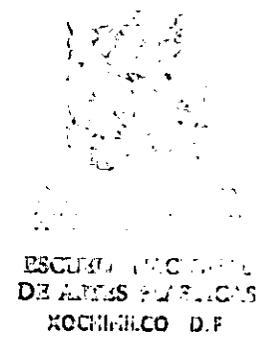


77
2e1

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



**TESIS
LA ILUSTRACIÓN FANTÁSTICA**

*Que para obtener el título de licenciado en Diseño Gráfico
presenta:*

ISRAEL SÁNCHEZ VARGAS

Director: BENJAMÍN SÁNCHEZ CORREA

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

México, D.F. 98
260379



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.

ÍNDICE

Introducción

CAPÍTULO 1

Ilustración y Diseño Gráfico

- 1.1 Introducción a la ilustración.
- 1.2 Introducción al diseño gráfico.
- 1.3 Ilustración y diseño gráfico.

CAPÍTULO 2

Técnicas y Materiales

- 2.1 Técnicas y materiales.
- 2.2 La fotografía.
- 2.3 La perspectiva

260379

CAPÍTULO 3

La figura humana

3.1 Representación de la figura humana en el arte.

3.2 El lenguaje corporal.

3.3 Erotismo.

CAPÍTULO 4

Propuesta Gráfica

4.1 El arte fantástico.

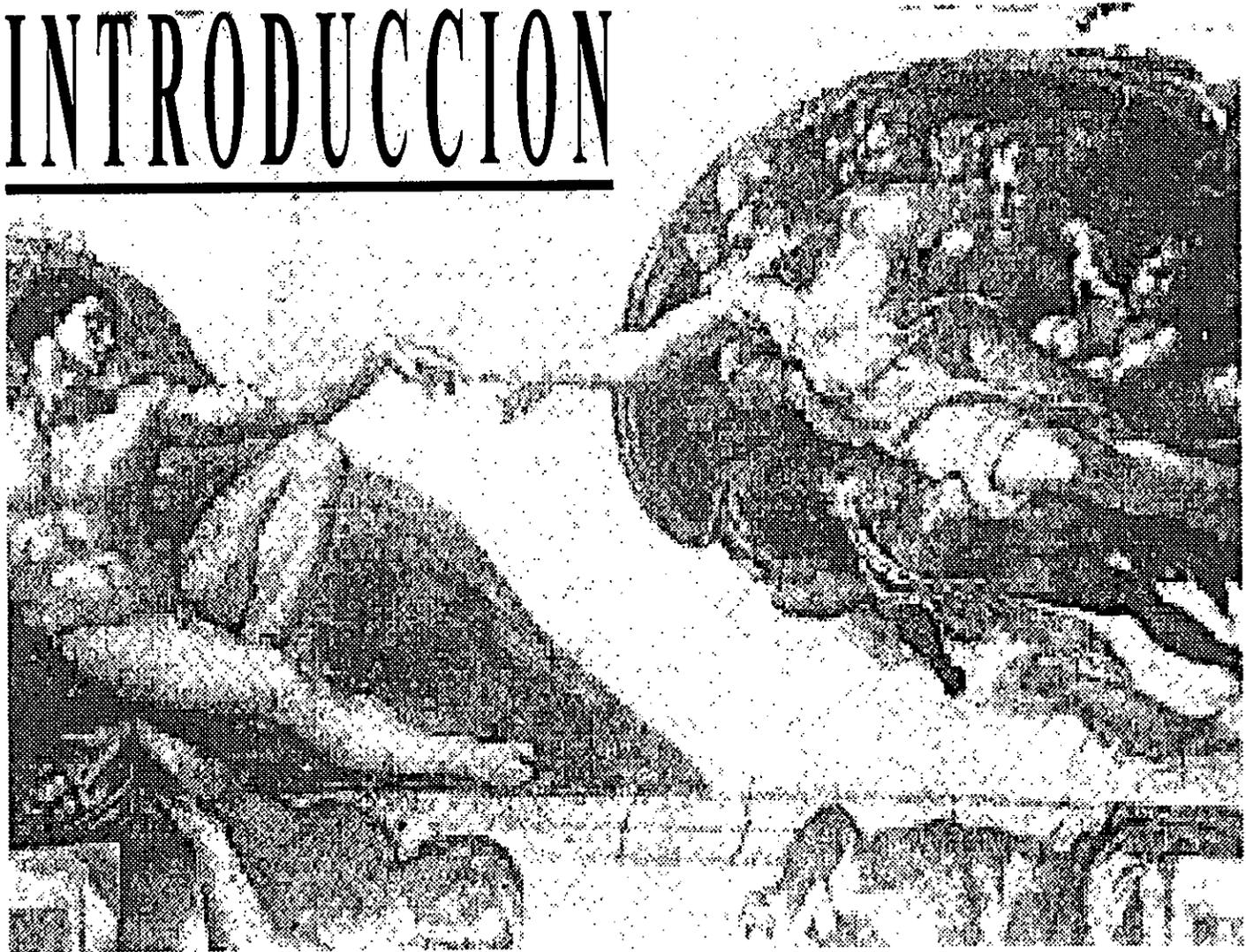
4.2 Proceso creativo.

4.3.Una ilustración fantástica. (propuesta gráfica final)

Conclusiones

Bibliografía

INTRODUCCION



“ Comunicar es una necesidad que crece con el hombre”

Desde los principios de la historia una de las grandes necesidades del hombre ha sido poder comunicarse, ha utilizado múltiples medios como: la voz, la mímica, la escritura, la música, la pintura, la escultura etc, por lo que podemos asegurar que es en el campo de las artes donde el hombre ha encontrado el espacio adecuado para satisfacer su necesidad por comunicar.

La ilustración ha sido una forma, no la única, de resolver esta necesidad. Ha servido como complemento narrativo a través del tiempo, ya en los primeros escritos encontramos integrado el uso de las ilustraciones con texto, creados con la finalidad de dar un servicio informativo. Por otra parte el diseño gráfico ha surgido como una disciplina independiente, más no por ello dejara de estar en estrecha relación con la ilustración. Para dar un panorama más amplio de lo que pretende ser este proyecto será preciso retomar los conceptos que se tienen de lo que es la ilustración y el diseño gráfico como disciplinas. Jeanette Collins dice que la ilustración debe realizar una función concreta y siempre debe de tener una razón para existir. Por su parte Milton Glaser define el diseño gráfico como una información basada en los conocimientos previos del público. Que posteriormente se conjuntan en un soporte; como lo puede ser, un cartel, un tríptico, o un folleto entre otros,

donde las letras las imágenes, las texturas y el color se combinan para darle un sentido funcional de comunicación.

En la actualidad la ilustración y el diseño son disciplinas que están íntimamente ligadas no sólo en un contexto comercial, sino también social, y más aún dentro de la comunicación visual, por lo que ambas responden a una necesidad que demanda la sociedad. Esta misma demanda es la que establece los parámetros sobre las cuales estas dos actividades deberán actuar para determinar la forma y el contenido del producto final, pese a que su campo es muy amplio y a que hoy en día el ilustrador es antes diseñador y como tal no deberá salirse de los confines de su disciplina, por lo que el diseñador que incursiona en el campo de la ilustración deberá tener una intención y una justificación de su trabajo como ilustrador.

Ahora bien, el campo del ilustrador está en expansión por lo tanto deberá de estar al margen de todos los adelantos que incurran en esta área, tales como la sofisticación de los materiales, los procesos de impresión y producción, además de conferencias, exposiciones y nuevas publicaciones de libros.

Este proyecto esta dividido en cuatro apartados:

El primer capítulo está dedicado a la ilustración y su relación con el diseño gráfico contempla un pasaje histórico conceptual.

El segundo capítulo habla de las técnicas y materiales más usuales para la elaboración de un ilustración, enfatizando más la técnica del aerógrafo así como la fotografía y la perspectiva. El tercer capítulo es un estudio superficial de la figura humana como elemento comunicacional y de expresión a través del tiempo, que nos lleva a conocer específicamente la evolución gráfica y los diversos medios de los que se vale el hombre para representar el desnudo femenino dentro de las Artes Plásticas y de la publicidad.

El cuarto capítulo nos introduce de lleno a lo que es el proyecto. Expone lo que es y significa el arte fantástico, además de explicar detalladamente paso a paso el proceso creativo de una ilustración fantástica, y por último su integración al mundo comercial.

Este trabajo adquiere su origen a partir del análisis de la obra de diversos autores como el japonés Hajime Sorayama y Boris Vallejo entre otros.

Su objetivo general es resaltar la importancia de la ilustración fantástica como parte de la disciplina del diseñador gráfico en los diversos medios en los que pueda incursionar.

Destacar la importancia de la ilustración fantástica como género característico de la iconografía en la actualidad.

Y por último considerar la actividad del diseñador gráfico como generador de entornos o ambientes fantásticos a partir del análisis de la dinámica generada por la representación gráfica de la figura humana en la ilustración y cuya originalidad le otorgue la calidad de “ OBRA DE AUTOR ”.

La

Fantás

Ilustración

Y

Diseño Gráfico

CAPITULO 1



1.1 INTRODUCCIÓN A LA ILUSTRACIÓN

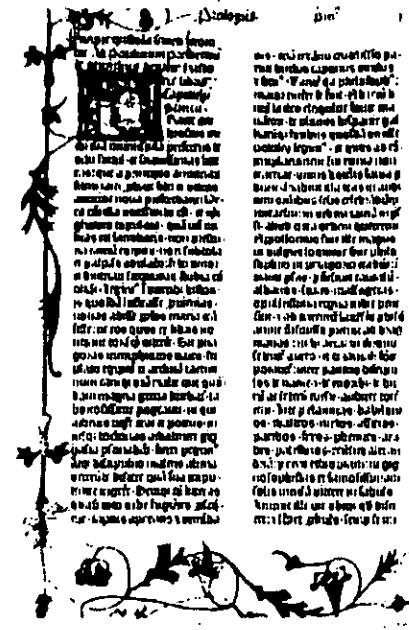
Los primeros libros ilustrados datan del siglo XV cuando la ilustración y el texto se grababan a mano en un mismo bloque de madera. Pero fue hasta la invención de los tipos móviles de Gutenberg a finales del siglo XV que la difusión del producto editorial amplió las posibilidades de un desarrollo independiente de la ilustración como complemento del texto. Durante los siglos XVI y XVII, el arte de la ilustración se extendió en distintas partes de Europa, destacando el francés Geoffroy Tory por ser el primero en trabajar con los elementos de la página (ilustración, texto y márgenes). A partir de entonces se establece una producción de grabado en metal, mediante buriles, y fue la forma más industrializada que existía, pero más adelante se ve superada por el descubrimiento de la Litografía en 1796 la que ofrece un método de impresión planográfica (es decir que la impresión se realiza a partir de una superficie plana). Cuyo principio se basa en el concepto de que el agua y el aceite no se mezclan, se trabaja sobre una plancha de piedra bloqueando con grasa las zonas que no estarán entintadas.



Página reducida del "Espejo de la vida de Rodrigo de Zamora". Impresa por el procedimiento Gutenberg. (Zamora, 1461) Fig. 1



Imprenta. Grabado de una imprenta del Siglo XV (Biblioteca Nacional de Madrid). Fig. 2



Primera página impresa por Gutenberg. Fig. 3

Más tarde en 1851 con la Cromolitografía se imprimen largos tirajes de libros en color que hasta entonces se habían limitado en una producción mínima al blanco y negro, lo que le da a la ilustración más posibilidades técnicas por el uso del color. Sin embargo con la invención de la fotografía se provocó el declive de este tipo de ilustraciones ya que la (foto - offset) realzo las posibilidades de un realismo total en las ilustraciones impresas en libros. Las primeras fotografías aparecieron en libros impresos hacia 1880, siendo el primer libro fotográfico *El Lápiz de la Naturaleza*, y con ello la ilustración sufre un cambio radical, buscando ya no el realismo sino más bien dejar volar la imaginación recuperando así las posibilidades que daba la pintura y sus muy variadas técnicas.

Con el apoyo que la Revolución Industrial permitió desde principios del siglo XIX se desarrollaron las máquinas y los procesos de impresión, así como la disposición de una mayor gama de colores y tintes más sofisticados como los de cadmio y de cobalto.

Otro adelanto importante para el ilustrador es el desarrollo de los semitonos que permitieron reproducir adecuadamente obras a todo color, superponiendo diferentes tintas, descompuestas con retículas para producir tonos, esta técnica fue inicialmente utilizada por la fotografía en color de la que surgen nuevas técnicas para la reproducción de los efectos propios como los de la acuarela, el pastel y otros más recientes como el aerógrafo.

La ilustración es tan extensa que abarca todas las áreas de estudio y conocimiento del ser humano, por lo que es indispensable clasificarla temáticamente para su mayor comprensión.

En esta investigación hemos catalogado cuatro grandes ramas:

A).- Ilustración Técnica. Se puede definir como el dibujo que nos permite ver determinado objeto en tres dimensiones, o bien el funcionamiento mecánico de éste. Básicamente este tipo de ilustraciones se utilizan en los campos de Ingeniería, Arquitectura, Diseño Industrial, así también en la publicación de catálogo de piezas, manuales para mantenimiento y reparación, folletos para trabajos caseros, catálogos de ventas etc.

B).- Ilustración científica. Son los dibujos esquemáticos que representan de forma veraz el uso del método científico, en ciencias como la Física, Química, Biología, Anatomía, y todas aquellas relacionadas.

C).- Ilustración Documental. Son representaciones gráficas que dan testimonio de acontecimientos y descubrimientos históricos, así podemos encontrar: códigos, mapas, documentos topográficos, entre otros.

D).- Ilustración Narrativa. Se puede definir como el empleo de imágenes para relatar o exponer una historia ya sea real o ficticia, de ese modo la podemos encontrar en cuentos

infantiles, comic's, novelas; y es aquí en donde la ilustración fantástica adquiere importancia y mayor aplicación.

Es oportuno aclarar que a pesar de esta clasificación u otras que pudiesen surgir, existe la posibilidad de que todas éstas se lleguen a relacionar de algún modo.

1.2 INTRODUCCIÓN AL DISEÑO GRÁFICO

Los antecedentes del diseño gráfico se remiten a Gutenberg y la aparición de la imprenta con tipos móviles, desde entonces la caracterización de presentar los mensajes ha cambiado considerablemente. Pero el diseño gráfico aparecerá con entidad propia y conciencia de sus posibilidades, hasta el advenimiento de la revolución industrial.

La inquietud e interés por mejorar el aspecto de las obras impresas existió ya entre los pioneros del diseño moderno, quienes intentaron otorgar a las artes gráficas todo el valor formal y de función que les correspondía. William Morris, artesano, ilustrador, diseñador y escritor del siglo XIX trató de resaltar la importancia de producir diseño y calidad en contra

(1) Dalley, Terence.
"Técnicas y Materiales".
Op.cit, p.107.

de las mercancías producidas en masa y en cierto modo separo lo que es la industria del arte. Más tarde el arquitecto alemán Walter Gropius en la Bauhaus de Weimar y después en Dessau, intentó relacionar a ambas partes. Gropius y sus seguidores son sumamente importantes no sólo por su sentido funcionalista sino también por su educación hacia artistas y diseñadores y la relación que dan entre el arte y la industria. Gropius resumió así sus intenciones. *"Nuestro objetivo era eliminar las inconvenientes de la máquina sin sacrificar ninguna de sus auténticas ventajas... Nuestra ambición era rescatar al artista de sus "otros mundos" y reintegrarlo en el mundo cotidiano de la realidad, y al mismo tiempo ampliar y humanizar la mente rígida y casi exclusivamente material del hombre de negocios"*.¹ Después de lograr sus objetivos Gropius reanudó su profesión de arquitecto y la administración de la escuela pasó a manos del arquitecto suizo Hannes Meyer, en un momento en que el partido socialista (nazi) se acercaba al poder. Meyer renunció en 1930 y otro arquitecto holandés Ludwig Mies Van der Rohe, se hizo cargo de la escuela y aunque prohibió inmediatamente toda actividad política, el criterio nazi no lo consideró así y en 1932 los nazis ascendieron al gobierno en Dessau y el ayuntamiento clausuró la escuela, bajo el pretexto de fomentar el Bolchevismo y la decadencia. Mies funda entonces una Bauhaus privada, en Berlín, pero 6 meses después en 1933, la gestapo de Hitler ocupó

la escuela que cerraría sus puertas por última vez. Sin embargo esto marcaba el inicio de una mayor influencia internacional, con los profesores y alumnos repartidos en todo el mundo. Seguirían sus investigaciones tratando de incorporar adecuadamente la tecnología del siglo XX a la arquitectura y del diseño.

Podemos concluir que el verdadero legado de Gropius y algunos miembros de las Bauhaus, consiste en los nuevos planteamientos que ofrecieron al mundo de la construcción de edificios artísticos. Al mismo tiempo que forjaron una unión nueva del arte con la maquina, dieron al diseño un enfoque vital y unificador, cuyo objetivo principal era, según las palabras de Marcel Brever, “Civilizar la tecnología”.

(2) Salvat Editores.
"Diseño: Arte y Función".
Op.cit, p.40.

1.3 ILUSTRACIÓN Y DISEÑO GRÁFICO

En esencia el diseño gráfico tiene como fin conjuntar en los diversos soportes, como el papel o cualquier otro material capaz de contener bidimensionalmente los elementos o signos visuales de carácter gráfico del mensaje y la forma de ordenar todos estos elementos, en una estructura y composición. Se consideran como signos las letras, las líneas, las texturas, las imágenes, los tonos, los espacios vacíos; la vista se siente principalmente atraída por ellos y hacen que el mensaje llegue y penetre en el espectador, siendo el mensaje la parte esencial, y por ende todo gira en función suya; y es en definitiva el motivo y justificación de diseño.

Para organizar disponer y estructurar la formación de todo un conjunto de elementos gráficos, tendrán que intervenir aspectos técnicos objetivos, como el conocimiento de las leyes de composición y también, características de tipo subjetivo, como la habilidad técnica, la audacia y la sensibilidad grafista. "La integración de estos elementos no se realiza de manera casual, precipitada o imprevista. Diseñar encierra precisamente lo contrario; es decir, atender a la funcionalidad y a la eficacia de unos planteamientos."²

Por otra parte la ilustración está estrechamente vinculada con el diseño ya que ambas responden a una necesidad y por lo tanto será una disciplina importante que nos servirá para dar cierta diversidad a las propuestas gráficas.

Un innovador en este sentido es el pintor francés Toulouse Lautrec quien fue probablemente el primer maestro del cartel moderno; ejemplifica claramente en sus carteles el tratamiento que le da a las ilustraciones en combinación con el texto, además de una aguda visión de lo que serían las técnicas publicitarias; como reducir el texto al mínimo y combinar las palabras con la imagen. Esta idea fue retomada en su tiempo por la Bauhaus, donde se impartían clases de fotografía con dos tendencias, en una combinaban la imagen fotográfica con el texto y la otra consistía en dibujar espacios tridimensionales en perspectiva, así surgía en la superficie un espacio real que podía ser utilizado, por ejemplo en la presentación de un producto, después de estos ejercicios se comenzaba con el diseño de carteles, y es aquí donde el trabajo del ilustrador entra nuevamente en vigor ya que al desarrollarse las técnicas para reproducir fotografías, los periódicos las utilizaron en exclusiva abandonando totalmente al artista-ilustrador. A partir de este momento se abre un campo de trabajo para el ilustrador dentro de la comunicación visual donde los libros técnicos, los infantiles, las revistas y la publicidad siguen dependiendo considerablemente

del ilustrador y de su especial capacidad para controlar el tema. Los libros y las revistas permiten que el ilustrador emplee toda su fantasía y ficción que es el terreno preferido de su imaginación.

Hay que tomar en cuenta que muchas veces un ilustrador alcanza tanta fama que se identifica con el todo de un periodo, tal es el caso de Beardsley y el Art Nouveau de finales de siglo; John Held Jr. y el prototipo de la mujer norteamericana de los años veinte; Norman Rockwell y toda una generación ligada al Saturday Evening Post. También es importante considerar que la cámara, y su inconmensurable capacidad para registrar detalles visuales, se ha entrometido continuamente en el terreno del ilustrador, ya que cuando se trata que la credibilidad sea un factor a tomar en cuenta, se prefiere al fotógrafo.

Sin embargo, el papel del ilustrador seguirá siendo el mismo, es decir, que su propósito principal será llevar una información visual planificada a un público, información que usualmente implica la extensión de un mensaje verbal.

De ahí la gran variedad de ilustradores que van desde los dibujos de detalle de maquinarias desarmadas para explicar su funcionamiento, (Ilustración Técnica), hasta dibujos expresivos hechos por artistas de talento que acompañan a una novela o un poema (Ilustración Narrativa).

Lautrec conoció en el Mouline Rouge a muchas figuras del Paris nocturno que habrían de servirle de modelos. En los famosos carteles que pintó para los cabare's, figura esta escena interior.
Fig. 4



Fleur de Lotus. Postal con dibujo de A. Chazelle relacionado con el baile del Mouline Rouge, Paris, 1920. Fig. 5



Ejemplos de lo que sería la huella del pintor francés Toulouse Lautrec, (El Cartel Moderno) Fig. 6, 7 y 8.

En 1924 Phillips Coles creó a la bañista "Miss Sunburn" para la Norwich Pharmacal company. Esta ilustración junto con muchas otras fueron consideradas por el director del Saturday Evening Post's, como auténticas obras publicitarias que marcaron las épocas de 1907 a 1927 Fig. 9

Cuando en 1927 murió Coles la revista "Life" publicó en las páginas centrales de una edición especial, algunas de las portadas que realizó para ellos como un tributo a su obra y persona Fig. 10



fig.9



fig.10

La

Fantási



MATERIALES

CAPITULO 2

Fantástica La Ilustración Fantástica La Il

2.1 TÉCNICAS Y MATERIALES

Hablar de las técnicas y materiales a menudo implica confusión por lo que trataremos de establecer diferencias y afinidades entre estos dos conceptos.

Por técnica entenderemos que es la destreza y habilidad del ilustrador en el uso y el nombre de un material como el óleo, la acuarela o el acrílico, que es aplicado mediante una herramienta, como los pinceles, espátulas, esponjas, aerógrafo, etc., sobre un soporte tales como: tablas de madera, lienzos, cartones, cartulinas y papeles.

Los ilustradores suelen servirse de diversas técnicas para realizar su trabajo. El uso de una u otra dependerá del resultado, muy específico, que el ilustrador pretenda.

Cada técnica ofrece un acabado distinto, el cual depende del modo de uso, de la herramienta con que se aplica y finalmente del soporte sobre el que se trabaja.

Estos factores otorgan al ilustrador las muchas y variadas alternativas que puede usar en su labor; y que aunadas a su creatividad e imaginación puede lograr efectos finales únicos, los cuales llegan a ser el llamado "ESTILO DE AUTOR".

A continuación definiremos cada una de las técnicas (más comunes), y el acabado que nos ofrecen.

LÁPIZ DE COLOR

Se presentan en el mercado como lápices de madera o minas para lápices portaminas, al igual que en los pasteles se clasifican en duros y blandos. Con los primeros se pueden representar detalles más sutiles, ya que se afilan con más finura y su punta se mantiene más tiempo, en tanto que los lápices blandos deben ser afilados con más frecuencia y se debe tener más cuidado en su uso ya que por su mayor contenido grasoso en comparación con los duros, se empasta mucho más rápido el papel. Aunque hay que aclarar que esta forma de trabajar el lápiz de color también se usa para dar acabados satinados y asemejados a los brillos del metal. Los lápices de color son apropiados para el dibujado, sombreado y rayado y para obtener efectos brillantes como los tejidos de las telas, los poros de la piel, la beta de la madera etc., se recomienda trabajar con soportes bien encolados y satinados (como los papeles Durex, de layout y de rotulador).

Cuanto más áspero sea un papel, se traslucen más los poros y el dibujo resulta por tanto poco firme, para evitar esto se puede combinar con un lápiz duro para alcanzar el fondo de

las rugosidades del papel, otra solución sería aplicar acuarela antes que el lápiz y así el fondo quedaría cubierto por una veladura con la cual ya no se transparentaría el blanco, es recomendable usar este recurso en superficies grandes y especialmente en las oscuras.

PASTELES Y TIZAS

Se manipulan directamente con los dedos y están compuestas por un pigmento finamente molido, que esta mezclado con un liquido ligante de goma arábica o tragacanto y tiza precipitada o caolín. Están clasificados por su dureza en tres grados: El matiz N° 1 es el más claro, y los números 6 ú 8 son los más intensos (según las marcas).

Aunque la aplicación de pasteles y tizas generalmente es para hacer fondos, también se pueden resolver líneas finas o producir el efecto textural de un pincel, obteniendo acabados de una extrema suavidad y rasgos muy vigorosos en cualquier soporte.

La tiza es una material usado básicamente para cosas rápidas como un apunte inmediato; en cambio, el pastel es un material cuya técnica requiere un trabajo más lento y por lo tanto con más acabado.

Los pigmentos que se utilizan para estos dos materiales son similares a los empleados en la acuarela o en el óleo (en su base), pero estos últimos usan un medio liquido para su

aplicación, por lo tanto los pasteles y tizas tienen cierta ventaja puesto que el color no sufre los cambios que el aglutinante determina.

ACUARELA

Se basa en el sistema de pigmentación por veladuras transparentes, se utiliza el blanco brillante del papel para todos los tonos blancos y claros. El término acuarela se emplea para distinguir específicamente este tipo de pintura transparente de todos los medios opacos como el gouache. Su aplicación se hace mediante pinceles, y se deberá elegir adecuadamente el soporte que se ha de usar, se recomiendan papeles con alto contenido de algodón para que resistan a la hora de ser tensados en una plancha de madera, esto se hace con el fin de que el papel no se arrugue tanto y al estar tensado se pueda aplicar fácilmente el pigmento.

Existen dos tipos de presentación: en estado sólido o pastillas que se diluyen en agua y según el grado de dilución, pueden acuarse cubrientes o de alta transparencia (que velan). La otra presentación son las acuarelas líquidas que se suministran en frascos; los pigmentos son colorantes de anilina. Estos se encuentran muy concentrados de tal modo

que una gota de color diluida en agua, es suficiente para dar tono a un fondo entero. Estas acuarelas son muy usadas con frecuencia para aplicarlas con aerógrafo. Sin embargo presentan un inconveniente, que es su escasa resistencia a la luz.

GOUACHE

Es una acuarela opaca que normalmente se emplea para producir un efecto de pinceladas libres y atrevidas con un flujo espontáneo. Un gouache bien pintado no debe tener gruesos empastes ni capas muy espesas de pintura, ya que podría agrietarse. Sin embargo siempre produce el efecto de ser más espeso o "jugoso" de lo que realmente es, a diferencia de la acuarela el gouache es una pintura que forma una película auténtica de espesor apreciable, pero su aplicación es la misma a base de pinceles.

Las pinturas de gouache son opacas y tienen (o deberían tener) un poder cobertor total, además no se vuelven progresivamente transparentes con la edad. Normalmente se suele pintar sobre papel menos texturado que el que se usa en la acuarela, y muchas veces se emplea papel de color.

ACRÍLICO

En los acrílicos son utilizados los mismos pigmentos o colores en polvo de los que ya se hacía uso anteriormente, pero estos al ser molidos, no se mezclan con aglutinantes ya conocidos sino con una emulsión acuosa de acrilato con un subproducto de unas resinas o parafinas sintéticas que son obtenidas de la polimerización de atileno (vinilo).

Su tratamiento, da a estos colores unas características propias, pues se obtienen con la misma facilidad las cualidades de la delicadeza que encontramos en la acuarela, la densidad pastosa de los óleos y las más variaciones del gouache, con todos sus ricos efectos texturales.

Los acrílicos se diluyen en agua y se usan normalmente con pincel, también se aplica con espátula y bien diluido puede aplicarse con aerógrafo.

Su aplicación se hace en todos los soportes que carezcan de grasa, entre los más usuales están: el papel, cartón, planchas de madera, y de fibra dura tela y lamina.

ÓLEO

Es una técnica de la pintura en la que se emplean unos pigmentos o colores en polvo que han sido aglutinados con un vehículo graso. Pueden ser aceites o barnices de una consistencia más o menos pastosa.

Los factores más importantes en el predominio de la pintura al óleo sobre los demás métodos aceptados de pintura permanente son:

- Su gran flexibilidad y facilidad de manipulación y la gran variedad de objetos que se pueden producir.
- La libertad que tiene el artista para combinar efectos opacos, transparentes y brillosos en el mismo cuadro.
- El hecho de que los colores no cambian apenas al secarse, por lo tanto el color que se aplica es con muy poca variación, el color que se desea.
- Su principales defectos son el eventual amarilleo u oscurecimiento del aceite y la posible desintegración de la capa de pintura a causa de agrietamientos y desescamación etc.

Ahora concluiremos el tema de técnicas y materiales analizando las herramientas más usuales como los pinceles y las espátulas, dándole más énfasis al aerógrafo y posteriormente se hará un apartado para hablar de la fotografía.

ESPÁTULAS Y PINCELES

En cuanto a las espátulas se usan para aplicar pintura muy espesa o bien para raspar ciertas zonas. Las hay de tres tipos:

Las espátulas de punta de flecha que son para detallar o hacer raspados muy finos.

Las de paleta o redondas normalmente son para revolver pintura y hacer mezclas.

Y las espátulas planas o de cola de pato, estas tienen un uso mayor con ellas se puede hacer prácticamente todo un cuadro, y lo mismo proporciona un acabado de superficie plana o texturada.

Todas las técnicas ya mencionadas excepto los lápices son aplicables con pinceles, por lo que las necesidades del ilustrador exigen que haya gran diversidad de este tipo de herramienta, y es así como encontramos algunos de los siguientes.

Básicamente los pinceles se dividen en dos grupos, los redondos y los planos. En los primeros encontramos que hay de punta fina y también de punta plana. Los de punta fina se usan para retocar, delinear y hacer detalles, mientras que los de punta plana normalmente son para hacer esfumados trabajando en forma circular.

En los planos están los de abanico que se usan para abarcar más espacio de una sola pincelada dando como resultado una aplicación muy tenue, también se puede usar de canto

para hacer líneas casuales y espontáneas. Y si queremos aplicar capas más espesas de pintura están los pinceles rectos cuyas cerdas están más comprimidas y por lo tanto pueden contener más pintura, se usan prácticamente para acabados de empaste en superficies muy grandes o bien para el barnizado final de trabajos al aceite.

EL AERÓGRAFO

El aerógrafo es una herramienta que actualmente el ilustrador ha explotado en todos sus recursos técnicos, fue inventado en 1893 por Charles Burdick y sirve para aplicar pintura líquida por medio de aire a presión; esta presión puede ser manipulada por el usuario, si usa baja presión el resultado será un salpicado de color poco fino, en cambio con una presión alta se obtendrá un pulverizado más fino. Como ya se mencionó el material aplicable es pintura líquida, básicamente se puede aplicar todo tipo de pintura, que van desde las acuarelas concentradas que son las recomendables hasta tintas chinas, gouaches, acrílicos, etc., siempre y cuando estén tan diluidas que tengan una consistencia un poco más densa que el agua, como la leche por ejemplo. Y en cuanto a los soportes se puede decir que no hay excepciones, dependiendo de la pintura usada se puede usar: cartones,

cartoncillos, cartulinas, papeles incluso en tablas de madera, lienzos y es posible hasta en planchas de metal.

A principios de este siglo la técnica del aerógrafo fue empleada principalmente como un medio para retocar fotografías y más tarde se estableció en una importante posición en las artes gráficas, la publicidad y las técnicas de ilustración. Su mayor auge se dio en dos movimientos importantes de nuestro siglo: en la BAUHAUS de 1920 y 1930 y especialmente en el POP ART de 1960 que alteró la iconografía del arte del siglo XX. Pero son los hiperrealistas quienes adoptaron por completo la técnica del aerógrafo encontrándola relativamente fácil para ganar aceptación en sus propuestas artísticas.

Por otra parte es importante decir que el aerógrafo no es una varita mágica que permite a uno conjugar mas cuadros en paredes vacías en un segundo o dos. Sino que simplemente es como dice Michael English: una herramienta mas al alcance de ilustradores y que definitivamente no es un medio que este situado fuera del arte como algunos críticos aseguran. Además cita también comparativamente las ventajas que da el uso del aerógrafo con otras técnicas, como los acrílicos, el óleo, la acuarela, entre otras, dice que es más fácil alisar y pulir superficies con luz reflejándolas entre sí o hacer gotas de agua formando cuentas, crear variaciones complicadas de luz y sombra con diferentes dobleces y arreglos,

transparencias de colores superpuestos, acabados metálicos y destellos de brillos, etc. Cabe mencionar también que la industria japonesa goza de una alta reputación en el uso del aerógrafo, sus trabajos generalmente son una propuesta particular mas no por ello dejarán de estar dentro del medio publicitario, trabajos como los de Makoto Kawahara, Ikudo Takeda y Yosuke Onishi, revelan la extensa variedad en la realización de pinturas eróticas, provocativas de sugestión que son usadas como producto publicitario, sin dejar de mencionar los Robots Sexys de Hajime Sorayama, los cuales han llegado a ser un punto clave universalmente hablando de publicidad.

Hajime Sorayama, ilustración en aerógrafo, título "Settin Pretty" de la colección Sexy Robots. Fig. 11

Ikuo Takeda, ilustración en aerógrafo, título "Sexy Glass", 1993 Fig. 12



fig.11

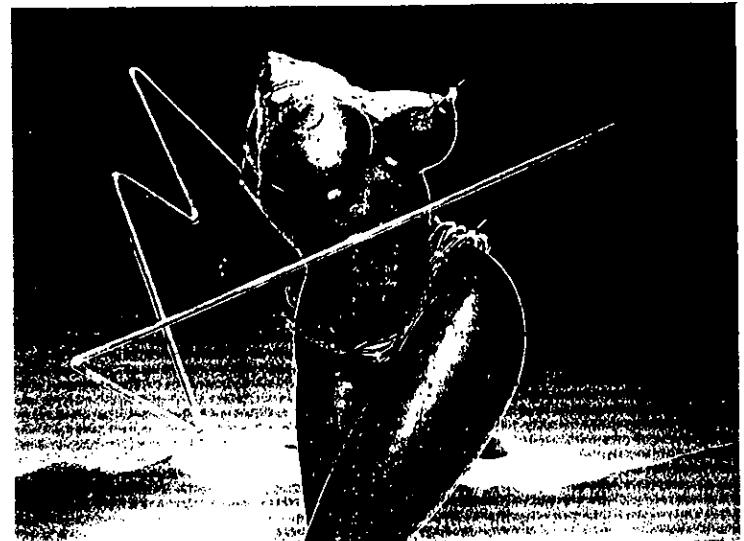


fig.12

2.2 LA FOTOGRAFÍA

Cuando en 1839 fue patentada la fotografía, el pintor Paul Delaroche exclamó ante la Academia de las Artes de París " la pintura ha muerto " ³. Durante mucho tiempo los artistas de esta época vivieron a la sombra de este gran invento sin poder encontrar entre sus recursos la forma de competir con la fotografía.

Pero ¿ que es la fotografía ? . Se considera como el registro del mundo, la reproducción más exacta y objetiva de la realidad. Tal vez una de sus inconvenientes en aquellos días fue que la placa fotográfica no interpretaba nada, solamente registraba, por el contrario las obras de arte reflejaban la personalidad de su autor. La fotografía satisface la exigencia de producir imágenes " objetivas ", dándole los medios de expresarse.

Sin duda alguna la época de la pintura naturalista fue la que se vio severamente afectada por la invención de la fotografía, algunos artistas de este género saludaron a la fotografía como una aliada, sin embargo fueron más los artistas que no supieron como usar las posibilidades técnicas que les ofrecía la fotografía, pero a cambio tuvieron una evolución que más tarde se convertiría en el Impresionismo. Y así la fotografía sólo pudo competir en

el campo del paisajismo en una rama secundaria; es decir que su objetivo era la documentación de un detalle topográfico, por el contrario en la pintura se obtenía una reproducción en color de la naturaleza. Sin embargo, no conformes algunos artistas de París recolectaron firmas para presentar al Gobierno una petición en la que exigían que la fotografía fuera prohibida como competencia ilícita. Dicha campaña estaba encabezada nada menos que por Dominique Ingres. Pero este movimiento solo demostró el temor que tenían los pintores ante este nuevo invento.

Otro campo donde se vio afectada la pintura fue en el retrato, ya que a menudo el cliente no buscaba en el retrato una configuración artística sino tan sólo la fiel reproducción de una determinada personalidad. Wilhelm Leibl decía, en el retrato resultaba más fácil prescindir del color, que el contemplador podía “añadir” sin dificultad alguna, al igual que sucede con los bustos de los escultores, donde nunca nadie ha echado de menos el color.

2.3 LA PERSPECTIVA

Uno de los principales campos de la ilustración ha sido el dibujo analítico y descriptivo (ilustración técnica) y se ha desarrollado en los campos de la ciencia, la topografía la medicina y la arquitectura. Durante el Renacimiento se descubrió el secreto de representar correctamente la perspectiva. Normalmente la perspectiva es un factor que no hay que dejar pasar por alto y hay que saberla usar adecuadamente cuando realizamos algún trabajo, ya que muchas veces el manejo de la misma puede provocar que nuestro trabajo no funcione como lo esperamos.

La perspectiva la podemos definir de una manera sencilla como el arte de representar sobre un plano, el efecto de volumen de solidez de distancia y tamaño relativo. Existen dos tipos de perspectiva: la lineal y la aérea. La lineal es un sistema cuasimatemático basado en la teoría de que las líneas paralelas a medida en que se alejan dan la sensación de converger, y que todas las líneas que tienen una misma dirección se encuentran en un mismo punto en el horizonte. La aérea depende, para producir su efecto de la progresivas variaciones de color

que representan el efecto que produce la atmósfera en la percepción de figuras y objetos a diferentes distancias.

El descubrimiento de la perspectiva data del Renacimiento, se afirma que Brunelleschi fue el primero en hacer un estudio matemático de las leyes subyacentes a la perspectiva lineal, pero fue Alberti quien las escribió para uso de los pintores. Entre las ayudas mecánicas que se inventaron para representar la perspectiva esta la *cámara lúcida* que se desarrolló a partir de la cámara obscura, esta última consistía en una habitación oscura en la que a través de un agujero pequeñísimo en una de sus paredes, se dejaba pasar una imagen del exterior que se proyectaba sobre una superficie, a modo de que se pudiese copiar o calcar. A diferencia de ésta la cámara lúcida se puede usar a plena luz, consta de un prisma de vidrio que se puede girar en el extremo de un brazo que se puede ajustar. El usuario mira a través del prisma con un ojo, mientras pasa al papel la imagen reducida que se refleja en él, de la escena a la que está dirigida la otra cara del prisma. Así se proporciona un medio para representar una escena en perspectiva sin tener que aplicar las reglas de la perspectiva lineal.



La
Figura
HUMANA

CAPITULO 3

Fantástica La Ilustración Fantástica La Il

(4) Clark.
"El Desnudo".
pp. 37-39

3.1 REPRESENTACIÓN DE LA FIGURA HUMANA EN EL ARTE

Desde hace siglos el cuerpo desnudo y no solo el femenino es y ha sido un tema recurrente de escultores, dibujantes y pintores hasta nuestro tiempo. En el arte existen diferentes técnicas de expresión como lo son la pintura, la escultura, la fotografía etc., en las cuales destaca un tema que les es común; la representación del cuerpo humano. Sin embargo es en sus orígenes de la escultura de la Grecia Clásica que adquiere una gran reelevancia debido al alto grado de perfección, aunque más tarde son los mismos griegos los que ocultan la figura humana dándole mas importancia al ropaje.

“Es más tarde con Leonardo D’Vinci que se recupera el interés por el cuerpo desnudo y cuyo esquema es una de las representaciones más importantes proporcionalmente hablando, es una visión con ligeras modificaciones respecto al " Vitruvio de Como " de 1421. Este esquema se basa en la relación de la cabeza con respecto al cuerpo y hasta hoy para muchos determina el patrón por el cual se evalúan las demás proporciones de la naturaleza incluso la relación con su entorno”⁴.

El esquema de Leonardo D' Vinci conservado en Venecia. Fig. 13, es en conjunto la más correcta representación del hombre, en el Leonardo presenta las modificaciones que hizo respecto del Vitrubio de Como de 1421. Fig. 14

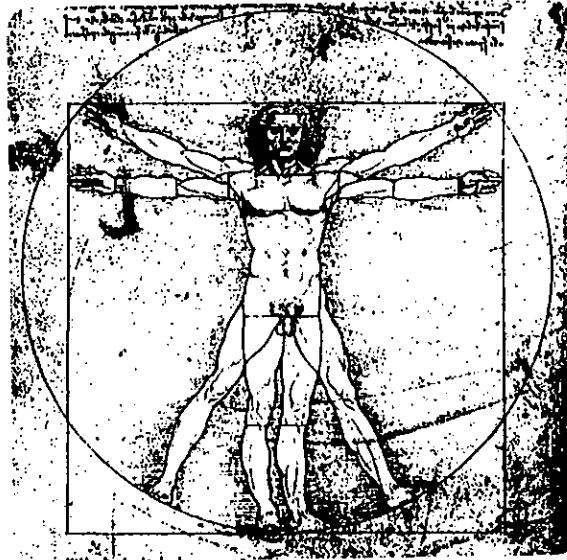


fig.13

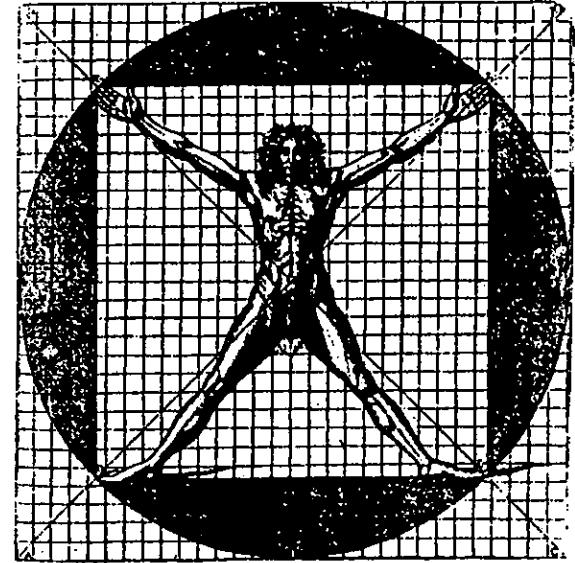


fig.14

Por otra parte en la pintura el tratamiento del cuerpo desnudo es una estilización condicionada por el tiempo, es decir que a través de este el gusto estético es el que ha determinado un canon para su representación. Y en el cual podemos apreciar dos tendencias la religiosa que en la Edad de Oro de la pintura servía para educar a la sociedad de aquel entonces, (un claro ejemplo es el techo de la Capilla Sixtina pintada por Miguel Ángel). Así de esta manera la gente que no sabía leer era ilustrada mediante las imágenes en la liturgia.

La otra tendencia era la visión más natural y estética en la que pintores como Diego Velázquez y Francisco Goya recatan el sentido erótico del desnudo para lo que establecen un nuevo canon en cuya representación se torno más esbelta, donde los desnudos femeninos son más acinturados, de caderas anchas y sin vientre voluminoso. Es así en España donde era un tema prohibido que Velázquez bajo la protección del rey pudo producir " La Venus Del Espejo " que es el primer desnudo que tenía las características anteriores, y que no se vuelve a tratar hasta " La Maja Desnuda " de Francisco Goya con similares características.

Este es el primer desnudo femenino pintado en España, donde era un tema prohibido. Sin embargo Velázquez no sufrió sanciones por ser el pintor de la corte. Fig. 15



Si como asegura la traición de la Duquesa de Alba fue la modelo de este cuadro, Goya debió ocultar deliberadamente el hecho, pues el rostro tiene muy poco o ningún parecido con el de la célebre belleza castellana. Al morir Goya en 1828, sólo poseía dos de los cientos de cuadros pintados durante su carrera, uno de ellos que no se atrevía a exhibir era "La Maja Desnuda". Fig. 16



A partir de ello y gracias a la técnica del óleo la representación del cuerpo humano adquirió un impacto que ni siquiera pudo soñar el arte; aunque más tarde con la fotografía se obtiene una representación más natural incluso en movimiento que antes el ojo humano no podía percibir. Pero a pesar de ello las primeras fotografías de desnudos solo representaban la imagen del cuerpo, sin darle importancia a las expresiones faciales y corporales mucho menos al fondo. Es en la Fundación de la Academia Francesa donde se exigía en las clases de dibujo que las proporciones estuviesen de acuerdo con un ideal preestablecido y también se realizaran obras con expresiones faciales de diferentes estados emocionales; en 1702 Charles Le Brun publicó su "*Méthode pour apprendre à dessiner les passions*", en el que se exponían diversos esquemas de cada una de las emociones. Más tarde el libro se tradujo al holandés en 1703, al alemán en 1704, al inglés en 1734 y al italiano en 1751. Pronto el dibujo se llegó a identificar con los aspectos teóricos e intelectuales de la pintura, como resultado el dibujo se empezó a revalorizar y se convirtió en el medio por el cual el estudiante se familiarizaba con la perfección visual. "Pero es hasta 1921 que por iniciativa de Walter Gropius, Oskar Schlemmer imparte en la BAUHAUS las primeras clases de dibujo de desnudo que inducían a los estudiantes a representar no solo la figura humana como

(5) Wick Rainer
"Pedagogía de la Bauhaus".
p. 254.

centro de atención sino que también se preocuparan por darle una solución gráfica al entorno"⁵.

3.2 EL LENGUAJE CORPORAL

La representación de la figura humana ha servido en las Artes Plásticas como una manifestación de como el hombre se apropia de un fragmento de lo real y con los diferentes usos de la línea, el color, la textura, la perspectiva etc., se logra que la figura adquiera un poder significativo capaz de expresar y comunicar una nueva relación del hombre con su entorno; Giotto por ejemplo, escogió un rostro de un hombre común para expresar y comunicar una humanización de lo divino; Velázquez representó y transfiguró al enano favorito del rey sobre un fondo montañoso de nubes para expresar y comunicar el doloroso aislamiento espiritual de los bufones de la corte. Estos pintores partieron de una figura real, no para quedarse en ella sino para transformarla y dotarla de una significación que por si sola no podría tener.

(6) Gombrich, Hochberg y Black.
"Arte Percepción y Realidad".
pp. 109,110,111.

Hoy en día la capacidad creadora esta condicionada no solo por las aspiraciones, necesidades y exigencias del mundo humano concreto del que forma parte, sino también por un modo de crear o producir que responde tanto a esas necesidades sociales como las exigencias del propio desarrollo artístico.

Otro aspecto importante en la realización de una nueva propuesta significativa es el análisis de lo que queremos representar, en este caso la figura humana.

Es necesario partir de una imagen real y analizarla dinámica y expresivamente como parte fundamental de un todo. Sir Ernst Gombrich propone un estudio de la figura muscular mediante tres métodos:

“El primero consiste en un análisis mediante la presentación visual;

El segundo consiste en demostrar que el sujeto puede ser capaz de captar y reconocer una serie de expresiones diferentes proyectadas en una pantalla, las diferencias entre unas y otras y lo mas probable es que su memoria adquiriera una estructura visual y no verbal;

El tercer método es confundir al observador a través de interferencias sensoriales de determinado tipo, como lo es el presentarle una serie de imágenes de una misma cara en una secuencia de expresiones diferentes a un ritmo de tres por segundo, la misión consiste en identificar el orden en que se producen dichas expresiones”⁶.

(7)Arnheim Rudolf.
"Arte y Percepción Visual".
p. 445.

Hay que recordar que este tipo de ejercicios es solo para deducir la forma de como el dibujante, pintor o ilustrador retiene en su memoria las imágenes que posteriormente plasmará. En este caso Gombrich asegura que un artista es capaz de plasmar particularmente un rostro mediante el estudio de sus expresiones faciales.

“Por otra parte la expresión corporal es tan basta que el resto del cuerpo también tiene su propio lenguaje como lo menciona el maestro de danza francés Francois Delsarte; decía que en cuanto a instrumento de expresión el cuerpo humano "se divide en tres zonas; la cabeza y el cuello constituyen la zona mental; el torso (con los brazos) la zona emocional-espiritual, y el abdomen, la cadera (con las piernas) reciben un carácter predominantemente físico; las extremidades a su vez se dividen en tres:

Los brazos.- la parte superior pesada (física), el antebrazo, (emocional- espiritual) y la mano (mental).

Las piernas.- el muslo (físico), la pantorrilla y el tobillo (emocional- espiritual); y el pie (mental). Estas son las funciones mentales y físicas y su ubicación con el cuerpo como símbolo espontáneo e imagen visual”⁷.

“También existen expresiones corporales que pueden ser ya plenamente identificables con algo que se quiere decir, por ejemplo:

(8) Cohan Robert.
"El Taller de Danza"
p.14

- Los brazos cruzados sobre el pecho, son un muro protector.
- Las manos en las caderas significan. "Aquí estoy", mientras que los puños también en las caderas resultan aun más desafiantes, como exigiendo un . "Demuéstrame".
- Las manos extendidas hacia delante sugieren que no esta dispuesto a dar o recibir.
- Adelantar la cabeza denota anhelo.
- Ladeando la cabeza indica interés.
- La preocupación o el pesar se expresa mediante una mano contra la cara.
- La meditación cerrando la mano en un puño.
- Elevar los hombros es un gesto que indica desconocimiento o despreocupación.
- Echar los hombros hacia delante expresa dolor.
- Si uno se apoya sobre una pierna, con todo el peso sobre la cadera, parecerá que esta esperando; esa misma posición golpeando el suelo con la punta del pie, da entender que esta impaciente o aburrido"⁸.

3.3 EROTISMO

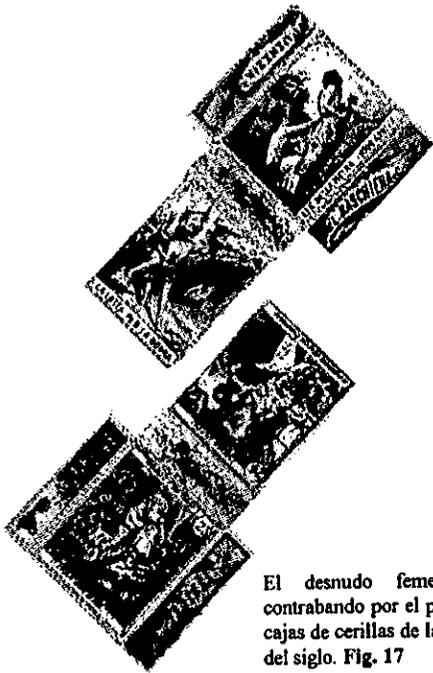
En este proyecto hablaremos del erotismo desde un punto de vista publicitario y de consumo, no sin antes saber y entender que es. Se deriva de la palabra griega *Eros* ; Dios mitológico del amor, hijo de Zeus y Afrodita. El erotismo es un factor fundamental en la vida de todo ser humano, es una fuerte pasión de amor que se manifiesta a través de las sensaciones de nuestros sentidos, el oído, la vista, el tacto, el olor y el sabor, pero no influye de igual manera en los hombres que en las mujeres.

El maestro Francesco Alberoni, en su libro *El Erotismo* nos explica algunas diferencias; El erotismo femenino es más táctil, esta ligado a los olores, a la piel y el contacto. Las mujeres son mucho más sensibles al ritmo, a la música, a los sonidos, para ellas la ternura y la dulzura limitan con el erotismo. Los hombres en cambio se inquietan ante la desnudez de la mujer, su erotismo es más placentero, y visual a las formas del cuerpo, la belleza física, el glamour y la capacidad de seducción que despiertan su erotismo. De ahí el éxito de las revistas dedicadas exclusivamente al sexo masculino, y a la producción de imágenes

eróticas, que particularmente en la francesa, el tema de las actitudes autoeróticas se centran casi exclusivamente en el cuerpo femenino.

En Italia y Francia, el grabado erótico podía variar de registro pero no se andaba con rodeos, y si recurría al doble sentido o a la alusión, no era mas que por acentuar la propia carga provocativa. En la Gran Bretaña, incluso en los años desenfrenados que precedieron al puritanismo de la era Victoriana, se recurre a la válvula de seguridad del erotismo para hacer pasar la mercancía.

Durante la Revolución Industrial se creó una producción de grabados y cinceladuras miniaturas sobre el fondo oculto de objetos de lujo, estaban reservados a un público restringido por origen o por fortuna. Los procedimientos de la reproducción mecánica ampliaron las posibilidades de difusión en ese campo y con mayor abasto. La gente ya no se contenta con pintar en las paredes de las posadas y de las casas humildes, las modelicas aventuras de Genoveva de Brabante, o los personajes de la Ópera Lírica: en la tapa o en el fondo de objetos, cada vez más sencillos y de uso corriente (tabaqueras, petacas, pitilleras), irán apareciendo, ingenuas y exaltadas, las imágenes de un erotismo que pinta por el deseo de manifestarse y de difundirse.



El desnudo femenino pasado de contrabando por el propio Estado en las cajas de cerillas de las primeras décadas del siglo. Fig. 17

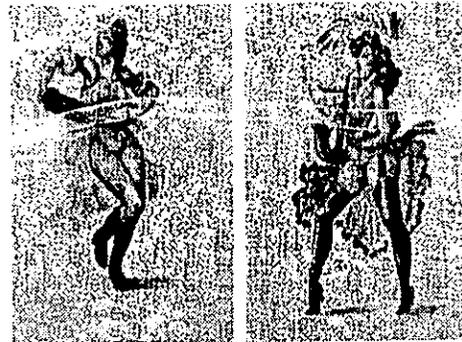


fig.18



fig.19

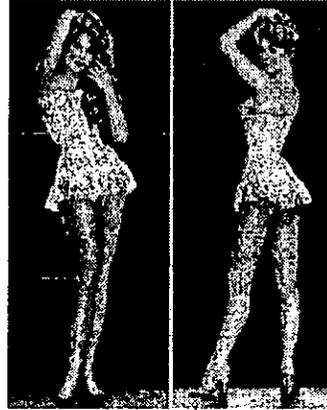
Postales de los años 30, anunciando un supuesto patriotismo mediante los instrumentos que tocan... Figs. 18, 19

Otra forma de difundir el erotismo era mediante un calendario que se distribuía por las peluquerías de barrio, se abre para revelar en su interior a la estrella erótica del momento, pudorosa, provocativamente tapada según los límites de los años cincuenta.

Desde sus comienzos, la publicidad no ha dejado de explotar la vena erótica. Al principio más bien se trataba de prudentes evocaciones o de simples alusiones sin mayor enjundia.

Desde principios de siglo, la ilustración de libros eróticos se ha visto afectada por una profunda evolución. La elaboración de la fantasía sexual ha sido uno de los más importantes efectos culturales del desarrollo masivo de la imprenta, el cine y la televisión. En estos medios los elementos sexuales son apartados a menudo de toda conexión directa con una experiencia obtenida y se utiliza en cambio, por su capacidad para amenizar, anunciar o hacer propaganda. Este material ha creado en la sociedad industrial un mundo de la imaginación que alcanza a la gente y a los productos con su atractivo erótico.

Los sociólogos de la Nueva Izquierda en Europa y América han atacado al fenómeno de la "erotización", en el que ven nada menos que una herramienta del capitalismo, deliberadamente modelada y destinada a sustituir a las antiguas y más descaradas formas de opresión.



Portadas de calendarios ilustrados de los años 50. Fig. 20



Dos clásicos ejemplos del abuso del desnudo femenino para incrementar las ventas de uno u otro producto (Mujer como consumo) "Velveta" 1965 de la colección de Charles Wilp Dusseldorf, Germany Fig 21.



"The Pause that Refreshes" 1967 de la colección David Davies, New York, Fig.22

La ciencia juega un papel importante en la evolución del pensamiento de la sociedad, ya que gracias a sus contribuciones se fueron eliminando muchos temores y represiones que rodeaban a la sexualidad. Después de Freud nunca más volvió a ser posible aceptar una moralidad excesivamente simplista, ni sentir solo horror ante los espectros de la sensualidad. Sin embargo es en la alineación que se da entre los antiguos temas campesinos y proletarios con el Romanticismo, la que da la clave para una vasta producción de arte popular europeo y americano. En esta conjunción es donde hallamos los antecedentes del film de horror, la historia bélica violenta, el cuento de aventuras sexuales y todo el mundo de marcos exóticos.

Cuando los aspectos libertarios de la ciencia se encontraron con las satisfacciones del Romanticismo se creó una poderosa bomba sexual de relojería, y lo que la hizo estallar no fue tanto la explotación comercial, sino la extensión de los medios de comunicación. Fue esta la que creó revistas baratas y el cine popular, la que instaló radio y televisión en la mayoría de los hogares y la que ha permitido que las imágenes eróticas se conviertan en lugar común.

Lo que podemos afirmar es que lo que se está empleando a fondo en la extinción de la imaginaria erótica es algo mucho más complicado que una simple carrera capitalista de

Mujer en la escalera mecática. Esta es una de las diversas fotografías obtenidas por Chris Ridley en el transcurso de un día de recorrido en el metro de Londres. Durante el mismo fotográfico anuncios eróticos de toda clase. Fig. 23

Cubierta de la revista Playboy, correspondiente a 1971, Fig 24

ventas. Lo que parece más probable es que estemos viviendo los potentes efectos posteriores de nuestro “descubrimiento” del subconsciente y que la cultura esté pugnando por temores y anhelos previamente no reconocidos que se han desatado en el mundo.

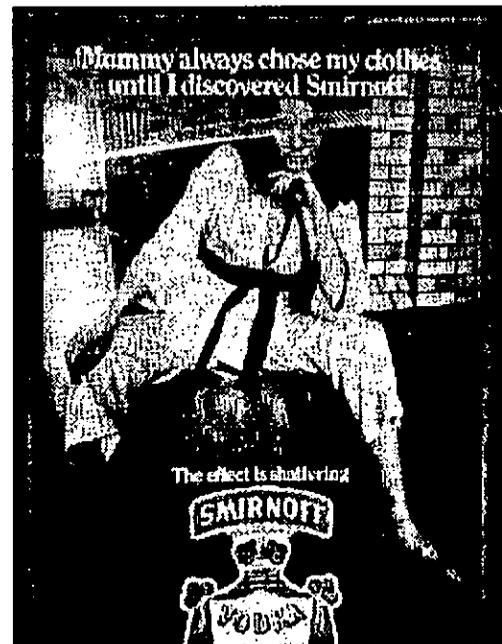


fig.23

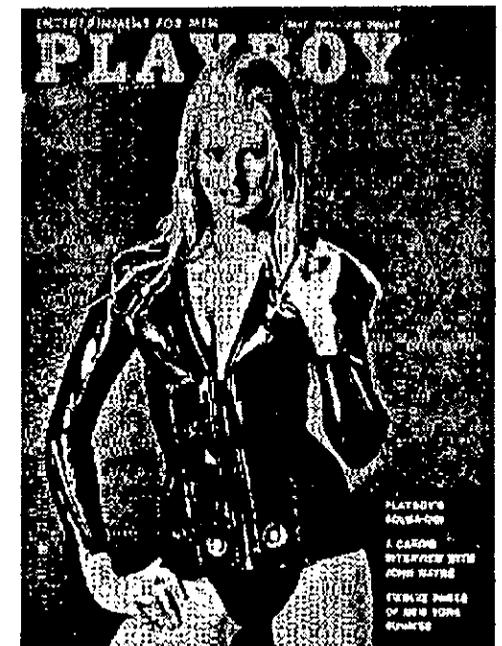


fig.24

La

Fantást



La Ilustración.

en Fant

Fantástica

La Ilustración

La Ilustración Fant

La I

Ilustración Fantástica

La Ilustración F

Fantástica

La Ilustración Fantástica

La Il

4

(9) Blume Herman.
"Guía de Arte Fantástico y sus
Técnicas"
pp. 108-111.

4.1 EL ARTE FANTÁSTICO

Antes de introducirnos de lleno a la elaboración de un proyecto que pretenda formar parte del llamado "Arte Fantástico", es preciso entender el concepto y las características que tiene esta rama de la ilustración. Podemos decir que el arte fantástico, es un arte mágico, que nos describe mundos situados más allá de la cruda realidad de nuestras vidas cotidianas, que puede abarcar desde los paisajes místicos habitados por seres zoomorfos y novelescos hasta las tecnologías del futuro lejano. Puede ser también científicamente comprobable o por el contrario completamente imaginario, pero siempre tiene el propósito de producir imágenes destinadas a sorprendernos con su novedad o rareza.

"El arte fantástico trata de lo insólito y lo extraño y muchas veces los temas son apocalípticos, y tal vez esto refleje la inquietud que sentimos al aproximarnos al siglo XXI. Son versiones modernas del cielo y el infierno que pueden reflejar nuestras esperanzas o nuestros más íntimos temores"⁹. El arte fantástico normalmente tiene su origen en alguna

(10) Idem.

experiencia pasada o presente, como algún recuerdo ,una fotografía o tal vez hasta un objeto.

“El artista fantástico debe ser capaz de mostrarnos algo ajeno a lo que sabemos que existe, y no obstante todo lo que hace, surge del aquí y ahora. Puede hacernos creer que hemos sido transportados a los desiertos helados de otro planeta o algún reino bárbaro dominado a sangre y fuego, pero en realidad nos esta expresando en secreto algo referente a la época en que vive”¹⁰.

Una pregunta que siempre surge cuando vemos una obra de arte fantástico es:

¿ De dónde sacaste la idea ?. Y la respuesta usual es que las ideas parecen venir como de una fuente externa (inspiración). Incluso algunos artistas de este género suelen verse a así mismos como los canales que sirven para expresar un idea, en lugar de aparecer como los creadores de la misma. Algo cierto es que cuando aparece el torrente de ideas, la mayoría de ellos hacen estudios y bocetos que siguen desarrollando hasta llegar a la ejecución definitiva. El que las ideas lleguen al artista como salidas de la nada es muy romántico literariamente hablando, pero poco creíble científicamente. Es más probable que las ideas surjan de la mente inconsciente, tal vez en la parte del cerebro que parece encargarse de la imaginería visual, el color, la música y los ensueños. Por lo tanto podemos decir que sí

existe un factor motivante para crear, que es inconsciente pero real. Y al igual que el erotismo se hace manifiesto a través de nuestros sentidos, y solemos llamarlo a menudo inspiración o musa, que se complementa con nuestra parte racional, o sea, el lado concreto de la mente que se ocupa de las actividades como el lenguaje, la lógica y las habilidades manuales como la escritura. Como ya dijimos, a base de apuntes y bocetos, el artista consigue establecer un lazo entre el ojo de la mente y la mano, permitiendo que las ideas salgan a la superficie. Esta puede ser quizás una explicación mecanicista del funcionamiento de la imaginación, en realidad no podemos penetrar en el misterio del acto individual de creación, porque nadie sabe a ciencia cierta cómo toman forma las ideas. Y todos los artistas son diferentes, y el modo en que cada uno consigue sus efectos no se pueden por otra persona mas que como una mala imitación, por estar carente de sus propios sentimientos e ideas.

La propuesta gráfica que a continuación se presenta es sin duda una ilustración fantástica por tener características propias de este género; siendo tal vez la más importante la imaginación creadora, la cual parte de una imagen de un desnudo femenino a la que se le proporciona un sentimiento erótico que no sólo se revela sino que también se despierta de

una forma natural, siempre tomando en cuenta los lineamientos del llamado Arte Fantástico, ya mencionados anteriormente.

Resulta oportuno aclarar que no toda ilustración fantástica es erótica, ya que los ilustradores fantásticos algunas veces al realizar sus propuestas se centran en otros temas tales como: animales mitológicos, maquinas espaciales futuristas, o bien, en seres zoomorfos y mutantes de otros planetas; de este modo vemos como la figura humana no llega a ser un elemento indispensable dentro de este tipo de ilustraciones, como si lo es, cuando se trate de una ilustración erótica.

4.2 PROCESO CREATIVO

Imagen Fotográfica

Sin lugar a dudas la fotografía se ha convertido en la actualidad en un auxiliar legítimo a pesar de que ya Canaletto se servía en el siglo XVIII de la cámara oscura para dibujar sus vistas urbanas conforme a la proyección. Y conocidos pintores del siglo XIX entre ellos Franz Von Lenbach y Franz Von Stuck, fotografiaban a los modelos de sus retratos, claro que a escondidas, para no poner en peligro su reputación de buenos retratistas.

Hoy en día el diseñador gráfico ha utilizado la fotografía como ilustración y con ello ha ampliado su repertorio de recursos icónicos. Justamente este trabajo se genera a partir de la toma fotográfica de un desnudo femenino, aunque hay que aclarar que la fotografía fue solo una referencia y no algo que se quisiera copiar exactamente. Se busco lo más sencillo, no se utilizaron luces de colores ni nada por el estilo para la iluminación. Se realizó a la luz del

día, ya que uno de los objetivos era obtener un registro de las sombras naturales del cuerpo mismo.

Todas las tomas se hicieron con un encuadre normal en "full shot" (cuerpo completo) formato vertical. La sesión fue tomada con película de 35mm asa 200 en blanco y negro de 24 exposiciones, sobre un fondo plano pero que indispensablemente fuera oscuro, con el fin de no registrar ningún otro volumen mas que el de la modelo y captar perfectamente su silueta. Al termino de la sesión se seleccionaron cuatro fotografías de todo el rollo de película y posteriormente bajo un criterio propio se escogió la imagen con la que se trabajaría

Imágenes Fotográficas



Manipulación de la imagen fotográfica.

Es en este paso donde la imaginaria creadora da su nombre a este tipo de ilustraciones (arte fantástico).

Desde que se transporta tal cual a nuestro soporte la imagen fotográfica previamente obtenida, se debe de pensar en que podemos agregar a nuestra nueva imagen para transfigurarla y dotarla aun más de esa carga erótica de la que ya hemos venido hablando antes. Sin embargo esta transformación deberá estar condicionada, es decir que por muchos cambios que se hagan de la imagen original no se deberá perder la imagen de la misma, conservará ese mismo lenguaje corporal erótico, pero lógicamente más acentuado.

Buscar la clave para saber cuales son los cambios que hay que hacer no implica analizar detalladamente la fotografía de la modelo. Simplemente hay que tomar en cuenta que este tipo de ilustraciones suelen idealizar la figura humana, y generalmente representan al prototipo de la mujer o el hombre perfecto, en este caso la figura femenina. Por otra parte hay que aclarar que esta idealización también es muy particular, más no por ello podamos establecer algunas generalidades ya mencionadas en el capítulo tres por el maestro Francois Delsarte quien divide en su totalidad al cuerpo humano en tres zonas: mental, emocional -

espiritual y la zona física. Pues bien estas tres zonas fueron trabajadas para generar nuestro resultado final.

1er. Paso.

A la zona mental (cabeza y cuello) se le dio un carácter más sensual, se giro la cabeza dejándola totalmente de perfil y de cara al cielo y poder acentuar los rasgos como el mentón, la boca ligeramente abierta, la nariz recta, la frente, el ojo cerrado dando una sensación próxima al desmayo, además se crece y se le da movimiento al cabello.

2º Paso.

La zona emocional-espiritual (el torso con los brazos), básicamente los cambios se centran en los senos, que incrementan su volumen, y la caja torácica se recoge delineándose totalmente dando la apariencia como si estuviera conteniendo la respiración de un profundo suspiro.

3er. Paso.

La zona física (abdomen , caderas y piernas) el tratamiento que se le dio a esta zona, marca por completo el dinamismo y la intención erótica que se pretendía, esto se logro, estrechando más su cintura, aplanando el abdomen y ligeramente ensanchando la cadera. 4º

Paso.

Se agregaron elementos secundarios, una vestimenta que cumpliera una doble intención, tapar las partes íntimas como los senos y el pubis e impulse a la provocación y posteriormente que nos ayudara a situarla en alguna época de la historia.

Manipulación de la imagen
fotográfica seleccionada, en 4 pasos.



Resultado final



Composición y ambientación.

El soporte sobre el que se trabajó es de 50 x 75 cm, en cartón ilustración. Su composición básica es mediante un sistema modular de cuadrados que tienen como medida 12.5cm por lado cada uno, en combinación con una retícula de rectángulos que dividen vertical y horizontalmente el formato en 3 x 3, es decir en 9 partes iguales. Y diagonalmente tiene un trazo auxiliar que parte del ángulo superior izquierdo a 45 grados hacia abajo, encontrando en su cruce con la retícula de cuadrados el punto de referencia para colocar nuestra figura humana (la cabeza). Pero también se encuentra alineado sobre este mismo eje en la parte superior la figura del dragón, que fue el primer elemento de nuestra ambientación.

A diferencia de otros creadores de arte fantástico que en sus ilustraciones los fondos ambientales carecen de detalles y que incluso muchos de estos sólo son colores planos o degradados, con el objetivo de que las figuras humanas presentadas cautiven al espectador y sean el centro total de atención, este proyecto pretende demostrar como el diseñador es capaz de generar entornos o ambientes fantásticos. Destacando el manejo de la figura humana, porque de ella nace el resto de la ilustración.

La perspectiva tiene un papel importante en la composición de esta ilustración, tiene dos formas de ser representada aérea y linealmente y las dos intervienen para hacer esta

ambientación. Es fundamental su conocimiento y su dominio ya que gracias a ella se organizan los elementos que componen nuestra ilustración. Para poder apreciar el uso de la perspectiva en esta ambientación la dividiremos horizontalmente en dos partes. La parte superior esta resuelta mediante el uso de la perspectiva aérea que como ya se vio en el capítulo correspondiente, necesita para producir su efecto de la variación del color y provocar el efecto que produce la atmósfera en la percepción de las cosas. En este caso reafirmó la sensación de distancia a modo de que entre más lejanía, los elementos perdieran detalle visual, incluso llegasen a ser siluetas a lo lejos.

La parte inferior presenta un tratamiento bajo las reglas de la perspectiva lineal que se evidencia notoriamente en la forma de las escaleras, hechas en espiral ascendente mediante dos puntos de fuga curvilíneos que se apoyan en la red de cuadrados y nos conducen hasta la parte superior de la columna de piedra, donde se encuentra el cuerpo de la mujer. Esta solución aportó a nuestra ilustración la apariencia de que existen diferentes niveles de altura y de distancias.

Otro aspecto importante es que el espectador trate de situar la ilustración por lo que ve en alguna época de la historia, aunque hay que aclarar que esta interpretación será diferente en cada persona. Lo que si podemos decir es que se trato de evocar a la época de la barbarie,

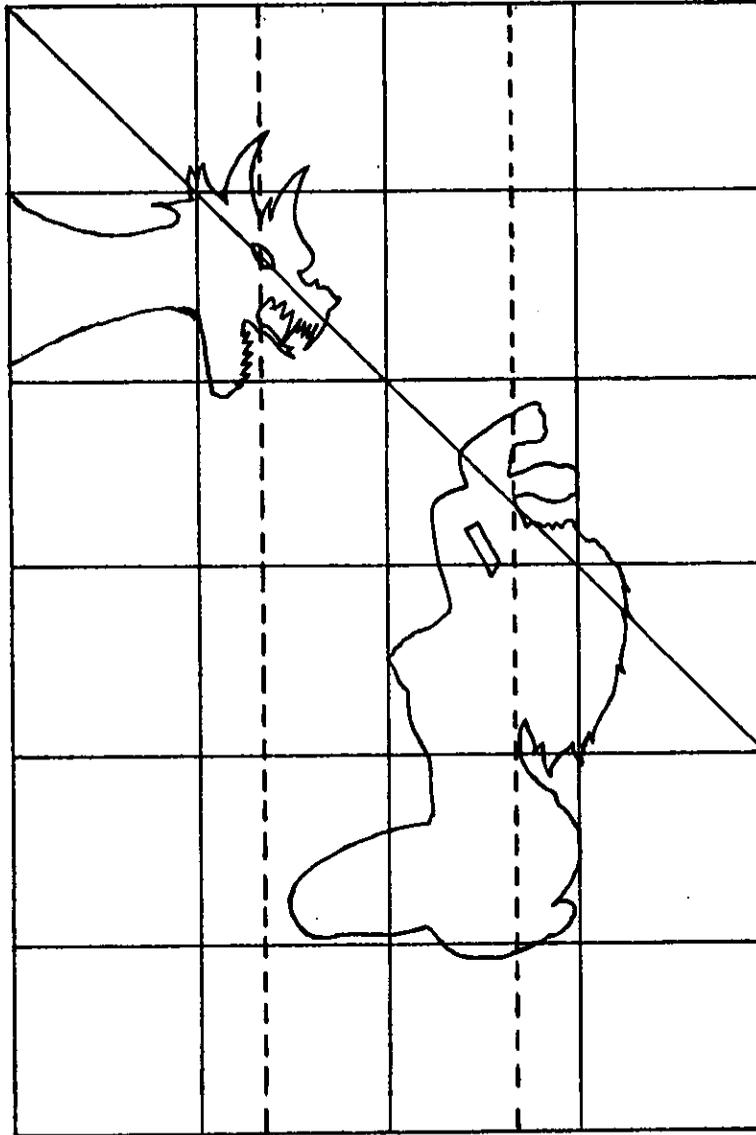
utilizando elementos como las antorchas y la imagen del dragón, símbolo característico del rito del sacrificio y de la fantasía. Por otra parte en nuestra imagen femenina encontramos su único anclaje con esta época en el vestuario, también se encontró preciso que estuviera encadenada y algo que podemos atrevernos a decir que es novedoso es que tuviera en su cuerpo rasgos violentos, producto del castigo y la esclavitud, pero sin que perdiera su esencia femenina, su carácter apacible y de sacrificio y principalmente el erotismo que refleja.

Reticulas

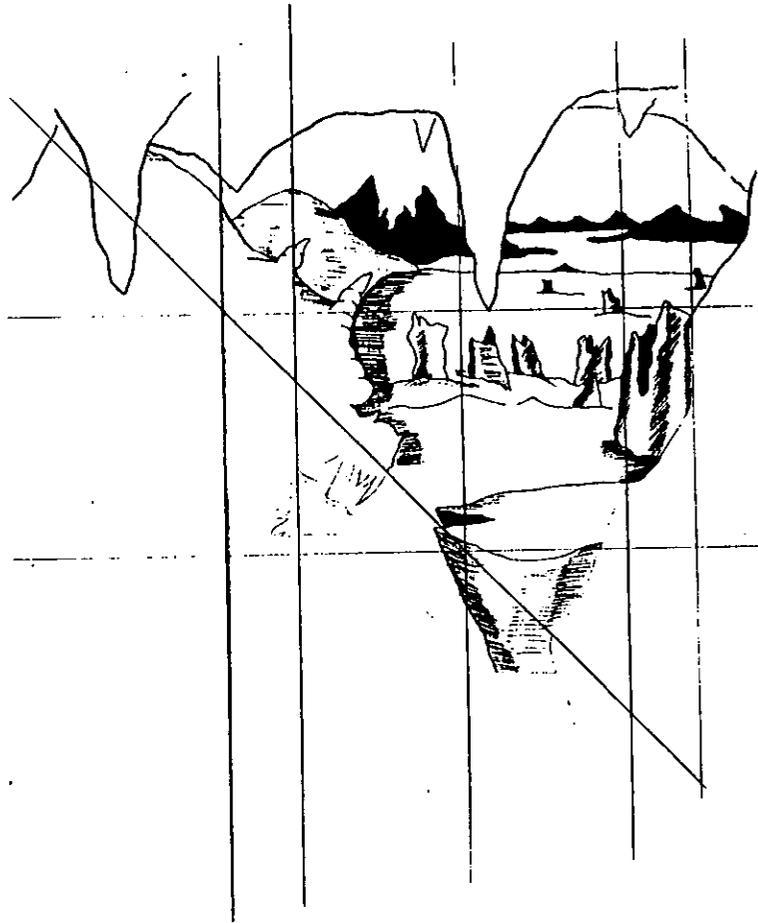
| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |
| | | |

Reticulas



Uso de la perspectiva en la Ambientación.



Representación técnica del color.

No cabe duda que cuando se piensa en los colores que deben de integrar una composición, hay que hacer un análisis somero y tomar grandes decisiones. Nuestro punto de partida para ir conformando el colorido de nuestra ilustración en este caso ya esta dado, el genero fantástico. Otro aspecto que no hay que dejar a la deriva es saber que técnica o técnicas usar.

Esta ilustración se hizo en su mayor parte con la técnica del aerógrafo y acuarelas concentradas que son las recomendables ya que fueron hechas específicamente para usarlas con aerógrafo. Sin embargo, hay que aclarar también que esta ilustración contiene elementos como piedras y montañas que difícilmente con una técnica como lo es el aerógrafo se pueden reproducir efectos texturales como éstos. Por tal motivo es necesario recurrir a otra técnica y en este caso se escogieron los acrílicos, aplicados con pincel ya que por su pastosidad y capacidad cubriente es más fácil aparentar objetos pesados y ásperos.

Comencemos por los colores que presenta nuestra imagen central. Recordando que lo que una característica de este tipo de ilustración es idealizar un prototipo de mujer aclarando que es desde un punto de vista muy personal. Se hizo de piel clara con rasgos finos que se enfatizan con un ligero pero notorio maquillaje, principalmente en los labios y en los ojos es

donde encontramos este tipo de detalles, pero no son todos también en el cabello, que se hace largo y abundante y en este caso pelirrojo, color que fácilmente llama la atención del espectador. Los elementos del vestuario son de color dorado evocando así nuestra ilustración a la fantasía y el misticismo.

Por otra parte el resto de la ilustración esta hecha con colores oscuros que provocan una sensación tenebrosa de algo que no conocemos.



4.3 UNA ILUSTRACIÓN FANTÁSTICA

(propuesta gráfica final)

Esta ilustración es el resultado obtenido de un proceso metódico que indudablemente está basado en un cien por ciento por la imaginación y la visión de un realidad muy propia que tiene como punto de partida la figura humana y cuyo objetivo real y consiente es crear un tipo de impacto visual, cuya interpretación se deja al espectador, ya que este tipo de ilustraciones no son hechas con un fin predeterminado. Sin embargo, aunque no existe un mensaje concreto los símbolos e imágenes que se utilizan tienen significados propios, capaces de llevar un mensaje implícito que alguien pueda aprovechar.

Ahora bien, como este trabajo nace por el gusto hacia esta rama de la ilustración podemos decir que es el gusto la razón principal por la que un diseñador gráfico incursiona en la obra plástica. Pero por su sentido funcionalista y servicial el diseñador siempre está buscando un espacio donde darse a conocer como un comunicador visual. Por eso es muy común encontrar que este tipo de ilustraciones, llegan al público de forma impresa generalmente como posters, cartas coleccionables o libros que contengan una recopilación de las obras de diversos ilustradores que simplemente promueven y dan a conocer su forma de expresión.

Otra forma de encontrar su mercado puede ser como portadas de libros, carteles de cine y material publicitario, en estos casos el ilustrador venderá únicamente los derechos de impresión de sus ilustraciones, conservando los originales. Ilustradores como Vallejo o Sorayama reciben muchos encargos de este tipo de trabajos, a menudo reciben el manuscrito de las novelas cuyas portadas deben ilustrar o bien las medidas y la temática de algún cartel. Por otra parte no es sorprendente encontrar que aun a ilustradores de esta talla aprendan a aceptar la frustración de que les devuelvan sus dibujos con algunas correcciones, como agregar ligeros o correajes para cubrir los senos y el pubis de las anatomías femeninas presentadas ya que por ética comunicacional no se puede presentar en algunos medios impresos imágenes completamente desnudas. Quizás por eso la mayoría de estos ilustradores prefieren mostrar su obra en exposiciones particulares o en libros ilustrados como "Mirage" o libros de autor como el "The girls of Mel Ramos" donde pueden explotar todo el erotismo implícito de su arte.

Sin embargo ilustradores que no gozamos de una reputación reconocible y que económicamente no podemos promovernos mediante exposiciones particulares o la publicación de un libro, tenemos que buscar otras posibilidades que vayan en función y en colaboración con los actuales medios de comunicación visual. En este proyecto se propone

**ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA**

llegar al público mediante una computadora ya que sin lugar a dudas es el medio por el cual hoy en día se abre la posibilidad de promover productos o servicios al rededor del mundo, a un costo muy por debajo de otros medios de comunicación, tal es el caso de la compañía fotográfica Kodak, que distribuye un producto llamado Magnastock, que es producido por Magnacrom Internacional S.A. de C.V. Magnastock, es una colección de imágenes fotográficas de alta calidad grabadas en disco compacto Kodak Photo CD, para computadoras con CD Room, y que el usuario al adquirirlo, puede hacer uso de estas imágenes, libres del pago de regalías en diversos tipos de publicaciones, anuncios y multimedia. Cada compacto contienen cien imágenes y están clasificados por temas como paracaidismo, arquitectura, paisajes, entre otras. Y actualmente existe la posibilidad de que los trabajos de ilustradores se promuevan mediante estos compactos inscribiéndose y vendiendo los derechos a la compañía ya mencionada.

Otra forma de promoverse mediante el uso de las computadoras es el sistema conocido como Internet, a través del servicio llamado World Wide Web, o WWW, en donde es posible combinar imágenes, con texto, audio y video; a estos documentos se les conoce como paginas Web, sin embargo en este caso, solamente será posible obtener una mayor

promoción, si el ilustrador se afilia a una compañía especializada, la cual dará a conocer su trabajo mediante dichas paginas Web, con el correspondiente pago de derechos.

Propuesta Gráfica Final.



CONCLUSIONES.

Hemos visto a través de esta investigación que la ilustración ha servido desde tiempos remotos, como elemento comunicacional en las diversas actividades del ser humano, por lo tanto podemos asegurar que la ilustración es y seguirá siendo un eslabón importante dentro de la cadena de la comunicación visual.

Así mismo hay que reconocer como futuros diseñadores, que el campo laboral sobre el cual nos estamos desarrollando como ilustradores es muy amplio, y está constantemente cambiando, con mayores avances y gracias a la tecnología de hoy podemos adquirir tirajes de una imagen por millares. Por si esto fuera poco el diseñador tienen que aceptar el hecho de que su obra como ilustrador se expone al menosprecio y tiene que ser capaz de crear de alguna manera mejores mitos visuales dentro de la comunicación.

Sin embargo, todo esto no debe acomplejar al ilustrador, pues como ya se vio en el pasado con la fotografía que muchos pintores se sintieron desplazados por ésta, y sin embargo, poco más tarde encontraron en la fotografía a un excelente aliado; de igual forma el ilustrador de hoy tiene que vislumbrar ese vínculo que existe entre la tecnología y su

capacidad creadora y verse a si mismo como el único y autentico hacedor de imágenes, que encuentra en la tecnología un gran soporte para su trabajo.

Este trabajo demostró esencialmente que el diseñador puede incursionar en la obra plástica sin salirse de su entorno y que puede realizar trabajos que sean obras de derecho propio dentro del llamado Arte Fantástico. Teniendo como respaldo una metodología funcional evocada hacia una orientación comercial, dicha metodología tiene su origen en el estudio de la figura humana a través del tiempo, pasando de la escultura griega clásica hasta el Romanticismo en la pintura. Posteriormente analizando una serie de fotografías de desnudos femeninos, empieza la dinámica y la realización de una ilustración fantástica que tiene dos condicionantes la primera, realzar la belleza y erotismo de la anatomía femenina, y.

Segunda, que de ella se desarrolle el resto la ilustración.

Esta metodología tiene su culminación dentro del mercado publicitario, promovido mediante discos compactos (CD), que tienen un banco de imágenes que el usuario puede manipular y usar para su conveniencia, O bien, con el sistema de internet, a través del servicio conocido como World Wide Web (WWW), con la colocación de las imágenes en documentos conocidos como paginas Web.

BIBLIOGRAFIA

ARNHEIM, Rudolf. "Arte y Percepción Visual". Psicología del ojo creador.
1ª Edición, 1979.
Editorial Alianza.

BAYNEZ, Ken. "Arte y Sociedad".
1ª Edición 1976.
Editorial Blume.

BLUME, Herman. "Guía de Arte Fantástico y sus Técnicas".
1ª Edición, 1985.
Impreso en España, por Cayfos. Barcelona.

BOURDIEU, Pierre. "La Fotografía un Arte Intermedio".
Editorial nueva imagen.

BRADLEY, Will. "His Graphic Art".
Edited By Clarence P. Hornung.
Dover Publications, inc; New York.

CLARIDGE, Elizabeth. "The Girls of Mel Ramos".
Edited By Playboy Press, Chicago Illinois.

CASAS, M. Antonio. "El Arte de Hoy y Ayer".
Editorial Labor.

CLARK. "El Desnudo".
1ª Edición 1984.
Editorial Alianza.

COHAN, Robert, "El Taller de Danza".
1986.
Plaza y Janes Editores S. A.

DONDIS, D.A. "La Sintaxis de la Imagen".
5ª Edición 1985.
Editorial Gustavo Gili, S.A.

DROST, Magdalena. "Bauhaus".
Bauhaus Archive.
Editado por Bauhaus Archive.
Museum Für Gestaltung,
Klingelhöferster. 14, D - 10785, Berlín.

FERRERO, Scipione Carlo. “ Eros en los Cinco Sentidos ”.
1ª Edición 1989.
Editorial Grijalbo S.A.

FRANCASTEL, Pierre. “ La Realidad Figurativa ”.
1ª Edición 1988.
Editorial Paidós.
Tomos 16 y 17.

GOMBRICH, HOCHBERG, y BLACK. “ Arte Percepción y Realidad ”.
2ª Edición 1993.
Editorial Paidós.

KNAPP, Mark L. “ La Comunicación no Verbal ”. El cuerpo como Entorno.
1984, Editorial Paidós.

LAMBERT, Susan. “ El Dibujo Técnica y Utilidad ”.
1ª Edición Española 1985.

MAGNUS, Günter Hugo. “ Manual Para Dibujantes e Ilustradores ”.
1ª Edición Española 1982.
Editorial Gustavo Gili S.A.
Barcelona 1982.

MUNARI, Bruno. “ Diseño y Comunicación Visual ”.
8ª Edición 1985.
Editorial Gustavo Gili S.A.

SALVAT EDITORES. “ Diseño: Arte y Función ”.

SANCHEZ, Vazquez Adolfo. “ El Lenguaje del Arte ”.
Editorial Trillas.

SCHAU, Michael. “ All American Girls ”.
1ª Edición 1975.
Copyright 1975, by Watson - Guptill Publications.

STELZER, Otío. “ Arte y Fotografía ”. Contactos Influencias y Efectos ”.
1ª Edición Castellana 1978.
Editorial Gustavo Gili.

STRATZ. “ La Figura Humana en el Arte ”.
Editorial Alianza.

VERLAGSGESELLSCHAFT, Köneman. “ Airbrush in Japan ”.

WINGLER, Hans M. “ Biblioteca de Arquitectura ”. La Bauhaus.
1ª Edición 1962.
Editorial Gustavo Gili.