



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

**ANÁLISIS - CREACIÓN DE
ILUSTRACIONES ALTERNATIVAS**
(APLICACIÓN DE TÉCNICAS TRIDIMENSIONALES
EN PAPEL, PLÁSTILINA, CHATARRA)

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE :
LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO
P R E S E N T A :
RAUL GARCIA FLORES

DIRECTOR DE TESIS:
MTRO. JAIME A. RESENDIZ GONZALEZ

MEXICO, D. F., 2002

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



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.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

Análisis - Creación de

los procesos
alternativas

(aplicación de técnicas tridimensionales en
papel, plastilina, chatarra)

tesis

Que para obtener el título de:
Licenciado en Diseño Gráfico
presenta

Raúl García Flores

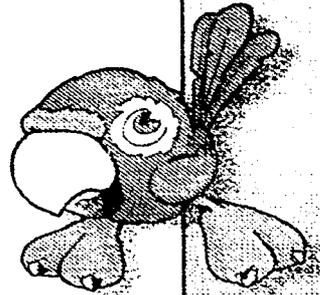
Director de Tesis:
Mtro. Jaime A. Reséndiz González

México, D.F., 2002



A mi madre...

A mi hermana...



introducción

La ilustración

Clasificación.

Técnicas de ilustración.

La Forma Tridimensional

Escultura en papel

Utensilios y materiales.

Proceso de trabajo.

Modelado en plastilina

Utensilios y materiales

Procedimientos de trabajo.

Chatarra y desperdicio

Utensilios y materiales

Proceso de trabajo.

Conclusiones

Bibliografía

Capítulo 1

Capítulo 2

Capítulo 3

Capítulo 4

Capítulo 5

No cabe duda que en la ilustración abarca diversos medios y áreas en el que hacer del diseño gráfico; pudiéndose encontrar en impresos, en la publicidad, en medios electrónicos y como apoyo y/o finalidad para proyectos audiovisuales entre otros.

Ese interés que despierta la ilustración en el espectador, lo que propicia que sea el tema de la presente tesis.

Aunado a esto se encuentra la curiosidad por la experimentación con los diferentes materiales y por la búsqueda de un impacto visual y conceptual diferentes que se puede lograr con la utilización de las tres dimensiones.

Así pues, este trabajo pretende dar a conocer algunas técnicas alternas a las tradicionales y sobre todo sus procesos de creación, sin pretender abarcar demasiada especialización y si ser una guía básica que anime al lector a buscar nuevas técnicas y maneras de realizar ilustraciones o bien para que sepa la existencia de otras técnicas diferentes a las tradicionales sin menospreciar el valor de estas últimas.

El contenido se divide en 5 puntos principales:

La ilustración.- Donde veremos la definición y características de la ilustración así como el uso de sus diferentes técnicas.

La forma tridimensional.- Donde se hará un pequeño acercamiento a la forma tridimensional y su naturaleza

Escultura en papel.- Aquí se hará mención de la técnica y materiales a utilizar.

Modelado en plastilina.- Se hallarán los procesos de producción, materiales y utensilios para la elaboración de ilustraciones con este material ligado a los escultores

Chatarra y desperdicio.- Trata sobre la producción de obras con la utilización de dichos materiales.

Introducción

la
ilustración

Capítulo

7

La ilustración se ha manifestado en el contenido de libros y manuscritos desde hace tiempo, un ejemplo claro son los pergaminos ilustrados del libro de los muertos y el Papyrus Ramessum que datan aproximadamente del año 1900 a. de C.

La ilustración siempre ha mantenido relación estrecha con el texto ya que entre otras cosas ha servido como complemento de la narración de este. Hay ciertas ocasiones que esta narración del texto no es capaz de comunicar efectivamente un mensaje por lo que se requiere de una imagen que realice dicha función.

Las primeras ilustraciones se hicieron sobre bloques de madera. Al llegar la imprenta con tipos móviles, aparecieron las primeras ilustraciones hechas al agua fuerte y en grabados sobre planchas de cobre.

El arte medieval de la iluminación de manuscritos fue el inmediato precursor de la ilustración de los libros impresos; la iluminación de los libros, generalmente de temas religiosos, se realizaban principalmente en monasterios. Estos Salterios y Libros de Horas son prueba de un dominio en la técnica de la pintura que utilizaba colores brillantes al temple y oro puro aplicado sobre papel avitelado.



Carpeta personal, 1998

Uno de los principales campos de la ilustración ha sido siempre el dibujo analítico y descriptivo (especialmente aplicada en la ciencia, la topografía, la medicina, y la arquitectura).

Los artistas griegos y romanos comprendían la importancia de la ilustración técnica, y también ellos tenían una cierta idea de la perspectiva. Sin embargo, fue hasta el Renacimiento cuando se descubrió la manera de representar la perspectiva correctamente.

Según dice, la diseñadora gráfica, Jannet Collins "la ilustración, a diferencia de la pintura, siempre debe realizarse con una función concreta; siempre tiene que tener una razón de existir"(1). La ilustración no es aquel retrato de extraordinario parecido que se logra por la habilidad inata de una persona si no que es aquella, bien nombrada, ilustración que se preocupa principalmente por la narrativa que encierra y la solución del mensaje que se logra llegar gracias a los conocimientos de una educación visual que es aprendida.

Si observamos su definición y etimología:
"Ilustración: (del latín illustratio, obnisi) f. acción y efecto de ilustrar o ilustrarse, 2. estampa, grabado o dibujo que adorna un libro, revista, etc. 3. publicación periódica con textos y láminas. "(2)

Encontramos que es un proceso creativo, así como el resultado de este, que será apto para dar "luz", claridad, entendimiento; en otras palabras la ilustración permite resolver problemas comunicacionales mediante la concepción y producción de imágenes:

La ilustración no son los "dibujos" que sirven para rellenar un texto, esta disciplina del Diseño Gráfico va por un camino diferente ya que no se dedica a decorar sino a comunicar un mensaje. "La función primaria de la ilustración es realizar la interpretación gráfica de una idea" (3).

Quizá Andrew Loomis no exagere al decir que "La ilustración es la vida, tal como vosotros-cada uno de vosotros- la percibís e interpretáis; ya que el Diseñador gráfico, como generador de imágenes, crea sus propuestas visuales a partir de su experiencia, de sus pensamientos personales que se adquieren a cada momento: al leer, ver películas, investigar e incluso hasta cuando duerme sin olvidar todos los conocimientos de herramientas que utiliza para resolver problemas gráficamente.

Esa experiencia propia hace que el trabajo de cada diseñador sea diferente.



Carpeta personal, 1998

(1) DALLEY, Terence, "Guía completa de ilustración y diseño..." Madrid, Hermann Blume ediciones, 1992, pág.224

(2) Gran diccionario..., Vol. 9, México, 1986, p. 3534

(3) LOOMIS, Andrew, "Ilustración creativa", Argentina, 1947, pág.16.

El ilustrador concibe las ideas y las transporta a un medio privilegiado como es el terreno de las imágenes visuales. Podemos concluir que "ilustrar es un acto social. Si bien el arte generalmente se concentra más en la expresión, la ilustración tiene sentido sólo cuando logra comunicar" (4).



Carpeta personal, 2000

Por ser muy vasto el campo de la ilustración existen varias maneras de clasificarla, por ejemplo, por la técnica empleada (que toma encuentra las técnicas de representación utilizadas), por el medio elegido (ya sea cartel, portada, etc), por su finalidad (científica, política, etc), etc. Se pueden elegir dos maneras básicas para clasificar: por relación con texto y por técnica, debido a que uno se enfoca hacia su manera de aplicación y el otro en cuanto a los procedimientos y recursos que se utilizan para la creación de esta.

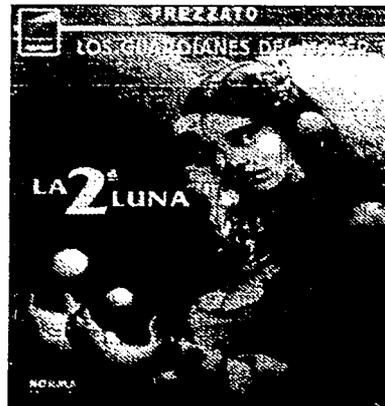
La primera clasificación elegida se basa en la propuesta del ilustrador Andrew Loomis ya que la divide tomando en cuenta que la ilustración puede o no ser acompañada de un texto y que este texto por lo general es la idea de donde saldrá el concepto del mensaje.

LA
ILUSTRACION
SIN
TEXTO



Madureira, Joe 1999

LA
ILUSTRACION
CON
TEXTO



Frezzato, Massimiliano, 1997

Es la que narra la historia completa sin necesidad de título, texto ni inscripción alguna que sirva de guía. (5) Este tipo de ilustración son las que se encuentran en portadas de libros y revistas suelen acompañarse del nombre del autor y de la obra, se caracterizan porque en ellas recae enteramente la expresión de la idea teniendo como finalidad despertar una la reacción deseada.

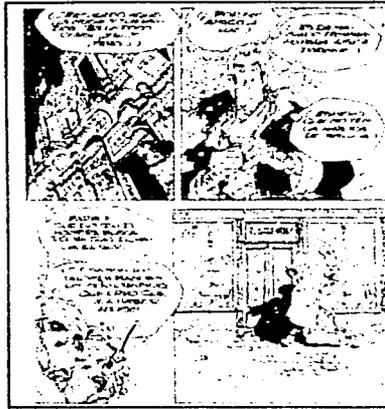
Este tipo de ilustración se caracteriza porque "visualiza y expresa gráficamente un eslogan, un slogan o cualquier mensaje escrito" (6) su principal propósito consiste en dar mayor fuerza al mensaje conjuntándose narración e ilustración en una unidad, en esta clasificación entran la ilustraciones con texto pequeño, que debe ser leído en poco tiempo, como anuncios publicitarios (espectaculares, de revistas, etc.)

(5) LOOMIS, Andrew, "Ilustración creativa", Argentina, 1947, pág 178.

(6) LOOMIS, Andrew, "Ilustración creativa", Argentina, 1947, pág 178.

CLASIFICACION

La ilustración con narración



Meglia, Carlos, 1997

Esta ilustración se caracteriza por que "la narración contada por el cuadro en sí es incompleta; su intención evidente es despertar la curiosidad del lector, para que se encuentre la respuesta en el texto que la acompaña"(7), es decir, la ilustración se encarga en introducir al espectador a la lectura de una narración, si la narración estuviera plasmada en la ilustración el espectador no leería el texto; en esta clasificación se encuentran las ilustraciones de cuentos.

La segunda clasificación se basa en la manera que se solucionan las ilustraciones en cuanto al al proceso formal de representación gráfica y espacial dividiéndose en:

La ilustración bidimensional



Ramos, Humberto 1999

Se refiere al tipo de ilustración tradicional, es decir, aquellas ilustraciones que son tradiciones de objetos reales, o imaginarios, a formas bidimensionales que se crean gracias técnicas elementales como son el grafito, carboncillos, lápiz, pasteles, crayones, plúmilla, acrílico, óleo, acuarela, etc.

(7) LOOMIS, Andrew, "Ilustración creativa", Argentina, 1947, pág 178.

LA
ILUSTRACION
TRIDIMENSIONAL



Ximena Labra, 1999

Se refiere al tipo de ilustraciones que emplean objetos reales tridimensionales ya sean naturales o hechos por el hombre que formaran el concepto de la obra, es decir, no se emplean representaciones gráficas de los objetos sino los objetos mismos, estas técnicas para su reproducción necesitan de la intervención de la fotografía.

Sus antecedentes se pueden encontrar en la experimentación con nuevos materiales y la utilización de objetos de desperdicio aplicados a la ilustración. En nuestro país no abundan los ilustradores que se dediquen exclusivamente a la ilustración 3D formalmente, pero es tema de interés para los ilustradores sobre todo de aquellos que experimentan nuevas maneras de emplear materiales. Ejemplo de ello es la obra de Julio Carrasco egresado de la Universidad Autónoma Metropolitana que ha ilustrado en revistas como Marie Claire, La Mosca, Manufactura entre otras y el caso de la diseñadora gráfica Ximena Labra que estudió en la Universidad Iberoamericana, que ha colaborado en diversas publicaciones entre las que destacan Harper's Bazar, Mens Helt, Somos y Quo.

En Estados Unidos es más utilizado este tipo de ilustración y se encuentran ilustradores especializados en estas técnicas como Ivar Rodningen ilustrador norteamericano que labora para la Agencia Relining-Skatual realizando ilustraciones de carácter alternativo y Christopher Bartlett que desarrolla ilustraciones para su agencia Bartlett y asociados.

El libro **3-dimensional illustrators awards annual : The best in 3-d advertising and publishing worldwide** representa un medio importante de difusión y exposición del trabajo de diseñadores, ilustradores, directores de arte y animadores que utilizan de manera frecuente diversas técnicas de ilustración tridimensional

"... arte e ilustración nunca pueden separarse por completo: la ilustración se basa en las técnicas artísticas tradicionales."(8)

Las técnicas de ilustración son los medios por los cuales el ilustrador puede plasmar sus mensajes gráficos. Existen técnicas empleadas desde hace mucho tiempo rigurosas y esenciales en el dibujo con ellas se trata de representar gráficamente a los objetos reales en una superficie bidimensional, estas técnicas son las llamadas técnicas tradicionales y se pueden dividir en medios de punta como son los lápices, carbonillos, tizas, pasteles, crayones, pluma y tinta llamadas así por que se emplean para dibujar, y los medios de pintura como el acrílico, el gouche, el óleo y la acuarela.

Lápiz

Esta es a base de una pasta endurecida de grafito y aglutinante que se introduce en un soporte de madera, se utiliza principalmente para trazos y dibujos aunque se pueden elaborar trabajos utilizando sólo esta técnica. El lápiz nos da diferentes tonalidades de grises dependiendo también de que tan blandos o suaves son es decir, si contienen más grafito(blandos) o menos grafito(duros) que aglutinante.



Carpeur penscoul, 1997

Carbón y carboncillo

Es uno de los materiales más antiguos en su utilización, "el carbón se obtiene carbonizando madera en cámaras a prueba de aire"(9); otra forma de presentación es el carboncillo que consiste en varitas de madera quemadas.



Brian Froud, 1995

(8) Colyer, Martín, "Como encargar ilustraciones", Madrid, pág26

(9) Dalley, Terence, "Guía completa de ilustración y diseño ...", Madrid, 1992, pág19

tinta

La tinta, es pigmento que utiliza la plumilla, es muy utilizada para dibujar por medio de la línea y el punto, se encuentra hecha a base de "soluciones de sulfato de hierro, ácido tánico y un tinte colorante" (10), la manera más común de aplicar la tinta es por medio de la plumilla que es una punta de metal que asemeja el cañón recortado de una pluma de ave, esta es mojada en tinta para realizar el trazo. La plumilla se inserta en el manguillo (soporte en forma de lápiz) para que se pueda dibujar.



Greg Cajallos, 2001

LÁPICES DE COLORES

Los lápices de colores se elaboran a partir de la mezcla de colorantes, aparejo (arcilla o talco), lubricante (ácido graso y/o cera) y aglutinante (goma natural o artificial). Su característica principal es el color y la versatilidad de trabajar como un lápiz normal.



Muelhues, 1998

pastel

La gama de colores es muy amplia; se presentan en forma de barra o lápiz. Los pasteles se elaboran a partir de un pigmento seco en polvo y se mezcla con un aglutinante para formar una pasta, las barras de pastel pueden ser blandas, medias o duras dependiendo de la cantidad de aglutinante que se le agregue a la pasta. Por lo general se suele trabajar en formatos grandes ya que el pastel no se puede considerar un medio para detalles pequeños



Ximena Labra, 1999

(10) Gran diccionario enciclopédico ilustrado Vol. 9, México, 1986, pág. 3734

acuarela

Las acuarelas se hacen a base de pigmentos muy bien molidos y goma arábica. La goma se disuelve fácilmente en agua y la mezcla resultante se adhiere al papel una vez seca. Su principal característica es su calidad translúcida y colorido además de que se trabaja siempre del tono más claro hacia al más oscuro. Los colores de la acuarela son poco resistentes a la luz, por lo que debe evitarse la exposición prolongada al sol para no correr riesgos de que los colores sean pálidos.



Cartela personal, 1998

gouache

El aglutinante del gouache es la goma arábica, lo mismo que la acuarela, "sin embargo, diferencia de esta, todos los colores contienen pigmento blanco" (11), por lo que con el gouache se puede trabajar de lo más oscuro a lo más claro y viceversa, también permite cubrir grandes áreas planas los que sería difícil de conseguir con óleo o acuarela.



Cartela personal, 1999

oleo

El óleo está elaborado a base de un pigmento seco que es mezclado a un aceite vegetal, por lo general de linaza, y que tiene la característica de secar lentamente, no es muy común en la ilustración pero si muy recurrida en la pintura



Patrick Woodroffe, 1992

(11) Dalley, Terence, guía completa de ilustración y diseño..., Madrid, 1992, p.69

aerografía

Creada en sus principios para el retoque de fotografías, la aerografía se utiliza en la ilustración cuando se pretenden acabados con apariencia muy realista. Es muy recurrida cuando se requieren ilustraciones de carácter técnico. La aerografía consiste en la aplicación de pintura por medio del aerógrafo o pincel de aire el cual gracias a la presión del aire, provocado por una compresora, espase el pigmento en la ilustración

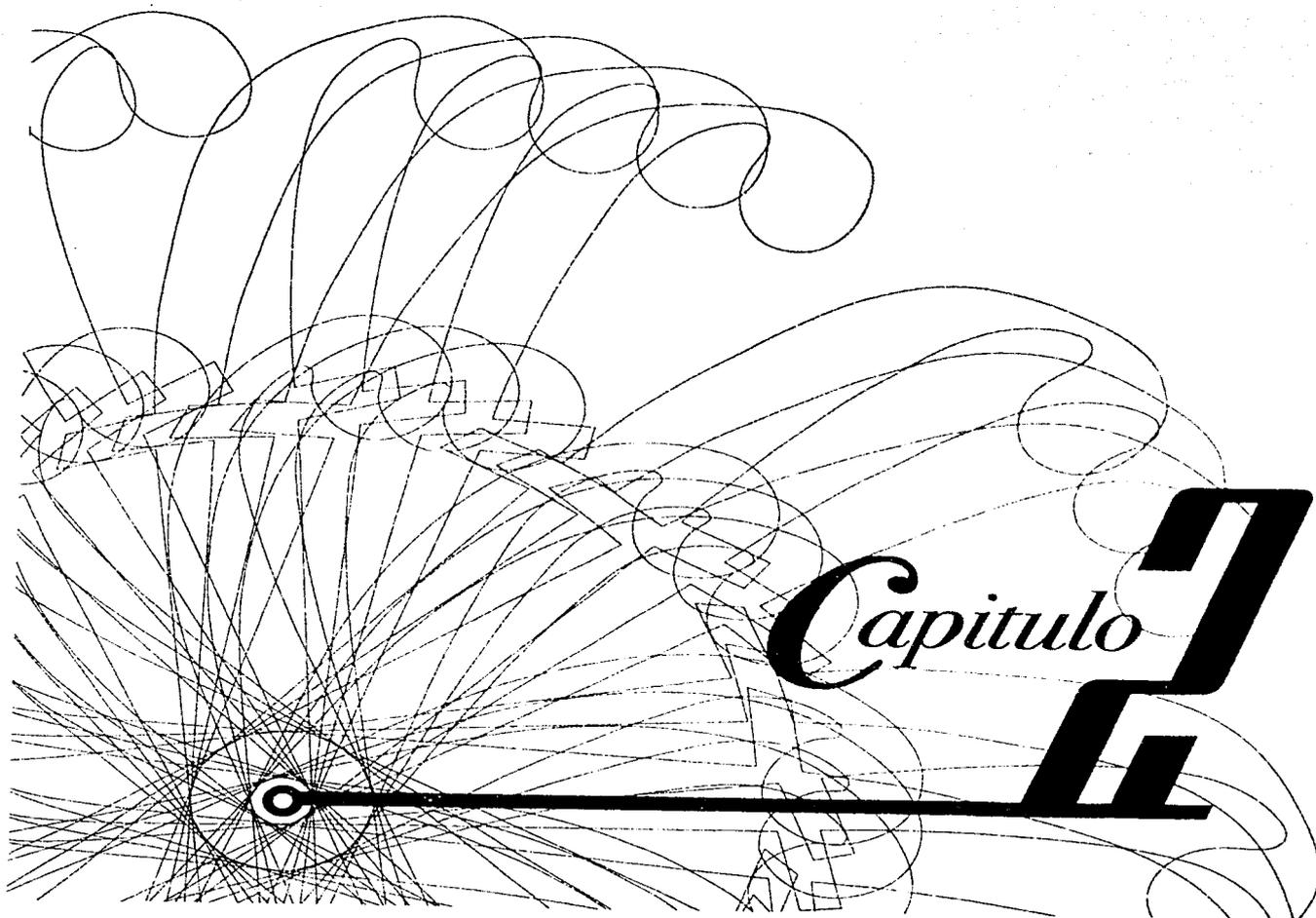


Philip Castle, 1985

Las técnicas antes mencionadas entran en la categoría de ilustración bidimensional ya que todas son susceptibles de aplicarse a soportes planos (de dos dimensiones), además se pueden utilizar combinaciones de diversas técnicas ya que muestran una versatilidad en el uso y mezcla de los materiales que utilizan

Hay que tomar en cuenta de que no se hace mención de otras técnicas y materiales ya que el campo de la ilustración es muy amplio, pero existe una serie de técnicas alternativas llamadas así por el uso no muy común de materiales y soportes para la creación de ilustraciones

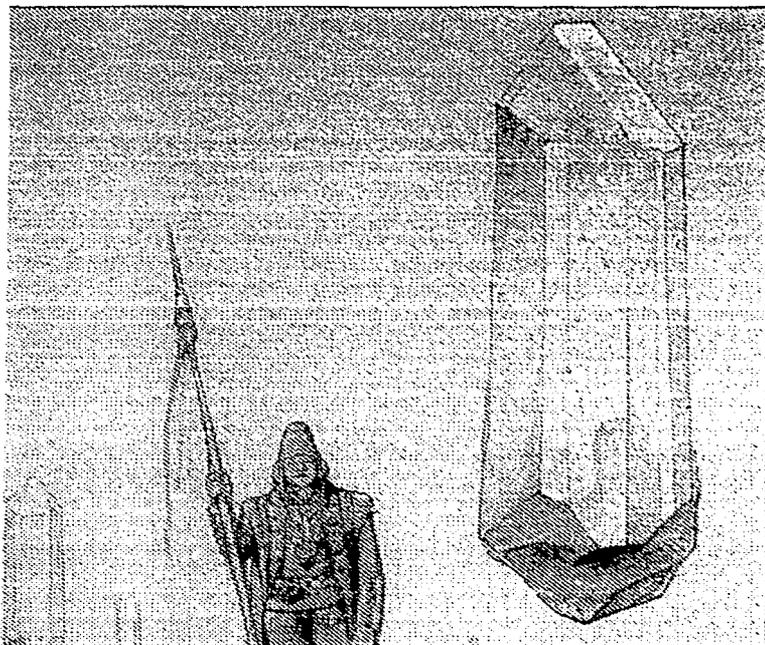
la *forma*
tridimensional



De niños para conocer el mundo que nos rodea somos estimulados con objetos tridimensionales por medio de ellos es más fácil tener un acercamiento a este mundo nuevo para nosotros.

Lo que vemos no es una imagen plana sino un espacio con profundidad física que es la tercera dimensión. Como dice WUCIUS WONG en su libro Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional "vivimos en un mundo de tres dimensiones" (12) Lo que vemos es espacio continuo en el cual nos encontramos nosotros.

Para comprender un objeto hace falta más que una simple mirada, este se tiene que ver de diferentes ángulos y distancias y reunir toda esa información para entender a la forma tridimensional. Cuando movemos un objeto y cambiamos la relación entre este y nuestros ojos se crea una figura diferente.



Moebius, 1998

El diseño tridimensional se asemeja al bidimensional en cuanto a que procura establecer armonía y orden visual, o bien generar un atractivo visual que va enfocada a cierto propósito; su diferencia radica que su medio es el mundo tridimensional.

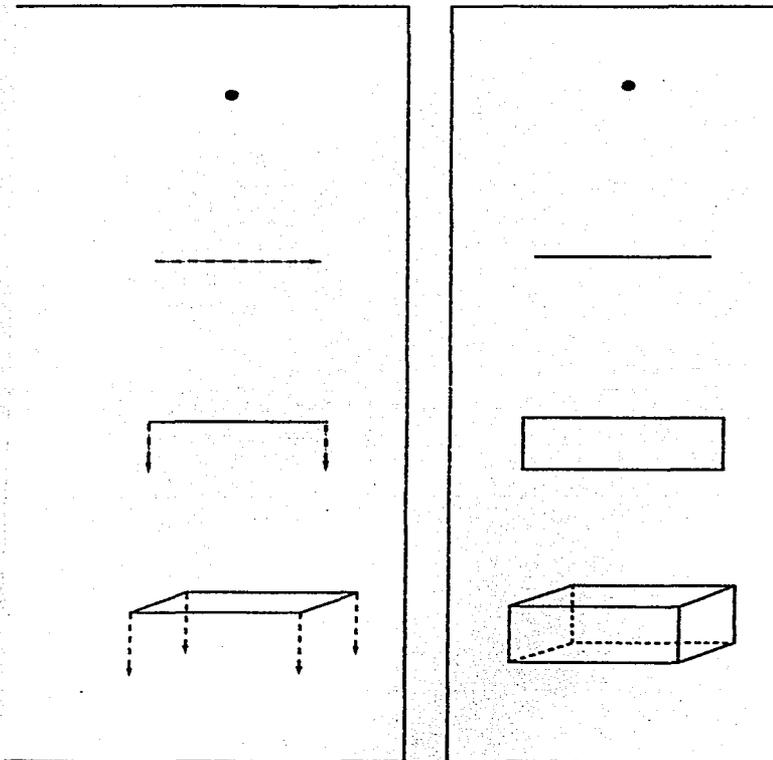
Una ventaja de trabajar en tres dimensiones es que se emplean formas y materiales tangibles en el espacio real por lo que no surgen problemas con representaciones ilusorias de formas tridimensionales en un plano.

(12) Wucius, Wong, "Fundamentos del diseño ...", Barcelona, 1981, p 10

Antes de profundizar en la forma tridimensional debemos hablar de los elementos del diseño

Los elementos primarios o conceptuales de la forma son aquellos que no son perceptibles pero parecen existir, es decir, creemos ver líneas que rodean un objeto pero no están en realidad ahí, sólo son conceptos que tenemos, no son reales.

Estos elementos son:



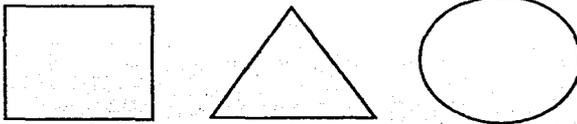
Punto "Un punto indica posición. No tiene largo ni ancho. No ocupa zona en el espacio."(13) no tiene dimensión puesto que no tiene extensión

Línea La línea es un punto en movimiento "cuando un punto se mueve su recorrido se transforma en una línea."(14) sólo tiene longitud, además de posición y longitud.

Plano Es una línea en movimiento, "El recorrido de una línea en movimiento (en una dirección distinta a la suya intrínseca) se convierte en plano."(15) Tiene longitud y anchura, además de posición y dirección

Volumen Es un plano en movimiento "El recorrido de un plano en movimiento (en una dirección distinta a la suya intrínseca) se convierte en volumen."(16) Tiene una posición en el espacio.

Los elementos secundarios o visuales de la forma son aquellos que son perceptibles, es lo que vemos, es decir, para representar una línea conceptual trazamos una línea visual la cual tendrá color y textura que se establecen de acuerdo al material que le dio origen a dicha línea. "Cuando los elementos visuales se hacen visibles, tienen forma, medida, color y textura."(17)



Forma



Medida



Color



Textura

Forma "Todo lo que pueda ser visto posee forma que aporta la identificación principal en nuestra percepción"(18)

Medida "todas las superficies tienen un tamaño. El tamaño es relativo si lo describimos en términos de magnitud y pequeñez"(19) es susceptible de medirse

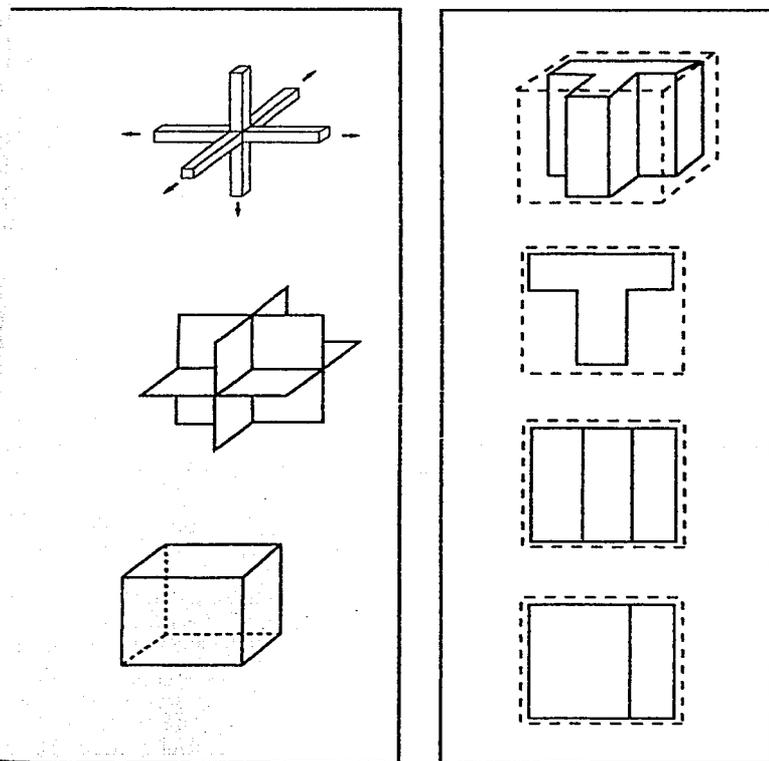
Color "Una forma se distingue de sus cercanías por medio del color "(20) es la percepción que tenemos de la luz reflejada por los objetos.

Textura "Se refiere a las cercanías en la superficie de una forma."(21) Es la característica de la superficie de las formas.

Cuando los elementos primarios del diseño se hacen visibles se convierten en forma

Para poder conocer la forma tridimensional hay que conocer sus tres direcciones primarias y estas tres dimensiones son el largo que es "la dirección vertical que va de arriba a abajo, el ancho que es la dirección horizontal que va de izquierda a derecha y profundidad que es la dirección transversal que va hacia adelante y hacia atrás"(22).

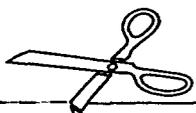
Para cada una de las direcciones se puede establecer un plano liso así podemos tener un plano vertical un plano horizontal y otro transversal; si se duplican los planos, es decir, el vertical se transformarlos planos de adelante y atrás, el horizontal en arriba y abajo y el transversal en izquierda y derecha, se podrá construir un cubo.



En este cubo imaginario se puede insertar cualquier forma tridimensional y así podemos proyectar es la forma a cada una de los planos o caras, en la superior obtendremos una visión plana que es "la forma tal como es vista desde arriba, en la frontal obtendremos la visión frontal que es la forma tal como es vista desde adelantey en la lateral obtendremos una visión lateral que es "la forma tal como es vista desde el costado"(23).

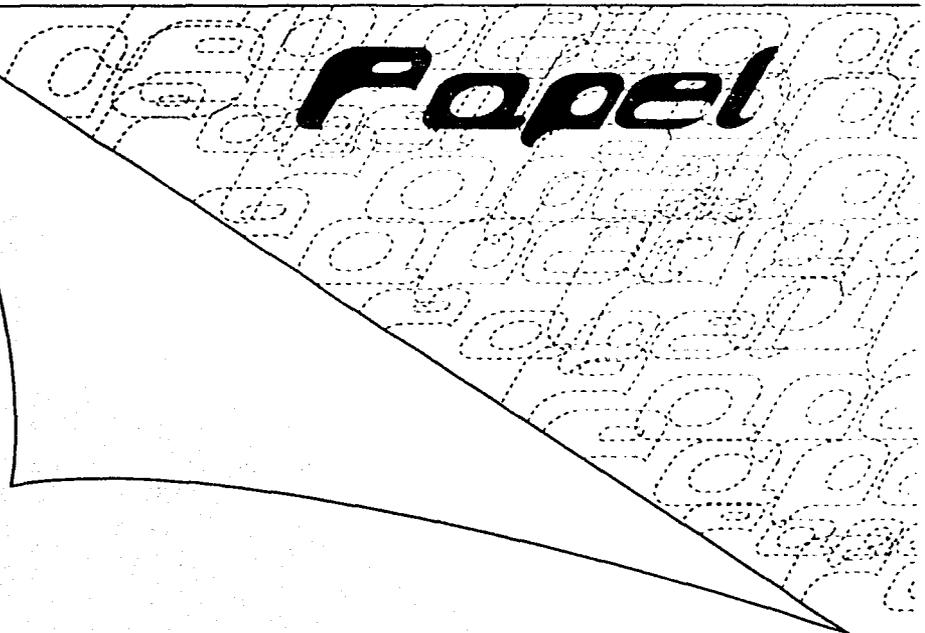
(22) Wucius, Wong, Fundamentos del diseño ...,Barcelona, 1981, p 103

(23) Wucius, Wong, Fundamentos del diseño ...,Barcelona, 1981, p 104

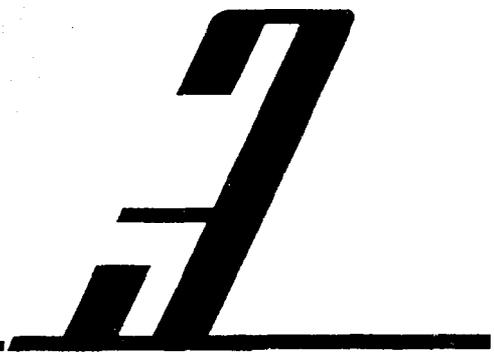


escultura en

Papel



... Capítulo ...

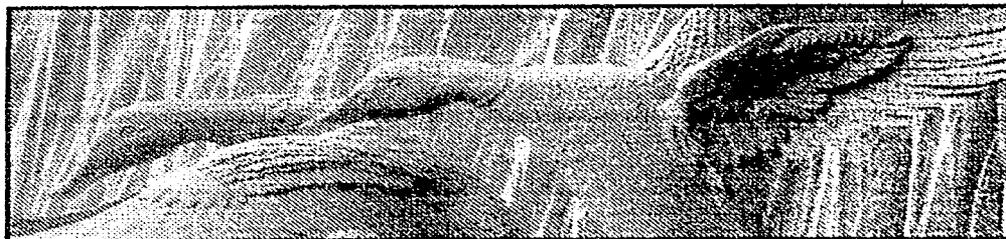




El ilustrador a utilizado el papel ampliamente en sus obras, su aplicación más común es el de soporte, es decir la superficie donde se aplicaran los pigmentos para resolver una ilustración. En este capítulo veremos al papel participando no solo como soporte sino que será el material principal de construcción de la ilustración.

Existen otras técnicas realizadas con papel de las que conocemos ya sus resultados como es el caso del origami donde al papel por medio de dobleces se logran crear diferentes formas como animales, flores, etc.

La escultura en papel es interesante ya que en vez de limitarnos a representar la tercera dimensión, como lo harían algunas técnicas tradicionales de ilustración, sobre una superficie plana se trata aquí, como en todas las técnicas tridimensionales, de construirla directamente; por lo que estas ilustraciones tienen volumen real y no solo volumen representado.



José Kruteman, 1995

Existe un amplio campo para la técnica de escultura en papel que permite una gran oportunidad de invención. "La escultura en papel va estrechamente unida a las matemáticas, ya que recurre a numerosas formas geométricas: cilindro, cono, cubo, etc." (24) todas estas formas se combinan entre sí, la manera en que se han de combinar dependerá de la intención del ilustrador.

¿Porque esta técnica recibe el nombre de escultura? Para comprenderlo debemos ver la definición del término.

"ESCULTURA.- arte de representar formas naturales o imaginarias en tres dimensiones, comprende la figura suelta, o de bulto y el alto y bajo relieve, sus técnicas básicas son: el modelado, la talla, el vaciado o fundición y la construcción" (25)

(24) Chambert Andrew, "Creaciones Manuales". Barcelona, 1987. pág. 8

(25) Gran Diccionario..., Vol. 3, Madrid, 1980. pág. 542

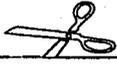


Así pues con el papel se construirán piezas, esas piezas formaran un todo que será más que la suma de sus partes este todo es la ilustración, con esto se cumple principalmente una de las técnicas elementales de la escultura la construcción.

Como dice, el ilustrador, Andrew Chambert podemos concluir en que " mediante el juego de luz y sombra nacen efectos plásticos que explican y justifica el título de escultura para definir esta técnica de creaciones manuales en papel."(26)



Joan Kritchman. 1995



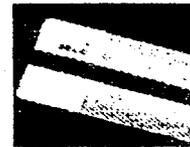
utensilios y materiales

Se pueden utilizar los instrumentos comunes para el dibujo pero también es necesario escoger instrumentos y materiales especiales para esto es para conseguir buenos resultados en los montajes que deberán ser limpios y bien acabados.

u t e n s i l i o s

Escalímetro

Es un instrumento creado para medir, este cuenta con diferentes unidades métricas que son 1:200, 1:100, 1:125 entre otras.



Lápices duros (2h o 4h)

Estos se utilizarán para trazar pero principalmente para marcar el papel con lo que será más fácil efectuar un doble. Se utilizan los lápices 2h o 4h por su dureza además de que los de mina blanda ensucian el papel.



Escuadras

Estas se emplearán en el trazo y corte del papel.



Compás

El compás es el instrumento con el que se pueden trazar circunferencias con gran eficacia.



Pinceles

Nos servirán para manipular el pegamento o bien para colorear el papel.



Tijeras

Para cortar el papel.





utensilios y materiales

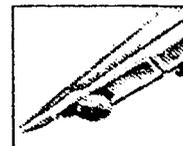
Trozo de tela

Para limpiar y secar los dedos



Compás con punta cortante

Se trata de un compás especial que tiene incluida una pequeña navaja con el que se cortan circunferencias



Acocadores

instrumentos de metal que servirán para marcar el papel o bien realizar algunas texturas a este



Pinzas para tender la ropa (de madera y plástico)

Servirán para mantener junto los papeles que están en el proceso del secado del pegamento.



Clips y sujetapapeles

Tienen el mismo uso que las pinzas de ropa pero estos se utilizaran para piezas más pequeñas.



Pinzas de filatelista

Sirven para tomar las piezas de papel (por lo general las piezas pequeñas) sin que estas se ensucien con los dedos.



- X acto, cúter y navajas

Para realizar cortes en el papel





Los materiales necesarios para la escultura en papel pueden catalogarse en tres tipos: papeles, cartones y pegamento.

m a t e r i a l e s

Papeles y cartulinas

En el comercio hay gran variedad en papeles y cartones, es indispensable hacer una selección previa para poder realizar esculturas en papel; se tiene que tener en mente lo que se quiere realizar así elegirémos el papel adecuado de acuerdo a su:

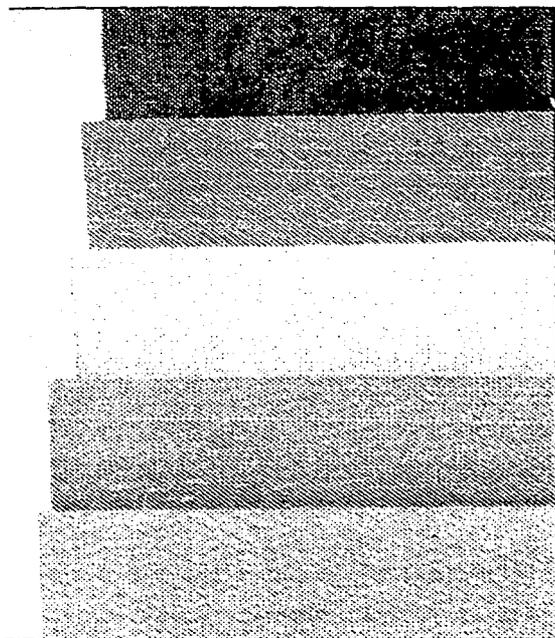
1) Resistencia, ya que si se emplea un papel muy delgado es posible que se rompa, en cambio si se emplea un papel muy grueso quizá no se preste para realizar la pieza adecuada

2) Color, si la ilustración es policromática, es decir de dos o más colores, se tendrá que elegir el color del papel de acuerdo a lo que queremos conseguir, por ejemplo si queremos realizar una hoja de árbol elegiremos un papel de color verde que se asemeje o aproxime a la tonalidad de la hoja.

3) Textura, existen papeles con texturas visuales que nos pueden ayudar como la del mármol, también existen los papeles texturizados el cual nos ayudan al no tener que marcar al papel para realizar dichas texturas.

El papel se vende en hojas o rollos, pero siempre forma una superficie plana. "La escultura en papel tiene como objeto dar a esta superficie relieve y volumen"(27)

Para llegar a este resultado son necesarias varias operaciones mostraremos con esquemas correspondientes.



Muestra de diversos tipos de papel.



El papel tiene dos características esenciales el peso y la dirección de la fibra, el peso del papel de dibujo se calcula por metro cuadrado y es proporcional al espesor del mismo. Según se el propósito de la escultura se elegirá el papel adecuado.

La dirección del papel el papel sale de la máquina en forma de rollo o bobina continuos. Este esta formado por fibras paralelas, situadas en el mismo sentido que sale el rollo anteriormente mencionado. Las cartulinas mas recurridas para la escultura en papel suelen ser bristol, ingres y carson.

Pegamentos

El pegamento es un elemento esencial a la hora de realizar la escultura en papel.

El pegamento debe presentar cuatro cualidades: plasticidad, que sea muy adhesivo, fácil de emplear y de gran limpieza.

Al principio por la inexperiencia se puede utilizar mucho pegamento, lo que tiene como consecuencia que se manche el trabajo con facilidad; por esta razón se debe emplear en cantidades necesarias.



Muestra de diferentes pegamentos y cintas adhesivas



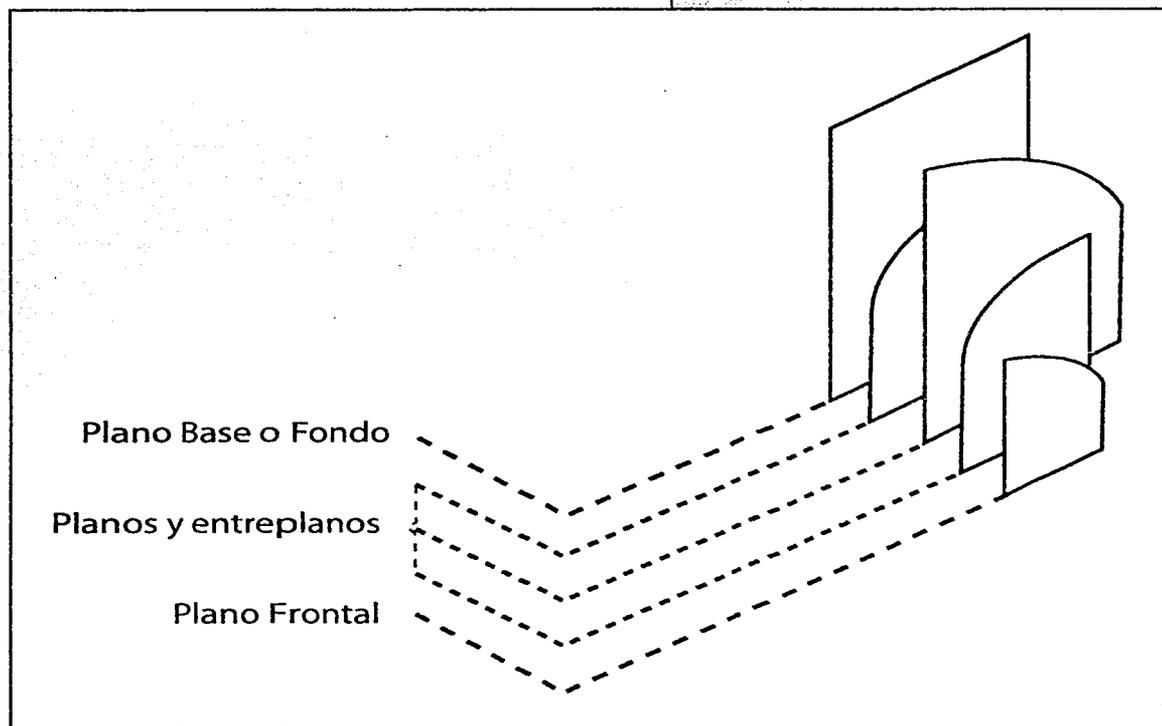
proceso de trabajo

Una parte importante del montaje son los planos y la estructura que es la parte primordial de sostén de la escultura.

El manejo de planos es lo que dará profundidad a la ilustración, en ocasiones todas las piezas van colocadas en el fondo pero cuando se dispersan entre diferentes planos se logran volúmenes diversos y se crea una profundidad entre las diferentes piezas

Es importante determinar los planos o niveles que llevara la ilustración.

La ilustración esta sujeta a la base o fondo; después, de manera ascendente hacia el espectador, van los planos y entreplanos esto pueden ser tantos como la profundidad que se le quiera dar a la ilustración y por ultimo va el plano mas cercano al espectador que es el frontal.

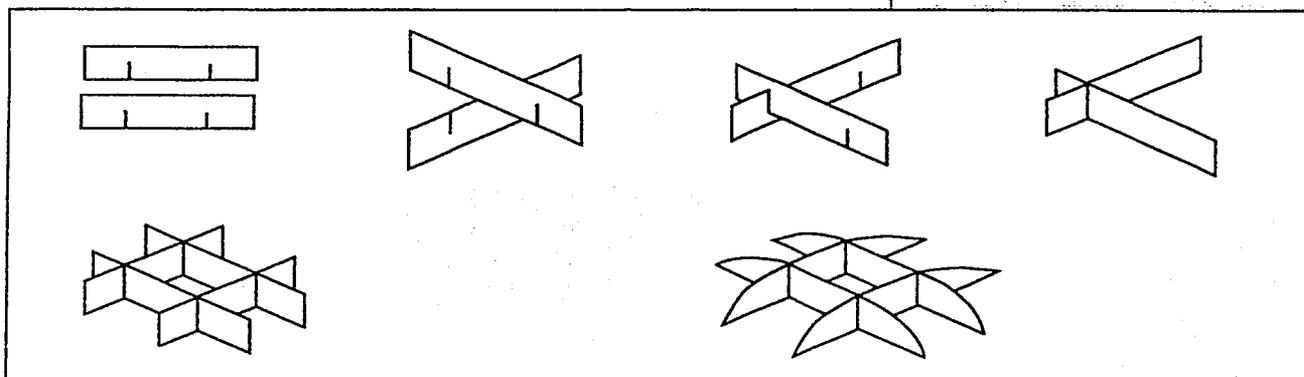




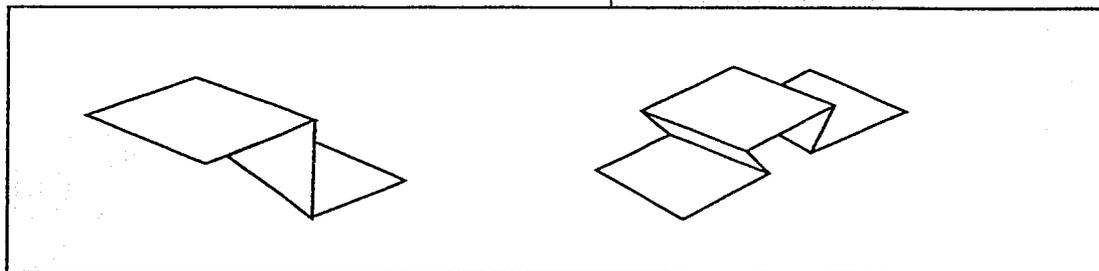
proceso de trabajo

Ya que se tienen determinados los planos es recomendable idear las estructuras
Para dar un volumen considerable a una pieza o bien para elaborar piezas que van en el plano frontal o planos muy cerca de este se crean estructuras resistentes que nos sirvan para esta función, estas estructuras se les llama "puentes"

Los "puentes" se pueden realizar de cartulina caple o un cartón delgado, se realizan tiras con un ancho de 5cm o bien de al altura que se le quiere dar a la pieza. Similar a los cartones de las cajas de esferas.



También son recurridas las "mariposas" que son tiras de cartulina en forma de "z" las cuales permiten una manipulación amplia. Que sirven para dar sosten a piezas movibles o que se prueban en diversas posiciones.





proceso de trabajo

El ejemplo que se presenta trata sobre ilustraciones para una historieta.

Se elaboraron bocetos a partir de un guión de historieta el cual relata la historia de un doctor que rehabilita a los enfermos de maneras poco convencionales.



Una vez que se cuenta con el boceto final se traslada al tamaño adecuado para la escultura en papel. El tamaño será de 50x70 cm, estas medidas son aconsejables para la elaboración de una escultura en papel, ya que por ser un formato relativamente grande, se facilitara el diseño y elaboración de las piezas con papel.



Hay que elegir el material del soporte este podrá ser un cartón grueso o alguna madera como triplay, fibracel etc. Es recomendable, ya sea cartón o madera, colocar en el reverso un marco de madera esto servirá para darle estabilidad al soporte y evitar que se pandee o deforme.



Después de trasladado al tamaño final, el dibujo se pasa a papel albanene (papel translucido) el cual ocuparemos para el calcado del dibujo.





proceso de trabajo

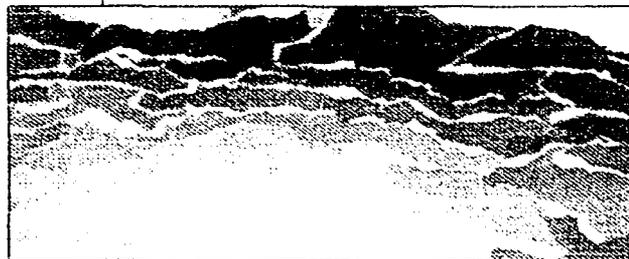
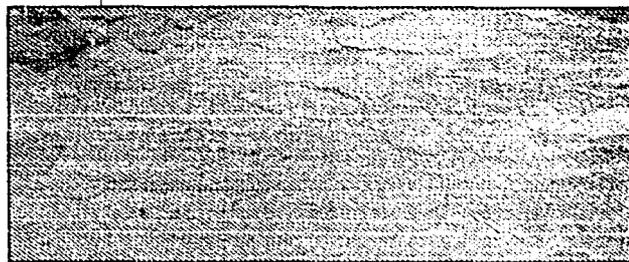
Con el dibujo en albanene se procede a la elección de la pieza a realizar en cartulina bristol.

Se realiza en esta cartulina por su grosor y por ser económica ya que en algunas ocasiones, al diseñar las piezas, se cometen errores o hay diferentes propuestas para la pieza.

Si esto se realizara con el papel destinado para el trabajo final se elevarían los costos de producción además de hacer trabajo ocioso.

Al realizar la escultura en papel de una imagen es recomendable realizarlo con el menor número de piezas esto es para que no se noten las uniones entre las mismas y que la ilustración se vea como unidad, es decir, que se considere que es una sola pieza.

Ya que se tienen las piezas se colocan en el dibujo de albanene para comprobar que acoplen bien entre ellas y entre el formato, esto se puede considerar como boceto en escultura en papel



m o d e l a d o

1928

p l a s t i l i n a

Capítulo

4

A medida que la tecnología avanza, el ilustrador encuentra mejorados o nuevos materiales y herramientas para la creación de sus obras y no solo utiliza los que son expresamente contruidos para ilustrar además busca entre otros que considera que le pueden ser de utilidad.

Tras la experimentación encuentra uno de los materiales muy recurrido en la escultura y animación, la plastilina. Este material de modelado tiene características especiales, semejantes a las del barro, con las que se pueden lograr texturas interesantes y enriquecer una ilustración.

El proceso para manipular la plastilina se llama modelado, si vemos la definición de modelar

"MODELAR tr. Formar de cera, barro, etc., una figura o adorno.2. pint. Presentar con exactitud el relieve de las figuras."(28)

"modelar es el proceso de construir una forma vista o concebida, por medio de arcilla o barro u otra materia plástica"(29)

Podemos concluir que el modelado es una técnica básica de la escultura y consiste en representar formas tridimensionales a partir de la manipulación de cera, barro u otro material plástico.

El modelado es una de las técnicas de representación más antiguas, en un principio se mezclaban diferentes tipos de arcillas con agua para obtener una masa maleable que permitía poder crear las vasijas, objetos ornamentales y religiosos. El arte de manipular materiales para crear formas tridimensionales



Christopher Barlett, 1992

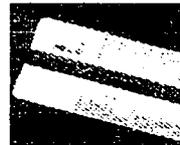
(28) Gran diccionario..., Vol. 8, México, 1986, pág. 2931

(29) BASILIO Gómez, Juan, "Escultura y modelado en 5 lecciones", Barcelona, 1971, pág. 5.

Se pueden utilizar los instrumentos comunes para el dibujo pero también es necesario escoger instrumentos y materiales que se emplean en el modelado.

u t e n c i e l i o s

Es un instrumento creado para medir, este cuenta con diferentes unidades métricas que son 1:200, 1:100, 1:125 entre otras.



Escalímetro

Para limpiar y secar los dedos



Trozo de tela

Son instrumentos de metal que servirán para marcar la lastilina o bien realizar algunas texturas



Acocadores

Son instrumentos de metal o plástico que servirán para modelar la plastilina así como quitar los excesos de plastilina



Estiques

Para ser usados en pequeñas partes ya sea para marcar, dar textura o quitar plastilina



Palillos de
madera

Existen de diversos grosores y nos servirán para crear texturas en la plastilina.



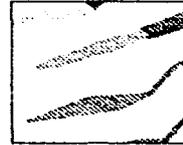
Lijas

Este servirá para dar una estructura y colocar la plastilina en ella



Alambre

Se presentan en un sin fin de forma y tamaño y nos servirá, al igual que los estiques, para cortar, alisar, aplicar y extraer la masa y dar forma al moldear.



Espátula

m a t e r i a l e s

Evidentemente el material primordial en esta técnica es la plastilina, existen diversas marcas en el mercado con características propias.

Existen las plastilinas muy maleables como la especial para escultor y otras, las mas comerciales, muy duras y difíciles de manejar. Lo recomendable es que la plastilina tenga una consistencia media que nos permita manejarla y al mismo tiempo no se suavice con el calor.

Las plastilinas epoxicas son aquellas que en su manejo son maneables, pero cuando se deja secar al temperatura ambiente por algún tiempo, tiende a endurecer fuertemente y el calor no le afecta, esta plastilina nos conviene cuando requerimos piezas que necesitan tener una vida duradera



Yasutaka Taga, 1997



Javier Marín, 1997

Hay materiales con características similares a la plastilina como es la cera plástica, que es frecuentemente usada por los animadores de muñecos de plastilina porque resisten relativamente el calor de las lámparas del set de filmación pero conserva la consistencia manejable de la plastilina.



Yasutaka Iga, 1997

La plastilina tiene colores específicos por lo general colores primarios y secundarios (rojo, amarillo, azul, verde, naranja, violeta) así como blanco y negro, los demás colores o colores con tonos se específico se consiguen con la mezcla de estos colores.



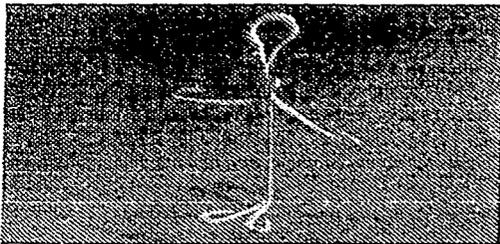
Yasutaka Iga, 1997

En sus inicios, al emplear este material en la ilustración, se construyeron personajes (figuras 3d) y fondos, al estilo de animación, lo que en cierta medida los diferenciaba es que en la ilustración se colocan mucho más detalle y no son construido con la intención de darles movimiento alguno.



Chicken Run, 2000

Estos personajes son construidos con técnicas de modelado empleados en la escultura, por lo general se comienza con una estructura de metal llamada "esqueleto" que en ocasiones va unido a una base y será el soporte de la escultura donde se colocara la plastilina; esta se coloca poco a poco en pequeñas porciones y se hace un trabajo de modelado hasta realizar la forma que se requiere.



Esqueleto de alambre

El armazón o "esqueleto", llamado así por dar soporte y sostener a la plastilina, se elaboran principalmente a base de alambre el cual se dobla para obtener una estructura en la cual se colocara la plastilina, también se pueden construir de madera.

Los primeros pasos para la construcción de ilustraciones empleando el modelado en plastilina es el boceto y el trazo de plantillas, estas son las piezas trazadas en papel.



Chicken Run, 2000

Es importante determinar los planos o niveles que llevara la ilustración.

La ilustración estará sujeta a la base o fondo; después, de manera ascendente hacia el espectador, van los planos y entreplanos esto pueden ser tantos como la profundidad que se le quiera dar a la ilustración y por último va el plano más cercano al espectador que es el frontal.

Al tener el boceto y la idea de los diferentes planos y volúmenes que llevara la ilustración se comienza con la realización de la estructura.



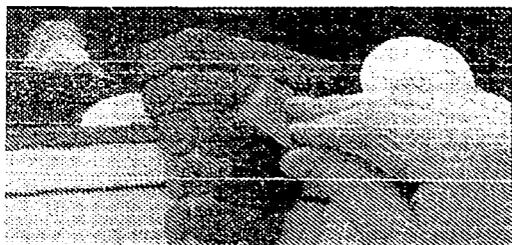
Chicken Run, 2000

Esta es de suma importancia ya que será el "esqueleto" donde se distribuirán toda la plastilina de nuestra ilustración.

Sobre la estructura ya planeada se construirán los volúmenes de la ilustración, se pueden conseguir con diversas capas de plastilina, se van aplicando pequeños trozos o tiras que se adaptan o funden con los dedos.

En ocasiones el volumen que se requiere es bastante y si lo consiguiéramos con muchas capas de plastilina agregaríamos peso innesario a la ilustración. En estos casos se crean piezas de unisel o cartón que nos dan el volumen requerido y sin peso que ponga endeble la estructura de la obra.

En el modelado en plastilina las texturas son provocadas, es decir, al agregar y manipular pequeñas porciones de plastilina se van formando texturas muy características de esta técnica. Estas texturas se consiguen con la espátula los estiques o inclusive con los dedos. También se puede texturizar con los acocadores, lijas, palillos de madera y cualquier objeto que marque la superficie de la plastilina



Al finalizar la ilustración se puede, si lo requiere, pintar para agergar color en partes específicas donde no se les pudo conseguir con la plastilina.

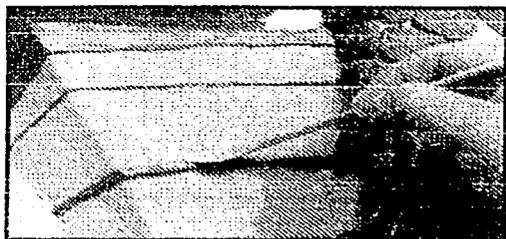
Esta técnica no sólo es aplicable a la plastilina también se pueden utilizar materiales similares que se emplean en el modelado como el barro o pasta francesa pero se tiene que tomar en cuenta la manera y el tiempo de secado de estos materiales

p r o p u e s t a



Se propone un ilustración elaborada con plastilina la cual servirá para la elaboración para un postal promocional.

Se elaboraron bocetos para la creación de la ilustración



Hay que elegir el soporte este podrá ser alguna madera como triplay, fibracel etc. Es recomendable colocar en el reverso un marco de madera esto servirá para darle estabilidad al soporte y evitar que se pandee o delorme. Una vez que se cuenta con el boceto final se translada soporte final.



El tamaño será de 46x56 cm, con estas dimensiones de formato se facilitara el diseño, elaboración y manipulación de las piezas de plastilina

Se empieza a trabajar con los niveles mas bajos, es decir con los que consideremos que va mas alejado en la ilustración por lo que ira mas cercano al soporte del trabajo.



Los colores claros son los que se trabajan en primer lugar debido a que se suele manchar o ensuciar la plastilina

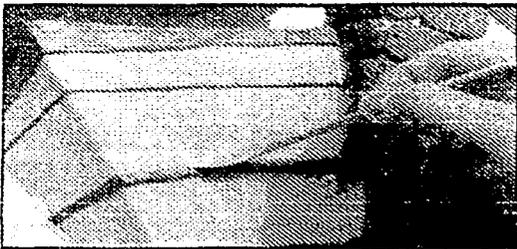


Cuando hay zonas donde se deba aplicar mucho volumen, en lugar de usar grandes cantidades de plastilina se suele poner un "relleno" como cartón o unicel, esto se hace con la intención de que no se le agrega peso innecesario a la ilustración y al mismo tiempo ayuda a reducir la utilización de plastilina



Si queremos alguna textura especial, como en este caso el pasto, podemos utilizar los acodadores que nos permitirán realizar diferentes texturas de las cuales elegirémos la mas apropiada.

En el caso del pasto, además de la textura que se aplico, se mezclaron diferentes tonos de plastilina verde, azul y amarilla lo cual ayudo mucho a su aspecto.



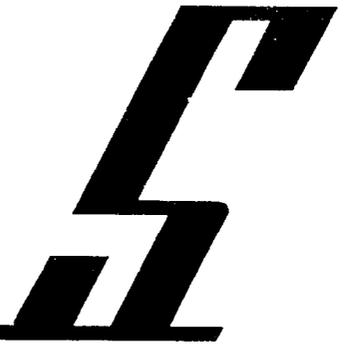
Para alisar o quitar excesos se utilizan los estiques ya sea de metal o de alambre (con el cual también podemos hacer incisiones). Por lo general la plastilina se suele marcar con las huellas digitales; para evitar estas marcas se humedecen los dedos en agua y se alisa la plastilina.

Las nubes se realizaron a partir de tiras de plastilina las cuales se enrollaron en forma de "caracol" para colocarlas posteriormente en la base.



Chatarrero
despordido y

Capitulo





Dave McKean, 1998

El ilustrador, por lo general, ha utilizado técnicas y materiales tradicionales pero a medida que se enfoca a una experimentación plástica que es expresada en sus obras surque la necesidad de combinar técnicas y por lo consiguiente materiales; es por este camino que llega a otros lugares ligados íntimamente con el arte, así el ilustrador encuentra en materiales de reciclaje, como pueden ser láminas, envases y toda clase de objetos que a primera vista se podrían considerar como objetos de desecho, elementos que bien se pueden utilizar para entablar un diálogo visual.

El nombre de esta técnica recae en el tipo de material con que se crea.

*Alternativo adj. Con alternación, alternar.

Alternar Repetición con más o menos regularidad cosas diferentes: alternar el trabajo con el descanso*(30)
Así pues los materiales a utilizar serán aquellos diferentes, que ofrecen otras virtudes a los ya conocidos

Al ser estos materiales otras propuestas diferente a las tradicionales no significan de ninguna manera que sea una mejor opción que las otras, sin embargo si son una opción más y que será válida su aplicación cuando por alguna cuestión una técnica tradicional este alejada del concepto y el propósito de la obra del ilustrador.

(30) García-Pelayo, Ramón. Pequeño Larousse, Argentina, 1999, pág 55

utensilios y materiales

El elegir los materiales tiene sus peculiaridades; al ir a lugares donde venden chatarra se tiene que distinguir entre una gran variedad de objetos y elegir aquellos que nos reiteren el concepto de la ilustración donde serán aplicados;

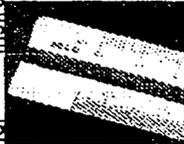
A veces se busca un objeto sin saber en que se va a utilizar, estos se suelen guardar para cuando una ilustración lo requiera, y en otras ocasiones ya se tiene identificado el objeto que en particular se quiere.

El material que se selecciona será, como menciona Julio Carrasco, "ese objeto que una vez limpio de óxido y mugre, va hacer que tu ilustración se vea bien chida".

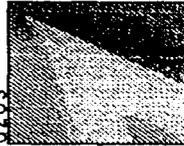
En este tipo de técnicas es valido cualquier utensilio y material ya sea creado expreso para una tarea determinada o bien creada por el propio ilustrador.

En cuanto a los utensilios se devén considerar algunos que servirán de uso general para cualquier ilustración que emplee materiales alternativos como son:

Escalímetro o cualquier instrumento para medir.



Escuadras para trazos precisos



Pegamento, esto no servirá para unir pieza, puede ser pegamento blanco o silicones



Lápices o instrumentos para bocetar u marcar.



Trozo de tela para limpiar y secar los dedos



Dada la libertad de materiales que se pueden utilizar no hay procedimientos rígidos para la construcción de este tipo de ilustraciones, solo hay que tomar en cuenta que se tienen que crear una estructura sólida en la ilustración la cual le permita su manipulación y un lapso de vida razonable.

Al iniciar con la ilustración es necesario crear plantillas, estas parten de un boceto en el cual se consideran los materiales a utilizar a si como el método de creación de piezas. En algunas ocasiones las plantillas son muy relativas ya que sería muy difícil encontrar un objeto que se acoplara perfectamente, aquí las plantillas son una referencia y no son rígidas en el momento de crear piezas para la ilustración y se puede experimentar con estas hasta encontrar la alternativa más adecuada.

Para poder iniciar el armado o montaje de la ilustración es necesario definir los planos a utilizar.

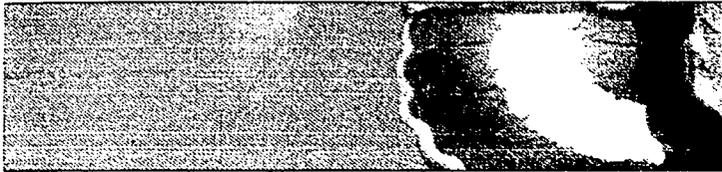
Como técnica tridimensional, la ilustración tendrá elementos que sobrepasen el plano que nos da el soporte (base). Así, se tendrán que intercalar planos y entreplanos, el número de estos se determinará de acuerdo a la altura que se le quiera dar a la ilustración, por lo regular de 5 a 10 cm, y también como desee distribuir los elementos de la ilustración en relación a su perspectiva.



Julio Carrasco 1998

Una vez teniendo los planos definidos se establece la estructura, esta es de suma importancia ya que en ella se distribuirán todas las piezas de nuestra ilustración y soportará el peso de esta. Esta estructura puede estar conformada por puentes contruidos, como los mencionados en el capítulo de escultura en papel, alambres o armazones de metal o madera.

Otro elemento relacionado con la estructura es el volumen, el juego que se le da a los diferentes volúmenes en las piezas a utilizar es lo que nos proporcionara la sensación tridimensional de la ilustración, en esta técnica el volumen se consiguen con los propios volúmenes de los materiales o bien por sobreponer diferentes objetos hasta obtener el volumen deseado.



Julio Carrasco 1998

Otro elemento relacionado con la estructura es el volumen, el juego que se le da a los diferentes volúmenes en las piezas a utilizar es lo que nos proporcionara la sensación tridimensional de la ilustración, en esta técnica el volumen se consiguen con los propios volúmenes de los materiales o bien por sobreponer diferentes objetos hasta obtener el volumen deseado.

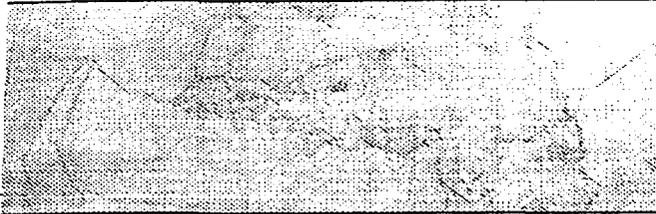
Además de los materiales también son importantes los pegamentos a utilizar, estos son las sustancias que unirán las piezas. Por lo general al unir diversos objetos que tienen diferentes tamaños y texturas, en ocasiones grasas o de difícil adhesión, se tienen que encontrar adhesivos que en realidad unan las superficies para que le de duración a la unión de los materiales los mas aconsejables son los silicones o pegamentos de contacto.

Los tratamientos por lo general son muy sencillos y se centran en el buen ensamble (visual y estructural) de los materiales que conforman la ilustración.

Por lo que se refiere a las posibles texturas que se le den a la obra es conveniente conservar las texturas originales, ya que al trabajar con objetos tan diversos se obtienen texturas variadas e interesantes por lo general no se hacen texturas provocadas, sin embargo no hay restricciones que no permitan efectuar estas.

Al finalizar la ilustración se puede, si lo requiere, pintar para agregar colores en partes específicas donde no se quiera conservar colores originales.

proceso de trabajo



Se elaboraron bocetos para la creación de la ilustración, en la preparación del boceto se consideran que materiales se van a emplear así como la manera en que se ensamblarán las piezas entre si y el soporte.

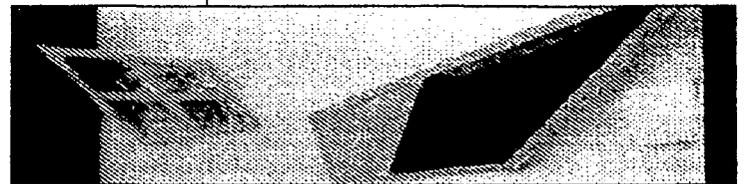
Hay que elegir el soporte, este podrá ser alguna madera como triplay, fibracel etc. Como se ha mencionado con anterioridad, recomendable colocar en el reverso un marco de madera esto servirá para darle estabilidad al soporte y evitar que se pandee o deforme.



Una vez que se cuenta con el boceto definitivo se traslada soporte final. El tamaño será de 40 x50 cm, el tamaño de la ilustración depende de varios factores ya que este será apropiado para la manipulación de los objetos y tamaños de estos; no hay limites de tamaño se pueden ser tan grandes o pequeños como se quiera. Este tamaño se eligió por que es adecuado para trabajar con las piezas que se utilizarán



Se empieza a trabajar con los niveles mas bajos, es decir con los que consideremos que va mas alejado en la ilustración por lo que ira mas cercano al soporte del trabajo.



proceso de trabajo



El latex de agua es un material liquido que al secarse da diferentes texturas dependiendo del material al que se le aplico.

¿ Por que se emplearon juguetes y tela? ¿Por qué no se emplearon botellas o cualquier otro material?



Aquí es pertinente hacer una pausa, el porque se usa un material y otro no recae en el concepto de la ilustración.

Dada la libertad de uso y aplicación de materiales que da esta técnica nos resulta numerosas la opciones para resolver el problema que plantee la ilustración, la solución que le de el ilustrador será valida ,sobre todo si toma en cuenta la idea que dio origen a la obra;



Esta ilustración trata sobre un niño que tiene miedo a lo que encierra su armario, este miedo se representa por un monstruo que sale de el armario con propósito de atacar al niño.



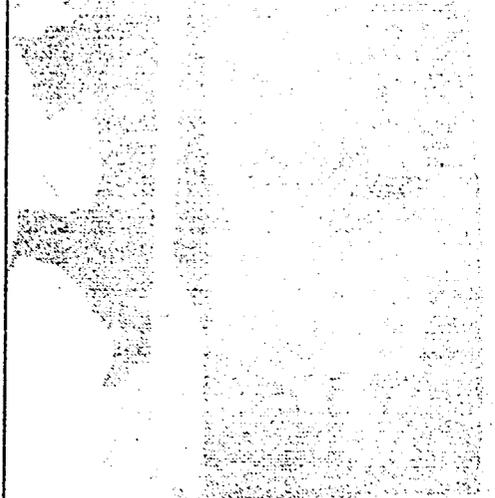
proceso
de trabajo



El monstruo existe en la imaginación del niño y su origen tiene una explicación visible. Los juguetes que olvido, rompió o escondió en algún lugar de la casa y que nunca volvió a ver. Debido a esto se emplearon los juguetes y no otro elemento.

Continuando con el proceso de elaboración, se hizo un marco para que en la ilustración hubiera elementos que tanto sobrepasaran el soporte como estuvieran bajo este.

Algunos acabados se realizaron con acuarela.



Algunas diferencias muy específicas encontradas entre la escultura o ilustración tradicional y el tipo de ilustración propuesta en la tesis radican en que:

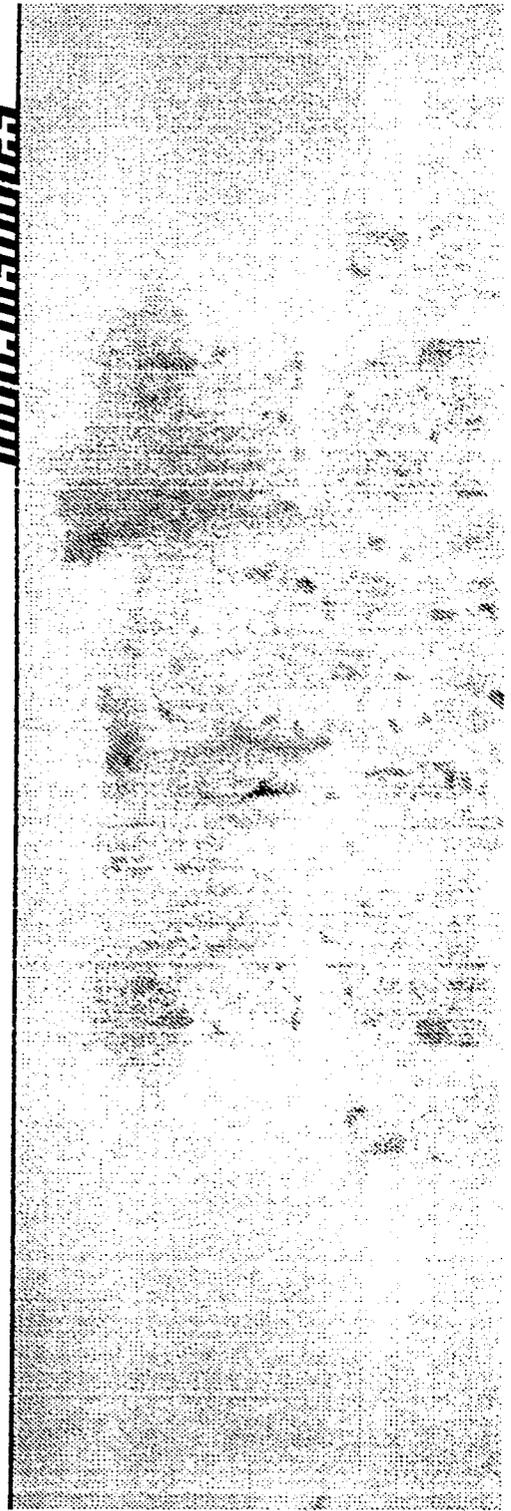
Una escultura se aprecia por todos sus lados, es un forma tridimensional; en cambio una ilustración tridimensional (como puede ser una que emple chatarra) que es reproducida en algún medio sólo se le puede apreciar desde un punto de vista del espectador caso similar al de una pintura el punto de vista primordial es el frente. Sin embargo el original de esta ilustración al tener elementos que van más allá del plano adquiere un nuevo valor plástico que se encuentra entre la frontera de la escultura(3D) y la ilustración tradicionales(2D).

El hecho de hablar de ilustración alternativa no significa que sólo se hable de ilustraciones de carácter tridimensional, también entran en esta clasificación todas aquellas donde el uso y manera de utilización de materiales y soportes sean diferentes a los empleados en ilustraciones tradicionales.

Las técnicas antes vistas por considerarse como técnicas de ilustración tiene que tener el carácter de reproducción en impresos u otros medios, esto lo logra gracias a la fotografía. El emplear la fotografía para poder ser insertada en los diversos medios nos da características similares a ilustraciones tradicionales y no se tienen que emplear métodos especiales de reproducción que incrementen el presupuesto para ser publicada en dichos medios.

A demás con el uso de la fotografía se pueden agregar elementos formales y conceptuales a la ilustración, como la utilización de filtros, luces, etc.

Conclusiones



Una de las características negativas de estas técnicas se el tiempo de producción, desde su concepción hasta el trabajo final, se tardan cierto tiempo de realización y en ocasiones resulta mas rápido realizar un trabajo con técnicas tradicionales.

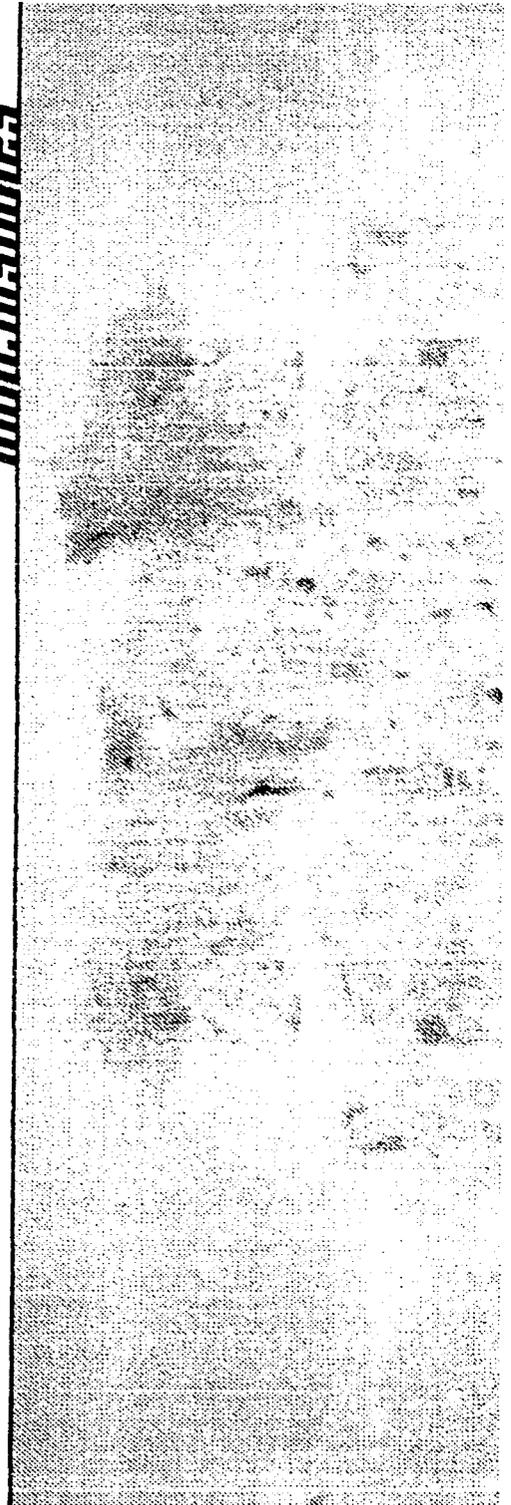
Es más viable el uso de técnicas tridimensionales en revistas mensuales, libros ilustrados, flayers, folletos y en cualquier medio donde los tiempos de entrega sean mas extensos.

Es difícil determinar un tiempo límite para la realización de un ilustración tridimensional ya que depende de su complejidad de elaboración, pero tomando en cuenta el tiempo empleado en la realización de las ilustraciones de la presente tesis se podría hablar de tiempos de entrega de 3 a 10 días.

Una de las ventajas de aplicar estas técnicas es que se obtienen resultados, interesantes para la gente, que nunca se obtendrían con técnicas tradicionales.

El empleo de estas técnicas tiene que ser planeado y acorde al concepto que se quiere transmitir.

Conclusiones



ARNHEIM, Rudolph, "arte y percepcion Visual", primera edición, 1976.

BASILIO Gómez, Juan, "Escultura y modelado en 5 lecciones", Ediciones de Arte Riera San Miguel, 3 edición, Barcelona, 1971, 48 p.

BELLINGER, Raymond A., "Layout and graphic desing", New Tork, Talinger, 1975. 144 págs. Ilust.

BLACK/CARSON , " The end of print" , San Francisco. Chronicle Books, 1995, 224 págs., 1era edición.

CAMERA, F., "La ilustración en el impreso", Barcelona, don Bosco 1975, 31 pags, ilustr., prontuarios gráficos.

COLYER Martin, "Como encargar ilustraciones" Madrid, España Editorial Gustavo Gili, Primera edición.

COWLEY, David, "Working with clay and plaster" Ed. Batsford, Londres, 96 pags, 1982.

DALLEY, Terence. "Guía completa de ilustración y diseño. Técnicas y materiales" Madrid, España Hermann Blume ediciones 1992, Primera edición, p. 224.

DONDIS, Donnias A., "La sintaxis de la imagen", 2a., Barcelona, Gustavo Gili, 1982, 210 págs.

GERMANI-FABRIS, "Fundamentos del proyecto gráfico", 2º., Barcelona, Don Bosco, 1973, 392 págs.

GUNTER, Hugo, "Manual para dibujantes e ilustradores", España, Editorial Gustavo Gili, 1992 Primera edición, p. 257.

HECK, Johan George "The complete encyclopeddy of illustration", Ed Park Lane, New York, 573 pags.

JENNINGS, Simon, "Guía del Diseño Gráfico", Ed. Trillas, 1995, 189 págs, México.

LOOMIS, Andrew, "Ilustración creativa" Argentina, Libreria Hachete, 1947 7a. edición.

PARRAMON, José, "Creaciones manuales n papel y cartulina" , Ed. Instituto Parramón, Barcelona, 112, 1era edición.

PECK, Judith, "Sculpture as experience", Ed. Chilton Book Company, Pennsylvania, 182 págs, 1989.

PIPES, Alan, "El diseño tridimensional del boceto a la pantalla", GG diseño 1989, España, 176 págs.

PLOWMAN, Hon, "Técnicas Escultóricas", Ed. Acanto, 1995, Barcelona 17 págs.

SAXTON, Colin, "Curso de arte", Ed. Herman Bume, Madrid, 1982, 224 págs.

SWANN, Alan, "Bases del Diseño Gráfico", Gustavo Gili, Barcelona, 2 edición, 1992, 144 págs.

TODASHI, Yokoyam. , "The best of 3D books", Ed. Rikugo-sha, Tokyo, 1989, 155 págs.

VARIOS, "Art Directors Index to Illustrators 16", Ed. Rotovision, 1996, Singapur, 356 págs.

VARIOS, "Gran diccionario enciclopédico ilustrado" Vol. 9, México, Reader's Digest México, 1986 3734 págs.

WUCIUS, Wong, "Fundamentos del diseño bi y tridimensional", Barcelona, España, Editorial Gustavo Gili, 1981, Segunda edición, 204 págs.

ZIEGLER, Kathleen, "3-Dimensional Illustrators Award Annual II", Rockport Publishers, Massachusetts, 255 págs.

REVISTAS

"Hacia la fuerza de los arquetipos", Matiz, n.13, México, septiembre, 1998, 64 págs.

"Jovenes diseñadoras", Matiz, n.16, México, enero 1999, 64 págs.

Sitios WEB

<http://www.3dimillus.com/>

<http://www.showcase.com/>

<http://www.eng.ohio-state.edu/~browns/card-faq>

www.sirius.com/~fenster

www.ortakales.com

www.papersculpture.com/index2.html

www.paper-image.com/intro.html

www.sideburn.com/meaty/site2/papsvfi.htm

www.pulpsong.bigstep.com

www.metrocast.net/~tortak/gallery/index.html

www.edmorgangallery.com/galleryindex.html

www.calvinnicholls.com

Bibliografía