

ADyC

Arte, Diseño y Comunicación

2018

Manuel Fernando Mancera Martínez
(coord.)

Editorial Universidad de Sevilla

ADyC

Arte, Diseño y Comunicación

2018

ADyC

Arte, Diseño y Comunicación

2018

Manuel Fernando Mancera Martínez (Coord.)



Sevilla, 2019

Índice

Alba María Almagro Utrera.....	14
Isabel María Alor Calero.....	16
Alicia Álvarez Rodríguez.....	18
María Arrebola Ruiz.....	20
Tania Ávila Villalba.....	22
María José Cambero Cambero.....	24
Ana Rocío Cordobés Arévalo.....	26
Sara Cumalat Jiménez.....	28
Lucía Charneco Peña.....	30
Laura Delgado Hens.....	32
Laura Fernández Aguilar.....	34
Alba Gallardo Sáez.....	36
María José García González.....	38
Carlos García Romo.....	40
María Aurora García-Calabrés Ballesteros.....	42
Jesús Gil Pérez.....	44
Eduardo Gómez Diéguez.....	46
Pablo Agustín González Benitez.....	48
Pedro Manuel Gutiérrez Páez.....	50
Paloma Herrera Navarro.....	52
Silvia Akemi Lisboa da Silva Katano.....	54
Manuel Fernando Mancera Martínez.....	56
Ángeles Mariscal Orta.....	58
Ángela María Martín López.....	60
Raquel Medina González.....	62
Ana Morales Ruíz.....	64
Antonio José Pereira Vega.....	66
Alicia Pinto Pérez.....	68
Francisco Javier Portales Carrillo.....	70
Sara Sánchez González.....	72
Triana Sánchez Hevia.....	74
Julia Tocino Otero.....	76
QR autores.....	78

Como una segunda piel, digital, polifacética, transformativa e idílica. Así surge esta bestia convulsiva que, página a página, transmuta para acabar siendo un anhelo infectado de mudable naturaleza, que sueña con vestir su alma cual si fuera protagonista en *el traje nuevo del emperador*.

Esta *piel para la intimidad** es la quintaesencia de una representación de la psique socio-personal. Este libro, compendio constructivo de un Frankenstein decorativo, afectado de un alter ego multifuncional, es el espejismo de un *yo que habito** esperando envolver almas cargadas de coquetería corolaria.

En **ADyC 2018** podemos encontrar un conjunto de realidades marcadas por el infinito, ese infinito cargado de motivo envolvente que se fusiona en la linde que distingue, a cada uno de sus diseños, como una miscelánea red gráfica que pretende germinar y formalizar futuras propuestas creativas. Cada uno de los diseñadores / ilustradores que conforman esta colección, aportan su visión personal a la reproducción creativa: geometrificaciones, personajes fantásticos, objetos animados, arquitecturas imposibles, extravagantes composiciones...

Imaginación y creatividad son la base de este conjunto de trabajos que aportarán un renovado imaginario colectivo sobre el que edificar futuros proyectos que seguro tendrán un importante impulso desde esta plataforma gestionada en el concepto **Arte, Diseño y Comunicación**.

* Mancera Martínez, M. F. (2004) *La decoración mural de interiores a través de la historia*, Fondos digitales. Universidad de Sevilla.

Toda la producción gráfica contenida en la presente publicación está generada con el software Adobe Illustrator, que como editor de gráficos vectoriales es reescalable; es por eso que en la ficha técnica de cada diseño no aparece la medida, al ser, el retrato, una construcción cuadrada, y el motivo de repetición, conceptualmente infinito.

Arte

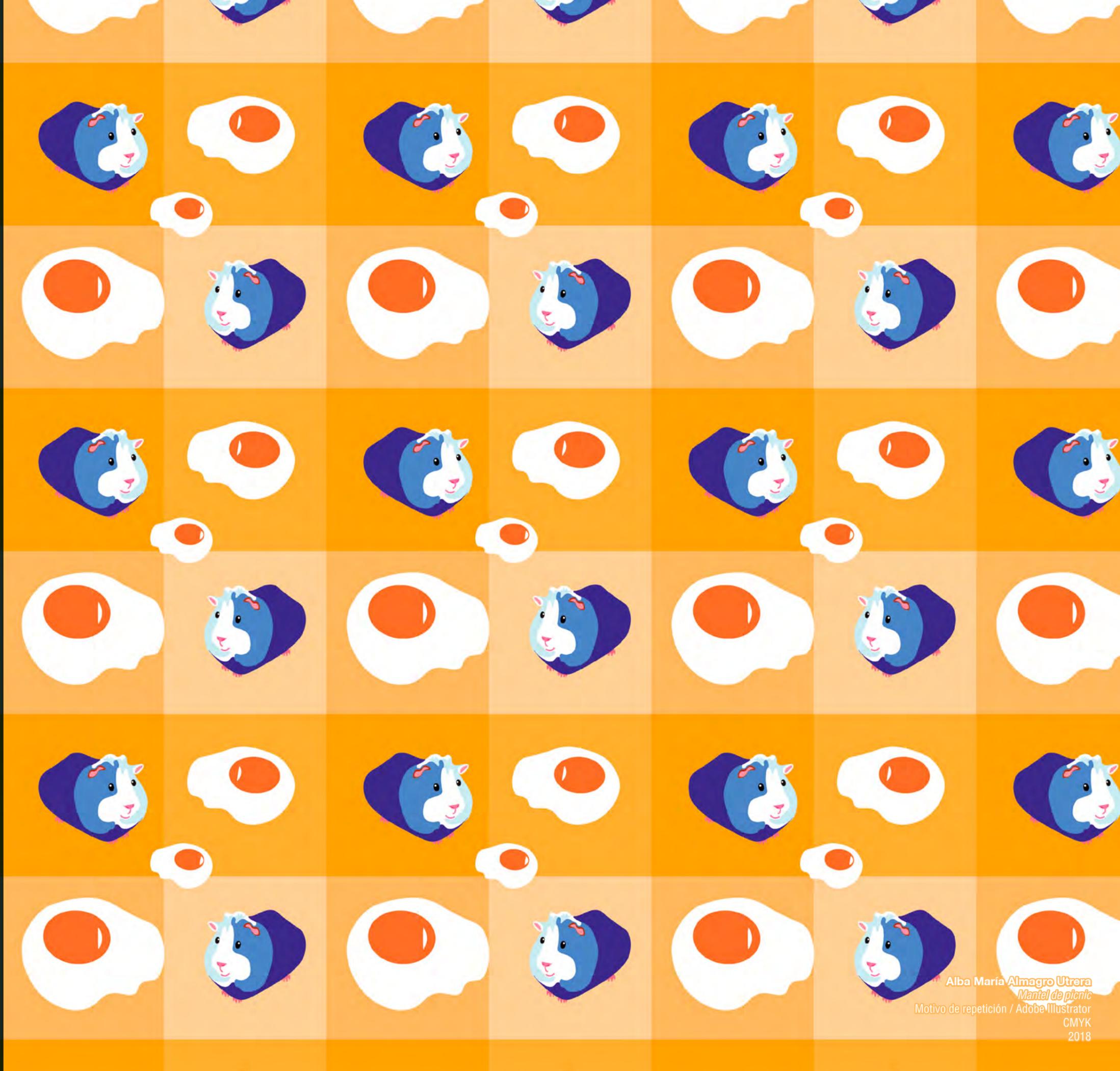
Diseño y Comunicación



Alba María Almagro Utrera
Alba Guni (Alba María Almagro Utrera)
Gráfica digital / Adobe Illustrator
CMYK
2018

La creación artística digital se proyecta hacia la estética pop.

Son usados frecuentemente los colores pastel y los colores primarios para otorgar a la obra un carácter llamativo y apacible. Los diseños son construidos a partir de elementos obsesivos como las cobayas, los huevos fritos, los gatos y las cámaras analógicas, entre otros. No se buscan formas simétricas, sino una composición armoniosa que se combina con un fondo sencillo y colorido.





Isabel María Alor Calero
Isabel María Alor Calero
Gráfica digital / Adobe Illustrator
CMYK
2018

Bastet es una diosa del antiguo Egipto. Se representa bajo la forma de un gato doméstico o como una mujer con cabeza de gato. Indicaba la protección y la armonía de los hogares y templos. Se la menciona en *El Libro de los Muertos*.

Este diseño representa a la diosa con una actitud femenina y dócil. Para ello se han empleado colores pastel y formas más redondeadas que refuerzan el concepto.

La leyenda de la *Batalla de Pelusium* fue el motivo para ilustrar a esta diosa. Se cuenta que los egipcios se rindieron ante los persas porque estos portaban escudos adornados con la figura sagrada del gato. Así fue como los egipcios perdieron la ciudad de Pelusio.



Isabel María Alor Calero
Bastet
Motivo de repetición / Adobe Illustrator
CMYK
2018



Alicia Álvarez Rodríguez
Alicia Álvarez Rodríguez
Gráfica digital / Adobe Illustrator
CMYK
2018

El protocolo de trabajo se gestiona mediante colores planos, sin degradados, buscando formas claras y sencillas y una estética atrayente. El diseño representa distintas figuras, basadas en los personajes protagonistas del clásico cuento *El Mago de Oz*: Dorothy, el *Es-pantapájaros*, el *Hombre de Hojalata* y el *León* y como fondo amapolas, las cuales son parte fundamental del paisaje donde se desarrolla la historia. Se ha querido dotar a las imágenes de un carácter infantil basado en la estética como proceso creativo, que identifica la gráfica y su producción artística.





María Arrebola Ruiz
María Arrebola Ruiz
Gráfica digital / Adobe Illustrator
CMYK
2018

Dentro del fantástico mundo de los *yokais* (monstruos y espíritus japoneses), trabajamos preferentemente con una criatura en concreto, el *karasu-tengu* (tengu-cuervo). Éste es un ser que habita bosques y montañas, protectores de los mismos, que posee habilidades mágicas y de lucha.

En esta obra, se crean diseños que parten de dibujos tradicionales, los cuales sirven como base del trabajo digital. Esto agiliza el proceso y ayuda a que el resultado sea limpio. La creación artística está dedicada a dar a conocer a estos *yokais* desde un punto de vista más actual. Forman parte de un bestiario en el cual varios *yokais* pasan por un filtro personal. La obra posee un carácter amable, para que pueda llegar tanto a los jóvenes como a los adolescentes interesados en el tema.



María Arrebola Ruiz
Dos pequeños duendes del viento
Motivo de repetición / Adobe Illustrator
CMYK
2018



Tania Ávila Villalba

Tania Ávila Villalba

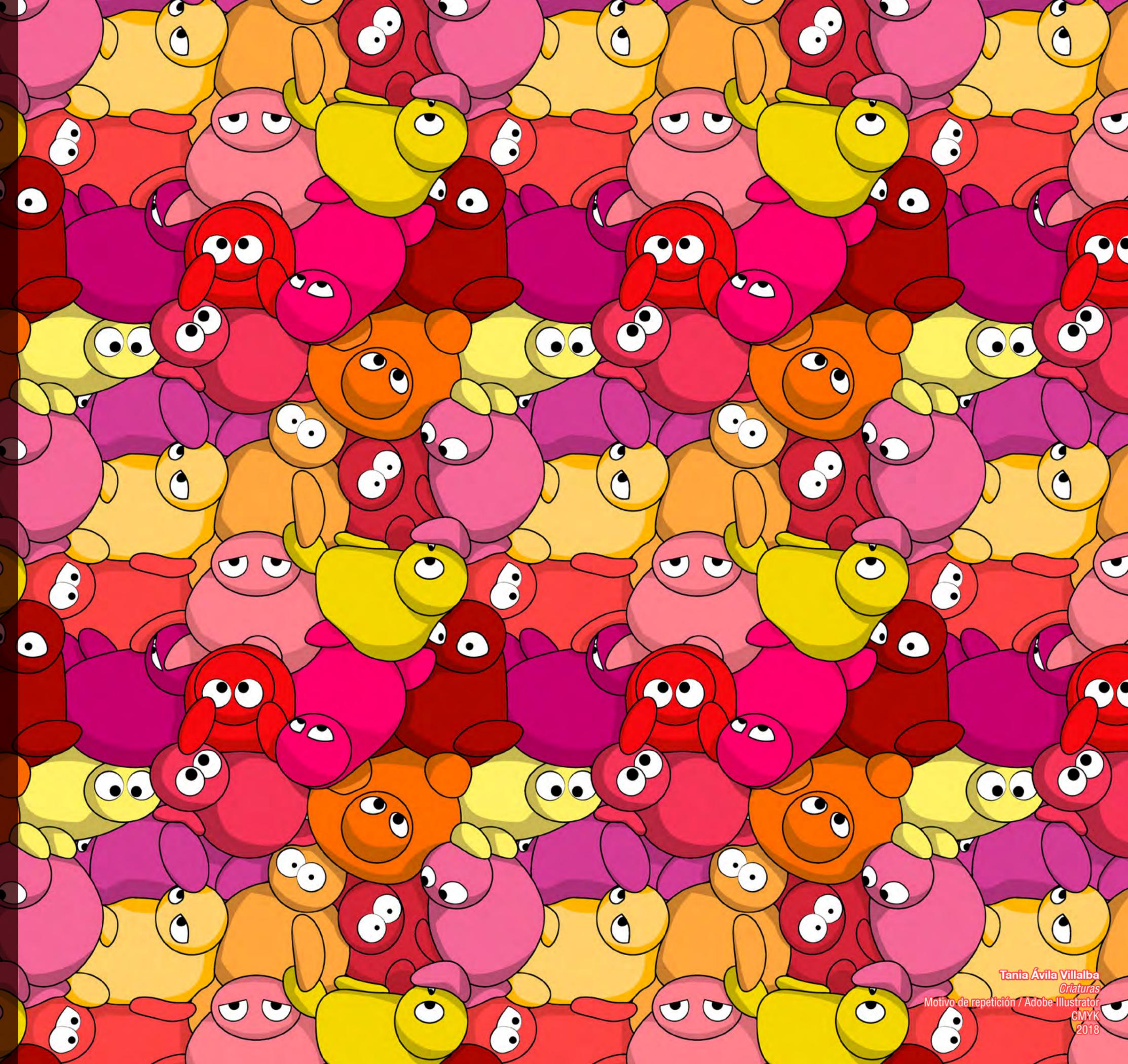
Gráfica digital / Adobe Illustrator

CMYK

2018

Inspirada en las máquinas cargadas de peluches y muñecos amontonados y apretados, con las que todos hemos lidiado alguna vez, surge Criaturas.

Este trabajo se enmarca dentro de la producción artística inmersiva en la ilustración infantil y juvenil. El objetivo principal es buscar la simpatía del observador con los personajes y las situaciones representadas. Se busca especialmente crear situaciones divertidas. Normalmente, los diseños se construyen con representaciones figurativas y narrativas. Como requisito más importante se componen imágenes lo más sencillas, claras y atractivas posible. Por ello se representa con especial atención a la simplificación de las formas y al uso de una paleta de colores adecuada al concepto creativo.



Tania Ávila Villalba
Criaturas

Motivo de repetición / Adobe Illustrator
CMYK
2018



María José Cambero Cambero
María José Cambero Cambero
Gráfica digital / Adobe Illustrator
CMYK
2018

La creación artística está dedicada a la proyección de diseños frescos e innovadores que pretenden ser atractivos para todos los públicos, ya sea por su colorido o por sus divertidas formas. Se articula el discurso buscando aunar el arte y el diseño, imprescindibles en la creación artística, para así promover un gusto estético equilibrado y creativo.

El eje central de la obra gira entorno a estampados veraniegos, donde predominan los elementos florales de una forma divertida, junto a otros que recuerdan a un periodo 90's.



María José Cambero Cambero
Ventana a otro jardín
Motivo de repetición / Adobe Illustrator
CMYK
2018

