Poco Mucho Regular

7.-Conotacion de género:

Masculino Femenino No hay

8.-Uso de ilustraciones:

Poco Mucho Regular

9.-Uso de fotografías:

Poco Mucho Regular

10.-Uso de efectos digitales:

Poco Mucho Regular

11.-Uso de tendencias contemporáneas:

T. Europea T. Label T. M. de Rev. Digital
 Target Line design Otra:

Análisis Entrevista 7

Juandiego Calero Montiel trabaja principalmente en el ámbito de la ilustración y algunos de sus trabajos responden a la tendencia llamada line art, la cual tiene sus principales rasgos en dibujos parecidos a los de los niños, pocos formales, más libres y espontáneos, la caricatura es un elemento muy presente en su estilo.

Se puede decir que dentro de sus ilustraciones, se ven presentes algunos rasgos similares a los que el diseñador admira, como el uso de colores y algunas técnicas de expresión. La inestabilidad en los textos e ilustraciones son inquietantes llamativas, el uso de varios elementos hacen sus diseños más complejos y llenos de profusión la cual ablanda y embellecen sus diseños, en algunos logotipos e ilustraciones existe actividad y movimiento, además de distorsión la cual nos lleva al lado opuesto del realismo y le da una posición autentica.

Entrevista 8

Fecha y Medio: 28/01/2010,

Correo electrónico

Nombre completo: Carlos Martínez Páramo

Edad: 26

Título: Egresado de la universidad autónoma de Querétaro, de la Facultad de Bellas Artes.

1.- ¿Por qué elegiste la profesión de diseñador gráfico?

Desde pequeño me interesó el dibujo, aunque siempre hacía cosas fuera de la realidad, o sea no fui un buen dibujante (de acuerdo a los estándares del dibujo) simplemente me gustaba tener lápices de colores, libretas, plumones... con el tiempo fué difícil elegir una carrera, incluso entré a medicina pero deserté, después quise entrar a Ingeniería en sistemas pero tampoco lo hice, aún aprobando el examen y todos los procedimientos necesarios, pero realmente en ese tiempo descubrí que no era lo mío, por la forma en cómo observaba que se desempe-

ñaba su trabajo, fué hasta que comencé a auto-analizar que quería ser y en dónde me vería unos cuantos años, decidí que debía hacer lo que realmente me gustaba sin importar lo que económicamente pudiera retribuir, quizá fué arriesgado, pero creo que ninguna carrera te asegura un éxito seguro, todo depende de uno.

2.- ¿Admiras a algún diseñador gráfico?

Sí, a varios, en mi estado (Querétaro) a Elías Villagómez (<http://yosoyelias.com.mx/>), Mach One (<http://www.mach-one.com.mx/>) a los "Tipos Libres" (<http://www.tiposlibres.com>) y en el país (México) a Mr. Kone (<http://www.mrkone.com.mx/>), Iván W. Jiménez (<http://eneo.com.mx/>) y Grupo W (<http://www.grupow.com/>)

3.- ¿Tienes un estilo gráfico personal?

Sí, no podría definirlo en una sola rama de estilo de diseño, pero sí podría describirlo de acuerdo a caracter-



Logotipo hecho por tipos libres.



Ilustración por Mr. Kone

ísticas gráficas marcadas en cada proyecto, que podrían identificar el estilo, como lo son el tipo de trazo, los colores, la reticulación...

4.- ¿Qué área del diseño gráfico trabajas más?

Ilustración digital y diseño editorial principalmente.

5.- ¿A tus trabajos de diseño tratas de plasmarle tu estilo gráfico personal?

En la gran mayoría de los casos sí. Soy diseñador gráfico "Freelance" desde hace 5 años aprox. y trato de que si alguien me contrata sea porque ya a visto mi trabajo, o de lo contrario les muestro mi portafolio o una propuesta de lo que realizo para que no tenga una definición errónea de lo que hago y ellos se convenzan de que están yendo o no con la persona correcta (o errónea en el caso contrario).

6.- ¿Qué influencias crees que ayudaron a desarrollar ese estilo?

Creo que me falta aún muchísimo por desarrollarlo, conocer más gente, marcas, cosas, proyectos... tratando de evolucionar y perfeccionar éste estilo, pero las influencias que tengo son principalmente de diseñadores mexicanos, de todos aquellos que admiro, y mi estilo no parte solamente de lo gráfico, sino de la actitud personal que tengo al hacerlo, ahí es donde influyen mis amigos y conocidos. Además influye mucho el tratar de hacer lo que no muchos hacen, no seguir la línea de la "moda" o de las tendencias que marcan lo gráfico.

7.- ¿Qué estilo gráfico te gusta más?

Me gusta el estilo relacionado con los vectores y la manipulación digital.

8.- ¿Tienes un método de trabajar a la hora de diseñar?

Todo parte desde el cliente, en la escuela no te enseñan (o al menos a mí no me enseñaron) a tratar con el cliente, a saber venderte, a saber cobrar por lo que haces, entonces ahí empieza el "método" para saber cómo diseñarás determinado proyecto, mi método es el siguiente (aclaro, no es igual en todos los diseñadores, pero a mí me ha funcionado):

-Dialogar lo que el cliente requiere, ya sea un proyecto pequeño o grande (me refiero a proyectos grandes a los que requieren mayor tiempo para su realización) ver todo lo que el necesita y proponer soluciones o replantear lo que el verdaderamente necesita.

-Firmar un contrato (que yo como diseñador previamente realicé conforme a lo establecido con el cliente) donde especifique costos, tiempos de entregas, avances, porcentaje económico por retrasos en pagos y también porcentaje de pago por parte del diseñador en caso de que el mismo diseñador no entregue el trabajo a tiempo... todo lo relacionado al proyecto, para que el cliente y el diseñador estén seguros de cumplir en tiempo y forma.

-La idea es especificar todo antes de tocar un lápiz o la computadora.

-Entonces ahora sí a trabajar...

-Dependiendo del proyecto investigo todo lo relacionado al proyecto.

-Parto de bocetos a lápiz, retículas, elementos básicos y hasta después me paso a la computadora, a realizar la mayoría de pruebas y trazos posibles antes de que quede el final.

9.- ¿Hay clientes que te pidan un estilo o tendencia en particular?

Sí, normalmente son personas que saben que yo diseño y que hago gráficos y cosas “bonitas” y que no saben cómo es el proceso del diseño, y no los culpo, a la gente no se le educa para saber todo, entonces llegan pidiendo tal o cual cosa, porque quizá vieron algo similar en algún lugar. Pero de uno depende explicar y orientar a esas personas para que no caigan en ello.

10.- ¿Qué opinas sobre el estilo personal gráfico?

El tema del estilo personal siempre a sido un tema de debate entre varios diseñadores, incluso entre varios conocidos y amigos cercanos, algunos creen que no debería ser, consideran que todos los diseñadores deben saber hacer de todo y que deberían pasar de un estilo a otro por la necesidad del proyecto, pero en lo personal no lo creo, en mi opinión creo que un determinado proyecto debe destinarse a un determinado diseñador y no al contrario. Para

cada diseñador hay un proyecto de acuerdo a su estilo de desarrollarlo. Aunque en la vida laboral no es así del todo, y trataré de definir a algunos tipos de diseñadores según mi perspectiva:

1. El diseñador que realiza lo que el cliente o el jefe directo le ordena, aquel que es intermediario entre el cliente y la computadora, haciendo efectiva la frase de “el que paga manda” y como el cliente manda, entonces él decide colores, tipografías, estilos etc... siendo un trabajo más mecánico, donde la “ventaja” de esto (hasta cierto punto), es que la mayoría de éstos diseñadores reciben un sueldo fijo. Y el otro tipo de diseñadores son:

2. El diseñador que se vende por sí mismo, por su estilo, aquel que contratan porque el proyecto va de acuerdo al estilo que el maneja, sigue habiendo un cliente que paga y que decide, pero previamente se realiza el acuerdo de lo que se realizará, así el diseñador puede dar un SÍ o un NO al proyecto antes de comenzar, sin estar atado a la creatividad y con la posibilidad de proponer, donde a finales de cuentas él es el experto para realizarlo, pero considero que éste tipo de diseñadores tiene que tener un portafolio que lo respalde con éxito, de lo contrario, el cliente no confiará en él. Y la gran desventaja de éste tipo de diseñador, es que en la mayoría de los casos trabaja por cuenta propia, es su propio jefe y por lo tanto haces labor de venta personal y la cantidad de proyectos que puedes realizar se reducen más que al tipo de diseñador anteriormente mencionado.

11.- ¿Crees que el estilo personal gráfico tiene un valor en el mercado laboral?

Por supuesto que sí, como lo mencioné anteriormente, “el proyecto elige al diseñador adecuado para hacerlo”, hay cosas que un diseñador no podría realizar con la misma fuerza, impacto y creatividad a comparación de otro que sí tiene el estilo para hacerlo, creo que ese es un problema con esta profesión, que muchos creen que pueden hacerlo todo con tal de abarcar más proyectos y por consiguiente obtener mayores ganancias. Si los diseñadores nos especializáramos en determinados proyectos de acuerdo al estilo personal, tendríamos más variantes y podríamos cobrar más por lo que hacemos, pero como todos hacen todo, entonces se devalúa el trabajo.

Portafolio de trabajo

Carlos Martínez Páramo

- 1 Logo para asociación civil.
- 2 Ilustración de personaje
- 3 Muro contagio
- 4 Aplicaciones de ello en diversos medios
- 5 Aplicaciones de ello en diversos medios
- 6 Cartel para concurso nike
- 7 Cartel para concurso "a la muerte con una sonrisa"
- 8 Lotería contagio en conjunto con la fotógrafa Ady Terán



Diseño de instrumento de observación aplicado al portafolio del entrevistado.

Nombre del entrevistado: : Carlos Martínez Páramo

Edad: 26 años

Título: Egresado de la universidad autónoma de Querétaro, de la Facultad de Bellas Artes.

1.-Tipo de líneas usadas:

Rectas Curvas Mixtas Quebradas

2.-Uso de retícula:

Si No

3.-Uso de colores:

Brillantes Claros Oscuros Saturados

Desaturados Fríos Cálidos Terrosos

4.-Uso de tipografía:

Humanística Romana De transición Varias

Modernas Vernáculas Palo seco Ornamental Manuscrita

5.-Uso de texto:

Poco Mucho Regular

6.-Saturación de elementos:

Poco Mucho Regular

7.-Conotación de género:

Masculino Femenino No hay

8.-Uso de ilustraciones:

Poco Mucho Regular

9.-Uso de fotografías:

Poco Mucho Regular

10.-Uso de efectos digitales:

Poco Mucho Regular

11.-Uso de tendencias contemporáneas:

T. Europea T. Label T. M. de Rev. Digital

Target Line design Otra:

Análisis Entrevista 8

En los diferentes proyectos realizados por Carlos Mtz. Podemos notar una notable influencia de los diseñadores que él admira y esto es más notable en el campo de la ilustración que es en el que él más se desempeña, el uso de paletas de colores sólidos combinados con efectos, es una constante en su trabajo además de que en algunas de sus respuestas él nos cuenta que él trata de que sus trabajos tengan un estilo, ya que a través de este, los clientes lo buscan por su estilo, ya sea porque les guste o por que el proyecto empalma con el estilo que Carlos maneja.

Dentro de sus trabajos no se hace mucho uso de elementos retóricos, como la metáfora u otros, el concepto de los logotipos está determinado por los elementos contextuales de la empresa, su estilo es moderno y es muy usado actualmente.

Las técnicas de comunicación visual que más utiliza son la caricatura y el equilibrio además de que va de la mano con la simetría esta técnica se formula de la posición de cada unidad situada a un lado u otro de la línea central o de los ejes axiales y en sus ilustraciones podemos observar esto claramente, la complejidad es otro elemento muy presente ya que tiene en sus ilustraciones varios elementos y fuerzas que dan paso a un proceso difícil de organización y significado dejando cada ilustración fragmentada haciendo que las unidades separadas tengan un significado propio pero sin embargo se relacionan entre sí.

Entrevista 9

Fecha y Medio: 17/02/2011,
Correo electrónico

Nombre completo: Gabriela
Durán Fuentes

Edad: 33

Título: Licenciatura en Diseño
Gráfico

Breve descripción de formación

escolar y de trabajo: Estudié en la UVM campus Querétaro, casi al finalizar trabajé para esta universidad 1 año y medio en el área de impresión y diseño, después de salir trabajé en el departamento de formación estudiantil del Tec de Monterrey por 1 año, conseguí una beca para irme a España a hacer un trabajo de investigación en el IPHE también por alrededor de un año. Regresando trabajé en el departamento de comunicación de PAN estatal, intercambiando esto con trabajos de freelancer luego de esto estuve contratada en la Secretaría de Turismo Estatal por 4 meses en un proyecto para hacer dos libros sobre la memoria

de un sacerdote. Terminando este proyecto decidí que quería trabajar ya totalmente por cuenta propia y desde entonces tengo un despacho, junto con mi hermano de comunicación y diseño, trabajando para diferentes tipos de empresas, instituciones y particulares.

1.- ¿Por qué elegiste la profesión de diseñador gráfico?

Vengo de familia de diseñadores, así que fue lo que vi toda mi vida, desde siempre me llamó la atención y creo que tenía ciertas habilidades que me hicieron decidirme por esta profesión.

2.- ¿Admiras a algún diseñador gráfico?

Admiro a muchos diseñadores, admiro más proyectos que realizan estos diseñadores dependiendo de lo que van haciendo y no por el nombre que tienen, hay veces que un mismo diseñador puede tener proyectos que me interesan y otros que no. Lo que más valoro es aquel diseñador

que tenga la habilidad de sintetizar una idea de manera contundente y eficaz.

3.- ¿Tienes un estilo gráfico personal?

Me gustaría decirte que no, siempre luché por no tener un estilo, pero eso es inherente a uno cuando te llenas de experiencias y entornos. Estás determinado y todo lo que haces está determinado por lo que has visto, estudiado, sentido, y vivido a lo largo de toda tu vida. Entonces al final creo que cada uno de los diseñadores tiene un estilo, algunos se definirán más por éste y será un plus en su trabajo como una especialización. Algunos otros más, queremos realizar diferentes cosas, que no se encasillen y también es válido, pero como te comenté al final siempre sale tu esencia, siempre se muestra en cada cosa que hagas.

4.- ¿Qué área del diseño gráfico trabajas más?

Habitualmente hago mucha publici-

dad, editorial, últimamente me he ido mucho a la ilustración y a la animación.

5.- ¿A tus trabajos de diseño tratas de plasmarle tu estilo gráfico personal?

No pretendo hacerlo conscientemente de inicio, pero como te decía en el punto 3, eso al final se ve.

6.- ¿Qué influencias crees que ayudaron a desarrollar ese estilo?

Me gusta viajar mucho, conocer culturas, ver y ver cada detalle que hacen estas culturas, me gusta mucho consultar tanto libros como books en internet de gente que se dedica a la comunicación gráfica y aprender de ellos.

7.- ¿Qué estilo gráfico te gusta más?

El constructivismo.

8.- ¿Tienes un método de trabajar a la hora de diseñar? Sí:

1. plática con mi cliente (sus requerimientos, su objetivo, su presupuesto).
2. Investigación de su producto (competencia, similares, características del producto, imágenes, etc.)
3. Análisis del material recabado
4. Bocetos de diseño
5. Proceso digital
6. Retroalimentación
7. Ajustes
8. Entrega final

Cartel constructivista por Aleksander Rodchenko.

9.- ¿Hay clientes que te pidan un estilo o tendencia en particular?

No como un estilo en particular, pero sí todos piden o traen en su mente algo que les gusta y lo que no les gusta de referencia dependiendo de sus experiencias y de sus requerimientos de producto.

10.- ¿Qué opinas sobre el estilo personal gráfico?

Ir a pregunta 3.

11.- ¿Crees que el estilo personal gráfico tiene un valor en el mercado laboral?

Lo tiene por supuesto, hay quienes lo tienen muy marcado y refinado y es como una especialización, tienen mucho valor y marcan tendencia.



Portafolio de trabajo

Gabriela Durán Fuentes

- 1 Artículos Promocionales
- 2 Flyer para evento social
- 3 Folletos publicitarios
- 4 Diseño de etiqueta
- 5 Cartel
- 6 Diseño de portada de anuario
- 7 Ilustración



1



3



3



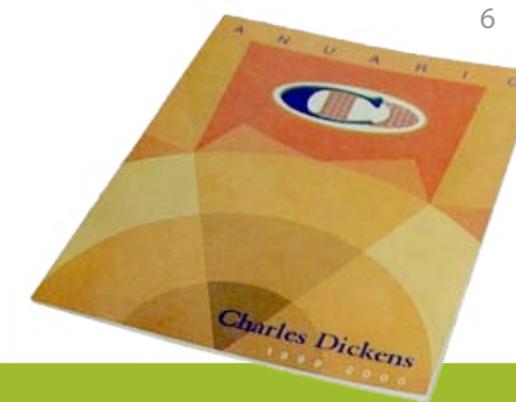
4



2



5



6



7

Diseño de instrumento de observación aplicado al portafolio del entrevistado.

Nombre del entrevistado: Gabriela Duran Fuentes

Edad: 33 años

Título: Licenciatura en Diseño Gráfico

1.-Tipo de líneas usadas:

Rectas Curvas Mixtas Quebradas

2.-Uso de retícula:

Si No

3.-Uso de colores:

Brillantes Claros Oscuros Saturados

Desaturados Fríos Cálidos Terrosos

4.-Uso de tipografía:

Humanística Romana De transición Varias

Modernas Vernáculas Palo seco Ornamental Manuscrita

5.-Uso de texto:

Poco Mucho Regular

6.-Saturacion de elementos:

Poco Mucho Regular

7.-Conotacion de género:

Masculino Femenino No hay

8.-Uso de ilustraciones:

Poco Mucho Regular

9.-Uso de fotografías:

Poco Mucho Regular

10.-Uso de efectos digitales:

Poco Mucho Regular

11.-Uso de tendencias contemporáneas:

T. Europea T. Label T. M. de Rev. Digital

Target Line design Otra:

Análisis Entrevista 9

El estilo funcional es el común denominador entre los diferentes trabajos realizados por Gabriela Durán, sus diseños se concentran principalmente en la utilidad y la funcionalidad, determinado por los elementos contextuales de cada proyecto.

Podemos observar que la ilustración es un elemento que se hace presente en sus diseños, generalmente estas ilustraciones tienen un grado de abstracción y síntesis, el equilibrio combinado con la simetría se hace una constante principalmente en sus trabajos de diseño editorial. Estos dos elementos van de la mano con el uso de alguna retícula lo que le da una constante uniformidad a los elementos y les proporciona una fácil lectura.

El uso de espacios en blanco le proporciona a sus diseños un descanso visual el cual también enfatiza los elementos más importantes como el título o el eslogan. La economía se hace presente ya que cada elemento ya sea una ilustración o cuadro de texto está juiciosamente ordenada, dando así una obviedad diferenciadora de cada uno de los elementos.

La distorsión es otro elemento muy presente en su trabajo, ya que ilustraciones que presenta pretende desviar los contornos y las formas originales que presenta el realismo para darle un sentido más artístico y sobre todo más auténtico.

Entrevista 10

Fecha y Medio: 21/02/2011,
Correo electronico
Nombre completo: Ma. Esther
Aguirre Castillo
Edad: 26
Título: Lic. En Diseño Grafico

Estudio en la Escuela ITESUS Universidad de Mazatlán Sinaloa. Estudio la licenciatura en diseño gráfico durante cuatro años, al egresar trabajo unos meses en una casa de publicidad y actualmente trabaja como ilustradora para una marca de ropa.

1.- ¿Por qué elegiste la profesión de diseñador gráfico?

Desde chica siempre me gusto dibujar, hacer monitos de plastilina, pintar, pero sabía que no podía vivir de ser dibujante o que sería algo muy difícil, al ir creciendo me di cuenta que el diseño grafico me ofrecía un poco de todo lo que me gustaba

hacer y desde entonces supe que quería ser diseñadora gráfica
2.- ¿Admiras a algún diseñador gráfico?
A muchos, tengo el gusto de conocer y ser amiga de muchos diseñadores, ilustradores y pintores pero si debo mencionar algunos de mis favoritos son Kirsten Ulve, Alberto Cerriteño y Ani castillo

3.- ¿Tienes un estilo gráfico personal?

Estoy muy influenciada en mi trabajo por el colorido de las Artesanías mexicanas y sus elementos, tomo eso como inspiración y define mucho mi estilo.

4.- ¿Qué área del diseño gráfico trabajas más?

La ilustración, tanto en mi trabajo personal como profesional es el área que siempre llamo mas mi atención y en la que me siento más experimentada.

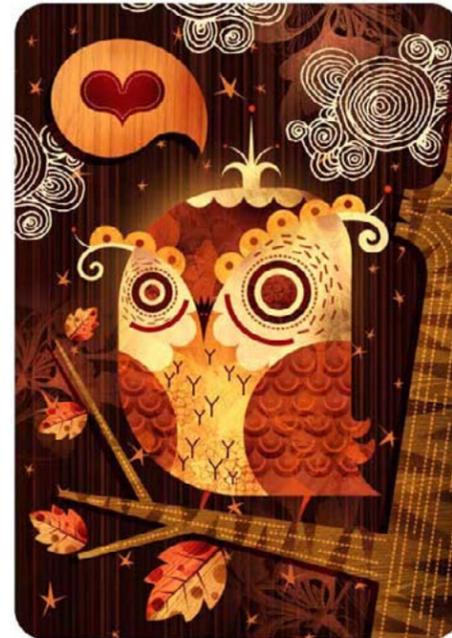


Ilustración hecha por Alberto Cerriteño

5.- ¿A tus trabajos de diseño tratas de plasmarle tu estilo gráfico personal?

Creo que siempre es importante imponer tu estilo en tu trabajo, pero siempre y cuando sea de una forma funcional.

6.- ¿Qué influencias crees que ayudaron a desarrollar ese estilo?

Como lo dije anteriormente mi trabajo está bien influenciado por las artesanías mexicanas, pero también crecí viendo el Mtv noventero lleno de clichés americanos y creo que eso también se refleja en mi trabajo, todo lo que veo es una influencia para mi, solo lo interpreto a mi manera y lo plasmo en mis ilustraciones.

7.- ¿Qué estilo gráfico te gusta más?

Me gusta mucho lo pop, fácil de digerir, directo, simple y al grano.

8.- ¿Tienes un método de trabajar a la hora de diseñar?

Primero busco referencias del diseño que se va a hacer, luego bo-

ceto varias ideas, me quedo con la que me parece más adecuada, pulo los detalles que se pueden mejorar, y después hago el diseño en la computadora

9.- ¿Ay clientes que te pidan un estilo o tendencia en particular?

En mi caso trabajo para una marca juvenil y me piden trabajar con una tendencia dirigida hacia ese sector, pero no tengo problemas con ello, ya que en ese campo se puede ser muy experimental y normalmente hago lo que me gusta.

10.- ¿Qué opinas sobre el estilo personal gráfico?

Creo que es muy bueno tenerlo, es lo que te hace diferente a los demás y le da ese valor extra a tu trabajo.

11.- ¿Crees que el estilo personal gráfico tiene un valor en el mercado laboral?

Creo que definitivamente lo tiene, pero necesita mucho tiempo, dedicación y pulir mucho ese estilo para poder llegar a venderlo en el mercado.



Ilustración hecha por Kirsten Ulve.

Portafolio de trabajo

Ma. Esther Aguirre Castillo

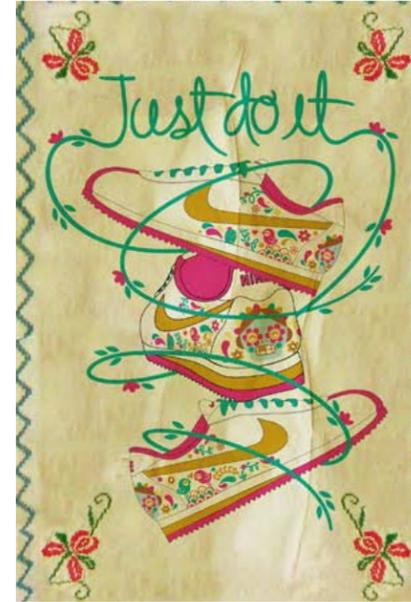
- 1 Diseño de la playera "Mujer pájaro"
 - 2 Sticker ganador para el blog NFGRAHICS.COM
 - 3 Mural para el local de PETER PAPAS
 - 4 Propuesta para "Pimp my shoes" de NIKE
 - 5 Diseño de Playera para convocatoria de VANS
 - 6 Decoración para habitación
- Ilustraciones de artículo para la revista BIOBAB



1



2



5



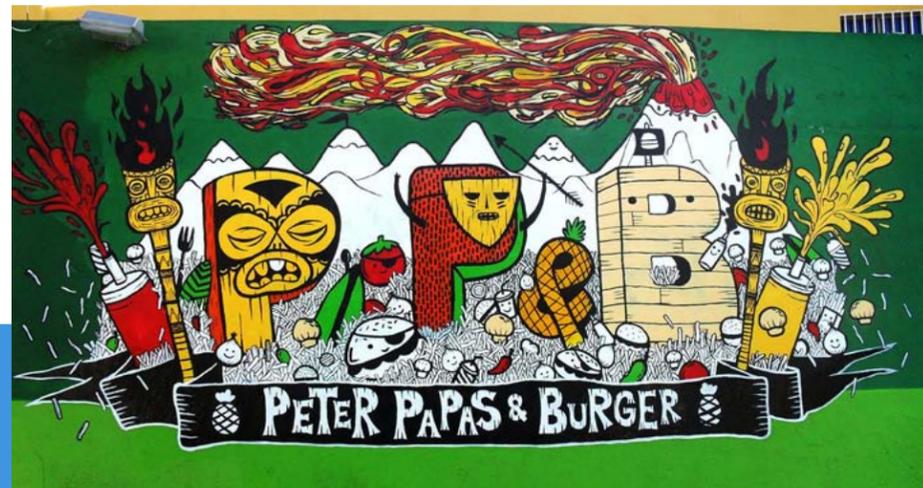
6



8



7



3



4



9

Diseño de instrumento de observación aplicado al portafolio del entrevistado.

Nombre del entrevistado: Ma. Esther Aguirre Castillo

Edad: 26 años

Título: Licenciatura en Diseño Gráfico

1.-Tipo de líneas usadas:

Rectas Curvas Mixtas Quebradas

2.-Uso de retícula:

Si No

3.-Uso de colores:

Brillantes Claros Oscuros Saturados
Desaturados Fríos Cálidos Terrosos

4.-Uso de tipografía:

Humanística Romana De transición Varias
Modernas Vernáculas Palo seco Ornamental Manuscrita

5.-Uso de texto:

Poco Mucho Regular

6.-Saturación de elementos:

Poco Mucho Regular

7.-Conotación de género:

Masculino Femenino No hay

8.-Uso de ilustraciones:

Poco Mucho Regular

9.-Uso de fotografías:

Poco Mucho Regular

10.-Uso de efectos digitales:

Poco Mucho Regular

11.-Uso de tendencias contemporáneas:

T. Europea T. Label T. M. de Rev. Digital
Target Line design Otra:

Análisis Entrevista 10

En el trabajo de Ma. Esther Aguirre podemos observar una de las tendencias contemporáneas del diseño gráfico el llamado “line design”, aquí el principal indicador es que el espectador se vea directamente identificado con el diseño pensando que el diseño fue hecho a mano alzada un poco similar a la gráfica que realizan los niños, con diseño de personajes que interactúan en mundos fantásticos y con elementos que están fuera de la realidad.

El colorido de las artesanías Mexicanas es una de las influencias que mas podemos notar en el trabajo de Esther, sus diseños tienen esta característica que está fuertemente ligada a la saturación de elementos, que es otro punto en el cual su trabajo y algunas artesanías mexicanas comparten, como el estilo Barroco o el Kitch.

La tendencia que ella maneja convive perfectamente con el área que mas trabaja del diseño, (ilustración) sus ilustraciones son funcionales ya que el público para la cual ella diseña es un público joven que busca este tipo de gráfica para portar en su vestimenta.

Sus diseños son asimétricos proporcionándonos movimiento y actividad, la profusión juega también un papel muy importante ya que es la encargada de dar el embellecimiento a su trabajo, los diferentes elementos conviven con una fragmentación muy marcada, cada uno tiene una historia que al final se entrelazan y forman uno solo diseño.

EL ESTILO PERSONAL GRÁFICO EN EL ÁMBITO LABORAL

Como ya vimos la profesión del diseño gráfico tiene como principal objetivo el resolver problemas de comunicación; entonces la acción principal del diseñador gráfico es el concebir, proyectar y programar acciones a través de las técnicas y estrategias de comunicación, para transmitir el mensaje de manera correcta, pero al ser prestadores de servicios en donde el intelecto, la interpretación personal y el estilo personal entran en juego para responder a las necesidades del cliente y los consumidores finales, el diseñador debe de ser capaz de tomar de forma paralela y equilibrada su sensibilidad para la gráfica como para el mensaje.

En el mercado laboral del diseño, el estilo personal, debe ir mas allá de lo artístico debe de responder a necesidades de comunicación eficientes y para que sea eficiente, el diseñador debe de conocer los aspectos técnicos y científicos de su profesión, como son las leyes de la visualización, de la Gestalt, la psicología del consumidor, la

economía. Estos aspectos no deben de perderse por poner como objetivo primordial el estilo personal y que se haga evidente en todos los proyectos. El estilo personal es algo que existe en todos los diseñadores, es algo de lo que no podemos desprendernos, es lo que nos hace diferentes a todos, tal vez es un estilo que no es muy diferenciable de el de los demás, por que comparten técnicas muy similares al de otros colegas, tal vez es uno muy reconocible y original debido a que se ha trabajado de manera ardua y se tiene más experiencia con las técnicas que definen ese estilo. Lo más apropiado es que cada diseñador tenga un estilo original y único, pero es algo que es casi imposible porque estamos influidos por varios factores que también afectan a otros diseñadores.

El estilo personal no solo es un tema importante para el diseñador gráfico, sino que también es un factor que tiene un papel positivo o negativo, dependiendo del caso en el ámbito laboral, podríamos decir que el estilo en ocasiones es un arma de doble filo, porque nos puede llevar a terrenos muy productivos económicamente pero también el estilo se pueda convertir en una cárcel porque nos imposibilita a salir de ahí. A continuación analizaremos varias situaciones en el que el estilo pueda tener aspectos positivos o negativos en ámbito laboral.

El estilo personal como un valor de originalidad.

El tener un estilo personal que es fácilmente reconocible en el medio, es una tarea muy difícil y que no todos los diseñadores pueden alcanzar, generalmente los diseñadores que lo han alcanzado son porque tienen ya años de experiencia laboral, tiene un alfabeto visual muy amplio y también realizan proyectos personales que les han ayudado a esculpir un estilo muy original y que es fácilmente reconocible.

Cuando el estilo personal es realmente original y fácilmente reconocible, le dan al cliente, a su marca o empresa la posibilidad de que sea fácilmente reconocible ya sea su logotipo, anuncio o lo que se le haya trabajado, ya que le ayudará en su contexto mercantil, a diferenciarse de las demás empresas y sus competidores, también será más fácil el posicionarse en la mente del consumidor y así acceder en el top of mind de su público meta.

Que nuestro estilo cuente con esta característica, la originalidad, es algo a lo debemos de querer llegar todos los diseñadores, ya que copiar o emular un estilo es algo que cualquiera puede hacer y que al final de cuentas le restará valor a nuestro trabajo, la originalidad es un valor que tiene un precio muy alto

en el mercado laboral, las empresas buscan a diseñadores que tengan un estilo diferente y que se adecúe a sus necesidades y expectativas, generalmente estos clientes no buscan a estos diseñadores buscando economía, sino tratando de encontrar originalidad, este es el caso de algunos de nuestros entrevistados, por ejemplo Gabriel Martínez Meave es un diseñador que tiene un estilo fácilmente reconocible, ya que sus técnicas, sus tratamientos y su calidad en sus diseños marcan la diferencia, su estilo lo ha llevado a tener un posicionamiento muy fuerte en el mercado, además de concederle fama y reconocimiento por parte del gremio, además de que sus clientes lo buscan por que quieren su estilo y su forma de diseñar, no acuden a él buscando que les realice un diseño con características diferentes, en su caso su estilo es un valor muy positivo que lo hace diferente a los demás diseñadores y que también le es reconocido por parte de sus clientes, pudiendo así trabajar con marcas transnacionales y de gran proyección. Otro caso del que podemos hablar de manera certera es el de Patricio Betteo, el cual ya también es reconocido tanto por colegas, clientes y en algunos casos el público, tiene un estilo gráfico personal que ya es reconocido y que además es fácil de reconocer.

Para el al igual que Meave los clientes que acuden hacia el van en busca de su estilo, su forma de hacer las cosas, sin dejar de lado los objetivos específicos de comunicación que busca el cliente, pero que se complementan de manera muy amigable con su estilo y su manera de proponer soluciones gráficas.

El nos comenta que en ocasiones hay clientes que acuden en el buscando que les realice trabajos con un estilo específico o con técnicas que él no trabaja, lo interesante de su comentario es que el nos cuenta que le dice al cliente que por que lo busca sabiendo que no maneja ese estilo, y esto no quiere decir que no es alguien profesional, sino que él no necesita realizar proyectos en los que no pueda proponer su manera, de pensar, de plasmar y de expresar gráficamente su trabajo.

También Quique Ollervides es un diseñador que ya tiene un estilo conocido y también es ya reconocido, al ser un diseñador famoso puede elegir los proyectos que le dejen aportar su estilo, su manera de hacer las cosas, nos comenta que hay clientes que acuden a él tratando que realice algo parecido al trabajo de otros diseñadores, pero simplemente los rechaza por que esta convencido de que sus diseños deben de aportar algo.

El estilo encaminado a un público específico.

El diseño gráfico es una profesión que nos permite llegar a muchas personas, con diferentes gustos, formas de pensar, vivir, de interpretar la belleza, de edad, nacionalidad etc. Son muchos los mercados con los que el diseñador puede trabajar, y para poder llegar hacia ellos debe de conocer sus códigos y sus preferencias.

Generalmente la mayoría de los diseñadores trabajan para estos diferentes clientes, respondiendo a sus problemas de comunicación involucrando y plasmando su estilo de manera consciente o inconsciente en esos proyectos, sin embargo en ocasiones despachos de diseño o diseñadores están enfocados en ciertos públicos o clientes, que buscan su estilo, ya que encaja perfectamente sus técnicas de expresión del estilo con los gustos y preferencias visuales de esos mercados.

Para poder llegar a este tipo de situación el diseñador debe de tener un reconocimiento de su estilo por parte del cliente, y que lo quiere llevar a su público, generalmente sucede esta situación con diseñadores famosos, o despachos con estilos hacia esos públicos, y que las empresas los busquen, ya que sus compradores comparten esos códigos y características muy parecidas, ya sean grupos sociales, subculturas o que estén en un rango de edad muy similar.

Para hacer énfasis en esta situación y poderla ejemplificar, tomaremos el análisis hacia nuestro entrevistado número 6, Quique Ollervides, el cual como ya mencionamos antes ya es reconocido, y trabaja con una tendencia llamada line art, la cual incorpora en el diseño final, la apariencia de haber

sido hecho a mano alzada, con trazos más simples y realizados aparentemente sin mucho control, como es el caso de los dibujos que realizan los niños. Sus diseños van enfocados generalmente a un público juvenil, que comparten características muy parecidas, como puede ser el caso de los jóvenes que escuchan música indi, y que tienen preferencia hacia este tipo de diseños, los cuales son muy extrovertidos, llenos de color, poco realistas, que contienen elementos de mucha imaginación y que están distorsionados en sus proporciones originales.

Los clientes con los que ha trabajado buscan su estilo por que responde a las exigencias del público meta de sus marcas o empresas, en esta lista y para poder constatar lo que estamos diciendo están los proyectos realizados para Niké, Boomerang, Vans, once niños, Alex Syntec, Fobia, Rbd o Mtv por mencionar algunos. Estas marcas o empresas no se dedican al mismo negocio, en algunos casos otras si como Niké y Vans, pero si buscan un trabajo de diseño con ese estilo que los pueda ayudar a vender sus productos en un mercado más juvenil. También tenemos el otro caso de la entrevistada 10 Esther Aguirre, la cual trabaja para un marca de ropa para un público joven, el cual le permite complementar la línea gráfica que se le es marcada con las técnicas de expresión que ella maneja con más comodidad, además de que también se le permite explorar y experimentar nuevas formas ya que el target se lo permite.

Cuando el estilo personal se convierte en una cárcel.

“El estilo es la imposibilidad de desarrollar otro estilo, más que una virtud es una imposibilidad” estas son las palabras del diseñador Argentino Alderete, el cual es conocido y famoso en el ámbito profesional del diseño, el está enfocado en el área de ilustración, sus ilustraciones tienen casi siempre la misma técnica de representación, los temas, la forma de comunicarlos y las empresas para las que diseña al igual que los entrevistados antes mencionados, lo buscan porque su estilo responde a un público en específico.

Pero hasta qué punto es saludable el realizar el diseño siempre con las mismas técnicas de representación, sin buscar que el estilo personal explore nuevas formas para expresarse y mostrar información gráficamente.

El estilo debe de mostrarse de manera natural, no debe de forzarse a que todos los proyectos siempre tengan elementos gráficos, para que se hagan presentes en todos los trabajos para que el espectador sepa quién los realizo, cada cliente merece recibir por parte del diseñador un trabajo único que responda al mercado de cada uno, sin que este primero el estilo antes que los objetivos del proyecto.

El estilo se puede transformar en una cárcel, cuando es muy reconocido y el diseñador ha obtenido fama de este, entonces los clientes siempre lo van a buscar por ese estilo y ya es muy difícil que puedan experimentar otras técnicas, temas, expresiones diferentes, por que el cliente va a esperar el estilo muy característico de ese diseñador, esto no quiere decir que sea muy malo, pero si el diseñador quiere explorar nuevas cosas simplemente los clientes no se lo van a permitir.

Otra cuestión en la que el estilo puede traernos experiencias desagradables o negativas es cuando trabajamos en un despacho de diseño, o para contratistas como el gobierno y se maneja una línea gráfica a seguir. Para explicar mejor esta situación pondremos como ejemplo al joven diseñador que fue entrevistado para este documento, Rodrigo Báez, el cual tuvo conflictos de intereses por que estando trabajando para el Gobierno del Estado, los logos que tenían que desarrollar contrapunteaban con el tipo de estilo que el manejaba, entonces constantemente eran rechazadas sus propuestas ya que no eran aceptadas por sus superiores. Aquí el estilo entraba en conflicto y se tenía que adaptar a las exigencias de lo que le estaban marcando, ahí el debía dejarse llevar por lo que le decían que hiciera y simplemente era un maquetador, la creación del logotipo no estaba regida por él.

Esta situación también se repite en diseñadores jóvenes independientes o en pequeños despachos de diseño que todavía no cuentan con el respaldo de ser reconocidos o que tienen poca experiencia ya que son solo orquestadores de las ideas del cliente y dejan de lado sus intenciones por miedo a perder el proyecto o a no realizar algún trabajo, aquí el diseñador simplemente es un armador, su finalidad es que agrade al cliente dejando de lado la intención, el aporte personal o se complementa el objetivo de comunicar con el estilo del diseñador.

Trabajar varias tendencias para muchos clientes.

El diseñador gráfico debe estar preparado para realizar proyectos tanto para niños como para ejecutivos, diseños elegantes, o muy atrevidos sin embargo con algunos proyectos se sentirá más cómodo que con otros y estará en sus manos el elegir un proyecto que tal vez no le agrada mucho, esta situación sucede cuando todavía no se es muy conocido o famoso y no se pueden esperar clientes que se adapten sus proyectos con el estilo que el diseñador maneja.

En ocasiones el diseñador debe de tener un alfabeto visual amplio para conocer tendencias que se adapten al tipo de proyecto dependiendo de cada cliente, eso no quiere decir que cambie su estilo, ya que el estilo va mas allá de los elementos de expresión gráfica, también se encuentra en la forma de traducir el mensaje, en el concepto central creativo, en la intención que le quiere dar el diseñador al trabajo, también el estilo depende de estas cuestiones.

Esta situación se ve reflejada en la entrevista al diseñador Víctor Solorio el cual nos comenta que casi siempre el cliente llega con un referente gráfico, para mostrar sus gustos. El diseñador debe de evaluar si va por ese camino o explicarle al cliente otras opciones que tengan resultados mas eficiente para

su negocio, el comenta también que ha explorado varias tendencias dependiendo de el contexto o las situaciones que esté pasando, sin dejar de lado lo que cada proyecto requiera.

En un caso contrario a lo que aquí estamos planteando pondremos el ejemplo del entrevistado ocho el cual nos dice “trato de que si alguien me contrata sea porque ya a visto mi trabajo, o de lo contrario les muestro mi portafolio o una propuesta de lo que realizo para que no tenga una definición errónea de lo que hago y ellos se convenzan de que están yendo o no con la persona correcta (o errónea en el caso contrario).” En este caso el trata de trabajar con clientes que se adapten a sus técnicas de estilo, lo cual en cierto grado puede ser bueno, pero por otro lado como es un diseñador poco conocido el número de proyectos en los cual puede trabajar puede ser limitado, en este caso aquí también el estilo podría convertirse en una cárcel o limitación.

El diseñador gráfico es un profesional de la comunicación el cual debe ser crítico, analista, creativo y muchos calificativos mas, pero sobre todo debe ser coherente entre la información del exterior y la personal, debe de analizar profundamente que elementos son los necesarios para poder dar solución a un problema de comunicación, para esto debe de tener una alfabetización visual amplia entre mas mejor, ya que le permitirá tener la experiencia necesaria para poder indicar el mejor camino hacia la solución, sin embargo si las soluciones que propone el diseñador son simplemente caprichos de lo está bonito o que es demasiado evidente y funciona, sin que la solución lleve implícita una idea o concepto y que solamente se base en reglas de lo que se ve bien ahí es donde el estilo puede dañar y desprestigiar la profesión ya que no estaríamos cumpliendo con el objetivo primordial, el de comunicar con raciocinio y funcionalidad.

CONCLU- SIONES

CONCLUSIONES

Sin duda alguna el diseño gráfico no puede desprenderse del estilo, ya sea en el camino histórico visual o en el estilo personal. Comprender su importancia y su magnitud como expresión misma del diseñador, refleja una época, una localización geográfica, un contexto político, social y una intención conceptual propia de cada autor, que a su vez nos deja ver en los productos o resultados el común denominador de cada época.

El conocer los diferentes estilos, sus características, sus técnicas de comunicación visual, nos proporciona la herramienta de localización para indicar cuál es la posición de nuestro estilo, tal vez pueda ser un estilo que se pueda observar fácilmente a través de la gráfica, tal vez con el uso continuo de alguna técnica de expresión, como la sutileza o el realismo, o tal vez nuestro estilo no es caracterizado por la gráfica en si misma, sino en el concepto, que es el centro del estilo propio de la creación y que solo la gráfica es el resultado único de ese concepto, y que dependiendo de cada proyecto, la gráfica responda a las necesidades técnicas de ese proyecto, pero la importancia en el concepto mismo de cada proyecto sea la marca propia de ese estilo.

El conocer nuestro estilo es de gran ayuda, porque captamos sus posibilidades y sus limitaciones, el saber sobre nuestro estilo nos puede guiar a través de proyectos que deban responder a necesidades gráficas,

si conocemos nuestro estilo podemos abordar esos proyectos y llevarlos a cabo de manera satisfactoria, pero en cambio si el estilo gráfico con el que contamos no es muy acorde a con los que se está planteando gráficamente por parte del cliente, tal vez existan contradicciones en la elección de las diferentes técnicas de comunicación visual.

Esto no quiere decir que no seamos profesionales al poder abordar un proyecto con características gráficas bien definidas hablando de estilo, pero si no conocemos las características del estilo que pretendemos representar y el estilo gráfico propio, tal vez pueda ser un proceso más tardío y arduo que si estuviéramos embarcados en el estilo que se está proponiendo realizar.

Esto va en relación con la especialización de despachos o diseñadores en determinado estilo por así llamarlo, hay diseñadores que realizan diseño con determinadas características gráficas y técnicas de comunicación, las cuales los diferencian de los demás, y les dan un valor o una característica diferenciadora sobre los demás y por lo tanto los clientes conocen el tipo de estilo realizado por esos diseñadores y los buscan por ello, pero también la realización delimitada de cierto estilo pueda cerrar las puertas a otros proyectos, ya que si no se conocen más estilos o representaciones

graficas, el estilo puede ser una limitación que no ayude a comunicar de manera objetiva lo que está planteado en el proyecto.

El diseñador e ilustrador Jorge Alderete comenta que “el estilo es la imposibilidad de desarrollar otro estilo, más que una virtud, es una imposibilidad”.

Este tipo de situación se da generalmente en la ilustración, ya que los ilustradores tienen bien definido el tipo de estilo en el que realizan su trabajo, en cambio en otras áreas del diseño como la identidad es más difícil definir un estilo gráfico visual, ya que la representación gráfica responde a las necesidades que plantea el problema de comunicación y el cliente, pero sin embargo cada diseñador utiliza diferentes técnicas visuales y el trabajo conceptual muchas veces es el que determina el estilo del diseñador.

Al iniciar la investigación se plantearon varios objetivos en el cual el principal era el analizar el estilo personal gráfico, y para poderlo conocer necesitamos plantearnos varias preguntas que nos ayudarían a llegar a ese objetivo, como son;

¿Cuál es la importancia del diseño gráfico? Esta pregunta la pudimos resolver satisfactoriamente en el capítulo dos, en el cual abarcamos los campos del diseño, la función y las responsabilidades del diseñador. Otra pregunta y tal vez la que nos ayudaría más a resolver

nuestro objetivo principal era la ¿Qué es el estilo? Bueno esta pregunta fue abordada en el capítulo tres, en el cual para conocer debimos saber su función y la clasificación de algunos términos para poder entenderlo mejor y no confundirnos con algunos otros, también conocimos los estilos más básicos a través de la historia y de sus características de expresión gráfica, así como las técnicas de comunicación para la expresión del estilo. Dentro del capítulo del estilo estaba implícito el tema del estilo personal gráfico, el cual lo analizamos desde diferentes puntos de vista como las fuerzas que intervienen, la personalidad, la apreciación personal y social, la influencia de la época y del público.

A partir de conocer más acerca del estilo personal pudimos resolver la pregunta de ¿Cuál es el beneficio de poder definir un estilo gráfico personal? Para esto se realizaron entrevistas en una investigación de campo a 10 diseñadores gráficos de diferentes lugares, campos del diseño, egresados de diferentes universidades y con experiencias diferentes, que nos ayudaran a observar de mejor manera cual es el papel que juega el estilo en el campo laboral.

Junto con los objetivos planteados al comienzo también se realizó un supuesto el cual era; “La principal influencia para desarrollar un estilo personal como diseñador gráfico, es el trabajo realizado por otros diseñadores a los que se admira.” Basados en la investigación y

el método científico que se tomó para poder realizarla, podemos afirmar que este supuesto no es verdad, ya que para desarrollar un estilo personal la principal influencia no es el o los diseñadores que se admira, va mucho más lejos y más profundo, el desarrollo de algún estilo gráfico, están implícitos los temas ya antes mencionados como la época, el contexto social, cultural, económico, las diferentes fuerzas que conforman el estilo personal como la personalidad, las diferentes apreciaciones, las vivencias y experiencias que ha tenido el diseñador, entonces podemos decir que el estilo personal es una pangea conformada por todos estos elementos y que no solo lo que vemos gráficamente en un papel o en un monitor es el reflejo del estilo personal de algún diseñador.

BIBLIO- GRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA

Libros:

ACHA, Juan. (1992). *Critica del arte, teoría y práctica*. Editorial Trillas, México.

ACHA, Juan. (1992). *Introducción a la creatividad artística*. Editorial Trillas, México.

ACHA, Juan. (2004). *Teoría del dibujo su sociología y su estética*. Ediciones Coyoacan, México.

ALLPORT, Gordon W. (1966). *La personalidad su configuración y desarrollo*. Editorial Paidos, Argentina.

ALONSO A. Martin. (1998). *Ciencia del lenguaje y arte del estilo*. Aguilar editores, México.

AMBROSE, Gavin . (2009). *Fundamentos del diseño gráfico*. Editorial Parramon Ediciones, España.

BARNOUW, Erick. (1996). *EL DOCUMENTAL: HISTORIA Y ESTILO*. Gedisa, España.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly . (2006). *Creatividad: el fluir y la psicología del descubrimiento y la invención*. Editorial Paidos, España.

DELGADO, Honorio. (1982). *La personalidad y el carácter*. Editorial Científico medica, Madrid.

DIETERICH, Heinz.(1996). *Nueva guía para la investigación científica*, México, Planeta.

DONDIS, D. (1976). *La sintaxis de la imagen, introducción al alfabeto visual*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona.

EHRENZWEIG, A. (1976). *Psicoanálisis de la percepción artística*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona.

FRASCARA, Jorge (2000). *Diseño Gráfico y Comunicación*, Séptima edición, Ediciones Infinito, Argentina.

FRASCARA, Jorge. (1997). *Diseño gráfico para la gente*. Ediciones infinito, Argentina.

FUENTES, Rodolfo. (2004). *La práctica del diseño gráfico. Una metodología creativa*. Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

GOMBRICH, Ernst H. (2002). *La historia del arte*. Editorial Phaidon press, México.

GONZÁLEZ, Ruiz, Guillermo. (1994). *Estudio de Diseño*. Emecé Editores, México.

GOWING, Lawrence. (2006). *Historia del arte del simbolismo al surrealismo*. Editorial folio, España,

HAMPSON, Sarah E. (1986). *La Construcción de la Personalidad*. Editorial Paidós, Barcelona.

HELLER, Steven. (2008). *La anatomía del diseño: influencias e inspiraciones del diseño gráfico contemporáneo*. Editorial Blume, España.

LIDWELL, William.(2005). *Principios universales de diseño*. Editorial Blume, España.

LUPTON Ellen. (1994). *Abc de la Bauhaus*. Editorial Gustavo Gili, Madrid.

MENDEZ, Carlos E. (2000). *Metodología del proceso de investigación*, Editorial Mc Graw Hill, México.

MEGGS, Philip B. (1991). *Historia del diseño Gráfico*. Editorial Trillas, México.

MUNARI, Bruno. (2002). *Cómo nacen los objetos, Diseño y Comunicación Visual*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona.

MORRIS, C., & Maisto, A. (1998). *Psicología*. Prentice Hall, México.

NEWARK, Quentin. (2002). *¿Qué es el diseño gráfico? manual de diseño*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona.

PAZ, Prado, Ilang. (1999). *El estilo Mexicano dentro del cartel*. México.

PICK, Susan. (2005). *Como investigar en ciencias sociales*. Editorial Trillas, México.

RIEGL, Alois. (1980). *Problemas de estilo*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona.

RODRÍGUEZ, Gómez Gregorio. (1996). *Metodología de la investigación cualitativa*. Ediciones Aljibe, Málaga.

RUDOLPH, Arnheim. (2005). *Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador*. Alianza editorial, España.

SAMPIERI, Hernández Roberto. (1991). *Metodología de la investigación*. Mc Graw-hill, México.

SANTUE, Enric. (1997). *El Diseño Gráfico desde sus orígenes hasta nuestros días*. Alianza editorial, España.

TENA, Daniel. (2005). *Diseño Grafico y comunicación*. Pearson Educación, Madrid.

TIMOTHY, Samara (2008). *Los elementos del diseño. Manual de estilo para diseñadores gráficos*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona.

TWEMLOW, Alice. (2007). *¿Qué es el diseño gráfico 2? Manual de diseño*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona.

VELÁZQUEZ G. Nahieli. (2008). *El estilo kitch como influencia en el diseño gráfico contemporáneo*. México.

VILLA Movelláan Alberto. (2003). *El arte, El siglo XX*. Promo libros, España.

WONG Wucius. (2002). *Fundamentos del diseño*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona.

Páginas Web:

Frascara Jorge. www.pablomuract.com.ar/pdf/diseño_una_definicion.pdf consulta 08-nov-2009

Fotonostra. www.fotonostra.com/grafico/estilosytendencias.htm Consulta 29/11/ 2009

GONZALES Gullermo. www.fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auspicios_publicaciones/actas_diseno/articulos_pdf/A4104.pdf Consulta 08-nov-2009

Horcas Alvaro. <http://usuarios.lycos.es/tronio/danza-arte.htm> Consulta 29/11/2009

J. Mariel. publicalpha.com/moda-estilo-y-tendencias Conulta 27/11 2009

PINILLA H. Samuel. *Articulo tendencias contemporáneas del diseño gráfico*. www.docstoc.com/docs/3266029/

TENDENCIAS-CONTEMPORÁNEAS-DEL-DISEÑO-GRÁFICO, Consulta 30/09/09.

RODRÍGUEZ Mario. www.hernánmontecinos.com Consulta 27/11/2009

SOTO Laura. www.mitecnologico.com/Main/PersonalidadDefinicion 28/11/2009

Videos y documentales

MARTÍNEZ, Gabriel. (2009). *Entrevista a Gabriel Martínez Meave*, www.amarilloespacio.com.mx

MONTES DE OCA, Héctor. (2008). *Entrevista a Héctor Montes de Oca*, www.amarilloespacio.com.mx

ALDERETE, Jorge. (2007). *Entrevista a Jorge Alderete*, www.amarilloespacio.com.mx

ESCOBAR, Eduardo. (2008). *Entrevista por Indiotv a "el escobas"*, www.youtube.com/eduardo_escobar