



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Filosofía oriental en el lenguaje de la geometría

Trabajo Fin de Máster

Máster Universitario en Producción Artística

AUTOR/A: Zheng, Wenxin

Tutor/a: Rodríguez Calatayud, María Nuria

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

FACULTAD DE BELLAS ARTES
PROYECTO FINAL DE MÁSTER EN PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

Filosofía oriental

en

el lenguaje

de

la geometría

Tipología 4

Autora **WENXIN ZHENG**

Dirigido por **Nuria Rodriguez Calatayud**

Valencia, Junio 2024



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



MÁSTER en
PRODUCCIÓN ARTÍSTICA
Universitat Politècnica de València



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

SUMARIO

Resumen/Abstract	• 2	Referencias	• 21
Introducción	• 3	Producción artística : ilustración y serigrafía	• 27
Objetivos	• 3	· Selección 10 fábulas chinas	
Metodología	• 4	· Proceso de creación de ilustraciones de fábulas	
		· Proceso de serigrafía	
El auge y desarrollo de la ilustración geométrica	• 5	Producción Artística : Un libros con encuadernación de escamas de dragón	• 33
· El origen y desarrollo temprano		· Referencias- Encuadernación de escamas de dragón—龙鳞装	
- Modernismo		- Historia de la encuadernación de escamas de dragón	
- El estilo de Bauhaus		- El desarrollo contemporáneo de la encuadernación de escamas de dragón	
- Suprematismo		· Descripción técnica y metodológica del libro	
· El desarrollo medio		- Creación de ilustraciones para los márgenes de las páginas	
- Diseño suizo y estilo internacionalista		- Colocación de textos y maquetación	
- Paul Rand		- Impresión, recorte y ensamblado de las páginas dobles	
· Desarrollo contemporáneo		- Encuadernación de escamas de dragón	
- Arte vectorial			
- Software que impulsa el desarrollo			
Formas geométricas en la ilustración	• 13	Presentación final	• 41
· Formas geométricas básicas y su aplicación en el diseño de personajes		Conclusiones	• 48
- Círculos, óvalos		Bibliografía	• 49
- Rectángulos y cuadrados			
- Triángulos			
· La influencia de la posición y el tamaño de las figuras geométricas en la percepción visual			
· La elección de colores determina el efecto visual de la composición.			

RESUMEN

Este trabajo está compuesto de dos partes. La primera parte responde a un proyecto de investigación que sienta las bases del proyecto práctico a través de un recorrido por la historia, factores de influencia y referentes del mundo de la pintura geométrica y la encuadernación de escamas de dragón.

La segunda parte es un proyecto práctico resultado de la aplicación de la investigación teórica realizada a partir de la información obtenida. Diseñé 10 ilustraciones geométricas para 10 fábulas chinas, utilizando la técnica de serigrafía para crear pósteres decorativos con estas obras y, finalmente, combiné estas ilustraciones con el contenido textual para producir un libro encuadernado con la técnica tradicional "encuadernación de escamas de dragón".

Palabras claves:

la pintura geométrica
encuadernación de escamas de dragón
fábulas chinas

ABSTRACT

This work is composed of two parts. The first part responds to a research project that lays the foundation for the practical project through a journey through the history, influencing factors, and references in the world of geometric painting and dragon scale binding.

The second part is a practical project resulting from the application of the theoretical research conducted based on the obtained information. I have designed 10 geometric illustrations for 10 Chinese fables, using the screen printing technique to create decorative posters with these works, and combined these illustrations with the textual content to produce a book bound using the traditional "dragon scale binding" technique.

Keywords:

geometric painting
dragon scale binding
Chinese fables

INTRODUCCIÓN

Este Trabajo de Fin de Máster, planteado bajo los requisitos de la tipología cuatro, pretende establecer los planteamientos propuestos en las obras que se han realizado a lo largo del año 2023- 2024. La motivación para establecer el tema de mi TFM proviene de la curiosidad de mis compañeros de clase sobre la cultura china. Fueron sus preguntas repetidas las que despertaron mi deseo de presentar y mostrar los contenidos de mi cultura.

Las formas de cultural son variadas, como la pintura, los cuentos, la música, etc. Según Pelta (2011), los ilustradores pueden utilizar técnicas narrativas visuales para contar historias que ayuden a mejorar comportamientos y actitudes con el fin de aumentar la conciencia de las personas (p.55). En este caso, he elegido 10 fábulas tradicionales con gran valor educativo y los he visualizado en contenido gráfico. Para lograr este objetivo, estudié y analicé el desarrollo de la ilustración geométrica, aprendiendo cómo controlar el tamaño, el color y la posición de las formas para alcanzar el mejor efecto narrativo, y cómo representar personajes complejos utilizando figuras geométricas a través de la simplificación y la síntesis.

En términos de aplicación, no solo aprendí la técnica de serigrafía para imprimir pósteres decorativos, sino que también utilicé la impresión láser y la técnica tradicional de encuadernación de escamas de dragón para crear un libro de cuentos titulado Un Libro De Fábulas Chinas.

OBJETIVOS

Según Salisbury(2007), las obras de ilustración son un medio importante para ayudar a los lectores a aprender a apreciar el lenguaje visual, les ayuda a fomentar y nutrir sus capacidades de alfabetización visual(pp.56-77). Especialmente en situaciones donde se enfrentan a diferentes idiomas y culturas, la visualización del texto puede romper las barreras lingüísticas y lograr una difusión verdaderamente global. "La ilustración se convierte en una forma artística que establece una comunicación con el lector, ya que la imagen resulta más atractiva y es una forma paralela de transmitir significado" (Sanglada Navarro, 2014).

- **Convertir los cuentos de fábulas chinas en un lenguaje visual a través de ilustraciones.**
- **Componer estas ilustraciones en una serie e imprimirlas como pósteres decorativos**
- **Combinar las ilustraciones y el texto utilizando métodos tradicionales de encuadernación para crear un libro moderno.**
- **A través de mis obras, construir un puente entre la cultura china y la audiencia española, abriendo una puerta moderna pero llena de la sabiduría tradicional y antigua.**

METODOLOGÍA

Mi TFM va a seguir una metodología principalmente cualitativa.

Primer paso: recopilar información y analizar la evolución de la ilustración geométrica y el método de

" Encuadernación de escala de dragón "

He dividido el desarrollo de la ilustración geométrica en tres etapas. Recopilé obras representativas y autores de cada etapa, y analicé los estilos de creación de cada autor en diferentes períodos. Durante el estudio de la evolución de la ilustración geométrica, descubrí que estas tres etapas están estrechamente relacionadas con los cambios sociales, ya que cada cambio social desencadena nuevas innovaciones. Por lo tanto, para analizar y comprender la evolución de la ilustración geométrica, es necesario conocer el contexto histórico de cada época.

En cuanto a la creación del libro artista, mediante la recopilación de casos similares, se deben identificar las ventajas y desventajas de varios métodos de encuadernación para encontrar el método más adecuado según las condiciones actuales.

Segundo paso: A través de casos, analizar y comprender los métodos para crear postales narrativas utilizando formas geométricas.

Recopilé y analicé diversas obras cinematográficas y pictóricas, resumiendo y analizando la relación entre las formas geométricas en términos de forma, tamaño, dirección y color, y su capacidad expresiva.

Combinando teoría y casos prácticos, exploré cómo controlar las formas geométricas para mejorar la expresividad y capacidad narrativa de las imágenes.

Tercer paso: Realizar creación artística.

Seleccioné fábulas y utilicé las técnicas de expresión previamente aprendidas para visualizar el contenido textual mediante formas geométricas. Además, empleé las técnicas de serigrafía y fabricación de libros aprendidas durante el año de master para producir pósters decorativos y libros educativos con un toque de diseño atractivo.

El auge y desarrollo de la ilustración geométrica

1.El origen y desarrollo temprano

Modernismo y Bauhaus :

El modernismo, surgido a principios del siglo XX, y la escuela Bauhaus, fundada en 1919 en Alemania, jugaron un papel crucial en la evolución de la ilustración geométrica.

1.1 Modernismo

El modernismo se refiere a un movimiento global en la sociedad y la cultura que, desde las primeras décadas del siglo XX, buscó una nueva alineación con la experiencia y los valores de la vida industrial moderna. Basándose en los precedentes de finales del siglo XIX, artistas de todo el mundo utilizaron nuevas imágenes, materiales y principios que definen el arte modernista. El modernismo generalmente tiene algunas características clave: en primer lugar, fue impulsado por diversas agendas sociales y políticas, reflejando las realidades y esperanzas de las sociedades modernas. En segundo lugar, surgió de la innovación y la experimentación con la forma (las formas, colores y líneas que componen la obra), con una tendencia hacia la abstracción y un énfasis en los materiales, técnicas y procesos. (Tate, s.f.)

La obra "Guernica" de Pablo Picasso es una de las más representativas de las vanguardias del siglo XX. Según Esteban Leal en su introducción publicada en el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía: "Guernica" ha reflejado una época y de unas luctuosas y dramáticas circunstancias y es considerado como una de las obras de arte más representativas del siglo XX (s.f.). Ella combina estructuras cubistas y objetos reensamblados en una forma abstracta. En lugar de representar

los objetos desde una única perspectiva, Picasso muestra los personajes desde múltiples perspectivas para representar el evento, creando una representación impactante del sufrimiento y la guerra (Artsper Magazine, 2019).



▲ Fig1. Guernica by Picasso, 1937

1.2 El estilo de Bauhaus

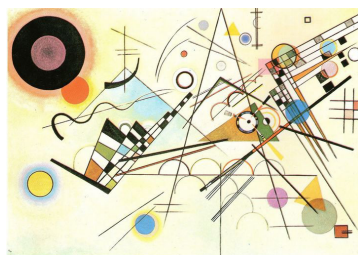
"La Bauhaus surgió en el contexto de la demanda social de restaurar la confianza nacional tras la derrota de Alemania" (Ortega, C, 2021, p.1).

El principio fundacional de la asociación era el diseño racional que eliminaba la ornamentación y la decoración superflua, enfatizando el funcionalismo. Esta sencillez repercutía en una mayor estandarización y eficacia productiva que se transformaba en un incremento de la calidad y un mayor ahorro para el usuario y el fabricante. (Fernández Rincón, A.R., 2019, pp. 70-71)

El estilo Bauhaus es una escuela de diseño fundamental que influyó significativamente en el desarrollo de la ilustración geométrica. Esta escuela enfatiza las formas geométricas, la funcionalidad y la simplicidad, con un enfoque en la integración multidisciplinaria (Winton, 2016) y la defensa del principio de diseño "menos es más" (Richman-Abdou & Cole, 2023). Algunos de sus representantes más destacados son: Wassily Kandinsky y Josef Albers.

1.2.1 Wassily Kandinsky es uno de los pioneros del arte abstracto.

Lo más novedoso de su trabajo fue su teoría formal de análisis de los elementos aislados punto, línea y superficie, analiza las interrelaciones,(...).Su interés se centraba en la ordenación de colores, formas y otros elementos de lineales.(Düchting, H., & Kandinsky, V.,1990,pp.67-68)

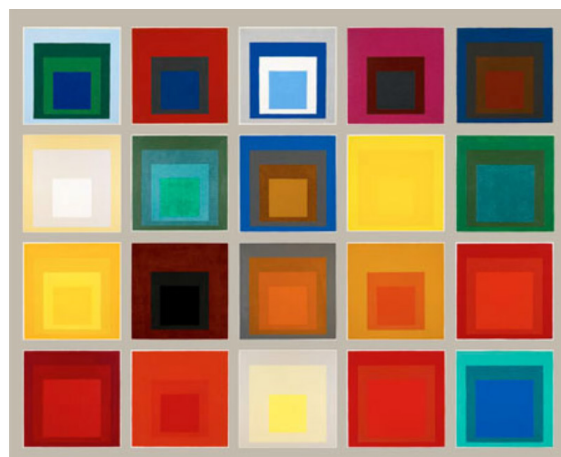


▲ Fig2. Pequeños mundos VII, Wassily Kandinsky, 1922.

◀ Fig3. Composición VIII, Wassily Kandinsky 1923

1.2.2 Josef Albers es conocido por sus ilustraciones abstractas y es célebre por explorar la relación entre el espacio y el color. Sus obras a menudo buscan el equilibrio extremo en la composición, utilizando formas planas y colores para crear efectos tridimensionales. Un ejemplo destacado de su trabajo es la serie "Homage to the Square", que comenzó en 1950 y continuó durante 25 años.

La serie se define por una adhesión inquebrantable a una única fórmula pictórica: el cuadrado. Los efectos ópticos que Albers creó—contrastes de color brillantes y la ilusión de planos que retroceden y avanzan—no estaban destinados tanto a engañar al ojo como a desafiar las facultades de recepción visual del espectador.(Lauf, s.f.)



◀ Fig4. Homage to the square, Josef Albers, 1950-1975

1.3 Suprematismo

Influenciado por el arte tradicional ruso y los desarrollos de vanguardia en Europa, en 1915, Kazimir Malevich creó su obra "Black Square". Él consideraba que los cuadrados eran las formas geométricas definitivas y creía que los elementos no objetivos podían expresar más que las representaciones figurativas. Alentaba a los espectadores a contemplar ideas más allá de las apariencias superficiales.(Hodge, S., 2019, p.27)

Sentí solo la noche dentro de mí y fue entonces cuando concebí el nuevo arte, al que llamé Suprematismo." Esto fue expresado por un cuadrado negro sobre un cuadrado blanco. "El cuadrado de los suprematistas... puede compararse," dijo, "con los símbolos de los hombres primitivos. No era su intención producir ornamentos, sino expresar el sentimiento del ritmo.(Malevich,1959,P.8)

En su obra 'Aeroplane Flying', abandonó todas las referencias al mundo exterior para centrarse en formas geométricas de colores sobre fondos blancos(Artchive, s.f.). A través de la disposición irregular de las formas geométricas y el fuerte contraste de colores, Malevich logró capturar una sensación de dinamismo. La relación entre las formas y su disposición evocan la alta velocidad del vuelo de un avión en el aire.

Sus esfuerzos más significativos e influyentes se centraron en la investigación de formas geométricas puras como cuadrados, triángulos y círculos, así como en sus relaciones entre sí dentro del marco pictórico (...). A través de sus obras establecidas, el artista quería alcanzar el punto cero de la pintura, liberar de alguna manera el núcleo de la pieza esforzándose hacia la simplicidad,...). Lyubov Popova una vez dijo que un artista no debe pintar de manera realista, afirmando que uno debe separar lo necesario dentro de una pintura de lo que es redundante para lograr el máximo nivel de expresión artística.(Velimirović,2016)

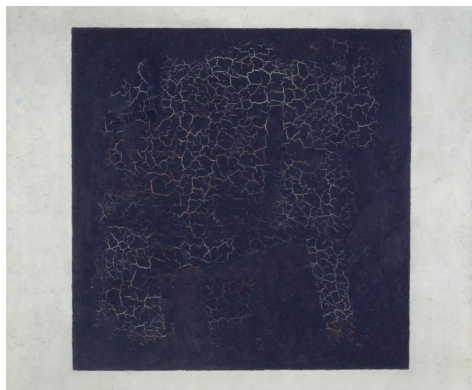
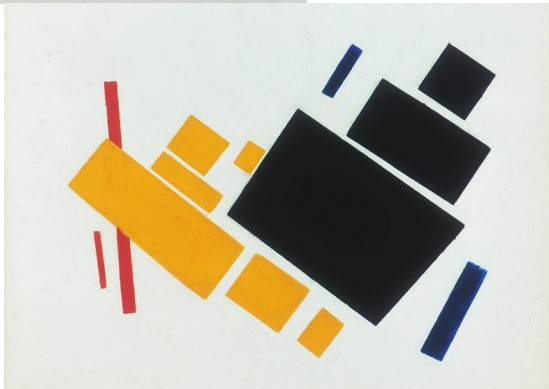


Fig.5. Black square, Kazimir Malevich, 1915.

Fig.6. Aeroplane Flying, Kazimir Malevich, 1915.



2. El desarrollo medio

2.1 Diseño Suizo y Estilo Internacionalista

El diseño suizo (Swiss Design, también conocido como estilo tipográfico internacional, International Typographic Style), es un estilo de diseño que se originó en Suiza a mediados del siglo XX. Los principios básicos del estilo suizo

incluyen la limpieza, la legibilidad y la objetividad. Este estilo enfatiza una comunicación visual clara y directa, eliminando cualquier decoración innecesaria para asegurar la transmisión clara de la información. Sus representantes destacados incluyen a Ernst Keller, Max Bill, Josef-Müller Brockmann y Armin Hofmann. (Budrick, 2020) Este estilo ha influido en muchos aspectos del diseño gráfico, la tipografía y la comunicación visual, y sigue siendo un modelo a seguir para los diseñadores hasta el día de hoy.

2.1.1 **Josef Müller -Brockmann** es un firme defensor del diseño gráfico suizo. Su actitud se basa en la integridad, el sentido de responsabilidad social y cultural, y en la ética profesional inquebrantable del diseñador" (Müller, 2007, p.34). Sus carteles son mundialmente famosos por la tensión visual y el poder comunicativo logrados con recursos reducidos. Su trabajo refleja la demanda de gráficos que sean neutrales, funcionales y objetivos(Müller,2007,p.265).

Creo que las obras de Müller destacan por su composición, el uso de rejillas y la expresión de la musicalidad. Por ejemplo, en el cartel "Watch That Child!" diseñado en 1953, utilizó una composición diagonal para representar de manera efectiva la situación de peligro inminente en la que una motocicleta está a punto de chocar con un niño.

En su serie de carteles diseñados para conciertos, utilizó composiciones de formas geométricas, contrastes de tamaño y color para visualizar los ritmos y melodías de la música. Estas variaciones no son caóticas; el diseño de Müller refleja la belleza de las matemáticas, como si cada forma geométrica fuera el resultado de una medición precisa y una reflexión profunda. Es como si transformara el pentagrama en formas

geométricas, donde algunas se asemejan a notas musicales saltarinas y otras a golpes de tambor. Tomando como ejemplo el cartel de música de Beethoven: todos los arcs tienen su centro en la esquina inferior izquierda del cuadro. Todos los arcs giran alrededor de este centro, con una diferencia de ángulo entre ellos basada en 45° . La diferencia de ángulo mínima es de $1/4$ de 45° , luego $1/2$ de 45° y la máxima es de 45° . Además, el ancho de los arcs aumenta geoméricamente, con un ancho mínimo establecido en 1 unidad, seguido de anchos de 2, 4, 8, 16 y 32 unidades. (Elam,2001,pp.78-79)



Fig7: Swiss Automobile Club, "watch that Child", Müller,1953

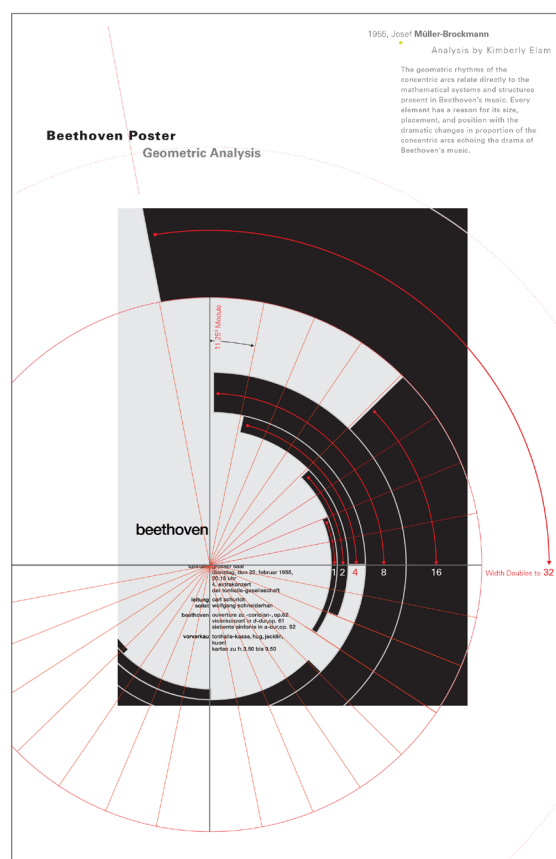


Fig8: Zürich Tonhalle, Beethoven,Müller,1955

Fig9: el geométrico análisis, Elam, Kimberly, <<Geometry of design : studies in proportion and composition>>,2001

2.1.2 Max Bill fue una figura clave en el mundo del arte y el diseño moderno, asociado principalmente con el Arte Concreto y el Constructivismo. Las pinturas de Bill reflejan su formación en el movimiento Bauhaus. Sus obras demuestran una consideración meticulosa del color, el equilibrio y la proporción, con la superficie cuidadosamente trazada para

representar formas y planos en relación con el lienzo, como su obra "Expansión en Cuatro Direcciones". Bill veía la integración de las matemáticas y la geometría con el diseño y el arte como una manera de racionalizar el caos del arte y el mundo natural y de unificar el lenguaje visual (Kim, 2022). Gracias a la aplicación del lenguaje matemático, las obras de Max tienen

una sensación de belleza y orden. Esta pintura utiliza la variación de colores y formas para crear una experiencia visual dinámica y en constante expansión, evocando las ondulaciones que se producen cuando una piedra cae en un lago tranquilo. A pesar de las diferentes dimensiones y disposiciones de las formas, la obra en su conjunto mantiene una alta simetría y equilibrio.



◀ Fig10: Expansion in Four Directions, Max Bill, 1961-62

2.2 Paul Rand

Paul Rand es una figura importante en el diseño gráfico moderno, a menudo conocido como el "Picasso" (Martin, 2015) del mundo del diseño gráfico. Sus obras son sencillas, creativas y han tenido una profunda influencia en el campo del diseño. Entre sus trabajos, los que más me impresionaron fueron su obra "Jazzways" y el creativo póster que diseñó para IBM, el "Eye-Bee-M Rebus poster".

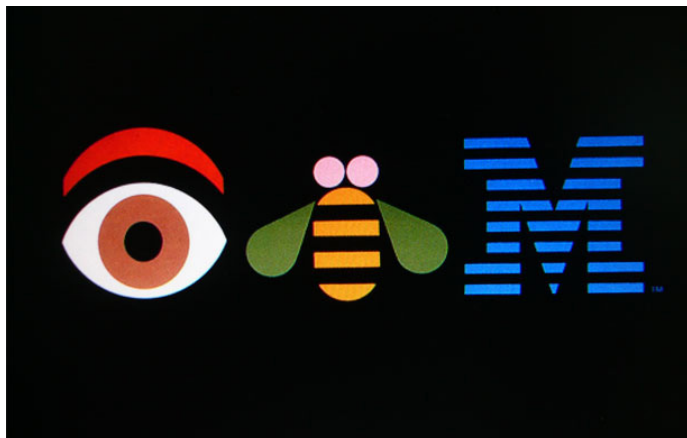
En 1946, Paul Rand diseñó la portada y las ilustraciones para la revista "Jazzways", mostrando su innovación y comprensión del diseño modernista. En primer lugar, utilizó combinaciones de colores con un fuerte contraste, como el blanco y negro, el rojo, el amarillo y el verde. Estas combinaciones hacían que la portada fuera muy llamativa, captando la atención del lector. En segundo lugar, empleó una gran cantidad de formas geométricas, como círculos, triángulos y rectángulos, para representar los instrumentos comunes en las actuaciones de jazz, disponiéndolos de manera

ligeramente inclinada, como si la música fluyera en la imagen. Esto permitía a los espectadores asociar fácilmente la imagen con una banda de jazz en plena actuación. Estas formas no solo añadían interés visual, sino que también reflejaban la improvisación y diversidad del jazz, llenando la imagen de dinamismo.

En 1981, para apoyar la filosofía de IBM de "pensar", Paul diseñó este icónico póster. Este diseño utiliza un simple y realista icono de un ojo para representar la letra "I", seguido de un patrón geométrico de una abeja para representar la "B" (Baird, 2022). Los tres elementos que componen "IBM" son simétricos, especialmente la figura de la abeja, que utiliza una combinación de formas simples para presentar de manera clara y directa la imagen de una abeja. Las líneas segmentadas del cuerpo de la abeja corresponden al diseño de la "M" final, logrando una composición coherente. Este diseño no solo es novedoso y divertido, sino que también ayuda a que el público recuerde la marca durante el proceso de interpretación. Transmite el espíritu innovador y creativo de IBM como empresa tecnológica.



▲ Fig11: Jazzways Magazine, Paul Rand, 1946



▲ Fig12: Rebus, IBM, Paul Rand, 1981

3. Desarrollo contemporáneo

Con la proliferación de herramientas digitales, la ilustración geométrica ha encontrado nuevas oportunidades de desarrollo. Herramientas de dibujo digital como Adobe Illustrator, CorelDRAW y Procreate han hecho que la creación de ilustraciones geométricas sea más conveniente y precisa. Estas herramientas permiten a los artistas dibujar y ajustar fácilmente formas geométricas complejas, aumentando la flexibilidad y eficiencia en la creación. Además, el nacimiento de las redes sociales también ha brindado oportunidades de desarrollo para la industria de la ilustración.

3.1 Arte Vectorial

Desde su aparición hace 30 años, el arte vectorial ha avanzado rápidamente con el progreso tecnológico. Gracias a eso, puede expandirse libremente sin perder calidad de imagen (Pavlova, 2018). Esta capacidad de expansión ha aumentado significativamente la difusión y aplicación de las obras de arte. Debido a que las ilustraciones geométricas están compuestas principalmente de formas y líneas geométricas, es fácil convertirlas al formato de arte vectorial, lo que facilita enormemente su difusión. Al

mismo tiempo, con el cambio en los estilos de diseño, las funciones del arte vectorial continúan evolucionando, proporcionando nuevas posibilidades para la innovación en la ilustración geométrica.

3.2 Software que Impulsa el Desarrollo

Herramientas digitales de dibujo como Adobe Illustrator, CorelDRAW y Procreate han hecho que la creación de ilustraciones geométricas sea más conveniente y precisa. Por ejemplo, Adobe Kuler (kuler.adobe.com) afirma ser capaz de producir opciones aplicables a cualquier proyecto y es una buena fuente para los diseñadores que buscan una gran variedad de paletas de colores. El sitio utiliza la colaboración colectiva para identificar y luego calificar varias combinaciones de colores. Estas herramientas permiten a los artistas dibujar y ajustar fácilmente formas geométricas complejas, encontrar inspiración entre una gran cantidad de opciones de color, y aumentar la flexibilidad y eficiencia de la creación. Además, el surgimiento de las redes sociales también ha proporcionado nuevas oportunidades de promoción para la industria de la ilustración.

Formas Geométricas en la ilustración


1. Formas geométricas básicas y su aplicación en el diseño de personajes

Las formas geométricas son formas matemáticas. Son perfectas y regulares. Se caracterizan por líneas rectas, ángulos y puntos, como cuadrados, rectángulos, triángulos, paralelogramos, hexágonos, etc. Una excepción a esto sería un círculo perfecto, ya que no tiene líneas rectas ni puntos. Los artistas a veces usan formas geométricas en sus obras de arte para sugerir equilibrio y orden o para resaltar que algo es hecho por el hombre o artificial (BBC, s.f.).

Diferentes formas geométricas también dan diferentes sensaciones a las personas, algunos lo llaman psicología de las formas. Según Contra(2003) :

Una figura universalmente reconocida, un círculo representa la unidad, la totalidad y el infinito en muchas culturas. Por el contrario, los cuadrados representan estabilidad, orden y fiabilidad en muchas culturas, mientras que los triángulos pueden simbolizar poder, progresión o incluso conflicto, dependiendo de su orientación. Los triángulos son únicos, dinámicos y energéticos en el panteón de las formas. Sus tres lados pueden representar conceptos dinámicos como cambio, conflicto o equilibrio, y su orientación puede alterar su interpretación. Un triángulo que apunta hacia arriba puede significar estabilidad y equilibrio, mientras que un triángulo que apunta hacia abajo puede sugerir inestabilidad o declive.

Debido a que este TFM implica la simplificación geométrica de imágenes de personas y animales, analizaré varias formas geométricas representativas y sus aplicaciones


1.1 Círculos, óvalos  : Con sus curvas suaves y continuas, siempre se asocian con la unidad y la completitud. Normalmente evocan sentimientos de confort que pueden relacionarse con su semejanza a elementos naturales como el sol, la luna o un abrazo (Contra, 2023). En la pantalla, algunas imágenes representativas incluyen a los Minions de "Despicable Me", Mike de "Monstrec. Inc" y estos clásicos personajes brindan a los espectadores una sensación de familiaridad, amabilidad y amistad.



▲ Fig13: Minion, Despicable Me,

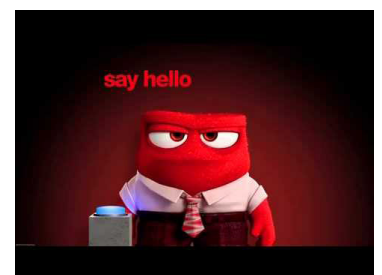


▲ Fig14: Mike, Monstrec. Inc.

1.2 Rectángulos y cuadrados  : Tienen líneas rectas y ángulos rectos que simbolizan estabilidad, orden y confiabilidad (Contra, 2023). Personajes de dibujos animados famosos incluyen a Bob Esponja, quien disfruta de una vida estable y ordenada, y es un amigo en quien se puede confiar. También está Anger de "Del Revés", quien es un ejecutor de reglas, temperamental y no busca complacer a los demás. En China, a menudo describimos a alguien como "con bordes y esquinas", lo que significa que tiene personalidad y límites claros.



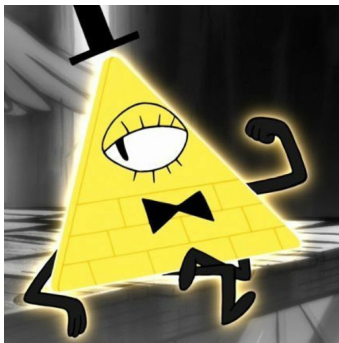
▲ Fig15: Bob Esponja,



▲ Fig16: Anger de "Del Revés"

1.3 Triángulos \triangle : Los triángulos son formas únicas, dinámicas y enérgicas en el panteón de las formas. Sus tres lados pueden representar conceptos dinámicos como cambio, conflicto o equilibrio, y su orientación puede alterar su interpretación. Un triángulo que apunta hacia arriba puede significar estabilidad y equilibrio, mientras que un triángulo que apunta hacia abajo puede sugerir inestabilidad o declive (Contra,2023).

Algunos personajes de pantalla populares incluyen a Cipher de "Gravity Falls", quien es el principal antagonista en la serie y su elegancia y maldad lo hacen único en la obra. Además, está Blobby de "Hotel Transylvania", quien puede adaptarse a diferentes entornos y puede fusionarse y descomponerse en cualquier momento, siendo una presencia dinámica.



▲ Fig17: Blobby, Hotel Transylvania

◀ Fig18: Cipher, Gravity Falls

Por todo ello, la creación de cada personaje e imagen, especialmente los aspectos geométricos, no es arbitraria. Por el contrario, los diseñadores deben considerar exhaustivamente los rasgos de personalidad y los patrones de comportamiento del personaje, luego combinarlos con colores adecuados para establecer un personaje realista y con una personalidad distintiva.

2.La Influencia de la Posición y el Tamaño de las Figuras Geométricas en la Percepción Visual

El papel de las figuras geométricas en las obras de arte es significativo. No solo equilibran la composición y mejoran la atmósfera, sino que sus diferentes posiciones y tamaños pueden influir directamente en el mensaje que el autor quiere transmitir. Molly Bang proporciona un análisis detallado de estos factores influyentes en su libro "Picture This: How Pictures Work".

En primer lugar, la diferencia en el tamaño de las figuras puede intensificar la percepción visual. En su libro, Molly pretende crear una obra que represente a Caperucita Roja en el bosque. La Figura 17 presenta dos imágenes casi idénticas, con la única diferencia siendo el tamaño del triángulo rojo (representando a Caperucita Roja). El triángulo más pequeño (la imagen arriba) transmite más eficazmente la sensación de indefensión y vulnerabilidad de Caperucita Roja en el oscuro y peligroso bosque, amplificando la tensión entre el personaje y el entorno. Como tendemos a percibir las obras de arte como extensiones del mundo real (Bang, 2000,p.50), el tamaño a menudo representa la magnitud del peligro. Por lo tanto, cuando enfrentamos a un atacante relativamente más grande, nos sentimos más indefensos y fuera de control. Así, la obra con el triángulo más pequeño (la imagen arriba) crea de manera más efectiva una atmósfera siniestra y aterradora (Bang, 2000,p.21).

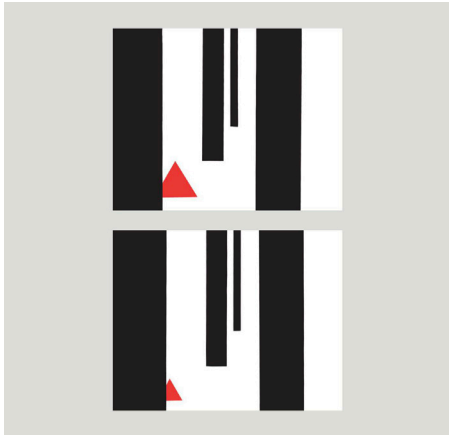
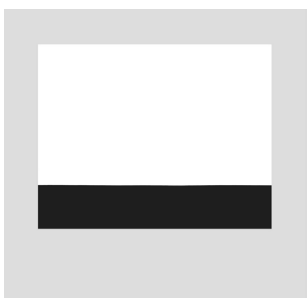


Fig19: Caperucia roja, Molly Bang. Dos imágenes casi idénticas con solo una diferencia: el tamaño de triángulos

En segundo lugar, la dirección en la que se coloca la figura también puede ofrecer diferentes experiencias al espectador.

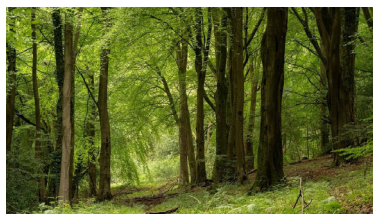
El mismo rectángulo, si se coloca horizontalmente en la parte inferior de la imagen (como la figura 20), da una sensación de estabilidad y solidez, como el suelo. Si se coloca verticalmente (como en la figura 22), la dirección vertical de la imagen se extiende, lo que genera una sensación de mayor fuerza, como un rascacielos imponente o un árbol alto. Si se coloca en la posición diagonal de la imagen (como en la figura 24), la imagen adquiere más dinamismo y puede aumentar la profundidad de la misma (Bang, 2000, pp.53-59).



▲ Fig20-21 : Un rectángulo colocado horizontalmente evoca la imagen de una superficie estable



▲ fig22-23: Un rectángulo colocado verticalmente evoca la imagen de árboles altos



▲ Fig24-25 : El diseño en diagonal aumenta la profundidad de la imagen y le añade dinamismo.



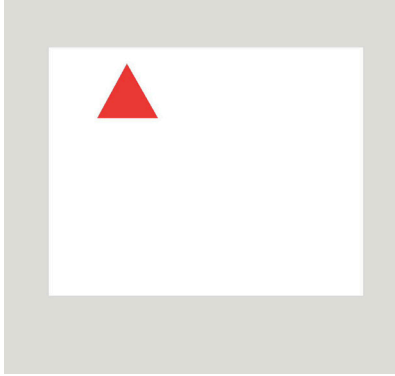
Finalmente, la posición de la figura en la imagen también es un factor importante que influye en la expresión visual.

La parte superior de la imagen (fig 26) a menudo representa lo sagrado, la libertad y la alegría, ya que la parte superior suele asociarse con el cielo; cuando describimos la emoción solemos decir "feeling high". En la película "El show de Truman", al final, cuando Truman decide dejar el set de filmación para buscar su propia vida, la composición de la película es similar.

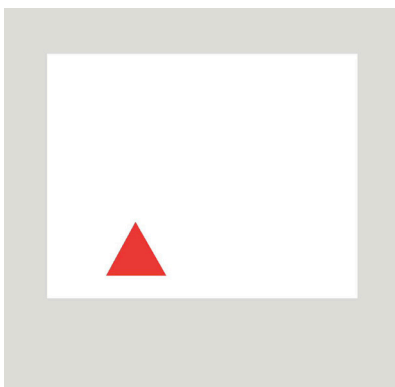
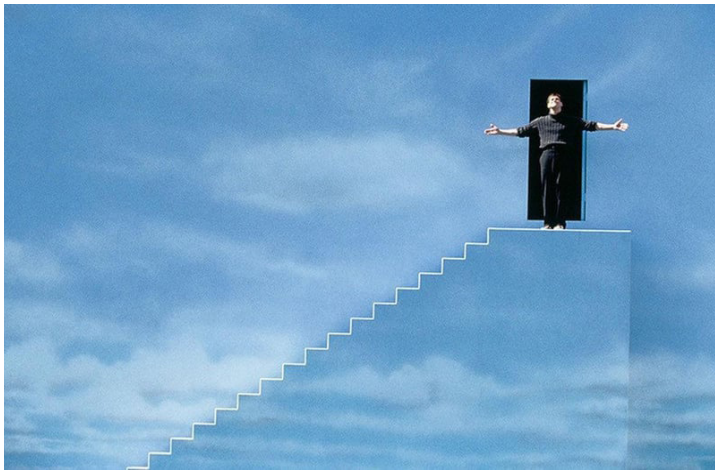
Colocar la figura en la parte inferior de la imagen (fig 28) suele dar una sensación de pesadez, incertidumbre y opresión; a veces, cuando estamos de mal humor, decimos "feeling down". Por ejemplo, en el cartel de la película "Gravity", la Tierra y el astronauta están en la parte inferior de la imagen, mientras que la parte superior es vacío, dando al espectador una sensación de impotencia y pesadez.

La posición central de la imagen es el punto focal de atención del observador. Por lo general, el observador se centra primero en la posición central de la imagen. Además, la posición central también tiene una sensación de autoridad y santidad. Si la figura está más cerca del borde y las esquinas en comparación con el punto central (fig 30), puede crear una atmósfera de tensión, similar a cuando describimos a una persona muy nerviosa como "on edge". Por ejemplo, en el

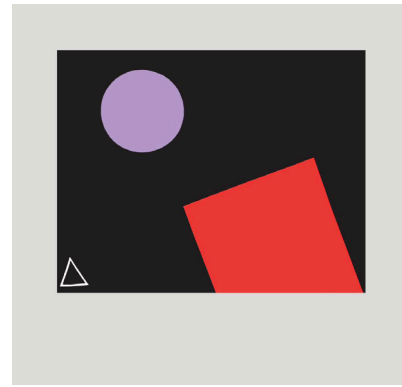
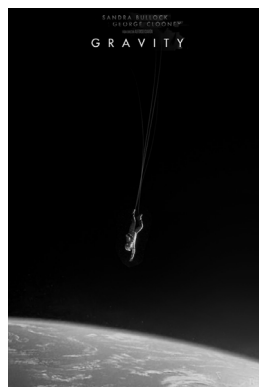
cartel de la película "Jaws", la imagen muestra la cabeza del tiburón, con su cuerpo fuera del cuadro, lo que da al espectador una fuerte sensación de presión, como si el tiburón estuviera nadando rápidamente y pronto atacará a las personas el agua.



◀ Fig26-27 : En la despedida icónica en "The Truman Show", Colocar a Truman en la parte superior de la imagen sugiere que está a punto de alcanzar la verdadera libertad. ▼



▲ Fig28-29 : el cartel del "Gravity" cologa la persona en la parte inferior para generar una sensación de pesadez y opresión.



▲ Fig30-31 : La cabeza del tiburón en el borde del póster de la película "Jaws" parece estar a punto de alcanzar a la persona en la superficie, creando una atmósfera de tensión.

3. La elección de colores determina el efecto visual de la composición.

El color juega un papel crucial en la ilustración y el diseño. Según Sherin: en primer lugar, el color puede captar la atención del espectador y transmitir información de manera efectiva en un mundo lleno de información compleja. En segundo lugar, el color puede transmitir emociones. Al utilizar colores que se asocian con hábitos y conocimientos comunes, es fácil para el espectador conectar con la obra. Además, el color, como parte de una obra, puede equilibrar la composición. Por último, el simbolismo del color puede transmitir valores y significados implícitos (2012, p.10).

Como ilustrador, cada obra presenta innumerables combinaciones de colores posibles para elegir. La elección de la combinación de colores puede afectar directamente al efecto general de la presentación; una elección incorrecta de colores no puede alcanzar la intención original del artista, tampoco atraer la atención y, en el peor de los casos, puede causar confusión o malentendidos. Por lo

tanto, en algunos casos, se pueden elegir combinaciones de colores ya conocidas para evitar estos problemas (Sherin, 2012, p.17). Para mi TFM, elegí directamente la paleta de colores del póster "Rooster" de Vratislav Pecka. A continuación, voy a analizar las razones por las cuales esta combinación me atrae.

Hay cuatro factores principales que influyen en la presentación del color: tono, saturación, valor y temperatura del color. Dado que en esta ocasión se trata de la elección del tono en principal, no voy a hablar los otros tres factores aquí. Según Sherin :

Los tonos que pueden distinguirse con el ojo humano se conocen como "el espectro visible" y están compuestos por una gama bastante limitada de colores, que incluyen rojo, naranja, amarillo, verde, azul, azul violeta y violeta. En su forma absoluta, el espectro visible puede limitarse aún más a colores que son los más diferentes entre sí. Estos tonos se conocen como colores primarios e incluyen rojo, azul y amarillo. Un pequeño cambio en la frecuencia de un color primario hará que el ojo perciba un nuevo tono.(2012,p.11)

Los círculos cromáticos a menudo se utilizan para analizar y mostrar las relaciones entre los distintos tonos de color. Ahora, vamos a utilizar los círculos cromáticos diseñados por Bruce lan Meader para analizar la elección de tonos en el cartel "Rooster" y entender por qué es una elección acertada. Hemos extraído cinco tonos del cartel "Rooster".

Hay dos relaciones comunes en los colores que se deben considerar: tonos complementarios (complementary hues) y tonos complementarios divididos (split complementary hues). Los tonos

complementarios se refieren a los colores que se encuentran en lados opuestos del círculo cromático. Según Sherin: los colores complementarios tienen una relación conflictiva. Un color se ve atraído por su color complementario y, al mismo tiempo, se ve repelido por él. Esta "atracción" y "repulsión" pueden utilizarse para captar la atención del espectador. En cuanto a los tonos complementarios divididos se refieren a un tono que es reemplazado por los dos tonos adyacentes al color complementario en el círculo cromático (Sherin, 2012, p.19).

En el cartel "Rooster", el rojo y el verde son claramente colores complementarios. Los tonos restantes representan los tonos complementarios divididos mencionados anteriormente. La combinación de estos colores con alto contraste hace que el cartel de Pecka, a pesar de involucrar múltiples tonos, mantenga una armonía y atractivo visual.

Esta elección de colores no solo resalta las características visuales del cartel, sino que también maximiza su impacto visual al combinar tonos que son naturalmente atractivos y visualmente equilibrados. De esta manera, el uso de tonos complementarios y complementarios divididos en el cartel "Rooster" demuestra una comprensión profunda de las teorías del color y su aplicación práctica en el diseño gráfico.

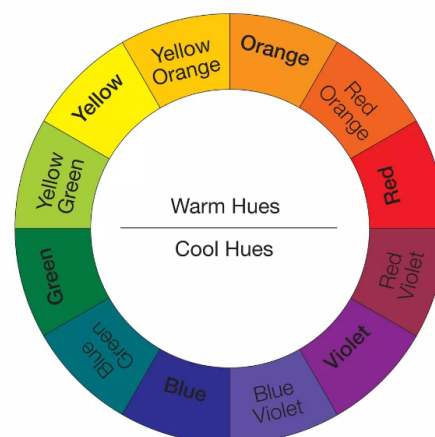
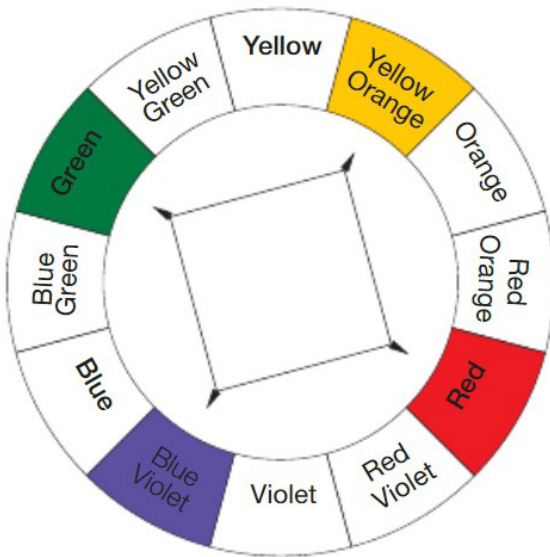
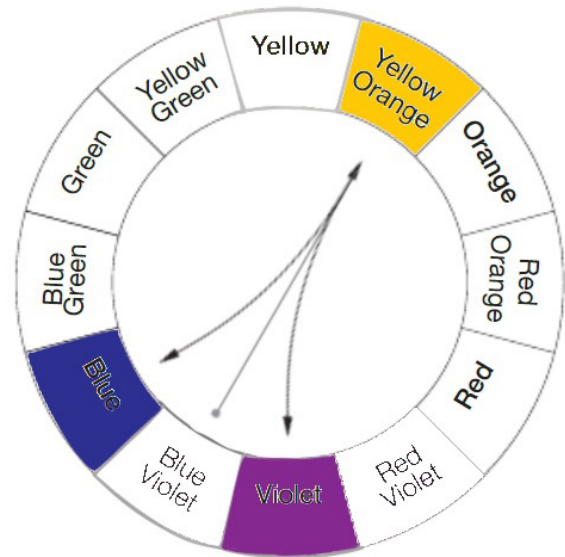


Fig32:Rueda de colores básica, Bruce lan Meader, Rochester, Nueva York. Este diagrama de una rueda de colores básica ofrece una excelente herramienta de referencia para observar las relaciones entre los colores.

Complementary Hues



Split Complementary Hues



- ▲ Fig33: Los tonos complementarios son dos colores ubicados directamente opuestos o enfrente uno del otro en la rueda de colores. Los tonos complementarios divididos se refieren a un color primario y dos colores secundarios que están ubicados adyacentes al complemento del tono en la rueda de colores.

Referencias

1.Vratislav Pecka

Pecka es un diseñador gráfico contemporáneo, influenciado por el estilo de la Escuela Bauhaus (YKRA. n.d.), conocido por su uso de formas geométricas simples y coloridas. Estas formas, a través de arreglos y combinaciones ingeniosas, forman patrones y composiciones complejas, a menudo con una alta simetría y equilibrio visual, proporcionando una sensación de armonía y estabilidad. Sus obras generalmente no buscan expresar ideas específicas ni transmitir mensajes, sino atraer y deleitar visualmente a los observadores(Photographize, s.f.).

Según entrevista realizado por YKRA, Vratislav Pecka dijo:"No me gusta aferrarme a un estilo particular durante demasiado tiempo, por lo que no hay garantía de lo que haré mañana. Eso es lo que mantiene la diversión para mí.(YKRA, s.f.)"

Las obras de Pecka son extremadamente diseñadas y modernas, simples pero llenas de ritmo. Él cree que el diseño simple puede transmitir mensajes y emociones más claramente. Al reducir elementos innecesarios, sus obras resultan tanto estéticas como funcionales. En cuanto a la elección de colores, Pecka usualmente opta por una paleta limitada, haciendo que sus obras sean tanto simples y unificadas como llenas de vida. En mi proyecto de graduación, utilicé la paleta de colores de su obra "ROOSTER" porque me gustan estas elecciones de colores audaces y visualmente impactantes.

"ROOSTER" es una de las ilustraciones de su serie Posterland. Basándose en formas geométricas, expresa arte y creatividad a través de la disposición y combinación de formas. En cuanto al diseño de la figura, Pecka conserva las características más representativas del

gallo, como la cresta y el pico, eligiendo colores que se asemejan a los reales, mientras que las otras partes se representan con formas de abanico simplificadas. Los ojos exagerados y el uso adecuado de la abstracción capturan perfectamente la actitud orgullosa del gallo.

"MOSAIC WORLD" es la segunda obra que me inspiró en esta serie. Pecka se inspira en el mosaico, utilizando combinaciones de formas geométricas para presentar las características artísticas únicas de la repetición y variación del mosaico, como un caleidoscopio artístico. Las obras de Pecka navegan entre los límites de la estética del desorden y el orden.



◀ Fig34: THE ROOSTER de PostLad, Vratislav Pecka,2023

Fig35: MOSAIC WORLD de PostLadde PostLad, Vratislav Pecka,2023



2. TRÜF

TRÜF es un estudio creativo ubicado en California, conocido por su estilo de diseño sencillo, geométrico y minimalista. Sus trabajos abarcan diseño de marca, ilustraciones, diseño de logotipos, entre otros campos. El estilo de diseño de TRÜF tiene profundas raíces en el modernismo y el minimalismo, utilizando formas geométricas claras y una paleta de colores simplificada para transmitir un fuerte impacto visual y mensajes de marca.

Los trabajos de TRÜF emplean extensamente formas geométricas como círculos, cuadrados y triángulos. Estas formas básicas, mediante arreglos y combinaciones ingeniosas, crean patrones e imágenes complejas e interesantes. La elección de colores en sus diseños es llena de contrastes; a diferencia de las obras de Pecka, TRÜF se destaca por el contraste entre el negro y otros colores, como combinaciones de rojo y negro, amarillo y negro. Considero que esta característica se debe principalmente a que sus principales clientes son marcas de productos, donde la alta identificabilidad y la claridad en la transmisión de información son objetivos clave. El uso de colores de alto contraste y una selección moderada de colores facilita la identificación y transmisión del contenido.

Creo que el aspecto más destacado de las obras de TRÜF es la transición natural y fluida entre formas y líneas. Las estructuras de forma positiva y negativa, formadas por la combinación de líneas y figuras, permiten mantener la simplicidad de la imagen mientras se genera una sensación de profundidad.

Tomando como ejemplo el diseño de marca para Thorn & Burrow Wines, la tipografía de la marca sigue el estilo característico de TRÜF, siendo altamente reconocible. La primera obra de la segunda imagen (izquierda) se titula "F*ck rosé". Aquí, "Rosé" se representa directamente con un corazón rosa, ya que "rosé" también sugiere el color rosa y prosecco rose. Esto demuestra la ingeniosa concepción de TRÜF, donde la alta iconografía del texto hace que la fusión del corazón y las letras sea especialmente natural. Además, en toda la serie, la combinación de tipografía negra y símbolos coloridos tiene una gran coherencia, y cada parte colorida en las obras es muy destacada y fácil de reconocer.



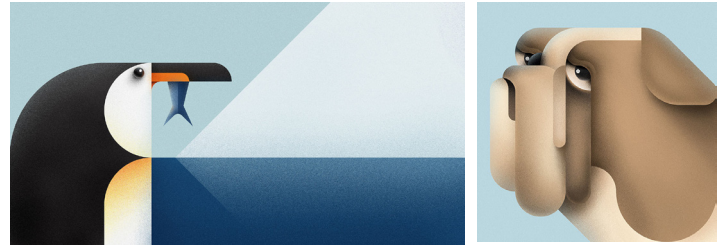
▲ Fig36-37 : design for wine brand Thorn & Burrow Wines , TRÜF,2023

3. Braća Burazeri

Braća Burazeri es un equipo de diseñadores hermanos de Belgrado, Serbia, compuesto por Nikola y Nenad Radojčić. Su estudio de diseño es conocido por su estilo artístico visual único, que abarca varios campos como el diseño de marca, la ilustración, la animación, la fotografía y el diseño gráfico. El estilo de Braća Burazeri es variado, caracterizado por el uso audaz de formas geométricas y colores vivos.

En su serie de ilustraciones "Animals", utilizan formas geométricas básicas como círculos, triángulos y cuadrados para crear imágenes de animales llenas de creatividad y diversión, demostrando su capacidad para innovar dentro de condiciones limitadas. "La idea con 'Animales' era usar formas geométricas básicas y crear ilustraciones interesantes y divertidas. Comenzó con este proyecto, pero con 'Animales' experimentamos con pinceles y sombreado en Photoshop"(Creativechair, 2018).

Braća Burazeri realiza una representación muy precisa de estos animales. En cuanto a la elección de colores, respetan la apariencia real de los animales, pero en la forma, enfatizan e incluso exageran ciertos rasgos principales, como la figura del pingüino, el pico del tucán y la característica piel del perro Shar Pei. Esto hace que el contenido de las ilustraciones sea claro y fácil de entender. Las demás partes están simplificadas con formas geométricas, eliminando información innecesaria y logrando un equilibrio adecuado.



▲ Fig38-40: serie de ilustraciones de Animales, Braća Burazeri, 2017

4. Charley Harper

Las obras de Charley Harper tienen una alta reconocibilidad y singularidad en el ámbito artístico. Sus trabajos suelen emplear formas geométricas simples, como círculos, triángulos y rectángulos. A través de estas formas básicas, construye imágenes complejas que representan la figura de animales y plantas.

En cuanto a la elección de colores, Charley destaca por el uso de tonalidades brillantes y vibrantes. Estos colores no solo atraen la atención, sino que también aumentan el impacto visual de las obras, llenando cada pieza de vitalidad y dinamismo. El uso de variaciones en las texturas lineales puede añadir una sensación de textura a las formas geométricas simples y también modular grandes áreas geométricas, lo que favorece la representación global del sujeto y mejora la identificabilidad.

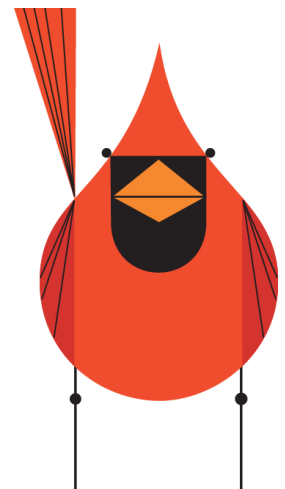
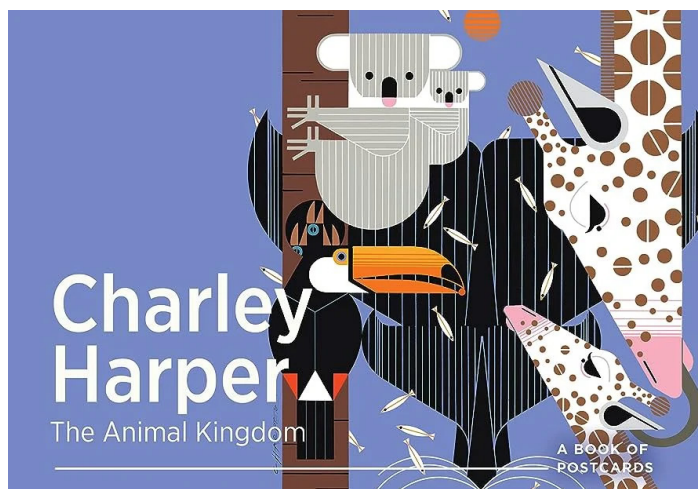
La composición de Charley también es un aspecto digno de apreciación. Cada obra está diseñada meticulosamente para asegurar un equilibrio y armonía visual. Harper a menudo construye sus imágenes usando técnicas como

la centralización, la simetría y la repetición, logrando que el enfoque principal de la obra sea destacado, ordenado y coherente.

Cuando una vez le pidieron que describiera su estilo artístico, Harper respondió:

Cuando observo un sujeto de la fauna o la naturaleza, no veo las plumas en las alas, solo cuento las alas. Veo formas emocionantes, combinaciones de colores, patrones, texturas, comportamientos fascinantes y posibilidades infinitas para crear imágenes interesantes.

Considero la imagen como un ecosistema en el que todos los elementos están interrelacionados, son interdependientes, están perfectamente equilibrados, sin partes recortadas ni inutilizadas; y aquí reside el atractivo de la pintura: en un mundo de caos, la imagen es un pequeño rectángulo en el que el artista puede crear un universo ordenado. (The Charley Harper Gallery, s.f.)



▲ Fig41: Darwin's Finches .Fig42: 2023 Wall calendar Fig43: Red bird.
Una colección de ilustración of animales realizada por Charley Harper

5. Yidong Cai

El Sr. Cai Yidong es un diseñador chino activo en la industria del diseño y la publicidad, enfocado en la identidad de marca, ilustración, carteles, publicidad digital, posicionamiento de marca, diseño de logotipos y libros en varios campos. El diseño del Sr. Cai para el empaque de la caja de regalo de la fiesta de Luna "Monkeys fetching the moon" para la marca de pastelería "Wu Yi Xi" fue la fuente de inspiración para todo mi trabajo.

" Monkeys fetching the moon " es una fábula china que narra cómo unos monos colgados de una rama intenta recoger la luna en el agua, representando la búsqueda incesante de cosas hermosas. Esta obra no solo muestra la habilidad

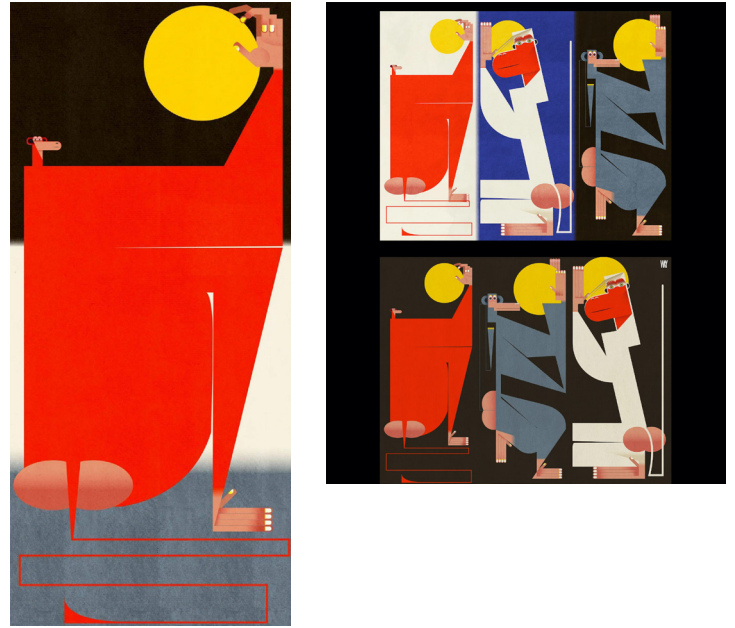
única de Cai Yidong en la comunicación visual, sino también su aplicación innovadora de elementos culturales chinos tradicionales en el diseño moderno. Su diseño, sin cambiar la esencia original de la historia, toma un camino diferente al elegir comportamientos tradicionales como la danza ritual y las ceremonias, desplegando la fábula de otra manera. Utiliza formas y colores planos y simples, sin adornos innecesarios, creando una ilustración de empaque con una identidad única.

En una entrevista, el Sr. Cai mencionó que la clave del diseño gráfico es transmitir información de manera rápida y precisa con eficacia y estructura,

por lo que tiende a simplificar lógicamente la información compleja de manera lineal (Hiiigrand, 2023).

Creo que la parte más destacada del diseño del Sr. Cai es su control de los puntos, líneas y superficies en la composición, ya que una imagen simplificada a menudo requiere una mayor cohesión general. En el diseño del mono rojo, lo primero que llama la atención es el contraste de tamaño entre la cara, el cuerpo del mono y la luna, creando un fuerte impacto visual. Esta vez, inspirado en la ceremonia clásica, el diseño refleja la reverencia y adoración de los ancestros por la naturaleza mediante el gran tamaño de la luna y el pequeño rostro del mono. Sin embargo, el Sr. Cai también diseñó el cuerpo del mono muy grande, con las manos casi alcanzando la luna en el cielo, lo que expresa la confianza humana en cambiar la naturaleza y lograr deseos, alineándose con el significado tradicional de la historia.

Además, me impresionó la forma exagerada del mono. En su diseño, el Sr. Cai abandonó el método convencional de usar curvas para representar el cuerpo de la figura, manteniendo solo las partes distintivas del mono, como las nalgas y la cola, mientras que el resto se describe principalmente con líneas rectas, logrando una sensación geométrica y resaltando la fuerza primitiva del mono. Toda la serie desafía constantemente la percepción del observador sobre la imagen clásica del "mono" en China, con tres monos que tienen sus propias características, pero comparten los mismos rasgos distintivos (nalgas y cola). Además, la presencia constante de la luna en cada obra unifica y da coherencia a toda la serie.



▲ Fig44-45: Monkeys fetching the moon (mono rojo) y La colección de Monkeys fetching the moon, Yidong Cai, 2023

Producción artística : ilustración y serigrafía

1. Selección 10 fábulas chinas

Los cuentos de fábulas desempeñan un papel crucial en el ámbito educativo en China, especialmente en la educación de los jóvenes, al igual que los "Cuentos de los hermanos Grimm" y los "Cuentos de Hans Christian Andersen" en la cultura occidental. Basados en la cultura del Este Asiático, utilizan imágenes tradicionales como medio para transmitir valores orientales. Sin exagerar, todos los cuentos que perduran hasta hoy tienen en cierta medida un significado educativo. He seleccionado 10 cuentos cuyos protagonistas incluyen personajes mitológicos, animales y personas comunes.

1.1 El zorro se aprovechó del poder del tigre 狐假虎威

Un tigre atrapó a un zorro y quiso comérselo. El zorro, ingenioso, le dijo al tigre que él era el rey de todas las bestias y que no podía comerlo. Para demostrar su poder, el zorro llevó al tigre, caminando con orgullo, al interior del bosque. Todos los animales, al verlos, se escondieron asustados. El tigre creyó las palabras del zorro y lo dejó libre, pero no sabía que los animales no le tenían miedo al zorro, sino al tigre que estaba detrás de él.

Esta historia sirve como advertencia contra la mentira y el abuso de poder. También enseña la importancia de no dejarse engañar por las apariencias y de enfrentar la realidad con valentía.

1.2 La rana en el fondo del pozo 井底之蛙

Es una fábula tradicional china que cuenta la historia de una rana que vive en el fondo de un pozo y cree que el pozo es todo el mundo. Un día, otra rana de afuera llega al borde del pozo y le cuenta al rana sobre la vastedad y amplitud del océano. Sin embargo, el rana en el fondo del pozo no le cree, porque en su mundo limitado, el pozo es todo lo que hay.

Esta historia se usa a menudo para criticar a aquellos que tienen una visión estrecha y limitada de la vida, y para enseñar la importancia de ampliar nuestros horizontes y explorar el mundo más allá de nuestras propias limitaciones.

1.3 El Mono intenta atrapar la luna 猴子捞月

Es otra fábula narra la historia de un mono que ve la luna reflejada en el agua y trata de atraparla. Cada vez que el mono intenta agarrar la luna, esta se mueve más lejos, siempre fuera de su alcance. El mono representa la ambición humana, y su intento de atrapar la luna simboliza la búsqueda de algo hermoso pero inalcanzable.

Esta historia enseña la lección de que algunas metas pueden ser inalcanzables o ilusorias, y que es importante aceptar nuestras limitaciones y ser contentos con lo que tenemos en lugar de perseguir obsesivamente lo imposible.

1.4 El pájaro Jingwei intenta llenar el mar 精卫填海

Es una fábula tradicional china que cuenta la historia de un pequeño pájaro llamado Jingwei que intenta llenar el mar arrojando pequeñas ramitas y piedras en él.

Según la leyenda, Jingwei era originalmente una princesa llamada Nüwa que murió ahogada en

el mar. Renacida como un pájaro, Jingwei está decidida a llenar el mar con ramitas y piedras para vengarse del mar por haberla matado.

El pájaro Jingwei es un símbolo de perseverancia y determinación, ya que continúa su tarea aparentemente imposible a pesar de los desafíos.

La historia es a menudo interpretada como una lección sobre la futilidad de luchar contra fuerzas más grandes que nosotros.

1.5 Pintar una serpiente y agregarle pies 画蛇添足

Un hombre que está pintando una serpiente. Un amigo le sugiere que agregue pies a la serpiente para hacerla aún más impresionante. El hombre sigue el consejo y pinta pies en la serpiente. Sin embargo, cuando intenta vender la pintura, la gente se burla de él porque una serpiente con pies no tiene sentido y arruina la imagen original.

Esta fábula advierte contra la sobreproducción o la adición de elementos innecesarios que pueden arruinar algo que ya es perfecto en su simplicidad. Se utiliza para enseñar la importancia de la moderación y la simplicidad en la vida.

1.6 Empezar como un tigre y terminar como una serpiente 虎头蛇尾

"Cabeza de tigre" simboliza un comienzo fuerte e impresionante, mientras que "cola de serpiente" simboliza un final débil y sin fuerza.

En la vida real, este modismo se aplica a proyectos, planes, actividades, etc., que empiezan con mucha dedicación y recursos, pero debido a varios factores como falta de motivación,

recursos insuficientes o dificultades encontradas en el camino, terminan de manera insatisfactoria o sin cumplir las expectativas.

Este modismo nos recuerda la importancia de no solo enfocarnos en un buen comienzo, sino también de tener la perseverancia y los recursos necesarios para llevar algo a una conclusión exitosa.

1.7 Reparar la cerca después de que las ovejas se hayan ido 亡羊补牢

Un granjero que descuida su cerca y, como resultado, algunas de sus ovejas escapan. Después de darse cuenta de su descuido, el granjero repara la cerca. Aunque ya ha perdido algunas ovejas, sabe que es importante asegurar la cerca para evitar más pérdidas en el futuro.

Esta fábula se utiliza para enseñar la importancia de la prevención y la preparación anticipada. Nos recuerda que es mejor tomar medidas para prevenir problemas antes de que ocurran, en lugar de esperar hasta que sea demasiado tarde y tener que lidiar con las consecuencias.

1.8 Yu Gong intenta remover las montañas 愚公移山

Un anciano llamado Yu Gong y su familia, quienes vivían al pie de dos grandes montañas que bloqueaban su camino hacia el exterior. Decidido a solucionar este problema para las futuras generaciones, Yu Gong y su familia comenzaron a cavar las montañas con palas y baldes, con la esperanza de moverlas a un lado.

Aunque muchos vecinos se burlaron de su locura, Yu Gong y su familia trabajaron diligentemente día tras día. Los dioses, impresionados por su

determinación, decidieron ayudarlos y enviaron dos inmortales para llevarse las montañas lejos. La fábula enseña la lección de que con perseverancia y esfuerzo continuo, incluso los obstáculos más grandes pueden superarse.

Esta historia ha sido interpretada de diversas formas en la cultura china, a menudo como una metáfora sobre la importancia de la perseverancia y la determinación para superar las dificultades en la vida.

1.9 Nüwa repara el cielo

女媧补天

La historia cuenta que los pilares del cielo se rompieron, causando desastres naturales y caos en la Tierra. Para salvar a la humanidad y restaurar el orden cósmico, la diosa Nüwa fundió piedras de cinco colores y las usó para parchar el cielo roto.

Esta fábula se interpreta de varias maneras en la cultura china. Algunos la ven como una metáfora sobre la responsabilidad de cuidar el mundo y arreglar los problemas que nosotros mismos hemos causado. Otros la interpretan como una expresión de la creencia en el poder de la deidad para intervenir y restaurar el equilibrio en el universo.

1.10 Kua Fu persiguiendo al sol

夸父逐日

Kua Fu era un gigante que se propuso perseguir al sol para demostrar su valentía y alcanzar la inmortalidad. Kua Fu corrió a través de montañas, ríos y valles en su búsqueda interminable del sol. Sin embargo, a medida que el sol se elevaba más alto en el cielo, Kua Fu se debilitaba y finalmente sucumbió al calor y murió de agotamiento.

Esta fábula se interpreta de varias maneras en la cultura china. Algunos la ven como una advertencia sobre la arrogancia y los límites de la ambición humana. Otros la interpretan como una metáfora sobre la fugacidad de la vida y la inevitabilidad de la muerte.

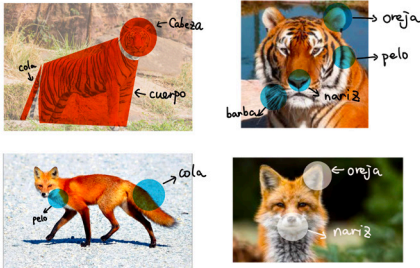
2. Proceso de creación de ilustraciones de cuentos de fábulas

Cada título de un cuento es el mejor resumen del contenido del cuento. Por lo tanto, el contenido del título es mi principal referencia para la creación de las escenas ilustradas. Para mostrar el cuento lo más fielmente posible, los personajes mencionados en el título estarán presentes en mis obras. En este capítulo, utilizaré la obra " El zorro se aprovechó del poder del tigre " como ejemplo para explicar detalladamente mi proceso de creación. Esta obra involucra dos personajes: el tigre y el zorro. Simplificar estos complejos personajes y representarlos con formas geométricas simples es el principal desafío de este TFM.

Paso 1: Descomponer el objeto y eliminar detalles

Primero, dividiré el cuerpo del tigre en tres partes: cabeza, cuerpo y cola. Las características identificables de la cabeza incluyen: una gran nariz, orejas redondas, bigotes largos y pelaje con rayas. El cuerpo es reconocido por su pelaje con rayas, y la cola se distingue por su forma alargada y pelaje. Por lo tanto, la cabeza es la parte con más características distintivas del tigre y debe ser

el foco principal. Luego, consideremos al zorro. Las características identificables del zorro son: orejas triangulares y una nariz larga y puntiaguda en la cabeza; el pelaje blanco en la parte inferior del abdomen y la cola gruesa y larga.



◀ Fig46: Analisis de la figura de tigre y zorro

Paso 2: Elegir formas geométricas para la representación

Basándome en el análisis anterior, utilicé formas geométricas para representar las partes distintivas del tigre y el zorro, como se muestra en la figura 47. En esta historia, elegí representar la escena en la que el zorro lleva al tigre a caminar por el bosque. Utilicé la diferencia de tamaño para mostrar la disparidad de fuerza entre el zorro y el tigre. Coloqué al tigre en la parte superior de la imagen, con los ojos mirando hacia abajo fijamente al zorro, mostrando la majestuosidad del tigre. Debido a la relación vertical, las líneas y formas del tigre y el zorro pueden fusionarse hasta cierto punto, simplificando la imagen (fig48). Para hacer que las figuras sean más vivas, añadí algunas líneas de transición.



▲ Fig47-48: bocetos del proyecto de "El zorro que se aprovechó del poder del tigre"

Paso 3: Ajustar las expresiones según el contenido.

Volviendo a la historia, el tigre sigue al zorro caminando por el bosque. Al ver que todos los animales huyen, el tigre cree erróneamente que todos tienen miedo del zorro. En ese momento, el tigre debería sentirse muy confundido, así que utilicé un ojo grande y otro pequeño para mostrar su expresión de sorpresa y duda. Por otro lado, el zorro debería estar muy nervioso, pero no puede mostrarlo. Su apariencia debe ser la misma que de costumbre. Agregó líneas alrededor del cuerpo del zorro para mostrar que está temblando de nervios, y su mirada hacia arriba al tigre refleja su intento de mantener la calma.

Paso 4: Determinar colores y simplificar la imagen

Según Bang(2000): "asociamos los mismos o similares colores mucho más fuertemente que las mismas o similares formas" (p.96). Por lo tanto, en la elección de colores, respeto la realidad, especialmente el color del pelaje del tigre y el zorro, que es una vía importante para identificarlos. Para aumentar la profundidad de la imagen, utilicé el principio de colores complementarios divididos y elegí un color azul para equilibrar la imagen. Además, para mejorar el efecto visual, transformé los bigotes rectangulares del tigre en formas poligonales con una sensación de dirección, creando cierta superposición con la figura del zorro, conectando más estrechamente a los dos personajes.



◀ Fig49: resultado final del proyecto de "El zorro se aprovechó del poder del tigre"

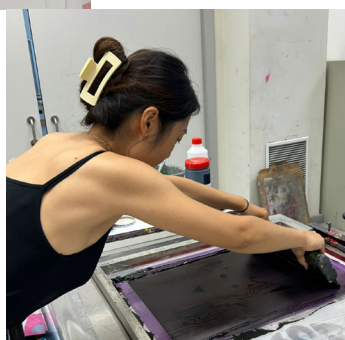
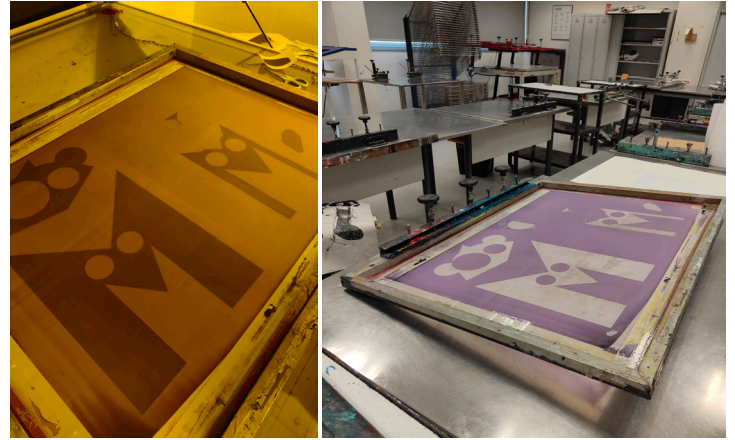
3. Proceso de serigrafía

Para enriquecer los resultados, he decidido utilizar la técnica de serigrafía para imprimir las ilustraciones y crear pósters decorativos. El proceso de producción se basa en la ilustración "El zorro se aprovechó del poder del tigre" como ejemplo:

Paso 1: Vectoricé la obra y la dividí en capas según los diferentes colores. Esta obra se divide en 4 capas en total. Luego, imprimí estas diferentes capas de formas en papel vegetal para crear fotolitos.

Paso 2: Utilicé el principio de reacción fotosensible de la emulsión para transferir las formas de los fotolitos a la pantalla y limpiar la emulsión residual.

Paso 3: Mezclar los colores y imprimir en orden de claridad a oscuridad. Durante la serigrafía, para asegurar que los diferentes capas se alinearan perfectamente en el papel, utilicé acetato para marcar la posición de cada capa.



▲ Fig50-56: proceso de serigrafía proyecto de "El zorro se aprovechó del poder del tigre"

Producción artística : Un libros con encuadernación de escamas de dragón

1. Referencias- Encuadernación de escamas de dragón——龙鳞装

Esta es una antigua técnica china de encuadernación de libros. Su característica distintiva radica en que, durante el proceso de encuadernación, se deja un ancho específico en cada página y se organizan en capas superpuestas, similar a las escamas de un dragón, de ahí su nombre. Este método de encuadernación permite a los lectores encontrar fácilmente la posición de inicio de cada página al hojear el libro, aumentando así la conveniencia de la lectura. El método de encuadernación de escamas de dragón se remonta a la dinastía Tang.

1.1 Historia de la encuadernación de escamas de dragón

El "Encuadernación de escala de dragón" es una técnica de encuadernación de libros con más de mil años de antigüedad, que se originó a mediados de la dinastía Tang. Esta técnica se utilizaba principalmente para encuadernar escrituras de templos y documentos de la corte, y era una técnica de encuadernación que solo podían disfrutar los nobles. Los libros encuadernados con esta técnica no difieren mucho de los rollos de pintura comunes, pero cuando el rollo se despliega por completo, su singularidad se hace evidente. Los bordes del papel se levantan de manera regular y se alinean ordenadamente, asemejándose a escamas. Cuando el rollo se despliega por completo, primero se pueden ver los hermosos contenidos escritos en las páginas. Usando un libro se puede

pasar página por página; al voltear las escamas hacia la izquierda, aparece una imagen, y al voltearlas hacia la derecha, aparece otra imagen diferente (Qiantang Xinqu periódico, 2021).



◀ Fig57: 刊谬补缺切韵 Kan Miu Bu Que Qie Yun, Dinastía Tang

El "Kan Miu Bu Que Qie Yun" de la dinastía Tang es una de las obras más representativas de esta técnica, y se conserva en el Museo del Palacio en Beijing. Según la descripción del museo: este libro originalmente era de páginas sueltas, y en la dinastía Song se montó como un rollo de mano: la primera página se pegó completamente al extremo derecho del rollo, la segunda página se adhirió al final de la primera página solo en el borde derecho, y las páginas subsiguientes se pegaron sucesivamente al borde derecho de cada página, desplazándose hacia la izquierda por 1 cm. Esta técnica se puede considerar como una forma de transición de la encuadernación de rollo a la de libro (Zhu, s.f.).

Sin embargo, con la aparición de técnicas de encuadernación como la encuadernación con hilo, la encuadernación cosida y la encuadernación adhesiva, esta técnica única de encuadernación fue gradualmente olvidada debido a sus procesos laboriosos y al tiempo prolongado de fabricación.

1.2 El desarrollo contemporáneo de la encuadernación de escamas de dragón

1.2.1 张晓栋 Zhang Xiaodong

El maestro heredero de la técnica tradicional de "Encuadernación de escamas de dragón", Zhang Xiaodong, ha jugado un papel decisivo en la difusión de esta antigua técnica. Durante más de diez años, Zhang se dedicó a recopilar registros sobre el "Encuadernación de escamas de dragón", logrando no solo restaurar con éxito esta casi olvidada técnica de encuadernación, sino también buscar innovaciones sobre la base de las habilidades de los antiguos. Él ha completado la encuadernación de obras famosas como "Sueño de las Mansiones Rojas" y "El antiguo estilo de una gran nación".

A diferencia del método de encuadernación de la dinastía Tang, Zhang Xiaodong utiliza páginas "tubulares" para lograr un efecto de páginas ligeras y flotantes. Estas páginas consisten en una hoja de papel impresa por un solo lado, con ambos bordes pegados para formar una estructura tubular similar a un "bolsillo".

Después de más de dos años de intentos y esfuerzo, Zhang finalmente completó su primer libro encuadernado en "Encuadernación de escamas de dragón", el "Sutra del Diamante", de 8 metros de largo.

Posteriormente, Zhang continuó explorando nuevas formas de "Encuadernación de escamas de dragón" mientras trabajaba en la encuadernación de "Sueño de las Mansiones Rojas". Esta nueva técnica ha integrado el "Encuadernación de escamas de dragón" dentro de la estructura de la "Encuadernación plegada" tradicional, rompiendo con las restricciones tradicionales en cuanto a la longitud de contenido.

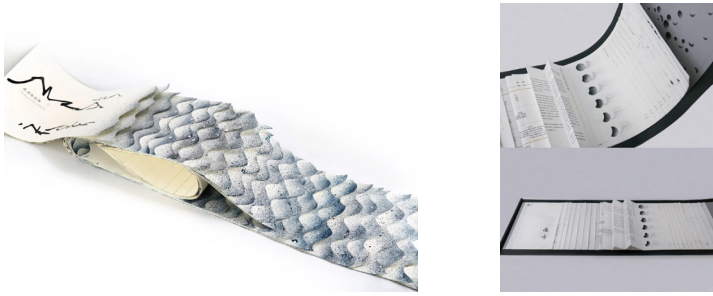


Fig58. 金刚经 Sutra del Diamante. Fig59. Un ejemplo de 折经装 ▲ Encuadernación plegada. Fig60. 红楼梦 Sutra del Diamante que su método de encuadernación combina las dos anteriores.

1.2.2 Otras aplicaciones y desarrollo

Con el resurgimiento de la técnica de Encuadernación de escamas de dragón, varios artistas han profundizado su exploración de esta técnica. Por ejemplo, el libro de arte "Silent Waves" de Wang Hanbing utiliza bordes de página recortados en formas que evocan tanto olas como escamas de dragón, aprovechando el gradiente de colores para lograr un efecto visual de olas sucesivas. La obra "Metaphor" de Li Mang no se limita a un solo modo de pasar páginas; combina métodos de encuadernación de páginas sueltas

y continuas, proporcionando un placer único al hojear el libro.



▲ Fig61. 《无语看波澜 Silent Wave》, Hanbing Wang, 2022
Fig62. 《Metaphor》, Mang Li, 2022

2. Descripción técnica y metodológica del libro

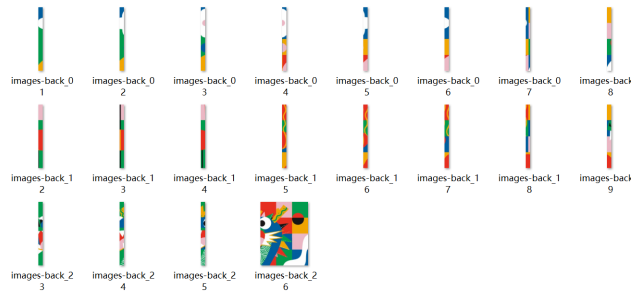
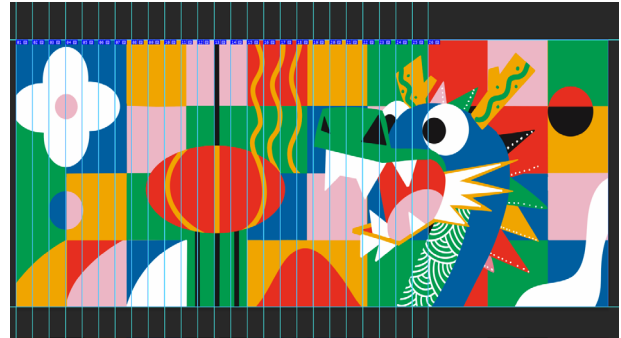
2.1 Creación de ilustraciones para los márgenes de las páginas

La exquisitez de la "Encuadernación de escamas de dragón" radica en la perfecta alineación de las ilustraciones en cada página. Para lograr un mejor efecto visual, me inspiré en el cartel Mosaic Word de Pecka, manteniendo la paleta de colores utilizada en las ilustraciones originales. Utilizando Procreate, creé dos ilustraciones de figuras tradicionales chinas: dragón (fig64) y danza del león (fig63). El fondo de mosaico no solo facilita el posterior recorte y pegado, sino que también representa a Valencia, que alberga el arte de mosaico más hermoso de toda España.

Por lo tanto, estas dos ilustraciones son un reflejo de mi año de estudios en el extranjero, donde las dos culturas se han confrontado y fusionado en mí. Luego, usando Photoshop, dividí estas dos ilustraciones en intervalos iguales de 1 cm y las guardé por separado, obteniendo así imágenes con espacios iguales entre ellas.



▲ Fig63. ilustración por los márgenes de página. Danza de león.



▲ Fig64-65: dividir la ilustración a través de Photoshop, Dragón

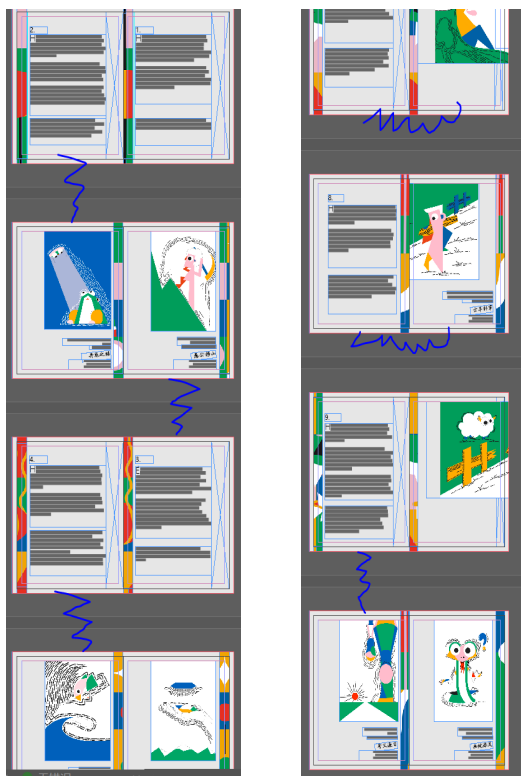
2.2 Colocación de textos y maquetación

Para estos cuentos de fábulas, el significado detrás de la historia es más importante que el contenido en sí. Por lo tanto, al editar el texto, escribí el significado detrás de cada historia en negrita debajo del texto principal.

En cuanto al diseño, para no sobrecargar el diseño y permitir que los lectores disfruten mejor de las ilustraciones según la descripción del texto, elegí el diseño tradicional con el texto a la izquierda y la ilustración a la derecha.

Debido a la especial forma de encuadernación que utilizo, la maquetación del texto y las ilustraciones correspondientes en Indesign difiere de la maquetación tradicional, como se muestra

en la fig.66. Cuando se trata de ilustraciones horizontales, para enriquecer la experiencia de lectura y presentar la ilustración de manera más completa, coloqué el texto de algunas ilustraciones detrás de ellas, por lo que esta parte de la maquetación también cambiaría en consecuencia(fig.67). Finalmente, coloqué las ilustraciones recortadas previamente de 1 cm de ancho en los extremos de las páginas en el orden adecuado.



▲ Fig66-67: La correspondencia entre texto e imagen en InDesign

2.3 Impresión, recorte y ensamblado de las páginas dobles

Esta etapa es la más crítica y técnicamente exigente en el diseño y producción de todo el libro. Para garantizar la continuidad de las ilustraciones en los bordes de las páginas, es necesario que las posiciones de impresión del anverso y el reverso estén completamente alineadas. De lo contrario, el libro final tendrá espacios en blanco o problemas de continuidad en las ilustraciones. Lo más complicado es que

este problema no se puede resolver configurando el sangrado, sino ajustando constantemente los parámetros de la impresora para que las marcas de alineación coincidan.

Al igual que no hay dos hojas exactamente iguales en el mundo, incluso entre impresoras de la misma marca y modelo, los parámetros de desplazamiento del papel varían al imprimir el reverso. Además, la desviación del rodillo se acumula con el número de páginas impresas, por lo que el desalineamiento entre el anverso y el reverso se vuelve más evidente hacia el final del proceso. También descubrí que, incluso con la misma impresora, las desviaciones de posición varían según la temperatura. Por ejemplo, la distancia de desplazamiento del rodillo difiere entre una impresora recién encendida y una que ya está en uso. Por lo tanto, es imposible prevenir completamente las posibles desviaciones antes de imprimir las hojas. Solo se puede mejorar la precisión de la impresión imprimiendo hoja por hoja y ajustando constantemente los parámetros.



▲ Fig68-69: Desviaciones causadas por la temperatura de la impresora

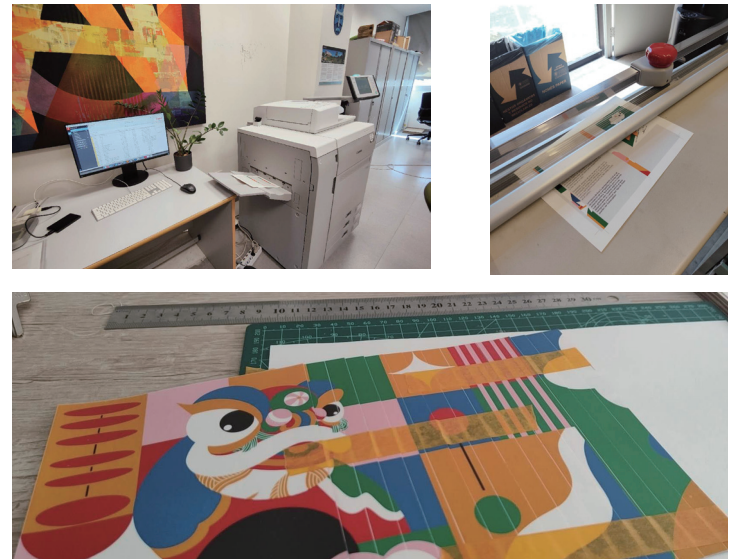
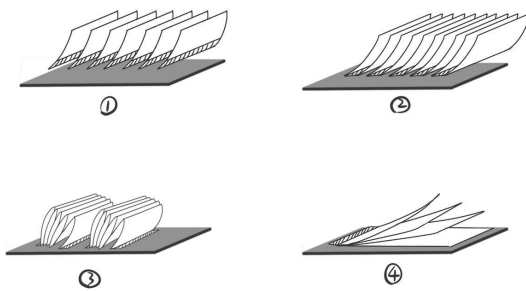


◀ Fig70: Bordes blancos debido a la falta de alineación entre el anverso y el reverso

2.4 Encuadernación de escamas de dragón del mi trabajo

Al recopilar información sobre una variedad de libros encuadernados con la técnica del "Encuadernado de escamas de dragón", descubrí que, aunque los resultados finales de los libros pueden ser similares, hay una variedad de formas en que se lleva a cabo el pegado de las páginas en diferentes libros. Recolecté y analicé cuatro métodos comunes de "Encuadernación de escamas de dragón" disponibles en el mercado, y los calificué según sus características. Luego, considerando las condiciones operativas existentes, elegí el método de encuadernación más práctico y adecuado.

mayor precisión en el tamaño del papel y en el pegado, además de considerar la continuidad de los patrones de los bordes. El método número 3 es el forma que usa Yidong Cai, que demanda altos estándares en cuanto al papel y a la impresión. El método número 4 no es estrictamente "Encuadernación de escamas de dragón", sino que sólo adopta la forma de presentación, ya que las páginas tienen tamaños variables, lo que requiere mayores habilidades de composición. En resumen, Según la situación real, finalmente elegí el primer método de encuadernación



▲ Fig71-73: Procesos de producción artística

	maquetación	Cultivo	Pegado	Requisitos de papel
1	●	●	●	●
2	●	●	●	●
3	●	●	●	●
4	●	●	●	●

● difícil ● medio ● fácil

Según la tabla, el método de encuadernación número 1 es el más simple y directo, pero requiere cierto nivel de habilidad en el corte y en el pegado. El método número 2 implica superposición de papel, lo que exige una

1.3.5 El diseño de la portada y contraportada

Creo que la característica más distintiva de este libro es su método de encuadernación, que se representa visualmente y se aplana en la portada del libro. Esto no solo atrae la atención de las personas a primera vista, sino que también complementa el contenido del libro. En cuanto al color de la portada, elegí un color gris blanco para el fondo de la portada porque da una sensación de limpieza, simplicidad y bien definida, que es adecuada para representar las características de la encuadernación de escamas de dragón. Para el título, aún elegí la paleta de colores de Rooster. En la disposición de los colores, para las letras

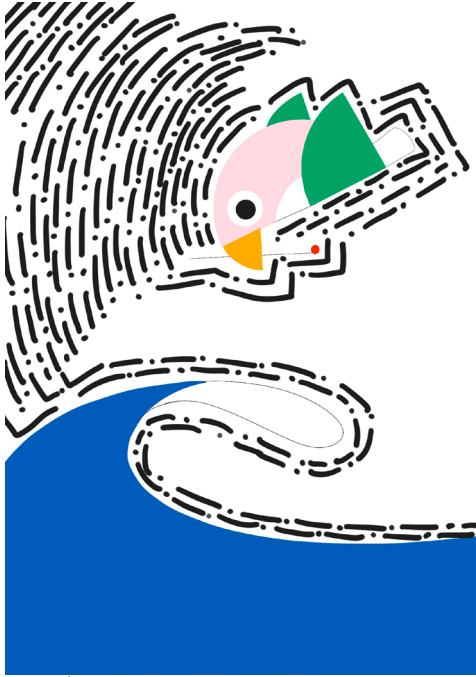
"F-Á-B-U" y "A-S", elegí colores adyacentes para colocarlos en secuencia y crear una armonía general. Para "L-A", elegí un contraste entre tonos claros y oscuros para mejorar el efecto visual y llamar la atención (Vander Pol, s.f.). En la contraportada del libro, elegí un refrán chino "开卷有益", que significa "abrir este libro te traerá beneficios". Esto expresa mis buenos deseos para los lectores de este libro, con la esperanza de que se convierta en un faro en sus vidas.



▲ Fig74-75: La portada y contraportada del libro

Presentación final

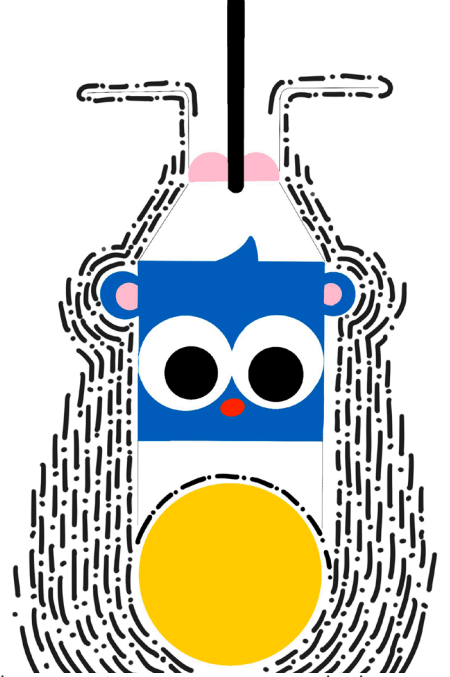
Ilustraciones:



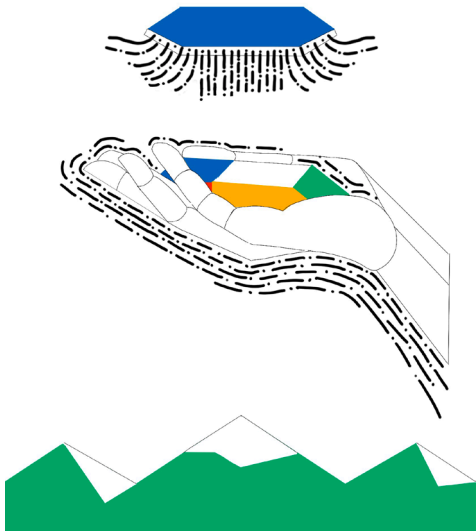
El pájaro Jingwei intenta llenar el mar
精卫填海



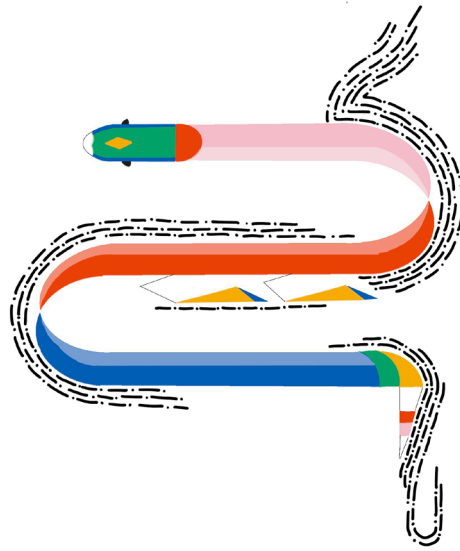
El zorro se aprovechó del poder del tigre
狐假虎威



El Mono intenta atrapar la luna
猴子捞月



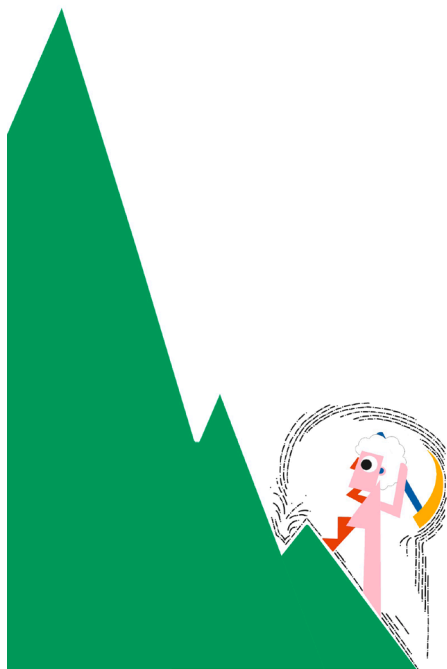
Nüwa repara el cielo
女娲补天



Pintar una serpiente y agregarle pies
画蛇添足



La lana en el fondo del pozo
井底之蛙



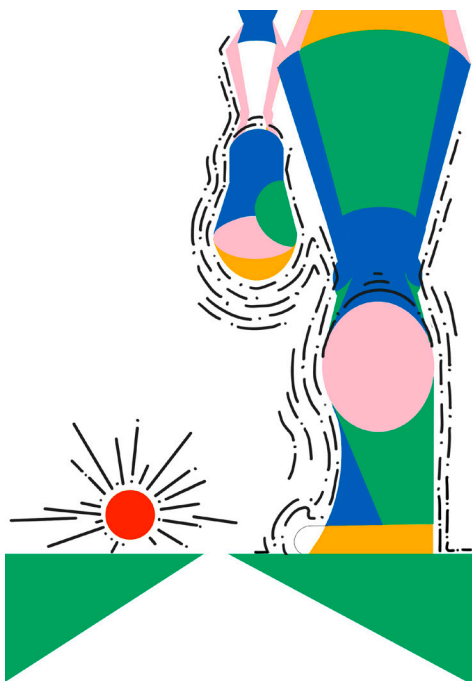
Yu Gong intenta remover las
montaña
愚公移山



Reparar la cerca después de que
las ovejas se hayan ido
亡羊补牢

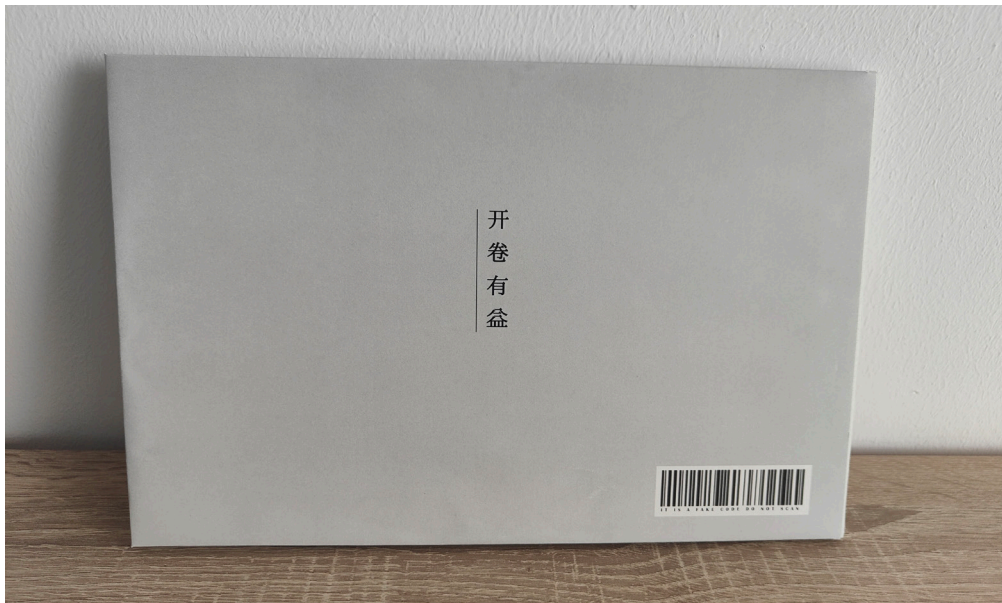


Empezar como un tigre y
terminar como una serpiente
虎头蛇尾



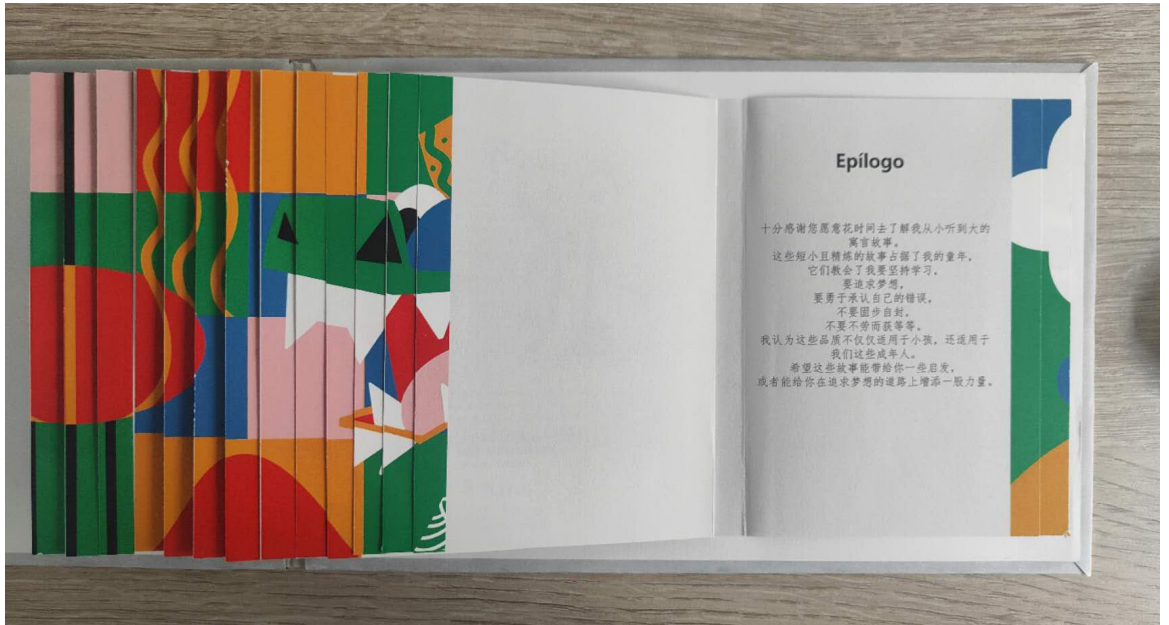
Kua Fu persiguiendo al sol
夸父逐日

Libro de Fábulas Chinas:









CONCLUSIONES

Este proyecto se dividió en dos partes: una teórica y otra práctica. En la primera parte teórica, exploré el desarrollo histórico de la pintura geométrica, comprendiendo diferentes estilos como el Bauhaus, el suprematismo y el Estilo Internacionalista, así como las diversas formas de expresión de artistas como Picasso, Josef Albers y Josef Müller en respuesta a los cambios de la época. También recopilé nuevas interpretaciones contemporáneas de artistas sobre la pintura geométrica. Es importante destacar que, según mi investigación, considero que la pintura geométrica contemporánea se destaca especialmente en dos áreas: la expresión estética sin un significado específico, como en el caso de Posterlab de Pecka, y los objetivos comerciales de aumentar el reconocimiento de marcas, como la serie de casos de TRÜF.

En la segunda parte teórica, examiné el desarrollo de la encuadernación de escamas de dragón a lo largo de la historia, recopilando y organizando diferentes métodos de encuadernación contemporáneos y sus características. Después de evaluar la dificultad de proceso de cada método, así como los requisitos del papel, seleccioné el método de encuadernación más adecuado para el entorno actual, sentando así las bases sólidas para la producción artística posterior.

En la tercera parte teórica, estudié la teoría del color de Sherin, comprendiendo el papel crucial de los tonos complementarios y los tonos complementarios divididos en el equilibrio y la atracción visual en una imagen. También aprendí sobre los factores que influyen en la representación de la ilustración geométrica según la perspectiva de Molly Bang, explorando cómo

ajustar el tamaño relativo, la orientación y el diseño de las formas para mejorar la expresividad de la imagen.

En la parte práctica, diseñé una serie de ilustraciones geométricas basadas en 10 fábulas chinas. Utilicé la técnica de serigrafía para crear carteles decorativos con estas obras y luego las combiné con texto para producir un libro encuadernado con la técnica tradicional de "Encuadernación de escamas de dragón". Además, exploré el proceso de diseño y producción de los libros, incluida la selección de colores, la maquetación y la resolución de problemas técnicos durante la impresión.

Este proyecto abordó tanto los aspectos teóricos como prácticos de la pintura geométrica y la encuadernación de escamas de dragón, demostrando cómo estas formas de arte pueden fusionarse para crear obras únicas y significativas.

BIBLIOGRAFÍA

- Artchive. (s.f.). *Suprematist Painting: Aeroplane Flying (1915) by Kasimir Malevich*. Recuperado de <https://www.artchive.com/artwork/suprematist-painting-aeroplane-flying-1915-by-kasimir-malevich/>
- Artsper Magazine. (2019, 8 de agosto). Análisis de la obra: Guernica de Picasso. *Artsper Magazine*. Recuperado de <https://blog.artsper.com/en/a-closer-look/artwork-analysis-guernica-by-picasso/>
- Baird, R. (2022, 18 de enero). *Eye, Bee, M*. LogoArchive's Logo Histories. Recuperado de <https://www.logohistories.com/p/ibm>
- Bang, M. (2000). *Picture this: how pictures work*. Chronicle Books.
- BBC Bitesize. (s.f.). *Shape [Geometric shapes]*. Recuperado de <https://www.bbc.co.uk/bitesize/guides/z2jjwxs/revision/3>
- Budrick, C. (2021, 31 de enero). Estilo suizo: los principios, las tipografías y los diseñadores. *Print*. Recuperado de <https://www.printmag.com/featured/swiss-style-principles-typefaces-designers/>
- Charley Harper Gallery. (s.f.). *Perfiles de artistas de Charley Harper*. Recuperado de <https://charleyharperprints.com/charley-harper/>
- Creativechair. (2018, mayo). *Braća Burazeri – "we're experimenting and developing all kinds of styles"*. Creative Chair. Recuperado de <https://creativechair.org/braca-burazeri/>
- Contra. (2023, 5 de junio). *La fascinante relación entre psicología y formas*. Recuperado de <https://contra.com/blog/F3BFmgNk-the-fascinating-relationship-between-psychology-and-shapes>
- Düchting, H., & Kandinsky, V. (1990). *Wassily Kandinsky 1866-1944: una revolución pictórica*. Benedikt Taschen.
- Elam, K. (2001). *Geometry of design : studies in proportion and composition*. Princeton Architectural Press.
- Esteban Leal, P. (s.f.). *Guernica*. Museo Nacional Centro De Arte Reina Sofía. Recuperado de <https://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/guernica>
- Fernandez Rincon, Antonio. (2019). El legado de la Bauhaus en la identidad visual gráfica de las organizaciones: ideología de lo plano y "flat design". *Pensar la Publicidad. Revista Internacional de Investigaciones Publicitarias*.
- HIII GRAND (Ed.). (2023, 28 de noviembre). HIII 人物 | 蔡依东——tener lógica para simplificar información compleja de manera lineal. *SOHU*. Recuperado de https://www.sohu.com/a/740074699_121124723
- Hodge, S. (2019). *The short story of modern art: A pocket guide to movements, works, themes & techniques*. Laurence King Publishing.
- Kim, M. (2022). Max Bill. *Ocula*. Recuperado de <https://ocula.com/artists/max-bill/>

- Lauf, C. (s.f.). *Josef Albers / Homenaje al cuadrado: Aparición*. The Guggenheim Museums and Foundation. Recuperado de <https://www.guggenheim.org/artwork/173>
- Malevich, K. S. (1959). *The non-objective world*. Paul Theobald and Company. Recuperado de https://monoskop.org/images/3/34/Malevich_Kasimir_The_Non-Objective_World_1959.pdf
- Martin, H. (2015,31 de enero). *150 Paul Rand works at Museum of the City of New York*. Architectural Digest. Recuperado de <https://www.architecturaldigest.com/story/paul-rand-at-museum-of-the-city-of-new-york-article>
- Müller, L. (2007). *Josef Müller-Brockmann : pioneer of Swiss graphic design* (4th ed.). Lars Müller.
- Ortega, C. (2021). Bauhaus EL RECONOCIMIENTO DE LA BAUHAUS: ARTE, DISEÑO Y TÉCNICA, 1919-1933: The beginnings of the novel pedagogical proposal, ending the Great War. *Index, Revista De Arte contemporáneo*, (12), 211–225.
- Pavlova, I. (2018). *Vector Art Inspiration: 60 Stunning Examples of contemporary art*. [entrada de blog] <https://graphicmama.com/blog/vector-art-inspiration/>
- Pelta, R. (2011). *Ver para creer. Diseño, ilustración y sostenibilidad*.
- Photographize. (s.f.). *Vratislav Pecka: From graphic designer to poster art sensation*. Photographize. Recuperado de <https://www.photographize.co/articles/vratislav-pecka/>
- Qiantang Xinqu periódico (Ed.). (2021, 14 de septiembre). 龙鳞装：把大千世界折进书里 . 网易 . Recuperado de <https://www.163.com/dy/article/GJS281A50550AL6M.html>
- Richman-Abdou, K., & Cole, M. (2023, 6 de febrero). *Bauhaus: How the Avant-Garde movement transformed modern art*. My Modern Met. Recuperado de <https://mymodernmet.com/what-is-bauhaus-art-movement/>
- Salisbury, M. (2007). *Imágenes que cuentan : nueva ilustración de libros infantiles*. Gustavo Gili.
- Sanglada Navarro, A. (2014). *En busca de las letras. Un cuento pop-up para pequeños lectores*. Universitat Politècnica de València. Recuperado de <https://riunet.upv.es/handle/10251/35459>
- Sherin, A. (2012). *Design elements, color fundamentals : a graphic style manual for understanding how color impacts design* (1st edition). Rockport Publishers.
- Tate. (s.f.). *Modernism*. <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/m/modernism>
- Vander Pol, S. (s.f.). *Best colors for book covers*. COVER DESIGN STUDIO. Recuperado de <https://www.coverdesignstudio.com/best-colors-book-covers/31>.
- Velimirović, A. (2016, 9 de Junio). *Kazimir Malevich / Kasimir Severinovich*. Widewalls. <https://www.widewalls.ch/artists/kazimir-malevich>
- White, A. W. (2011). *The Elements of Graphic Design*, second edition. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/262934023_The_Elements_of_Graphic_Design_Second_Edition

Winton, A. G. (2016, octubre). *The Bauhaus, 1919–1933*. The Met. Recuperado de https://www.metmuseum.org/toah/hd/bauh/hd_bauh.htm

·YKRA. (s.f.). *Interview with the designer of the posterlad pattern, Vratislav Pecka*. [en línea]. [Consulta: 1 de Junio de 2024], Recuperado de <https://www.ykra.com/blogs/news/interview-with-the-designer-of-the-posterlad-pattern-vratislav-pecka>

·Zhang,X,(2022). 《人物·故事》 20220929 “复活”龙鳞装·张晓栋 /CCTV 科教 . [en línea] 29 de septiembre de 2022. [China] [18'57min] [consulta: 4 de Junio de 2023]. Recuperado de : <https://psce.pw/638jax>

· Zhu, S. (s.f.). 《刊繆补缺切韵》, The Palace Museum. <https://www.dpm.org.cn/ancient/special/143123>