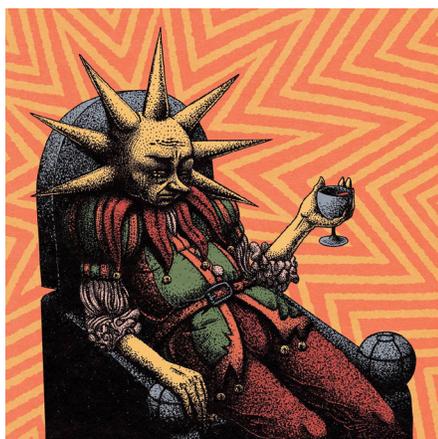


LA ILUSTRACIÓN EN LA INI MUSICAL

Ilustraciones de Ribs (Raúl Amador)

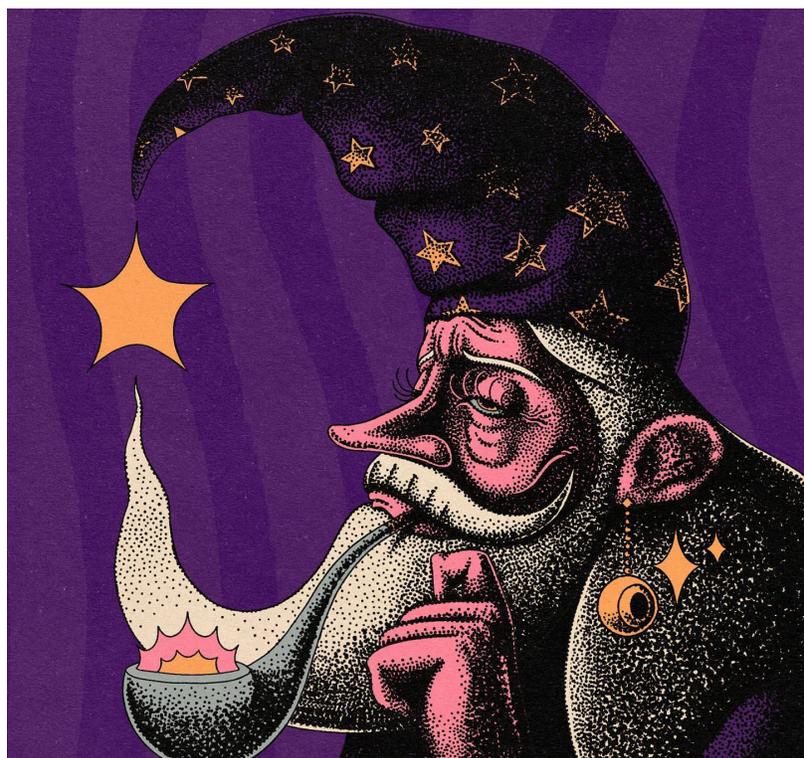


REDES SOCIALES:

— **FACEBOOK**
@Ribs

— **INSTAGRAM**
@helloribs

— **TWITCH**
HelloRibs



ACCIÓN INDUSTRIA

Hablamos con Ribs sobre sus inicios, su lapso creativo y la relación del diseño con la música

POR: ELIANA CASTAÑÓN

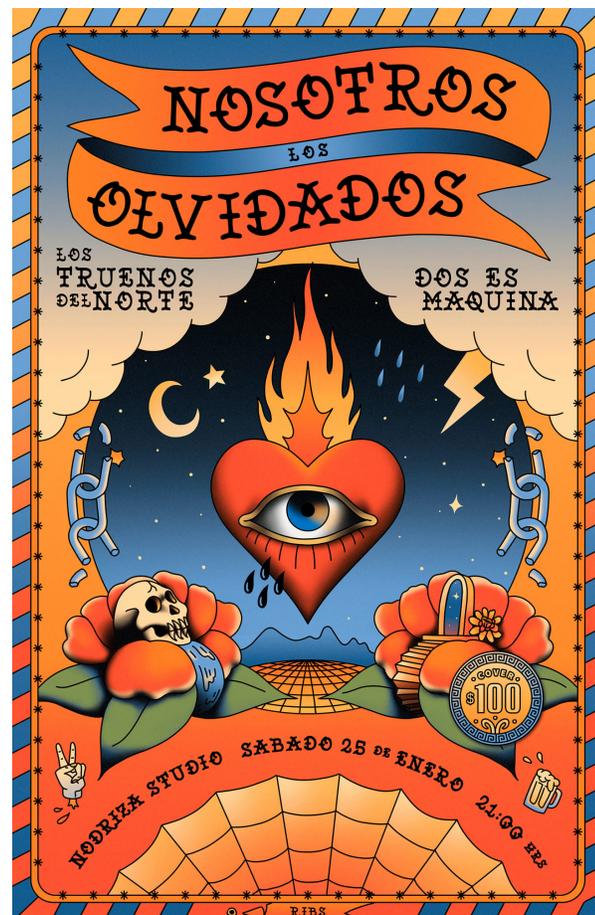
Raúl Amador mejor conocido como Ribs, es un ilustrador egresado de la Facultad de Artes Visuales de la UANL en la carrera de Diseño Gráfico. Su trabajo se enfoca en la ilustración, el branding y en el desarrollo creativo de ideas, habiendo participado en la creación de diversas portadas para singles de música de varias bandas.

Para comenzar me gustaría que nos hablaras de tus inicios en la ilustración ¿cómo fueron?

Pues a mí me gustaba dibujar desde muy chico, como que siempre estuve interesado en esa área, pero todo inició cuando yo estaba en la prepa porque seguía a varios artistas y me gustaba mucho esta idealización de cómo vivían del arte, ya sea pintando murales o de esta parte diseñando para marca de ropa etc., y ahí fue cuando decidí estudiar diseño para cumplir mi objetivo de dedicarme a la ilustración.

¿Cuáles son tus referentes? ¿Tienes a algún artista o ilustrador que admires?

Sí, varios artistas mexicanos como Raul Urias, Sergio Navajas, e internacionales como James Jean, que de cierto modo me inspiran a lograr algo como ellos.



Cartel promocional para la banda Nosotros los olvidados



Portada de álbum y singles para Rollo California



Dentro de tu lapso creativo ¿cuál es tu proceso de trabajo? ¿qué técnicas utilizas?

Cuando son proyectos para algún cliente suelo tener una metodología, más que nada para que el cliente, en este caso se sienta tranquilo, que vea que se está trabajando en el proyecto seriamente. Esta metodología consta de varias etapas, primero me enfoco en el bocetaje en papel, esto me sirve para sacar ideas, luego pasamos a donde el cliente elige una propuesta, ahí seleccionamos colores y estilo para poder empezar con el proceso en digital, hasta que entre los dos llegamos a un resultado final. En proyectos personales por lo regular me gusta mucho experimentar, agarro algún material que no suelo usar normalmente, también busco referencias de estilo y empiezo a jugar con todo eso para crear algo fuera de mi zona.

¿Cómo has llegado a ese estilo en sus ilustraciones?

No me gusta estancarme en un sólo estilo, pero podría decir que, sí tengo varias técnicas que me gusta mucho usar, por ejemplo, el ruido para darle textura, también suelo usar mucho el recurso psicodélico con los patrones y líneas que se ven, como esta textura como si fueran líquido, y hablando de elementos gráficos suelo usar mucho la astronomía o de igual manera toda esta simbología que se usa en el mundo del ocultismo. También depende mucho de la idea que traiga en ese momento, intento imaginarme las cosas y tratar de imprimir la imagen que tengo en mi cabeza, prefiero explorar mi mente y crear las imágenes que se me ocurren sin limitarme en la anatomía o tipo de trazos y colores, más bien, conceptualizo la idea.



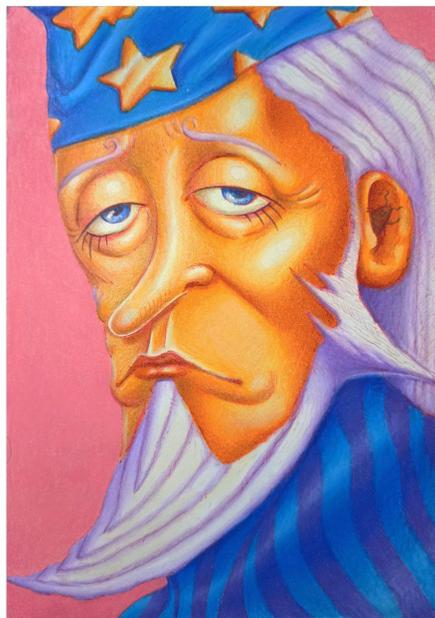
Portada de álbum y singles para Primavera Club

En tu trabajo has diseñado las portadas para singles de música, ¿Cómo sucede esta relación del significado entre esa imagen y la música?

Usualmente cuando es para alguna banda o algún álbum primero pido que me pasen la música para darme una idea del estilo que traen, para adaptar la imagen un poquito al sonido a partir de escuchar su música y también de hacerles preguntas para ir creando un brief de diseño. Después de darme una idea de saber qué camino tomar, reúno referencias que se me vienen a la cabeza y empiezo a armar un *moodboard*, obviamente lo voy revisando con la banda para ver si están de acuerdo o si les gusta, a partir de ahí pues empiezo con la metodología que anteriormente había mencionado, pero en conclusión en proyectos así, para mí si influye mucho la música para empezar a ilustrar.

Bajo tu experiencia, ¿Cómo ves el diseño gráfico en la industria musical?

Es importante sobre todo porque ya se está industrializando bastante, ya que en la actualidad los músicos suelen sacar más sencillos que álbumes y está ganando esta cultura de producir más rápido y claro que el diseño pues es muy importante en la industria musical porque ayuda a definir la imagen que acompaña al artista, no solo con su música, sino también darle un estilo que puedas identificar visualmente.



1)



2)

1) Sin título

Prismacolor - 21 x 29.5cm

2) Vergüenza

Acrílico - 23 x 23cm

3) Ardido

Acrílico - 23 x 23cm

Desde tu perspectiva ¿cómo ves el mundo de la ilustración actual?

Muy interesante, porque ahora hay muchas más puertas que antes para cualquier rama de la ilustración, en la que te quieras enfocar, creo que es un buen momento para decidir ser un ilustrador, además porque las herramientas ya permiten hacer muchas cosas, no tienes que limitarte sólo a ilustrar, puedes pasarte al modelado 3D, a la animación, o videojuegos, etc., ya que todo requiere ilustración en cierto modo y se transforma en un conjunto de habilidades que no se limitan solo a dibujar y colorear, sino aprovechar estas herramientas para crear varios proyectos en distintas áreas.

¿En qué estás trabajando actualmente?

En una portada para una banda que apenas acaba de sacar su primer EP, también en proyectos personales en pintura haciendo varias experimentaciones, para recaudar material y ver si después se da hacer una exposición.

Por último, ¿qué consejo le darías a las personas que se quieren dedicar a la Ilustración?

Yo creo que los clásicos, si te gusta no tengas miedo a lo que pueda pasar, no tengas este miedo de no conseguir trabajo, porque si realmente te gusta y te esfuerzas obviamente vas a conseguirlo. También estar consiente de que se tiene que practicar, investigar, leer y aprender anatomía para tener perspectiva, en sí aprender un poquito de todo, pero sobre todo dibujar conscientemente porque muchas veces sólo lo hacemos por inercia sin estar concentrados en lo que estamos haciendo y yo recomendaría mucho, porque es algo que yo he aprendido y que me costó trabajo entender, es el estar bien concentrado y saber cuál es la próxima línea que vas a trazar porque a fin de cuentas es lo que te va a ayudar a mejorar, también el experimentar porque es la parte divertida, cuando te enfrentas a la hoja en blanco y tienes que resolver problemas visuales.



3)



Ilustración para Faraón - Single Oumen