



CRÉDITOS

Instituto Metropolitano de Diseño (*La Metro*)

Métodos de ilustración basados en los

(Entre dos Mundos)

Jonathan Calderón / *Diseño, digramación, ilustración y textos.*

Dairy Sanchez / *Directora y tutor de proyectos de titulación, corrección de estilo.*

Rodney Flores / *Corrección Editorial.*

ISBN / 978-9942-41-008-5.





mada imaginación,
lo que más amo en
tí es que jamás
perdonás.

Andre Preston

CAPÍTULO 1 EL SURREALISMO



***EL
SURREALISMO***



p. 9



CONCEPTOS

TÉCNICOS

p. 14

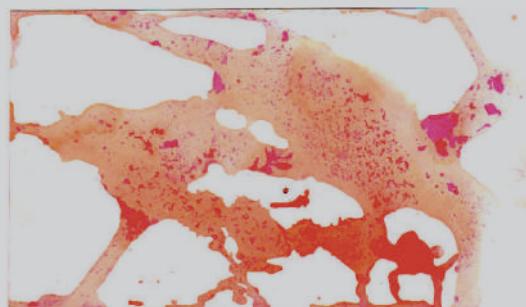
EJEMPLOS DE LOS CONCEPTOS TÉCNICOS

p. 16

CAPÍTULO 2 PENSAMIENTO SURREALISTA

PRECEPTOS DEL
SURREALISMO

p. 25



EL AUTOMATISMO

p. 26



p. 24

EL AUTOMATISMO Y EL DISEÑO

p. 29

	EL OJO	<u>EL DISEÑO Y EL PRECEPTO DEL OJO</u> p. 36
	p. 34	<u>EL OJO PRÁCTICA</u> p. 38
	<u>ENCICLOPEDIA</u> <u>Y DISEÑO</u> p. 42	 EL SUEÑO p. 49
		<u>EL SUEÑO Y</u> <u>EL DISEÑO</u> p. 50
	 EL DESEO p. 54	<u>EL DISEÑO Y EL DESEO</u> p. 56
		<u>EL DESEO PRÁCTICA</u> p. 58
	<u>ENCUENTRO Y</u> <u>EL DISEÑO</u> p. 62	 LO MARAVILLOSO p. 69
		<u>DISEÑO</u> p. 70
		<u>PRÁCTICA</u> p. 74
	EXTRAÑAMIENTO p. 76	 LA BELLEZA CONVULSIVA p. 83
	<u>DISEÑO</u> p. 78	
	<u>PRÁCTICA</u> p. 79	

**"DECLARO
LA INDEPENDENCIA
IMAGINACIÓN
DEL HOMBRE
PROPIA**

DE LA
Y EL DERECHO
A SU
LOCURA"

SALVADOR DALÍ

CAPÍTULO 1

EL SURREALISMO Y SUS PRECEPTOS



PRECEPTOS DEL



ay que separar los preceptos filosóficos propios del movimiento surrealista de sus técnicas y tecnologías características.

Dado que este proyecto busca innovar en los procesos creativos, los planteamientos teóricos que permitan definir el pensamiento surrealista más allá de su aplicación, son más útiles que el estudio eventual de técnicas y aplicaciones.



Los principales principios que rigen el pensamiento surrealista surgen del Manifiesto Surrealista de André Bretón del año 1924, los conceptos presentes en el surrealismo pueden ser asociados entre sí y ser analizados para obtener un nuevo conocimiento el cual sea aplicable a la ilustración.

SURREALISMO

El automatismo expresión de un pensamiento sobre el cual no se ejerce control y es un pensamiento puro, instintivo, un mecanismo psíquico para llegar a una realidad superior.

Automatismo

El encuentro casual. la combinación de objetos comunes no conectados entre si pero por la composición yuxtapuesta de las mismas puede llegar a ser una nueva realidad.

Encuentro casual

La belleza convulsiva. Es un percepción que tiene el artista sobre lo emocionante de la belleza, es un conocimiento que interviene la mente y cuerpo, su resultado es involuntaria reacción de vértigo.

Bellaza convulsiva

El deseo expresa en el surrealismo el deseo sobre los objetos o cuerpos físicos, pero no de forma sexual, si no una atracción magnética por descubrir el secreto detrás del objeto.

Deseo

Siempre sueña y apunta más alto de lo

Que sabes que puedes lograr.

El sueño El sueño son las imágenes, momentos y sonidos que son revelados a través del inconsciente, procedentes de la imaginación,

Enciclopedia Enciclopedia facilita la organización y la oportunidad de encontrarse con objetos o ideas múltiples, que entran en relación a partir de su yuxtaposición en la mente del observador.

El ojo El ojo se encarga de absorber y extraer la información a través la observación.

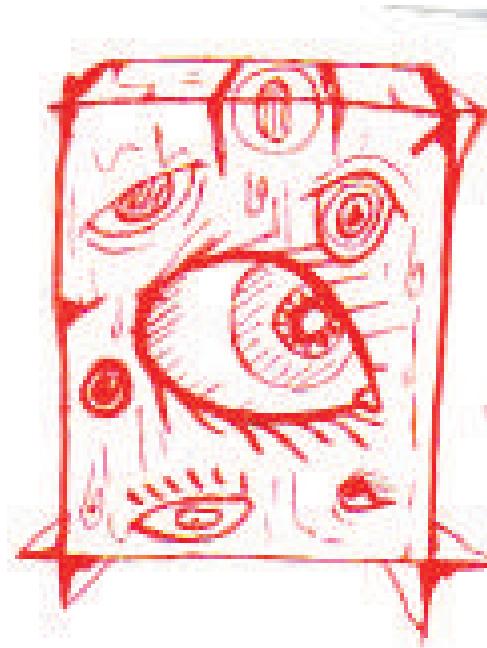
Maravilloso Lo maravilloso. unos de los preceptos mas centrales del surrealismo, es el estado en que la mente se eleva y logra entrar un mundo donde la realidad abre sus puertas para apreciar lo más esencial desde otra perspectiva.

El extrañamiento El extrañamiento. impulso emocional producido al momento de obtener una visión o experiencia inconsciente, transmitida al consciente logrando dar un estímulo de asombro.

*Ilustración de la presentación del
precepto del OJO.*



el ojo



opening



Para mas ilustraciones visita la siguiente página:

www.artnet.com

CONCEPTOS TÉCNICOS

Los conceptos técnicos para la realización de arte surrealista, las técnicas serán una herramienta práctica para que el ilustrador entienda que el diseño no solo será plasmado en un papel o en lo digital, el diseño será representando mediante:

Collage. distribución de diferentes elementos y crear un todo, ejemplo, El sombrero hace el hombre por Max Ernst o un collage moderno inspirados mas en el diseño actual, invita al sueño, obliga a nuestra mente a esforzarse, a encontrar un significado y una explicación.

Cubomania. la imagen se corta encuadrados y se vuelve a montar de forma aleatoria, esta técnica fue inventada por el artista surrealista Gherasim Luca.

Frottage. método de utilización de los calcos de lápiz sobre una superficie de textura.

Fumage. técnica de la técnica, que hizo uso de impresiones por el humo de una vela o lámpara sobre el lienzo en blanco.

Fotografía. Esta técnica se basa principalmente en el automatismo, la representación inconsciente sobre la realidad y en la función de sus imágenes.

Fotomontaje. Gracias a la ayudas de programas como el photoshop entre otros, el conocimiento surrealista será representando y elaborado en digital.

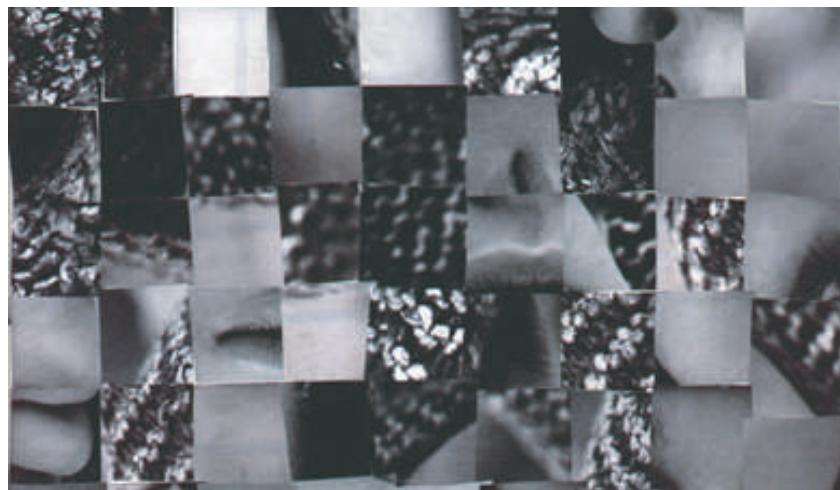
Pintura. El surrealismo en la pintura es considerado como el movimiento de lo irracional y lo inconsciente del arte, mediante la representación del inconsciente, la representación de los sueños, la animación de lo inanimado y la forma del ser humano se puede crear una ilustración.

El cadáver exquisito. Técnica del surrealismo mas conocida la cual consiste en dibujar ilustraciones incompletas de otro autor o de si mismo dando al usuario una integración con su ilustración, con el contenido el diseñador obtendrá conocimiento necesario para poder ser aplicado al diseño gráfico.



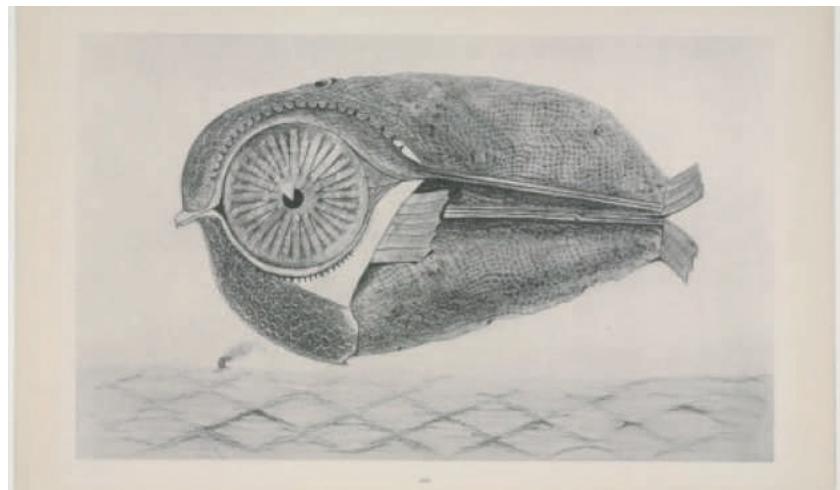
▲ Collage

Max Ernst



Cubomania ▲

▼ frottage



► 16

"Adoro esas hojas al igual que todo lo supremamente independiente que hay en ti."

André Breton



fumage ▲

▼ Fotografía



uso de
Photoshop

17 ◀



Fotomontaje ▲

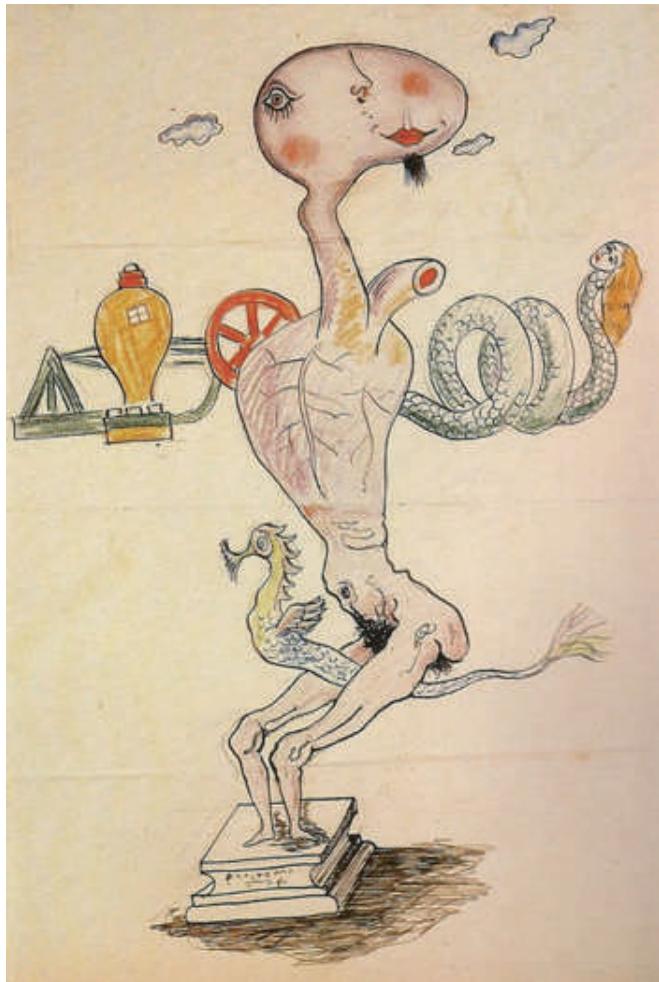
▼ Pintura

recomendaciones

Dali



*Al principio no se trata de entender sino
de amar.*



Joan Miró

Max Morise

Man Ray

Wes Lang

◀ El cadáver
exquisito

SOLAMENTE LA TÉCNICA,
MIENTRAS
NATURALEZA MÁS CURIOSA SE

MAN RAY

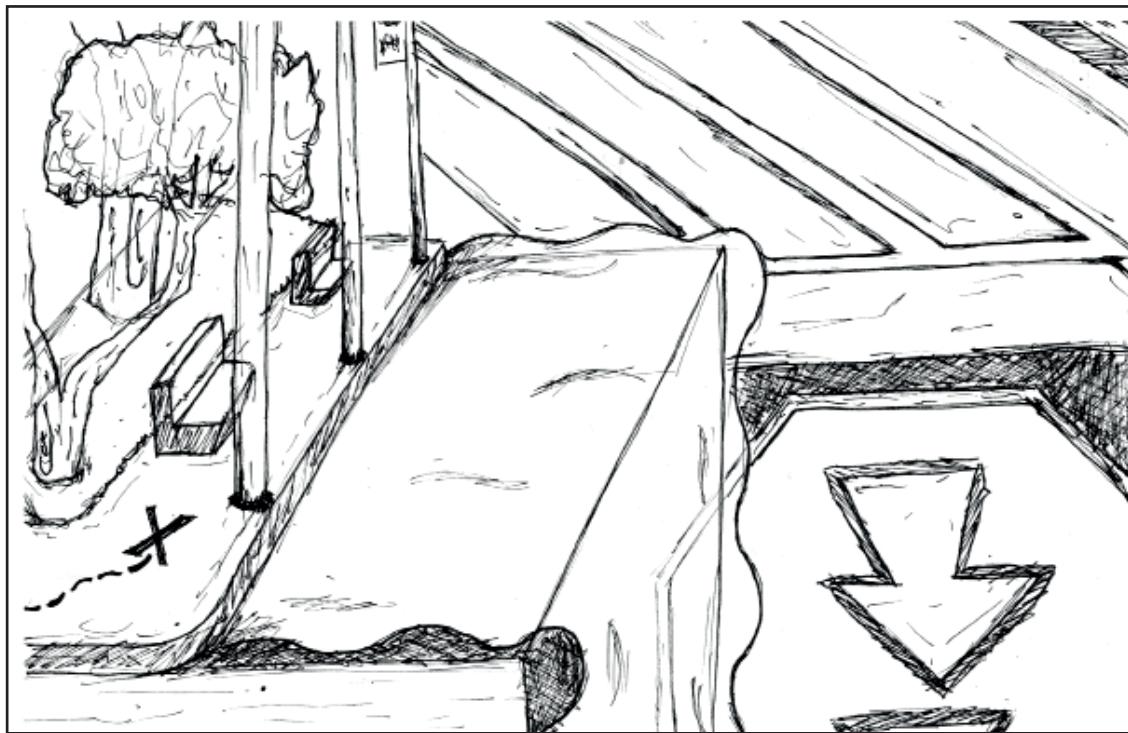
*POR SUPUESTO, HABRÁ
SIEMPRE LOS QUE MIRAN
QUE PIDAN EL "CÓMO",
QUE OTROS DE UNA
PREGUNTARAN "PORQUÉ".
PERSONALMENTE,
HE PREFERIDO SIEMPRE
LA INSPIRACIÓN
A LA INFORMACIÓN*



CAPÍTULO 2

PENSAMIENTO SURREALISTA







eparar los preceptos filosóficos propios del movimiento surrealista de sus técnicas y tecnologías características.

Dado que este proyecto busca innovar en los procesos creativos, los planteamientos teóricos que permitan definir el pensamiento surrealista más allá de su aplicación, son más útiles que el estudio eventual de técnicas y aplicaciones.

► *Los principales principios que rigen el pensamiento surrealista surgen del Manifiesto Surrealista de André Bretón del año 1924.*

Los conceptos presentes en el surrealismo pueden ser asociados entre sí y ser analizados para obtener un nuevo conocimiento el cual sea aplicable a la ilustración.

El automatismo, precepto fundamental del surrealismo, ocurre como una acción inmediata u ocasionada accidentalmente.



Ejemplo:

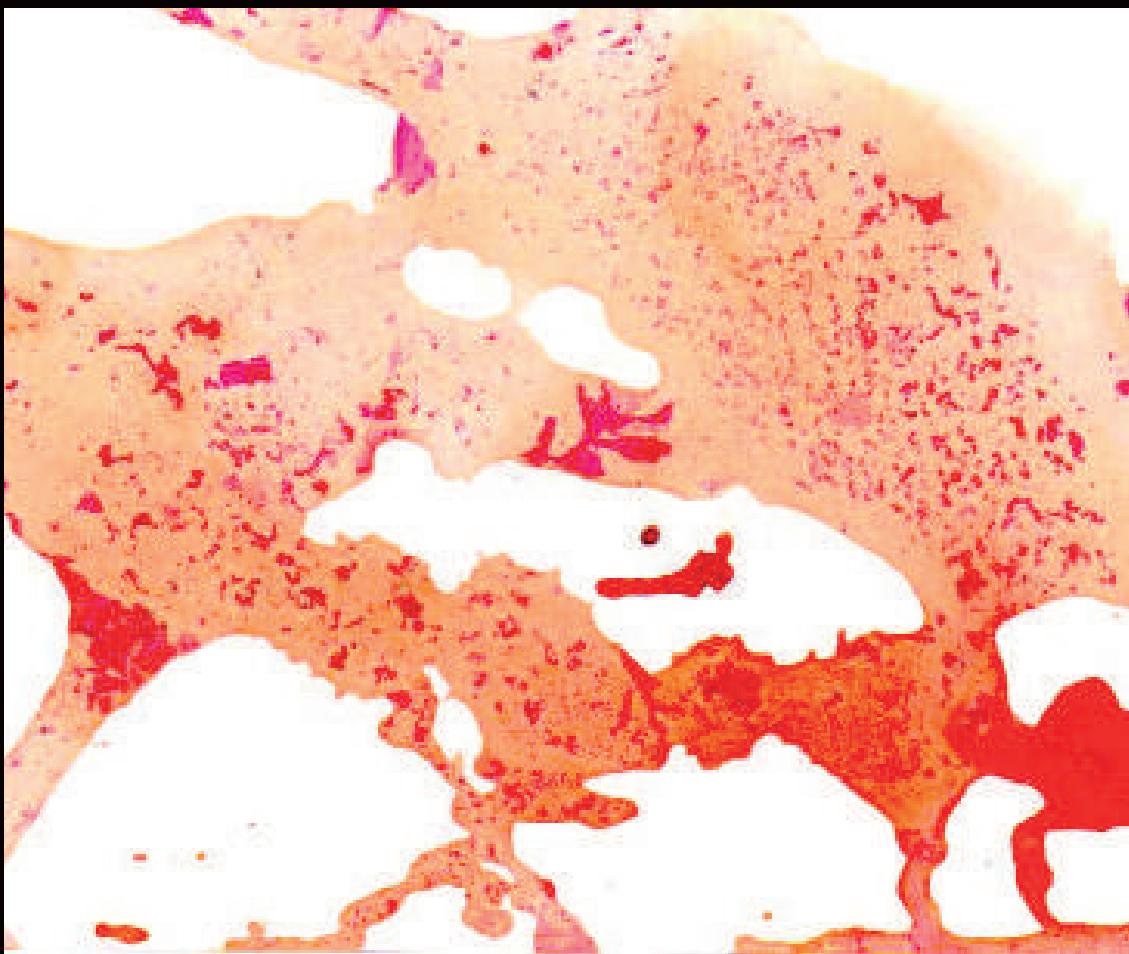
Una bebida gaseosa agitada con fuerza, que al abrirse se derrama sobre una hoja en blanco y como producto final se obtienen formas automáticas, no premeditadas, una gráfica fruto de un accidente.

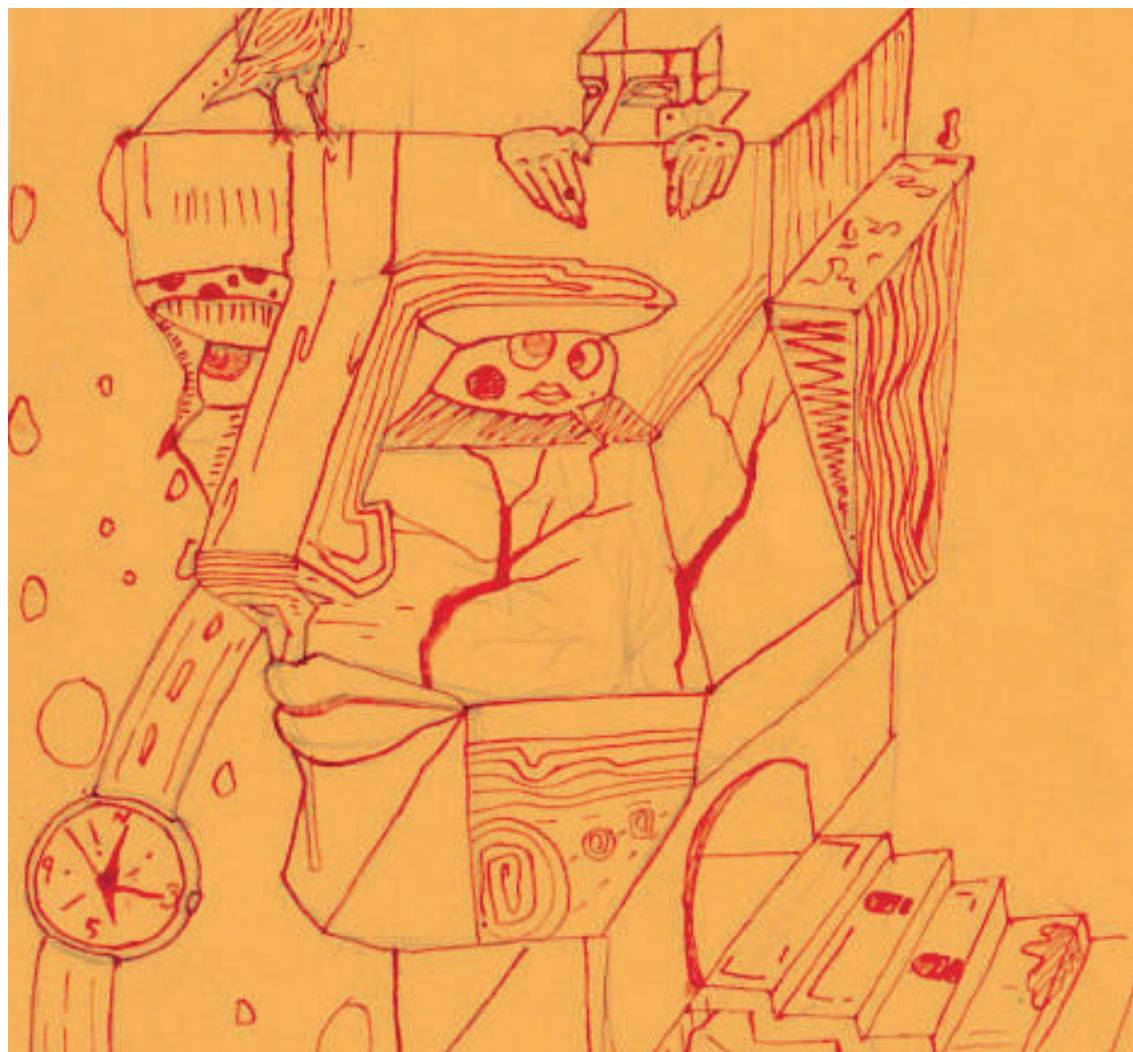
Un material transformado sin premeditación: una hoja de papel que cobra formas inesperadas al ser quemada, de pronto se convierte en un lienzo; líneas de pegamento lanzadas al azar sobre el papel, para luego conectarse con otros materiales como lana, polvos, tinturas o lo que se encuentre a mano.

*ejercicio
prouesta*

Derramar cualquier líquido sobre una hoja y esperar que seque en el proceso se puede agregar otras tintas.

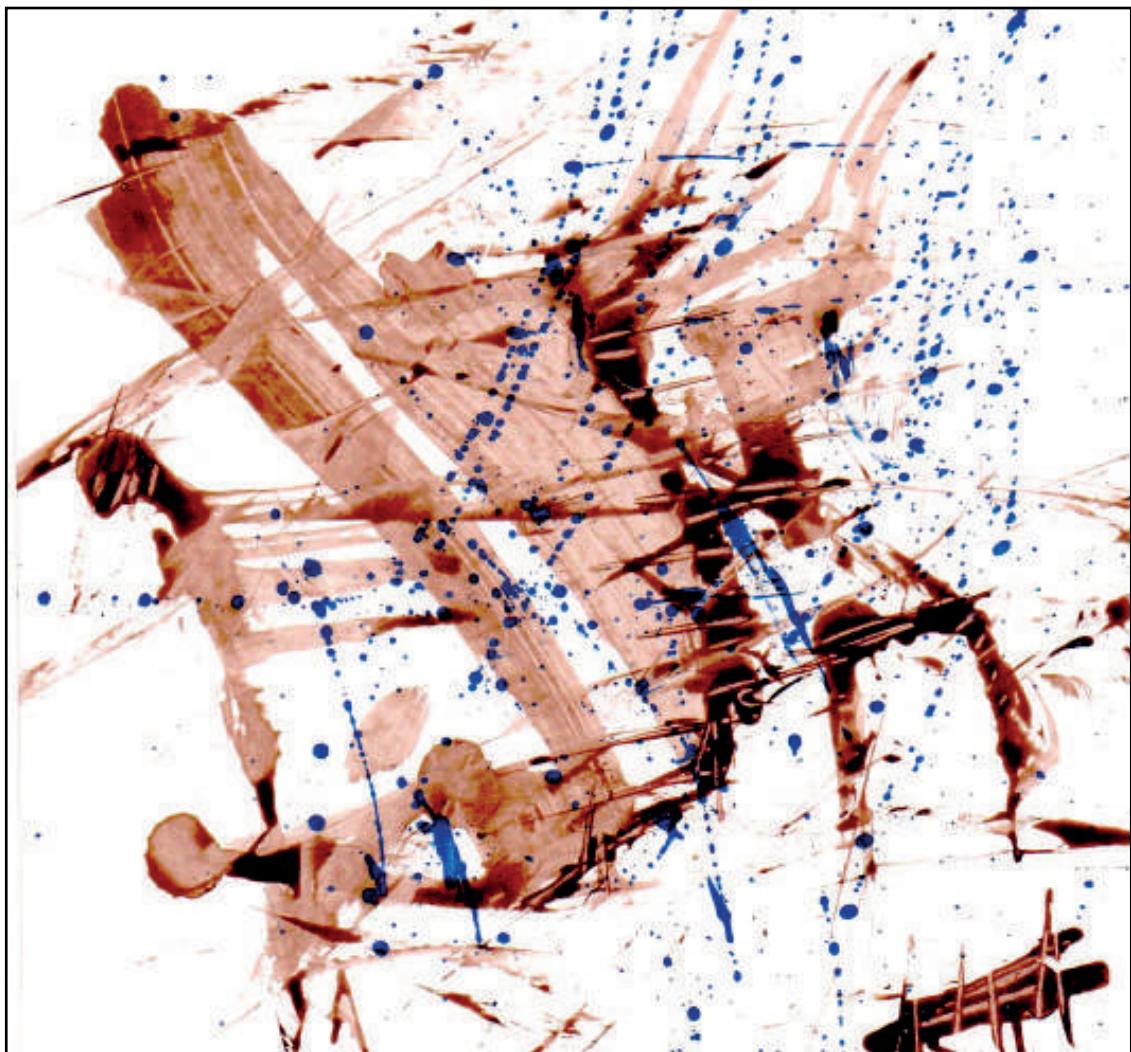
EL AUTOMATISMO

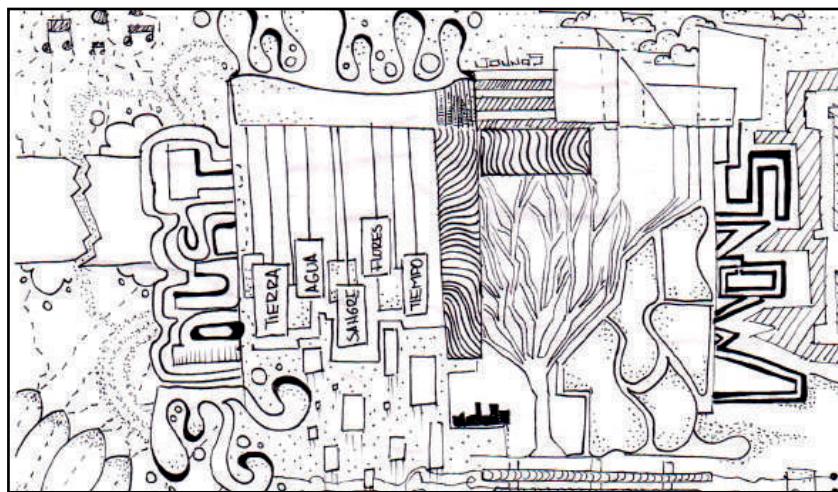




*Los ejercicios
creativos basados en
el automatismo &* **EL DISEÑO**

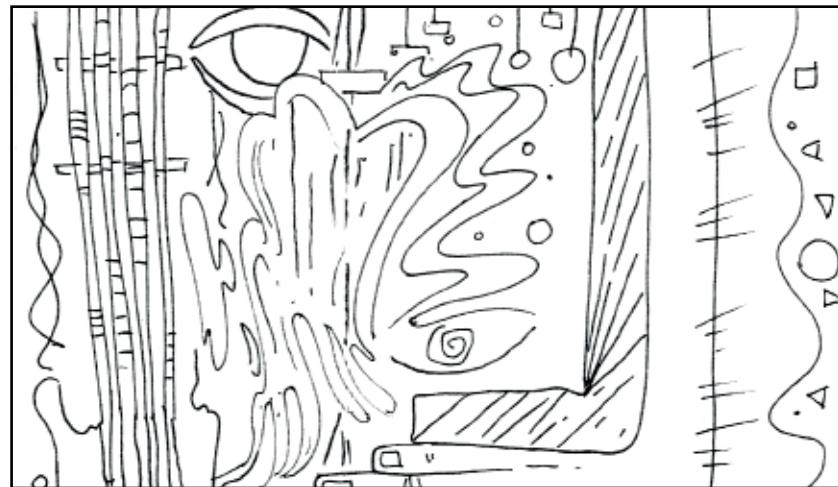
Permiten al subconsciente expresarse libremente utilizando lo que se encuentre a mano ayudan al ilustrador o diseñador a salir de lo común para generar conceptos gráficos innovadores; es una práctica de creatividad que deja de lado las técnicas tradicionales, y ocurre como un chispazo mental, permitiendo al creativo explorar nuevas posibilidades y generar ideas que de forma estructurada no le llegarían.





Nieve y arena ▲

▼ Donde te encuentras



Derrama cualquier líquido sobre la hoja (ten en cuenta que el material de soporte) y mezclarlo con tinta de diferentes colores es resto esta en tu creatividad.



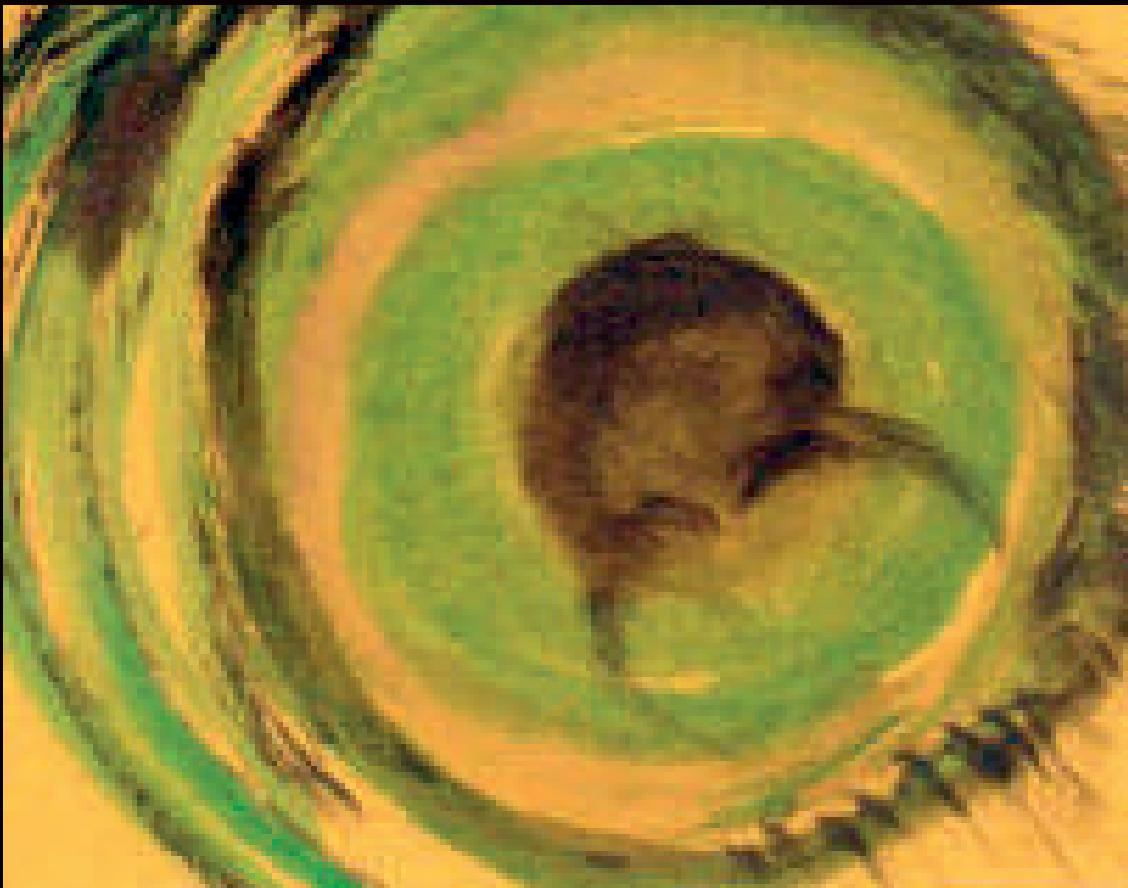
Si en una hoja en blanco se ilustra ojos por todos lados con diferentes técnicas, colores, tamaños no importa su composición al final se obtiene un papel lleno de entradas a nuevos mundos.

El ojo es una puerta que abre la existencia de otro mundo, es un portal donde se observa la esencia de lo otro, es un agujero, una ventana, una puerta, un vórtice, un umbral; es un marco a través del cual se percibe la existencia que otra realidad.

Crear una pequeña bitácora con todas las figuras observadas que se encuentren a la mano y adaptar un ojo no importa en que la figura sea dibujada, Plantarse frente a frente con otra persona e ilustrar su ojo, el ilustrador podrá dibujar lo que sienta en ese momento dentro de ese ojo nacerá un nuevo mundo lleno de texturas, un colores y figuras,

Se selecciona un grupo de papeles de distintas texturas y colores, es incluso periódico o revistas, al final en pleno centro ubica un ojo, hacer agujeros de distinto tamaño en el centro de las hojas y pega las hojas una con otra, solo por los bordes, para que al final, a través de ellas se observe el ojo.

*selección
propuesta*



EL OJO

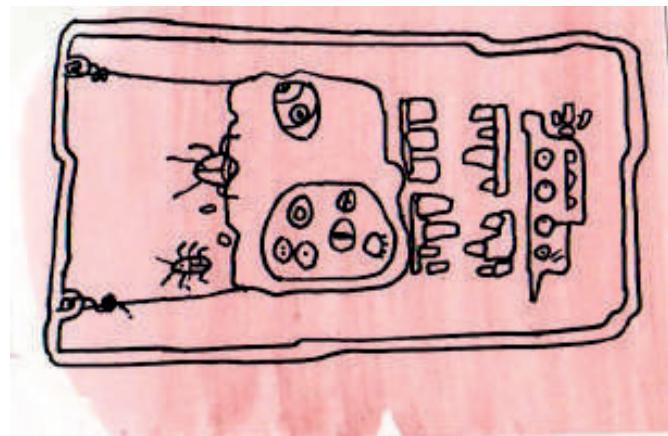
Los ejercicios creativos utilizando el precepto del ojo, parten un símbolo arquetípico profundamente ligado con la práctica del diseño.

El ojo siempre a estado asociado con la iluminación, la sabiduría, la protección, el poder, lo divino y la capacidad superior de ver el mundo, el ilustrador y el diseñador puede basar sus referencias para la creación de marcas o conceptos en estilos editoriales o ilustraciones.



el diseño y el precepto del ojo

Mirad el portal ▼



*Recorta varios pedazos de papeles de diferente color y textura, pegalos alrededor del ojo
o ilustra en su alrededor*

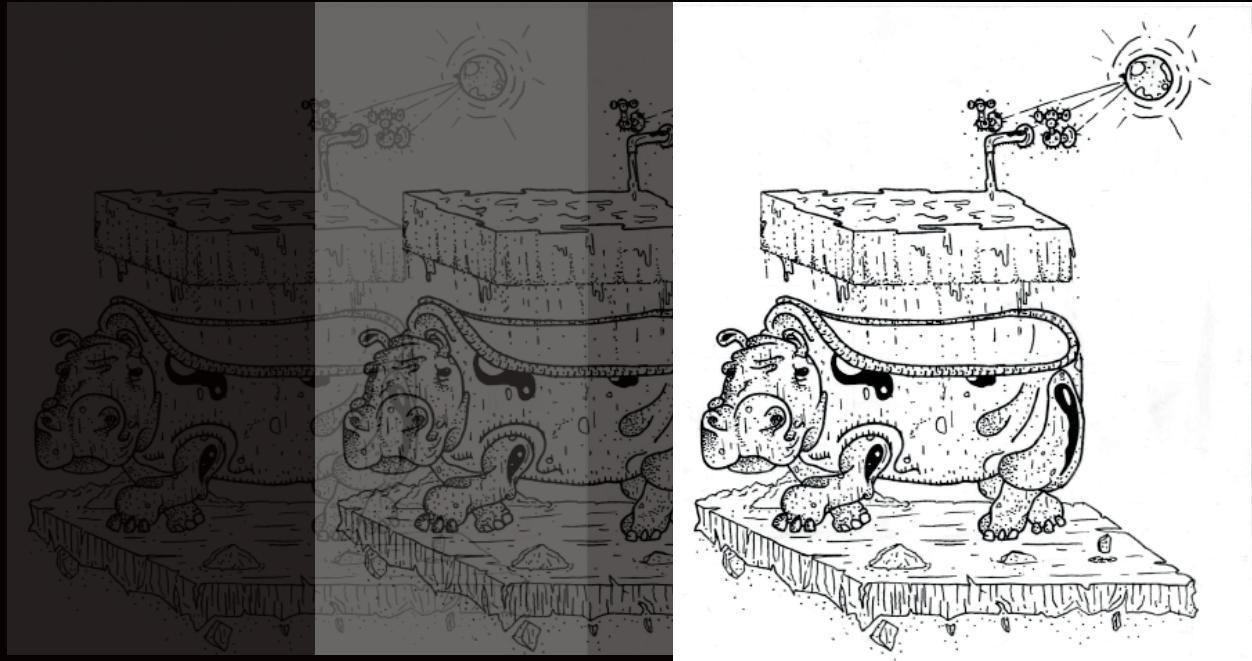


Dibuja portales: puertas, ventanas y varios ojos, descubre la mirada de cada persona que ilustres.

LA ENCYCLOPEDIA

La enciclopedia es una recopilación de información al azar, donde se da un orden alfabético a cosas que no tiene relación entre si, la enciclopedia es surrealista por que comprende a la memoria como si fuera un lugar de almacenamiento masivo, donde los datos están acumulados como definiciones, pero es la mente la que encarga de coger diferentes datos y conectarlos.

Pensamiento: planeta + tierra + humanos + girar + sol: el planeta tierra, es un planeta donde viven los seres humanos y gira alrededor del sol. Dicho pensamiento surge cuando la memoria toma datos de la enciclopedia mental los reúne para convertirlos en ideas. Si el ilustrador pone información al azar en un lienzo, sin conectarlos, será la mente del observador la que haga el trabajo.



Ejercicio

Analizar cuáles son los elementos que representan a cada una de las palabras que se proponen. Hacer una ilustración para representarlos.

Ejemplo:

La guerra: armas + tanques + lágrimas + casa destruida + bandera ajada

Realizar una ilustración por cada uno de estos conceptos: hogar, corrupción

Propuesta

enciclopedia y el diseño

La ilustración enclopédica es un método de ayuda al diseñador a exponer ideas como una sumatoria de elementos bien definidos, partiendo de la premisa de que toda idea puede ser desglosada o subdividida en partes. Por ejemplo, ¿cuáles son las partes que conforman al amor? Podrían ser las partes del cuerpo que se involucran en ese sentimiento: el corazón, el cerebro, la piel, la boca, los ojos, las manos, las mariposas en el estómago. Esta subdivisión, bien puede ser utilizada para creación de conceptos gráficos. Si estos elementos son correctamente seleccionados, el espectador podrá asociarlos para conformar el concepto que las engloba.

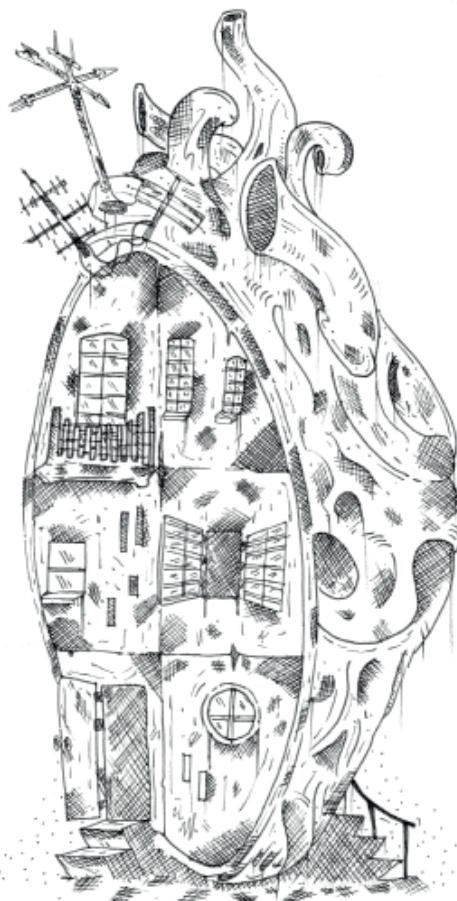
Este precepto puede ser utilizado ampliamente en la comunicación visual, para creación de carteles, BTL's, infografías o ilustraciones, entre otros.

Cortación



Ejemplo:

Una casa es igual: una casa tiene paredes y techo que protegen a los que viven en su interior del exterior, debe ser más grande una persona, para que la gente pueda vivir en ella una casa onírica: aquella que tiene un pedazo de exterior en donde debería ir una pared o un techo, en vez de paredes, nubes, en vez de techo, alas de pájaro; una casa que vive en el interior de un ser humano.



Ejercicio propuesto:



Analizar cuáles son los elementos que representan a cada una de las palabras que se

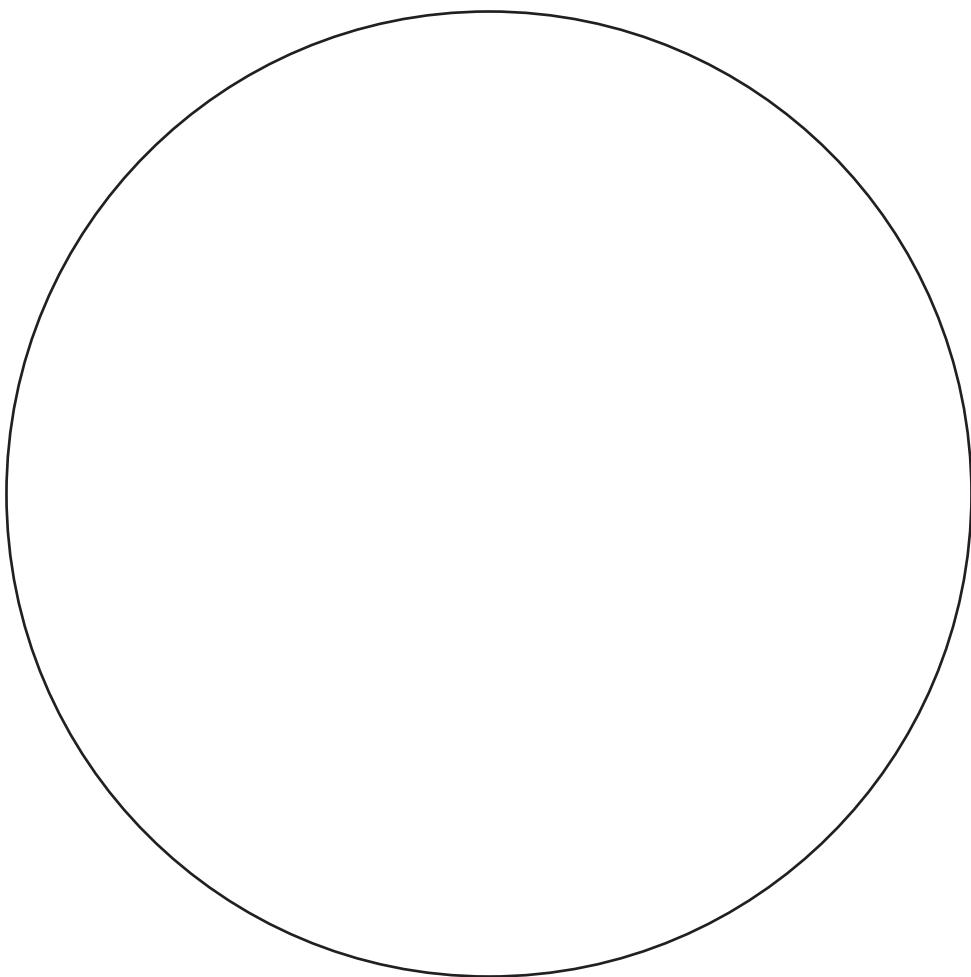
Hacer una ilustración con cada palabra

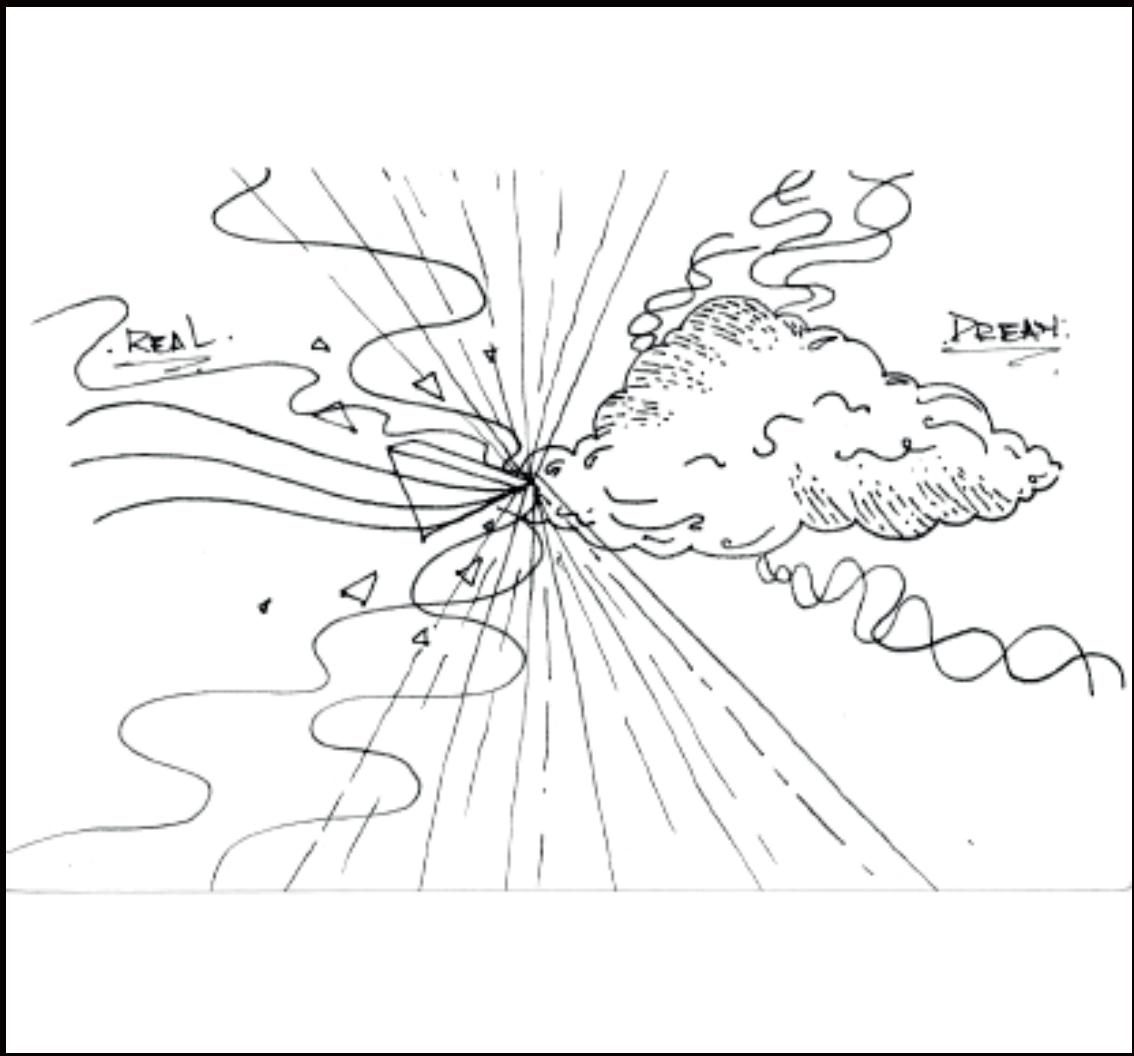
proponen.

▲ Océano

▼ Ecuador

▼ Comunicación





EL SUEÑO



**En este punto el ilustrador,
debe conectarse con sus
propios sueños.**

Por ejemplo: colocar relojes con alarmas en diferentes horarios mientras se duerme, cada vez que el ilustrador escucha una alarma tendrá que dibujar el momento soñado, y si no se llegó a una reconciliación de sueño se prosigue a la ilustración de recuerdos, sentimiento y experiencias vividas anteriormente.

El sueño es el precepto más asociado con el surrealismo, ya que es un estado de la conciencia, se lo relaciona directamente con lo onírico, que cual expresa la ruptura de los límites de la realidad, en el sueño las leyes de la gravedad no funcionan, las leyes de la materia y la energía todo llega a desaparecer, es el mundo del sueño algo que simplemente no puede existir en la realidad.

El sueño da la posibilidad al ilustrar de creer en nuevas posibilidades y romper la limitación que tiene un diseñador, en el sueño el ilustrador rompe su forma de pensar llegando a conectarse con otro mundo y expresarlo libremente el plasmar objetos en 3D, objetos planos y adaptarlos con tipografías propiamente ilustradas como si fueran diseño de cartel para presentar al espectador y atraerlo con figuras fascinantes.

En una imagen onírica, sucede aquello que no puede suceder en la realidad, lo que no puede moverse, se mueve, lo sólido fluye como líquido, lo unido se separa, lo rojo se vuelve azul. En este punto el diseñador, debe desafiar las leyes de la materia, por ejemplo si se quiere diseñar una rosa, que es suave y sutil por naturaleza, se la puede ilustrar como si fuese metálica, el opuesto de esa cualidad básica del objeto.

el precepto del sueño y el diseño

El comunicador visual, debe desafiar las leyes de la materia, por ejemplo si se quiere mostrar una rosa, que es suave y sutil por naturaleza, se la puede ilustrar como si fuese metálica, el opuesto de esa cualidad básica del objeto. Este concepto se lo puede llevar a la creación de conceptos gráficos o como ejercicio de ilustración o fotografía onírica.



Ejercicio Propuesto:

Desafiar la realidad, hacer una ilustración onírica por cada uno de los siguientes conceptos u objetos:

Nubes, gradas, algun recuerdo, casas, fuego y agua

Árboles, puentes, esferos y el resto *esta a tu imaginación*

EL DESEO

El deseo es ocasionado por un ansia insaciable, al no tener lo que se quiere, se lo desea, se llega a un mundo lleno de ansiedad, donde el único desahogo es la imaginación.

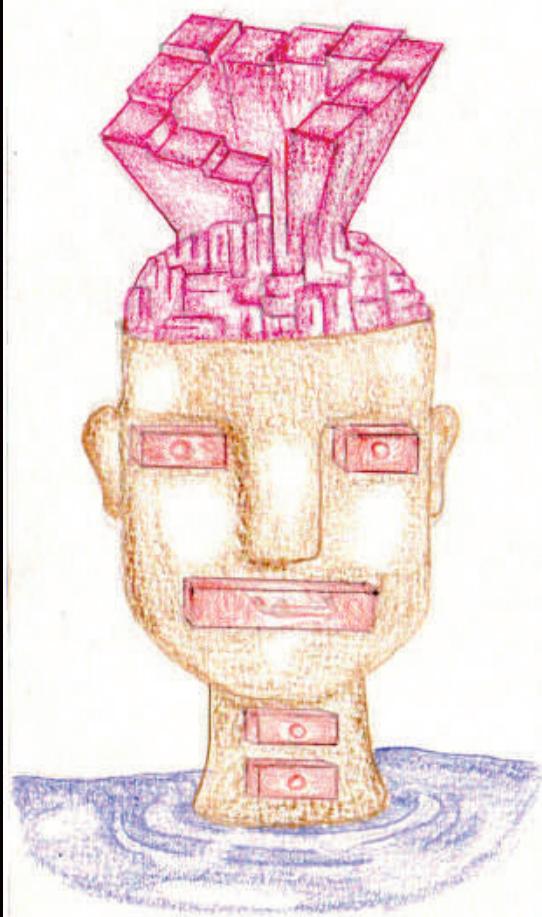
Existen muchos otros y si el ilustrador puede jugar adecuadamente con ellos, convirtiéndolos en la temática fundamental de sus ilustraciones, puede generar impactos en la audiencia muy fácilmente, puesto que existirá una sensación de empatía.



Ejemplo:

El hombre siempre ha querido volar sin depender de máquinas, ese deseo universal puede ser presentado en un lienzo como reflejo de la naturaleza humana.

El ejercicio ayudará al ilustrador a mostrar un deseo insaciable, donde la ilustración le otorga poderes y capacidades donde detalla la unión de los reflejos humanos sobre un objeto y el diseño publicitario absorbe la idea y la pone en funcionamiento para expresarla a la sociedad.



ejercicio propuesto

Dibujar deseos, hacer una ilustración por cada deseo arquetípico:

Curiosidad, la necesidad de aprender

Orden, la necesidad de entornos estables y organizados.

Amor romántico, la necesidad de sexo y belleza.

el deseo & el diseño

La compresión de este precepto permite al comunicador visual jugar con los deseos de un público objetivo, le otorga poderes y capacidades donde que refieren a la unión de los instintos humanos sobre un objeto o pensamiento y el ideal de la comunicación.



▲ Curiosidad

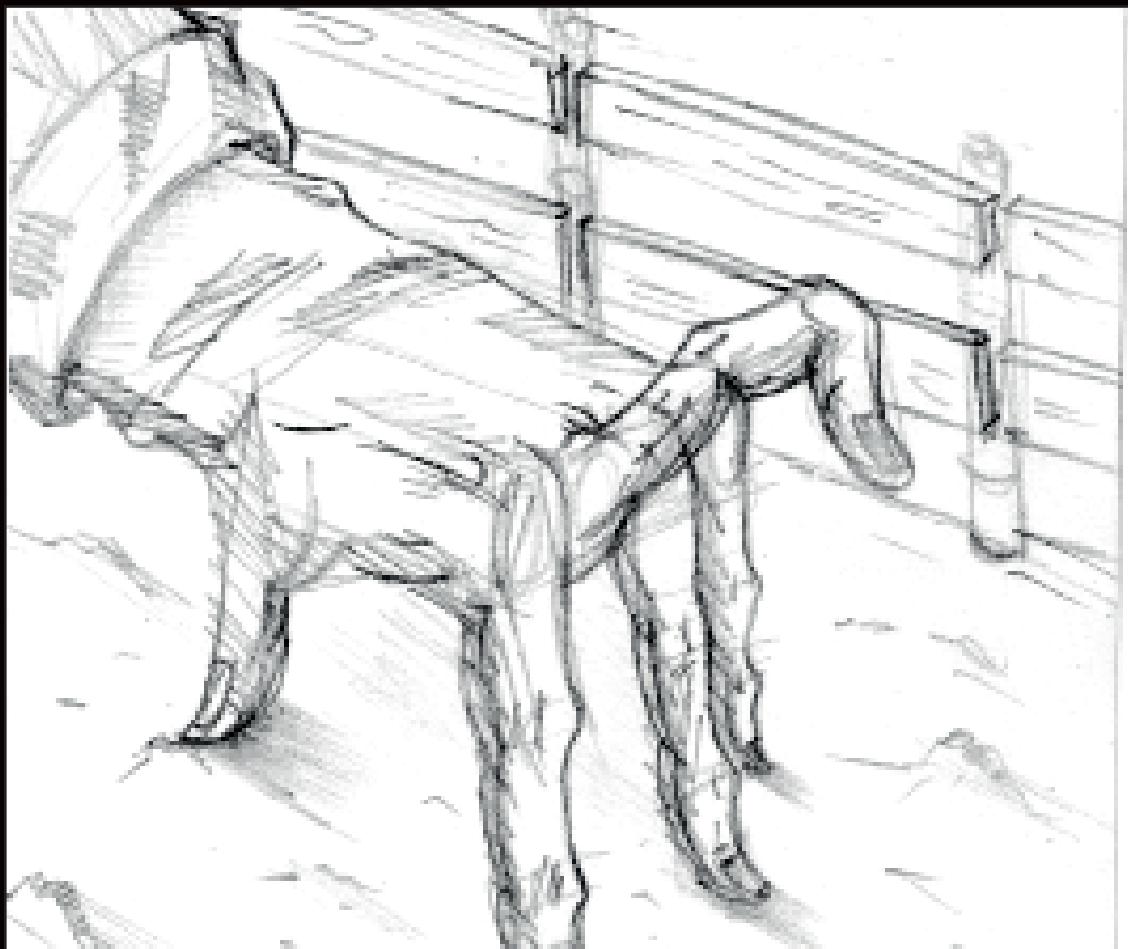


Amor ►

Ilustra: la justicia.

Ilustra: La felicidad.

ENCUENTRO CASUAL





Ejemplo:

Es el uso del collage, este ayuda al ilustrador a usar otra técnica de ilustración y verse en la necesidad de pensar mas allá del uso del lápiz, el uso imágenes cotidianas recortadas puedan volver a ser pegadas o unidas para convertirse en una nueva obra mágica.

El encuentro casual, son imágenes que no tiene relación al momento de interactuar entre sí, se descubre a la belleza como una asociación fortuita de un encuentro no programado, ejemplo: una hoja de papel: un hipopótamo y una bañera, pensamientos sin relación entre si, pero al momento de unirse generan un encuentro fortuito obteniendo nuevas asociaciones semánticas, conceptos inesperados, nuevas formas de expresión

El encuentro casual permite la yuxtaposición de conceptos, que generan interpretaciones inesperadas en el espectador. En esta modalidad del surrealismo, las figuras sacadas de contexto, cobran la calidad de símbolos, que despiertan significaciones imprevistas en quien las interprete. Para el ilustrador es un ejercicio creativo que permite ahondar en la dimensión simbólica de sus mensajes.

*ejercicio
yuxtaposición*

Jugar con símbolos, es una figura retórica que consiste utilizar un objeto real para referirse a algo espiritual o imaginario o simplemente para evocar otra realidad.

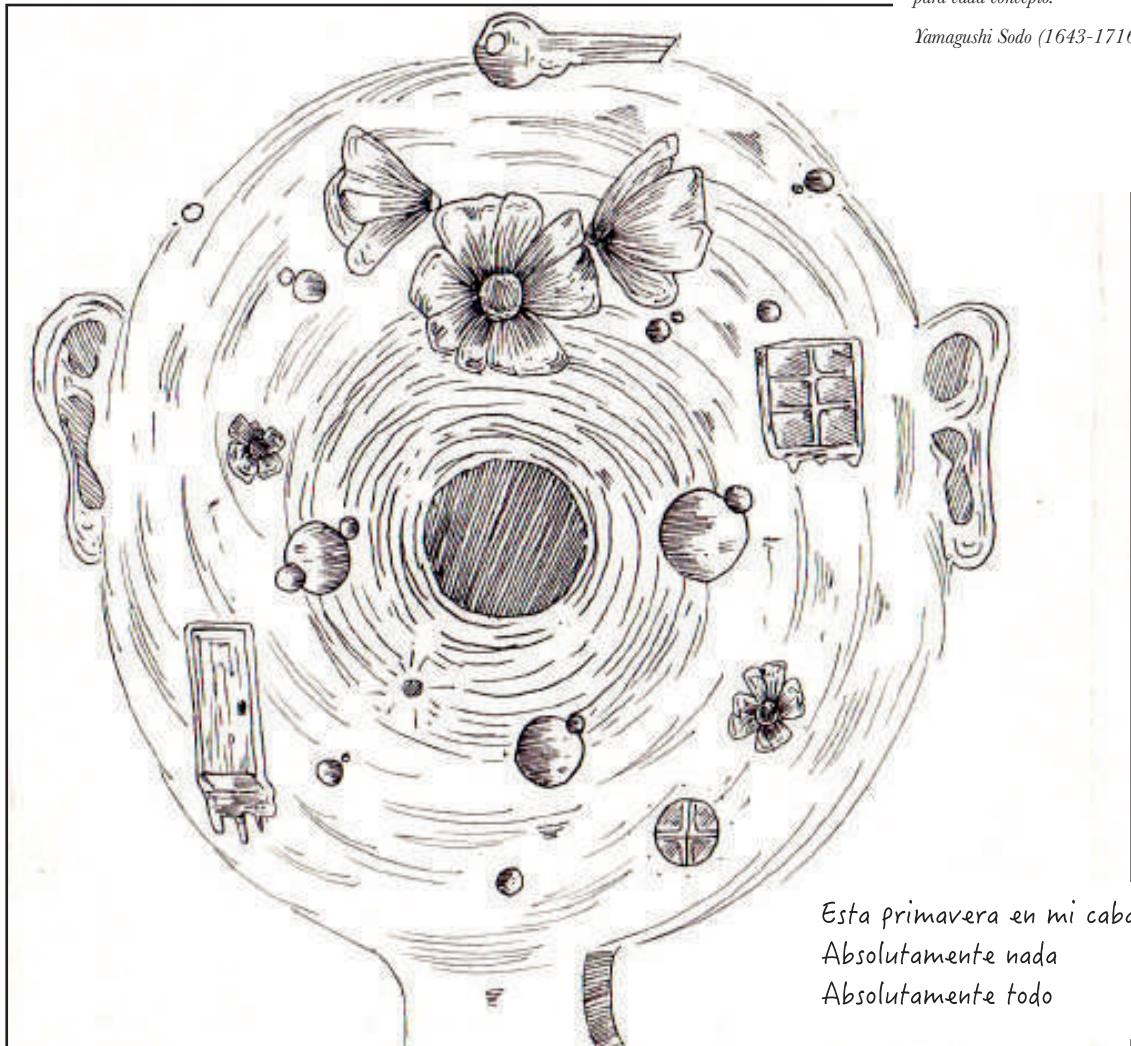
EL DISEÑO

Como ejercicio creativo, el encuentro casual se plasma de mejor manera es el uso del collage, este ayuda al comunicador visual a pensar mas allá del uso del lápiz o las herramientas de dibujo tradicionales; el uso imágines recortadas, sacadas de contexto, que puedan volver a ser pegadas o unidas para convertirse en una nueva obra mágica. Esta noción puede ser usada en editorial, diseño de posters o conceptos gráficos en general.

y en encuentro casual

1 Haikus: ilustrar y ubica símbolos
para cada concepto.

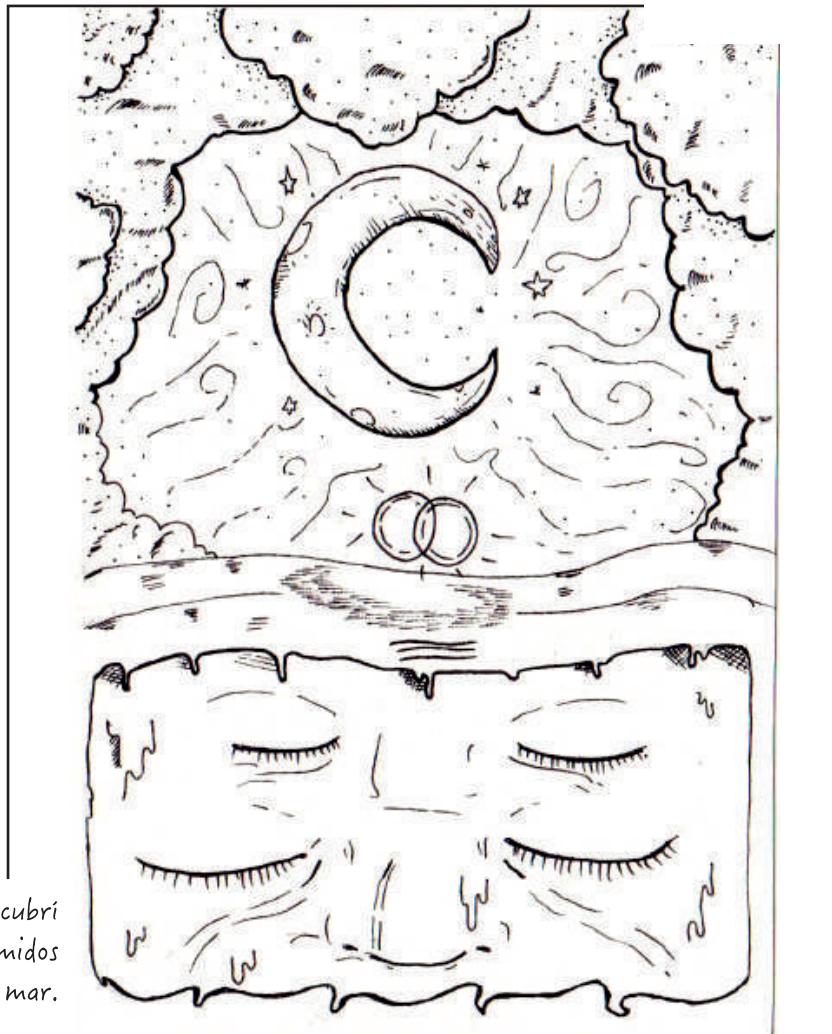
Yamaguchi Sodo (1643-1716)



Esta primavera en mi cabaña
Absolutamente nada
Absolutamente todo

2 Haikus: ilustrar y ubica símbolos
para cada concepto.

Watanabe Hakusen (1913-1969)



Anoche cubrí
mis hijos dormidos
y el ruido del mar.

3 Haikus: ilustrar y ubica símbolos

para cada concepto.

Kabayashi Issa (1763-1828)



La mariposa revolotea
como si desesperara
en este mundo

*Ubica símbolos por cada concepto relevante y únelos en una ilustración,
como si trataras de dibujar el poema.*

*Este camino
nadie ya lo recorre,
salvo el crepúsculo.*

▼ *Matsuo Basho (1644-1694)*

Corté una rama
y clareó mejor
por la ventana.

▼ Masaoka Shiki (1867-1902)



LO MARAVILLOSO

Lo maravilloso es la capacidad de asombrarse frente a un acontecimiento cotidiano, de ver lo hermoso en lo común, como define el RAE: lo maravilloso es un suceso o cosas extraordinarias que causan admiración. Para pensar de forma surrealista primero de debe reconocer todo lo que rodea a un entorno y considerar en lo que nunca se tomó en cuenta.

Para el buen observar un objeto común no pasa desapercibido, porque puede llegar a sorprenderse del objeto más sencillo, como un lápiz, que se vuelve maravilloso si se piensa en su forma, o como la materia prima fue transformada en un producto final, así se pasa el asombro y a la pregunta, ¿como lo hicieron?. En ese momento, el objeto toma un gran valor. Lo mismo ocurre con la ilustración, si se dibuja una manzana nadie se asombraría, pero si de dibuja la misma manzana gigante dentro de un cubo, por ejemplo, la mente dice: ¡para! ¡detente! ¡mira es algo nuevo! entonces, la manzana causa sombro por su cambio de contexto.

ejercicio propuesto

Dar vida a objetos inertes de elección. Ejemplo: la taza vuela, una ventana corre, una piedra llora.

Lo maravilloso y el diseño

Para aplicarlo a ilustración, se puede tomar un objeto o un hecho cotidiano, sacarlo de contexto y hacer que la gente lo mire, pero lo mire de verdad. En publicidad, por ejemplo, los diseñadores necesitan que su producto sea visto, y genere sorpresa en el espectador. Como un zapato, que sale de la simpleza de lo cotidiano, para volverse algo maravilloso en el entorno de una composición gráfica.



lo maravilloso se convierte en

Mundos escondidos:

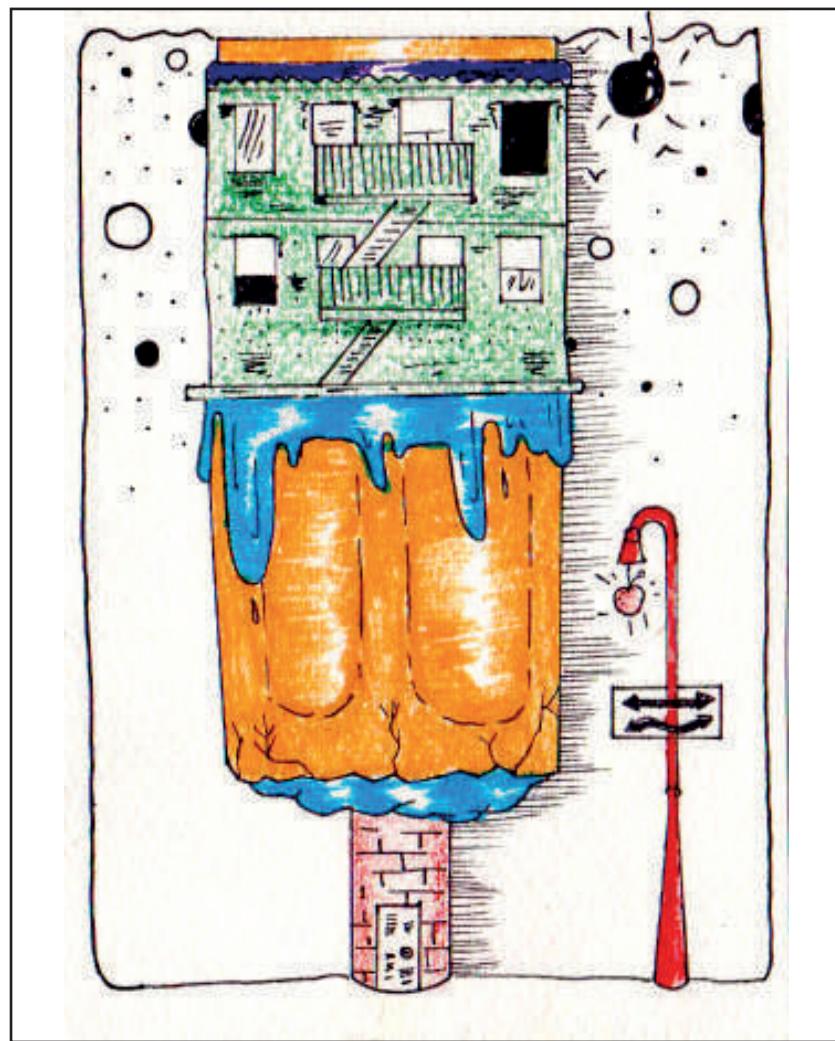
*Imaginar que hay mundos
escondidos en cosas cotidianas de casa,*

Bienvenidos ▼

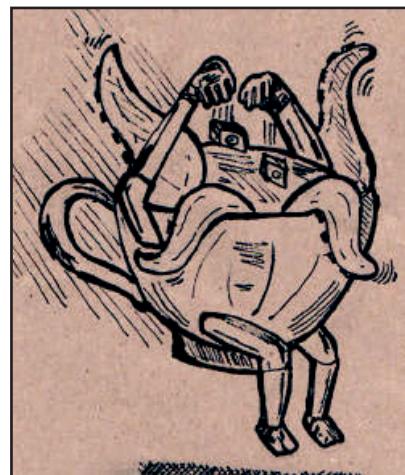
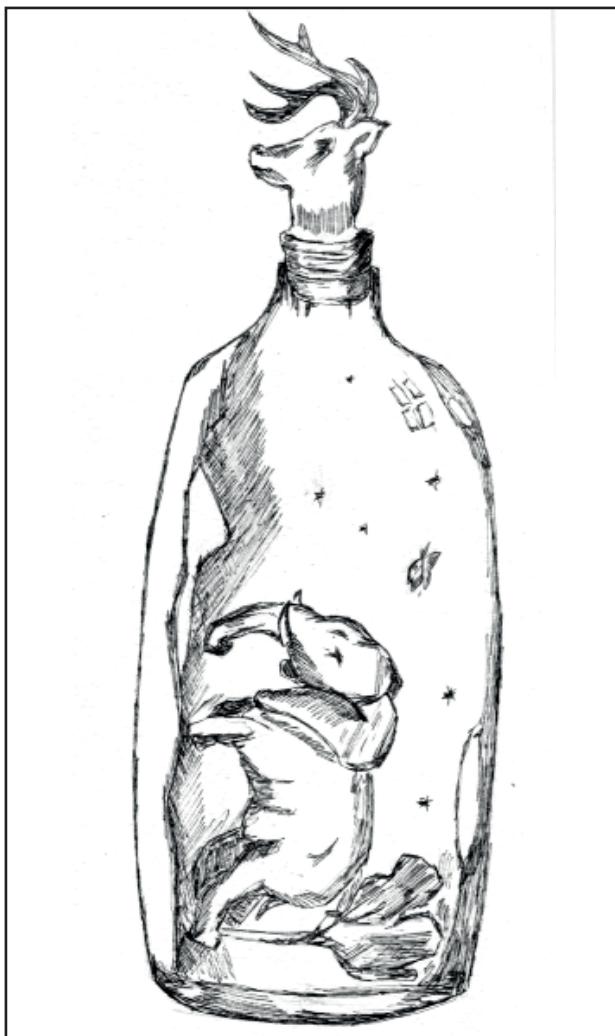


71 ◀

Arriendo helado ▼



Subida al cuerno ▼



▲ Azucar please

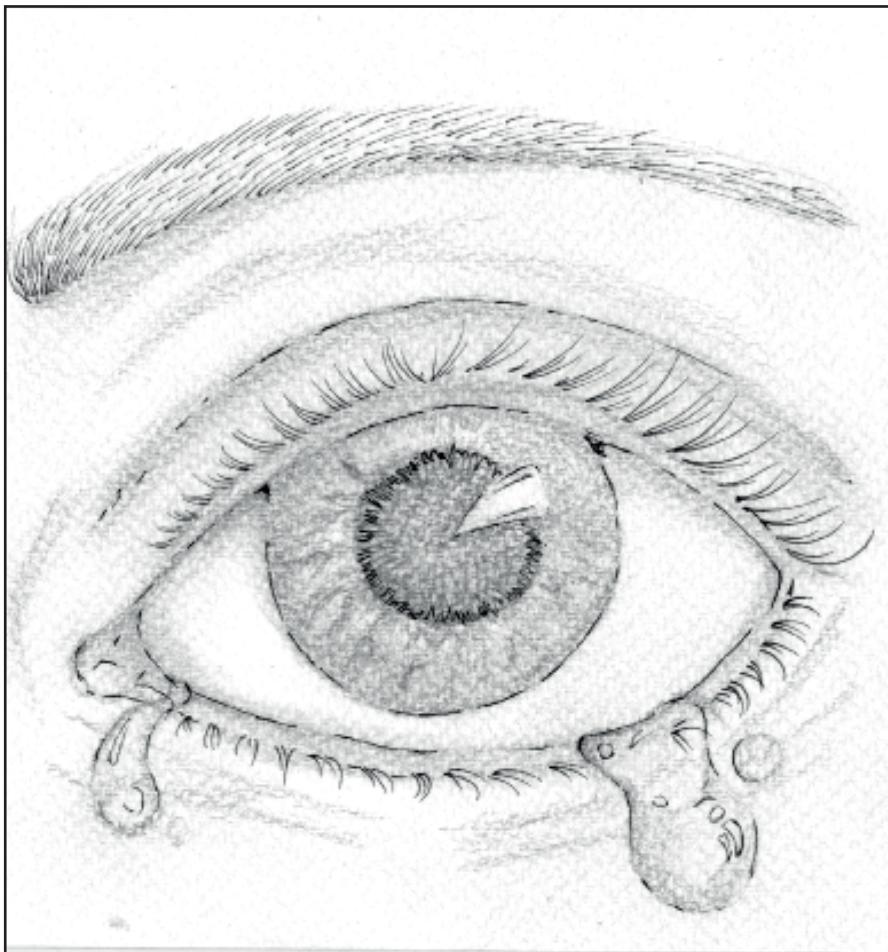
▼
“Lo maravilloso es siempre bello, todo
lo maravilloso es bello, de hecho, sólo lo
maravilloso es bello.”

Bretón
A

73 ◀

Da vida a objetos inertes de elección.

EL EXTRANAMIENTO



El extrañamiento es un ataque a la realidad, es un quiebre, es una locura, es la mente que no acepta la realidad, que no la comprende, el desafiar lo normal o real. El ilustrador puede desafiar las estructuras impuestas de la realidad y de la cotidianidad, salir de la zona de confort para poder sorprender al espectador.

El extrañamiento en ilustración, es una sensación, una percepción, más que una cosa figurativa, porque busca que lo más cotidiano se vuelva “extraño”.

El cadáver exquisito, técnica de dibujo surrealista, consiste en dibujar solo o con mas ilustradores cualquier forma o imagen deseada, mientras el ilustrador va avanzando tendrán que ir modificando la ilustración con diferentes trazos, colores y formas, pero sin detener la continuidad del dibujo.



Por ejemplo:

Una mosca sobrevolando una fruta podrida, es a la vez una imagen común como puede llegar a ser una reflexión sobre la putrefacción, sobre el devenir de la vida y la muerte.

Una niña observando el horizonte sombrío de una tarde fría, es tan común como conmovedor, porque puede llevar al espectador a reflexionar sobre las dimensiones psicológicas del individuo, puede llevarte a reflexionar sobre la inmensidad del universo y la pequeñez del propio ser.

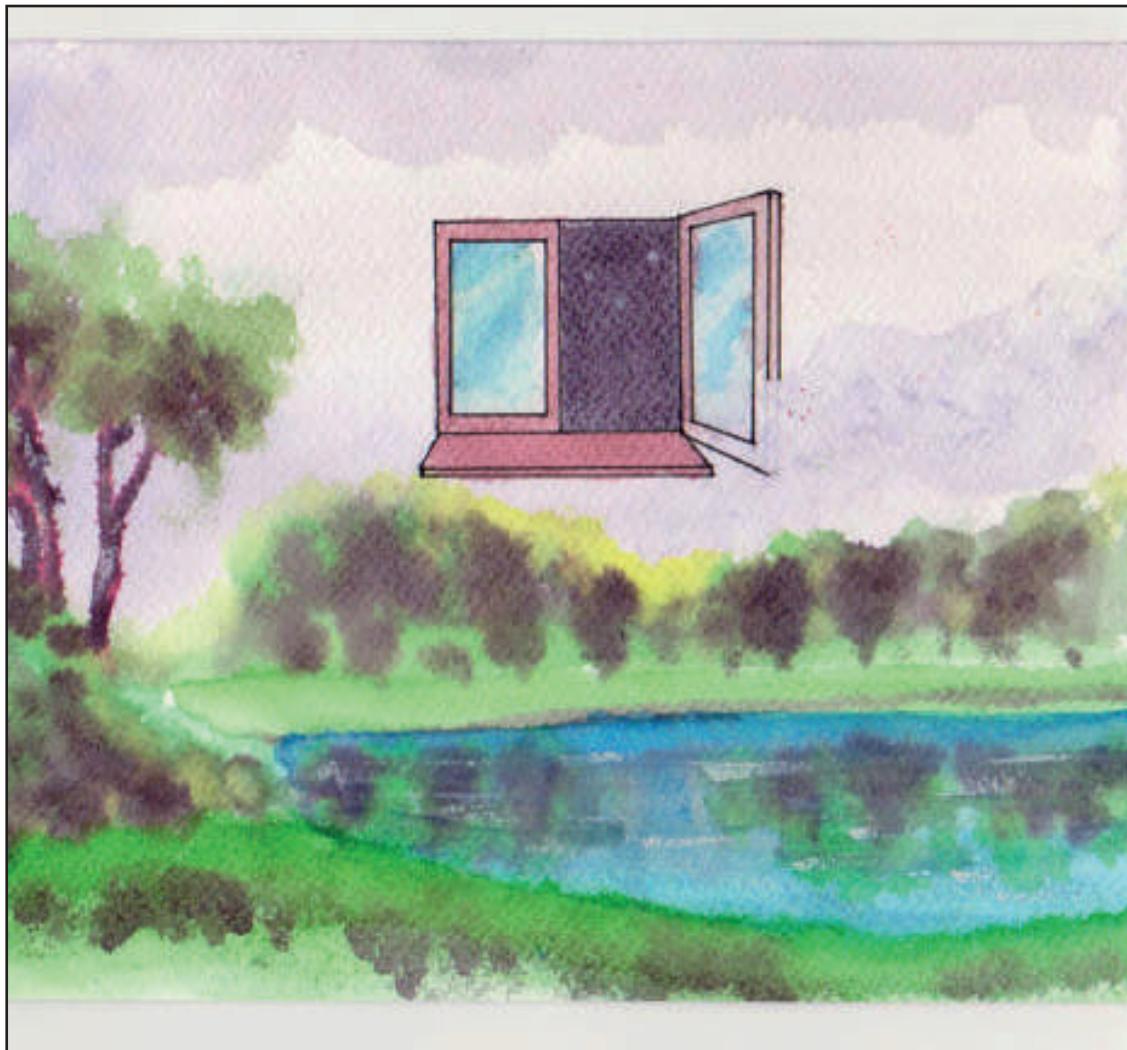
Ruptura de la cotidianidad, dibujar un ojo llorando tan realista como se pueda entonces la lágrima, que es natural, se volverá extraña.

Dibuja un paisaje realista pero agrega un detalle que lo haga extraño.

*ejercicio
propuesto*

el extrañamiento y el diseño

Con este ejercicio el ilustrador logrará quebrar su realidad para poder ser aplicada a una ilustración y con una adecuada producción se puede ser llevado al diseño de marcas, la ilustración, la fotografía o la publicidad.



Dibujar una mesa después del desayuno, los platos sucios, los restos de comida, un café a medio terminar.

Entre dos mundos

31 ▲

LA BELLEZA



CONVULSIVA

El buen observador puede extraer la esencia de lo bello de cualquier cosa. No solo una mujer estereotípicamente hermosa o un objeto maravilloso, lo bello está presente en todo. La capacidad creativa de ver belleza en donde tradicionalmente no se ve belleza. La gente no debate sobre lo bello, lo bello no puede ser malo, sucio ni cruel.

Una técnica realista sobresaltando el color y la composición para producir una ilustración prolífica de un envase de agua arrugado, de forma que las luces y sombras que caen sobre él, lo vuelvan hermoso y perfecto.

Hacer una collage o fotografía con textiles rotos, agujados, un grupo de telas viejas y sucias, tómale una foto cuidando la luz.

Hacer un collage o fotografía con metales oxidados, viejos, rotos, tómale una foto cuidando la luz, dibujar un rostro con una cicatriz enorme.

*ejercicio
propuesto*

la belleza convulsiva y el diseño

La técnica de la belleza convulsiva ayuda al diseñador a darse cuenta que la belleza está presente en todo lugar; la fotografía, por ejemplo, puede tomar este precepto para embellecer aquello que normalmente pasa por alto o es rechazado, como el retrato de un rostro viejo y ajado, embellecido por la luz y la composición.



No sé si mis pinturas son o no surrealistas pero de lo que sí estoy segura es que son la expresión más franca de mi ser

Frida
Kahlo



Monte cosido ▲



Óxido



85 ◀



A media sombra ▲

▼ infancia óxidada





Mundo tela ▲

*Ilustra, o saca fotografías y pégalas en el formato,
utilizando el precepto de la bellaza convulsiva, todo queda
a tu creatividad.*

