



Universidad de Cuenca
Escuela de Diseño

Tesina previa a la obtención del título de diseñador Gráfico

Tema

Desarrollar diseños combinando tipografía e ilustración, reinterpretando personajes cuencanos basados en estética heavy metal y aplicarlos a camisetas.

Autor:

Celia Alexandra Bueno G

Tutor:

dis. Carlos Fernando Cruz Curco





Resumen

La ilustración y la tipografía son dos campos de estudio diferente pero de gran importancia, son utilizadas como herramientas de comunicación que poseen fuerza de expresión cada una de ellas, ya con antecedentes de que la tipografía puede convertirse en imagen se fusionará estas dos ramas y se puede crear una imagen para informar dependiendo del objetivo que se plantee.

En este caso se realizará una ilustración tipográfica de un personaje importante de Cuenca, a su vez estará basado en una estética de la cultura metal. El concepto de la ilustración tiene su origen en el estudio de los personajes de Cuenca ya que a lo largo de los años se lo enseña en la escuela pero se los tiende a olvidar, son personajes importante en la historia de Cuenca y del Ecuador, la idea es plantear una manera atractiva para recordarlos, utilizando la ilustración tipográfica la cual será construida con frases que informen sobre el personaje. El objetivo es realizar el diseño para jóvenes con una estética actual y ya conocida en el mundo, haciéndola atractiva y de fácil acceso. Para la creación del diseño se realiza la investigación necesaria sobre tipografía, ilustración, del personaje y estética que se manejará, Ya obtenido la ilustración tipográfica se procede al estampado en la camiseta, mediante la técnica conveniente, obteniendo así el producto final.



Abstract

The illustration and typography are two important camps of different study. They are used as communication tools that have expressive power. Thanks to typography can become image, these two branches (illustration and typography) will be combined and you can create an image to inform depending on the lens as it arises.

In this project, I am going to do a typographic illustration of an important character of Cuenca and it will be based on an aesthetic of metal culture. The illustration concept originated in the study of the characters of Cuenca because they have been used to teach in schools for many years. However, those characters are forgotten. They are important characters in the history of Cuenca and Ecuador. The objective was proposing an attractive idea to remember them, using typographic illustration which was built with sentences that report on the character. The intention is to design for young people with a modern and known aesthetic, making it attractive and easy to access. To create the design, I had to find enough information about typography, illustration, character and beauty that will be handled. For the preparation of the product, first I needed to obtain the typographic illustration. Then the pattern was done on the shirt with a convenient technique and in this way the final product was obtained.



Índice

Resumen.....	3
Abstract.....	5
Derechos de autor.....	9
Objetivos.....	13
Dedicatoria.....	15
Agradecimiento.....	17
Autoría y cesión de derechos.....	19
Capítulo 1: Tipografía e ilustración.....	20
1.1 La ilustración.....	22
1.2 Técnicas de ilustración.....	28
1.3 Tipografía.....	32
1.4 Los Tipogramas.....	36
1.4.1 Construcción del tipograma.....	38
1.5 Los Caligramas.....	40
1.5.1 Construcción del caligrama.....	42
1.6 Semiótica de la imagen.....	48
Capítulo 2: Soporte, estética y personajes.....	52
2.1 La camiseta.....	54
2.2 Cultura heavy metal.....	58
2.2.1 Estética heavy metal.....	60
2.3 Biografía y obra del personaje.....	64
Capítulo 3: Elaboración del producto.....	68
3.1 Elección de la técnica de ilustración a ser utilizada.....	70
3.2 Conceptualización del personaje.....	74
3.3 Formato y Diseño.....	78
3.4 Bocetos y Digitalización.....	82
3.5 Fotos del diseño aplicado a la camiseta.....	92
Conclusiones.....	94
Anexos.....	96
Bibliografía.....	100



UNIVERSIDAD DE CUENCA
Fundada en 1867

Yo, Celia Alexandra Bueno Guartazaca, autor de la tesis "Desarrollar diseños combinando tipografía e ilustración, reinterpretando personajes cuencanos basados en estética heavy metal y aplicarlos a camisetas", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Cuenca, 09 de Diciembre del 2013

Alexandra Bueno.
010602357-5



UNIVERSIDAD DE CUENCA
Fundada en 1867

Yo, Celia Alexandra Bueno Guartazaca, autor de la tesis "Desarrollar diseños combinando tipografía e ilustración, reinterpretando personajes cuencanos basados en estética heavy metal y aplicarlos a camisetas", reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de Diseñador Gráfico. El uso que la Universidad de Cuenca hiciere de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autor.

Cuenca, 09 de Diciembre 2013


Alexandra Bueno
0106023575



Objetivos

Objetivo General

Proponer diseños combinando tipografía e ilustración, con estética de la cultura heavy metal sobre personajes de Cuenca, para ser aplicados en camisetas y así informar y recordar su importancia.

Objetivos Específicos

- Relacionar tipografía con ilustración
- Mostrar la importancia de la tipografía e ilustración como medio de comunicación social
- Dar a conocer personajes de cuenca con reinterpretación, basados en la estética heavy metal



Dedicatoria

Este trabajo de tesina está dedicado para toda mi familia y amigos que han estado apoyándome de manera incondicional a lo largo de mi carrera y han hecho posible la culminación de la misma.



Agradecimiento

Los años han pasado y en ellos experiencias buenas y malas, pero siempre provechosas, Al término de mi tesina agradezco a mi familia que durante tiempos difíciles estuvieron alentándome a seguir, a formarme como profesional y como persona, a mi madre y mi padre de manera especial por ser mi base, mi fortaleza y los guías de mi camino. Agradezco a los profesores que me han tenido paciencia y empeño a la hora de enseñar, conocer lo excelente personas que son, a mis compañeros que supieron apoyarme y ayudarme.



Autoría y cesión de derechos

Celia Alexandra Bueno Guartazaca, reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de Diseñador Gráfico. El uso que la Universidad de Cuenca hiciera de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autor.

Celia Alexandra Bueno Guartazaca, certifica que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Alexandra Bueno".

Alexandra Bueno

010602357-5



r
 x
 H
 x
 S
 l
 L
 d
 j
 X
 e
 y
 S
 f
 M
 L
 J

“ La tipografía puede ser tan exitante como la ilustración o la fotografía a veces sacrificas la legibilidad para hacerla más impactante. ”

Herb Lubalin

CAPÍTULO 1

Tipografía e ilustración

f
 a
 h
 d
 h
 d
 z

1.1 La ilustración



Tipografía

Tipografía
Ilustración

Ilustración
Tipografía

Historia

Tanto la ilustración como la tipografía tienen una historia que ha ido evolucionando con el transcurrir del tiempo, y con respecto a ¿Qué es la ilustración? podemos decir que es una representación gráfica que nos informa de un contenido o concepto, son imágenes asociadas con palabras, imágenes que llevan un mensaje, por ejemplo como las pinturas rupestres. El libro más antiguo ilustrado que se conserva es un papiro egipcio del año 2.000 a.c, el libro de los muertos, se colocaba en las tumbas para que guiaran a los muertos en la otra vida. Al principio las ilustraciones se hicieron para textos científicos, luego retratos de autor, después para textos literarios, textos de manuscritos miniados con ornamentos y decoración al margen. El más importante es probablemente Les Très Riches Heures Duc de Berry ilustrado en el siglo XV. Los persas ilustraban libros de poesía y historia con pinturas semejantes a joyas, en el siglo XV Alberto Durero destaca como grabador, aparecieron las técnicas mecánicas como la Xilografía, Calcografía y con la aparición de la imprenta incrementaron los libros ilustrados, por ejemplo la muy conocida biblia de 42 líneas de Gutenberg.

Ya en el siglo XVII la ilustración decayó, dando paso a la importancia a por la tipografía y la ornamentación en los libros, ya para el siglo XVIII Aloys Senefelder invento la Litografía, y en el siglo XIX aparece la Cromolitografía en 1851 que introdujo el color en las

ilustraciones que hasta esa fecha se había mantenido en blanco y negro, aunque el proceso era caro y largo; en el mismo siglo aparece la fotografía, la Kelmscott Press fue fundada por William Morris basados en los incunables de finales del siglo XV, imita su

estructura disposición y tipo de letra, durante este siglo destacan ilustradores como Delacroix, Doré, Toulouse Lautrec. En el siglo XX destacan Picasso, Matisse, Chagall. (Flores, 2012)



Johannes Gutenberg, inventor de la prensa de tipos móviles. (1398 - 1468)



La "Biblia de Gutenberg"
Pintura. Taller de Gutenberg. "¡Primera impresión!" Año 1450.



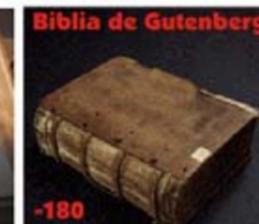
Prensa de impresión de tipo movable. "La invención más importante del segundo Milenio" (Time). Antes de ella, el costo de un libro copiado a mano equivalía al de una casa en la ciudad o una finca grande. 100,000 piezas de tipo se necesitaban para imprimir la Biblia Gutenberg. Costo de esta en aquel tiempo: 30 florins, el sueldo de tres años de un funcionario.



Página de la Biblia de Gutenberg, adornada a mano.



Ejemplar auténtico de la Biblia de Gutenberg (1455). Uno de 48 en el mundo. Biblioteca del Congreso de Estados Unidos.



Biblia de Gutenberg -180 impresas en 1455. La mayoría fue impresa en papel; unas pocas en pergamino.

Biblia de 42 líneas creada por Johannes Gutenberg.



Ilustración contemporánea

Se crea material gráfico para utilizarlos en libros de niños, en publicidad, periódicos, revistas y la web, la computadora ahora es uno de los métodos que domina esta industria. Existen diferentes usos para la ilustración; como la ilustración científica en la cual explica la anatomía o ingeniería del cuerpo; la ilustración literaria, "Arts and Crafts" movimiento en Inglaterra siglo XIX que nace del rechazo de los métodos industriales que separan al trabajador de la obra que realiza; la ilustración publicitaria que ha tomado fuerza en los últimos años, con la creación de carteles, envases y productos variados; ilustración editorial utilizada para revistas o periódicos de todo tipo así como en páginas web. Por los diferentes campos con los que ahora se vincula, se ha decidido fusionar la ilustración con tipografía, para la ejecución del proyecto.

La ilustración ofrece al espectador una visualización rápida de la información a explicar, se clasifican conceptos complicados que son difíciles de transcribir textualmente.

En la actualidad se están rompiendo las fronteras entre el arte, la ilustración, y la pintura, hay gran parte de obras de arte que tienen un poco de ilustración, es utilizada por diversos medios, y está creciendo de manera rápida, si es utilizada de la manera correcta puede alcanzar un alto impacto emocional y tiene un inagotable número de estilos de los más populares es el vintage, collage, arte fosforescente, surrealismo y

3d con papel, por otro lado debido a su estrecha relación con la publicidad, hay dificultad para ser clasificados como arte. En una entrevista con los ilustradores Steven hëller y Christoph Niemann hablan acerca del futuro de la ilustración, Heller recuerda que en la época de los 50 consistía en representaciones realistas y literales y la aparición de otros métodos como la fotografía y el video han marginado este tipo de ilustración narrativa sin embargo alega que se ha cambiado por un imaginario más cerebral, simbólico y alegórico. Niemann dice que los ilustradores más antiguos no deberían resentirse ya que generaciones de artistas han mostrado su incapacidad de lograr obras de calidad solo usando lápices y acuarelas

Con respecto a la controversia entre arte e ilustración Heller afirma: "Considero que la ilustración puede ser una tarea complicada, ya que moverse a través de sus clichés es más difícil que abrirse paso entre los clichés del mundo del arte. ¿Los artistas tienen una mayor libertad para experimentar? ¿Te dedicas a la experimentación o bien estás encarcelado en la prisión de tu éxito?" (Wiedeman)

Ante esta frase podemos apreciar la manera en que diferencia el arte de la ilustración ya que si bien el arte no trabaja para agradar o para comunicar correctamente, la ilustración si lo hace, interpreta conceptos, cuenta historias, y es importante para la comunicación social.

Para Niemann la ilustración es el ámbito más apasionante que existe ya sea como consumidor o como productor, porque la considera una representación visual inmediata, lo compara con visual una tienda de golosinas que enlaza al arte antiguo y al arte moderno, a la cultura pop, la publicidad los tebeos, la iconografía religiosa, en definitiva, todas las cosas.

En cuanto a la forma Brad Holland opina.

Para que un dibujo se quede grabado en la mente, el secreto consiste en no apelar a la razón. Razonar con palabras conlleva desaparecer en una espiral de abstracción. Un dibujo trata de convertir lo abstracto en visible. Y lo que resulta visible a la mente es lo que perdura cuando desaparece la inmediatez de una escena pasajera. El recuerdo difuso de formas y colores, sensaciones y pensamientos fugaces persiste en la memoria como el tocón de un árbol que se pudre entre las hojas pero brilla en la oscuridad. Esta luminiscencia de la memoria es común a todas las personas, pero para los artistas constituye un instrumento especial. Les permite recrear mínimamente este destello de la intuición que la razón difumina, da forma a las ideas, hacer con dibujos algo que no puede hacerse con palabras. (Taschen, 2010)

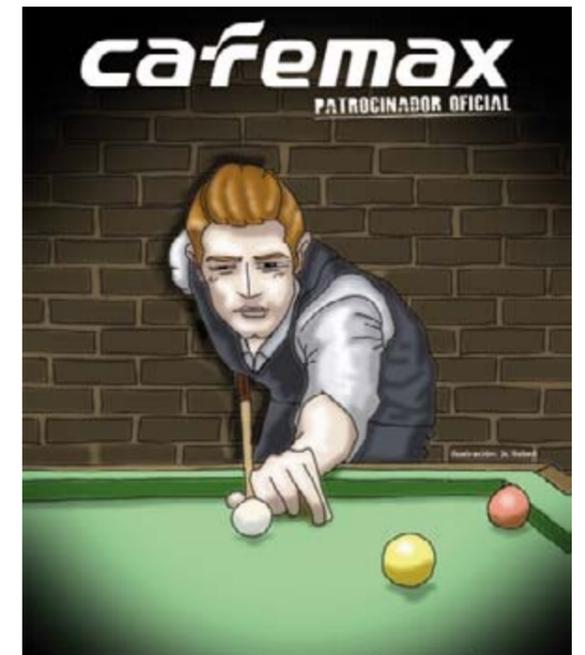
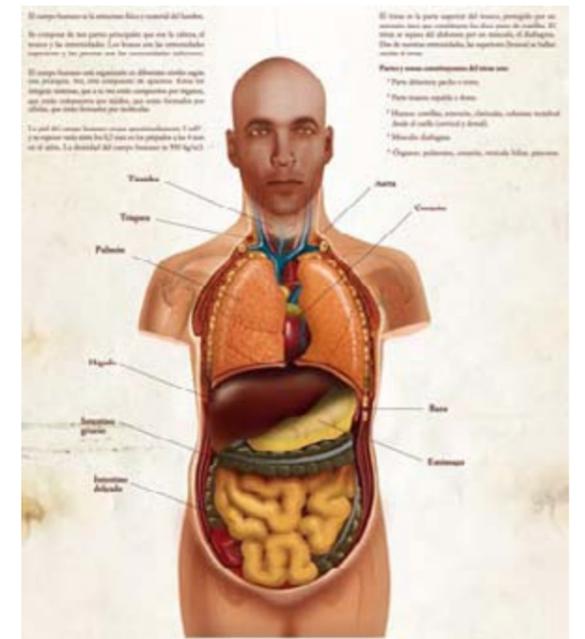


Ilustración publicitaria para Cafemax por Juan Carlos Llobell Pérez



Tipografía
Ilustración

Ilustración
Tipografía

Universidad de Cuenca Universidad de Cuenca



Tipografía
Ilustración

Ilustración
Tipografía

Para él una ilustración bien hecha tiene la capacidad de comprensión, que esperamos extraer de una escena, y en los últimos 50 años se ha logrado romper la monotonía de la página de texto, con dibujos solo para interesar al lector.



Ilustración Infantil



Ilustración tipográfica digital



Ilustración de moda

Ilustración editorial

1.2 Técnicas de ilustración



Tipografía

Tipografía

Ilustración

Ilustración

Tipografía

En la ilustración hay pasos que se deben tomar en cuenta para realizar un buen trabajo, es así que he encontrado una serie de puntos para tomar en cuenta y que se encuentran en el libro principios de la ilustración.

1. Informe de proyecto o "el encargo". Lo primero que recibes, una hoja con un texto sobre un tema X, o una idea de un evento que va a ocurrir, o un concepto de dónde va a aparecer la ilustración. Debes poner atención y leer, releer, escuchar, analizar bien el material que llegó a tus manos. Impregnarte y sumergirte en él, hasta que estés seguro de entenderlo.

2. Reunión informativa. Una reunión no siempre es personal, muchas veces es por internet, e-mail, teléfono, pero intenta siempre que sea personal u oral, ya que hay cosas que se pierden en los otros medios. De esta conversación con el cliente o quien te supervisará, saldrán notas e interpretaciones que te serán muy útiles, seguramente tú y el cliente pensaron algo sobre el tema de formas diferentes, que se complementará al hablar juntos.

3. Bloc de dibujo. Seguro tus manos estarán ansiosas de plasmar algunas ideas, da igual del modo que lo hagas, si escritas o visuales, todo tiene que ser anotado, sea formal, chistoso, defectuoso, todo sirve. Es importante sí que anotes suficiente información acerca de la idea para poder recordarla al verla días o semanas después. Es importante llevar tu bloc, a todos

lados, nunca sabes dónde vendrá tu mejor idea.. y cuánto se distorsionará antes de llegar al papel y lápiz más cercano.

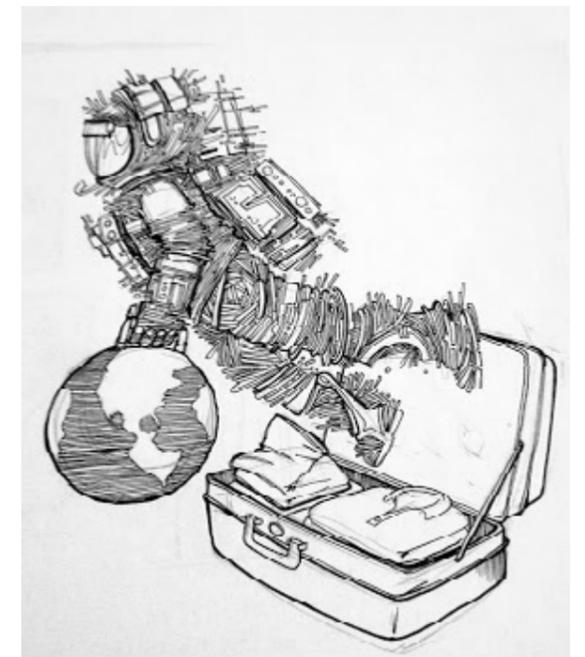
4. Documentación. Sumergirte en el tema. Investiga palabras asociadas, temas asociados, ilustraciones que hayan aparecido antes en la publicación que te contrató, o ilustraciones de situaciones similares, fotografías, historia, etc. También servirá de mucho disfrutar esta etapa escapándote un poco a cosas que no están relacionadas directamente, pero siempre manteniendo un margen que te permita mantener el objetivo a la vista.

5. Carpeta de proyecto. Es importante organizar y ordenar toda la información recopilada, las notas, las primeras ideas, los mails, etc. sobre el proyecto de una forma que siempre tengas a la mano todo lo que necesitas saber o recurrir a la hora de comenzar a trabajar en el proyecto. Puedes fabricar tu "hacedor de ideas" e incluirlo también, y no sólo en el formato de una carpeta convencional, también rodear las paredes de objetos, fotografías y dibujos relacionados, te ayudará a enfocarte en tu tarea.

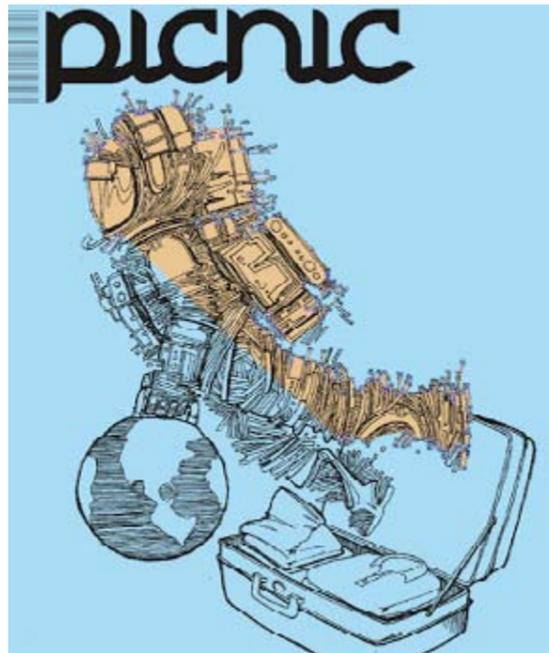
6. Ambiente de trabajo creativo. Esto no significa sólo tener ordenada tu mesa de trabajo, si no, utilizar esas mañanas que tienes tú mismo para generar ideas. Pasear, o ir a un lugar que te inspire, ver ilustraciones, fotografías o películas que te inspiren... rodearte de todo aquello que incentivará tu



Bocetaje



Boceto terminado



Digitalización

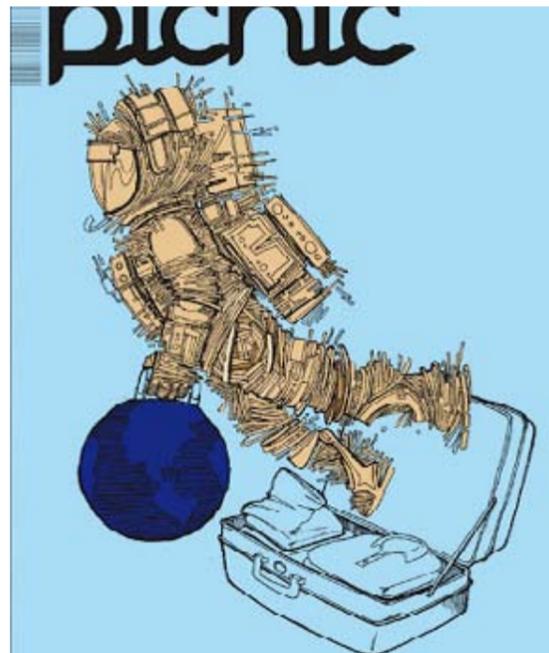


Ilustración final

creatividad.

7. Brainstorming. Todas las ideas valen, aunque no estés totalmente convencido (porque sea aburrida, o te suene conocida), en esta etapa es importante plantear la mayor cantidad de ideas para la ilustración final.

8. Concretar conceptos. Ahora comienza la discriminación, debes llegar a la idea que equilibre realismo y creatividad. Con realismo quiero decir que cumpla su función como ilustración, que comunique claramente un mensaje determinado e invite al lector o espectador a saber más del tema. Y creatividad, pues, que sea innovador, rompedor, sin que ello signifique poca comprensión del mensaje.

9. Bocetear. Todo dibujante sabe que las primeras líneas jamás deberían ver la luz pública, por eso es importante que vayas escalando. No te preocupes por la apariencia de las primeras líneas: Sé Libre y hazlo a Tú "pinta". Primero harás bocetos rápidos y en base a ellos, bocetos más terminados que presentarás al cliente. Es importantísimo poder también explicar al cliente todo aquello que él no va a ver en tu boceto, pero que tú sí tienes claro en tu imaginación (color, dinamismo, texturas, etc.)

10. Aplicar color y técnica. Con una idea ya definida, se comenzará a trabajar sobre pruebas, aplicando color o técnicas. Incluso en este punto, muchas veces el cliente pedirá un cambio (¿tal vez tu explicación del boceto

exageró? ¿Él lo imaginó de otra forma? los problemas de comunicación son comunes, no te desanimes). (IV, 2012)

Para la realización de ilustraciones hay variadas técnicas, y todas de gran importancia, de las cuales veremos unas cuantas.

Una de las más conocidas es la pintar con acrílico, ya que puede aplicarse multitud de técnicas como el acrílico opaco, empaste, efectos de empaste: pulpa de papel, etc., además de ser fáciles de usar; lo que facilita el desarrollo de una técnica personal, existen trabajos realizados en todas las áreas, desde libros hasta anuncios, pasando por los dibujos animados.

El collage es un técnica que consiste en superponer y combinar diferentes materiales y pegarlos en una superficie plana, esta técnica es frecuentemente utilizada en ilustraciones editoriales, su limitación es la reproducción ya que si un collage se realiza con objetos tridimensionales como semillas no se puede escanear por eso es importante tomar en cuenta el método de reproducción a emplearse.

Ilustrar por ordenador. Se está extendiendo por todo el mundo, y muchos aseguran que no es tan diferente a trabajar con métodos tradicionales. Muchos de los paquetes informáticos son fáciles de usar y una vez se comprueban sus resultados pueden llegar a ser adictivos, día a día el software evoluciona; surgen nuevas aplicacio-

nes una de estas es la opción de modificar capas, que consiste en editar e incorporar efectos en una capa sin alterar el resto de la imagen, así mismo se puede utilizar filtros que crea una variedad de efectos como ondas, relieves, difuminados, etc. Ilustrar por ordenador requiere el dominio de las herramientas. La manipulación de imágenes se pueden crear canales y hacer reservas, aplicar capas, emplear filtros aumentar y corregir el tamaño, el color, también ser pueden imitar medios tradicionales, como acuarela, collage entre otros.

Gouache permite gran flexibilidad pues posee la flexibilidad y translucidez de la acuarela además de ser una pintura más densa, se puede trabajar encima después de que se haya secado permitiendo así añadir formas y efectos, se puede aplicar en finas aguadas o en capas más densas y opacas de oscuro a claro, la cantidad de agua que se añade al pigmento modifica la opacidad de la pintura.

Las técnicas descritas son solo algunas ya que existen un sin fin, ninguna técnica es limitada, se puede combinar varias técnicas y obtener una nueva, hay unas que son más utilizadas que otras. Es cuestión del ilustrador analizar y elegir la adecuada para obtener el mejor diseño.

1.3 Tipografía



Tipografía

Tipografía

Ilustración

Ilustración

Tipografía

La tipografía es un material rutinario pero elemental, la tipografía por su naturaleza siempre se ha entrelazado con la escritura, puesto que media entre el contenido de un mensaje y el lector que lo recibe, para entender la gramática de la tipografía, previamente debe obtenerse cierto conocimiento y comprensión del lenguaje y como se adapta para funcionar en diversos contextos sociales ya que suelen ignorarse los principios más elementales del lenguaje visual y como resultado la mayoría de quienes se enfrentan a la tarea de diseñar un folleto o un póster, descubren que ni ellos ni su ordenador son capaces de transmitir el mensaje tal y como lo pretendían. Se han hecho análisis a cerca de las letras del alfabeto entre los especialistas se encuentran diseñadores, fabricantes de tipos, historiadores de la imprenta del arte y diseño, Psicólogos, filósofos, científicos forenses, grafólogos y tipógrafos, además de editores, correctores, escritores cartógrafos, dibujantes, etc. Cada uno de estos investigadores cuenta con su terminología para explicar que está haciendo, buscando o encontrando. El tipógrafo es el encargado de la apariencia del texto sobre la página o la pantalla, evalúa formas, grosores, tamaños, signos, símbolos, espacio entre caracteres, tamaño y grosor de encabezados, entre otras cosas más.

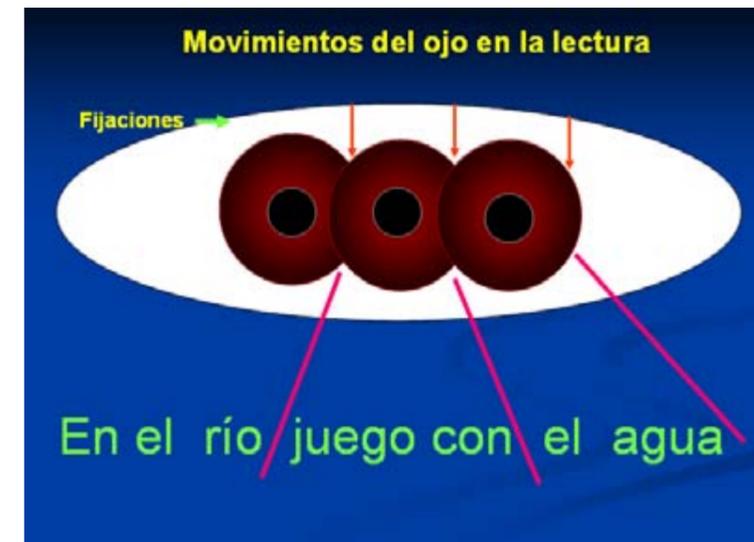
La tecnología digital ha cambiado no sólo como se hace la tipografía sino también quien la hace, se ha instado

al tipógrafo a desafiar nuestra manera de leer en lugar de a desafiar nuestra manera de no leer.

Los estudios de lo que ocurre mientras estamos leyendo siempre han levantado controversia. La monitorización de los movimientos del ojo no explica como extrae el significado de los símbolos gráficos, se ha comprobado que los ojos no siguen una hilera de palabras de una manera suave y lineal, sino que proceden en una serie de movimientos rápidos llamados sacádicos, el punto donde el ojo se detiene momentáneamente se llama fijación la cuál hacemos tres o cuatro veces por segundo, se ha demostrado que en sólo una centésima de segundo el ojo y el cerebro son capaces de identificar tres o cuatro letras e in-

cluso dos o tres palabras cortas, nuestra amplitud visual al momento de leer un tipo de 12 puntos es entre diez u once caracteres desde el centro de la mirada, dependiendo de la distancia podemos percibir la longitud de las palabras y su forma general, las letras sueltas de manera aleatoria cuestan leer más que las que forman palabras lo cual sugiere que identificamos agrupaciones, principalmente por la disposición de sus contraformas, ascendentes y descendentes.

Si el ojo logra identificar un mayor número de letras en cada fijación (hasta uno 70mm de longitud) sugiere que el número del tipo no deberá ser mayor de lo necesario, el tamaño óptimo para un texto continuo es entre diez y once puntos



Movimiento del ojo al momento de leer



La legibilidad influye en la facilidad de la lectura y viceversa, pero hay que considerarlas por separado. El grado de legibilidad depende de su diseñador mientras que la factibilidad de la lectura depende de la tipografía, es decir que esté bien estructurada. La legibilidad es el grado de diferenciación de las letras ello no quiere decir que no pueda contar con otras características distintivas, por lo general los tipos más legibles son aquellos que tienen blancos interiores más grandes tanto abiertos como cerrados, cuando la altura de x es grande los trazos ascendentes y descendentes son más cortos y puede causar confusiones entre pares de letras, ejemplo la h y n, o i y la l, unas contraformas grandes son importantes a la hora de distinguir algunos de los caracteres más frecuentes (e,a,s,c,o.), el tamaño es muy importante, cuando es inevitable el uso de un tamaño pequeño puede emplearse una fuente con una altura de x mayor. El contraste tonal es fundamental si la tonalidad de la palabra y el soporte es semejante, la legibilidad se reducirá, un texto en negro será más legible sobre un color marfil que sobre blanco, la mezcla de una superficie brillante y su contraste alto puede resultar irritante llegando a cansar al lector.

A pesar de los miles de fuentes tipográficas que tenemos hoy a nuestra disposición, los tipos más adecuados para componer son pocos y siguen un modelo tradicional siguen las caracte-

terísticas del estilo antiguo (old style), consideradas de más fácil lectura (Calson); de transición (Baskerville); modernas (Bodoni). La norma solía ser que los tipos de palo seco eran menos eficaces en cuanto a lectura pero se han hecho esfuerzos por diseñar fuentes de palo seco que den énfasis a su lectura de izquierda a derecha. El objetivo es que el ojo del lector pueda deslizarse sin titubeos a lo largo de la línea de texto y reconocer las formas esenciales.

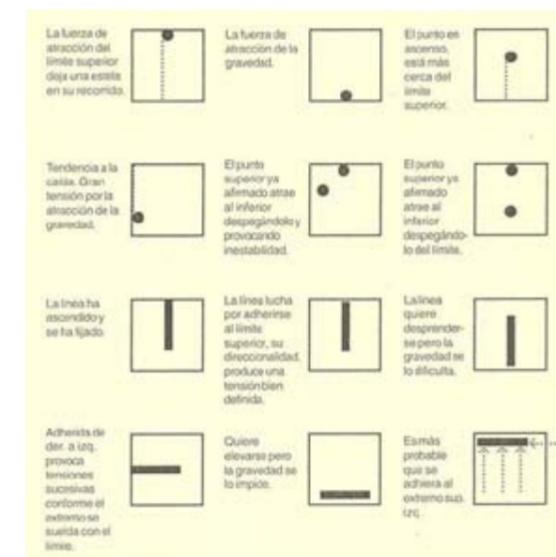
La comunicación de masas requiere que el sistema se use de manera convencional es decir de manera predecible, como explicaba Sassure, los símbolos lingüísticos (Tipográficos) son abstractos y sus formas totalmente arbitrarias e "infundamentadas" no existe conexión necesaria entre significado de una palabra y su estructura fonológica, debido a ello requieren que del lector una interpretación imprescindible apoyada en la semántica y en la retórica. (Jury, 2007)

De esta manera apoyándonos en la tipografía se la usará para reforzar el mensaje en la ilustración que ya de por sí comunica.

Según (Ruder, 2000) el tipógrafo posee un sinfín de posibilidades de crear ritmo en su manera de situar una composición sobre el papel, la forma del texto puede armonizar contrastar su ritmo con el del formato, se admite el blanco como valor creativo y conoce sus variaciones ópticas del blan-

co. El valor impreso engendra su contra-valor, y los dos juntos determinan la forma general. El espacio interior blanco de una letra contribuye a su forma, y el diseñador debe equilibrar constantemente forma y contra-forma. Separaciones estrechas dan un blanco más intenso, al mismo tiempo refuerzan la acción de la forma interior blanca.

Las letras pueden espaciarse hasta llegar a un equilibrio entre blanco interior y del espaciado, la legibilidad puede perturbarse cuando el interlineado es excesivo, puede producir un efecto de tiras blancas, una contra-forma que domina la atención hasta el punto que perjudica la forma.



Peso de la forma y tipografía

1.4 Los Tipogramas



Tipografía

Tipografía

Ilustración

Ilustración

Tipografía

Los tipogramas son el principio de utilizar de una manera diferente las letras, reordenándolas para darle un nuevo significado, podría ser tomado como ilustrar con letras adaptándolas a las formas de los gráficos que queremos representar.

En si los tipogramas son símbolo representativo de una cosa figurada. El signo se construye única y exclusivamente con formas tipográficas, que al interactuar entre sí generan una imagen en alta abstracción que permite su carácter de signo, dando como resultado una nueva imagen.

Es imposible hablar del tipograma sin hacer referencia a su impulsor. En el artículo realizado por Amasily Palencia escribe una pequeña biografía de Herb Lubalin diseñador gráfico y fotógrafo americano. (Palencia)

“Lo que yo hago no es realmente tipografía, lo cual considero una manera esencialmente mecánica de poner caracteres en una página. Es diseñar con letras. Aaron Burns lo llamó “tipográfico” y desde que uno tiene que ponerle nombre a las cosas para hacerlas memorables, “tipográfico” es un buen nombre para lo que yo hago.” (Herb Lubalin)

Un hombre que influencio y cambio profundamente nuestra visión y percepción de la forma de las letras, palabras y lenguaje, él utilizaba los tipogramas, término que ni siquiera existía antes de su tiempo, no fue un diseñador que creó un estilo, sino que

cambió paradigmas, las formas tipográficas ya están hechas para que signifiquen algo, es posible desviar la forma para adquirir nuevos significados.

Tipografía como imagen

Las imágenes son un recurso de comunicación visual importante para los diseñadores, ya que transmiten de manera inmediata y persuasiva que a veces el texto no consigue, debido a esto muchas veces el diseñador utiliza la retórica visual, juega con el significado de las imágenes, más allá de su sentido literal.

Un tipograma es un juego tipográfico que da lugar a una composición visual, aquí está el valor de la estética de la composición más que en lo que comunica el texto, si la lectura del texto no mantiene la línea normal de lectura de izquierda a derecha, los Tipogramas se consiguen con el uso de tipografías dispuestas de forma que reproducen el objeto o idea al que hacen referencia, se usan como refuerzo visual del significado de la palabra y es un importante recurso gráfico.

Parte de la necesidad de profundizar en la tipografía mediante la observación detallada de la forma, de las letras, en este punto se reconoce a la

tipografía como imagen, en la que actúa la comprensión y práctica de la iconicidad, el mensaje, el medio y la práctica cultural mediante un proceso de fortalecimiento del lenguaje visual del estudiante y el vínculo con la historia de la escritura, la tradición de la tipografía y la experimentación visual en la construcción del mensaje. El tipograma o caligrama (el nombre que se le quiera dar depende de la técnica y del contexto) es un espacio de confluencia de la palabra e imagen, de lo textual y lo visual por medio de significados y dobles representaciones, implica estudiar variables tipográficas, sensibilidad hacia las formas de las letras y configurar el mensaje en los que el significado visual y verbal sean iguales, son un terreno compartido entre la poesía visual y el diseño gráfico. (Pablo, 2009)

Ya podemos apreciar a la tipografía de una manera diferente lo cual nos demuestra que es factible que funcione como imagen y podamos combinarla con ilustración.

Tipograma "Tijeras" de la página web Macpuerto

1.3.1 Construcción del tipograma

Quien construye el tipograma debe interrogarse acerca de la forma de las letras dentro y fuera de lo escrito, y acercarse a una sensibilidad propia del diseñador para encontrar en la experimentación de las formas la capacidad de transmitir un concepto con recursos limitados. En términos tipográficos, hablamos de la configuración de una imagen en la que los valores anatómicos de las letras sean resaltados con la sutileza necesaria para no romper la frágil legibilidad y permitir a su vez el reconocimiento de una imagen direccionada hacia el mismo significado textual y visual. Todo ello respetando la superficie de las letras (texturas planas), la proporción (sin estirar las letras en cualquiera de sus ejes) y la inclinación; de ahí en adelante el resto de las variables tipográficas, de composición y color son objeto de experimentación hasta alcanzar el resultado propuesto.

He encontrado un ejemplo que puede ser una guía. En la universidad de Nariño se ha implementado una manera para experimentar en la creación de tipogramas, dentro de la metodología se toma varios juegos de sets tipográficos de distintas fuentes cada uno de ellos, para que el estudiante cuente con una variedad de la cual elegir, basándose en su propia sensibilidad. Posteriormente parte del dibujo de la palabra con la fuente anteriormente elegida, tanto en caja baja como alta y sus posibles combinaciones, toda esta práctica se rea-



Tipografía

Tipografía

Ilustración

Ilustración

Tipografía

liza de manera manual para luego proceder con herramientas digitales, después se desarrolla recorridos comunes, como repetición de letras, rompimiento de línea base, recomposición del plano o redimensionamiento de las letras con el propósito de encontrar un énfasis visual que permita hallar el significado.

En este ejemplo, corresponde al uso de verbos y sustantivos (figura 1), manteniendo un fuerte valor de legibilidad.

En la tercera etapa se realizan ejercicios de polisemia, en los que los valores visuales se transfieren a elementos de contexto real o imaginario susceptibles de ser referenciados bajo el significado de la palabra escrita, como el caso de la idea del tipograma que representa a la ciudad de Popayán y sus elementos arquetípicos (figura 2)

, o los recuerdos infantiles que produce una palabra (figura 3).

Como etapa final se construye el titular de una noticia de actualidad bajo alguno de los parámetros expuestos en los ejercicios anteriores (figura 4).

Esto sirve como puntal para el desarrollo de la fase de composición editorial. (Plazas, 2008)



Figura 1. Tipograma Arrullar, de Alejandra Garcés, ejercicio "verbos", 2007.



Figura 2. Tipograma Popayán, procesión, de Alfredo Gutiérrez, ejercicio "arquetipos de ciudad", 2004.



Figura 3. Tipograma Papá, de Miguel Melo, ejercicio "recuerdos de infancia", 2007.



Figura 4. Tipograma Teatro, de Alejandra Pacheco, ejercicio "titulares", 2006.

1.5 Los Caligramas



El caligrama es un poema, frase o palabra en la cual la tipografía, caligrafía o el texto manuscrito se arregla o configura de tal manera que crea una especie de imagen visual (poesía visual). La imagen creada por palabras expresa visualmente lo que la palabra o palabras dicen. En un poema, este manifiesta el tema presentado por el texto del poema.

Al principio la escritura fue de carácter pictográfico, ideográfico o una combinación de ambos. Luego llegaron los alfabetos griego, romano luego de ello las palabras que actualmente conocemos. En la Grecia clásica, Simias de rodas (ca 300 a.c) inaugura el uso de este mecanismo, conocido como technopaegnia (nombre propuesto por Ausonio) o camino figurata, con el poema huevo.

Un poema de diez pares de versos, cada par de una unidad métrica más larga que la anterior, de lectura alternada línea por línea de cada uno de los extremos hasta el centro del poema, y configurado de modo que representa la forma de un huevo.

En la edad media no fueron desconocidos los caligramas pero muchos de los que se conservan no son propiamente caligramas porque contienen elementos pictóricos. En la biblioteca nacional de París se guarda un manuscrito en griego de los "Hechos de los Apóstoles" que contiene cerca de 1.000 caligramas. En el renacimiento se tratan de imitar estos caligramas,



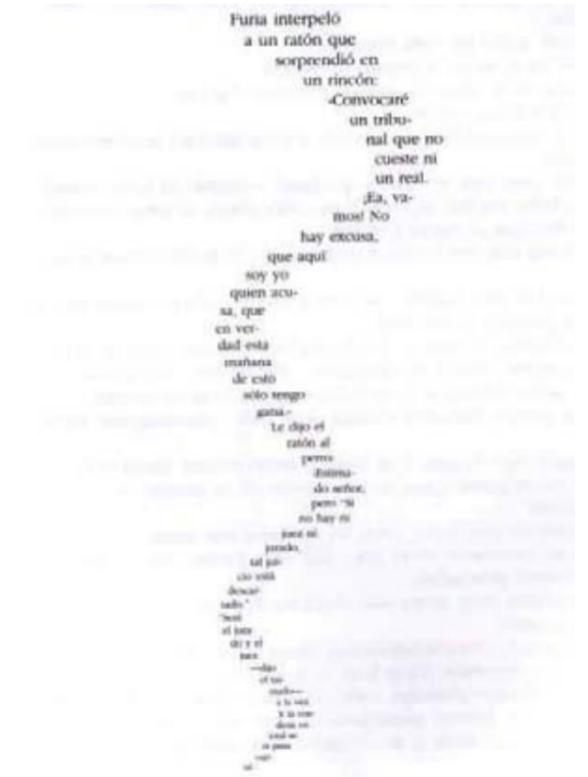
Caligrama huevo, de Simias de Rodas

uno de los autores es Francois Rabelais que en 1572 aparece un libro que recoge numeroso caligramas compuestos por alumnos: una flauta latina, un laberinto, un rombo, unas alas griegas.... Del Barroco no se conserva ningún caligrama pero no se excluye la posibilidad de que existieran, el humanismo de este siglo no fue capaz de asimilar esta tradición clásica. En el siglo XVIII en Alemania se presta mucha atención al caligrama se conoce ejemplos de poesía anónima escrita para bodas o felicitaciones ya en el siglo XIX está el conocido caligrama de Lewis Carroll en el capítulo tercero de Alicia en el país de las Maravillas.

Guillaume Apollinaire fue el introductor del vanguardismo en Francia, en 1913 se adhirió al futurismo de Marinetti

ti y publicó su primer libro de versos alcohólicos. En 1918 publicó caligramas, experimento con el diseño tipográfico, disponiendo pictóricamente las palabras sobre las hojas e intentando así una síntesis entre la imagen poética y la imagen visual.

Este nuevo espacio experimental impone la moda del caligrama a lo largo del siglo XX, aparecen muchos autores latinoamericanos como el chileno Vicente Huidobro, los mexicanos José Juan Tablada y Octavio paz, el cubano Guillermo Cabrera Infante, el argentino Olivero Gironde o el Uruguayo Fransisco Acuña de Figueroa.



Caligrama "Cola" por Lewis Carroll, en el libro Alicia.

1.4.1 Construcción del caligrama



Tipografía

Tipografía

Ilustración

Ilustración

Tipografía

Los caligramas tienen una doble dimensión plástica y lúdica donde el poeta busca la perfecta unión entre pintura y poesía. Están dispuestos de tal manera que visualmente, reproducen la forma del objeto al que alude la composición.

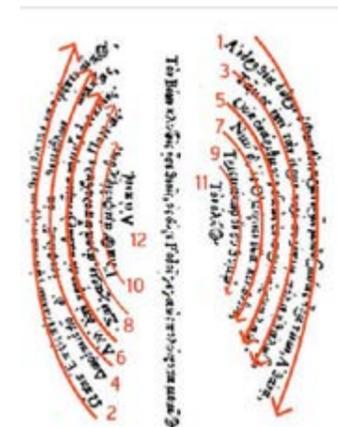
Lectura del caligrama

Su forma está compuesta por un texto, mensaje y una estructura de lectura, que hacen recorrer, de manera pre-determinada por el autor, cada parte que la compone. La lectura en espiral y lectura aleatoria entre versos pares e impares o primer verso con último: Estos poemas se leen en el sistema de Siemas de Rodas, dado su estructura concéntrica, el primer verso sigue al segundo, éste al tercero y éste al cuarto. Hasta completar el poema, la lectura de orden aleatorio o pareados es cuando el autor crea dos grupos de versos pares e impares siendo la lectura primera de los pares y luego los impares, la lectura aleatoria va uniendo de afuera hacia el centro, el poema hace que el lector lea el primer verso, luego el último y así hasta llegar al centro; La lectura correlativa: Es la que más se apega a la lectura clásica de la poesía empieza con el primer verso, luego el segundo, el tercero, un claro ejemplo son los poemas de Vicente Huidobro. Este tipo de caligrama toma a la lectura como medio para transmitir información y no crea artifi-

cios anexos al caligrama; Lectura Versolibrista : Con la propuesta de Mallarme y apoyado por las teorías futuristas el verso se libre del orden lógico, aquí el inicio de la obra no respondía a una ubicación como principio que generalmente se la encontraba en la parte superior, más bien estaba regida por la intención del autor, apoyada por el blanco de la hoja y sus silencios de lectura, la aplicación tipográfica hacían de la obra un conjunto más visual que lógico, con la variedad de tamaños, formas, disposición, entrecortando letras sin que sean sílabas hacían más compleja aún la coherencia discursiva, era más importante cumplir con la sensación de movimiento que con la libertad de palabras, sin importar modificar la secuencia lógica de lectura con el fin de que la visualización general se cumpliera.

En el caligrama de Simias de Rodas, el orden de lectura es aleatorio, va del primer verso hacia el último, volver al segundo y bajar al penúltimo y así hasta llegar al centro del caligrama, dada la forma de la figura no se genera una espiral sino saltos entre el principio y el fin del poema, también la lectura podría ser inversa, partiendo del centro hacia el exterior, pero con la misma lógica. Aquí la lectura tiene relación con la interpretación griega que el huevo representaba la vida, la gestación y de origen, ya que la idea de ir hacia el centro, representado por los versos centrales de la obra.

La botella de Rebelais es la más bá-



Lectura tipo espiral en la obra la doble hacha de Simeas de Rodas

sica y cercana a lo que es la lectura normal, parte del primer verso y sigue con el segundo, tercero hasta el final, es más fácil articular un caligrama de versos libres con un sistema de figura que permite ir formando la figura de manera clara donde no hay juegos de ingenio, que pueda restar importancia a su característica principal que sería la figura.

O bouteille,	1
Peine toute	2
De mystères,	3
D'une auréole	4
Je l'écoute;	5
Ne différes,	6
Et le mot profères,	7
Auquel peut mon cœur,	8
En la tant divine époque,	9
Roches qui fut d'Inde vainqueur,	10
Tient toute vérité enlève,	11
Vin tant divin, ling de toi est foreste,	12
Toute mensonge et toute tromperie,	13
En joye soit l'aire de Noach close,	14
Lequel de toy nous fit la temperie,	15
Sanne le beau mot, je t'en prie,	16
Qui ne doit ester de misere,	17
Ainsi ne se perde une goutte,	18
De toi, soit blanche ou soit vermeille,	19
O bouteille,	20
Peine toute	21
De mystères,	22
D'une auréole	23
Je l'écoute;	24
Ne différes,	25

La botella de Rebelais
Lectura tradicional de un caligrama, semejante a la de un poema convencional que va desde el primer verso (arriba), hasta el último (abajo)

En cuanto a la forma y el significado es lo más importante ya que por ejemplo un caligrama árabe tiene otras formas más sinuosas, las que le dan otra estructura visual al símbolo, o los caligramas franceses ya tienen otra estructura visual para nosotros, al no saber lo que está escrito hace que nosotros como lectores apreciemos más la forma que el contenido.

Aquí es cuando decidimos que es lo principal si su forma o su contenido, no se puede ser rígidos ya que cada uno de los caligramas está estructurado de la mejor manera para dar su mensaje y puede predominar la figura o el texto, A continuación se presenta algunos ejemplos de construcción de caligramas.



Marinetti por Armando Maza

Caligramas figurativos

Como podemos observar en el ejemplo de Vicente Huidobro, su título lo asociamos a su forma "Triángulo armónico", pues se forma de dos triángulos equiláteros, la "armonía" no es por el texto sino a la composición

geométrica del signo, el que mantiene un equilibrio entre sus dos partes, el texto es una excusa para darle forma a la obra, llevando todo el peso y la razón de ser caligrama, la intención del autor era hacer una figura geométrica equilibrada a través de palabras, en este ejemplo predomina el significado visual

El caligrama "El Altar" está escrito en griego, del cual no ha sido traducido, su significado mas bien es visual, es un símbolo que guarda connotaciones universales, al ser visual debemos intuir su significado, tomar en cuenta que los autores griegos no sabían que después de 2400 ños sus caligramas seguirían siendo leídos, así decimos entonces que no siempre el valor visual o textual de un caligrama se mantiene invariable desde su creación ya que se pueden ir turnándose dependiendo de la época, lengua o del lector..

Caligramas No figurativos

El caligrama "Cancioneta" tiene una forma que no es clara, puede ser un avión, pájaro, paraguas, etc. Y el título no ayuda a descifrar de que se trata, pero en la lectura descubrimos que trata de representar el signo: "Una desilusionada focha que bate las alas sobre charca.../caprichoso pájaro ciertas palabras para ella aunque son pocos legibles, pues las plumas las esconden" Es necesario leer

Thesa
La bella
Gentil princesa
Es una blanca estrella
Es una estrella japonesa.
Thesa es la más divina flor de Kioto
Y cuando pasa triunfante en su palanquín
Parece un tierno lirio, parece un pálido loto
Arrancado una tarde de estío del imperial jardín.
Todos la adoran como a una diosa, todos hasta el Mikado
Pero ella cruzó por entre todos indiferente
De nadie se sabe que haya su amor logrado
Y siempre está risueña, está sonriente.
Es una Ofelia japonesa
Que a las flores amante
Loca y traviesa
Triunfante
Besa.

Caligrama "Triángulo Armónico" por Vicente Huidobro

Εἰμάρωνός με στήτας
πόσις, μέροφ δίσαος,
τεύξ', οὐ σποδεύνας ἴνις Ἐμπούσας, μόρος
Τεύκροιο βούτα καὶ κυνὸς τεκνόματος,
Χρύσας δ' αἰτας, ἄμος ἐφάνδρα
τὸν γυῖοχαλκον οὐρον ἔρραισεν,
ἐν ἀπάτωρ δίσεινος
μόγησε ματρώριπτος
ἐμὸν δὲ τεύγμ' ἄθησας
Θεοκρίτοιο κτάντας
τρισεπέροιο καύστας
θώουξεν αὐτ' ἰούξας
χάλεψε γάρ νιν ἰθ
πίργαστρας ἐκδυγήρας
τὸν δ' ἀλινεύοντ' ἐν ἀμφικλύστο
Πανός τε ματρός ἐυνέτας φάρ
δίξρας, ἴνις π' ἀυροδρωτός Ἰλιορριστάν
ἦρ' ἀρδίων ἐς Τευκρίδ' ἀγαγον τριπόρθητον.

Caligrama "El Altar" por Julius Ventinus

Tipografía
Ilustración
Tipografía

Ilustración
Tipografía
Ilustración



Tipografía
Ilustración
Tipografía



Ilustración
Tipografía
Ilustración

Tipografía
Ilustración
Tipografía

el texto para comprender la figura que termina siendo un ave, es decir que en esta obra predomina el texto, pues nos aclara el mensaje y su relación con el signo. (Velasquez, 2005)

Hemos visto diferentes construcciones de caligramas desde la antigüedad hasta caligramas recientes y nos da una visión más amplia de su lectura y construcción, siendo una guía de gran ayuda para la realización del proyecto.

1.6 Semiótica de la imagen



Tipografía

Tipografía
Ilustración

Ilustración
Tipografía

La semiótica aparece como una ciencia del funcionamiento del pensamiento, destinada a explicar cómo el ser humano interpreta el entorno, crea conocimiento y lo comparte. Los juicios perceptuales reagrupan los efectos de estímulos visuales surgidos de la imagen de modo que lo convierte en una colección de objetos, siendo cada uno un signo clasificable. La manera en los signos provoca significaciones, es decir interpretaciones, una imagen es algo que asemeja a otra cosa, se percibe como un signo analógico, donde la semejanza es su principio de funcionamiento, por lo que es campo de estudio propio de la semiótica para comprenderlo. Ya que al trabajo final de tesina es visual.

No es lo mismo percepción que interpretación, vemos ciertas figuras, pero las interpretamos solo en relación con experiencias previas producto de un largo aprendizaje individual (socialización, educación, enculturación, etc.), en este aprendizaje y no la lectura de imagen, la que se hace de manera "natural" en nuestra cultura, donde la representación a través de la imagen figurativa ocupa un lugar muy importante. En nuestra cultura asociamos automáticamente la visión de un hecho con su existencia identificamos la imagen con la realidad, las imágenes son signos de algo ajeno que incorpora diversos códigos comunicativos, algunos muy específicos como el código gráfico o el de relación compositiva entre los elemento que forman



Conjunto de pictogramas que sirven para informar

la imagen, una sugerencia para leer imágenes, es tener una visión de conjunto, analizar los objetos que la componen y su relación interna se interpreta su significado (teniendo en cuenta que son portadoras de símbolos visuales y de mensajes y pueden generar diferentes significados).

Los factores que intervienen son: La relación de la espacialidad, se recorre la imagen de izquierda a derecha por el hábito de lectura, el peso de la imagen puede ubicarse en la parte inferior; La relación figura-fondo se percibe conjuntos sobre un fondo que actúa sobre los objetos o figuras como un texto espacial, en muchos

casos el fondo ressignifica la figura por lo que relaciones de figura-fondo no son estáticas y dependen del contexto que figuran ambos: El contraste se manifiesta en la discriminación de los claroscuros que percibe el receptor.

Semiótica en la tipografía

En el libro tipografismo (Manuel, 2004) no explica que en cuanto al contexto cultural la escritura es un sistema de codificación icónico que genera una semántica propia. La tipografía como



modelo icónico, también puede disociarse como ideográfico y como sistema de signos evoluciona dentro de un contexto, que es lo que le hace ser un modelo vivo. Cada contexto genera su propio sistema de signos y cada sistema su estilo, en cada momento la letra se ha visto forzada a adquirir determinadas formas por razones técnicas, pero estas formas que adopta en cada momento histórico, también afectan a su significado y al condicionamiento de la lectura. Así el desarrollo formal de las letras se ha centrado tanto en su configuración como partes de un sistema escritural como en la búsqueda del signo como unidad expresiva. A través del tipografismo, la tipografía se convierte en el punto de reunión de iconicidad y verbalidad, hasta que se asume el potencial de comunicabilidad icónica de la letra a partir de su función expresiva en tanto que simbólica, por lo tanto la letra en su verbalidad no solo porta el mensaje sino que hace uso del grafismo para representar características metalingüísticas que sería imposible referir de otra forma sin interrumpir el discurso y sin recurrir a la ilustración o a la metáfora extrema

La función de la forma como lenguaje visual lo caracteriza como un lenguaje inmediato, donde la información se transmite directamente y nos permite ver de manera simultánea el contenido y la forma, Manuel Sesma cita que según Susana Langer "La forma en el sentido en que los artistas hablan de

forma significativa o expresiva no es una escritura abstraída sino una aparición; y los procesos vitales de la sensación y la emoción que expresa una buena obra de arte le parecen al observador directamente contenidos en ella, no simbolizados sino realmente presentados" (Susan Langer).

Cuando se contempla una caligrafía lo primero que se percibe de ella es su aspecto plástico, solo después desciframos su significado, que está ligado al componente estético y a su vez es significativa por su expresividad que es leída por los ojos.



Letra capitular de 1600

ROMANA

Garamond
Baskerville
Bodoni

EGIPCIA

Clarendon

FANTASIA

Snap
Standard
BARBATHICK

SAN SERIF

Helvetica
Futura
Optima

MANUSCRITA

Kuenstler

BARNES
Harlow
Hirufornica

Diferentes familias tipográficas, Romanas, San Serif, Egipcias, Manuscritas, Fantasía



r
x
H
S
L
d
I
J
X
e
y
S
f
M
L
J

El rock es uno de los fenómenos culturales de masas más importantes de la segunda mitad del siglo XX. Creado por y para jóvenes, su historia está estrechamente vinculada a la formación de un nuevo sujeto social. (Adrián de Garay)

Capítulo 2

Soporte, estética y personajes

a
f
h
d
h
d
z

2.1 La Camiseta



Tipografía

Tipografía

Ilustración

Ilustración

Tipografía

No se sabe con exactitud cuando nace la camiseta como prenda de vestir, pero la primera referencia que se tiene es de 1913 de la Marina de los Estados Unidos que la usó debajo del mono para ocultar el pelo del pecho de los marines. En principio estas camisetas eran blancas pero debido a su alta visibilidad los marines las tiñeron con tintes naturales como el café. Una vez que volvieron de la guerra la camiseta se convirtió en la prenda estrella de andar por casa.

Las camisetas ya han dejado de formar parte de la ropa interior, y se han convertido en una de uso exterior básica. La camiseta ha sobrevivido a modas y tendencias, ha pasado a ser una de las ropas elegidas por diseñadores, sobre todo en los 90, donde personajes como Westwood, Jean Paul Gaultier, empezaron a incluirlas en la pasarela, vendiéndolas a precios elevados.

Ha sido elegida por millones de persona, es fundamental a la hora de vestir, sin importar edad o sexo, aunque en su mayoría son jóvenes quienes las usan. Son cómodas, fácil de lavar, atractivas, hay miles de diseño, colores, materiales, diferentes en general lo que hace que cada individuo se sienta identificado con alguna de ellas, y esto es lo que diferencia a un individuo de otro. La camiseta aún sigue siendo usada para diferentes fines, como por ejemplo, protesta, de manera publicitaria, campañas políticas, para promocionar una marca y

como soporte para muchos artistas y diseñadores, ya que expresan su arte.

A principios del 2000, resurge el movimiento del graffiti, siendo conocido como "Street art" en el que millones de artistas, la mayoría procedentes de diseño gráfico, quienes utilizan su arte en las camisetas para transmitir de manera directa y masiva y lo más importante, gratis. Con este boom, surgen artistas de todo el mundo, surgen nuevos creadores, conceptos artísticos y miles de adeptos que siguen el movimiento, se podría decir que es un resurgimiento del arte tal y como lo conocían hasta ese momento. Los activistas de "Street art" utilizan un lema "Hazlo tú mismo" creando sus camisetas de manera rudimentaria con stencils, spray de pintura, llegando a conseguir efectos, calidades y texturas casi imposibles a realizar con las típicas impresiones térmicas o complicadas serigrafías. Camisetas originales, se convierten en prendas únicas, muchos diseñadores e ilustradores aparte de tener sus estudios o su trabajo en particular, también dedican un tiempo a diseñar sus propias camisetas como medio, para escapar del estrés, y muchos de manera amateur.

Con la explosión del diseño gráfico, la camiseta vuelve a resurgir como fenómeno cultural de moda, gracias a compañías como Threadless, que fundó su propia comunidad de diseñadores, ilustradores y artistas gráficos que, a través de su página web y de



Camiseta realizada para el concurso "diseño de camisetas Domestika-Vodafone"



Camiseta de protesta por la educación pública y gratuita en Madrid-España (2012)



cualquier lugar del mundo envían sus diseños, que si ganan un concurso, los diseños más votados, se industrializan y se comercializan a través de la misma página.

En la cultura heavy metal la camiseta es una prenda muy importante ya que se usa mucho, con imágenes de los grupos favoritos o nombres o simplemente iconos que representen el heavy metal y su ideología, Siendo una prenda que todas las personas poseen es lo que la hace apropiada para aplicar el diseño de una manera factible y al mismo tiempo pueda ser comercializada.



Camiseta con ilustración de fantasía para niños de la tienda "Spread Shirt"



Camiseta con diseño Tipográfico

2.2 Cultura heavy metal



Tipografía

Tipografía

Ilustración

Ilustración

Tipografía

La cultura del heavy metal es una manera interesante para reinterpretar un personaje, puede causar polémica dependiendo el contexto en el que se utiliza, puede causar aceptación, o cierto rechazo, y se tomara su estética para la creación del diseño. Podemos comenzar con el origen del término que es toda una controversia pero a continuación se enunciaran los posibles orígenes. Una versión defiende que fue acuñado por el escritor William S. Burroughs quien en su novela de 1961 "The Soft Machine" incluye al personaje Uranian Willy, the Heavy Metal Kid, que también lo incluye en su segunda novela, convirtiéndolo en una metáfora de las drogas adictivas. Otra de las teorías se le atribuye a un crítico de rock quien dijo que la música de Jimy Hendrix era "Like heavy metal falling from the sky". Pero En 1968 aparece por primera vez en una canción de Born to be wil del grupo Steppenwolf, ese mismo año Iron Butterfly publica su álbum titulado Heavy, compartiendo el crédito del nombre.

Al hablar de la historia del heavy metal se puede decir que nació del Rock n' Roll, el Blues y el hard rock, que se caracterizaban por potentes sonidos de guitarras distorsionadas, bajos pronunciados, baterías con doble pedal y su voz aguda, el heavy metal clásico tiene un ritmo más agresivo, crudo y tan refinado. Su origen fue a finales de los 60 siendo su principal precursor y creador la banda británica Black Sabbath, Cream fue una de las



Iron Maiden, Banda representativa del Heavy Metal

primeras bandas, El legendario Jimy Hendrix en la guitarra y vos, Led Zeppelin incorporó guitarras con sonido más pesado y voces agudas otras como Deep Purple experimentaron entre el Hard Rock hasta llegar al metal, llegó otra banda Británica Judas Priest su vocalista Rob Halford impuso el estilo de ropa de cuero, ornamentos de plata o hierro, reemplazando así parcialmente los atuendo hippies de la época, Queen fue el más experimental combinada interesantes melodías que rosaban el rock progresivo y experimental, Kiss llevó el género a la cima usando elementos clásicos del

teatro como fuego y sangre falsa. A finales de los 70 y principios de los 80 fue una época en que el género decayó, debido al auge del Punk. Gracias al NWOBHM (New Wave Of British Heavy Metal) fueron las bandas británicas las que lideraron el movimiento, muchas de las bandas desarrollaron el speed metal que es el punto de partida para la mayoría de géneros que vendrán a continuación. (A., 2011)

2.2.1 Estética heavy metal



Tipografía

Tipografía

Ilustración

Ilustración

Ilustración

Tipografía

Se podría decir que la estética se nutre de su ambiente social y de la aceptación de signos que los participa de este grupo posibilitando la expansión de este movimiento artístico. Muchos opinan que el inicio estuvo con la banda Black Sabbath grupos como Iron Butterfly, sus estética era pantalones ajustados, jeans, abrigos de cuero y botas vaqueras, sus líricas eran cargadas de opresión, paranoia y oscuridad, la necesidad de expresar una estética que no sea placentera o cumpla con cánones de belleza tradicionales, en la antigua grecia ya se estudiaba la estética y la dividían en Apolonia relacionada con el gozo, placer, sano y lo bueno y Dionisiaca que significa exceso, desarmonía, y oscuridad, estudios que fueron retomados por Nietzsche para quien la eliminación de la estética dionisiaca significaba modernidad, también Aristóteles estudió la estética quien ponía el orden y la simetría como condiciones de belleza. En la actualidad se puede observar estética dionisiaca en videojuegos, películas, noticias, etc. Pero no parecen cumplir con la tragedia griega, algo que logra el heavy metal de una manera adecuada, en la que la catarsis Aristotélica, cumple su papel de potenciadora del comportamiento dionisiaco, que en circunstancias normales son anuladas por la propia razón social. Las líricas son muy importantes, muchas veces hacen referencia a la fortaleza y dignidad ante el sufrimiento, a un motivo existencial y al mismo tiempo denun-

ciador como en la canción de Iron Maiden, run to the hills, que al igual que la tragedia griega el protagonista enfrenta su destino determinado por los dioses pero con la responsabilidad de sus acciones. El arte ha sido potenciadora de la actitud moral, esto ha sido más que un invento de la tradición idealista alemana, las connotaciones del heavy metal por un lado dan la impresión de ser controladoras del enojo y por otro cumplen su cometido generar la cohesión social, hay que tomar en cuenta el manejo de emociones dentro del individuo y en el grupo tanto en un concierto o solo el disfrute de los discos. La estética dionisiaca que produce el heavy metal tales como la oscuridad, desarmonía y exceso. El autor Allan Gonzales cita palabras del libro Extreme metal de Keith Harris.

“Este proceso permite una expresión de lo que parecen ser emociones negativas; agresiones, enojo, violencia y brutalidad parecen ser los elementos esenciales del metal extremo y la fuente de su vitalidad [...]” (Hoffstadt, pág. 2)

Pero analizando está frase podemos deducir que la violencia existe en todo el planeta sin que existiera el heavy metal. El manejo de emociones negativas es un factor importante en la catarsis, la música ayuda a manejar estas emociones de manera que puede ser beneficiosa. Las convenciones de estas subculturas que se convierten

en un solo cuerpo se notan en sus juegos de convivio volviéndose parte de la experiencia del enojo o emociones fuertes en lugar de destruir algo, de acuerdo a reglas que existen dentro de estas subculturas, las líricas muestran situaciones y estructuras sociales con las que están en desacuerdo tales como la religión gobierno, impuestos que se manifiestan en la expresión estética, los hacen participe del



Hombre Heavy metal tocando uno de los instrumentos más utilizados en la música



misterio en un todo semiótico donde la sociedad ha tratado de ocultar la naturaleza mismo del ser, el metal modula las emociones particulares y sociales y mantiene la posibilidad de la existencia haciéndola soportable. (Gonzales, 2010)

Uno de los mayores representantes como Rob Halford vocalista de Judas Priest recurre a la indumentaria de los Leather Knights, un estilo estético homosexual que proyecta el uso de ropa de cuero tachonada la respuesta de su atuendo causo gran impacto que fue replicada por muchos la cual destaca al mostrar con la imagen lo que transmite la música.



Rob Halford vocalista de la banda Judas Priest

Describiendo un poco más su estética una de las cosas que más los caracteriza es el cabello largo que fue adoptada de la cultura hippie por los años 1980s y 1990s, simboliza la rebeldía en contra del sistema establecido. Le dio a la comunidad metalera la fuerza para rebelarse. La ropa clásica de un metalero consiste en pantalones jean, chaquetas de cuero o jean, botas o también deportivos recreando en cierto modo la indumentaria de los obreros ingleses de clase media, las camisetas son generalmente representaciones visual de las bandas ya sean logos o portadas de discos. En cuanto a los accesorios como cadenas, estoperoles metálicos, cráneos, etc., generalmente venían del punk, en los años 80s variedad de fuentes desde el punk, música gótica, películas de terror han influenciado su as-



Camiseta con símbolo de muerte, que es utilizado dentro del género

pecto visual del metal.



Muñequera con mano de calavera utilizada como accesorio de la cultura heavy metal

todos los elementos analizados sirven como referencia al momento de realizar el diseño, cuando se ilustra al personaje, teniendo ideas claras sobre la cromática, lo que intenta representar, los símbolos y accesorios dentro de la cultura heavy metal.



Accesorios que se utilizan para complementar la vestimenta

2.3 Biografía y obra del personaje



Abdón Calderón

Abdón Calderón Nació el 30 de Julio de 1804, en la esquina Sureste del templo de San Alfonso fecha que se conmemora el día de San Abdón, hijo del Coronel Francisco García Calderón y La Señora Manuela Garaycoa y Laguno, cuando él tenía 8 años de edad, su padre que luchaba junto a Carlos Montúfar contra los realistas desde 1810 había sido fusilado en diciembre de 1812 por orden de Aymerich y fue cuando Abdón Calderón comienza su estudio de las letras con el Dr. José María Landa y Rodríguez, en 1813 se traslada a la ciudad de Guayaquil en compañía de su madre y hermanos, instalada la viuda en su tierra natal continuo con la educación de su hijo, quien miró en las personas el terror y la miseria sembrado por Sámano y Aymerich.

A los 16 años de edad cuando estalló en Guayaquil la revolución del 9 de Octubre de 1820, inmediatamente con el grado de Subteniente se enrolo en el batallón Voluntarios de la Patria a órdenes del coronel Ignacio Alcázar, en el mismo batallón a mando del coronel Luis Urdaneta fue ascendido a teniente el 9 de Noviembre de 1820 luego de su heroica actuación en el combate de "Camino Real". En el mencionado batallón el 22 de Noviembre de 1820 en el com-



Retrato del Teniente Abdón Calderón

bate liberado en las llanuras de Huachi tuvo que enfrentar la amargura de la derrota, el ejército fue reorganizado a mando del General chileno Toribio Luzuriaga, fue asignado al batallón libertadores bajo las órdenes del General José García participó en la batalla del Tanizagua, donde fueron emboscados luego de la derrota presenciaron el fusilamiento de su comandante, el batallón se incorporó a las fuerzas patriotas en Babahoyo que a las órdenes del sargento Mayor don

Felix Soler combatieron en Yaguachi el 19 de Agosto de 1821. De teniente en una de las compañías del batallón libertadores a órdenes del general Sure cre combatió en la segunda derrota de Huachi por lo que regresaron a Cuenca.

El 15 de Mayo en la parte de zamborondón y parte de Babahoyo la junta le entrega el mando al Coronel Nicolas López, a quien los patriotas habían tomado prisionero antes de la batalla de Huachi y lo habían convertido a



la causa, pero López decide traicionarlos entonces el teniente Calderón con los oficiales Lavayen y Robles se opusieron a López y a bordo de una canoa se dirigieron a Zamborondón donde dieron parte al general Sucre: bajo el mando de los comandantes Rash y Cestari regresaron a Babahoyo alcanzaron a López en Palo Largo y lo derrotaron, el 11 de Abril de 1821 comandó una compañía del Yaguachi en Guamote y diez días más tarde el 21 de Abril, enfrentó bravamente a la caballería española en la Batalla de Riobamba donde López tomó posesión en el punto Santa Cruz, hallando Sucre inabordable ese paso así que tomó la dirección de la quebrada Punin derrotando a los soldados que estaban en Guaslán

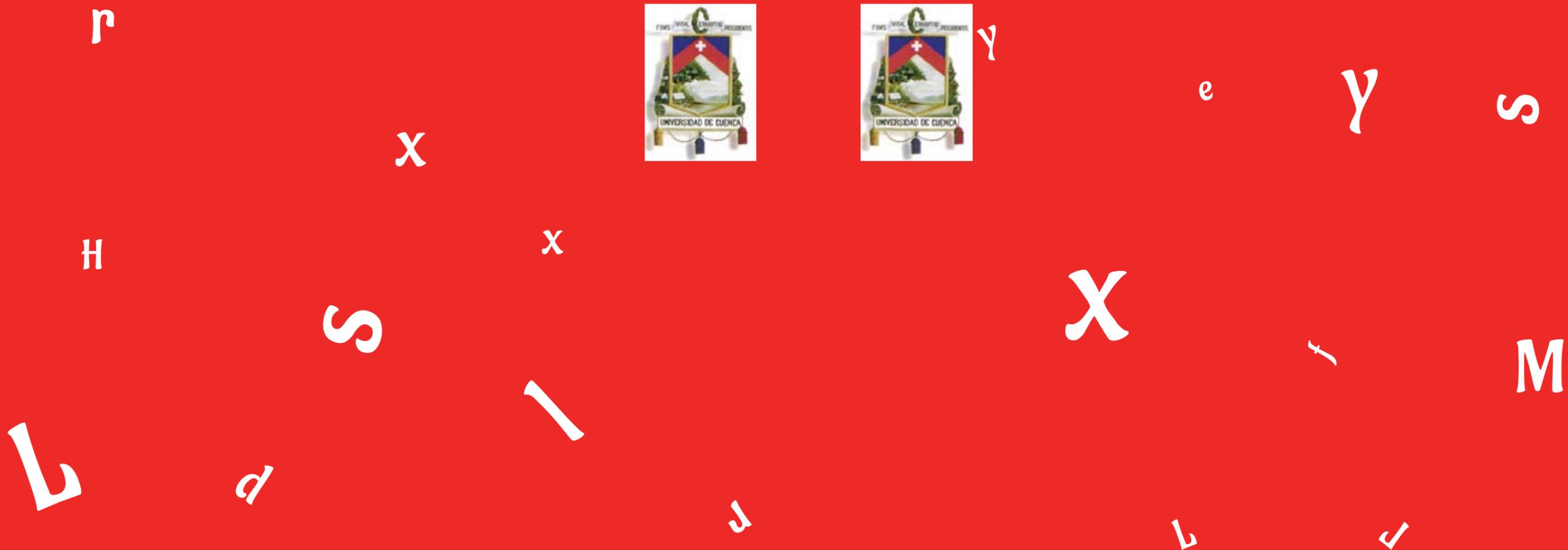
En la noche del 23 Sucre resolvió pasar al Norte tomando la derecha por las estribaciones del Pichincha, a las 9 comenzó el movimiento y el 24 a las 10 de la mañana ya cuando las tropas acababan de almorzar el General Antonio Morales dio la voz de alerta, al percatarse que las tropas españolas ascendían. (Marquéz)

Al momento de su muerte muchas especulaciones se han dado ya que en el libro "Leyenda del tiempo heroico" Manuel J. Calle lo describe como un joven niño que recibió tantas balas y cañonazos y aun así se mantuvo en la lucha hasta el fin, siguió gritando "Viva la patria". Para Enrique Ayala Mora es una descripción inverosímil ya que pasa de un héroe sobrenatu-

ral, visto así en nuestro héroe máximo y nos han mentido sobre él, así la visión patrioterica se vuelve contraproducente y el culto a los héroes que se da en las aulas en vez de impulsar el patriotismo son causa de burla. Lucho y fue herido varias veces pero luego de eso el teniente Calderón fue llevado al hospital de Quito y murió a causa de las heridas y complicaciones estomacales.

En la época, a veces se servía alimentos podridos a los ejércitos. Bolívar puso al joven como ejemplo para el imaginario de la nación recién nacida. Lo ascendió a capitán y dispuso que se lo honrara como héroe.

Fue un joven voluntario que cumplió con su deber en momentos definitivos. Hizo lo que debía, por ello es ejemplo y referente de la Patria. (Mora, 2009)



Entre la Ilustración y la tipografía existe una barrera muy delgada que la separa, la cual estoy dispuesto a romper todos los días con cada uno de mis trabajos (William Blake)

Capitulo 3

Elaboración del producto

3.1 Elección de la técnica de ilustración a ser utilizada



Tipografía

Tipografía

Ilustración

Ilustración

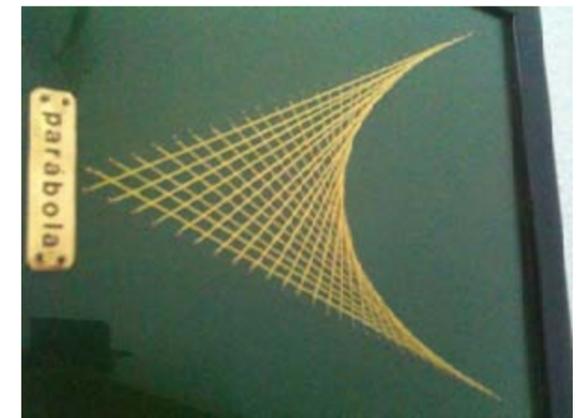
Tipografía

La ilustración tradicional se basa en la realización manual de dibujos bocetos mediante materiales de dibujo tradicional como lápiz goma, pintura, collage, sobre soporte de papel o lienzo, etc. A partir del esbozo de una imagen trazada dibujada a mano por el ilustrador. Históricamente la ilustración nace en el renacimiento con la necesidad de plasmar sus ideas. La ilustración digital se encuentra casi en todas las áreas de diseño gráfico e ilustración, se utiliza para la creación de carteles, camisetas, animación por ordenador, en libros y cómics, es un estilo diferente. Se caracteriza por el uso de la computadora, algunos pioneros en la ilustración digital desarrollaron programas como adobe photoshop, Gimp, Corel, Painter, Adobe Illustrator, Freehand, Inkscape, Artrage, Zbrush, Alchemy, Cinema 4d. Son programas que utilizan herramientas que simulan pinceles, lápices, etc. Es fácil aplicar variaciones de color y filtros que alteren significativamente la imagen, para hallar el efecto más adecuado sin destruir el original, se fomenta la experimentación, porque una imagen no es más que una posibilidad más, puede guardarse cualquier prueba, nunca se agota la pintura ni se rompen los instrumentos, lo cual es una ventaja, se tiene la libertad de explorar alternativas diferentes para dar los toques finales, pero las imágenes de partida se obtienen fuera del ordenador.

Importancia de la ilustración digital

En el mundo de la ilustración hay un sinnúmero de técnicas, pero la elegida es la ilustración vectorial, los diseñadores en general desde hace un tiempo utilizan los software de diseño, para ilustrar, este tipo de técnica permite tener una mejor calidad en los diseños, de igual manera nos da la opción de editar, lo que facilita el trabajo, como eliminar y deshacer errores, mandar a imprimir y terminar nuestro trabajo en menos tiempo que otras técnicas de ilustración, también permite tener mayor especificación como por ejemplo el formato, el tamaño, el modo de color, la resolución, etc. Existe en el mercado un gran número de programas disponibles dentro del mercado o para descargar. En el diseño se maneja este tipo de programas como herramienta esencial, en las ilustraciones de este tipo se puede encontrar una serie de figuras geométricas y un lenguaje matemático que está basado en los vectores. Para la creación de diseño final se utilizará Adobe Illustrator, por experiencia en el manejo del software, además este programa es ideal para crear y manipular líneas, curvas, figuras porque siempre produce líneas finadas sin ángulos dentados o imágenes borrosas sin importar la escala del diseño, los elementos que se pueden encontrar son los nodos una

serie puntos de los que se forma un vector o curva de Biezer.



Curva de Biezer. El trazado recto es único, pero existen infinitas de curvas entre dos puntos

el cuál define el dibujo basándose en figuras geométricas como se había mencionado antes, las mismas que se manipulan para su composición con opciones de recortar, intersectar, separar, agrupar entre otras. Adobe Illustrator (Adobe Illustrator) también es utilizado para la creación de logotipos, tipografía lo que lo hace adecuado para realizar el diseño propuesto, y al momento de imprimir no se perderán detalles.

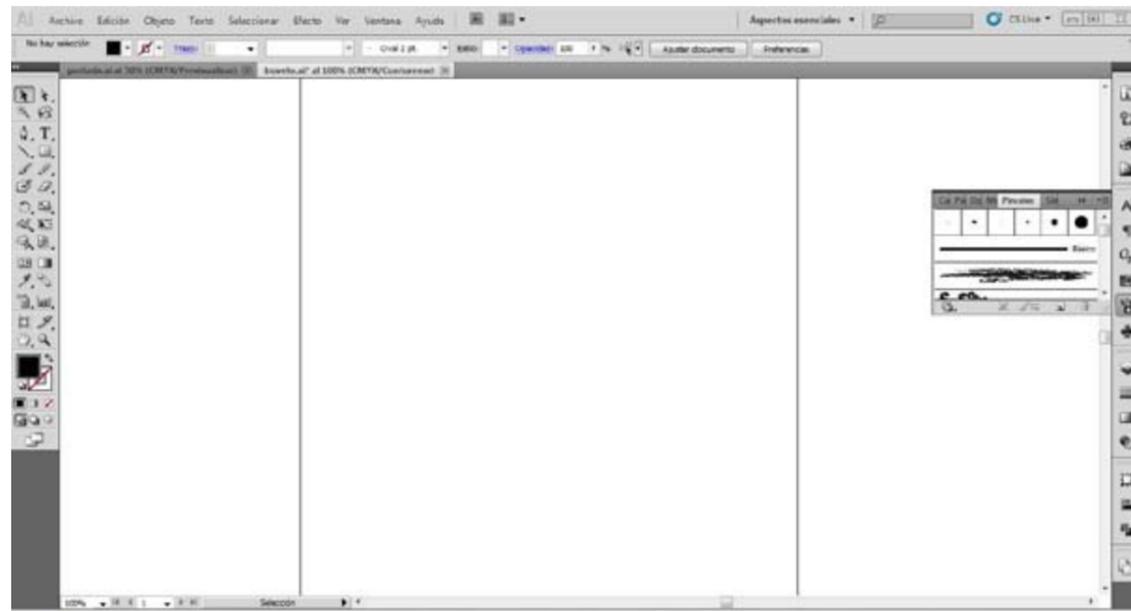
Tipografía
Ilustración

Ilustración
Tipografía



Tipografía
Ilustración

Ilustración
Tipografía



Ventana del programa Adobe Ilustrador CS5

Durante el proceso de edición de objetos se puede trabajar con múltiples ventanas, en ilustrador la principal unidad de diseño es el objeto, lo más sencillo puede ser una línea, en el extremo más complejo puede ser un perfil oculto que contenga cierto número de distintos subobjetos de varios tipos, desde objetos rellenos hasta a formas complejas con tonos graduados. Aprender a utilizar componentes como el bolígrafo y la edición de líneas para ajustar, añadir, sustraer y convertir tipos de puntos de anclaje es clave para sacar el máximo provecho al programa. (Torres, 2012)

3.2 Conceptualización del personaje



Tipografía

Tipografía

Ilustración

Ilustración

Tipografía

El personaje que se eligió para el proyecto de tesina es el Teniente Abdón Calderón, del cual ya hemos investigado sobre sus biografía y su participación en combate. Tenía 18 años al momento de su muerte, se enlistó a los 16 siendo muy joven, por lo que en la historia se lo conoce como el héroe niño, pero lo que la mayoría desconoce y no se enseña en la escuela es la verdadera causa de su muerte, que fue debido a las heridas que no fueron como lo cuenta Manuel J. Calle, más bien fue por diarrea ya que consumió alimentos en mal estado.

Como personaje militar tiene su propia estética se ha investigado sobre los uniformes que se utilizaban es aquellos años, encontrando en un artículo sobre los la historia uniformes de Caballería en donde dice.

Los capitanes, tenientes y alféreces de caballería usarán el uniforme ya establecido; morrión con la escarapela nacional y un galón de oro del ancho de seis líneas arriba, y una faja de hule del ancho de una pulgada abajo: llevarán en el cuello bordados de oro, un filete de cinco hilos, y una palma de una pulgada de ancho entrelazada con un sable, y en los remates de la casaca un clarín entre dos palmas. Los capitanes llevarán presillas de galón, dos charreteras de hilo de oro torcido, formando canelón delgado de tres pulgadas de largo una línea de diámetro, sin que puedan pasar estas dimensiones; Los tenientes ten-

drán igual charretera, bajo presilla de galón, en el hombro derecho y una pala, bajo presilla de paño, en el izquierdo; los alféreces usarán bajo presilla de galón, una charretera igual al de un teniente en el hombro izquierdo y una pala, bajo presilla de paño en el derecho. Los oficiales llevarán espada pendiente de tiros de hule y hebillas amarillas y una faja en el pantalón de color celeste. (Baldeón)

Aquí tenemos referencias en las cuales basarnos al momento de implementar los accesorios de vestimenta del Teniente Abdón Calderón, además de ayudarnos de imágenes del personaje realizado por diferentes ilustradores.

La estética en la que se basa es la cultura heavy metal para la reinterpretación del personaje, así que la cromática es muy importante, ya que hay colores que se prefieren o consideran más adecuados, para determinadas situaciones. A lo largo de la historia los colores han llegado a tener asociaciones concretas, la mayoría derivados de la naturaleza y a través de los siglos han arraigado profundamente en la psicología humana. Wilhelm Ostwald, Premio Nobel, Química, poco antes de la Primera Guerra Mundial estudió las razones por la cual algunas combinaciones cromáticas resultan desagradables y otras agradables, su búsqueda lo llevo a la conclusión de que la reacción de la gente ante los colores es de tipo emocional, Ost-



Ilustración que representa al Teniente Abdón Calderón



Retrato del Teniente Abdón calderón en Uniforme



wald aseguraba que la mejor manera de entender y utilizar el color de forma productiva era estudiarlo desde un punto de vista, en este caso es desde la cultura heavy metal, que como en toda cultura esta mediatizada por la inteligencia, la memoria, la experiencia personal, e historia de la cultura, por lo tanto la percepción del color no es personal, más bien es de tipo individual, dependiendo de la cultura a la que pertenece. Los colores en cada cultura tienen asociaciones simbólicas, por ejemplo en países occidentales el negro es el color de luto y la muerte, mientras que en china y en India es blanco. La percepción de los colores depende de la época y el lugar, al momento de crear el personaje hay que tener especial atención a este tipo de asociaciones culturales, algunos colores tienen características universales como por ejemplo los rojos, naranjas, amarillos estimulan los sentidos y se perciben como cálidos

En el caso del color negro del heavy metal o tendencia hacia los colores oscuros, se puede asociar a la noche y a la propia "oscuridad" del individuo, admiración por la muerte, por lo tenebroso y lo oscuro. Muchos de los amantes del heavy metal tienen referencias literarias de movimientos como el "Sturm and Drag" (Tempestad y Empuje) que es un movimiento prerrománico que inauguró el nacimiento de una nueva sensibilidad, tomando el camino de la naturaleza y el sentimiento, El romanticismo es un mo-

vimiento que continua al movimiento Sturm and Drag, aquí florece las tradiciones esotéricas, la sugestión, y el hipnotismo, a la par de una serie de mistificaciones, y diversiones frívolas, todas las clases de éxtasis a las que se supone el alma humana, embriaguez, sueño, locura. (Norma, 1999) En estos movimientos su asociación es hacia lo obscuro lo mundano. Así el color negro toma significado para los seguidores del heavy metal y demás subculturas del metal.

Al hablar de accesorios claramente se lo tomara influencia de casacas de cuero, manillas de púas, botas de cuero, tachas para asociarlo a la imagen que se tiene del individuo Heavy metal, características notables pero no exageradas ya que pueden llevar a un sobrecargo en la imagen y confundir al espectador, que al mismo tiempo debe reconocer que es un personaje militar (Teniente) conservando la esencia de Abdón calderón.

La idea principal de la tesina es sobre la fusión de ilustración y tipografía siendo dos ramas muy importantes de comunicación. La ilustración tipográfica o texto con forma es alegre, divertida, hace que la tipografía normal en configuraciones gráficas que mantienen legibilidad, también entretienen e informan al lector rompiendo la formalidad del texto convencional, por lo que se utilizará esta técnica al momento de elaborar el diseño para el proyecto de tesina. Para la construcción de formas con tipografía

hay distintas maneras tanto simétricas como asimétricas que varían dependiendo del significado, pero la principal preocupación es la legibilidad, el texto puede ser organizado en formas regulares como por ejemplo cuadrados, triángulos, rombos o círculos o se puede distribuir en formas irregulares, además no es necesario que el texto cubra toda la superficie, ya que se puede doblar o curvar para simular el contorno de una forma en particular, puede definir espacios o crear siluetas o bien puede formar la propia imagen, Cuidadosos cambios en el peso de la letra dentro del área del texto principal pueden crear sutiles imágenes o formas tipográficas secundarias, en un estilo más radical se puede dar al texto la forma de objetos representativos asociado con el significado de la palabra integrando así texto, diseño e imagen en una expresión de contenido directa y decorativa.

Entonces al momento de proponer el diseño se tomara la técnica de la tipografía como imagen fusionándola ya a la ilustración del personaje, creando una sola lectura de imagen.

La elección de la tipografía debe estar basada en criterios estéticos y funcionales, adecuada al propósito general de cada proyecto gráfico ya que la tipografía expresa estados de ánimo, emociones, estilos de vida. Pueden ser comprimidas expandidas, angulosas, redondas, refinadas, elegantes, modernas, agresivas, todo esto en

función de los demás elementos de diseño gráfico a los que acompañen transmitirán sensaciones y mensajes muy distintos, el tipo de letra debe ser acorde a los gustos del público al que se quiera llegar, si son jóvenes, mayores, personas de gustos tradicionales, gente moderna o un metalero. Se ha elegido la fuente "Germania One".

Lorem Ipsum
Nisi ut aliquip ex ea commodo consequat
SED UT PERSPICIATIS
Lorem and More. March 22, 2012
in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum

Fuente Germania One

Hay que pensar en los demás elementos de la composición, los que acompañarán a la tipografía. En este caso se utilizará para hacer una ilustración tipográfica para transformar la lectura en una experiencia visual, se logra un impacto y se transmite el mensaje. El texto se puede componer en forma de zapatos, copas de vino, botellas cabezas, cuerpos. Complementos, animales, aves, peces, árboles, paisajes, etc. Normalmente la forma que adopta el texto emana el contenido. Si se necesita variaciones tipográficas, se puede conseguir jugando con los tamaños de letra, con los espacios, y la dirección del texto, pero no abarrotar el diseño con muchas tipografías diferentes.

3.3 Formato y Diseño



Tipografía

Tipografía

Ilustración

Ilustración

Ilustración

Tipografía

Hay que tomar en cuenta que el soporte es la camiseta, que será de manga corta, en el diseño interactúa figura-fondo, dependiendo de su distribución en el espacio, hay que pensar en el equilibrio, que quede estable dentro de la camiseta, es decir la percepción visual que de una manera psicológica transmite los elementos de la composición, hay que tener en cuenta que al momento de transmitir en la imagen el equilibrio funciona de igual manera que en el mundo físico, cuando un objeto es empujado o atraído desde dos direcciones contrarias y con la misma intensidad decimos que está equilibrado. Pero si esto no sucede esta desequilibrado.



Imagen que denota equilibrio



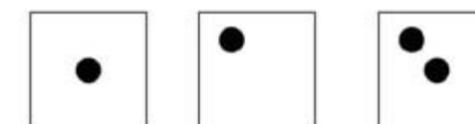
Imagen que denota desequilibrio

El formato ejerce ya de por sí una fuerza sobre los elementos que contiene, estas fuerzas se deben a la estructura oculta del cuadrado el cual está formado por puntos y líneas que no están dibujados en la camiseta pero se percibe como la forma de un rectángulo que de igual manera es un formato, según la disposición de los elementos gráficos se da expresión formal a la composición, en el lenguaje compositivo se conocen las llamadas composiciones estáticas o clásicas y las libres o dinámicas que se denominan así por el contraste que hay entre los distintos elementos de la composición, no se basa en reglas constantes para su creación sino en expresar una sensación con los medios disponibles, aspira a satisfacer con aquel flujo incesante que produce en el espectador, aun así hay reglas fundamentales en las que se debe regir tales como la unidad y el equilibrio.

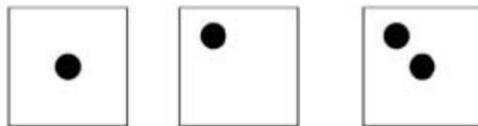
El momento en que establecemos

un espacio con un elemento gráfico se crean fuerzas de energía un movimiento de formas que son generadas de la composición las mismas que influyen en las diversas formas de expresión y percepción del receptor.

La unidad debe tener armonía entre contenido y forma, ya que es el todo en una organización para demostrar fuerza, la unidad estética es el principio del orden estético, todos los elementos están en relación con el orden que forma esta unidad, cuanto más perfecta quiera ser una obra más íntimamente deben estar unidas sus partes, los elementos se influyen mediante fuerzas de unos a otros, mediante atracción o repulsión que emiten y de esa manera se construye el equilibrio en la obra. Se puede compensar el desequilibrio de un elemento mediante el uso de un elemento que lo equilibre o viceversa.



Elemento desequilibrado + Elemento desequilibrado = Elemento Equilibrado

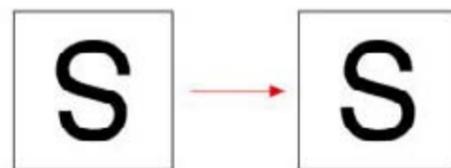


Elemento Equilibrado + Elemento desequilibrado = Elemento Equilibrado

Estas fueras ya provienen de los elementos ya que cada uno de ellos tiene un peso concreto y mientras mayor sea, ejercerá más fuerza sobre los demás. Este peso está definido por ubicación que si está en los puntos de fuerza del formato pesa más, si es ubicado en la lejanía se percibe como lejano, y en cuanto al tamaño mientras más grande sea más peso tendrá, los colores oscuros y saturados, el contraste del color entre los elementos y el fondo más el mismo que puede ser causado por saturación, tono o luminosidad, todo esto da peso, el color a utilizar en la camiseta es negro por lo que es un contraste claro oscuro, entonces se dará la apariencia de mayor peso en la imagen, hay que tomar en cuenta que mientras un elemento esté más alejado de los demás también representa peso y si es regular igual, a diferencia de las formas irregulares. Como se va a utilizar tipografía depende el tipo de letra que es la que

causará sensación en el espectador dependiendo de la forma, porque el conocimiento del espectador es fundamental como influencia al momento de observar el diseño, debido a que otorga valor a cada elemento dependiendo de sus connotaciones por ejemplo un cuadro hecho de madera y uno de hierro, el receptor asocia el elemento con su conocimiento personal. De modo que es importante la selección de ellos al momento de la composición.

Debido al formato se pensará en la distribución de los elementos y de la imagen en conjunto se puede dividir en 4 partes la superior y la inferior, en izquierda y derecha si los elementos colocados son irregulares como en el caso de nuestro diseño el equilibrio solo se consigue cuando su parte inferior es más pesada que la superior.



Forma irregular, al momento de dar mayor peso en la parte superior se equilibra la composición

En cuanto a la posición izquierda tiene más jerarquía, la lectura es más cómoda, para que haya una percepción de equilibrio la parte izquierda debe ser más pesada que la derecha.

El equilibrio hace que cada parte adquiera un carácter de "necesario" para que la imagen funcione, pero no tiene por qué exigir simetría ya que puede estar propiciado por la combinación de fuerzas, el desequilibrio produce el efecto de accidentalidad o incorrecta, pero si se quiere componer una imagen desequilibrada para acentuar el concepto por estética, se debe descomponer un buen equilibrio. Como lo dice Miguel Montaner en su artículo de página web "Crear"

El Diseño debe generar interés, que nace de la variedad de los elementos que en este caso será dado por la tipografía y formas orgánicas, y mientras más variada mayor será el interés que suscite, la imagen debe ser el elemento dominante, pero dentro de esta debe existir un elemento de mayor atención según el significado y la finalidad de la misma composición. (Montaner, 2012)

3.4 Bocetos y Digitalización.



Tipografía

Tipografía
Ilustración

Ilustración
Tipografía

Como Primer paso ya con la investigación realizada, hay un claro proceso el cuál seguir, al principio se ha realizado una serie de bocetos rápidos, relacionados con la estética heavy metal, con tipografía, y con Abdón calderón, Como una lluvia de ideas como guía para llegar al boceto final.



Boceto #1



Boceto #2



Boceto #3

Implementación de accesorios y estética

El boceto # 3 se ha elegido para el diseño final, podemos apreciar que a partir del esqueleto, se le implemento la ropa y accesorios como la bandera, la ropa, las botas y los adornos de militar con grado de teniente.

Proceso de digitalización



Tipografía
Ilustración

Ilustración
Tipografía



Tipografía
Ilustración

Ilustración
Tipografía



Dado que el soporte será la camiseta negra, se trabaja sobre fondo negro para una mejor apreciación.



Rostro realizado con tipografía, sus rasgos faciales demuestran un grito de lucha

Tipografía
Ilustración
Tipografía

Ilustración
Tipografía
Ilustración



Tipografía
Ilustración
Tipografía

Ilustración
Tipografía
Ilustración



Para la construcción del rostro tanto como de las manos que sostienen la bandera se ha utilizado tipografía, dándole forma al rostro y manos mediante las líneas tipográficas, al mismo tiempo volumen como podemos observar en las imágenes. Con la fuente elegida que es la "Germania One" para representar la estética heavy metal. Se utilizó frases relacionadas con su muerte ya que para la mayoría es desconocida la verdadera causa, el propósito de los textos es informar a las personas.

Ya con el personaje terminado se hacen pruebas de color la intención es que demuestre terror tal como las ilustraciones utilizadas en el estilo heavy metal y que tengan contraste con el fondo. Hemos visto que el apropiado es el color rojo que se relaciona a la vez con muerte, sangre, y ayuda al concepto de terror, al mismo tiempo que se acopla al concepto de batalla que es el lugar en donde estará ubicado el personaje.

Tipografía
Ilustración
Tipografía

Ilustración
Tipografía
Universidad de Cuenca



Tipografía
Ilustración
Universidad de Cuenca



Tipografía
Ilustración
Tipografía

Ilustración
Tipografía
Ilustración



Imágenes de detalles de la ilustración

Tipografía
Ilustración
Tipografía

Ilustración
Tipografía
Universidad de Cuenca



Tipografía
Ilustración
Universidad de Cuenca



Tipografía
Ilustración
Tipografía

Ilustración
Tipografía
Ilustración



Con el color definido se propone la construcción del campo con base en la tipografía, de esta manera el personaje no se encontrara en el aire, más bien tendrá asentamiento, para una mejor interpretación visual del receptor.



Al personaje se le agrego detalles para dar por terminado, quedando así finalizado el diseño antes de ser aplicado a la camiseta mediante serigrafía.

3.5 Fotos del diseño aplicado a la camiseta



Tipografía

Tipografía
Ilustración

Ilustración
Tipografía

Ya terminado el diseño, y realizado el proceso de serigrafía para su aplicación ya que este tipo de estampado es uno de los mejores en cuanto a calidad y durabilidad.

Podemos apreciar en las siguientes fotos como se ve ya cuando alguien la utiliza.





Conclusiones

Luego de la culminación de proyecto hemos podido observar que a lo largo de la investigación sobre la tipografía tanto como la ilustración, son muy extensos en cuanto a riqueza de manipulación por separado. Personajes como Herb Lubalin transformaron la tipografía, convirtiéndola en imagen, como un principio para buscar nuevas maneras de utilizarla.

Hemos demostrado que la fusión entre estos dos campos es factible, creando un diseño con riqueza visual acoplando diferentes elementos en una composición y dándole un nuevo significado al mezclar estas dos ramas, al mismo tiempo aplicarlo para un propósito como en este caso dar a conocer un personaje de Cuenca, que aunque es importante en la historia tiende a ser olvidado por no ser actual, con una estética que para los jóvenes resulta atractiva, y que puede ser producida en masa y de fácil comercialización, son puntos que fueron tomados en cuenta para la creación del diseño.

Este trabajo es un pequeño punto de una larga investigación, pero que me ha ayudado a entender y fomentar un interés más elevado, quedando infundido el interés investigativo para continuar ampliando los conocimientos que ayudan a crecer como persona y como diseñador.



Anexos

PROCESO DE SERIGRAFIA PARA LA IMPRESIÓN A DOS COLORES SOBRE LA CAMISETA

1.- Ilustración a imprimir

Ilustración vectorial o también denominada "arte", en éste caso es a dos colores: rojo y blanco, el color negro es el fondo del material sobre el cual se va a imprimir, en este caso la tela de la camiseta.



2.- Separación de colores:

Para imprimir cada uno de los colores se necesita un positivo denominado fotolito ó arte, este puede ser obtenido a través de una impresión digital u otro proceso incluso puede ser elaborado de forma manual, lo importante para obtener un buen resultado es que sea un dibujo o arte en color negro intenso con una buena resolución, el material sobre el cual se trabaja debe ser lo más traslucido posible es decir que permita el paso de luz a través de él.

En éste caso se imprime una ilustración a dos colores por lo que necesitaremos dos artes o fotolitos. Luego de haber realizado la separación de colores se obtendrá el siguiente resultado:



Los cuadraditos que observamos en las esquinas de cada arte hacen de guías, las mismas que nos servirán para calzar los colores entre si al momento de la impresión. Las guías pueden ser de diferentes formas, esto depende de cómo se acomode la persona que imprime, en éste caso para Henry los cuadrados resultan bastante prácticos, pero estos únicamente sirven para cuadrar las mallas, luego de esto son tapados o bloqueados, ya que no forman parte de la ilustración original.

4.-Revelado de mallas.

En este paso vamos a transferir cada uno de los artes a un bastidor que contiene una malla o seda.



Bastidores



Este proceso consiste en aplicar una emulsión fotosensible sobre la malla cubriéndola en su totalidad por ambas caras. Luego de secarla completamente y de haber colocado el arte o fotolito, es expuesta a la luz por un tiempo determinado, A través de este proceso queda grabada la imagen contenida en la hoja de papel en la malla o bastidor, esto es posible debido a que la emulsión aplicada sobre la malla tiene la característica de ser sensible a la luz es decir cuando es expuesta se endurece, por lo que al colocar el arte en la malla, las partes negras del dibujo bloquean el paso de la luz haciendo que éstas áreas no se endurezcan, pero si aquellas que reciben luz, de ahí la importancia de obtener un fotolito con un color negro lo más intenso posible sobre un material traslucido. Luego de determinado tiempo de exposición a la luz se procede a lavar el bastidor con agua, la misma que irá retirando la emulsión que no se ha endurecido en el tiempo de exposición, estos espacios libres de emulsión son aquellos por donde pasara la tinta al momento de imprimir. El resultado es el siguiente:



5.- Impresión:

Una vez reveladas las mallas se procede a la impresión, para ello se utiliza un pulpo serigráfico, el mismo que nos permitirá calzar los colores de una forma bastante precisa.

Seleccionamos el tipo de tinta adecuada para este propósito y se va imprimiendo color por color, dándole a cada uno el tratamiento necesario de secado y fijación o curado.



Mallas reveladas con cada uno de los colores a imprimir

Aquí vemos que en esta prueba de impresión ya se tiene fijado el primer color que en este caso es el blanco, y con la ayuda de los cuadrados colocados en las esquinas de la ilustración se procede a calzar el segundo color, el rojo, en el lugar que le corresponde, luego cuando ya esté listo para comenzar la producción, los cuadrados o guías deberán ser bloqueados de tal forma que no se impriman.

Una vez que se calzada correctamente el segundo color se procede a imprimir, en caso de existir más colores, se vas colocando uno a uno hasta completar la ilustración, este proceso se lo hace una sola vez puesto que el pulpo ayuda a mantener firmes cada una de las mallas y facilitar así la impresión en serie, incluso una vez colocadas las mallas en el pulpo se puede alternar el orden de impresión de los colores según convenga.

Estas imágenes muestran la impresión ya sobre una camiseta, el primer color, y luego los dos colores quedando así concluida la impresión de nuestra ilustración vectorial.



Impresión del color rojo



Impresión del blanco: Resultado final



Bibliografía

A., C. M. (2011). Carlos Bernal. Recuperado el 30 de Julio de 2013, de <http://blog.espol.edu.ec/cjbernal/el-metal-historia-generos-y-controversias/>

Baldeón, J. A. (s.f.). Uniformes de caballería. Recuperado el 1 de Octubre de 2013, de <http://www.monografias.com/trabajos57/uniforme-caballeria/uniforme-caballeria2.shtml>

Flores, M. (29 de Noviembre de 2012). Slideshare. Recuperado el 1 de Julio de 2013, de <http://www.slideshare.net/marisaff/ilustracin-15409037>

Gonzales, A. (14 de Mayo de 2010). Estética. Recuperado el 30 de Julio de 2013, de <http://esteticacr.blogspot.com/2010/05/heavy-metal-estetica-emociones-y-moral.html>

IV, D. a. (12 de Abril de 2012). La bitácora ilustrada. Recuperado el 11 de Julio de 2013, de Anndando la ruta del ilustrador: <file:///D:/alexandra/curso/tesina/Principios%20de%20la%20ilustraci%C3%B3n%20%28Lawrence%20Zeegen%29%20%20%20La%20bit%C3%A1cora%20Ilustrada.htm>

Jury, D. (2007). ¿Que es la tipografía? Barcelona: Gustavo Gili, SL.

Manuel, S. (2004). Tipografismo. Barcelona: gráficas 92, SA.

Marquéz, R. (s.f.). Addón Calderón. Cuenca.

Montaner, M. (5 de Junio de 2012). Crean. Recuperado el 1 de Octubre de 2013, de <http://crean.es/equilibrio-visual/>

Mora, E. A. (29 de Mayo de 2009). El Comercio. Recuperado el 30 de Agosto de 2013, de https://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=6&ved=0CFsQFjAF&url=http%3A%2F%2Fwww.sfelipeneri.edu.ec%2Fportal%2Fhmwrks%2Fdescarga.php%3Ffichero%3Dworks%2Fr-5Abd%25F3n%2520Calder%25F3n.doc&ei=jXpEUv6UIo7c8wSxq4DYAw&usg=AFQjCNFBjWdae_QDc

Norma, E. (1999). Brújula. Colombia: Norma.

Pablo. (1 de Junio de 2009). México exporta diseño. Recuperado el 17 de Julio de 2013, de <http://disenomx.blogspot.com/2009/06/tipogramas.html>

Palencia, A. (s.f.). Biografías. Recuperado el 19 de Julio de 2013, de <http://www.imageandart.com/tutoriales/biografias/lubalin/>

Plazas, H. A. (2008). Tipogramas como estrategia pedagógica para motivar la creatividad. Nariño.

Ruder, E. (17 de Noviembre de 2000). Unos tipos duros. Recuperado el 19 de Julio de 2013, de <http://www.unostiposduros.com/emil-ruder-manuales-recetas-y-consejos/>

Taschen. (2010). Ilustration Now Vol.1. Germany: Daniel Siciliano.

Torres, C. (14 de Junio de 2012). Ensayos carolina torres. Recuperado el 10 de Septiembre de 2013, de <http://ensayosuarcarolinatorres.blogspot.com/2012/06/la-en-el-diseno-grafico-introduccion.html>

Velasquez, E. (2005). tesis electrónicas de Universidad de Chile. Recuperado el 27 de Julio de 2013, de http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2005/becas_d/sources/3.pdf

Wiedeman, J. (s.f.). Ilustration Now Vol. 2. Barcelona.