

58
R9.

ILUSTRACIÓN FANTÁSTICA Y TÉCNICA AEROGRAFICA

ISIDRO ORTIZ RODRÍGUEZ



**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS**





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 esta 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.

PAGINACION VARIA

COMPLETA LA INFORMACION



Universidad Nacional Autónoma de México

Escuela Nacional de Artes Plásticas

Ilustración Fantástica y Técnica Aerográfica

**Tesis: que presenta para obtener el título de Licenciatura
en Diseño Gráfico
Isidro Ortiz Rodríguez**

**Director de Tesis: Ma. Carmen Villavicencio
Asesor de Tesis: Guillermo de Gante**

México D.F., 1997

INDICE

Introducción

1.	La Ilustración.....	13
1.1.	Orígenes de la Ilustración.....	15
1.2.	Tipos de Ilustración.....	22
1.2.1	Técnica	22
1.2.1.1	Mecánica	23
1.2.1.2	Arquitectónica	24
1.2.2	Científica	25
1.2.2.1	Médica	25
1.2.2.2	Natural	27
1.2.3	Información	29
1.2.4	Modas	31
1.2.5	Editorial	33
1.2.6	Publicitaria	35
1.2.7	Fantástica	37
2	Estilos de la Ilustración Fantástica	41
2.1	Ciencia Ficción	42
2.2	Fantasia Heróica	45
2.3	Fantasia Sorprendente	52

2.4	Fuentes de Ideas para el	
	Arte Fantástico	54
2.4.1	Utilizando la realidad	54
2.4.1.1	Fotografías	55
2.4.1.2	Objetos y Herramientas	55
2.4.1.3	Naturaleza	56
2.4.2	Utilizando la Fantasía	58
2.4.2.1	Sueños	58
2.4.2.2	Leyendas	59
2.4.2.3	Superstición	62
2.4.2.4	Fé	63
3	Aplicaciones de la Ilustración	
	Fantástica	67
3.1.	Cine o Televisión	67
3.2.	Video Juegos.....	68
3.3.	Comic.....	69
3.4.	Portadas de discos	70
3.5.	Técnica de Representación.....	72
3.5.1.	Aerógrafo	73

4 Proyecto Gráfico	77
4.1 Metodología	77
4.1.1. Planteamiento del Problema	77
4.1.2. Análisis del problema	78
4.1.3. Síntesis del Planteamiento	78
4.1.4. Entrevista con el Cliente	79
4.2 Desarrollo	80
4.2.1. Bocetaje	80
4.2.2. Calca del original	90
4.2.3. Enmascarillado	90
4.2.4. Iluminado	91
4.2.4. Técnicas de Acabado	93
Conclusiones	99
Glosario	105
Bibliografía	111

Introducción

Ilustración fantástica y técnica aerográfica

Diariamente somos bombardeados por una enorme cantidad de imágenes en todo nuestro alrededor y una gran parte de ellas nos llega en forma de ilustraciones. Estas se presentan en una infinidad de técnicas y estilos mostrando un mundo de ideas gráficas que nos dicen mucho más en menos tiempo, que la palabra escrita o hablada influyendo directamente sobre nosotros.

La ilustración ha recorrido un largo camino de evolución hasta llegar al resultado que constantemente observamos en el cine, la televisión, los periódicos, y revistas. Pero de entre todas ellas hay una que siempre logra llamar la atención; la ilustración fantástica, por que no existe nadie que no se haya imaginado, aunque sólo sea por un momento, rodeado por las criaturas que se esconden en sus sueños. Y es que existe algo que siempre nos atrae hacia todo aquello que encierra misterio; una historia, un objeto o un dibujo.

Cuando vemos la obra de un ilustrador fantástico es inevitable el preguntarse; ¿de dónde surgen sus ideas?, ¿cómo reúne las partes y componentes?, así como ¿cuál es el tema principal del dibujo?

Preguntas como las anteriores son las que los estudiantes tenemos que responder cuando nos iniciamos en la ilustración y queremos dar forma a personajes, criaturas o paisajes que se hallan fuera de nuestra realidad visible. Los que gustamos del género fantástico muchas veces nos encontramos con el problema de representar gráficamente elementos, texturas y formas que no es posible consultarlas en alguna fuente de imágenes al menos de forma directa, ya que no forman parte de nuestro entorno objetivo.

Las representaciones de la imaginación aparecen en todas partes del arte y la publicidad, por lo que el trabajo del ilustrador fantástico está en constante demanda en el mundo gráfico. El ilustrador puede resolver sus creaciones con la mezcla de lo observado y lo imaginado. Sus fuentes de inspiración son variadas; pueden ser fotografías, objetos, herramientas, leyendas y supersticiones de otras culturas, etc., todas ellas listas para ser moldeadas por la imaginación del ilustrador.

Pero todo lo anterior es lo que ignoramos cuando somos jóvenes e iniciamos desde cero en conocimientos y experiencia. En el transcurso de la carrera recurrimos a manuales y libros de dibujo que nos enseñan la perspectiva, color y forma, pero muchas veces

necesitamos más información que nos permita comprender en qué se basan los profesionales, ya que el solo copiarlos no es suficiente. Como nuestros conocimientos son limitados no alcanzamos a desarrollar satisfactoriamente alguna idea que nos ronda por la cabeza. Es de esta necesidad de donde nace la visión de realizar este trabajo. No pretendo crear un manual con instrucciones precisas e infalibles; si bien este trabajo de investigación puede dar una dirección a los alumnos, que como yo, nos iniciamos en la ilustración y deseamos conocer las fuentes y recursos que otros creadores consultan, para poder trabajar sobre este tema.

La lectura de este material podría orientar a estudiantes hacia una carrera gráfica, donde pueden tener acceso a los conocimientos, materiales y técnicas que les permitirán obtener un estilo personal. Durante mis estudios tuve contacto con el recurso del aerógrafo, el cual me agrado desde el principio por su versatilidad y las posibilidades que ofrece en su aplicación. Es por ésto que en esta tesis, elaboro una portada de disco compacto para ejemplificar esta investigación, usando el pincel de aire para mostrar como nace una ilustración fantástica.

Capítulo

La Ilustración



1. LA ILUSTRACION

Este es un medio de expresión visual que se hace presente en una amplia gama de estilos y técnicas, cuya razón de existir es la de transmitirnos imágenes, que se asocian con mensajes, de intención variable (recreativa, explicativa y documental, etc.), que se encuentran en nuestro entorno visual, donde sus funciones son tan variadas como las ideas de los diseñadores y los medios en que se aplican.

La ilustración como elemento de estímulo emotivo es tan fuerte, que incluso, puede llegar a prescindir del texto complementario para atraer el interés del observador al que le puede facilitar una comprensión sencilla y rápida de un mensaje. Esta, como muchas disciplinas, requiere de una constante estimulación creativa por parte del ilustrador, así como del razonamiento de los elementos que

integran su obra, como lo son: la forma, tamaño, color y textura, esenciales en la comunicación visual.

"Un ilustrador dentro de su disciplina tiende a identificarse en un área específica de aplicación, ya sea por su dominio en una técnica o estilo gráfico. Sin embargo el hecho de que se aprovechen sus cualidades en contextos determinados, no impide que acepte encargos que salen de su estilo habitual, lo que demuestra su capacidad y flexibilidad."¹

Actualmente la ilustración presenta una muy amplia gama de usos, como lo son: la cartografía, la arquitectura, la industria textil, dibujos animados, heráldica, rotulación, publicidad, decoración de cerámica, diseño industrial, portadas de discos, periódicos, folletos, carteles, revistas, libros, volantes y un largo etc.

¹ Alan Swann. Diseño y Marketing. pág. 10

"La ilustración se originó en el arte y no se apartan del todo una de otra y en ocasiones es difícil distinguir la distancia que las separa, su forma y contenido se determinan por las necesidades de un problema visual, que busca comunicar un mensaje en particular, mientras que una obra de arte puede ser interpretada de forma diferente por cada observador."²

"La ilustración a diferencia de la pintura, siempre debe realizar una función concreta que es la de comunicar un mensaje informativo o comercial para poder existir."³

"La ilustración existe desde hace mucho tiempo antes de que existieran revistas, embalajes, películas o incluso libros. Las aplicaciones de la ilustración han crecido y diversificado a lo largo de la historia, al evolucionar junto con el arte, el diseño gráfico y las técnicas de reproducción, y como apoyo indispensable para la comunicación en sus muy diversos medios de expresión, ha adquirido un carácter propio."⁴

Por lo que conviene mencionar los aspectos que la formaron a lo largo de la historia para comprender mejor la importancia que ha adquirido hasta la actualidad.

² Terence Dalley. *Guía Completa de Ilustración y Diseño. Técnicas y Materiales.* pág. 10

³ *Ideam.* pág. 6

⁴ Colyer Martin. *Como Encargar Ilustraciones.* pág. 8

1.1. ORIGENES DE LA ILUSTRACION

"Desde sus orígenes el hombre se ha sentido atraído por su entorno y todo lo que en él observaba, le atribuyó sentido mágico a las manifestaciones naturales que escapaban de su comprensión. Ante tales sentimientos buscó reproducir algo de todo lo que a su alrededor ocurría. En base a este sentido místico el hombre empezó a pintar en las paredes de las cuevas; como hechizos, para cazar animales de gran fuerza y movimiento, que consideraba manifestaciones de espíritus mágicos. Iniciando así la gran era de la pintura prehistórica que se inicia en el Paleolítico y que culminaría en el Neolítico."⁵

Las representaciones más espectaculares se hallan en las cavernas de Lascaux en Francia y en las de Altamira en España donde las imágenes de toros, caballos, jabalíes y otros animales de caza,

siguen causando admiración. En estas primeras muestras de representación gráfica, el "brujo pintor", usó diferentes técnicas, una de ellas se podría considerar como digital al aplicar la pintura con los dedos, otra la técnica del esfumado que consistió en colocar los pigmentos en una caña o hueso hueco para después soplarlo (algunos autores ven aquí el principio del aerógrafo). También utilizó rudimentarias brochas fabricadas con la crin de los animales que cazaba. Sus pigmentos estaban constituidos por tierras de composiciones minerales variadas, que actuaban como colorantes - las cuales mezclaba con jugos de vegetales o grasas de animales como aglutinante - esto tal vez podría considerarse el inicio de la constante búsqueda por encontrar nuevos materiales y técnicas para desarrollar la pintura que continua aún en nuestros días.

Siglos después los dibujos se usaron como complemento gráfico de documentos narrativos, en las culturas que

⁵ José Manuel Lozano Fuentes. Historia del Arte. pág. 36

desarrollaron medios de expresión escrita, recordemos los papiros de la cultura egipcia, donde los primeros documentos con ilustraciones conocidos son el *Libro Egipcio de los Muertos* y el *Papyrus Ramessum* que datan del año 1900 a.c.

"En la edad media en Europa, la costumbre de iluminar las letras capitulares de libros sacros, fueron el inmediato precursor de la ilustración de interiores en los libros de la actualidad. Estos *Salterios* y *Libros de las Horas*, muestran una auténtica maestría en la miniatura, generalmente pintadas sobre papel avintelado, empleando colores brillantes de temple, además de oro. Gracias a esta costumbre se inició el surgimiento de la técnica de la pluma, así como una sofisticada caligrafía."⁶

Las primeras ilustraciones fueron las miniaturas de la edad media y fueron hechas sobre los códices de pergamino, ya que es el material que mejor se pudo conservar. Estos proporcionan a los ilustradores modernos elementos para obtener un estilo clásico tradicional



⁶ Terence Dalley *Guía Completa de Ilustración y Diseño Técnicas y Materiales*, pág. 10

En el renacimiento, el arte y la ilustración estaban estrechamente asociados con propósitos tribales y religiosos, a los artistas se les escogía por su estilo o su capacidad para adular y se les encargaba pintar retratos, batallas, casas y animales. Los pintores se individualizan posteriormente, desarrollando en este período el grabado y la estampa.

"De esta manera la ilustración adquiere gran auge como parte del libro, surgiendo así nuevas necesidades de ilustrar. Pero recordemos que los libros anteriormente mencionados requerían de mucho tiempo de elaboración para un solo ejemplar, por lo que los ilustradores siempre se mostraron dispuestos a aceptar las oportunidades que se les presentaban. Posteriormente se buscaron nuevas técnicas, y el desarrollo de medios mecánicos para mejorar la calidad de sus obras así como su número. Tal búsqueda permitió el desarrollo de una de las principales ramas de la ilustración; la técnica, cuya visión descriptiva y analítica se aplicó especialmente en los campos de la Ciencia, Medicina, la Topografía y la Arquitectura."⁷

Después del desarrollo de la ilustración en libros del siglo XV, en donde imagen y texto se grababan a mano sobre un bloque de madera, la imprenta de tipos móviles amplió las posibilidades de reproducción de estos trabajos. El predominio del grabado de ilustraciones en madera fue decayendo en los siglos XVI y XVII, para dar paso al grabado en planchas de cobre y en agua fuerte.

"En 1796 se produjo un otro avance tecnológico en los medios de reproducción. En este año se inventó la litografía, técnica que se basa en el principio de que el agua y el aceite no se mezclan, esto permitió realizar reproducciones con una base plana y ya no en relieve. La primera obra que se ilustró con esta técnica fue "Fausto", en 1828."⁸

⁷- Terence Dalley *Guía Completa de Ilustración y Diseño, Técnicas y Materiales*. pág. 11

⁸- *Ibidem*. pág. 12

A pesar de lo anterior, el grabado en madera conservó su importancia porque hacia 1830 se presentó el desarrollo de una nueva industria, la de revistas ilustradas. Muchos de los grandes escritores de esta época publicaron sus novelas en capítulos ilustrados, contenidos en revistas; tal fue el caso de *Charles Dickens* y *Emile Zolá* en Francia.

"En 1851 la invención de la cromolitografía vino a traer el color en los dominios del ilustrador de libros, los cuales habían estado limitados al blanco y negro, dicha técnica comprendió en sus inicios un proceso largo y costoso. Con la aparición de la fotografía en este mismo año se creó un conflicto en el campo de la ilustración, ya que se buscaba un gran realismo en las imágenes lo que provocó un gran impacto en la ilustración del siglo XX. Las primeras fotografías que aparecieron publicadas en un libro fueron impresas en 1880."⁹

La fotografía, se ha convertido en una herramienta de suma importancia para el dibujo, ya que al apoyarse en ella, incrementa las posibilidades de obtener

una ilustración con apariencia de gran realismo. A fines del siglo XIX, se reanimó el interés por el grabado en madera que también influiría en los artistas del Art Nouveau, así como en el creciente arte del cartel anunciador; que en sus inicios se encontraba constituido casi en su totalidad por tipografía, en anuncios populares y programas de teatro. Su contenido tipográfico sería representado con maestría en las litografías de *Toulouse Lautrec*, como el predecesor del cartel actual. Posteriormente se abusaría de él como propaganda política, el cartel con la ilustración del *Che Guevara* se convertiría en el símbolo de rebeldía para la juventud de los 60's.

"Es interesante observar como actualmente un cartel que comunica, informa o promociona algún producto, pueda llegar a ser considerado por mucha gente como una obra de arte barata, desechable y que cualquiera puede adquirir."¹⁰

^{9.} Terence Dalley *Guía Completa de Ilustración y Diseño, Técnicas y Materiales*. pág. 12

^{10.} *Ideam*. pág. 11

En 1666 las gacetas de Inglaterra ya publicaban suplementos de anuncios ilustrados con viñetas, pero fue hasta la década de los años 20's y 30's, en que la publicación de revistas de todo tipo proporcionó al ilustrador otra gran área de aplicación.

En el siglo XIX, se presentarían grandes adelantos de aspecto técnico que provocarían avances en los procesos de impresión, así como una gama más amplia de colores disponibles para el ilustrador; como pigmentos y tintes más sofisticados como resultado de la revolución industrial. El siguiente paso importante fue el desarrollo de semitonos que hizo posible una adecuada y correcta reproducción de gráficos a colores, ya no sólo a blanco y negro o medios tonos, superponiendo diferentes tintas descompuestas en retículas con diversos ángulos de inclinación logrando la reproducción de tonos sumamente fidedigna, posteriormente se introduciría la línea negra (black keyline), que facilitaría la impresión a cuatro colores o cuatricromía.

"En la segunda mitad del siglo XIX la reproducción a todo color fue ya un proceso común en periódicos, revistas y libros ilustrados en que la publicidad adquirió importancia y un carácter propio."¹¹

Debido al incremento del comercio y al avance de la industria se hizo necesario reproducir gráficos masivamente, donde cobró importancia el empaquetamiento y promoción de productos comerciales, de esta forma surgió hace 60 años el diseño gráfico, donde la fuerza de la ilustración, y él número casi ilimitado de sus aplicaciones, han hecho que lejos de ser relegada se incremente. Por ejemplo, el surgimiento de la televisión y el cine proporcionaron un mayor número de posibilidades para el ilustrador, las producciones de cintas de dibujos animados crean un área de aplicación que no deja de crecer y renovarse, tanto en técnicas, materiales como en herramientas completamente nuevas, y así es posible mezclar medios como las películas

¹¹ Terence Dalley *Guía Completa de Ilustración y Diseño Técnicas y Materiales*. pág. 104

de dibujos animados y personajes reales. Hoy en día las computadoras permiten a los ilustradores enriquecer con vistosos efectos sus trabajos.

En las dos últimas décadas el desarrollo de la nueva tecnología de la informática, aplicada a las artes gráficas ha sido de tal magnitud que es difícil encontrar algún aspecto del diseño que no esté influenciado por las computadoras que cada día se hacen más rápidas, más baratas y capaces de crear efectos gráficos totalmente nuevos.

"En programas de ilustración como *Corel Draw*, *Adobe Illustrator*, *Aldus Free Hand* (permiten realizar ilustraciones tanto geometrizadas como a mano alzada) el ilustrador tiene acceso a una caja de pinturas con la que controla el color y la intensidad de la misma." ¹²

El desarrollo en las computadoras ha desencadenado una verdadera avalancha de programas para el diseño y la ilustración, generado por parte de las grandes compañías de este ramo en todo el mundo,

y su actualización es constante, las máquinas ofrecen resultados verdaderamente espectaculares, las que gracias a las *Scanner* que digitalizan dibujos o fotografías, y a programas como el *Adobe Photoshop*, *Studio 32* y *The Painter*, entre otros, permiten manipular las imágenes, fundirlas en una sola con texturas, y obtener imágenes irreales o fantásticas logrando con una facilidad sorprendente lo que anteriormente para un retocador fotográfico hubiese sido difícil o imposible y un ilustrador hubiese demorado días.

"Pero sus resultados aún tienen limitantes pues carecen de la calidez y soltura de una buena imagen manual, lejos de desplazar a la ilustración esta nueva tecnología puede complementar el área de la gráfica, ya que cada día son más las personas que utilizan este recurso para enriquecer su trabajo." ¹³

¹². *Aerografía Avanzada*. H. Scott- Harman.
pág. 119

¹³. *Ideam*. pág. 120

La ilustración juega un papel enorme en la función de las obras gráficas que podemos observar en nuestro entorno de una manera cotidiana, en sus diferentes aplicaciones al promocionar y difundir mensajes e información. Cada ilustrador tiene su lenguaje visual, estilo y técnica

que le caracterizan y que permiten al director creativo o diseñador gráfico decidir el tipo de ilustración en la que su trabajo es más adecuado para satisfacer sus necesidades. Los tipos de ilustración son: Técnica, Científica, Información, Modas, Editorial, Publicitaria y Fantástica.



1.2. TIPOS DE ILUSTRACION

Los tipos de ilustración son numerosos, y son muy parecidos puesto que cada estilo puede tener su empleo en áreas similares. Según sus funciones se podrían dividir en:

Ilustración	a) Técnica	Mecánica
		Arquitectónica
	b) Científica	Médica
		Historia Natural
	c) Información	
	d) Modas	
	e) Editorial	
	f) Publicitaria	
g) Fantástica		

1.2.1. Técnica.

"Toda manifestación gráfica que actualmente conocemos tuvo forzosamente, de una u otra forma, sus orígenes en las disciplinas y técnicas artísticas tradicionales." ¹⁴

Ejemplo de ello lo constituye la ilustración técnica, ya durante el renacimiento principalmente hombres polifacéticos exploraron y analizaron diversas disciplinas científicas, en un afán de conocimiento realizaron una gran cantidad de estudios y apuntes que sentarían las bases de la ilustración técnica. El ejemplo más famoso lo es *Leonardo Da Vinci*, quien fué un genio artístico, inventor y el más prolífico ilustrador técnico de su época. Sus anotaciones y apuntes llenan volúmenes enteros: diseñó armas y herramientas, y realizó estudios anatómicos; todo entró en su campo de estudio.

¹⁴ Terence Dalley Guía Completa de Ilustración y Diseño, Técnicas y Materiales pág. 89

La ilustración técnica permite mostrar información de forma tridimensional en un medio normalmente bidimensional. Estas imágenes complementan textos de una manera literal pero esclarecedora, los ilustradores equilibran detalle, información, legibilidad y la utilidad en cada uno de sus trabajos.

1.2.1.1 Mecánica

Posteriormente los conocimientos de ilustración técnica encontrarían una nueva manera de expresión durante la Revolución Industrial, cuando los ilustradores la

utilizaron rápidamente para satisfacer la enorme demanda de ilustraciones mecánicas que se presentó en el siglo XVIII, debido a la construcción de máquinas cada vez más grandes y complicadas. Después obtuvo un nuevo impulso con las condiciones poco usuales de la Segunda Guerra Mundial, cuando la ciencia y la tecnología se desarrollaron enormemente debido a las necesidades bélicas del momento. Hoy en día la electrónica y los adelantos de la era espacial han creado grandes necesidades del dibujo mecánico, lo que ha enfrentado al ilustrador a grandes dificultades para representar la complejidad de la avanzada tecnología. Es aquí donde la ilustración tradicional ha sido rebasada por la computación.

Las vistas de corte de vehículos a motor tienen una función puramente técnica. Este tipo de trabajo es altamente especializado y requiere un profundo conocimiento del tema.



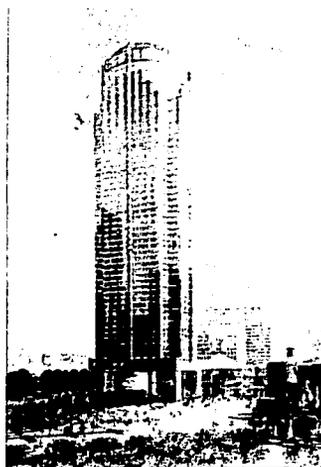
1.2.1.2 Arquitectónica

"Los bajo relieves que se encuentran en palacios y tumbas de los egipcios son un tipo de ilustración arquitectónica: un registro en piedra de la construcción de las grandes pirámides. Los griegos y los romanos sorprendieron al mundo por el uso que dieron al *dibujo arquitectónico*, con el que trazaban y guiaban la construcción de sus edificios y templos." ¹⁵

Actualmente la ilustración arquitectónica requiere de conocimientos especializados. Las imágenes a realizar a menudo parten solamente de un croquis y un juego de planos o incluso maquetas del arquitecto, para crear una imagen convincente del aspecto que tendrá el proyecto.

"Los ilustradores trabajan generalmente bajo las ordenes de arquitectos realizando trabajos en blanco y negro, con un mínimo de elementos secundarios, como figuras y

paisajes, así como ilustraciones muy elaboradas de la apariencia del edificio, estos son realizados para folletos de promotores inmobiliarios, que generalmente existen antes que los edificios. En otra área de empleo se encuentran las reconstrucciones históricas de edificios o ciudades con fines arqueológicos, para información en libros y folletos." ¹⁶



¹⁵. Terence Dalley Guía Completa de Ilustración y Diseño Técnicas y Materiales. pág. 91

¹⁶.- Coley Martin, Como Encargar Ilustraciones. pág. 86

1.2.2 Científica

Una buena imagen atraviesa la barrera del lenguaje, y expresa en un mínimo de tiempo el contenido de muchos párrafos de texto. Es por esto que desde el principio, la ilustración fue utilizada en el área de la ciencia, aplicándose en sus diversas disciplinas; entre las principales podemos mencionar la medicina y la historia natural, que la han utilizado para registrar y describir el desarrollo de sus estudios y descubrimientos, representando ideas que no son posibles de otra manera, aún con la aparición de la fotografía.

1.2.2.1 Médica

El origen de la representación gráfica de temas médicos puede rastrearse hasta la Edad Media, pero es hasta el siglo XV, durante el Renacimiento cuando Leonardo Da Vinci comenzó una genuina búsqueda

científica de conocimientos. Realizó sus propias disecciones clandestinas así como sus estudios anatómicos.



Ejemplo de la asociación entre ciencia y arte, los magníficos dibujos producidos por el artista holandés Jan Van Calcar, para el anatomista Andreas Vesalius para el primer libro de anatomía publicado en 1555.

"En el siglo XVI, el cómo funcionaba el cuerpo humano era un misterio, ya que la iglesia consideraba las operaciones un sacrilegio, y la investigación con cadáveres estaba prohibida por profanar la paz de los muertos." ¹⁷

Hoy en día la tecnología nos permite ver directamente dentro del cuerpo humano, cualquier cavidad u órgano, mediante instrumentos como sondas o por las imágenes que aportan los aparatos de resonancia magnética. Curiosamente la ilustración médica lejos de desaparecer

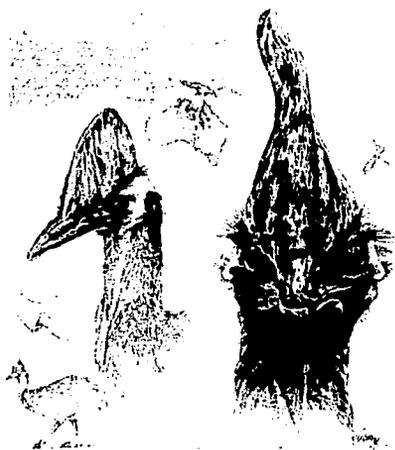
crece y se expande. Este tipo de ilustración es especialmente útil, ya que permite representar gráficamente las funciones del organismo, los padecimientos, las reacciones a los medicamentos, etc., con imágenes que facilitan su comprensión. Esto requiere que el ilustrador construya una representación con apariencia natural a partir de varias fuentes de información como radiografías y fotografías de autopsias. La ilustración médica es de suma utilidad para programas educativos, informativos y publicitarios.



¹⁷.- Simon Jennings. *The New Guide to Illustration and Design*. pág. 4

1.2.2.2 Historia Natural

La naturaleza siempre ha ejercido gran interés sobre el hombre, y esto se puede apreciar en las imágenes de animales en las pinturas rupestres del pasado, y pueden ser consideradas como los primeros registros de la fauna hechos por la humanidad.



CASSOWARY

A finales de la Edad Media, la zoología y la botánica tuvieron sus bases en los dibujos que realizaban los Europeos sobre la flora y fauna durante sus viajes de comercio. Como consecuencia de la ignorancia que existía, estos registros muestran criaturas fantásticas, que formarían parte del folklore y las leyendas de la época. Estos dibujos son muestras de enorme interés para el ilustrador moderno, por su gran riqueza imaginativa. Fue en el Renacimiento cuando Europa se empieza a percatarse de la biodiversidad que el mundo tiene. Los viajes realizados en el siglo XVIII por África y posteriormente en América produjeron muchos de dibujos e ilustraciones de las especies que se descubrían en las nuevas tierras, que sorprendieron a los Europeos por la gran riqueza que representaban.

La ilustración permitió registrar a la biología los descubrimientos de flora y fauna durante los viajes de exploración europea en el siglo XVII, en Australia encontraron especies de apariencia muy extraña como el Casuario.

Hoy en día este tipo de ilustración es utilizada tanto en enciclopedias y libros de texto infantiles como juveniles en tratados científicos. Los niveles de calidad en este rubro son muy elevados. Es de suma importancia la observación de los detalles que brindan otras fuentes de información, ya que los temas no siempre se dibujan del natural, dejando muy poco espacio para estilos personales de dibujo.

"Actualmente se vive un momento de gran importancia para el ilustrador, ya que la destrucción sin paralelo del mundo natural, testifica la rápida extinción de plantas

y criaturas, esto propone mucha importancia a la obra de los ilustradores que realizan su trabajo a partir de la naturaleza, por que del grado de concientización que se logre en la sociedad crecieran los esfuerzos para tratar de protegerla."¹⁸

Las ilustraciones pueden llevar al público la alegría o fascinación que se encuentran en estas criaturas con fidelidad y simpatía, porque éstas pueden expresar sentimientos u observaciones de una manera muy diferente a la fotografía.



¹⁸.-Simon Jennings. The New Guide to Illustration and Design. pág. 41

1.3.3. Información.

Se requiere de las habilidades combinadas de un matemático, un diseñador, un tipógrafo, un ilustrador y un pensador creativo para comunicar algún tipo de información, puesto que no basta la mera cualidad de dibujar bien para realizar el trabajo de solicitar algo, atraer el interés y también divertir. Esta es una tarea para la cual crece la demanda constantemente,

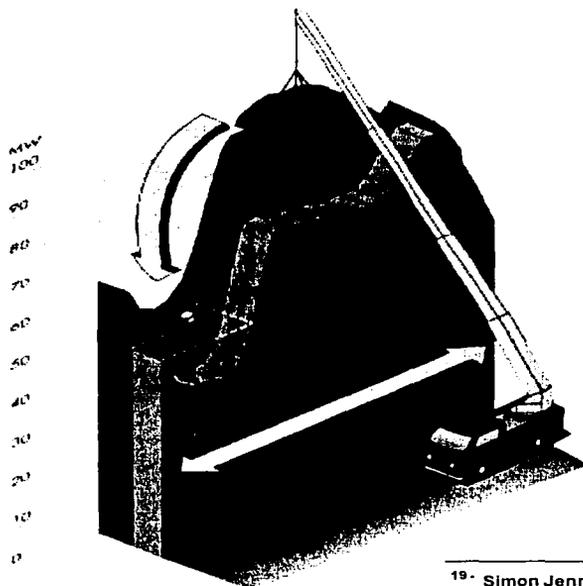
puesto que nuestro siglo XX ha provocado un verdadero diluvio de información, proveniente de un amplio rango de sectores, desde los departamentos de gobierno, las organizaciones internacionales, compañías privadas, hasta el torrente de estadísticas y datos tecnológicos de los productos que adquirimos. Esta información puede ser aceptable, interesante o esencial, pero nos abruma constantemente por parecernos aburrida, demasiado pesada o impenetrable, lo que origina que mucha de ella sea desechada.



"El trabajo del diseñador e ilustrador, es buscar que los datos sean visibles y por lo tanto accesibles al lector, primero tratan de atraer la atención del observador, segundo que con una mirada el tema sea claro y tercero, quizá el más importante, es explicar la información de una manera detallada, con una narrativa visual que

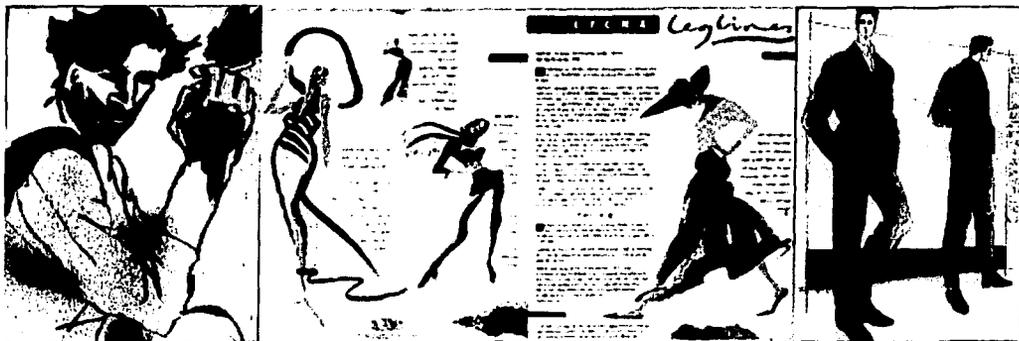
enfatique el propósito estadístico de la información."¹⁹

Dentro de la ilustración sus diferentes tipos de aplicación se pueden entremezclar, así la ilustración natural, técnica y médica pueden encontrarse en material gráfico de información.



En este tipo de ilustración se pueden ver datos estadísticos apoyados o explicados por símbolos y dibujos que hacen alusión a la información o solo lo adornan, dependiendo de como se enfoque el tema.

¹⁹- Simon Jennings. *The New Guide to Illustration and Design*, pág.32



por dibujos a línea para posteriormente ser coloreados a mano por uno." ²⁰

1.3.4. De modas

Anteriormente los ilustradores eran tan famosos, como lo son hoy los fotógrafos de modas.

"Muchos de los más célebres ilustradores franceses comenzaron su carrera en la *Gazette du Bon Ton*, el periódico parisino de modas de los años 1900. Este sería el comienzo de las revistas de modas, muy diferentes a la que tenemos actualmente, y que estaban conformadas

En el año 1920 *Vogue* y *Harpers Bazaar* siguieron sus pasos, utilizando a los principales ilustradores del momento, con lo que se hacían más famosos en cada evento y los ilustradores eran identificados por su estilo con determinadas publicaciones: por ejemplo *Erté* con *Harpers*. Las ilustraciones en conjunción con las fotografías, han empezado a utilizarse en las páginas de diversas publicaciones

²⁰. -Simon Jennings. *The New Guide to Illustration and Desing.* pág. 41



Antonio López, cuyo trabajo se conoció durante los 60's, fue probablemente el ilustrador de moda de la postguerra más renombrado internacionalmente.

convirtiéndose en piezas unidas de un trabajo gráfico, donde se aprecian las cualidades que cada una de las dos aportan a las revistas; ejemplos de la unión de los dos medios los podemos encontrar actualmente en la revista *Vanity*.

Este tipo de ilustración se caracteriza por la libertad de trazos en figuras estilizadas, donde no se busca obtener gran realismo, sino representar con soltura la apariencia y carácter de la ropa diseñada en la figura humana.

"En nuestra cultura actual las camisetas como elementos del diseño textil, forman un excelente medio de difusión; ya que se utilizan ilustraciones de estilos muy actuales y ocasionalmente centran su atención en temas de actualidad, ejemplo de esto, son las que promueven grupos musicales, eventos, marcas y las ecologistas que tratan de crear conciencia sobre las especies en peligro de extinción."²¹

²¹. - Coley Martin, Como Encargar Ilustraciones.

1.3.5 Editorial

En el siglo XV pocos años después de la invención de la imprenta de tipos móviles, se pueden encontrar algunas muestras de lo que sería el dibujo de interiores en libros, pero la ilustración formal no se remonta más allá de siglo XIX. La aparición de las publicaciones periódicas, tuvieron que esperar a que se formara un público de demanda masiva, y

a la llegada de los grandes impresores, como los que actualmente distribuyen libros y revistas a nivel nacional para satisfacer este mercado.

Las revistas ilustradas, sin embargo, no tuvieron que esperar tanto y disfrutaron de un temprano éxito, tanto en Europa como en América del Norte. A mediados del siglo XIX, los nombres de revistas ilustradas como "*Once a Week*", "*The Cornhill Magazine*" y "*Good Words*", llegaron a ser títulos familiares y contaban con muchos de los mejores ilustradores



Por 40 años el estilo de John Tenniel contó con gran aceptación, y su trabajo fue ampliamente conocido por las ilustraciones para cuentos como "*Alicia en el País de las Maravillas*"

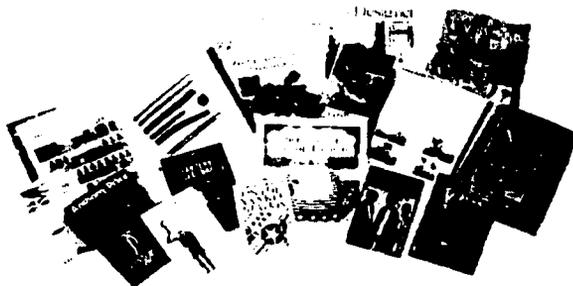
Británicos entre sus colaboradores, mientras que en América la "*Scribners Monthly*" y la "*Harpers Weekly*" realizaban su parte en este continente.

A finales de siglo, y siguiendo a la introducción del método de reproducción fotomecánico, la ilustración recibió un impulso adicional, con la aparición de muchas nuevas revistas como por ejemplo "*The Strand*" y "*The English Illustrated Magazine*", que en la Gran Bretaña, usaban generosamente la ilustración y promovían la reputación de los ilustradores.

En nuestro siglo XX el ilustrador ha tenido que compartir las páginas de revistas con la imaginación del fotógrafo, ya que la preferencia editorial se inclina tanto a favor de uno como del otro. Pero a pesar de esto existen cada vez más oportunidades para el moderno ilustrador profesional, ya que se tiene que satisfacer la necesidad de gráfica para las páginas de un número creciente de publicaciones, que abastecen a las modernas sociedades de consumo.

La ilustración se utiliza para acompañar artículos temáticos, para comentar noticias o

para evocar el contenido de un libro. Esta se diferencia de la publicitaria en que la imagen no está para vender o promocionar un producto sino para reforzar y realzar el texto que acompaña. La ilustración editorial es muy diversa pero puede ser ocupada en: revistas, periódicos (dentro de esta se encuentra la caricatura satírica), cubiertas y sobrecubiertas de Libros (infantiles y novelas), posters y carteles, etc. Uno de estos grandes mercados de la actualidad, lo conforman los cómics que tienen una amplia gama de géneros para todo público: con historietas para niños de temas y personajes sencillos, hasta revistas de tramas complejas con imágenes fantásticas para un público mayor, donde el personaje principal es la ilustración.



1.6.6. Publicitaria

Abarca toda aquella gráfica que está determinada por las características específicas de un cliente que busca comunicar un mensaje preestablecido. La enorme expansión de la publicidad abarca todas las áreas del comercio, por lo tanto la participación de un diseñador gráfico, y por consiguiente un ilustrador, es inevitable.

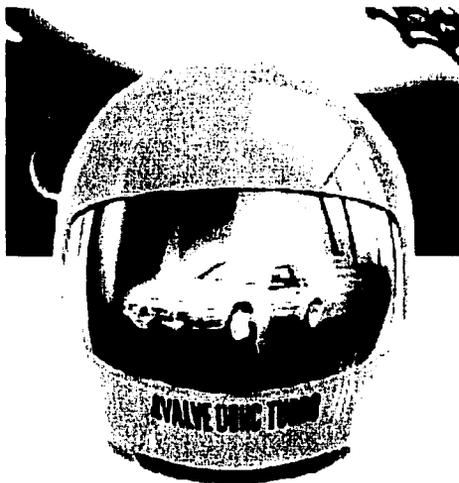
Este tipo de ilustración presenta retos

constantes, el principal; encontrarse con el ojo de un consumidor contemplativo y envolver su atención. Puesto que la publicidad es una parte vital dentro de la comunicación, para formar una relación entre el fabricante y el consumidor, la imagen desarrollada por la ilustración tiene que servir a los propósitos de atraer la atención al artículo, anunciando su existencia y enfatizando sus cualidades deseables.



Muchas de las ilustraciones contemporáneas para publicidad han ido mucho más allá de la función de mera ornamentación. La imagen ilustrativa utilizada en la publicidad es una evocación cuidadosamente seleccionada del carácter de un producto y es el resultado de una esmerada planeación por parte del cliente, cuyo

producto está siendo promovido. El estilo del ilustrador puede llegar a ser reconocido e incluso característico; esta situación puede ser solicitada por algunos clientes que buscan encontrar una personalidad que los identifique.



1.3.7. Fantástica

Dentro de la ilustración las imágenes impactantes, dinámicas, enigmáticas o exageradas son un recurso sumamente solicitado para atraer la atención del observador; esta es la ilustración fantástica, con un amplio campo de aplicación y que gracias a instrumentos como el aerógrafo se pueden obtener imágenes verdaderamente espectaculares.

Este género se basa en la imaginación, que busca describir mundos que se encuentran más allá de nuestra realidad cotidiana, desde paisajes místicos habitados por seres novelescos, fantásticos, irreales o surgidos de la mitología, hasta imágenes tecnológicas de un futuro lejano, científicamente posible o completamente imaginario. Cuyo único fin es el de sorprendernos y atraernos por el enigma que encierran.

El ilustrador se inspira en las imágenes del subconsciente y del consciente; de lo



observado como de lo imaginado. De ellas surgen las ideas que lo llevarán a crear imágenes sorprendentes, de ficción o fantásticas que se encuentran en diversos medios gráficos.

"En arte fantástico, ni las formas ni los colores están sujetos a la realidad que nos rodea: cualquier cosa es posible y todo es verdad. El tiempo y el espacio se tornan borrosos. Todos los ambientes se despliegan ante nuestros ojos, cuya variedad testifica la infinita amplitud de la creatividad humana."²²

Esta es ahora más popular que nunca, y son muchos los artistas que la realizan, ya que vivimos en una época fascinada por el romanticismo de mundos más atractivos y extraños que el nuestro, donde el estímulo visual ha superado a la letra impresa como fuente de información. Podemos encontrar manifestaciones de este género en muchos aspectos de nuestra vida como: cine o televisión, portadas de videos, discos, cómics, novelas de ciencia ficción y horror, así como videojuegos y publicidad

por nombrar algunos.

Para poder comprender mejor la ilustración fantástica conviene conocer los estilos que la conforman. Esto es de suma importancia ya que a partir de aquí enfocaremos nuestra atención en este tipo de ilustración, mencionando sus fuentes de inspiración y los elementos a los que podemos recurrir para desarrollarla.



²²- Dean Martin. Arte Fantástico Guía y Técnicas.

Capítulo 2
ilustración fantástica



2. ESTILOS DE LA ILUSTRACION FANTASTICA

El hombre siempre ha sido un soñador, tiene la necesidad de lo irracional, ya que su vida diaria no le permite satisfacer esta inquietud, por lo que se ve obligado a recurrir a su imaginación, la cual le permite compartir sus sueños con otras personas, por medio de la literatura o de dibujos.

Como ya mencionamos en el capítulo uno, la ilustración encontró en la literatura un perfecto medio de difusión. Y está aplicada a productos y medios impresos de gran volumen, tuvieron un enorme auge en la década de los 20's. Norteamérica vió el nacimiento de las revistas de historietas de ficción fantástica, éstas se imprimían por millares en las prensas teniendo fastuosas portadas cada vez más llamativas. Este género atrajo a un mercado masivo que aumento en las

décadas siguientes. Ahí estaba el principio de la ilustración contemporánea de la ciencia ficción, el trabajo de Frank R. Paul para "*Amazing*" (asombroso), Hans Wessolwski para "*Astounding*" (sorprendente), y algunos otros más en revistas como "*Thrilling Wonder*" (maravilla espeluznante), "*Starding*" (sobrecogedor), "*Marvel*" (maravilla)...²³

Es por esto que de la unión de la fantasía, la predicción y la ciencia de los últimos cien años, nació la literatura de ciencia ficción, terror y fantasía, cuyas imágenes gráficas cobrarían mucha popularidad en diversidad de aplicaciones, que perduran hasta nuestros días. En base a la información recopilada dividiremos a éste tipo de ilustración en tres estilos diferentes:

^{23.} One Hundred Years of Science Fiction
Illustration. pág. 12

Ilustración
Fantástica

- a) Ciencia Ficción
- b) Fantasía Heróica
- c) Fantasía Sorprendente

2.1 Ciencia Ficción

El término actual de ciencia ficción apareció impreso por primera vez en los años 20's, marcando el nacimiento del género que se desarrolló en el siglo XX. Lo empleó Hugo Gernsback, traductor de una revista mensual en Estados Unidos. Fue en "*Science Wonder Stones*", en junio de 1929.

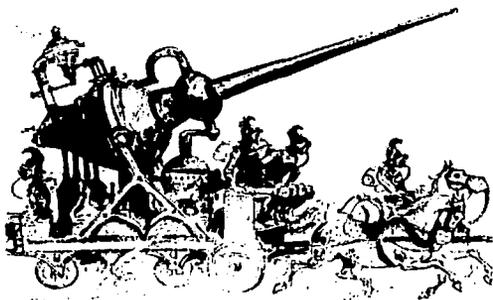
"Gernsback desempeñó un papel importante en el desarrollo del estilo, trajo términos literalmente del alemán y con él sustituyó su horrible y más reciente invención "*cientificción*" que era una

contracción de "*científica ficción*", rúbrica con la cual había publicado en una revista anterior, (*Science and Invention*). Antes de estos términos encontramos "*romance científico*" y "*fantasía científica*", el anterior utilizado todavía para definir la obra de Wells y en ocasiones también para Julio Verne."²⁴

Se ha escrito mucho sobre el origen y el desarrollo de este tipo de historias, pero poco se ha mencionado sobre la acompañante esencial que surgió de ellas; la ilustración ciencia ficción. Las primeras muestras del "arte futurista", se encuentran en la obra de Isidore Grandville, un grabador cuyo dibujo perturbador e incluso humorístico, intentó detallar esos "otros mundos". Este representaría la culminación de la pretecnología de la fantasía y ensueño del siglo XIX.

Después está Albert Robida y sus portadas de gran visión futurista sobre locomoción aérea, televisión y trenes subterráneos y sus dibujos terroríficos de

²⁴ One Hundred Years of Science Fiction
Illustration. pág. 11



Desfile de miembros de la 8ª compañía Marcial. El cañon, característico del estilo de Robida, donde los caballos y soldados portan máscaras anti-gas.

los resultados de guerras químicas y destrucción masiva. Se caracteriza a Robida como el primer artista con mérito real de ciencia ficción por sus portadas que realizó en 1880, como lo fue, la extrapolación razonable de la ciencia contemporánea.

Existió el trabajo de otros autores victorianos y eduardianos; no sólo las ilustraciones con las que se adornaban los romances científicos de los ilustres personajes de la ciencia ficción como Julio Verne y H. G. Wells, sino también las ilustraciones realizadas por estupendos

artistas menos conocidos. Aunque mucho de lo escrito durante este período nos parecería ingenuo y poco importante, las ilustraciones tienen impresionante vigor e independencia propias.

"No sólo encontramos monstruos con ojos saltones (BEM iniciales en inglés con que se conoce a este tipo de monstruos), apresando con sus garras a voluptuosas rubias escasamente vestidas, sino también ilustraciones más sutiles y visionarias, alertándonos de futuros escondidos y peligrosos. Las portadas de estos autores no sólo nos dicen mucho sobre el futuro, sino que también iluminan el presente."²⁵



²⁵- One Hundred Years of Science Fiction Illustration, pág. 9

La ciencia ficción pasó sus años formativos en las revistas estadounidenses *Amazing Astounding*, estas tenían una gran circulación, que al inicio estaba restringida a la clase media baja, obreros, técnicos, adolescentes (o su equivalente de la época).

Las historias se escribían en papel barato y corriente (de ahí el nombre de "pulps", nombre que se empleaba para las revistas escandalosas impresas en papel de "pulpa") y vendidas en todos los puestos de periódicos de Estados Unidos. Los críticos literarios consideraron a la ciencia ficción como el sostén de la literatura llamada "sensacionalista". Las primeras historietas de esa época, que ponían gran énfasis en los artefactos, armas, transporte aéreo o subterráneo y muchos otros artilugios mecánicos, movidos generalmente por vapor, principales inquietudes de ese tiempo; que pese a que representan instrumentos del futuro o de alta tecnología, conservan la apariencia de cacharros raros de la época que hoy nos parecen poco creíbles e ingenuos.

No pasó mucho tiempo para que la ilustración adquiriera una identidad, popularidad y aceptación, más allá del país que la vio nacer. El arte de la ciencia ficción se inicia con el ilustrador francés Isidore Grandville en los años de 1840 hasta



La ciencia ficción ha experimentado muchos cambios hasta el momento, los autores han explorado desde el espacio "exterior" hasta el espacio "interior", las actividades humanas y los patrones del pensamiento.

su llegar a la maduración en las portadas de los "pulps" al final de la Segunda Guerra Mundial. Los estilos de ilustración de ciencia ficción de artistas como Bosch, Marin,

Robida, Durer y otros son tan variados, que en los cincuenta años transcurridos desde 1940, difícilmente se podrían nombrar a todos. En nuestros días la ilustración de ciencia ficción tiene un lugar propio, pero la literatura es todavía una fuente importante de inspiración de la que ya no es posible trazar una línea divisoria entre la literatura "tradicional" y la "fantástica" que surgió de la ciencia ficción, como historias en las que la tecnología no era el personaje principal.

2.2 Fantasía Heróica

"De cualquier forma podemos diferenciar dos grandes líneas en la reciente literatura fantástica. A una se le llama *fantasía de espada y hechizo* o *fantasía heróica* como se le conoce recientemente. Son aventuras fuertes que se desarrollan en un mundo imaginario y bárbaro donde la tecnología y la civilización están al mismo nivel. A la otra línea se le ha nombrado *fantasía grande*, y por lo general tiene más calidad literaria."²⁶

La ilustración fantástica siempre se desarrolla en un mundo diferente, en una esfera imaginaria en que no existe nuestro principio racional o moral. La mayoría trata de una continua búsqueda de la aventura, con temas que se dibujan sobre leyendas tradicionales que también incluyen elementos fantásticos. Este mundo imaginario ha sido expresado visualmente por el arte fantástico. Su función original fue ilustrar literatura. Las grandes generaciones anteriores de artistas como Frank Kelly, Freas y Frank Frazetta, así como Paul Lehr, empezaron como ilustradores de libros de ciencia ficción.

Los héroes o heroínas representan lo que en cierta forma nos gustaría ser, son como modelos de nuestra vida o un simple objeto de buenos deseos. Dichos personajes tienden a caer en categorías poco definidas, y se ven modificados por las circunstancias en las que aparecen, por lo que hay menos diferencias

²⁶ Master Pieces of Fantasy Art. Intduction Eckart Sackmann. pág. 5

de las que se puede ver a simple vista, entre seres como Conan el bárbaro y un héroe de rock Heavy Metal. En ambos casos toman y conquistan lo que quieren bajo sus propios términos o código de honor, en mundos hostiles donde sólo difieren sus armas.

La explicación a la fascinación por los héroes, heroínas y sus ambientaciones fantásticas podrían encontrarse en estos paralelismos escondidos, de los personajes mitológicos, neomitológicos o futuristas. Por esto la fantasía es el contrapeso a la racionalidad de nuestro mundo, desde los orígenes mismos de la escritura el hombre comunicó historias que enriquecidas con su imaginación, adquirieron un carácter épico, como la leyenda Babilónica de *Gilgamesh*, en el tercer milenio A.C.

La influencia de los "héroes" que admiramos afecta de diferente manera nuestra conducta, por ello no sería difícil encontrar *Conans*, *Lancelots* y *Elriks*, *Galahads* y *Gueneveres* en cualquier vagón del metro o fábrica, escondidos

bajo uniformes de alguna profesión, operando dentro (o no, según sea el caso) de los límites definidos por el presente prosaico.

"Los héroes del tipo bárbaro de *Conán* son comunes en los primeros recuentos literarios; por ejemplo, en uno de sus primeros poemas ingleses, *Beowulf* derrota y mata a *Grendel*, monstruo semihumano que había estado destruyendo el "hall" de *Hrothgar* en Dinamarca, para enfrentar después la ira de la madre de *Grendel* que vive en el fondo de un lago y a un dragón enfurecido por el robo del tesoro que custodiaba."²⁷

Mientras en Europa existen otros ejemplos, aún mejor conocidos, héroes tales como Hércules, Ulises y Sigfrido tienen sus equivalentes en cada cultura del mundo.

"Lo que cada uno de estos seres tienen en común es que se encuentran siempre en las situaciones al borde del caos, donde la

²⁷ - Nigel Suckling, *Sueños Heróicos*. pág. 9

humanidad o la parte de ella con la que se identifican, se halla amenazada con la extinción por las encarnaciones del mal, representadas generalmente en forma de monstruos. Al borde del caos las pesadillas de la humanidad se hacen carne, son representadas por los villanos, hechiceros o inhumanos que podrían poseer el mundo si no fuera por el poder del héroe bárbaro.

Este tipo de mundos no vistos forman parte de los temas que el arte fantástico ilustra."²⁸

En la época del mito Arturiano (como opuesto al histórico) las fuerzas del mal aparecen con menor frecuencia representadas por monstruos y gigantes, aunque todavía persisten, pero lo harán bajo la apariencia humana, esto significa que los



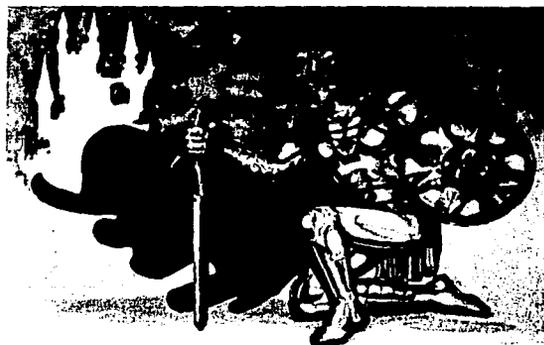
^{28.} Nigel Suckling, Sueños Heróicos. pág. 10

enemigos de la civilización ahora serán parte de ella, por lo que los problemas que enfrentarán en adelante serán crisis frecuentemente de índole moral. Las características de los héroes de las anteriores épocas ya no serán suficientes.

Dentro de la imagen que nos trae a la mente la palabra "caballero", se encuentra la del rey Arturo que es el ideal de la caballería; capaz de vencer a cualquier hombre con su mística espada *Excalibur*. Dentro de la literatura su imagen sería desplazada por la de *Lancelot*, al que se le denominaría "el mejor caballero del mundo", pero dentro de la ilustración de la fantasía medieval, Arturo posee una atracción difícil de olvidar.

"En nuestros tiempos tenemos la imagen de los caballeros como protectores de mujeres, (situación en la que se puede encontrar una forma disfrazada de opresión sexista) pero el concepto significaba mucho más, sobresalir en todos los contextos, el principio de la subordinación de la fuerza a un código de justicia abstracto en el que se encontraban

incluidos todos los derechos de los miembros de la sociedad."²⁹



El caballero representa un "héroe" con un código de honor sobre el guerrero bárbaro, para el cual las obligaciones se limitan a su grupo de señores. Se le da una imagen de salvajismo, se mezclan con elementos comúnmente de pueblos guerreros europeos de la edad de bronce. El guerrero bárbaro representa un ideal de anarquía.

²⁹- Nigel Sucking, *Sueños Heróicos*. pág. 10

Este tipo de personaje transgrede las leyes de la sociedad sin que se le considere necesariamente negativo puesto que poseen su propio código de honor, el cual lo mantendrá dentro del carácter de "bueno".

También desde el punto de vista romántico medieval, los caballeros se hallan libres de pecado y a pesar de que el

héroe recorre un camino bastante sangriento para alcanzar su meta, nunca será relacionado con una acción negativa. Los caballeros fueron una imagen recurrente de la fantasía cuando se deseaba ilustrar el simbolismo como la lucha entre el bien y el mal. Los modernos ilustradores ya no representan a los caballeros con el aire de inocencia de esas pinturas, ahora los gustos se inclinan hacia

Un ejemplo muy conocido es el de Sn. Jorge que destruye un dragón por rescatar una doncella (los héroes, casi siempre se la pasan rescatando princesas) representación de la virtud y la pureza, ésta simbología fue muy común en el renacimiento.



personajes un poco más aguerridos y las doncellas son mujeres voluptuosas, que más que un ideal, representan un aspecto de sexualidad. En este tipo de ilustración es clásico el encuadre: del héroe poderoso con la espada desafiante y con los enemigos acechando a punto de atacar, con el castillo como eterno elemento de fondo.



Estos personajes se desenvuelven en un ámbito oscuro, místico donde es posible encontrar cualquier tipo de criatura de apariencia agresiva. Generalmente son representados con trajes de batalla de influencia medieval aunque también pueden ser una mezcla de varias épocas y culturas. Con monumentales armas; lanzas y espadas de formas retorcidas, orgánicas o adornadas con grabados de escrituras desconocidas, metales de apariencia herrumbrosa y milenaria. Los personajes principales generalmente son representados como hombres de fiera apariencia y gran volumen muscular; esto justifica que al personaje parezca no importarle el pesado armamento que lleva consigo. Casi siempre se desenvuelve en ámbitos de un carácter primitivo. La magia que lleva consigo el caballero va relacionada con su armadura y su espada, las cuales influyen de manera casi desapercibida otros terrenos del arte fantástico; los guerreros del espacio llevan sofisticadas armaduras y enormes armas como símbolo de su poder.

Estos ejemplos no abarcan todo el espectro de los diversos tipos de héroes, pero son lo bastante amplios como para mostrar eficazmente el desarrollo del ideal en la mitología antigua y moderna. Ellos aparecen bajo diferentes disfraces en todas las formas de arte y literatura, pero tal vez se reconoce con mayor facilidad la fantasía y ciencia ficción donde los modernos contadores de "historias" tienen la misma libertad imaginativa que tuvieron los antiguos tejedores de leyendas.

"Los estados del ideal heroico de los mitos y leyendas antiguas se reflejan en los trabajos de los modernos ilustradores, cabe mencionar que en los cuentos antiguos se refleja el balance de poder entre ambos sexos de épocas pasadas, pero la falta de heroínas reales puede ser ocasionada por las mismas razones por las que también son raras en la ciencia ficción y el terror; que las historias fueron escritas por hombres casi siempre en donde reflejaban sus sueños y preocupaciones masculinas." ³⁰

Este tipo de literatura es sólo un ejemplo del área de aplicación del arte fantástico que se extiende a la literatura infantil, el teatro, las películas, los videos o los discos por nombrar algunos.



³⁰. Nigel Sucking, Sueños Heróicos. pág. 12

2.3 Fantasía Sorprendente

Dentro de este tipo podríamos describir a toda aquella ilustración que utiliza elementos de la fantasía heroica y ciencia ficción, con personajes o escenarios que no son ajenos del todo a nuestra realidad.



Sin embargo se encuentran en posiciones o situaciones absurdas, exageradas o ficticias, logrando imágenes impactantes y dinámicas. Dichas ilustraciones pueden evocar cualquiera de los otros dos géneros o realizar una mezcla de ambas, así duendes, elfos y gigantes pueden pasar de los cuentos clásicos para invadir el asfalto de alguna calle.

"El ilustrador ocupa elementos de nuestra época y aprovecha prejuicios y convencionalismos para mostrarnos algo ajeno a lo que sabemos real, pero todo se desenvuelve "aquí y ahora", transporta personajes, artículos o mensajes a lugares disparatados como; desiertos helados de otro planeta o algún reino bárbaro perdido en el pasado, y sin embargo tiene una referencia con el presente en el que se vive."³¹

Así podremos encontrar seres reales, dentro de un ambiente actual y novedoso, con un gran dinamismo colocados en una situación inesperada o absurda.

³¹. Dean Martin . Arte Fantástico Guía y Técnicas.

Ejemplo de ello lo tenemos en los anuncios de bebidas refrescantes que muestran a su producto en dimensiones espectaculares en medio de una ciudad. Lo anterior nos puede dar una idea de la versatilidad y fuerza que la ilustración puede dar para satisfacer las necesidades gráficas que se presentan.

Los ilustradores muchas veces sólo tienen que dar forma a la idea que tiene la persona que solicita sus servicios, pero

en otras ocasiones el cliente solicita que se le presenten propuestas, dando así libertad para crear la imagen. Es aquí donde el ilustrador como cualquier otro profesional busca de varias maneras despertar su creatividad. Algunos artistas trabajan de manera intuitiva, o utilizan archivos de imágenes, otros más buscan información en libros, revistas, etc. El cómo se obtiene una idea depende de la forma de trabajar de cada uno y del tipo de fuentes de inspiración que utilice.



2.4 FUENTES DE IDEAS PARA EL ARTE FANTASTICO

El artista fantástico con su habilidad creativa para dar sustancia a los sueños, tiene éxito al realizar imágenes y compartir con el observador el enriquecido mundo que se puede crear. Sus orígenes culturales influyen enormemente en las fuentes de inspiración que utiliza, por lo que las soluciones a una necesidad gráfica son inagotables.

Aunque las imágenes muchas veces son pintadas con gran acercamiento a la realidad, no dejan de ser irreales, donde los trabajos de la imaginación subyugan el mundo percibido, creando una realidad suspendida.

Los ilustradores pueden recurrir en busca de ideas a diferentes fuentes de inspiración, las que se pueden dividir

básicamente en aquellas que nos brindan la realidad y la fantasía. Estas son:

Realidad		Fotografía
		Objetos y herramientas
		Naturaleza

FUENTES DE IDEAS

Fantasía		Sueños
		Leyendas
		Superstición
		Fé

2.4.1 UTILIZANDO LA REALIDAD

Cuando examinamos de cerca los detalles que nos rodean, podemos encontrar con nuestra imaginación mundos detrás de la realidad.

"También al observar libros y objetos se pueden obtener imágenes que desencadenen ideas logradas por yuxtaposiciones incongruentes con la

normalidad. Esta forma de ilustración puede tener un impacto muy exitoso al sorprender al observador, desconcertarlo con la anormalidad."³²

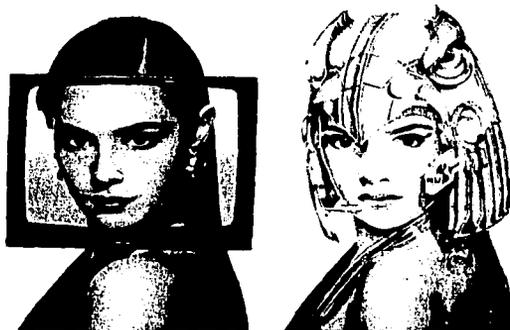
El arte fantástico se basa en lo insólito y lo extraño, pero la idea invariablemente tiene su origen en una experiencia pasada o presente: un recuerdo, una fotografía o un objeto.

2.4.1.1 FOTOGRAFIA

Las ideas visuales y los detalles pueden ser encontradas continuamente en fotografías, que sin referencias visuales claras pueden probar la dificultad de la inventiva. Muchos ilustradores tienen colecciones extensas de material fotográfico de lugares, objetos, efectos de luz, y otras cosas que encuentran interesantes.

"Los periódicos, revistas, libros viejos, publicaciones especializadas, postales pueden formar una colección en secciones en las que se puede encontrar un tema en

particular en el futuro: paisajes, edificios, figuras, objetos o temas generales como composiciones de efectos raros de luz o forma, esto ayuda particularmente en aquellas ilustraciones de gran realismo."³³



2.4.1.2 OBJETOS Y HERRAMIENTAS

Los elementos hechos por máquinas, particularmente con materiales de nuestro siglo XX, tienen una forma y textura antinatural o artificial, - plásticos, gomas,

³², Bruce Roberson. Fantasy Art . pág 40

³³. Ideam. pág. 22

fibras sintéticas, metales - todos tienen la cualidad de "hecho por el hombre". Las formas necesitan ser complicadas como lo son las leyes naturales de la estructura y del crecimiento.

"Materiales que son moldeados, vaciados, impresos, desecados, bruñidos, galvanizados, pulidos, pintados, fundidos, todos poseen formas y superficies interesantes, y están fácilmente disponibles para el estudio, estimulando ideas para el dibujo. El avión de combate se transforma en una nave espacial, una chica de la calle se vuelve una amazona, un artículo doméstico pareciera ser una arma futurista." ³⁴

El simple estudio del *material* de un cable telefónico espiral nos podría ayudar en el dibujo de cuerpos de seres extraños, monstruos o partes de máquinas futuristas.

"Las formas de herramientas industriales hacen modelos maravillosos para la invención de armas espaciales.

La *escala* diminuta de circuitos electrónicos impresos al ser aumentados

simulaban planos de ciudades del futuro o de los materiales internos de una nueva forma de robot." ³⁵

2.4.1.3 NATURALEZA

Las complejas formas de plantas y animales pueden ser usadas para describir mundos imaginarios; los árboles estar habitados por espíritus, los animales comportarse como seres humanos. Los Monstruos y Morfos pueden surgir de una enredada telaraña, producidos por la observación de las formas de insectos, crustáceos, aves, reptiles y mamíferos.

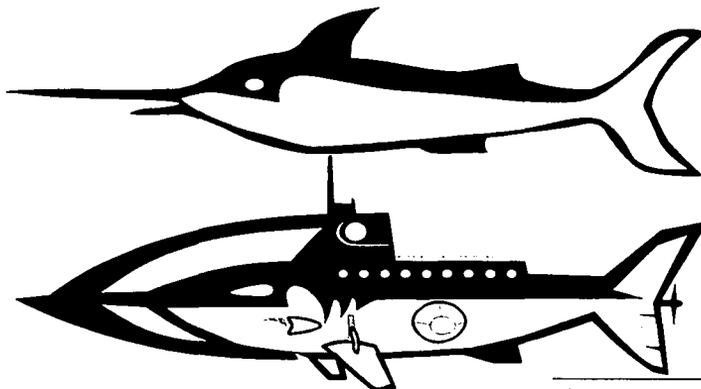
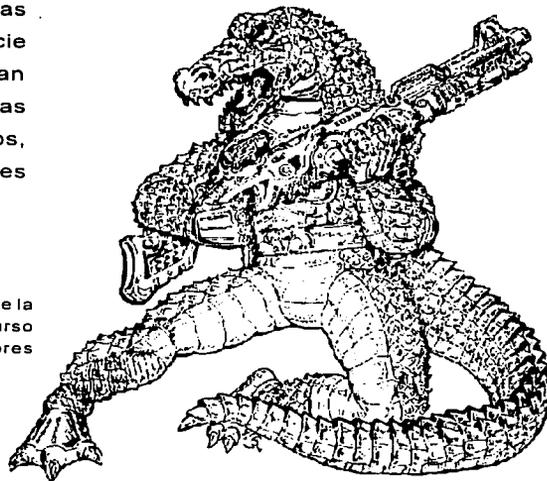
"Los ilustradores de libros frecuentemente las han usado, en cuentos de hadas con sentido de lo mágico, para crear fantasías con pequeños detalles de la naturaleza. Un enredado arbusto puede transformarse en un escondite de espíri-

³⁴. Roberson Bruce. *Fantasy Art*. pág. 36

³⁵. *Ideam*. pág. 40

tus del bosque. En todas las antiguas culturas, en nuestro caso las de la planicie central de México (los aztecas), atribuyen un espíritu a los animales en sus pinturas y representaciones, en objetos y vestidos, creando un mundo imaginario de entes animales y humanos (nahuales).”³⁶

Derecha: La humanización de la fauna y la flora ha sido un recurso muy utilizado por los ilustradores de todos los tiempos.



Izquierda: La observación de la forma de un pez puede sugerir modelos de naves extrañas.

³⁶. Bruce Roberson. *Fantasy Art*. pág 36

2.4.2 UTILIZANDO LA FANTASIA

Frecuentemente cuando un observador se encuentra ante imágenes irreales o fantásticas generalmente se pregunta de dónde surgieron las ideas que originaron las ilustraciones que ve. Dichos elementos se pueden encontrar dentro de los diferentes tipos de experiencias de nuestra vida diaria; desde las formas de la naturaleza hasta el mundo del subconsciente de nuestros sueños, el mundo de la mitología, de la superstición, el folklore y el simbolismo religioso o tal vez podría surgir simplemente de la exploración de nuestra propia imaginación.

2.4.2.1 SUEÑOS

Estos son un escape de la imaginación hacia un mundo interior que puede ser una

fuente de ideas para los ilustradores de la fantasía. La creación literaria del monstruo de Frankenstein fue el resultado de un sueño, de su autora Mary Shelley. Algunas obras como "Peter Pan", "Alicia en el País de las Maravillas" y "El Pequeño Nemo", son ejemplo de historias que se desarrollan en los sueños infantiles.



Muchas personas tienen a la mano lápiz y papel cerca de la cama, de tal forma que al despertar, puedan escribir o dibujar las ideas o imágenes que aparecieron en sus sueños.

"En la actualidad los psicólogos interpretan nuestros sueños y fantasías como ambiciones y temores secretos no superados. Pero cualquiera que sea la razón por la que soñemos, las imágenes son deslumbrantes en su inconformidad con la realidad. El espacio, la forma y el tiempo, son suspendidos en el espejo de nuestras mentes dormidas."³⁷

2.4.2.2 LEYENDAS

El mundo mítico condensó el sistema de valores o creencias de la Antigüedad Clásica y de todas las culturas del mundo que encontraron en las leyendas la forma de explicar un universo abierto por la magia; poblado por dioses y héroes que concretan todas las utopías cuyos creadores, los hombres, no pueden realizar. En el interior de la historia mítica los protagonistas derriban las barreras entre lo permitido y lo verdadero. Los monstruos; medusas, grifos, centauros, sirenas y minotauros encarnan los arquetipos del mal, del horror, pero también de la fascinación

-desde el punto de vista de sus espectadores- en tanto que son el sujeto objeto que materializa el desorden y la representación avivada de lo fabuloso con una aura de encantamiento.

Así, gracias al pensamiento mítico, tanto el bien como el mal poseen sus propias y autónomas representaciones: en un lado, dioses y héroes; en el otro, engendros, monstruos conformados por la mezcla de diversas partes de animales.



³⁷. Bruce Roberson. Fantasy Art. pág 46

La diferencia entre ambos tipos de seres se refleja en la plástica, donde aun cuando conviven las figuras humanas conservan íntegramente sus rasgos distinguiéndose de centauros, minotauros y otros animales fantásticos.

"Siglos después, durante el Renacimiento, los asuntos mitológicos se trataron con nuevas perspectivas temáticas; aparecieron las fabulosas formaciones multizoológicas junto a vírgenes, ninfas, santos y héroes."³⁸

Dioses griegos, deidades egipcias, legendarios héroes romanos y espíritus nórdicos, renacieron posteriormente en las creencias cristianas para representar atributos similares o paralelos.

La leyenda en la que San Jorge rescata a una doncella matando al dragón fue un tema popular en pinturas como esculturas. Estas leyendas que simbolizan la lucha entre el bien (el héroe) y el mal (el monstruo), y están de acuerdo que la virtud y la inocencia (la doncella) no puede ser dañada por el mal. La personalidad y hazañas de estas primitivas criaturas



Los centauros, arpías, sátiros, cíclopes, unicornios y dragones, todos son conjuros de la mitología, seres fantásticos inmersos en los relatos, con características multizoológicas.

³⁸. Bruce Roberson. Fantasy Art. pág. 48

fantásticas han sido utilizadas una y otra vez por los artistas. Las leyendas han sido reinterpretadas por cada generación y un ser benigno que alguna vez fue el símbolo de la bondad, puede llegar a ser una visión de la maldad.



"Es solamente al final del siglo XIX y principios del XX que el mundo empieza a percatarse de las mitologías de Asia, África y de América. Una imaginación la cual no ha sido todavía incorporada al lenguaje visual de occidente."³⁹



La mitología y leyendas de pueblos antiguos o desconocidos son una gran fuente de ideas. A la izquierda una representación de Quetzalcoatl bajo la apariencia de su Xolotl (gemelo), y arriba la ilustración que inspiro.

³⁹. Bruce Roberson. *Fantasy Art*. pág. 56

2.4.2.3 SUPERSTICION

Las creencias en fuerzas sobrenaturales, han sido siempre una fuente común de inspiración para el arte fantástico. Las supersticiones frecuentemente mezclan inexactos y vulgares relatos acerca de demonios y diablos con el tema del sexo y la pornografía. Las enfermedades estimulaban la imaginación, cualquier hecho inexplicable era rápida-

mente transformado en maquinaciones de fuerzas extraordinarias, por la cultura folklórica para crear un arte de fantasía popular, las cuales eran retratadas como demonios, brujas, diablos, fantasmas, vampiros y otros seres imaginarios.

Los temas de enfermedades o posesiones diabólicas originó historias de transformaciones como las de los hombre-lobo. Esto es retomado en la literatura como en la novela de Stevenson de el Dr. Jekyll y el Sr. Hyde.



La intención de todas estas invenciones era la de provocar temor y obtener poder sobre los crédulos al capturar y encender su imaginación.⁴⁰

2.4.2.4 FE

Las creencias religiosas proporcionaron los medios para que los artistas representaran mundos diferentes a nuestra tierra observable. Las religiones como la Hindú, Budista, Cristiana, Judía, etc., en sus edificaciones como sus libros son abundantes en arte fantástico.

"Porque con fé todo es real, con ella las emociones pueden ser personalizadas o mostradas como individuos, criaturas

Derecha: Los templos de antiguas religiones como los de Egipto, Grecia, América Central y Asia, contienen descripciones y dibujos de mundos y seres irreales, vislumbrados por la fé en cosas tales como el cielo y el infierno.

y monstruos para todos los creyentes sin importar su inteligencia o educación. Las representaciones simbólicas y pictóricas son comunmente comprendidas por el espectador, por lo que las creencias debían continuar profundamente sostenidas dentro de los artistas o de otra manera sus visiones llegarían a ser oscuras e incomprensibles."⁴¹



⁴⁰. Bruce Roberson. Fantasy Art. pág. 52

⁴¹. Dean Martín. Arte Fantástico Guía y Técnicas. pág. 8

En el mundo actual, la religión ha perdido influencia sobre la vida de la gente en comparación de la que tenía en épocas anteriores, y podría argumentarse que la popularidad del arte fantástico, se basa en que presenta desde nuevas visiones cósmicas de un futuro glorioso hasta mundos de pesadilla, poblados por demonios y espectros.

"Abundan las imágenes de trascendencia y de condena, que reflejan nuestras esperanzas y temores más profundos. Si consideramos el impulso religioso básico como un deseo de cosas

mejores o diferentes, los ilustradores fantásticos podrían considerarse como visionarios." ⁴²

En los últimos años la ilustración fantástica ha adquirido más popularidad que nunca, y son muchos los ilustradores que la practican, sus áreas de aplicación son tan amplias como la ilustración misma, pero son varios los medios en los que principalmente encontramos sus manifestaciones, como lo son: cine, televisión, video juegos, comics, portadas de discos, etc.



42.- Dean Martín. Arte Fantástico Guía y Técnicas.

Capítulo 3



aplicaciones de la ilustración

3. APLICACIONES DE LA ILUSTRACION FANTASTICA

Los siguientes ejemplos son sólo una muestra de la gran utilidad que este tipo de ilustración tiene en nuestro entorno cultural, por lo que mencionaré sólo algunos de ellos que a mi consideración personal influyen más en los observadores.

3.1. CINE O TELEVISION

El cine ha explotado estas preferencias con películas de historias fantásticas, y gracias al avance de la tecnología, los efectos especiales han permitido realizar verdaderas maravillas visuales, recordemos la clásica "*Guerra de las Galaxias*" y "*E.T.*" Este gusto por lo fantástico se ha manifestado desde

los inicios del cine, donde han utilizado la ilustración fantástica para la producción de cuentos de hadas y leyendas, como lo son las famosas producciones de la casa Disney.

"En la televisión son comunes las animaciones del género de "*espada y hechizo*", Frank Frazetta uno de los pioneros del arte fantástico participó en la producción de una película basada en su estilo personal llamada "*Fuego e Hielo*" desarrollada en un mundo bárbaro; éste es sólo un ejemplo de la diversidad de cintas que se han hecho de este tipo de ficción tanto para el cine como la televisión, en el que la ilustración participa."⁴³



⁴³ Dean Martin. Arte Fantástico Guía y técnicas. pág. 8

3. 2. VIDEO JUEGOS

De unos diez años a la fecha, se desarrollaron y unieron la informática más el video y la ilustración, creando la cultura de los video juegos. Este gran mercado ha cautivado a un extenso público, principalmente el de adolescentes. Los personajes son variados y se desenvuelven en escenarios exóticos o extraños que demuestran el fuerte impacto que tiene lo fantástico, ya que son personajes que salen de la fantasía heroica de los cómics,

de la ciencia ficción, del cine, así como de las caricaturas de televisión, que se transforman en juegos o viceversa.

"Este mercado va acompañado de un impresionante despliegue de apoyo gráfico; como lo son los displays que acompañan a las consolas de video juegos, ilustraciones para revistas, posters y una infinidad de artículos promocionales y que agradan tanto a público adulto como infantil, lo que ha ocasionado que observemos lo extraño como algo común, sin embargo estamos constantemente buscando más."⁴⁴



⁴⁴- Dean Martin. Arte Fantástico Guía y Técnicas.

pág.9

3. 3. COMICS

Las historietas abarcan todos los géneros de la fantasía aunque principalmente se caracterizan por el desarrollo de historias ilustradas de los llamados "super héroes", personajes con



poderes más allá de la capacidad humana. Este mercado es muy solicitado en todo el mundo por los jóvenes y adultos que coleccionan las historietas y llegan a admirar tanto a un personaje en particular, como al ilustrador que lo realiza. Esto permite que el dibujante participe en "números de colección" en los que la ilustración es tan importante como la historia o el personaje mismo.

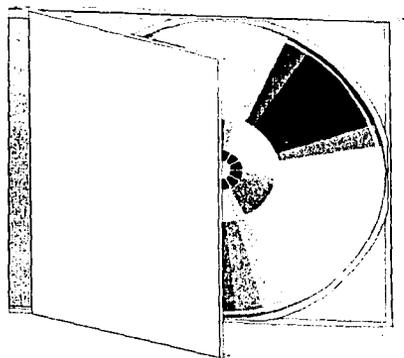


Los comics son un mercado de gran aceptación en públicos de todas las edades. Ellos abarcan una gran gama de géneros. Los ilustradores cuentan con una gran fuente de aplicación.

3. 4. PORTADAS DE DISCOS

Las presentaciones o portadas de discos son uno de los medios que más rápidamente cambian, ya que se ven influenciadas directamente por el cine, la televisión y los artistas del momento, adoptando las nuevas modas y estilos en sus imágenes que proveen de un fresco y amplio medio de oportunidades de aplicación para el ilustrador. Actualmente la evolución tecnológica ha traído como consecuencia que la presentación del material discográfico haya tenido cambios importantes en poco tiempo. Hace quince años existía el formato llamado "*larga duración*" de 33 rpm, conocido como LP (long play), y el pequeño como "*sencillo*" (7"), de 45 rpm. Este último fue desplazado posteriormente por la invención de la cinta en cassette, más práctica y eficiente puesto que podía contener la grabación completa con excelente calidad, en un mínimo espacio, sin el riesgo de rayaduras. El cassette trajo consigo el

auge de los aparatos personales de reproducción (walkman). El siguiente gran cambio lo constituyó la aparición de la grabación digital, el "*disco compacto*" que revolucionó el concepto de alta fidelidad en la grabación.

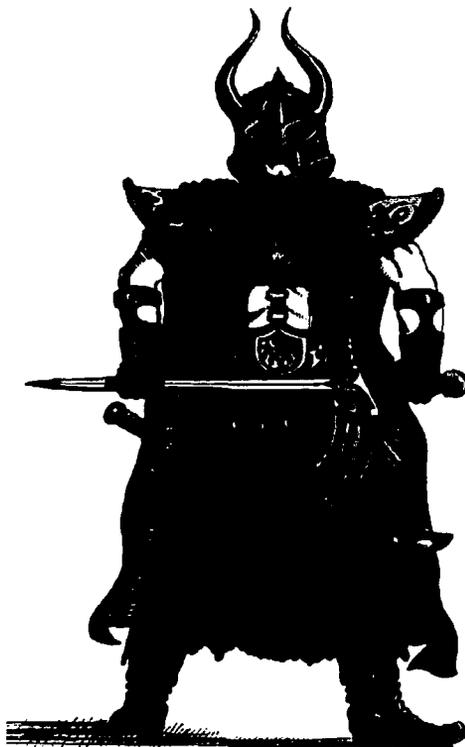


Este tipo de fonograma sentenció la desaparición de los discos de vinilo o LP, por lo que sólo son materiales de recuerdo para la siguientes generaciones.

Aunque ningún género musical está exento de algún tipo, estilo o técnica de ilustración, la temática fantástica es

usada frecuentemente para acompañar las portadas de música del tipo de *New Age*, *Rock Pop*, *Rock and Roll* y *Heavy-Metal*, se caracterizan por el uso de imágenes enigmáticas, apocalípticas, agresivas, de gran dinamismo en colores y formas, llenas de demonios o esqueletos musicales.

La cultura Pop proporciona la mayor parte del estilo con que se identifican los jóvenes, los cuales hacia los quince años empiezan a buscar nuevas imágenes, quizá misteriosas o excitantes. A esta edad los jóvenes tienen un deseo autoconsciente de ser vistos como individuos con características particulares, pero sin dejar de ser reconocidos como miembros de un grupo. En las últimas dos décadas, las imágenes e ilustraciones de fantasía, como las de *Boris Vallejo* y *Roger Dean*, han disfrutado de una gran popularidad en este grupo. Los héroes clásicos, la tecnología de moda o las visiones anárquicas, cualquier fuente de inspiración temática puede ser explotada para cumplir las exigencias de este mercado, con su vasta capacidad de



impresionantes, convincentes y sobre todo originales.

"Es frecuente el uso de la ilustración fantástica para obtener efectos impactantes, imágenes descabelladas o enigmáticas, aprovechando la versatilidad que el ilustrador puede obtener de las técnicas gráficas que facilitan su labor."⁴⁵



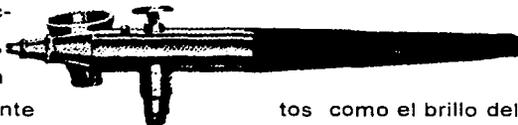
3.5. TECNICA DE REPRESENTACION

Para la elaboración de un proyecto gráfico el ilustrador puede utilizar cualquier técnica, esto depende más que nada de su estilo personal, algunos prefieren el óleo o el acrílico que seca más rápido, también la acuarela o los lápices de colores. Pero entre los instrumentos con los que cuenta el ilustrador moderno, el pincel de aire ocupa un papel de suma importancia por su versatilidad y la riqueza visual que brinda, con él la pintura es finamente rociada o atomizada sobre la superficie y puede lograr áreas muy lisas o finos degradados fundiendo los colores, efectos que son difíciles de obtener con otras técnicas.

^{45.} Alan Swan . Diseño y Marketing. Pág. 78

3. 5.1. AEROGRAFO

El primer aparato perfeccionado lo patentó en 1893 el artista británico Charles Burdick, un acuarelista, quien buscaba un método más rápido y eficaz para aplicar pintura de forma continua a una superficie. En un principio se le utilizó principalmente para retocar fotografías. Desde entonces, se le han añadido muchos perfeccionamientos técnicos, y actualmente es un instrumento sumamente refinado. En virtud de ello, es una parte vital del equipo del ilustrador. Las imágenes realizadas con aerógrafo recorren toda la escala de la ilustración, que va de la información a la fantasía. En la publicidad se puede utilizar para presentar el producto en un estado perfecto, haciéndolo parecer más deseable de lo que es realmente. Esto puede apreciarse especialmente en los anuncios de automóviles que tienen una larga



tradición que se remonta a los años 30's. También se utiliza para realizar yuxtaposiciones inesperadas, o para superponer el nombre de un producto en un objeto deseable, o con uno que sólo se relaciona a través de la estructura misma del anuncio. Aunque se trata de objetos reales, que se podrían fotografiar, el aerógrafo añade una cualidad a la imagen fundamental del mensaje; "este producto es especial".

"Ya que por sus características permite representar una gran variedad de efectos como el brillo del metal y el plástico, así como las explosiones y la luz ultraterrena, que amplían la gama creativa del ilustrador para crear imágenes dinámicas, sorprendentes y espectaculares." ⁴⁶

La aerografía ha sido explotada grandemente por los artistas que describen

⁴⁶. Dean Martín. Arte Fantástico Guía y Técnicas. pág.8

temas de ciencia ficción. Esta es a la vez imaginaria y se basa en hechos científicos, es un campo especialmente fértil para la ilustración con aerógrafo. Es difícil detectar los métodos de un buen aerografista, los cuales trabajan desde las áreas oscuras



simples, hasta las zonas iluminadas más intrincadas, donde el paso degradado de un color a otro es lo más importante.

" Todo este procedimiento ya sea con mascarillas fijas o móviles, es complementado generalmente con el pincel u otra técnica las cuales nos permiten detallar y delinear los elementos de la ilustración que de otra manera tendrían bordes difusos y poco claros." ⁴⁷

Ya establecimos las fuentes de información a las que se pueden recurrir para obtener ideas que nos inspiren a crear una ilustración, para solucionar un problema específico, que en este caso será la elaboración de una portada de disco, la cual nos permitiera ejemplificar la información recopilada en en esta tesis.

Proseguimos a establecer los pasos de la metodología en que nos apoyaremos para dar forma al proyecto gráfico.

⁴⁷. Judy Martín. Guía Completa del Aerógrafo. pág. 8

Capítulo 4

proyecto gráfico

A large, bold, black number '4' is positioned to the right of the word 'Capítulo'. The number is filled with a dark, textured pattern of small white dots and speckles. A hand is visible at the bottom of the number, holding a pencil as if writing the digit. The word 'proyecto gráfico' is written in a smaller, lowercase, sans-serif font directly below the word 'Capítulo'.

4 PROYECTO GRAFICO

4.1 METODOLOGIA

Como todo profesional, el diseñador gráfico o ilustrador sigue una serie de pasos metodológicos para desarrollar imágenes visuales que son aplicadas a diferentes proyectos. Para que el resultado sea satisfactorio es necesario recolectar la información y especificar las necesidades del cliente. Los pasos a seguir por cada profesional pueden variar dependiendo de su propia metodología pero podemos establecer los siguientes pasos: planteamiento del problema, análisis del problema, síntesis del planteamiento, entrevista con el cliente y desarrollo del proyecto.

4.1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En este paso se determina las verdaderas necesidades del cliente procurando obtener de éste una descripción lo más clara y completa del proyecto a realizar para obtener una mejor comprensión de lo que el cliente necesita. Tomemos por ejemplo el problema de representar a un nuevo grupo musical



Los integrantes de este grupo pretenden elaborar una grabación musical para incursionar en el ámbito profesional, debido a que son un grupo nuevo requieren que el diseño de su material los identifique y distinga. Que en este caso se pretende

realizar una ilustración donde se combinen formas, colores y tipografía para obtener un resultado que satisfaga sus necesidades de identificación.

4.1.2 ANALISIS DEL PROBLEMA

Aquí se trata de analizar de manera más objetiva la información con que contamos, para entender claramente el problema debe ser por escrito, esta medida permite comparar datos en caso de cualquier aclaración posterior.

La Nao que es un conjunto integrado por cinco elementos los cuales formaron el grupo en 1989. Han definido su estilo musical, interpretando sus composiciones con una versión personal resultante de la mezcla de ritmos Punk, Reggae y Jazz, ya que cuenta con algunos elementos rítmicos tropicales; no lo consideran solamente como Rock urbano. Explicaron la idea que tienen sobre lo que desean tanto del diseño como de la ilustración del disco. En relación con el nombre, consi-

deran tener una personalidad dinámica, tratan de ser novedosos y agresivos. Quieren proyectar una apariencia enigmática, tal vez un tanto sombría. No relacionan su nombre con ningún aspecto histórico del país como pudiese recordar "La Nao de China", lo que sí les agrada es la sensación de tiempo milenario que el nombre encierra.

4.1.3 SINTESIS DEL PLANTEAMIENTO

El diseñador debe procurar observar las diferentes perspectivas para poder solucionar el problema, para encontrar los objetivos adecuados para realizar una síntesis e incluso la idea de un replanteamiento, para obtener una visión más clara y precisa de la idea a ejecutar.

Este tipo de música va dirigida a un público de 18 a 30 años, que gustan de imágenes llamativas e impactantes. El mercado nacional de discos está dominado por la fotografía y es de notarse que sólo un 15% de los ejemplos recurren a la

ilustración. Los grupos tropicales son de los pocos que utilizan la de tipo fantástico, pero lamentablemente no son muestras de la creatividad nacional ya que por lo general utilizan malas "copias" de artistas de otros países. En el material extranjero el porcentaje se equilibra hasta un 40% en el uso de la ilustración, en cualquier estilo musical.

4.1.4. ENTREVISTA CON EL CLIENTE

Posterioresmente se presenta la visión que el diseñador ha obtenido, con el fin de dialogar, aclarar los puntos y comprobar si cumple los lineamientos que anteriormente solicitó el cliente y hacer las correcciones necesarias dependiendo del caso, para la realización de la idea.

Como elemento indispensable en el diseño desean un barco que los identifique en éste su primer disco. Esto lo justifican explicando que el barco fue el transporte en el que llegaron los europeos, dando

inicio a la mezcla de razas que desembocan en la sociedad multifacética que habita el continente americano, deseando también que se apliquen elementos en relación con las culturas prehispánicas.

Después de estudiar la información obtenida y los lineamientos establecidos por el cliente se pasó al proceso creativo, donde se pensó en las posibles soluciones que podrían ilustrar el contenido del disco, se determinó cuales eran los elementos que participaran en el diseño y la ilustración. Para una correcta distribución de los elementos que conforman una composición gráfica es necesario apoyarnos en una diagramación que impida que la colocación sea anárquica. Su utilización nos permite considerar las variantes del diseño para encuadrar convenientemente en los dos tipos diferentes de formato: el compacto que también es cuadrangular (1:1,17) y el cassette que es rectangular (proporción 1:1,57).

La presentación de un disco compacto se divide básicamente en la portada, contraportada y lomo, que se encuentran dentro de un estuche de plástico. La cual se puede remover del contenedor del disco, por lo que ésta puede diseñarse de una gran cantidad de formas como un díptico, tríptico, folleto dependiendo de la creatividad y el presupuesto.

Las medidas del estuche de un disco compacto, son de 12 cm. por 12.5 cm., y será en esta área donde se realizarán y aplicarán los elementos de diseño que deben cumplir con el objetivo deseado. La contraportada se destina para colocar los títulos de las canciones que contiene el disco que integran el álbum, así como las advertencias legales sobre derechos de autor y datos de clasificación como el código de barras o números de serie.

Con estos datos procedemos a pasar a la etapa de creación, que empieza con el boceto.

4.2.1 Bocetaje

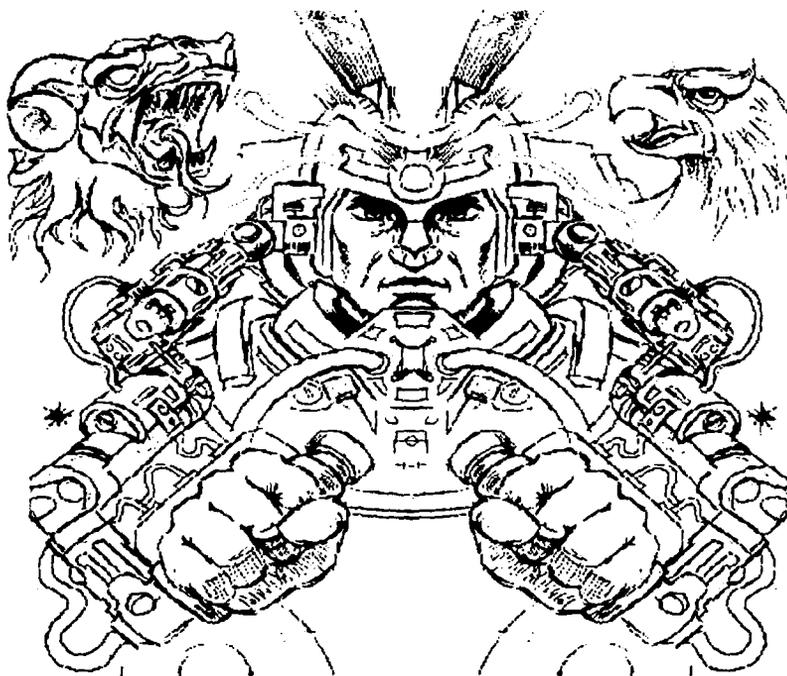
Existen diferentes tipos de bocetos: el rough (aspero, tosco) es un boceto con trazo sencillo pero seguro y de impacto gráfico muy expresivo sin problema de tiempo y técnica. Cuando el boceto es exclusivamente para el diseñador que sólo busca visualizar la idea, no es necesario que sea muy elaborado y es llamado anteboceto.

La primera fase consistió en el bocetaje de la posible portada. A partir del análisis se empezó el proceso de imaginación y búsqueda de imágenes iconográficas en diferentes fuentes de referencias, como los libros de Historia, Antropología y otros temas.

En las primeras ideas se pretendió ver en la imaginación la nave que permite viajar al hombre más allá de la realidad.

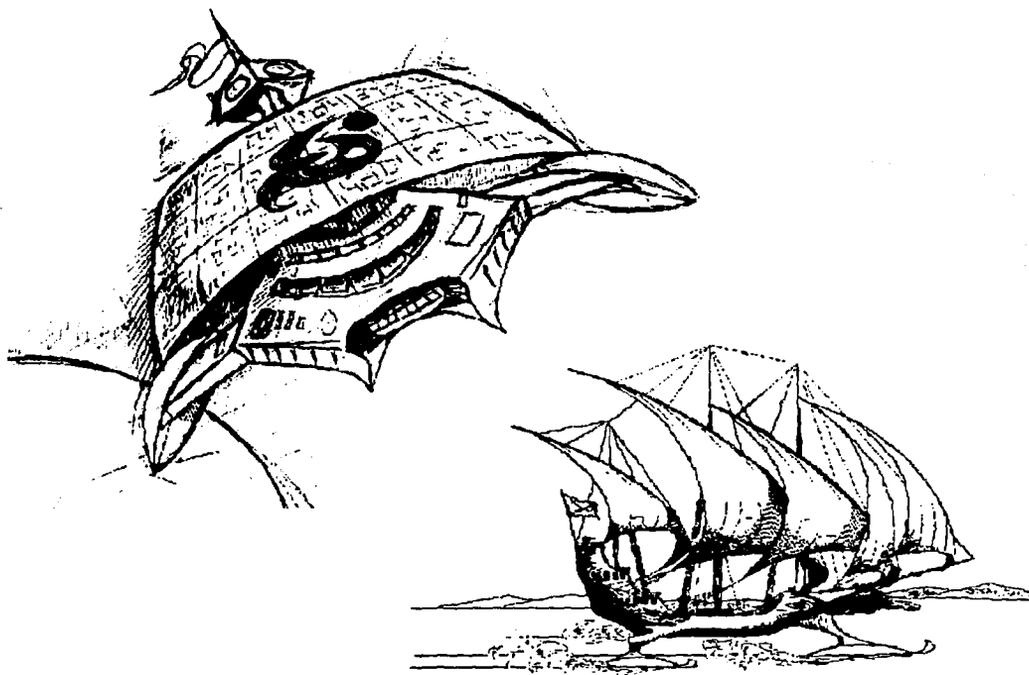
Esta idea muestra un personaje manejando un complejo equipo que

representa los controles de una nave que está conectada directamente con su mente mientras es rodeado por una serpiente y un águila que simbolizan la evolución de nuestra historia.



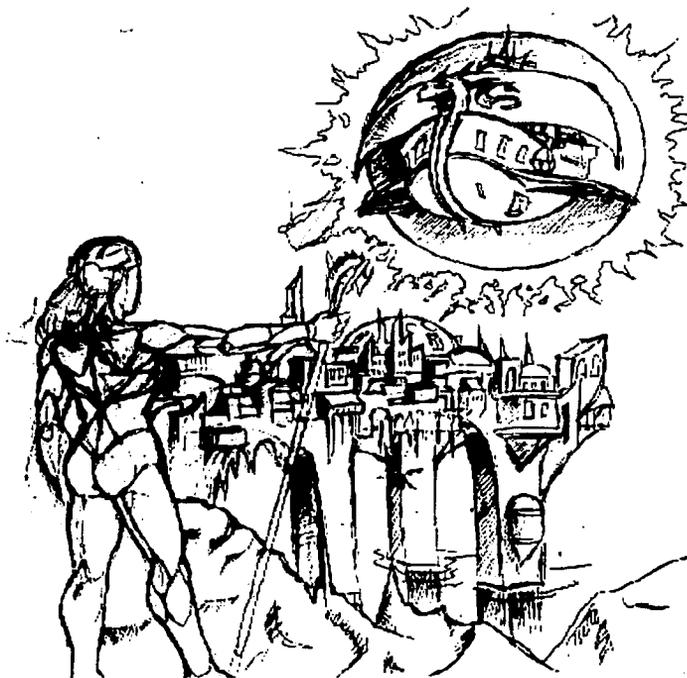
Se decidió buscar una imagen cuya relación fuera más clara y literal. Para este fin se consultaron libros y revistas de historia y temas marítimos.

Se trazó diferentes tipos de embarcación buscando formas interesantes y enigmáticas, desde naves antiguas hasta diseños de apariencia futurista.



Otra idea representa el arribo de una nave con apariencia de un viejo galeón que atraviesa un portal que se asemeja a un agujero negro o un eclipse de sol.

Su figura llama la atención por tratarse de un cuerpo grande de apariencia pesada que flota en el cielo. Una figura femenina como elemento de equilibrio observa la llegada de la nave a su ciudad.



Basados en la leyenda de *Quetzalcoatl* por su relación histórica con la llegada de los europeos al continente americano se ideó un monstruo una con mezcla de serpiente, ave e insecto, con el propósito de que acompañe a la figura

femenina. Para trazarlo se recurrió a la información que se puede obtener en las fotografías de libros y revistas de biología y ciencias naturales e incluso en reproducciones de códices prehispánicos.



Continuamos con el estudio de la posición de la figura humana dentro de la composición. Se decidió que su posición sería más adecuada en cuclillas para que la figura de la serpiente no compitiera con ella y así la envolvería en una actitud de

protección. A petición del cliente para relacionar la ilustración con el aspecto musical se propuso dotar a la figura de un instrumento musical. En primer lugar se pensó en una guitarra eléctrica pero se consideró que esta rompía con la apariencia de



misterio que se deseaba crear, así que se optó por una flauta de apariencia más sutil.

Se trazaron estudios sobre las vestiduras de la mujer basandonos principalmente en los cascos de las cabezas

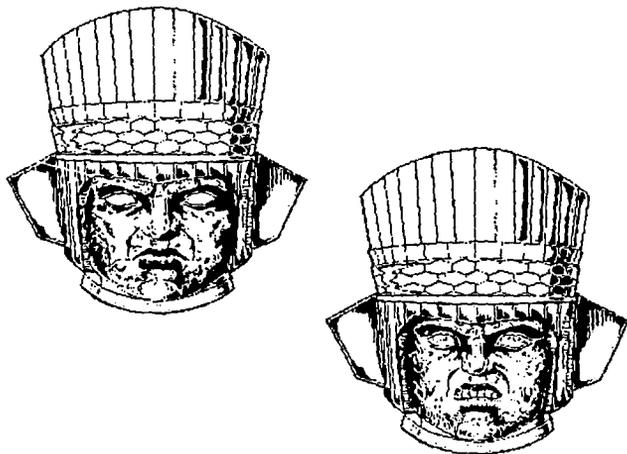
colosales olmecas y en los ropajes y elementos de los atlantes de tula. Se decidió enmarcar a ambos personajes con un rostro gigante de una estatua, colocado como un elemento de fondo; el monolito es inspiración tolteca con una apariencia



enigmática, este se contrapone a la apariencia futurista de nuestro personaje y de la ciudad, para mostrar la existencia de una cultura arcaica como muestra de una larga evolución histórica, que aguarda el encuentro con los visitantes.



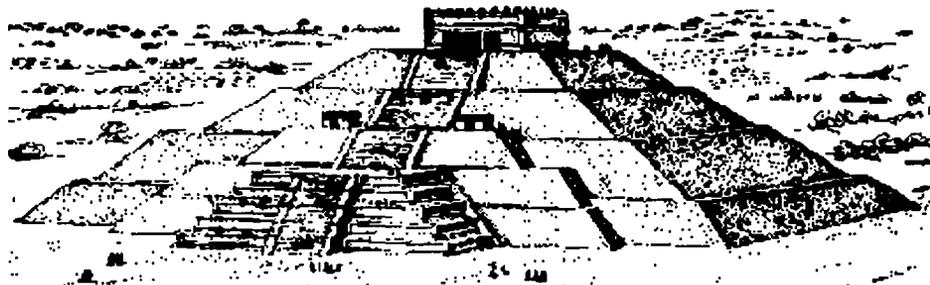
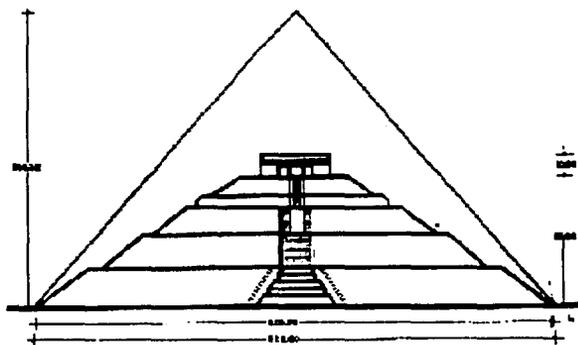
Los elementos se encuentran en una composición triangular equilibrando la ilustración con el diseño de la portada y el juego de planos resalta la importancia de los personajes, la colocación de la ciudad encuadra y ayuda al equilibrio,



Las estatuas colosales representan a Quetzalcoatl en su función de estrella matutina. Se piensa que observan el horizonte en dirección de la que el dios partió y por donde regresaría. Es por esta asociación con la misión de vigias fue la razón por la que se eligió como elemento complementario en nuestro trabajo.

dentro de una estructura de cristal de forma piramidal, la cual brilla desde su interior lo que la hace destacar sin competir con el resto de la composición. La ciudad es rodeada por innumerables peñascos de

formas irregulares que parecen proteger a la ciudad de algún posible peligro. Finalmente el trazo del boceto final quedo completado, para pasar a la fase de elaboración.



En la contraportada se decidió colocar un detalle de la ilustración en base a la retícula para destacar la nave espacial junto con los títulos de los temas musicales y la información de registro.



4.2.2. CALCA DEL ORIGINAL

Una vez que se ha conseguido un resultado satisfactorio, el siguiente paso consiste en llevar la idea al soporte de trabajo. Al realizar el trazo preeliminar pueden suceder correcciones que pueden ensuciar o maltratar la superficie al borrar constantemente. Conviene trazar primero nuestro dibujo en una camisa de papel, (albanene, mantequilla, bond, etc.) para que una vez que hemos obtenido un buen resultado se transfiera mediante una calca al soporte. El tamaño del original depende en gran medida de la forma de trabajar del ilustrador, generalmente es un 50% más grande o depende de la complejidad del trabajo, ya que es difícil trabajar en tamaños reducidos. Se supone que al reducir un trabajo para imprimir mejora la imagen.



Trazamos el tema con un lápiz duro, pero sin ejercer demasiada presión con él, de forma que sea apenas perceptible.

4.2.3. ENMASCARILLADO

Una vez concluida la calca se procede a enmascarillar los elementos con película adherible (frisquet), posteriormente se cortan las áreas que se iluminarán, el corte debe realizarse con el cuidado de no marcar el papel, este material es sumamente práctico y permite recubrir las áreas ya coloreadas para poder

continuar con otras partes.

4.2.4. ILUMINADO

Para la elaboración de este trabajo se recurrió a un aerógrafo *Pasche VL*, de doble acción sumamente versátil. Se procedió a rociar un tono uniforme sobre el área descubierta de la mascarilla procurando tener cuidado de no saturar demasiado color, recordemos que la mascarilla plástica acumula el pigmento líquido y que éste al desbordarse pueda pasar por debajo de la mascarilla fija, provocando manchas que pueden estropear el trabajo o que después tendrán que retocarse para eliminarlas.

Los elementos se colorean uno por uno con tintas chinas aprovechando que el aerógrafo permite obtener la fusión de colores y difuminados. Para utilizar el pincel de aire requerimos una mano firme y movimientos suaves. Una de las cualidades más impresionantes de éste es su



Colocamos la primera mascarilla, para llevar a cabo el degradado de color del fondo de la figura.



Utilizando las mismas mascarillas, se puede pintar con colores diferentes para obtener distintos matices.



La manera correcta de levantar la película autoadhesiva debe ser con mucho cuidado para no dañar la superficie.



La perfecta colocación de las mascarillas es condición indispensable para el éxito en la ejecución de los perfiles.

capacidad de agregar degradados muy pequeños de valor, tales como luces brillantes y formas suavemente oscurecidas. El ilustrador debe retener claramente en la mente los valores tonales, de las áreas oscurecidas bajo la cubierta, para evitar conseguir malos resultados, que aplanen la imagen. Es raro que el dibujo impreso muestre las mismas tonalidades de colores y la misma riqueza de detalles que presenta la copia maestra u original. Y para la portada de un disco es necesario reducir considerablemente el tamaño del dibujo.

Algunos ilustradores prefieren pulir los detalles con técnicas de apoyo, mientras que otros aprovechan las insinuaciones del desafoque para crear una atmósfera misteriosa. En nuestro caso recurrimos a la aplicación del gouache, tintas y los lápices de colores, para dotar de muchos detalles a la ilustración.



La distancia del aerógrafo a la ilustración es muy importante variando entre 10 ó 15 centímetros de altura.



Una vez concluida la fase del aerógrafo procedemos a delinear los detalles de las figuras.

4.2.5. TECNICAS DE ACABADO

El trabajo de aerógrafo se apoya en otras técnicas para delinear el resultado final así como detallar, resaltar y complementar los elementos principales de la ilustración. Para terminar este trabajo se utilizó las siguientes técnicas:

Gouache

Es adecuado para aplicarse en zonas de color claro para trabajos en los que hay dibujos adicionales encima del color, también permite aplicar brillos muy intensos. Es un medio sumamente flexible, que permite hacer pequeñas alteraciones pintando encima de alguna corrección. Utilizando un cepillo de dientes se puede salpicar pintura frotando las serdas con un palillo para obtener



Con lápices de colores o Gouache se enfatizan brillos y se resaltan detalles.

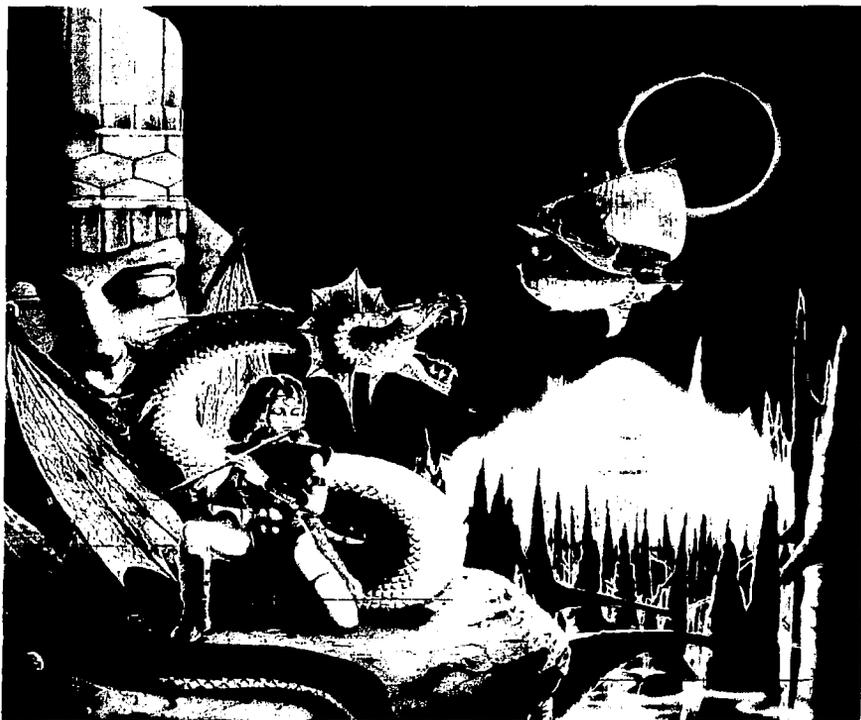


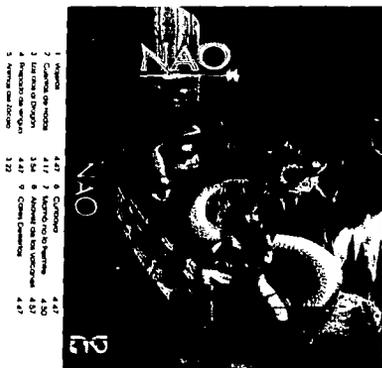
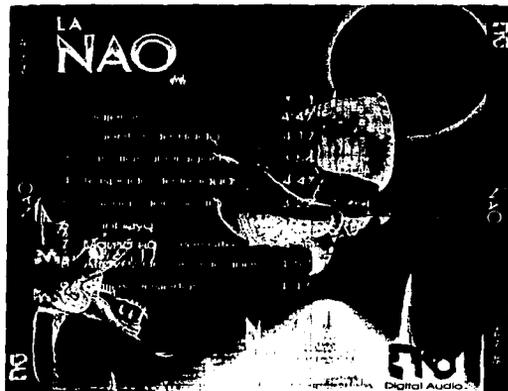
En este detalle pueden observarse los contrastes que se consiguen con esta técnica: líneas precisas, y perfectos degradados.

degradaciones burdas o texturas similares a las manchas de un spray. Antes de aplicar la pintura o la tinta, enmascarillamos las áreas donde no queremos que llegue el pigmento saturándolo cuanto queramos para dar la apariencia de roca, como es el caso de la cabeza que aparece detrás de la mujer.

Lápices de colores

Estos permiten producir efectos sorprendentes por sí solos, o combinando sus posibilidades expresivas con otros medios compatibles con ellos. Se puede colocar con precisión una enorme gama de tonos sobre los colores aplicados anteriormente con el aerógrafo, se pueden resaltar los detalles más mínimos y también dar efectos de textura aprovechando la porosidad del papel. Es aquí donde ponemos fin a nuestra ilustración ya enriquecida con otras técnicas complementarias que y reafirman los volúmenes que hemos obtenido con el pincel de aire.





Una vez situados los elementos tales como logotipo, títulos de canciones e información sobre registro y derecho de autor de acuerdo a la retícula, ya establecida anteriormente, obtenemos la apariencia final del disco, así como la del cassette, para dar una visión completa del diseño gráfico de todo el material discográfico.

Conclusiones

Ilustración fantástica y técnica aerográfica

En México a pesar de lo que se puede pensar; la ilustración fantástica no ha sido tan explotada como debiera (a excepción tal vez del área editorial), contamos con una gran tradición plástica, así con una gran cantidad de fuentes de inspiración, como por ejemplo las antiguas culturas que proveen de mitos y leyendas, pero lamentablemente son mejor aprovechadas en el extranjero.

Actualmente existe un gran interés por este tipo de ilustración. Es ahora cuando más debemos luchar para que la gráfica Mexicana no sea absorbida por el enorme volumen que llega a nosotros sino que por el contrario, debemos aportar algo al exterior, por que los jóvenes de nuestro país, gustamos enormemente de este tipo de imágenes, esto se demuestra en el enorme "boom", que este tema ha tenido. Ejemplo de ello son los Congresos de Fantasía y Ciencia Ficción, con una amplia gama de presentaciones desde el comic, modelismo, juegos de rol e ilustración.

Hoy en día existe una importante cantidad de personas que buscan crear un mercado nacional de historietas de ficción y fantasía con la publicación de algunas revistas que pueden competir con el mercado extranjero, como el norteamericano y japones. Las muestras del trabajo de estos grupos tienen gran

creatividad y empiezan a llamar la atención del público más exigente que gusta del comic.

Cierto es que estamos atravesando una crisis que influye directamente sobre las áreas gráficas, pero también es cierto que el gusto por este género ha permitido a algunas publicaciones seguir adelante (como Megatrón, El Gallito Ingles, El Chamuco, etc.) y no hay que dudar que en el futuro veremos nuevos títulos, así como otras aplicaciones directamente relacionadas con ellos; como los juegos de video, posters y demás. La importancia de los cuentos radica en que algunos autores consideran su obra de ilustrador fantástico, como un punto intermedio entre el trabajo del dibujante de historietas y el pintor.

En el mercado de la música, México se destaca sobre el resto de América Latina y ofrece grandes posibilidades de aplicación para la ilustración, principalmente con el incremento en el gusto por el rock en español, como se observa en el desarrollo de mi propuesta gráfica.

México es un país con una gran tradición artística y día con día ingresan en las escuelas jóvenes que se interesan por la ilustración, y dentro de ella el arte fantástico. Este material de investigación puede ayudar a cualquier alumno a iniciarse en la ilustración fantás-

tica, aprendiendo de los profesionales para perfeccionar los conocimientos, que le permitan alcanzar la madurez como para crear su propio estilo, que lo caracterice de los demás. Para ello el ilustrador se abre camino con los instrumentos que han recorrido un proceso evolutivo constante, como el aerógrafo que comenzó como una simple ayuda de las técnicas pictóricas clásicas, pero que ha logrado una relevancia propia, pero como cualquier otro recurso, no son nada sin la mística del ilustrador que descubre trazos, volúmenes, colores, texturas y objetos por medio de cualquier instrumento nuevo o tradicional.

Estoy seguro que es inevitable que tarde o temprano se lograra crear un estilo que identifique el trabajo de los ilustradores con el público nacional y extranjero, y conforme se difunda más la obra de los ilustradores, mostrarán el verdadero valor de estas obras, porque la magia de este género de ilustración segira perpetuandose y superandose, y algún día llegaremos a vernos rodeados por escenas que alguna vez observamos incrédulos en una ilustración fantástica.

Glosario

Ilustración fantástica y técnica aerográfica

Aerógrafo: Instrumento para pintar, muy utilizado para retoques de fotos y degradados tonales. En realidad es una pistola a presión en forma de pluma, activada por aire comprimido, que mezcla la pintura con el aire para formar una fina nebulización o atomización.

Animación: Técnica cinematográfica que consiste en la proyección rápida de una serie de dibujos que cambian de forma gradual, lo que crea un efecto de movimiento.

Bocetos: Apuntes iniciales previos al arte final. No son tan detallados como la obra acabada, pero sugieren el grafismo de un trabajo impreso.

Calca: Dibujo que se realiza colocando una hoja transparente sobre una imagen y recorriendo superficies con lápiz o pluma. Papel pigmentado con un color en una cara para duplicar imágenes.

Cartel: Amplia zona de exposición, por lo general vertical, a la que se pega material publicitario como, murales, etc.

Celofán: Hoja transparente, mate o brillante, hecha con celulosa. Puede usarse para cualquier tipo de superposición, para proteger zonas del dibujo al pintar con aerógrafo y en los dibujos animados.

Collage: Técnica para la creación de imágenes a base de recortes de diferentes formas, o una combinación de diferentes medios, que se pega sobre una superficie.

Concepto: Idea que subyace en las especificaciones de diseño gráfico. Se origina tanto directamente del cliente como a base de reuniones para discutir el proyecto.

Cubierta: Hoja impresa que envuelve el exterior de un libro (puede ser de disco, cassette, etc). Suele contener el título, nombre del autor, editorial y demás información similar.

Desarrollo: Proceso de añadir algo a, o avanzar en, un apunte o dibujo inicial hasta lograr el efecto deseado.

Escaner: Máquina que identifica electrónicamente la densidad de color de una imagen para la separación de colores.

Estilo: Carácter original propio del diseñador gráfico, que tiene para expresar un tipo de clase a su arte, o característico de alguna época.

Fantasia: Imagen creada por la imaginación.

Ficción: Simulación creada por la imaginación.

Fonograma: Grabación del sonido en un material que permita su posterior reproducción sonora.

Formato: Término general con que se designan las dimensiones, la forma y el aspecto de una ilustración o página.

Gradación: Combinación de valores tonales hecha de tal forma que un tono va cambiando progresivamente de forma casi imperceptible.

Ilustración: Imagen dibujada, en contraposición a la fotografía. Cualquier gráfico o fotografía que se utiliza para explicar o reforzar un texto.

Ilustración Técnica: Ilustración muy especializada que muestra sistemas u objetos mecánicos y su funcionamiento interno con absoluta exactitud.

Imagen: Tema gráfico de un diseño, fotografía o ilustración. El tema que se reproduce como ilustración en una prensa

Logotipo: Una palabra o serie de letras unidas en una unidad que identifica a una persona o grupo.

Montaje: Combinación de fragmentos varios de dibujos y fotografías para formar un solo original .

Tipografía: Proceso y arte especializado de componer el material impreso usando tipos.

Toques de luz: Los tonos más claros de una imagen; se utilizan para realzar determinados rasgos o detalles.

Viñeta: Series de ilustraciones que se utilizan para mostrar la apariencia que tendrá una secuencia filmada, como en una tira cómica.

Bibliografía

Ilustración fantástica y técnica aerográfica

-Colyer Martin. Como Encargar Ilustraciones. Ed. G.Gilli.Madrid, 1ª Edición 1994 p.p.143

-Dalley Terence. Guía Completa de Ilustración y Diseño. Técnicas y Materiales. Blume Ediciones. Madrid 1981 p.p. 225

-Bettelheim Bruno. Psicoanálisis de los Cuentos de Hadas. Serie "Las Ideas".. Ed. Crítica. 1988 p.p.150

-C. Misstear, H. Scott, Harman. Aerografía Avanzada. Ed. Blume. Madrid p.p.160

-Driben Lelie. Melecio Galván el Artista Secreto. Instituto de Investigaciones Estéticas Universidad Nacional Autónoma de México. México, 1992. Primera Edición. p.p. 86.

- Encino Jorge. Desing Motifs of Ancient Mexico. Dover Publications, Inc., New York. 1953. p.p.153

- Flichy. P. Las Multinacionales del Audiovisual. G.G. Gilli. Barcelona p. p. 278

-Frazeta Frank. Masterpieces of Fantasy Art. Druckhaus Cramer GmbH. Greven. 1993 p.p. 80

- Frewin Anthony. One Hundred Years of Science Fiction Illustration. Pyramid Book, New York. 1975 p.p.80

-Gasch Manuel. Técnicas de Pintura y Diseño (Revista). El Diseño Gráfico. Colección Diseño por Ordenador No. 5, Ediciones Génesis 1992. España. p.p.47

-Gasch Manuel. Técnicas de Pintura y Diseño (Revista). El Aerógrafo y la Aguada. Colección. Técnicas Diversas No. 5, Ediciones Génesis 1992. España. p.p.47

-Held Jaqueline. Los Niños y la Literatura Fantástica. Ed. Paidós Ecuador p.p.150.

- Jenings Simon . The New Guide to the Professional Illustration and Desing. USA 2ª Edición, Ed. Hearldline, p.p.176

-Martyn Judy. Guía Completa del Aerógrafo. Ed. Blume. Madrid p.p.160

-Martyn Dean. Guía de Arte Fantástico y sus Técnicas. Ed. Blume Hermann. Textos Chris Evans. Madrid 1985. 1ª Edición. p.p.111

-Roberson Bruce .Fantastic Art. North Light Book. U.S.A. 1988. Primera Edición p.p.145

-Rodríguez Pamprolini Ida. El Subrealismo y el Arte Fantástico. UNAM p.p.133

- Royo Luis. Malefic. Ed. Norma. Primera Edición. 1994. Barcelona. p.p. 50.

- R. Acosta Jorge. Guía Completa de Teotihuacan. Instituto de Antropología e Historia. Edime, S. de R.L. y Litoarte, S. de R. L. 1965. p.p. 62

-Swan Alan. Diseño y Marketing. Manuales de Diseño. Ed. Gilli. Madrid 1991, 2ª Edición Quarto Publish, p.p.144

-Tiger Paper. Dragon`s Heroic Dreams. World. Tex. Nigel Suckling. USA p.p.150

-Revistas de Revistas. Arte Fantástico. Articulos escritos por Manuel Hector C. Garza, Lopez de la Parra, Claudia Veronica Quintana, Laura Navarrete Calatayud, Miguel Angel Zuñiga. Publicación de Excelsior. 1997 p.p.80