

UNIVERSIDAD SIMON BOLIVAR

Av. Río Mixcoac No. 48 Col. Insurgentes Mixcoac C.P. 03920



ESTUDIOS INCORPORADOS A LA UNAM

" MANUAL DE TECNICAS OPCIONALES PARA LA ELABORACION DE PROYECTOS Y DUMMIES CON EL USO DEL MARCADOR EN EL AREA DEL DISEÑO "

TESIS QUE PARA OBTENER EL TITULO DE LIC. EN DISEÑO GRAFICO

PRESENTAN:

FALLA DE ORIGEN

**Claudia Juárez Guzmán y
Marcelino Medina Gutiérrez**

DIRECCION: MIGUEL ANGEL AGUILERA AGUILAR

304431

2
2ej.

1995



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

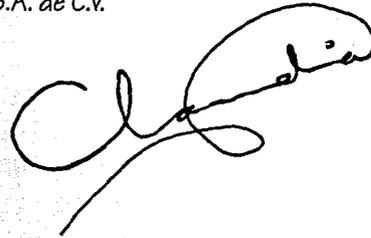
Doy Gracias a Dios.

A mis Padres y Hermanos
por su ejemplo, apoyo y cariño.

A mis Familiares, Profesores, Compañeros de la
Universidad y Anuncios en Directorios, S.A. de C.V.

A mi Esposo José Guillermo
por su amor y comprensión.

MIL GRACIAS.

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'José Guillermo', written in a cursive style.

Gracias a mis Profesores
y Amigos de la Carrera.

Pero, muchas gracias
a mis Padres y Hermanos,
por la comprensión que me dieron
y por el apoyo que me han dado
a lo largo de todos estos años,
por esto y por otras cosas más...

MUCHAS, MUCHAS GRACIAS.

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Marcelina Medina', written in a cursive style.

INDICE

INTRODUCCION

CAPITULO	I	¿ QUE ES EL MARCADOR ?	Pags.
	I.A.	HISTORIA DEL MARCADOR	1
	I.A.1.	¿ POR QUE NACE EL MARCADOR ?	2
	I.B.	¿ QUIEN HACE USO DE EL?	2
CAPITULO	II	¿ COMO ES EL MARCADOR ?	
	II.A.	CONFORMACION DEL MARCADOR	4
	II.B.	COMPOSICION DE PUNTAS	5
	II.B.1.	TAMAÑOS DE PUNTAS	6
	II.C.	TINTAS	7
	II.C.1.	TINTAS A BASE DE AGUA	8
	II.C.2.	TINTAS A BASE DE ALCOHOL	9
	II.C.3.	TINTAS A BASE DE ACEITE	11
	II.C.4.	TINTAS PARA RETROPROYECCION	12
	II.C.5.	TINTAS A BASE DE PIGMENTO	13
	II.D.	PRINCIPALES MARCAS	15
	II.D.1.	MARCADORES EN MEXICO	17

CAPITULO		SOPORTE Y TECNICAS	Pags.
	III.A.	SOPORTE	20
	III.A.1.	PUNTOS PARA ELEGIR UN BUEN SOPORTE	21
	III.B.	TECNICAS	22
	III.B.1.	TECNICA DEL RAYADO	23
	III.B.2.	TECNICA DEL PEINADO	25
	III.B.3.	TECNICA DEL FUNDIDO	26
	III.B.4.	TECNICA DE LA LINEA	27
	III.B.5.	TECNICA DEL PUNTO O PUNTILLISMO	28
	III.B.6.	TECNICA DE LA MANCHA	29
	III.B.7.	TECNICA DE LA MECHA	31
	III.C.	TECNICAS MIXTAS	32
CAPITULO	IV	EL MARCADOR EN EL DISEÑO	
	IV.A.	¿ QUE ES EL DISEÑO ?	41
	IV.B.	EMPAQUES Y ENVASES	41
	IV.C.	CINE, VIDEO Y PUBLICIDAD	43
	IV.D.	DISEÑO ARQUITECTONICO	45
	IV.E.	DISEÑO TEXTIL	46
	IV.F.	ILUSTRACIONES	48

CAPITULO	V	CONSERVACION	Pags.
	V.A.	COMO CONSERVAR UN BUEN TRABAJO	49
	V.B.	SUGERENCIAS DE PRESENTACION	50

CONCLUSIONES
BIBLIOGRAFIA

INTRODUCCION

La representación gráfica para la comunicación de ideas, ha necesitado de técnicas o elementos importantes para el Diseño Gráfico, desde un pedazo de carbón hasta una computadora.

Para representar esta imagen o idea, lo primero que tenemos que hacer es visualizarla, esto es, desde la idea inicial (bocetaje), hasta un dummies u original. Para visualizar la imagen, utilizaremos una herramienta técnica en el Diseño Gráfico: "El Marcador", ya que es un elemento del diseño que nos da la facilidad de poder experimentar o realizar un diseño en poco tiempo.

A través de este manual queremos demostrar que el marcador no sólo es un elemento o herramienta más del diseñador, no sólo sirve para marcar o subrayar, sino que es un elemento esencial en la actualidad. El conocimiento y manejo del marcador hará que el estudiante de Diseño Gráfico lo aplique a trabajos universitarios o en su caso, trabajos profesionales en dummies, bocetos, proyectos, etc..., aprovechándolo en su totalidad desde una textura, logotipo, encabezado, proporcionando rapidéz, calidad, experiencia, vanguardia y modernidad, ampliando y reforzando la capacidad de visualización mediante el uso de marcadores.

Analizaremos y exploraremos la técnica del marcador, desde su forma, estructura, tipos de tintas (agua, alcohol, permanentes y mezclables), tipos de punta (nylon, fieltro), regularidades de trazos, rellenos, degradados y las marcas más importantes en el mercado. Utilizaremos también combinaciones de otras técnicas de representación utilizadas en el diseño gráfico como el lápiz de grafito, lápices de color, gouache; demostrando que se pueden realizar imágenes o ilustraciones de buena calidad en corto tiempo, dándoles diferentes tipos de texturas como plástico, metal, vidrio, madera, etc.... Utilizando el marcador en combinación con algunas técnicas de representación podremos visualizar objetos, empaques, dibujos humorísticos (Cine, Video), planos, construcciones (Diseño Arquitectónico), telas (Diseño Textil), o simplemente ilustraciones.

Por último debemos de tomar en cuenta que la presentación y la conservación de un buen trabajo o imagen es importante, ya que también son elementos a diseñar.

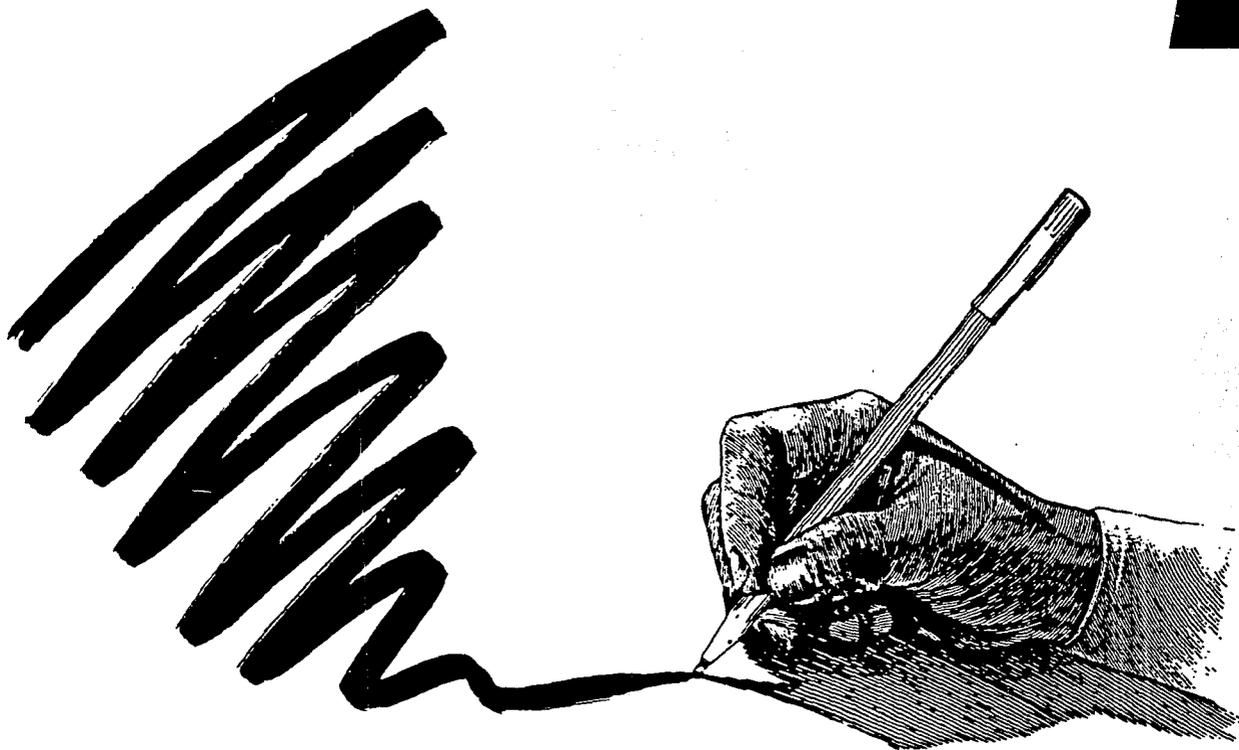
En general ofrecemos la opción de esta técnica del marcador para crear, adaptar imágenes logrando diferentes efectos en la creación de nuestros propios diseños.

Nota: Parte de la información de este manual fue tomada de varias fuentes como: Así se Pinta con Rotuladores, De Seynes, Claude; Dibujos de Presentación, Abrams Gómez, Jorge; Técnicas de Presentación, Powell, Dick, etc... y naturalmente de la propia experiencia.

1

I ¿ QUE ES EL MARCADOR ?

- I.A. HISTORIA DEL MARCADOR
- I.A.1. ¿ POR QUE NACE EL MARCADOR ?
- I.B. ¿ QUIEN HACE USO DE EL?



FALLA DE ORIGEN

CAPITULO I ¿ QUE ES EL MARCADOR ?

I.A. HISTORIA DEL MARCADOR

Es por lo que se conoce, un instrumento nuevo. Aparece en la "década de los sesentas"¹ en Japón, para ser más exactos en el año de 1963. Este marcador consistía de una punta fina para la escritura lo que conocemos nosotros como plumón.

Más tarde el marcador aparece en Francia, que por su forma, diseño y estructura son iguales, sólo cambia su punta, la cual es ancha y biselada.

Este marcador sirve para cubrir grandes áreas, trazar, marcar, resaltar, etc... Tienen gran aceptación y uso en los despachos y agencias de publicidad.

No fue considerado como un instrumento de dibujo (en principio monocromático), ya que sólo contaba con "cuatro colores: Azul, Rojo, Verde y Negro"²

En el año de 1968, aparecen los primeros marcadores de dibujo con una gran variedad de colores.

1.- De Seynes, Claude, Así se pinta con Rotuladores, pág. 11

2.- De Seynes, Claude, Ibid.

I.A.1. ¿ POR QUE NACE EL MARCADOR ?

El marcador, nació de una necesidad actual, se requería de un instrumento que contuviera la suficiente cantidad del colorante o de tinta en su interior, que pudiera ser aplicado en cualquier superficie, lugar y momento sin necesitar de algún aditamento.

En parte, el requerimiento de un marcador, implicó la necesidad de un instrumento cuya punta tuviera la firmeza necesaria para realizar trazos precisos. El marcador tomó su enfoque hacia la ilustración, ya que más que un invento técnico es un invento satisfactorio en el campo de la publicidad.

Por ser un instrumento de fácil aplicación, hoy en día ya se puede aplicar sobre cualquier superficie, desde plástico, vidrio, tela, papel, etc... Esto depende de las características de la tinta, cubriendo satisfactoriamente las necesidades requeridas para la elaboración de un dummy o boceto.

I.B. ¿ QUIEN HACE USO DE EL ?

Antiguamente el principal uso del marcador fue el de la escritura especialmente la rotulación (de ahí el nombre de "Rotulador" - de Rotulación y "Marcador" - de Marker: Marcar, [anglicismo]).

Su evolución ha sido aceptada y ampliada en su aplicación por su gran variedad de tonos y diversidad de puntas, han logrado entrar en el campo del diseño como un instrumento indispensable.

Es en el diseño gráfico donde se ha utilizado, ya que es una herramienta básica del equipo de un diseñador.



*Imagen realizada con marcadores de punta
ancha biselada sobre cartulina Canson*

FALLA DE ORIGEN

2

II ¿ COMO ES EL MARCADOR ?

- II.A. CONFORMACION DEL MARCADOR
- II.B. COMPOSICION DE PUNTAS
 - II.B.1. TAMAÑOS DE PUNTAS
- II.C. TINTAS
 - II.C.1. TINTAS A BASE DE AGUA
 - II.C.2. TINTAS A BASE DE ALCOHOL
 - II.C.3. TINTAS A BASE DE ACEITE
 - II.C.4. TINTAS PARA RETROPROYECCION
 - II.C.5. TINTAS A BASE DE PIGMENTO
- II.D. PRINCIPALES MARCAS
 - II.D.1. MARCADORES EN MEXICO



FALLA DE ORIGEN

CAPITULO II ¿ COMO ES EL MARCADOR ?

II.A. CONFORMACION DEL MARCADOR

El marcador está compuesto en su interior por una mecha de fieltro esponjoso impregnado de tinta, que permite el flujo de tinta hacia el extremo de la punta de forma graduada y constante (por gravedad básicamente) siempre y cuando contenga suficiente tinta en su depósito.

Es conveniente que para la conservación de su punta y tinta, sean bien tapados una vez que se hayan utilizado (Fig. 1).

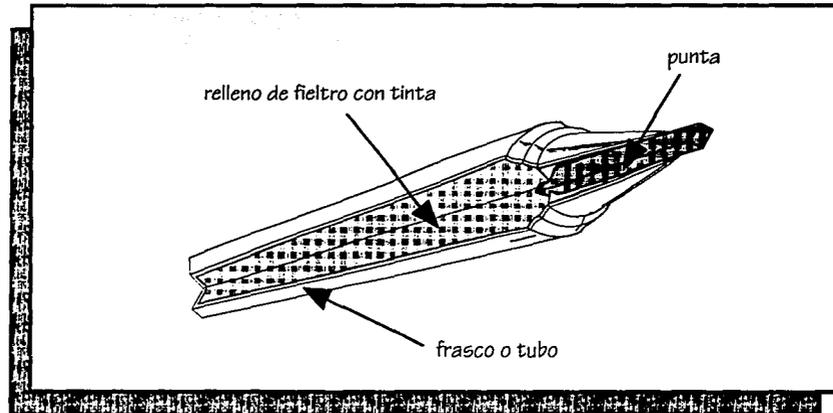


Fig. 1

A continuación mostraremos los diferentes tipos de composición y tamaños de puntas.

II.B. COMPOSICION DE PUNTAS

Su mecanismo es simple, consiste en una punta que es humedecida por el depósito que contiene la tinta.

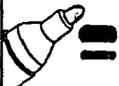
Cuando apareció este instrumento, su punta consistía en fibras de madera, resistentes, por la especial orientación de sus fibras. Su trazo es suave y firme por lo que se ablandan con menor facilidad. Actualmente ya no existen.

- **PUNTAS DE FIELTRO:** La punta se conforma de una serie de fibras aleatorias entre sí. La densidad de las fibras y qué tanto estén comprimidas, producen un mayor o menor flujo de tinta. Por lo general este tipo de punta la tienen los marcadores de punta ancha y biselada. Tienen gran flexibilidad para cubrir grandes superficies.

- **PUNTAS DE NYLON:** Las puntas de nylon son similares a las puntas de fieltro. Por lo general este tipo de puntas trazan líneas finas de 0.5 ó 0.6 mm. Por su uso constante es imposible seguir haciendo trazos finos con ellas, ya que se van deteriorando.

Ver el siguiente cuadro comparativo:

II.B.1. TAMAÑOS DE PUNTAS

FORMA	TAMAÑO	FIELTRO	NYLON	COLORES	BASE
	Extra Grande	*		Rojo, Azul Negro	Alcohol
	Mediana Redonda	*		Varios	Alcohol
	Ancha Biselada	*		Varios	Alcohol Agua
	Mediana		*	Varios	Alcohol Agua
	Pincel		* (Elástica)	Varios	Alcohol Agua
	Fina		*	Rojo, Azul Negro, Verde	Alcohol

II.C. TINTAS

La tinta de los marcadores puede ser de tres tipos diferentes, de agua, aceite o alcohol; es por eso que los marcadores tienen un comportamiento diferente, aunque es común que en su envase o marca indiquen el tipo de tinta que contienen. Si algunos no lo indican sugerimos hacer pruebas antes de empezar a trabajar con ellos, por ejemplo:

- 1.- Con el marcador trazar unas líneas sobre el soporte o papel que se utilizará (Fig. 2).
- 2.- Con un pincel húmedo de agua se pasa por encima de la línea trazada. Si notamos que el agua diluye las líneas, es probable que el marcador sea de agua (Fig. 3 y 4).
- 3.- En ocasiones el olfato es suficiente para identificar el tipo de rotulador, sobre todo los de alcohol y aceite.

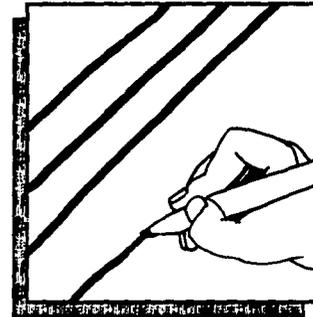


Fig. 2

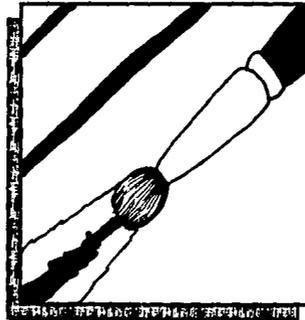


Fig. 3

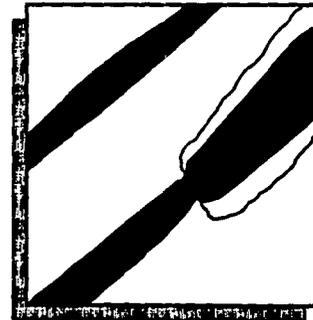


Fig. 4

II.C.1. TINTAS A BASE DE AGUA

Generalmente los marcadores que contienen este tipo de tinta son los más utilizados para la realización de bocetos (Fig. 5).

Su trazo no es muy uniforme; generalmente son de punta gruesa y tardan más en secarse, lo cual nos ayuda a mezclar colores entre sí (Fig. 6), aunque ésto depende también del soporte que se utiliza. Los soportes tipo albanene retardan el secado y permiten controlar mejores mezclas (sobre todo en degradados). La mayoría de los marcadores que hay en el mercado son de este tipo.

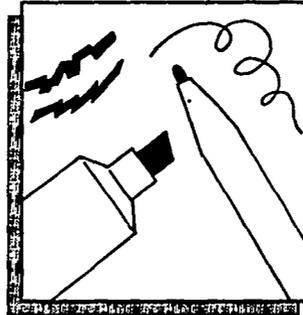


Fig. 5

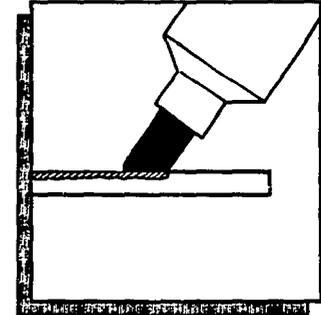


Fig. 6

VENTAJAS:

- Se mezclan colores entre sí.
- Sus puntas son por lo general ancha y biselada o mediana (ver Cap. II.B.1. Tamaños de Puntas).
- Su secado es por absorción dependiendo del soporte.
- Variedad en colores y marcas.

DESVENTAJAS:

- Se aclara con la luz solar el tono del color original.
- Marca límites entre línea y línea.

II.C.2. TINTAS A BASE DE ALCOHOL

El trazo con estos marcadores es más uniforme, su secado es más rápido, lo cual no nos permite bien mezclar colores entre sí, sólo por superposición o en soportes poco porosos como Albanene (Fig. 7).

Es conveniente que los marcadores para la conservación de su punta y tinta sean bien tapados una vez que se hayan utilizado.

En ocasiones, algunos marcadores se pueden reactivar inyectándoles solvente o diluyente (Fig. 8), aunque el color puede aclararse del color original. También "pueden ser revitalizados mediante el uso de gas líquido ronsonol (para encendedores) o de xilol"¹. Sus puntas pueden ser de fieltro o nylon.

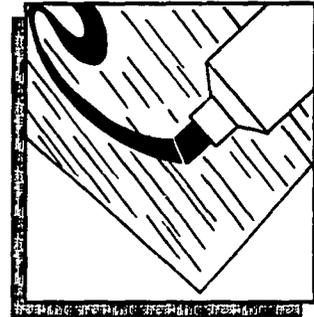


Fig. 7

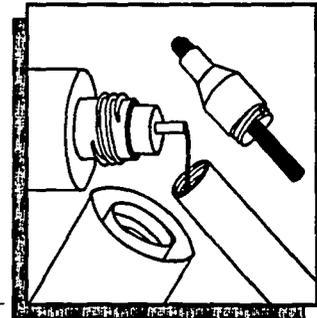


Fig. 8

1. Abrams Gómez, Jorge, *Dibujos de Presentación*, pág. 67

VENTAJAS:

- Secado rápido
- Sus puntas son ancha y biselada, super ancha y mediana (ver Cap. II.B.1. Tamaños de Puntas)
- Se puede trazar en soportes satinados
- Algunos son recargables
- Variedad en colores y marcas
- Los límites entre línea y línea se funden (Fig. 9)

DESVENTAJAS:

- En el caso de los recargables, el color puede variar o aclararse del tono original.

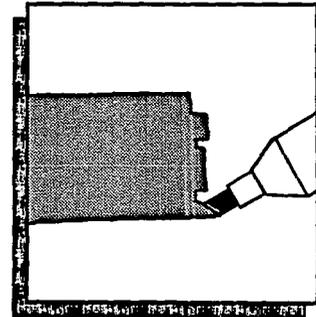


Fig. 9

II.C.3. TINTAS A BASE DE ACEITE

Los marcadores con este tipo de tinta no son muy recomendables en el empleo de trabajos; debido a que su tinta tiene el inconveniente de que por ser aceitosa queda ligeramente fresca (Fig. 10) lo que perjudica en la aplicación de los demás colores, ya que la tinta se corre, tarda más en secarse y mancha (Fig. 11).

Por lo general ya no se hacen este tipo de marcadores, salvo una que otra marca (Esterbrook, Wearever).



Fig. 10



Fig. 11

II.C.4. TINTAS PARA RETROPROYECCION

Son relativamente nuevos, se caracterizan porque permiten escribir o marcar sobre superficies satinadas como acetatos, vidrios, micas y son presentados en dos tintas: a base de agua y a base de alcohol. Su sistema de alimentación de tinta es como cualquier otro marcador, sus puntas son ancha biselada, mediana y fina.

Sólo se presentan en 8 tonos transparentes. Su gran ventaja es que están diseñados para alta resistencia de luz. También se utilizan sobre películas para fines didácticos o conferencias (Fig. 12).

Un ejemplo de estos marcadores es la marca *Sanford Permenen-t No. 990*

VENTAJAS:

- Su tinta es permanente
- Es recargable, utiliza tinta *Dri-Line 2074*
- Pinta sobre cualquier superficie
- Seca al instante

DESVENTAJAS:

- Mancha, se corre
- Traspasa el soporte manchando la cara opuesta (*Bond, Fabriano*)

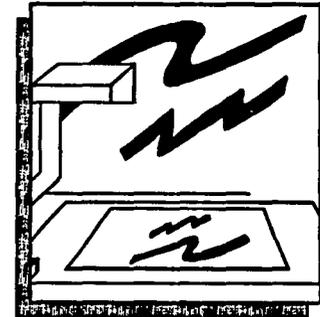


Fig. 12

II.C.5. TINTAS BASE PIGMENTO

Lo que caracteriza a este tipo de marcadores es que sobresale la "bola mezcladora" o "válvula" que contiene en su depósito, esta bola mezcladora tiene la finalidad de distribuir el colorante (pigmento) antes de usarlo (Figs. 13a, 13b y 13c).

Este tipo de marcadores no posee "mecha", la bola mezcladora controla la salida del pigmento al apoyarlo contra el soporte.

Este pigmento tiene la característica que no se decolora, ya que son colores opacos. Es aquí donde aparecen los colores metálicos (oro y plata), sus puntas son de fieltro o nylon, en algunos el balín o bola es la punta. Su desventaja es que son muy costosos y no son muy cómodos de manejar en soportes delgados ya que la tinta traspasa el soporte.

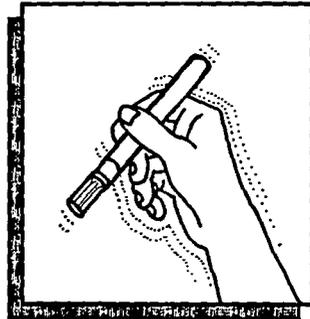


Fig. 13a

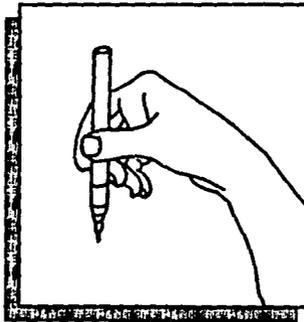


Fig. 13b

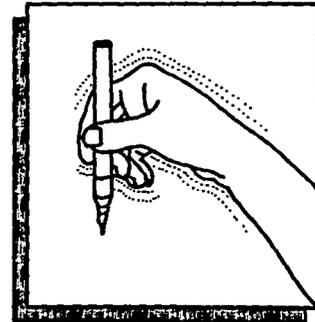


Fig. 13c

En resumen, se tienen que hacer varias pruebas para conocer los diferentes tipos de tintas existentes.

A continuación mostramos un cuadro comparativo, para conocer ventajas y desventajas de los tipos de tintas.

TINTA / BASE	VENTAJAS	DESVENTAJAS
Base Agua	<ul style="list-style-type: none"> - Soluble al agua - Desvanece y yuxtapone colores - Varios colores 	<ul style="list-style-type: none"> - Tarda en secar - Soporte delgado no recomendable
Base Alcohol	<ul style="list-style-type: none"> - Secado rápido - Recargables (algunos) - Varios colores 	<ul style="list-style-type: none"> - No se mezclan colores entre sí - Su color se puede alterar cuando es recargable
Base Aceite	<ul style="list-style-type: none"> - No tiene 	<ul style="list-style-type: none"> - Tarda en secar - Manchan
Base Retroproyección	<ul style="list-style-type: none"> - Existen de agua o alcohol - Pintan sobre superficies satinadas - Resistentes a la luz - Uso didáctico - Recargables (algunos) 	<ul style="list-style-type: none"> - 8 colores máximo
Base Pigmento	<ul style="list-style-type: none"> - No se decolora - Colores opacos - Varios colores (incluyendo plata y oro) 	<ul style="list-style-type: none"> - Muy costosos - En soportes delgados no son muy recomendables

II.D. PRINCIPALES MARCAS

- **PANTONE LETRASET (GRAN BRETAÑA):** Marcador a base de alcohol, con una gama de "203 colores"². Su depósito es largo y delgado, y la sección transversal rectangular previniendo el deslizamiento.

Los marcadores "Fine Line" (línea fina) son diseñados para producir líneas finas y trabajos de detalle, que no se pueden trazar con marcadores de punta ancha.

- **STAEDLER (ALEMANIA):** Marcadores con tinta permanente (Lumocolor 313) y no permanente (Lumocolor 315). Esta marca ofrece también marcadores de agua con punta fina, redonda y con gran variedad de colores.

* **MARSGRAPHIC 3000 (STAEDLER):** Pluma brocha de agua, que permite al diseñador trazar líneas gruesas y delgadas como un pincel o brocha que pueden ser diferentes por la presión o tipo de ángulo del trazo.

- **MAGIC MARKER (GRAN BRETAÑA):** Marcadores a base de alcohol. Es una de las marcas más apreciadas por los diseñadores, ya que se le considera un marcador de estudio. Su depósito es redondo y puede ser recargable, tiene punta de fieltro biselada, cuenta con una gama de 120 colores.

* **MAGIC SLIMGRIP:** Este marcador tiene un largo y redondo depósito a diferencia del Magic Marker. Su punta es mediana.

- **MECANORMA (FRANCIA):** Marcador a base de agua y alcohol, actualmente cuenta con una gama de 116 colores aproximadamente, con gran variedad de puntas; es el más comercial.

2- De Seynes, Claude, Así se pinta con Rotuladores, pág. 21

- **STABILO (DINAMARCA):** Marcador de agua y de alcohol, con punta de fieltro. Cuenta con una gama de 50 colores en varios grosores, su secado es más rápido, no se corre, ni se decolora.
 - * **STABILO-OPHEN SUPERFINE:** Traza líneas finas, su tinta es permanente y se puede aplicar sobre cualquier superficie.
 - * **SCHWAN-STABILAYOUT:** Su punta tiene forma de cuña, está diseñado para trazar superficies planas.
- **AD MARKER (E.E.U.U.):** Marcador de alcohol de puntas intercambiables disponibles en fieltro, con una gama de 200 colores aproximadamente.
 - * **AD MARKER BY CHARTPAK:** Marcador a base de agua y punta biselada de fieltro, con depósito largo, delgado y cilíndrico.
- **SANFORD (MEXICO):** Marcador a base de tinta permanente, recargable tienen punta ancha biselada de fieltro (Permanen-t No. 990) cuatro colores, azul, verde, rojo, negro. Su depósito es largo, delgado y cilíndrico, marca sobre cualquier superficie.
- **DESIGN (E.E.U.U)** Marcador a base de alcohol y punta biselada, redonda y media, con una gama de 80 colores.
- **BEROL-PRISMACOLOR (MEXICO):** Marcador a base de agua, alcohol y de aceite, tienen punta de fieltro, biselada y mediana. Con una gama de 25 colores.

II.D.1. MARCADORES EN MEXICO

Al hablar de marcadores, hasta este punto, nos hemos referido a marcadores de arte. Los marcadores mexicanos donde muy pocos tienen las características esenciales de un marcador de estudio, los hemos nombrado como marcadores de ayuda. Para realizar bocetos son aceptados, pero no son muy recomendables para un trabajo de calidad, ya que no cuentan con amplias gamas de colores excepto la marca *Berol-Prismacolor*.

La mayoría de los marcadores hechos en México su color original se decolora a medida que pasa el tiempo, cuentan con poca variedad de puntas. Su tinta tarda más en secar y es muy poca la duración de sus puntas.

Las marcas que más sobresalen son:

- *Berol-Prismacolor*
- *Pelikan*
- *Paper Mate*
- *Wearever*
- *Sanford*

A continuación se muestra una tabla de marcadores hechos en varios países, con el fin de conocer más sobre su tinta, punta y los colores existentes.

MARCADORES HECHOS EN MEXICO

M A R C A	BASE (TINTA)	PUNTA	COLORES
SANFORD	Alcohol, Agua, Permanente	Biselada	Rojo-Azul-Verde-Negro
ACUACOLOR (Berol)	Alcohol, Agua	Biselada	12 a 15 Máximo
ACUACOLOR Diseño G. (Berol)	Alcohol, Agua	Biselada	20 a 25 Máximo
ESTERBROOK (Berol)	Alcohol, Aceite	Biselada	9 Máximo
PELIKAN MAXI-MAGICO	Alcohol, Agua	Redonda Gde.	10 Máximo
PELIKAN MARCANA	Alcohol, Agua	Fina	20 Máximo
WEAREVER (Varias Presenta.)	Aceite, Agua, Alcohol	Fina, Media (Varias)	20 Máximo
PELIKAN DUO	Alcohol, Agua	Redonda, Fina	12 Máximo
MARCADOR SAMBORD'S	Aceite, Alcohol	Biselada	8 Máximo
PAPER-MATE (Varias Presenta.)	Alcohol, Agua	Fina, Media (Varias)	10 a 15 Máximo

MARCADORES HECHOS EN ALEMANIA

STAEDLER LUMOCOLOR	Permanente, Alcohol	Redonda, Fina	10 Máximo
STAEDLER FIBRE-TIP-PENS	Alcohol, Agua	Redonda, Fina	12 Máximo
STAEDLER TOP STAR	Alcohol, Agua	Mediana	Varios (Fluorescentes)
MARSGRAPHIC 3000	Alcohol, Agua	Pincel	Varios

MARCADORES HECHOS EN ITALIA

DERBY Marca Wilson	Alcohol, Agua	Redonda, Fina	30 Máximo
--------------------	---------------	---------------	-----------

MARCADORES HECHOS EN TAIWAN

RAINBOW Peter Pan	Alcohol, Agua	Redonda, Fina	30 Máximo
-------------------	---------------	---------------	-----------

MARCADORES HECHOS EN FRANCIA

MECANORMA	Agua, Alcohol	Biselada, Fina, Pincel	116 Máximo
-----------	---------------	------------------------	------------

MARCADORES HECHOS EN JAPON

MARCA	BASE (TINTA)	PUNTA	COLORES
SAKURA MARKER	Alcohol	Super Ancha	Varios (Fluorescentes)
SAKURA WHITE BOARD	Alcohol, Agua Borrable	Biselada	Azul-Rojo-Verde-Negro
SAKURA PEN-TOUCH-SUPER	Permanente, Alcohol	Biselada, Gde.	Azul-Rojo-Verde-Negro
SAKURA DATA PIGMENT	Permanente, Alcohol	Biselada	Varios (Fluorescentes)
SAKURA PAINT PIGMENT	Acohol	Mediana	Varios (Fluorescentes)
SAKURA PROYECTOR MARKER	Permanente, Alcohol	Mediana	Rojo-Azul-Verde-Negro P/Retroproyecc.
SAKURA CALLIPEN PIGMA XMA18	Agua	Biselada, Mediana	Azul-Negro-Rosa

MARCADORES HECHOS EN U.S.A.

DESING MARKER	Alcohol	Biselada, Redonda, Fina	80 Máximo
BEROL PRISMA DUO	Alcohol	Biselada, Fina	Varios
AD MARKER	Alcohol	Fina, Ancha	200 Máximo

MARCADORES HECHOS EN DINAMARCA

STABILO STABILAYOUT	Alcohol, Agua	Biselada	60 Máximo
STABILO OHP MARKER P/Acetatos	Alcohol, Permanente	Mediana, Fina	Varios

MARCADORES HECHOS EN INGLATERRA

LETRASET	Alcohol	Fina, Media, Ancha	203 Máximo
MAGIC MARKER	Alcohol	Biselada	120 Máximo

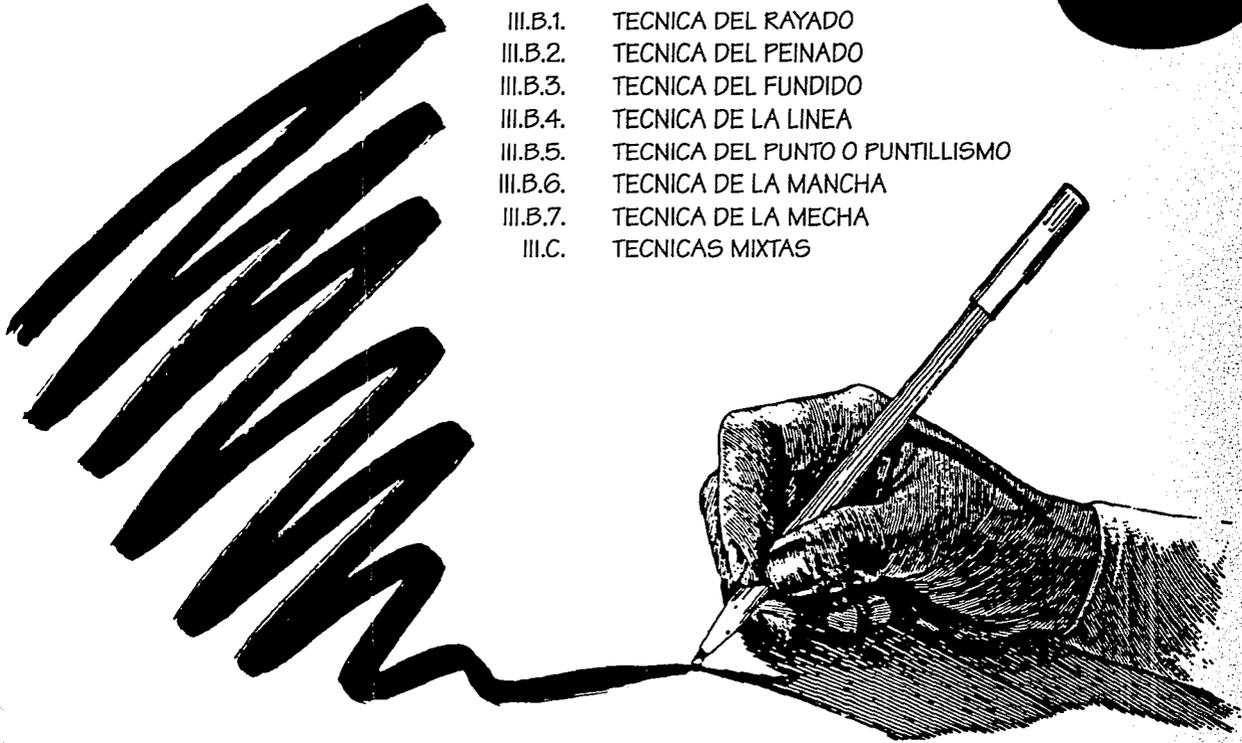
Observación:

La marca "Sakura" (Japón), es la marca más saturada en el mercado, tiene marcadores en varias presentaciones de puntas, tintas, colores (grises, pastel, metálicos, etc...) Es una de las más comerciales, tiene marcadores recargables y finas para remarcar.

3

III SOPORTE Y TECNICAS

- III.A. SOPORTE
- III.A.1. PUNTOS PARA ELEGIR UN BUEN SOPORTE
- III.B. TECNICAS
 - III.B.1. TECNICA DEL RAYADO
 - III.B.2. TECNICA DEL PEINADO
 - III.B.3. TECNICA DEL FUNDIDO
 - III.B.4. TECNICA DE LA LINEA
 - III.B.5. TECNICA DEL PUNTO O PUNTILLISMO
 - III.B.6. TECNICA DE LA MANCHA
 - III.B.7. TECNICA DE LA MECHA
- III.C. TECNICAS MIXTAS



FALLA DE ORIGEN

CAPITULO III SOPORTE Y TECNICAS

III.A. SOPORTE

De todos los materiales que el diseñador necesitará después del marcador, el más importante es el soporte en el que se aplicará. Sin embargo, esto dependerá de las preferencias personales, que son las que predominan en la elección. El soporte es muy importante, pues es donde todo el talento del diseñador puede fracasar si no se tiene el soporte adecuado.

En México los soportes que hoy encontramos en las tiendas para diseñadores es muy variado, ya que existen soportes importados como es el Ingres, Corsican, Canson, Fabriano, Murillo, etc... y los más comunes como el Albanene y Bond.

Se requiere de un soporte liso, sin grano; pero antes se deben hacer pruebas con varios soportes, ya que para la obtención de la máxima brillantez y luminosidad del color de los marcadores, es preciso utilizar papel de color blanco. Con soportes de color es necesario hacer pruebas porque algunos marcadores cambian de tono (más oscuros).

"Cuanto más fino sea el soporte, más atractivo será el acabado"!

III.A.1. PUNTOS PARA ELEGIR UN BUEN SOPORTE

Al elegir el soporte, se deben tener en cuenta varios puntos:

- Que el soporte resista varias pasadas o capas de tinta (Fig. 14).
- Que resista varios enmascarillamientos (cintas para enmascarillar), ya que algunos soportes no lo resisten (opcional) (Fig. 15).
- Que sea translúcido para poder calcar y opaco para resaltar al máximo el color utilizado.
- Que el soporte no sea tan permeable para que la tinta no traspase el soporte y manche la cara opuesta (Fig. 16).

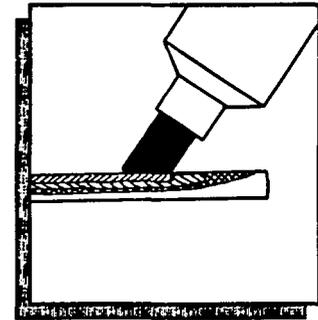


Fig. 14

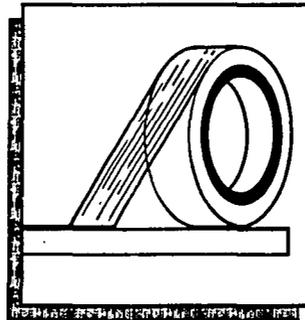


Fig. 15

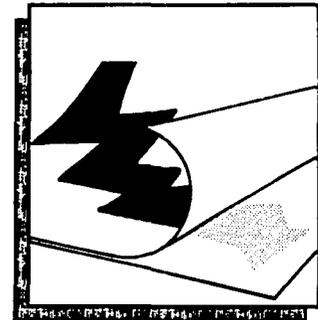


Fig. 16

Para evitar que se manche la cara opuesta, se fabrican soportes con una capa aislante en el reverso del soporte con el nombre de: *Marker, Marqueur, Feutre, Layout, Letrapad*.

El soporte *Layout*, es muy absorbente y las tintas no se acumulan en la superficie, lo cuál nos permite superponer varias capas de tinta. Los soportes satinados no absorben la tinta y las capas de color se acumulan en la superficie, hasta que el soporte se satura y empieza a formar grumos teniendo un acabado pegajoso.

III.B. TECNICAS

La técnica es la forma o manera de emplear el marcador - en este caso - para dar una expresión o intención, lo que técnicamente se conoce como: texturas visuales. En términos pictóricos podemos decir que es como el lenguaje.

Para trazar con marcadores, se debe hacer de manera directa y decidida, dependiendo del trabajo que se va a realizar, de la técnica empleada y de la propia experiencia, pues hay que experimentar al máximo para conocer las diferentes gamas de trazos. Para experimentar podemos hacerlo conociendo y practicando las siguientes técnicas.

En los siguientes incisos, mostraremos las diferentes técnicas de representación por medio del marcador y así poder aplicarlo según nuestras necesidades.

III.B.1. TECNICA DEL RAYADO

La técnica del rayado o paralelo es una de las más fáciles de aplicar, consiste en cubrir las zonas con líneas o franjas sucesivas con un mismo sentido de izquierda a derecha (Fig. 17) o de arriba hacia abajo (Fig. 18), por el lado más ancho del marcador, lentamente pero sin detenerse.

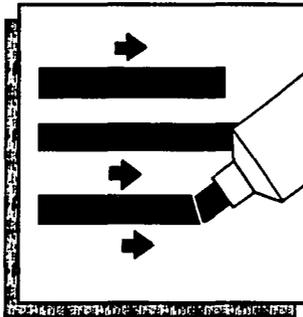


Fig. 17

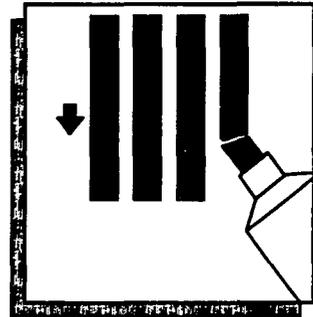


Fig. 18

El marcador al igual que la acuarela, se aplica siempre primero el tono más claro y después el más oscuro (Fig. 19). Se puede oscurecer lo que parece demasiado claro, el caso contrario resulta imposible. Se pueden obtener otros tonos superponiendo otra capa de tinta del mismo color o de otro (Fig. 19 a).

Esta técnica es la más utilizada para describir volumen, reflejos o para proporcionar direccionalidad al dibujo. Esto es muy usual en trabajos de formas cilíndricas o tubulares (Fig. 20).



Fig. 19



Fig. 19a

Fig. 19 y 19a.
Técnica realizada con marcadores de punta ancha
biselada sobre cartulina Canson

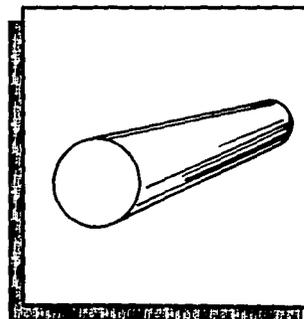


Fig. 20

III.B.2. TECNICA DEL PEINADO

El procedimiento de la técnica del peinado o barrido es parecida a la técnica aplicada en la pintura al óleo, en cuanto al sentido como se aplica la tinta, conforme al sentido del objeto (Fig. 21).

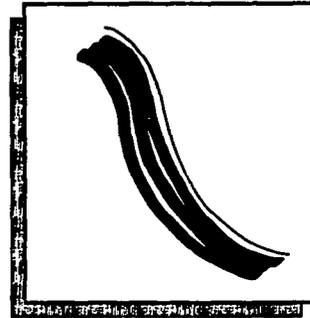


Fig. 21

Es una técnica muy libre, se requiere de habilidad y agilidad para su trazo. Casi "es preciso guiarse por la propia inspiración"², trazos espontáneos y con pocas paralelas. Es muy frecuente en fondos ya pintados (Fig. 22).

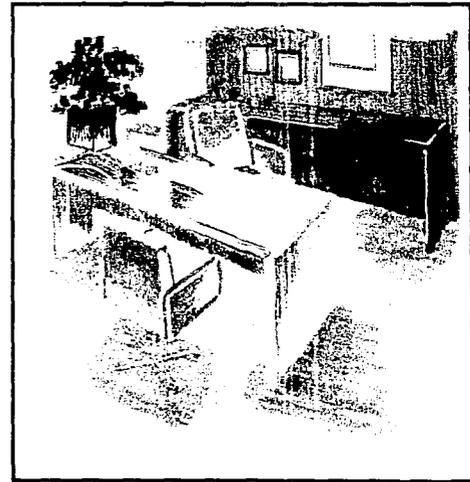


Fig. 22
Técnica realizada con marcadores de punta ancha biselada y de punta mediana sobre cartulina Opalina.

2.- De Seynes, Claude, Así se pinta con Rotuladores, pág. 39.

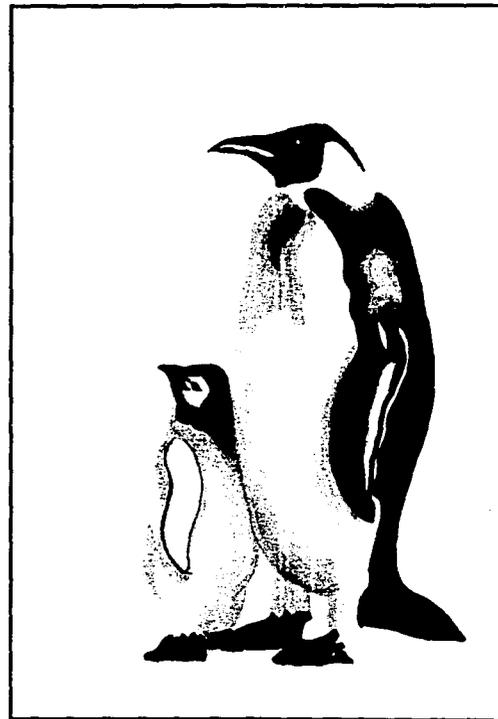
III.B.3. TECNICA DEL FUNDIDO

Esta técnica consiste en que la huella, el trazo permanezca fresco para añadir un segundo color nuevo con el que pueda fundirse con el primero.

Se recomienda usar para esta técnica marcadores nuevos, ya que mantienen gran cantidad de tinta y delimitan bien las zonas. Es una técnica que permite realizar obras con acabados parecidos al aerógrafo.

Las superficies adecuadas son los soportes poco absorbentes como el Vellum, Crystalline o Croquis fino, Opalina. Es conveniente limpiar las puntas después del "fundido", para que no se contamine el color original de cada marcador (Fig. 23).

Fig. 23
Técnica realizada con marcadores de punta ancha biselada y de punta mediana sobre cartulina Opalina.



III.B.4. TECNICA DE LA LINEA

Con la línea dibujamos las formas de las cosas: Desde el contorno hasta el volumen. Es una técnica de trazo libre y espontáneo. Agrupando las líneas en tramados, se puede sombrear con ellas (Fig. 24).

Generalmente esta técnica se trabaja con marcadores de punta fina o media (Fig. 24a).

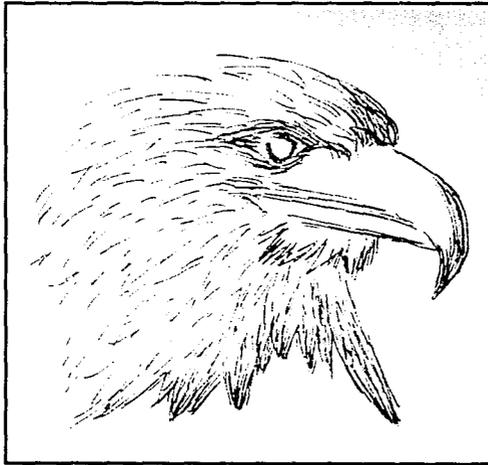


Fig. 24

Figs. 24 y 24a
Técnica realizada con marcadores de punta mediana y de punta fina sobre cartulina Opalina.

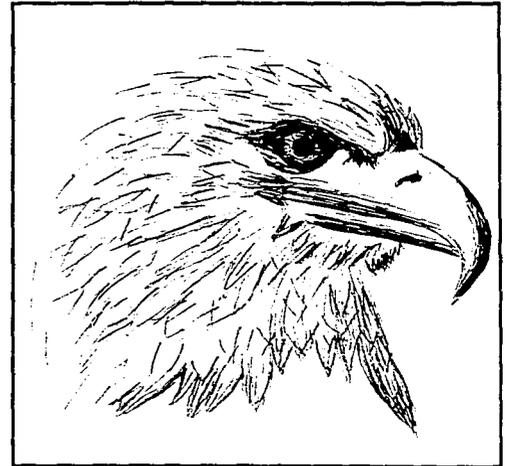


Fig. 24a

III.B.5. TECNICA DEL PUNTO O PUNTILLISMO

Esta técnica consiste en la agrupación de puntos, logrando zonas de mayor o menor luminosidad. Es fácil de aplicar; no hay que presionar, ni golpearlo; se utilizan generalmente marcadores de punta fina y punta media de nylon.

Observamos que las zonas medias son puntos aislados; en las zonas oscuras son puntos agrupados y en las zonas claras casi no existen puntos (Fig. 25).

Es una técnica de acabado que puede lograr medios tonos, pues la distribución de los puntos es más libre e irregular (Fig. 25a).

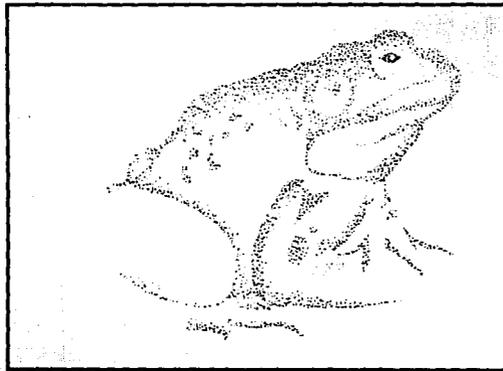


Fig. 25

Figs. 25 y 25a
Técnica realizada con marcadores de punta fina sobre cartulina Fabriano.

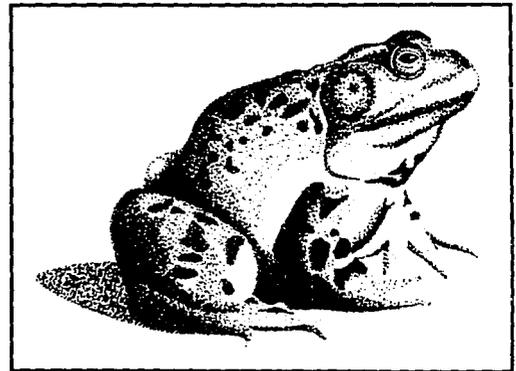


Fig. 25a

III.B.6. TECNICA DE LA MANCHA

Se utiliza para sombrear, hacer dibujos sin líneas y con gran rapidez.
En esta técnica utilizamos el marcador de fieltro de punta ancha biselada y mediana
(Fig. 26 y 26a).



Fig. 26

Figs. 26 y 26a
Técnica realizada con marcadores de punta ancha
biselada y punta mediana sobre cartulina Canson.

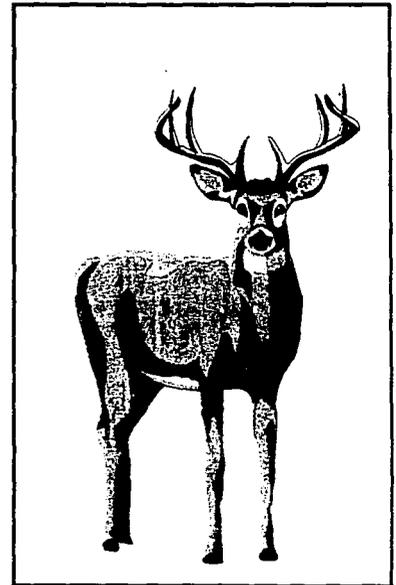


Fig. 26a

Esta técnica da el efecto de alto contraste (Fig. 27).



Figs. 27
Técnica realizada con marcadores de punta ancha biselada y punta mediana sobre cartulina Canson.

Fig. 27

III.B.7. TÉCNICA DE LA MECHA

Para completar las diferentes técnicas de aplicación del marcador, esta técnica consiste en tomar la mecha interna del marcador para aplicarla sobre el soporte y rellenar fondos muy amplios. El marcador más recomendable es el Magic Marker, tras de sacar esa mecha nos queda la posibilidad de volver a llenar el frasco con tinta (base de alcohol-solvente).

Otra forma de aplicar esta técnica es haciendo nuestros propios marcadores. Se requiere de una pinza metálica, cojín (fieltro para sellos) o algodón comprimido (Fig. 28).

Preparación:

- Doblamos el fieltro o algodón
- Intercalamos un pedazo de cartón, para que esté rígido; si es necesario.
- Lo aseguramos sujetándolo con la pinza.
- Se impregna ligeramente de disolvente el borde del cojín.
- Se empapa de tinta ahí mismo (Fig. 29).
- Y por último, se aplica en el soporte (Fig. 30).

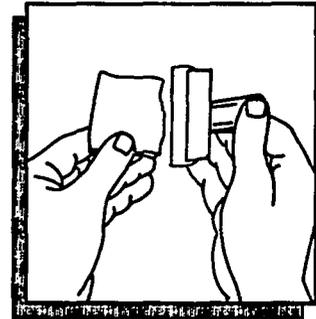


Fig. 28

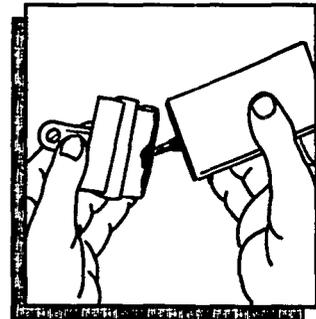


Fig. 29

Si no se tienen estos materiales, se pueden sustituir con un pedazo de algodón al que se le intercala un trozo de cartón de 15 cm. de largo aproximadamente y se forra con un pedazo de gasa, sujetándola con cinta adhesiva o masking tape, al cartón (Fig. 31).

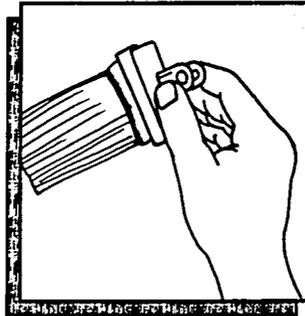


Fig. 30

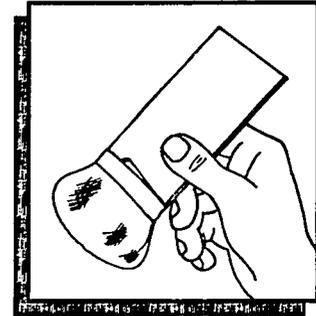


Fig. 31

III.C. TECNICAS MIXTAS

Existen veces en que el diseñador tiene que representar superficies o materiales como: Madera, plástico, vidrio, metal, etc..., es decir texturas visuales.

Para dar un mejor acabado, un mayor impacto, contrastes, detalles a la ilustración, puede ayudarse al utilizar o combinar otras técnicas de representación como son: Lápices de grafito, lápices de color, gouache, ceras o crayones, etc... Ya que la presentación es muy importante; sobre todo si el tiempo es escaso, el resultado es sorprendente para aquellos que limitan al marcador sólo para escribir, subrayar.

FALLA DE ORICEN

Para saber qué técnica se debe utilizar:

- 1.- Se estudia el problema a representar.
- 2.- Se buscan referencias necesarias y se crea la imagen.
- 3.- Utilizando primero el marcador como base del proyecto a representar con la práctica, experiencia y dependiendo de lo que se quiera representar; utilizaremos técnicas que de antemano sabremos que nos resultarán.

• MARCADORES CON LAPIZ GRAFITO:

Esta combinación presenta muchas variantes. Los soportes recomendables son los que tienen textura de grano fino como es el Canson, Ingres, Fabriano, etc... Se utiliza el marcador como base del dibujo (Fig. 32) y después se da el volumen con lápiz (Fig. 32a). Se logran ilustraciones de gran calidad en poco tiempo.



Figs. 32 y 32a
Técnica realizada con marcadores de punta ancha biselada, punta mediana y lápiz grafito sobre cartulina Fabriano.

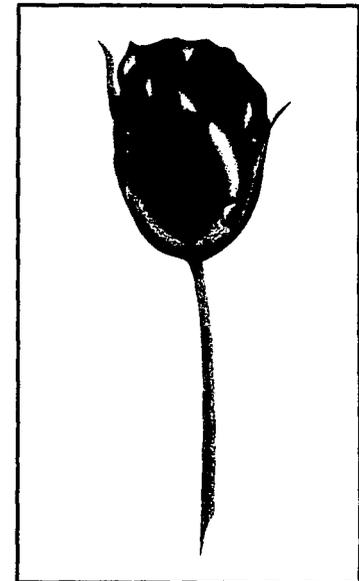
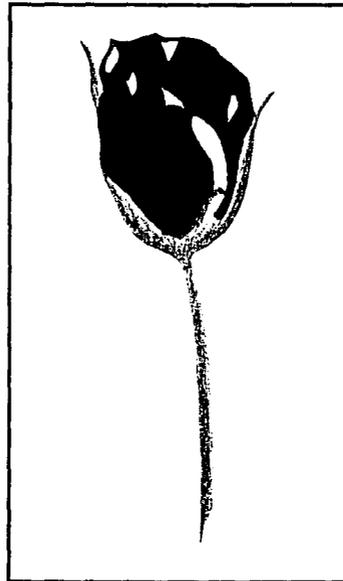
Fig. 32

Fig. 32a

- MARCADORES CON LAPICES DE COLOR Y CERAS:

Se utilizan estas técnicas para dar en cierto grado mayor volumen, efectos de luminosidad y naturalmente, de color.

El procedimiento es igual al anterior, primero el marcador como base (Fig. 33) y después las ceras o lápices de color (Fig. 33a). El soporte que se recomienda es también de grano fino. El resultado del trabajo da una idea de un proceso más laborioso de lo que es en realidad, logrando mayor realismo y calidad.



Figs. 33 y 33a
Técnica realizada con
marcadores de punta mediana
y lápices de color sobre
cartulina Fabriano.

Fig. 33

Fig. 33a

FALLA DE ORIGEN

- MARCADORES Y GOUACHE:

También es una técnica para dar luz, color y volumen y los marcadores de base de alcohol son los más recomendables para combinarlos con el gouache.

Al igual que las anteriores, en esta técnica, primero se utiliza el marcador como base (Fig. 34), sobre la que se aplicará el gouache (Fig. 34a), ya que las puntas de los marcadores no pueden trazar bien sobre una mancha de pintura.



Fig. 34

Figs. 34 y 34a
Técnica realizada con marcadores de punta ancha biselada, punta mediana y gouache sobre cartulina Canson.

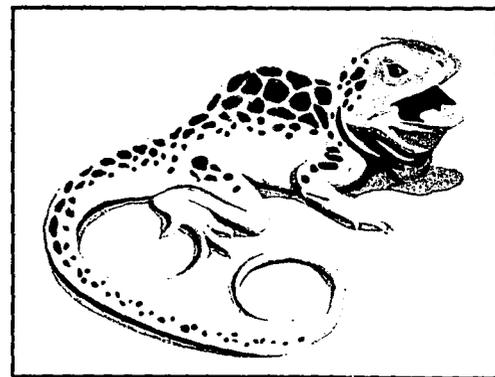


Fig. 34a

También se puede dibujar sobre acetato:

- 1.- Se dibuja con marcador negro el contorno del dibujo (marcador especial para acetato)
- 2.- Por la parte opuesta del acetato se aplica el color (gouache)

El gouache es recomendable cuando en los diseños o ilustraciones tienen detalles muy claros, finos, toques luminosos, reflejos, los cuales se definen en el último momento en que la ilustración está terminada. Se recomienda efectuar pruebas con distintos tipos de soporte para verificar su idoneidad.

El gouache blanco utilizado con tiralíneas o pincel, es ideal para lograr brillos propios de vidrios, metal, etc... dando el punto de luz adecuado y en donde se requiera.

TERMINADOS ESPECIALES

□ MADERA.- La principal cualidad visual de la madera es la entonación del color creado para describir el grano, textura y veteado de la madera. Para representarla utilizamos la técnica mixta de marcadores y lápices de color, aplicando una capa de color amarillo ocre rápidamente para lograr un color plano y uniforme.

Trazamos las vetas de la madera con un marcador negro o café oscuro. Se sobrepone una capa de color café medio pero dando un resultado de irregularidad: esto es utilizando el marcador ligeramente sin presionarlo en el soporte.

Con un marcador rojo oscuro (ladrillo), se trazan más vetas en la misma dirección pero variándoles el espacio que hay entre ellas. Y poco a poco con la acumulación de colores y tonos, da un efecto de profundidad a la madera (Fig. 35).

Con un pincel semiseco, se pueden dar toques de apariencia de madera. Si se desea añadir brillo o lustrosidad primero se pone una capa de color amarillo con lápices de color, después se trazan líneas o franjas con marcador oscuro, donde se quiera el brillo y se sigue el mismo procedimiento anterior.

El tipo de madera que se desee representar dependerá del color del marcador utilizado, por ejemplo: "representar un mueble de pino, se deberá seleccionar un plumón color arena (beige claro)"²; "si se pretende lograr un efecto de caoba, el plumón adecuado sería un café rojizo"³.

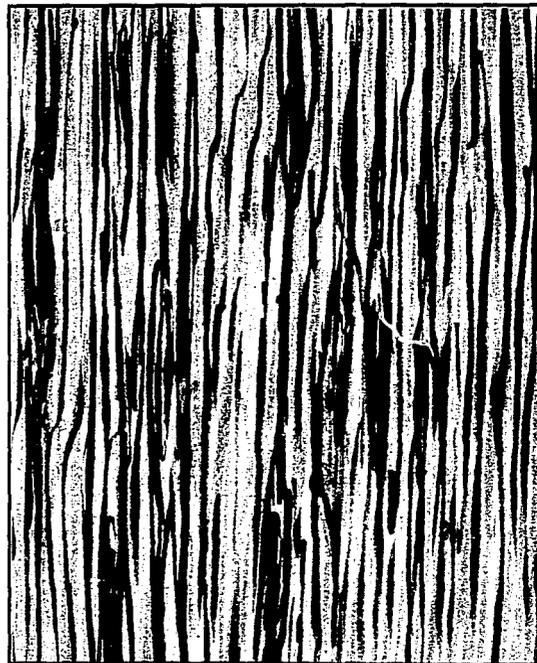


Fig. 35
Técnica realizada con marcadores de punta ancha biselada, punta mediana y punta pincel sobre cartulina Corsican.

2. Abrams Gómez, Jorge, *Dibujos de Presentación*, pág. 82

3. Abrams Gómez, Jorge, *Ibid.*

□ METAL.- Tenemos que saber que el metal distorsiona la figura, los reflejos, tomando en cuenta la separación de las áreas oscuras y de las claras. Para crear los reflejos, hay que identificar la fuente de luz y buscar los contrastes.

Primero se delinea, se traza la figura (contorno) con marcador negro de punta fina, pero siempre dejando un espacio entre cada línea blanca y el alto contraste: es una característica de apariencia de reflejo en la superficie.

En cualquier objeto de metal es importante mostrar todo lo que se refleje en él. En caso de que no se llegue a distinguir lo que se refleja, se le agrega un poco de azul claro o pálido y un poco de amarillo oro (Fig. 36 y 36a). Para mejorar los brillos, luces, son añadidos con gouache blanco, no importa si tapa o cubre algunas sombras.

Figs. 36 y 36a

Técnica realizada con marcadores de punta mediana y punta fina sobre cartulina Opalina.

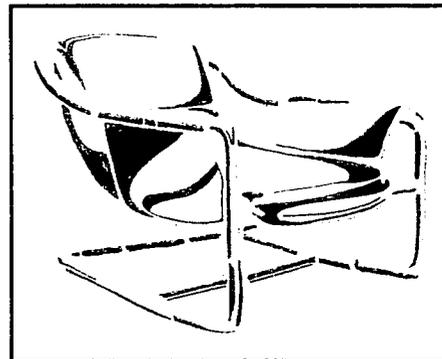


Fig. 36

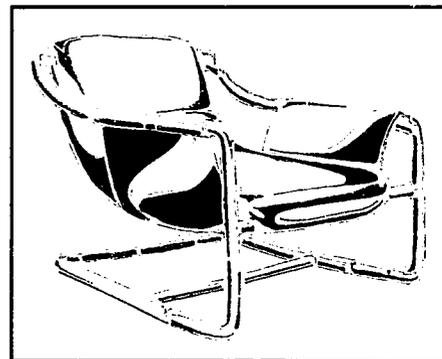


Fig. 36a

□ PLASTICO.- "La diferencia básica en la ilustración de plásticos de alto brillo y plásticos de acabado mate, radica en la cantidad de luz que cada uno de ellos refleje"⁴ y una de las cualidades del plástico es la brillantez de la superficie. Su acabado final es brillante, con grandes luces. Esta cualidad es simulada con marcadores, pero dejando áreas blancas en la ilustración (Fig. 37). La oscuridad, las sombras, se crean dibujando varias capas del mismo color y al definir el perfil de la imagen, se pueden exagerar tanto las sombras como la brillantez, ya sea con lápices de color o gouache (Fig. 37a).

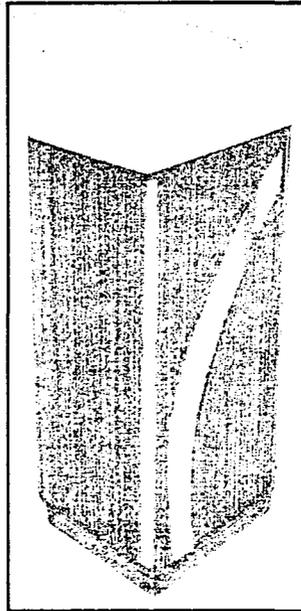


Fig. 37

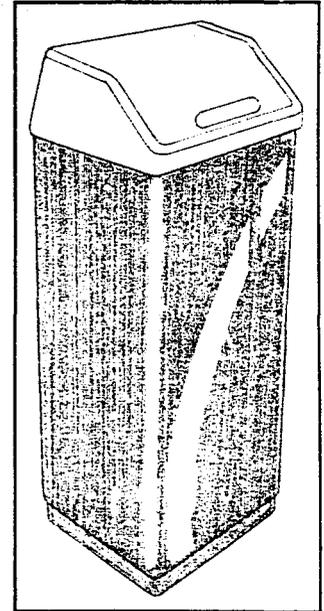


Fig. 37a

Figs. 37 y 37a
Técnica realizada con marcadores de punta mediana y punta fina sobre cartulina Opalina.

4. Abrams Gómez, Jorge, Dibujos de Presentación, pág. 74

□ VIDRIO.- La cualidad que caracteriza al vidrio es la transparencia. Esta transparencia combinada con la brillantez de la superficie de vidrio produce reflejos, sombras, distorsiones. Lo que se necesita es combinar zonas de mucho contraste con gradaciones de grises y azules. "Aunque es posible representar vidrio sobre papel blanco, resulta más sencillito hacerlo si se utiliza una superficie colorida"⁵.

Para dibujar vidrio se empieza delineando el objeto con una marcador de punta media o fina de color gris claro y lo sombreamos poco, simulando los reflejos de manera que produzca la consistencia visual de todo el objeto.

Después utilizando un marcador gris oscuro trazamos otras manchas para oscurecer las sombras, manteniendo libres las zonas de los reflejos, sólo para dar un poco de grosor al objeto o dar ligeramente definición a la porción de la sombra vista a través del objeto.

Con los lápices de madera blanco y negro se definen partes del objeto y en reflejos menores sobre la superficie para delinear el grosor del objeto (Fig. 38).

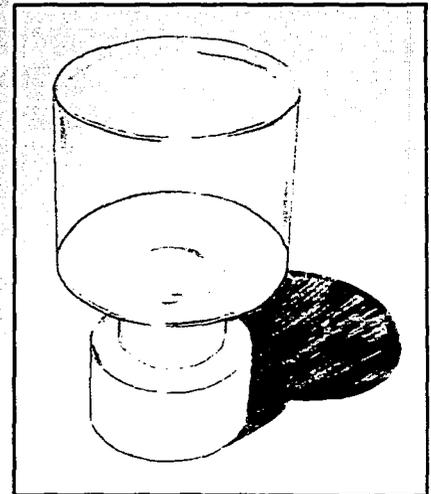


Fig. 38

Técnica realizada con marcadores de punta mediana y punta fina sobre cartulina Corsican.

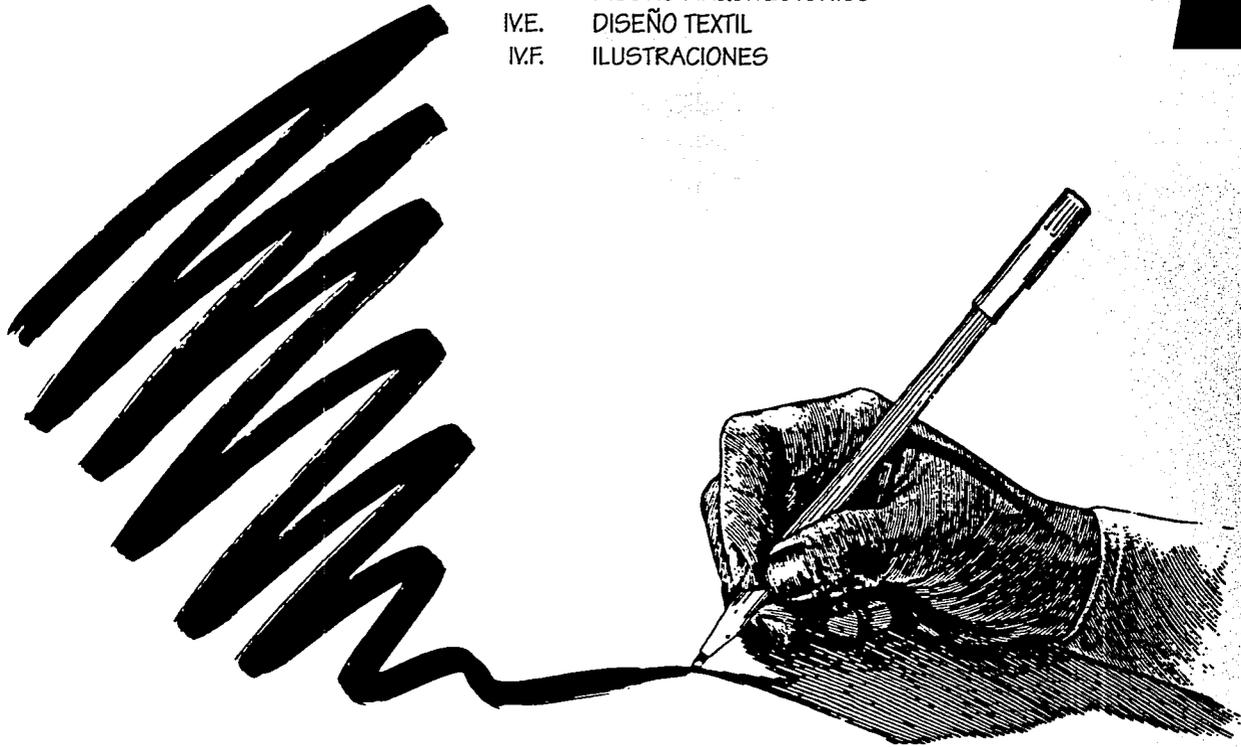
5. Abrams Gómez, Jorge. Dibujos de Presentación, pág. 78

Fig. 38

4

IV EL MARCADOR EN EL DISEÑO

- IV.A. ¿ QUE ES EL DISEÑO ?
- IV.B. EMPAQUES Y ENVASES
- IV.C. CINE, VIDEO Y PUBLICIDAD
- IV.D. DISEÑO ARQUITECTONICO
- IV.E. DISEÑO TEXTIL
- IV.F. ILUSTRACIONES



FALLA DE ORIGEN

CAPITULO IV EL MARCADOR EN EL DISEÑO

IV.A. ¿ QUE ES EL DISEÑO ?

El diseño es un proceso de creación visual con un propósito, que cumple su finalidad. "Diseñamos toda vez que hacemos algo por una razón definida",¹ casi todas nuestras actividades tienen algo de diseño. Las artes del diseño son, en general todas las artes visuales. "El diseñador debe de tener el conocimiento técnico de los materiales de elaboración",² desde el aspecto artístico, económico, técnico, comercial y funcional.

El diseño Gráfico es una forma de comunicación visual (fotografía, pintura, escultura, grabado, formas impresas, etc...)

IV.B. EMPAQUES Y ENVASES

El empaque y el envase tienen gran importancia en la aceptación del producto. El diseño no adecuado producirá que el producto no sea atractivo, que no se venda, pues el no ser atractivo hará que el consumidor elija un producto más llamativo, de más calidad gráfica, más brillante por su color. Esto es también lo que se aplica al boceto previo del envase el cual, tiene que llamar la atención del cliente.

1. Scott, Robert W., Fundamentos del Diseño, pág. 1

2. E. Martín, DEAIC, pág. 188

El marcador aquí tiene su función, instrumento rápido e ideal para la elaboración del boceto. Cuando se diseña un nuevo producto, marca, envase, imagen, etc..., los diseñadores presentan el producto del modo más efectivo, para dar una buena presentación y semejanza con la realidad. Estos bocetos o ideas previas son realizados con marcadores (Fig. 39 y 39a).



Fig. 39

Figs. 39 y 39a
Técnica realizada con marcadores de punta ancha biselada, punta mediana y punta fina sobre cartulina *Opalina*.

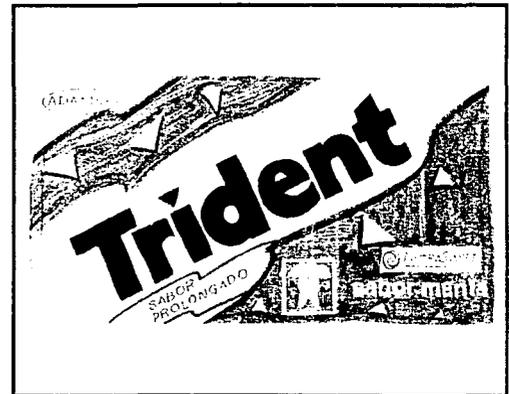


Fig. 39a

IV.C. CINE, VIDEO Y PUBLICIDAD

El marcador es un instrumento que es utilizado para muchas cosas; en el cine y video, tiene su principal función en la etapa de visualización. Esto es donde el artista plasma las ideas de un modo rápido, eficaz e imaginativo; donde combinando, expresando e interpretando las ideas, son evaluados y utilizados en el proceso de producción.

El storyboard es el momento donde el marcador es utilizado para la visualización del proyecto. Se guía (el diseñador) por medio de un guión, después realiza varios bocetos. El storyboard tiene información de cada episodio, tomas, encuadres, planos. El storyboard es un recurso del diseñador gráfico, para dibujar paso a paso imágenes bidimensionales.

Son bocetos generalmente en blanco y negro hechos con marcador, pues se trabaja de prisa. El storyboard describe la historia por medio de imágenes, anuncio de T.V., una caricatura o película. Para las caricaturas o dibujo humorístico que son dibujos de colores planos, el marcador es uno de los más utilizados, ya que el humor se puede expresar haciendo diferentes tipos de líneas, contornos, colores (planos, rayados, etc...).

Los diseñadores realizan ilustraciones muy pulidas, de mucho acabado, por ejemplo: Las ilustraciones muy pulidas, son adecuadas para la publicidad, ya que incluyen técnicas en donde se combinan la calidad con la rapidez; o son líneas claras con pocos detalles y los movimientos se describen con líneas cinéticas (Fig. 40).

Con las ilustraciones muy acabadas se tiene el fin de llegar a un realismo casi fotográfico. O bien una ilustración gráficasintética da como resultado una simplificación de la imagen utilizando colores planos, resultando ilustraciones demasiado abstractas. El objetivo es el impacto visual de la imagen.

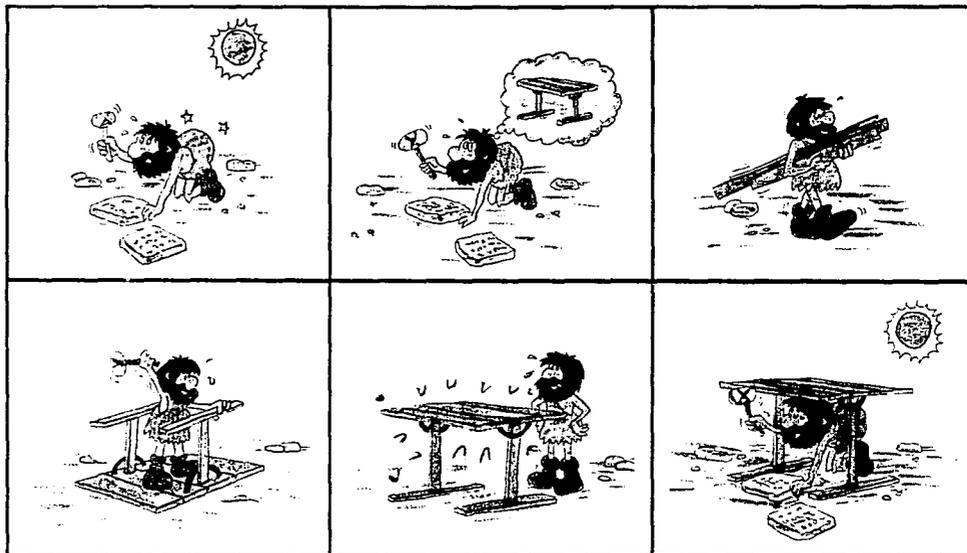


Fig. 40
Técnica realizada con marcadores de punta fina y punta pincel sobre cartulina Opalina.
(Imagen tomada de la revista *Creativa* N° 2)

Fig. 40

IV.D. DISEÑO ARQUITECTONICO

El diseño arquitectónico, una de las ramas del diseño, enfoca su creación al medio donde se desarrolla el ser humano (su habitat, construcciones en general).

La aceptación del marcador en el Diseño Arquitectónico marcó un avance en la presentación de planos y proyectos. "Esta fue la gran oportunidad del marcador que pasó de ser un medio para colorear a convertirse en un medio positivo de desglosar los componentes cromáticos de un estilo industrial";³ aportando claridad, forma y distancia (sensación de espacio).

Es sin duda, una técnica de representación en la que gran parte de los arquitectos encuentran la posibilidad de aplicarla a trabajos profesionales, siendo así un instrumento de trabajo de gran utilidad (Fig. 41).



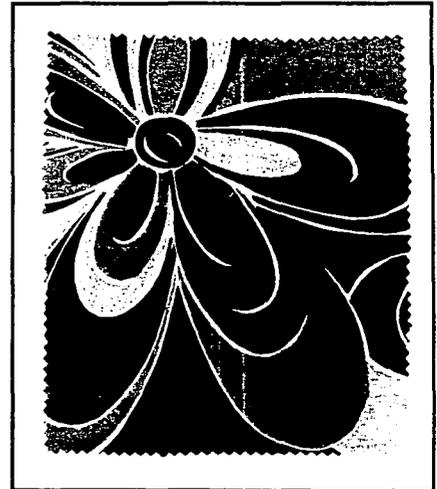
Fig. 41
Técnica realizada con
marcadores de punta mediana,
punta fina y punta pincel sobre
Albanene grueso.

3.- Powell, Dick, Técnicas Avanzadas de Rotulador, pág. 127

IV.E. DISEÑO TEXTIL

En el diseño textil, el marcador se utiliza para diseños llamativos, ya que las técnicas de estampado de tejidos producen colores planos, sin degradados y el marcador se presta para esto. Los trazos sueltos y rápidos son los ideales para un diseño moderno. "El aspecto más importante a considerar es la textura, es decir qué tan abierto o cerrado sea el tejido de la tela"⁴ que se va a ilustrar.

La creación de diseños en especial para prendas de vestir, en algunas ocasiones se hacen sin pensar en algo concreto, aunque no necesariamente. Guiándose por las tendencias de la moda, el diseñador realiza diseños que se amolden a tejidos y prendas diferentes en telas como algodón, nylon, seda, etc... Los dibujos hechos con marcadores sobre papel son sólo manchas de color, a las cuáles se les pueden delinear sin que coincidan los contornos y las formas, si así de desea.



4. Abrams Gómez, Jorge, Dibujos de Presentación, pág. 92

Fig. 42

Generalmente son diseños repetitivos (sistema de módulo en cuadros). La ilustración de modas es cuestión de presentación de estilos e imágenes. Lo que importa es resaltar el estilo de las prendas, el color que representan los tonos de la temporada (Fig. 42 y 42a).

Fig. 42
Técnica realizada con marcadores de punta ancha biselada y punta mediana sobre cartulina Corsican.

Fig. 42a
Pedazo de la tela que lleva el dibujo ya impreso.

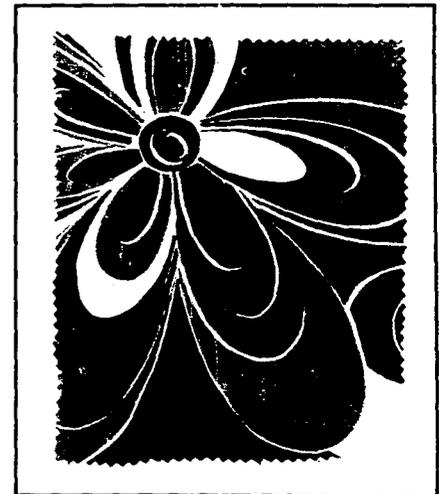


Fig. 42a

IV.F. ILUSTRACIONES

Al preparar una ilustración para el cliente, el medio más eficaz y popular es el marcador, aunque no el único. Como ya dijimos es rápido, pero se debe tener experiencia en su manejo, experiencia que se obtiene con la práctica.

Los dibujos a base de líneas o colores planos, no son tan difíciles de realizar para un principiante. El marcador es una técnica que, como hemos visto, se puede emplear para la presentación final, aunque combinado con otras técnicas, para que el resultado se asemeje a la realidad (Fig. 45).

Figs. 43

Técnica realizada con marcadores de punta ancha biselada, punta mediana y lápices de color sobre papel Fabriano.

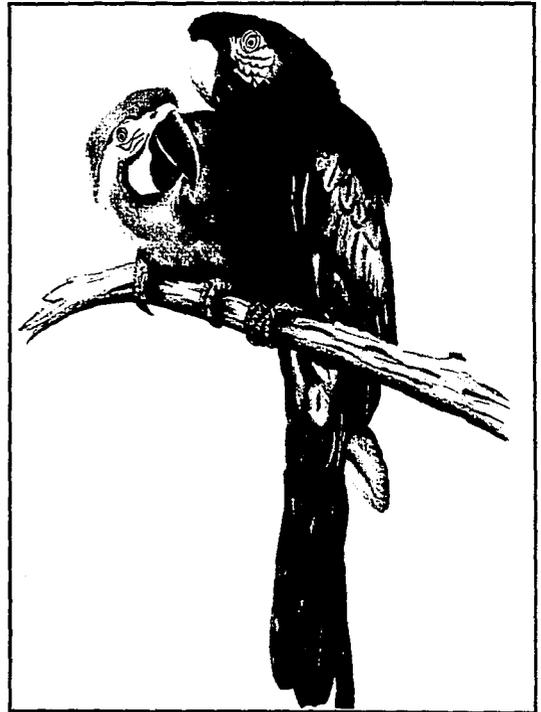
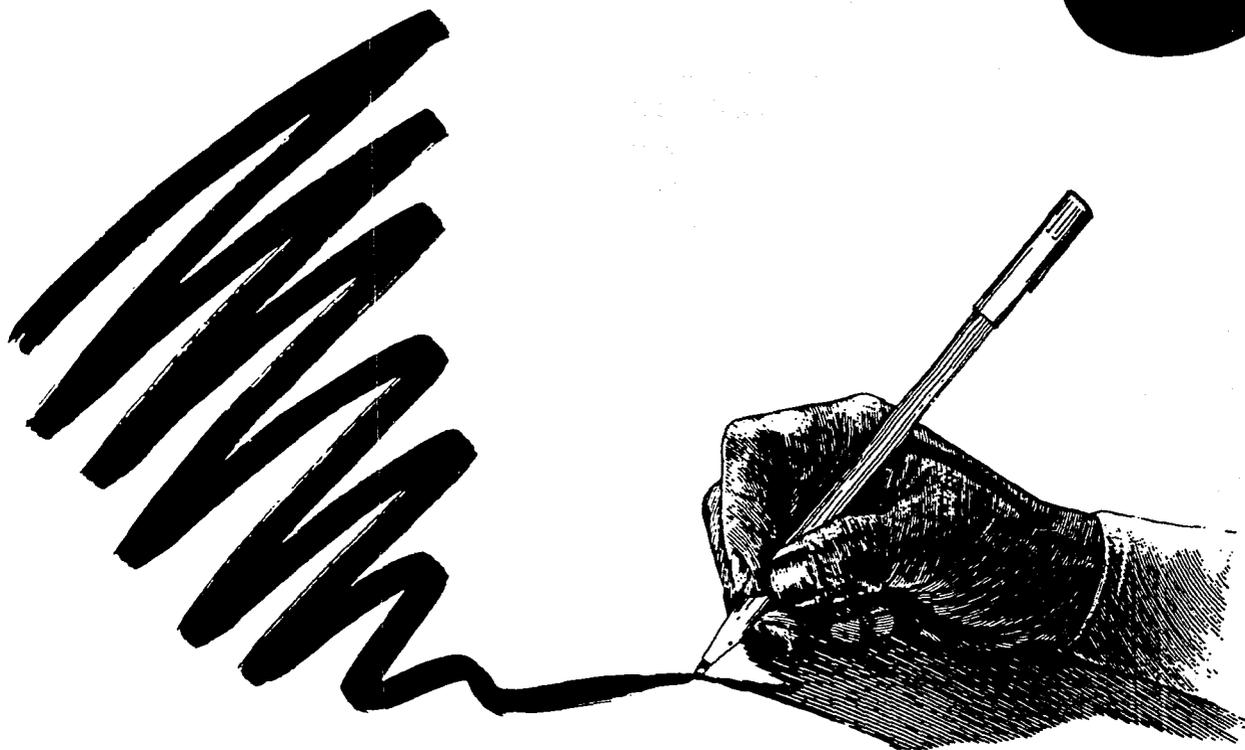


Fig. 43

V **CONSERVACION**
V.A. COMO CONSERVAR UN BUEN TRABAJO
V.B. SUGERENCIAS DE PRESENTACION

5



FALLA DE ORIGEN

CAPITULO V CONSERVACION

V.A. ¿COMO CONSERVAR UN BUEN TRABAJO ?

Está dicho, que el crear imágenes o ilustraciones grandes con la técnica de marcadores, con mucha práctica y dedicación lograremos calidades excepcionales, aunque las líneas de color con el paso del tiempo pierden su densidad, pero ultimamente existen marcadores resistentes a la luz (Staedler).

El formato ideal, por ejemplo, es el del block especial para marcadores que comercialmente son vendidos como el block Lay-Out (70 hojas, los formatos son: A4, A3, A2). El soporte de estos blocks es un poco transparente, lo cual nos ayuda a calcar, ilustrar, etc...

Para hacer la ilustración más cómoda (después de trazarla) podemos pegar el soporte sobre una superficie rígida (opcional), tomando en cuenta una posibilidad posterior para añadir un marco adecuado.

La conservación de un trabajo es muy importante y sencilla. Al tener la ilustración con color y montada sobre un soporte rígido, sabiendo de antemano que los marcadores en su mayoría están hechos de colorantes que son sensibles y pierden su color bajo la luz del sol o proveniente de cualquier fuente luminosa, podremos preservarlo más adecuadamente. Es conveniente guardar las ilustraciones en una carpeta y cuando la necesidad nos obligue la sacamos, también conviene cubrir la ilustración con plástico o cristal transparente o de color que filtre los rayos ultravioleta, mientras la tengamos expuesta a la luz.

VB. SUGERENCIAS DE PRESENTACION

La presentación de un trabajo es también un elemento a diseñar. Un profesional no sólo se inquieta en presentar el trabajo al cliente: un trabajo que esté bien realizado y que no esté bien presentado puede llegar a ser rechazado, no aceptado. Es por ello que el diseño de la presentación debe ser tomado como un elemento más en el diseño del trabajo. El diseñador debe tomar en cuenta dos puntos principales:

- 1.- COMUNICAR: Ya que el propósito de todo trabajo gráfico es de comunicar.
- 2.- VENDER: Si la presentación es para vender un proyecto o trabajo.

La forma de presentar es distinta, el montar los trabajos definitivos en una carpeta de argollas es buena opción, se puede comparar uno u otro trabajo y la calidad se aprecia mejor. También se puede valer de medios como audiovisuales como diapositivas, donde el inconveniente es la comparación de la calidad de imágenes, aunque el manejo de transparencias garantiza la fidelidad original del color.

También sería posible presentarlo a través de impresiones fotográficas, pero no es lo más común (no se apreciaría bien la calidad).

De una u otra forma el diseñador tomará la decisión en función del trabajo que realizará.

CONCLUSIONES

Como conclusión podemos decir que esta tesis ha marcado una forma o manera de hacer los proyectos para todos aquellos que de una u otra forma estén incursionando en el campo del diseño. Nuestras conclusiones son muy claras.

- Cada marcador y cada técnica que presentamos tienen sus ventajas y desventajas.
- El marcador nos sirve como base de una ilustración a la que más adelante le podremos aplicar otra técnica como lápiz grafito, gouache, etc... para poder darle un mejor acabado.
- No todos los marcadores que conocemos y que existen en el mercado son buenos en el sentido que nos van a durar para siempre, que su punta será firme, etc...
- No podemos recomendar algún marcador por su marca, por su precio, por su variedad.
- La decisión de utilizar un marcador es de cada persona.
- Antes de utilizar el marcador en algún proyecto hay que hacer varias pruebas de marcadores, de soportes, ya que la elección dependerá de los requerimientos de la ilustración, de la habilidad y experiencia del ejecutante o diseñador.

A lo largo de la carrera de Diseño Gráfico, nos dimos cuenta que es una técnica que por su fácil aplicación, logramos manejarla de una manera rápida y con calidad, de ahí salió la idea de realizar una tesis del marcador, de la técnica que podíamos manejarla bien y así poder mostrar las

diferentes aplicaciones.

Con el estudio y experimentación que se realizó con esta tesis, podemos decir el manejo del marcador en la vida profesional es de gran utilidad, ya que es aceptado por compañías que requieren de servicios del Diseño Gráfico. Con el uso del marcador, aplicado desde la camisa de un original mecánico hasta un dummy, pasando por bocetos, lluvia de ideas, etc... marca un proceso importante en la realización del Diseño no sólo Gráfico, sino cualquier rama como: Arquitectónico, Textil, Industrial, etc.

Cabe mencionar que hay un inconveniente. La tecnología, que día a día va aumentando y de cierta forma desplaza la aplicación de este instrumento (computadoras, programas de diseño, scanners, impresoras de color).

Actualizarse o modernizarse es bueno para todos, pero la gran ventaja es que somos "creativos", la creatividad no se encuentra en un programa de computadora, debemos de ser creativos en todas las actividades que desempeñemos. Sin la creatividad la tecnología no funciona.

BIBLIOGRAFIA

- ASI SE PINTA CON ROTULADORES
Autor: De Saynes, Claude
Editorial: Parramón Ediciones, S.A., 1986, págs. 96
- COMMUNICATING WITH ROUGH VISUALS
Autor: Swann Alan
Editorial: Phaidon, 1989, págs. 144
- COMO UTILIZAR LOS INSTRUMENTOS DE DIBUJO
Autor: Tubau, Iván
Editorial: Ceac, 1978, págs. 79
- DIBUJANDO CON ROTULADORES
Autor: Antonino, Martín
Editorial: Ceac, 1984, págs. 141
- DIBUJOS DE PRESENTACION
Autor: Abrams Gómez, Jorge
Editorial: Tilde UAM, 1990, págs. 125
- DICCIONARIO DE ARTES Y ARTISTAS
Autor: Murray, Peter y Linda
Editorial: Parramón Editores, 1978, págs. 597
- DICCIONARIO ENCICLOPEDICO DE LAS ARTES E INDUSTRIAS GRAFICAS
Autor: L. Tapiz, Martín
Ediciones: Don Bosco, 1981, págs. 651
- FUNDAMENTOS DEL DISEÑO
Autor: William Scott, Robert
Editorial: Limusa, 1992, págs. 195

- GUIA DE DIBUJO Y PRESENTACION DE PROYECTOS Y DISEÑOS
Autor: Powell, Dick
Editorial: Herman Blume, 1992, págs. 160
- GUIA COMPLETA DE ILUSTRACION Y DISEÑO
Autor: Terence Dalley
Editorial: Herman Blume, 1981, págs. 224
- LA CREACION DE BOCETOS GRAFICOS
Autor: Swann, Alan
Manuales de Diseño, 1990, págs. 144
- LOS ROTULADORES
Guías de Dibujo y Pintura
Manuales de Diseño, 1990, págs. 144
- MANUAL DEL ARTISTA
Autor: Smit, Stan
Editorial: Herman Blume, 1982, págs. 320
- MANUAL DE TECNICAS GRAFICAS PARA ARQUITECTOS, DISEÑADORES Y ARTISTAS
Autor: Porter, Tom; Greenstreet, Bob
Editorial: Gustavo Gil, 1983, págs. 128
- MARKER RENDERING TECHNIQUES
Autor: Powell, Dick; Monahan, Patricia
Editorial: North Light Books, 1987, págs. 160
- RENDERING WITH MARKERS
Autor: R. Kemnitzer, Ronald
Editorial: Watson Guptill Publications, 1983, págs. 142

• TECNICAS DE PRESENTACION

Autor: Powell, Dick

Editorial: Celeste Ediciones, 1992, págs. 160

• TECNICAS DE REPRESENTACION PARA EL ARTISTA GRAFICO

Autor: Mulherin, Jenny

Manuales de Diseño, 1990, págs. 144