

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

" LA ILUSTRACIÓN UN CAMINO
A LO FANTÁSTICO "



TESINA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN
VISUAL

PRESENTA :

FRANCISCO TOMÁS DE ANDA QUEZADA

DIRECTOR DE TESINA

LIC. GUILLERMO DE GANTE HERNÁNDEZ



DEPTO. DE AMBROSIA
PARA LA TITULACION
ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLÁSTICA,
XOCHIMILCO D.F.

MÉXICO D.F. 2005

m343711



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

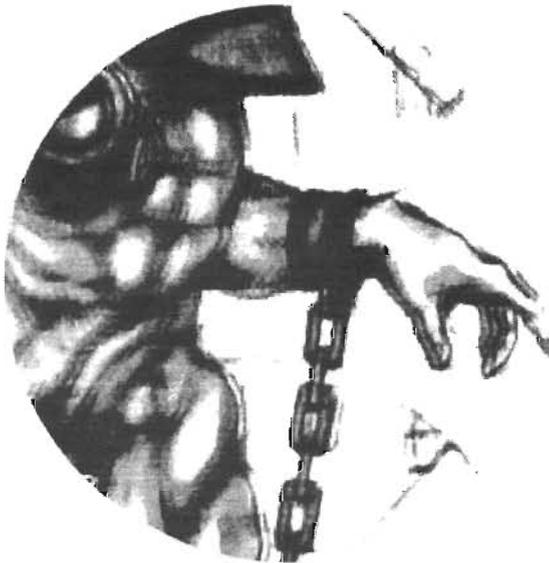


Índice

"La ilustración un camino a lo Fantástico"

Capítulo I "La ilustración"

1.1 Concepto de ilustración	13
1.2 Historia de la ilustración	14
1.3 Estilos de ilustración	19
1.4 Técnicas de la ilustración	24



Capítulo II "Género Fantástico"

2.1 Ilustración fantástica	29
2.2 Género fantástico	30
2.3 Ciencia ficción	33

Capítulo III "Propuesta gráfica"

3.1 Propuesta gráfica de ilustración fantástica	35
---	----

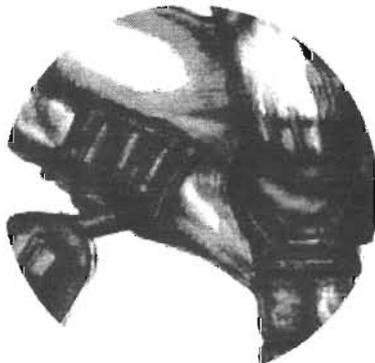


Ilustración Fantástica: BIOMECHANIC	39
---	----

Conclusión	41
------------	----

Bibliografía	43
--------------	----



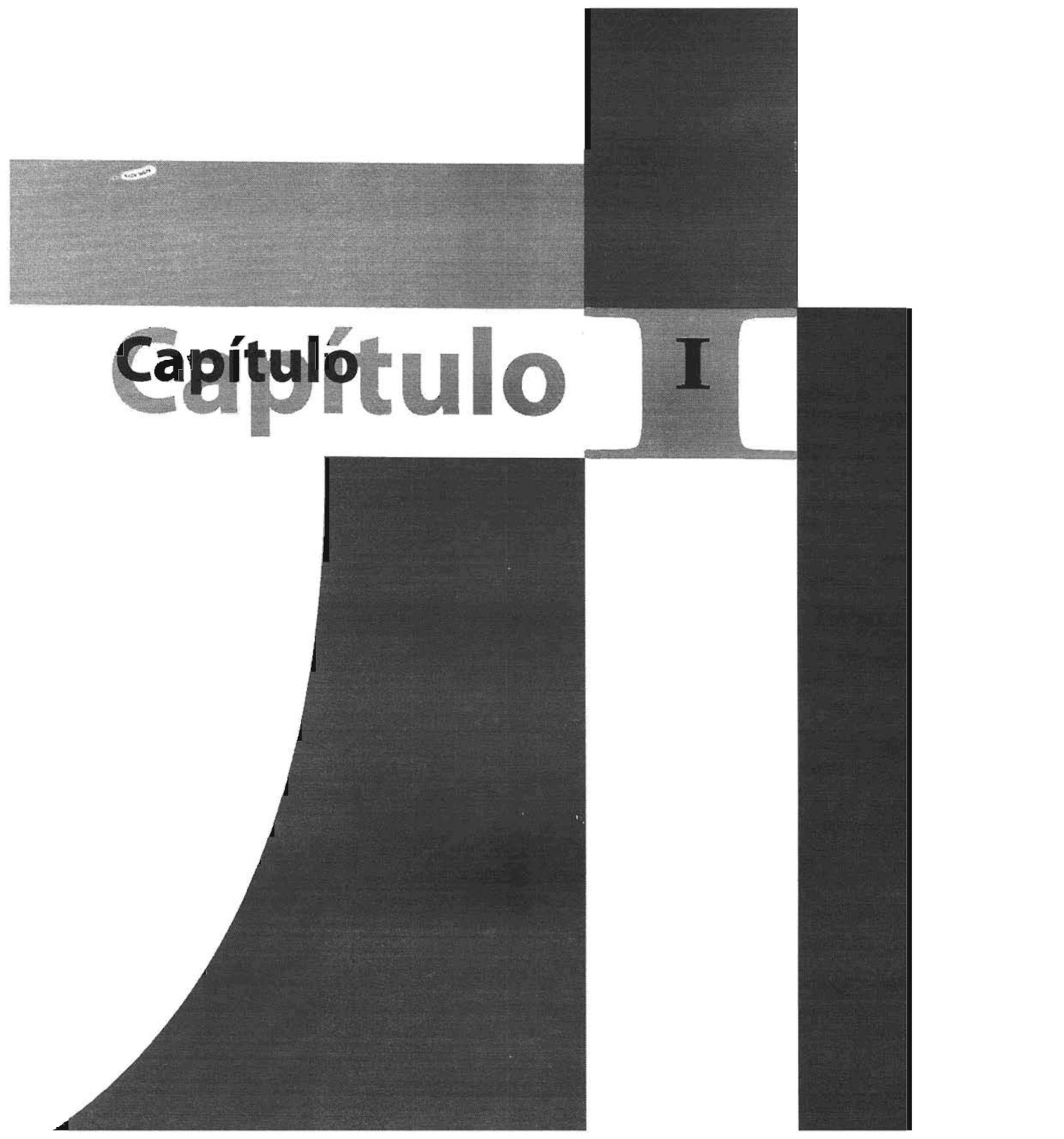
INTRODUCCIÓN



La ilustración se ha constituido en un arte comercial en la historia de la civilización moderna y pertenece a la experiencia cultural actual. La ilustración vive y lo demuestra, aún tiene mucho que ofrecer a aquellos que posean una visión individual, además de condiciones técnicas y una apreciación actual del entorno social de los medios de comunicación. Este trabajo nos acerca brevemente a su historia y condiciones formales como sus técnicas y campos de acción, enfocado en el campo laboral profesional. Además se desprende específicamente en la ilustración fantástica y su relación con el origen del género literario; como fuente inagotable de inspiración.

La última parte se centrará en la descripción de la propuesta gráfica desarrollando una ilustración fantástica con características específicas en el desarrollo de un personaje para juegos de video teniendo en cuenta ejemplos de ilustradores especializados en el medio. Hay que recalcar que la motivación para la realización de esta ilustración, se debió a la participación en el primer Catálogo de Ilustradores de la ENAP; completando todo el ciclo que debe tener el trabajo ilustrativo, desde su concepción, pasando por el proceso creativo, hasta consolidarse en una propuesta real al ser editado en esta publicación.



The image features a minimalist, abstract design. A horizontal grey bar with a fine, woven texture spans the width of the page. Below this bar, a large, bold, black serif font reads "Capítulo". To the right of this, a smaller, black serif font reads "I". The background is white, with several large, solid black geometric shapes: a vertical bar on the right, a vertical bar on the left, and a large, curved black shape at the bottom left. The overall composition is clean and modern.

Capítulo

I

1.1 Concepto de ilustración

El objetivo de todo arte visual, es la producción de imágenes. Cuando éstas se emplean para comunicar una información concreta, el arte suele llamarse ilustración. Sin embargo, arte e ilustración no pueden separarse por completo puesto que la última se basa principalmente en el uso de las técnicas artísticas tradicionales. Se le considera arte en un contexto comercial. Por lo tanto, las demandas sociales, culturales, de difusión y económicas, determinan su contenido.

Además se pueden percibir tres funciones básicas alrededor de su funcionamiento; primero esta su función artística, que puede manifestarse con fines decorativos o en forma de comentario, el cual se caracteriza por contener mensajes que generan interés. En segundo termino, sirve como herramienta de apoyo para producciones culturales, comerciales y educativas.

Por ultimo, una ilustración funciona como un documento visual de un momento específico de la historia, en donde se plasman actitudes, modas o costumbres.

Pero para entender a fondo el concepto de Ilustración debemos remitirnos al elemento primordial de la comunicación visual "la imagen". Ya que "...la función más objetiva de la comunicación es, transmitir imágenes..."(1)

Y que estas nos aporten el entendimiento necesario sobre algún tema, o que en otro caso sirva como una interpretación personal que nos abra a diferentes caminos comunicacionales. Dado que una buena ilustración reside en la combinación de dos aptitudes; la visión individual del ilustrador y la manera de expresarse mediante la perfección de la técnica. Por lo que "...el contenido que las formas representativas pueden recibir desde fuera es lo que caracteriza a la Ilustración. Pero la buena ilustración no es la que se ajusta al texto, sino la que se presenta tan vacía aparentemente de contenidos concretos, como para que el lector se sienta inclinado a infundirle los propios..."(2)

Así el profesional de la ilustración tiene la obligación de llevar sus ideas o las de otra persona a una solución ilustrativa adecuada que cumpla las condiciones determinadas de un encargo.

1* Moles, Abraham. La Imagen. p. 11

2* Romero Brest Jorge. La pintura del siglo XX. p. 32

1.2 Historia de la ilustración

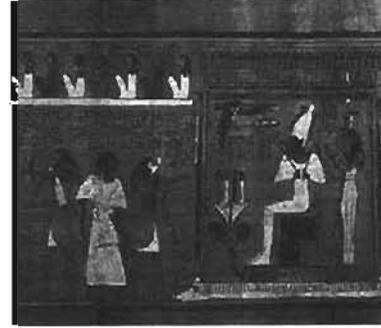
Los orígenes de la ilustración se remontan a varios siglos en el pasado, donde comenzó como un complemento narrativo en libros y manuscritos; esto se observa en los más antiguos pergaminos ilustrados que se conocen, como el libro de los muertos y el *Papyrus Ramessum*, que datan aproximadamente del 1900 a.c. Como lo demuestran el tipo de bajo relieve grabado en tumbas y pirámides del antiguo Egipto, estas constituyen un tipo de ilustración; al dejar un registro en piedra de como se construyeron esos grandiosos monumentos.

Los artistas griegos y romanos fueron pioneros en el sentido en que conformaban sus construcciones de piedra, donde las Estelas votivas reforzaban con imagen un texto específico. Además en algunos fragmentos de rollos ilustrados que aún se conservan, la composición utiliza numerosas ilustraciones pequeñas y sencillas dibujadas en el texto. La invención del pergamino y el códice, abrieron nuevas posibilidades para la ilustración de motivos narrativos.

El arte medieval, contribuyó con la iluminación de manuscritos; inmediato precursor de la ilustración de libros impresos. El manuscrito iluminado más antiguo de la era antigua y la naciente era cristiana, es el volumen conocido como el *Virgilius*, creado a fines del siglo IV o principios del V d.c., y que contiene dos de los tres grandes poemas de Publius Virgilius Maro el poeta romano más importante. El texto está escrito con mayúsculas rústicas, en una columna ancha en cada página de las cuales contiene seis ilustraciones donde se rotulaban nítidamente el nombre de las figuras principales, a manera actual de caricaturas políticas. Este texto que se encuentra en el Vaticano, es romano pagano, tanto en su concepción como en su ejecución. La rotulación es romana y las ilustraciones repiten los ricos colores y el espacio ilusorio de los frescos que se conservan en Pompeya.

El diseño del libro celta

El dibujo Céltico es abstracto y sumamente complejo. Los diseños geométricos lineales se entrelazan, tuercen y llenan un espacio con densas texturas visuales, donde se juxtaponen los colores puros y vivos.



El libro de los muertos
(Juicio final del escriba real ante Osiris)
1310 a.c



Fresco de la villa de los Misterios, Pompeya
Ritual de iniciación. Alrededor del 50 a.c.

CAPÍTULO I



Libro de Durrow
(Evangelio de san marcos)
Aproximadamente 675 a.c.



Les tres Riches Heures del Duque de Berry (Ilustración perteneciente al mes de Abril) 1413-1416

3* Jennings Simon. Nueva guía para el profesional del diseño y la ilustración. p.25

El libro de *Durrow* escrito y diseñado alrededor del año 680 d.c. es el libro más antiguo totalmente ornamentado por los celtas. Aunque la obra maestra de la época es el libro de *Kells*, creado en el scriptorium del monasterio de la isla de Iona alrededor del año 800 d.c. Donde se muestran magníficos diseños de patrones intercalados basados en formas tipográficas que forman una cruz o cualquier otro motivo geométrico que se convierte en una forma organizadora que proporciona estructura a los entrelazados, que se originaban con referencia a figuras de animales. Este libro constituye el cenit de su inspiración ya que además cuenta con márgenes generosos, enormes letras iniciales y muchas más ilustraciones a página entera que cualquier otro manuscrito celta. Este tipo de trabajos religiosos, tendían a realizarse comúnmente en monasterios. "...Estos salterios, y libros de las horas, de los cuales el más celebrado es quizá: *Les tres Riches Heures* del Duque de Berry, que muestra auténtica maestría en la pintura de miniatura, generalmente sobre papel avitelado, usando colores brillantes de temple y oro..."(3)

La función de la ilustración, en la edad media fue de vital importancia, puesto que los únicos que sabían leer en ese entonces, pertenecían a las clases privilegiadas, junto con los escribanos. Sin embargo, las imágenes ilustradas ayudaron de una manera importante a convertir a los paganos a la cristiandad. Mientras los escribanos calcaban la tipografía, los ilustradores labraban las pequeñas placas decorativas. Durante las cruzadas creció el interés por obtener textos ilustrados, independientemente de su contenido religioso. En el imperio Bizantino (también en la época de las cruzadas) se desarrolló de manera importante la creación de iconos en miniatura.

El periodo romanesco aproximadamente de 1000 a 1150, fue un tiempo de renovado fervor religioso; durante la primera mitad del siglo XII el periodo romanesco evolucionó al periodo gótico, el cual duró desde el año 1150 hasta el renacimiento de la cultura europea, que se inició en Italia del siglo XIV. El volumen titulado *Douce Apocalypse*, escrito e ilustrado alrededor de el año de 1265, es una de las numerosas obras maestras de este periodo. Estos libros conformaron una nueva generación, que estableció el proceso de libros impresos en bloques de madera del siglo XV, después de que la imprenta llegara a Europa.

Las primeras manifestaciones de los impresos en madera fueron la impresión de juegos de naipes y de imágenes religiosas. Estas impresiones devocionales de santos, contenían inscripciones que se grababan en el mismo bloque de madera, siendo una de las pri-

meras integraciones de ilustración y texto. En el Renacimiento se descubrió la forma correcta de representar la perspectiva y el arte se revolucionó a través de las teorías de Filippo Brunelleschi, transformando el trabajo del ilustrador técnico. "...Artistas e Ilustradores como Leonardo Da Vinci y Alberto Durero impusieron un alto grado de meticulosidad y claridad de detalles en sus dibujos técnicos y arquitectónicos..."(4)

Mientras tanto los impresores en Alemania, los países bajos, Francia y la misma Italia buscaron inmediatamente la mecanización de la producción de libros, por el tipo movable, como resultado de la creciente disponibilidad de papel y la demanda de libros.

Pero no fue hasta el siglo XV, donde un alemán llamado Johann Gensfleisch Zun Gutenberg, juntó los sistemas necesarios para imprimir el primer libro tipográfico, la Biblia de cuarenta y dos líneas. Para lograrlo, inventó tipos de metal independientes; movibles y re-usables, creando a su vez una tinta especial más espesa y pegajosa para estos tipos. De igual forma adaptó una prensa que consistía en un gran tornillo que bajaba y subía en una plancha para imprimir. El desarrollo del primer libro tipográfico alternado con ilustraciones fue, *el agricultor de Bohmen* impreso por el también alemán Albrecht Pfister, alrededor del año de 1460, usando el tipo de Gutenberg y bloques de madera. Esto fue la plataforma que permitió ampliar las posibilidades de la ilustración de textos y su reproducción.

Así el grabado en madera sobrevivió varios siglos, permitiendo la reproducción de línea en alto contraste por lo que las gamas de grises eran limitadas. Durante el siglo XV se desarrollaron los primeros grabados en placas de metal. El empleo del grabado durante los siglos XVII y XVIII se popularizó al grado que muchas de las obras eran elaboradas por los mejores artistas de la época. Esta técnica permitió el aumento en el grado de detalles y la introducción de la escala tonal del negro al blanco.

Mientras tanto en la Alemania de 1796, Aloys Senefelder, desarrolla nuevas investigaciones en materia de impresión, las cuales le llevarían al perfeccionamiento de una nueva técnica: la litografía; que resultaría ser de gran importancia y trascendencia en el campo del arte, ya que hasta entonces toda impresión se hacía a partir de una superficie en relieve o en hueco. La nueva técnica de la litografía se basaba en el simple principio químico de que el agua y el aceite no son solubles entre sí; la imagen se dibuja en una superficie plana de una piedra con un crayón de aceite, se esparce agua para humedecer todas las áreas excepto la imagen dibujada que la rechaza por su base aceitosa, enseguida se entinta la superficie, donde la tinta se adhiere al dibujo y no a las áreas húmedas por el agua, al final se imprime sobre una hoja de papel.



Johann Gutenberg 1400-1468



Las Tres Cruces. Agua fuerte (1653)
Rembrandt Van Rijn

CAPÍTULO I



Los Amantes. William Blake



La Goulue entrando en el Moulin Rouge.
Henri de Toulouse-Lautrec

Posteriormente en Inglaterra uno de los principales ilustradores de comienzos del siglo XIX, fue William Blake, quien desarrollo sus propias superficies de impresión empleando un método de agua-fuerte en relieve, el cual, cayó en desuso después de la muerte del artista.

Las décadas de 1860 a 1900 fueron la mejor época de la litografía, llegando a ser incluso el método más predominante para impresión. La invención de la cromolitografía en 1851, introdujo el color en las ilustraciones de los libros, que hasta entonces se había limitado al blanco y negro. El impacto que tuvo la litografía puede verse reflejada en el arte del cartel publicitario, destacando el francés Jules Cheret, quien fue probablemente el verdadero promotor de este movimiento y uno de los artistas más carismáticos y fuertemente expresivos; Henri de Toulouse Lautrec, quien creo el arte del cartel moderno.

La segunda mitad del siglo XIX es la época de esplendor de la ilustración narrativa, es el momento de auge de la ilustración de tipo propagandística. De la mano de dos grandes artistas como son: Honoré Daumier y Edouard Manet, y gracias a su estilo y el de sus seguidores, se marcara la estética de lo que será el modernismo decorativo; en la ilustración, este estilo se distingue por la estilización de las formas y la influencia de la estampa japonesa: siluetas y línea cursiva que define los contornos sin dar volumen.

"...La ilustración modernista se caracteriza por los colores vivos, las formas curvilíneas, la temática mundana y una clara supresión de los detalles en favor de las manchas planas..."⁽⁵⁾ Artistas como Bonnard, Steinlen, Doré y Aubrey Beardsley marcaron un canon en la corriente de su época, que favorecía las volutas y la estilización de los motivos vegetales.

Antes del siglo XX, los ilustradores trabajaban generalmente apegados dentro de la tradición realista y humorística establecida por los artistas victorianos; el núcleo central era el riguroso dibujo académico. Sin embargo, en los años veinte y treinta se puso de moda una cierta estilización procedente de los nuevos lenguajes que aportaban los pintores y escultores de la vanguardia.

La postguerra y la expansión comercial, otorgo a los ilustradores la libertad de trabajar con formas más expresivas, críticas y capaces de capturar el espíritu de la época; la nueva era de la comunicación masiva, los nuevos medios y la sociedad de consumo.

"...La nueva ilustración superó la obligada tradición del dibujo fielmente figurativo y se abrió a la exploración de la pincelada, el color, las texturas y los juegos puramente visuales, cercanos al arte abstracto; también al fotomontaje y a nuevas técnicas surgidas a raíz de modernos aparatos..."⁽⁶⁾ Estos incrementaron las posibilidades del realismo total de la ilustración.

5*Parramón. Todo sobre la Técnica de la Ilustración. p. 7

6* Idem. p. 8

LA ILUSTRACIÓN

La modernidad industrial aportó muchos adelantos, como el desarrollo de placas y superficies más sofisticados, que añadieron más practicidad así como avances en la maquinaria y procesos de revelado e impresión de negativos. De la misma manera las técnicas fotográficas ampliaron también las posibilidades de la reproducción de ilustraciones, la impresión de semitonos es otro proceso sobresaliente que facilitó la multiplicación de obras a todo color, mediante la superposición de tramas de diferentes tintas, fragmentadas con retículas para crear tonos.

Posteriormente la creación de la línea negra (Black Key-Line), dio la facilidad de impresión a cuatro tintas, con lo cual los ilustradores pudieron emplear otro tipo de pintura y colores para su reproducción, tales como las que realizó con temple Howard Pyle, para Harper's Magazine. Las revistas ampliaron enormemente el panorama del artista; por ejemplo Norman Rockwell, quien utilizó principalmente óleo en sus obras, que se publicaron en los años de 1920 a 1940, en revistas como Saturday Evening Post, mostrando la influencia de la fotografía sobre la ilustración.

A mediados del siglo XX las tendencias artísticas volvieron la vista a los movimientos de cultura popular urbana o, mejor dicho, a los productos de mercado de consumo que constituyen el paisaje gráfico de la vida contemporánea, conocido como el movimiento Pop Art. Los pintores y escultores de esta tendencia tomaron como tema iconos populares, por ejemplo los personajes del cine o de las tiras cómicas; muchos de los artistas más famosos del momento como el estadounidense Andy Warhol o el inglés Peter Blake, pasaron del campo de la ilustración comercial al campo de las Artes, sin apenas alterar su estilo. Esto repercutió en el ámbito ilustrativo, ya que se revalorizaron temas y estilos que habitualmente estaban arrinconados en los géneros menos conocidos.

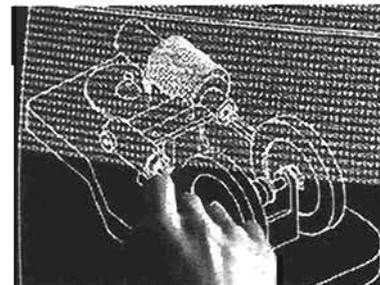
Es así que la reproducción fotomecánica y el offset permitió la copia fiel de la obra del artista, eliminando por completo el oficio de transferencia de diseños a placas elaboradas a mano. Hasta la época actual, la publicidad, que puede considerarse como una respuesta al desarrollo del comercio y de la industria, se ha incrementado en casi todos los aspectos de la vida cotidiana. Con el aumento de la demanda y con el avance tecnológico, se hizo posible la reproducción e impresión a bajos costos, con materiales cada vez más sofisticados. Ahora es posible reproducir absolutamente todo a color, debido a que los procesos de impresión son lo suficientemente baratos, para ser comunes en carteles, periódicos, y casi en su totalidad en revistas y libros. Además de contar con lo último en medios electrónicos que facilitan el almacenaje, envío y reproducción de ilustraciones digitales.



Whaam! Roy Lichtenstein. 1963

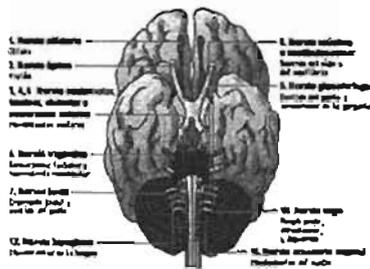


Plancha rotativa. (Periódico)



Diseño asistido por Computadora.

1.3 Estilos de Ilustración



Esquema cerebral. Ilustración técnica



Serie de dos infografías médicas sobre el VIH sida.

Los estilos o tipos de ilustraciones se deben en su mayoría a ciertas características que las definen, por ejemplo: su temática, el concepto, cierta aplicación técnica- material e incluso el estilo en que es desarrollada, o en algunos casos la manera en que fue concebida dibujísticamente. De algún modo cualquier tipo de ilustración pasa a ser especializada en la medida, en que el ilustrador adquiere experiencia al trabajar en una área determinada. El artista tiene que cumplir una especie de aprendizaje a fin de pulir sus condiciones naturales, las cuales le van orientando hacia cierto tipo de ilustración. Si bien las diferentes disciplinas de la ilustración plantean al artista habilidades diferentes, también hay características que mantienen en común; el dibujo, cierta técnica o alguna temática.

Para llevar a cabo una especialidad el profesional tiene que cumplir con aspectos tales como: Realizar una investigación metódica, con la cual justifique el empleo de ciertos materiales o aspectos compositivos. Talento y habilidad para el desarrollo de una elevada ejecución técnica. Un alto grado de sentido comunicacional, para presentar de forma atractiva una ilustración basada en cierta información específica. Al tener en cuenta estos aspectos, el ilustrador se asegura de tener frente a él un campo satisfactorio, ya que dispone de los atributos indicados para desempeñar su trabajo.

Entre los distintos tipos de ilustración se encuentran; la Técnica, Infantil, Editorial, Conceptual y Publicitaria. Además de la Ilustración fantástica; de la que se hablara específicamente en el segundo capítulo, abordándolo como género fantástico.

La Ilustración Técnica.

La evolución de la Ilustración Técnica o Científica (como también se le conoce) alcanzo un punto culminante durante la segunda mitad del siglo XIX, con el uso extensivo de dibujos llamados de *presentación*. Para poderlos producir con alta calidad, el dibujante debía de tener mucha habilidad con el uso del tiralíneas y el manejo de acuarelas. Al elegir este campo, el ilustrador técnico, tiene que tener ciertas características que son fundamentales para el éxito. En primer lugar la auto disciplina, capacidad de observación, comprender y registrar un objeto y su entorno con la intención de

recuperar información, para después trasladarlo con precisión. Además de conocer el sistema técnico de perspectiva y de los modos de proyección. Entre los materiales más comunes se encuentran las tintas, los lápices, la acuarela, el aerógrafo y por supuesto el software de modelismo en tercera dimensión que facilita la apariencia de volumen, integrando hasta el último detalle como el ambiente o la presentación."... Pero quizás la característica más importante de las ilustraciones técnicas sea; la claridad y legibilidad de la información que transmiten. Por muy complicada y detallada que sea una de estas ilustraciones, el lector ha de ser capaz de identificar cada elemento significativo; todos los detalles deben ocupar su lugar exacto en el conjunto y estar representados en una forma y tamaño proporcionalmente correcto..."(7)

Una ilustración de este tipo debe resultar visualmente atractiva e interesante, y su calidad gráfica (de forma, color y contraste) tiene que mantenerse al mismo nivel que su valor informativo.

Ilustración Infantil.

Existen una gran cantidad de tipos de libros infantiles, desde argumentos muy rígidos dirigidos a niños de corta edad, hasta narraciones muy elaboradas que nada tienen que envidiar a la literatura para adultos, además existen libros pedagógicos infantiles, cuyas ilustraciones requieren tanta documentación como las Técnicas.

"...La ilustración infantil abarca un enorme campo en el que cuenta la edad del público a quien va dirigida. Deben complacer a los niños, si bien no son ellos los consumidores directos de esas ilustraciones, sino los padres, ni tampoco los que encargan la ilustración, sino los editores. No obstante, no deben mostrar condescendencia hacia los pequeños; todo lo contrario, tienen que tomar en serio las reglas del juego argumental que propone la publicación, y buscar los resortes gráficos que atraigan la atención hacia ellas..."(8)

También deben ser atractivas para los adultos, quienes leen estos libros y son, en realidad, quienes los compran. Normalmente, el ilustrador de publicaciones infantiles suele estar especializado en ellas y posee un estilo versátil que encierra las claves de esta disciplina.

Ilustración Conceptual

Se puede definir, como aquella ilustración que no está sujeta a los datos proporcionados por un texto, un guión u otra información, sino que desarrolla una idea personal nacida de las consideraciones que hace el ilustrador acerca del tema que se propone ilustrar. Este tipo de trabajo se basa esencialmente en la creatividad y mucho de su éxito se debe al estilo extremadamente original del ilustrador.



Alicia en el país de las maravillas. 1856
John Tenniel



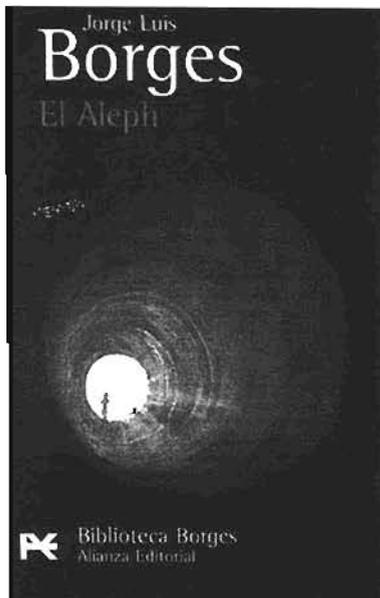
Cabeza. Ilustración de concepto.

7*Idem. p. 98

8*Idem. p. 12



Ilustración Narrativa. Relato fantástico
Du Lac



Portada del libro El Aleph de Jorge Luis
Borges. Ed. Alianza.

9ª Idem. p. 10

10ª Simpson Ian. La nueva Guía de la
ilustración. p. 94

"...Una imagen conceptual debe ser gráficamente atrevida y captada con mucha rapidez, pero no tiene que condicionar la lectura ofreciendo un enfoque demasiado personal. Sea cual fuere el estilo del ilustrador, debe de contener calidad gráfica (algo distinto y mucho más específico que la calidad pictórica o artística en general). La ilustración conceptual crea un clima de lectura o expectativas al lector acerca de lo que puede encontrar en el texto, además de ofrecer un atisbo general del contenido..."(9)

Ilustración Narrativa

Aunque la mayoría de las ilustraciones conceptuales pueden considerarse narrativas, existen géneros de ilustración cuyo cometido es mostrar un suceso o secuencia de estos según un guión literario o de tipo cinematográfico (humor gráfico, cómic, animación etc.). Hay una larga tradición de relatos donde las ilustraciones han alcanzado tal popularidad que resulta difícil imaginar esas historias sin las imágenes que le acompañan. Las narraciones clásicas son siempre una tentación para los editores por lo que respecta a sus posibilidades de ilustración, pero la tarea es arriesgada: el lector tiende naturalmente a figurarse la apariencia de los personajes y la fidelidad al detalle nunca puede obviarse; la reconstrucción de una época histórica pasada constituye también una obligación, lo cual implica un arduo trabajo de investigación y reconstrucción. Por lo general se prefiere ilustrar obras contemporáneas.

Ilustración de Portadas

La ilustración de portadas exige el máximo poder gráfico del ilustrador, tanto si cuenta con toda la libertad de acción como si debe ajustarse a unos parámetros establecidos por el editor. Las ilustraciones de portadas deben estar en conjunción con el diseño íntegro del libro: a menudo, se extiende por toda la sobre cubierta y condicionan el diseño global de la publicación. "...No hay que olvidar que las palabras, tanto como las imágenes, son una parte inherente de las cubiertas de los libros; sin lugar a dudas, son indispensables y lo ideal es que en todas ellas las palabras y las imágenes se conciban en un diseño integral. Aunque a veces la tipografía no depende del ilustrador, cuanto más se consideren ambos elementos como complementarios entre sí, más probabilidades habrá de que la cubierta cumpla su misión..."(10)

Ya que la sobrecubierta desempeña una función muy concreta; llamar la atención del posible comprador como paso fundamental para su adquisición.

Ilustración Publicitaria.

Está destinada a acompañar o dar forma y personalidad a una marca comercial o un producto, o también a anunciar un acontecimiento. Muchas veces lo que la distingue del resto de las ilustraciones es una simple cuestión de formato. Por ejemplo: la mayoría de las editoriales amplían y ajustan el diseño de las portadas de sus libros para emplearlos como posters promocionales. En cualquier caso, lo fundamental de la ilustración publicitaria es su inmediato y eficaz impacto visual.

A los ilustradores se les puede encargar casi cualquier tipo de trabajo en el campo de la publicidad. La diferencia entre el trabajo en publicidad y en un grupo de diseño es, en gran medida, una cuestión de escala. Las agencias publicitarias suelen manejar grandes campañas, mientras que los grupos de diseño se suelen dedicar a proyectos mucho más pequeños, como por ejemplo, la imagen de una empresa, folletos, logotipos y ese tipo de cosas. En todas estas áreas, es probable que el ilustrador trabaje en estrecha relación con un director de arte y, en la mayoría de los trabajos, las demandas del cliente tienen vital importancia.

Ilustración de Moda.

"...Durante la pasada década, el uso de la ilustración de moda ha disminuido debido al interés por la fotografía y su uso creativo. No obstante, en la actualidad esto empieza a cambiar y otra vez hay perspectivas más positivas para aquellos que desean dedicarse a la ilustración de moda como carrera. El objetivo fundamental de la ilustración de moda es vender una imagen o un producto, de manera que es importante ser consciente de los requisitos, las posibilidades y los inconvenientes de esta profesión..."(11)

Las técnicas empleadas para la ilustración de moda suelen ser rápidas y obligan a un uso virtuoso de los materiales: el trazo y la mancha ágiles (con tinta, lápices, acuarelas o rotuladores, y muy a menudo con técnicas mixtas) son los recursos más habituales en este género. Son pocos los centros de estudio donde haya cursos exclusivamente de ilustración de moda. Por lo general, esto forma parte de una carrera de diseño o comunicación. Hay cursos sobre dibujo del natural y moda pero, si uno no está interesado en algo a tiempo completo, entonces es imprescindible hacer algún curso sobre dibujo del natural.

Un ilustrador de moda debe tener una fuerte sensación de color y textura, además de la capacidad de trabajar siguiendo un contrato preciso y en plazos determinados; y también, como en cualquier otro campo de la ilustración, es necesario reunir una buena colección de ilustraciones para que se vaya constituyendo un documento gráfico que le sirva de carpeta al ilustrador.



Ilustración de moda. tinta y gouache
Howard Tangye.

11*Idem.p.142

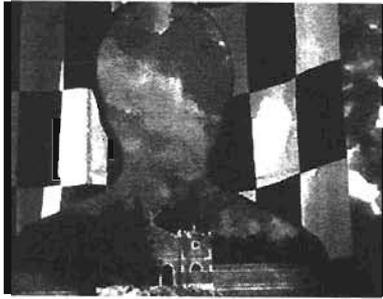


Ilustración de Revista. Delante del yo
Muy Interesante.



Viñeta cómica. Periódico.

Ilustración de revistas y periódicos.

En estos dos campos, la velocidad de la ejecución y la calidad del proceso de impresión son los dos factores que determinan el tipo de ilustración que se encarga y la posibilidad de extender su alcance para incluir a los viñetistas cómicos y los caricaturistas.

Las revistas ofrecen oportunidades en una amplia gama de estilos de ilustración, y sus directores de arte se encuentran entre los más innovadores del mundo de la comunicación en parte porque existe una menor presión financiera (y por lo tanto una mayor libertad de diseño) en un solo número de una revista que en un libro o un anuncio. La capacidad para trabajar con plazos ajustados es tan importante para el ilustrador de un periódico o una revista como el talento o la habilidad artística; no importa lo brillante que uno sea, si no cumple los plazos impuestos por el editor de arte del periódico, o el de la revista, su futura carrera quedará truncada desde el comienzo.

La ilustración decorativa también sirve para tentar al lector. Un bloque de texto se alegra en seguida por medio de cenefas ornamentales, titulares decorados, o pequeñas reservas para interrumpir el texto. Un periódico alberga una cantidad de escritores y artistas, que se reúnen bajo el mismo techo para combinar cada día sus talentos. Ahí los artistas e ilustradores aportan un surtido de imágenes en respuesta a las necesidades de un producto que hay que renovar cada día. Algunos periódicos trabajan con su propio equipo de diseñadores e ilustradores y utilizan los ordenadores más modernos; y regularmente las ilustraciones las clasifican, aproximadamente en cuatro tipos principales: viñetas cómicas, infogramas (gráficos de información), ilustraciones conceptuales y reportaje.

Ilustración como decoración.

Esta es una función que se remonta por lo menos hasta la época de los manuscritos medievales. El objetivo principal de este tipo de ilustración se podría describir como una forma de puntuación visual. En los libros, la ilustración decorativa puede adoptar otras formas. Por ejemplo, muchos libros de cocina contienen mucho material visual que no sirve como referencia funcional sino que, por el contrario, crea la identidad y el ambiente adecuados para las recetas. La poesía también se presta muy bien al acompañamiento pictórico, aunque este aspecto no ha sido explotado del todo. Cada ilustrador de libros, sobre todo cuando realiza ilustración decorativa, debe tener buen ojo para las totalidades: unidad, equilibrio y contraste. La ilustración jamás debe entorpecer o poner en peligro la lectura por un exceso en la disposición de los elementos que planea utilizar.

1.4 Técnicas de la ilustración

En el pasado, los métodos de reproducción limitaban las técnicas y los medios que podían utilizar los ilustradores; en la actualidad, las técnicas de reproducción son tan complejas que pueden hacer frente a cualquier medio que el artista elija. La reproducción sobre todo si es a todo color, es costosa y, por lo tanto los costes de la reproducción siguen siendo un factor que limita las técnicas que utiliza el ilustrador, aunque básicamente éste tiene a su disposición todas las técnicas y los medios para crear imágenes.



Dibujo a lápiz

Lápiz

El lápiz de grafito (que en general se le conoce como mina de plomo) se integra de esta mina con un recubrimiento principalmente de madera. Existen diferentes grados desde el 8H, el más duro, hasta el 8B, siendo el más blando. Inventado por Jacques Conté, el lápiz surge como un medio para bocetar.

Lápices de colores

Aparecieron al final del XIX, y están hechos de materiales de color como el barro, lubricantes y aglutinante de resinas. Se pueden ejecutar imágenes llamas y de carácter fuerte que tienden hacia el realismo debido al alto grado de meticulosidad con que se pueden manejar. Estos lápices son resistentes a la luz y al agua, y se fabrican en una amplia gama de colores, entre ellos los metálicos como el plata y oro.

Carboncillo

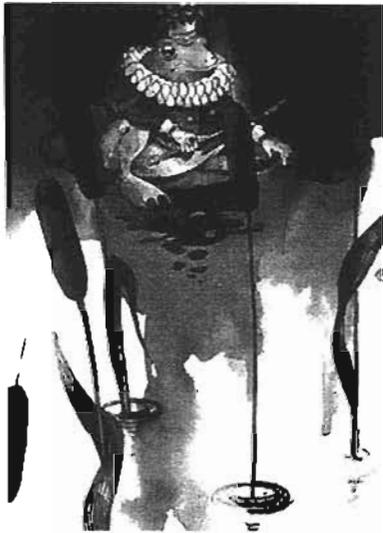
El carbón se obtiene de la madera quemada en la ausencia del aire. El carbón ha tenido un papel fundamental en la historia del arte, siendo usado universalmente para dibujar rápidos estudios. Este es fabricado en varios groesos y grados de dureza según la madera usada, pudiéndose afilar con una cuchilla. La técnica del carboncillo permite un estilo espontáneo y fluido con difuminados que pueden crear interesantes gradaciones; también es un excelente medio para trabajar a grandes escalas, sin embargo su inconveniente, es que es muy sucio y los trazos pueden desaparecer si no se fijan.



Dibujo a carboncillo.



Metal Gear. Ilustración realizada con pluma y tinta



Cuento Infantil. Ilustración a la acuarela
Anna Llorens.

12* Idem. p.28

Plumilla y Tinta

Las plumas o plumillas son instrumentos que gozan de un larga historia, y hoy en día siguen usándose, debido a su solidez y variedad de formas que existen en el mercado. Por su flexibilidad, desde semi-blandas hasta las más duras; dan una riqueza en la variación de los gruesos, proporcionando un trabajo de gran calidad. Se utilizan en los trabajos de texturación en blanco y negro, sepias y color. Las plumas fueron utilizadas como medio de ilustración en libros medievales, además como herramienta para los estudios sobre las observaciones científicas durante el renacimiento. "...Se puede usar una amplia variedad de plumas, entre las que se incluyen las plumas de caña, las fuente, los bolígrafos, y las rotring..."(12)

La tinta de dibujo, llamada tinta china, existe en dos tipos; la primera contra el agua, que cuando seca no es soluble en esta y la segunda, que puede desmancharse aún cuando está seca. El manejo de esta técnica puede darle a la imagen un efecto clásico, pues sus características permiten una afinidad de texturas que nos llevan a pensar en los grabados de antaño.

Pasteles

Los colores pasteles son materiales a base de pigmentos comprimidos y aglutinados con una goma o resina en forma de barras. Estas se clasifican de tres maneras, las blandas, media y duras; según la cantidad de aglutinante que se le incorpore a la pasta. Como es pigmento en su estado puro, se dice que el pastel es el medio más antiguo para colorear, no obstante alcanzó su auge en la Francia del siglo XVIII, en donde fue utilizado en retratos hasta finales del siglo XIX.

La ventaja principal de esta técnica para el ilustrador, es que no se sirve de ningún líquido y por lo tanto no se pierde tiempo en el secado, obteniendo un amplio rango de tonalidades. Se presentan en forma de barras para rellenar áreas de color, y en forma de lápiz para tareas de mayor precisión. Otra de sus ventajas, es que pueden ser usados sobre papel o lienzo, y al final del trabajo ser fijados. También existen en su presentación en base oleosa, que pueden ser trabajados a la manera del óleo.

Acuarela

Las acuarelas son pigmentos que se han molido hasta quedar muy finos y después se han ligado con goma arábiga, que se disuelve fácilmente en agua. La virtud principal de las acuarelas es su transparencia, la cual se adhiere firmemente al papel y la goma proporciona brillo al color, y actúa como un barniz suave y delgado. Su presentación se basa en dos tipos: la más común en forma de pastillas secas y la otra, en forma líquida dentro de tubos.

Gouache

El gouache es una pintura opaca, a base de agua, que se prepara con pigmentos molidos menos finos que los de las acuarelas, y también están ligados con goma arábiga, a los que se les añade pigmento blanco para darles opacidad. Este material que en ocasiones es llamado body color, tiene mucho menos luminosidad que las acuarelas, se puede modificar y elaborar encima sin que parezca demasiado trabajado. A menudo se vende como colores para diseñadores y se usa mucho en la ilustración de revistas, donde sus colores nítidos y planos se reproducen bien. La pintura de mejor calidad presenta zonas de color planas y espesas, para lograrlo, hay que aplicar la pintura con una consistencia uniforme. Cuando el gouache se seca, los colores tienden a aclararse.



La luna. Ilustración con pintura acrílica

Acrílico.

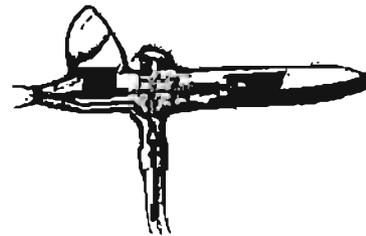
Se suele dar el nombre de acrílico a todo pigmento ligado con una resina sintética. Esta se diluye con el agua y se seca con la misma rapidez con que se evapora el agua y, una vez seca es impermeable. Esto permite pintar por encima sin alterar los colores que hay debajo. Los acrílicos son sumamente versátiles y, aunque en principio son opacos, la pintura se puede diluir hasta conseguir el grado de transparencia que haga falta. Si por algún motivo se quiere prolongar el tiempo normal de secado, se puede usar un medio retardador. Esta técnica es de las más versátiles con que cuentan los artistas e ilustradores, y se puede usar con gran efecto tanto en forma transparente como en la opaca. Cuando se emplean sobre lienzo o cartón, casi no se diferencian de las pinturas al óleo.



Pescadoras Napolitanas. J.M.W. Turner. Pintura al óleo.

Óleo

Durante más de cuatrocientos años, hasta las dos últimas décadas, la pintura al óleo fue el medio más utilizado. Se le relaciona más con los pintores que con los ilustradores y, aunque sigue siendo popular, algunos artistas actualmente prefieren la pintura acrílica. El óleo se prepara con pigmentos mezclados con aceite de linaza. Estos aceites se secan lentamente por oxidación otorgándole la riqueza de color que la caracteriza. Hay quienes afirman que es el medio más flexible porque permite pintar mojado sobre mojado, y la posibilidad de eliminar la pintura si hace falta.



Aerógrafo

Aerógrafo

Normalmente se asocia con la ilustración técnica moderna, a pesar de que el principio de la técnica de soplar aire y pigmento, probablemente se dio en la época de las cavernas. Este es un instrumento de alta precisión capaz de producir líneas finas y degradados.



Collage realizado con hojas reales.
Anna Sadurni.

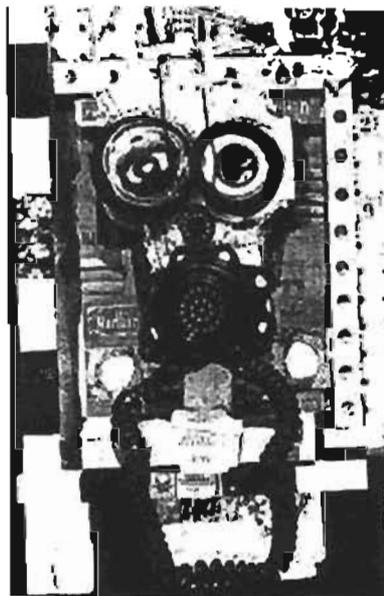


Ilustración Digital. Andrew Eklns

Collage

Ninguna otra técnica muestra de forma más evidente la íntima relación entre los estilos de ilustración y la creatividad pictórica como el collage; palabra derivada del francés *coller*, que significa pegar y es el nombre que se da a una imagen compuesta íntegramente o en parte por trozos de papel, tela u otros materiales, pegados sobre una superficie que suele ser de papel o lienzo. Aportación de los artistas de vanguardia de principios del siglo XX (cubistas sobre todo), que inmediatamente afectó a todos los ámbitos de la creatividad. Esta técnica sirve para crear imágenes originales cortando o rasgando los materiales, aunque también puede incorporar imágenes encontradas, como fotografías o textos impresos. Los collages y fotomontajes, son productos gráficos que abarcan todas las técnicas imaginables. El principio básico de este radica en la yuxtaposición de superficies que, por su distinto color, textura, forma y dimensión dan lugar a un conjunto interesante y sugestivo desde el punto de vista visual. Lo importante es la pericia artística y el talento para combinar colores. Otro tanto ocurre con las formas, que deben estar contrastadas entre sí conservando similitudes que eviten la disgregación del conjunto, aportándole una armonía general.

Técnicas Tridimensionales

Las ilustraciones tridimensionales son una posibilidad más entre las muchas que ofrecen las modernas técnicas de reproducción. El original entregado por el ilustrador debe fotografiarse para obtener el producto final; por lo tanto, la calidad fotográfica es muy importante en este tipo de ilustraciones, sobre todo en la iluminación, que es siempre la responsable de que el relieve de las formas aparezca claramente resaltado. El ilustrador puede usar materiales de toda clase que tengan cuerpo y rigidez para que adquieran el relieve que desea, o bien materiales muy maleables (arcilla, plastilina, escayola, etc.).

Técnicas digitales

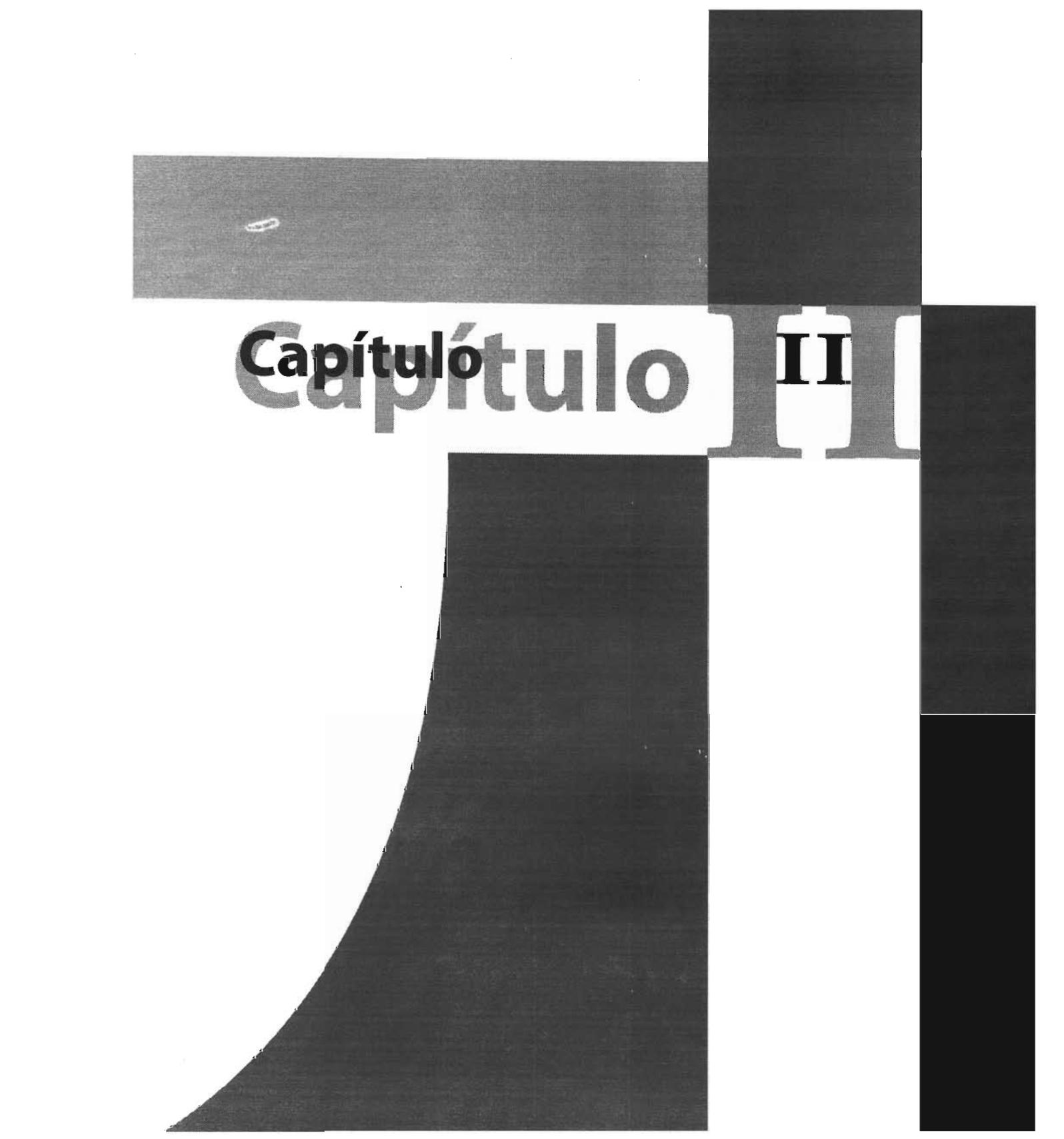
La creciente disponibilidad de tecnologías cada vez más complejas para producir imágenes, a disposición del ilustrador posibilidades nuevas y emocionantes. Las computadoras permiten almacenar el trabajo en distintas etapas, con lo cual el artista puede explorar una serie de variaciones de una imagen determinada, antes de tomar una decisión con respecto al tratamiento adecuado. Además el ilustrador puede observar al mismo tiempo texto e imagen desde el comienzo, lo cual le da la oportunidad de ubicarla en un contexto adecuado y con la limpieza, rapidez y exactitud que otorga el procedimiento digital.

Técnica Mixta

Numerosos ilustradores combinan varios medios en la misma obra. A veces esto les sirve para crear distintos efectos en diferentes zonas de la ilustración, aunque a menudo hacen un uso especulativo de los diversos medios, ya que de alguna manera el abarcar distintos materiales podría llevarlos a que la obra se fragmentara o terminara en una completa saturación visual y que al final, obstruyera el verdadero mensaje. Por el contrario; si este hace un uso adecuado de los elementos visuales la obra ganaría en expresividad, ya que los medios por sí mismos justificarían el proceso experimental de la propuesta. Algunos artistas no comienzan a trabajar con una idea preconcebida de las distintas etapas de la obra sino que, trabajando más como un pintor, utiliza los diversos medios de forma azarosa, eligiendo y elaborando las imágenes adecuadas a medida que los resultados se lo van sugiriendo.



Ilustración Experimental.
Fotomontaje y acrílico

The image features a minimalist, abstract design with a white background. Large, solid black geometric shapes are arranged in a cross-like pattern: a horizontal bar at the top, a vertical bar on the right, and a large, curved shape at the bottom left. The text 'Capítulo II' is centered horizontally across the white space. 'Capítulo' is in a large, bold, black serif font, while 'II' is in a smaller, bold, black serif font. The overall aesthetic is modern and graphic.

Capítulo II

2.1 Ilustración Fantástica



Guerrero con cadenas. Frank Frazetta
Ilustración Fantástica



Vampire hunter. Yoshitaka Amano.
Ilustración Fantástica para Juego de video

Es preciso entender el concepto y las características que alberga esta rama de la ilustración, también conocida como arte Fantástico en el ámbito profesional. Podemos decir que este es un arte mágico, que nos describe mundos situados más allá de nuestra inmediata realidad; estos pueden abarcar desde los paisajes místicos habitados por seres zoomórfos y novelescos (género fantástico), hasta las tecnologías provenientes del futuro u otros planetas (género de ciencia ficción). Estas pueden ser científicamente comprobables o por el contrario estar basadas en la simple imaginación, pero siempre tienen el propósito de producir imágenes destinadas a sorprender por su rareza.

"...El arte Fantástico trata de lo insólito, lo extraño y, muchas veces los temas llegan a ser apocalípticos, esto tal vez sea un reflejo de la constante inquietud que nos provoca el cambio de milenio, con la llegada del siglo XXI. La mayoría de ellas, son versiones modernas del ciclo eterno de la lucha entre el cielo y el infierno, que muestra nuestras esperanzas o nuestros más íntimos temores..."⁽¹³⁾

Generalmente la ilustración fantástica es un campo donde le es más cómodo al ilustrador, debido a que esta le otorga un margen de libertad más amplio que suele ir acompañado de mucha imaginación. Así el cliente no puede compararlo con algo igual, ya que solo se puede remitir a ejemplos parecidos dentro de la misma línea. Por esto el artista puede sacar toda su creatividad para desarrollar su trabajo; debido a esta causa la mayoría de los ilustradores fantásticos y de ciencia ficción trabajan en proyectos de los cuales son autores o colaboran con un escritor dedicado al género.

Las técnicas de este tipo de ilustración es muy parecida a la pintura, o intenta retomar algunos aspectos, como la aproximación al realismo figurativo, utilizando materiales como el óleo, los acrílicos, acuarelas, lápices o procesos digitales, tales como el modelado en tercera dimensión.

Habitualmente los temas que inspiran el trabajo de los ilustradores fantásticos se basa en el género literario, tales como las leyendas, novelas o los cuentos, por lo que es ahí donde se puede buscar el comienzo de todo este movimiento imaginario.

13* Blume Herman. Gufa de arte Fantástico
p.108

2.2 Género Fantástico

Género literario que describe hechos sorprendidos o imprevisibles en la vida cotidiana y que se interesa, en consecuencia, por trascender los límites y obtener una percepción más aguda y menos superficial de la realidad. La fantasía puede ser un recurso placentero, que estimula el gusto por el vuelo imaginativo, o un medio tendente a exacerbar emociones como el miedo, la perplejidad, el terror, la incertidumbre. Desde el punto de vista conceptual, la fantasía puede entenderse como la forma antagónica del dogma, siempre que no se la someta a una interpretación unívoca y, por tanto, tendenciosa.



Estatua de Gilgamesh. Palacio de Sargón

Antigüedad de la ficción fantástica

Según el escritor argentino, Bioy Casares, el género fantástico es tan viejo como el miedo. Definitivamente la ficción fantástica precede a la realista. El *poema de Gilgamesh* de los antiguos sumerios es ya ficción fantástica y algunos papiros del antiguo Egipto contienen narraciones mágicas. Apuleyo, autor romano, trata en el *asno de oro* temas como la metamorfosis y la magia. Textos medievales como *la Divina Comedia* de Dante, *la muerte de Arturo* de Thomas Malory o *el Roman de la rose* de Jean de Meun y Guillaume de Lorris entran de lleno en lo maravilloso, lo sobrenatural y lo monstruoso. De modo parecido se encuentran conjuntos de relatos fantásticos en la antigüedad de culturas alejadas de Europa, el *oceanos de historias* de la India o *las mil y una noches* árabes son dos ejemplos claros.

Orígenes del género

Los orígenes de lo fantástico, como género de la literatura occidental distinto del realismo convencional, pueden rastrearse hasta el siglo XVIII, cuando novelas góticas como *El castillo de Otranto* de Horace Walpole o *Los misterios de Udolfo* de Ann Radcliffe comenzaron a explotar ciertos temas extravagantes y sobrenaturales que serían retomados una y otra vez por escritores posteriores de literatura fantástica. Otras fuentes de inspiración llegarían de la búsqueda en baladas medievales, de la traducción que Antoine Galland hizo de las mil y una noches al francés y de los estudios y publicaciones sobre el folclore y las leyendas europeas. Los temas clásicos de la literatura fantástica, los que se han desarrollado desde



Mary Wollstonecraft Shelley.
Autora de la novela Frankenstein.

CAPÍTULO II



Edgar Allan Poe. Pionero en el Género Fantástico.



Jorge Luis Borges. Creo un Mundo ficticio en su literatura.

el siglo XVIII hasta hoy, incluyen la aparición del llamado *Doppelgänger* (fantasmas), los mundos paralelos, los pactos con el diablo, las historias alternativas, las búsquedas mágicas, la realidad invadida por sueños o hechizos monstruosos. Entre las primeras obras maestras de la literatura fantástica figuran la fantasía oriental *Vathek* de William Beckford, o los relatos dentro del relato de *El manuscrito encontrado en Zaragoza* del aristócrata polaco Jan Potocki, o las colecciones de cuentos publicadas por el Alemán Hoffmann en las primeras décadas del siglo XIX.

Aunque el novelista gótico Charles Brockden Brown fue probablemente el primer autor fantástico norteamericano y, Nathaniel Hawthorne produjo historias como *El joven Goodman Brown*, es Edgar Allan Poe el mejor de los iniciadores del género en América, tanto en prosa como en verso. También puede verse a Poe como un pionero de la literatura de terror y ciencia ficción. Durante los siglos XIX y XX se va haciendo más borrosa la frontera entre los géneros, pero probablemente sea mejor considerar el terror y la ciencia ficción como subgéneros dentro del fantástico. En el siglo XIX, Edward Lear y Lewis Carroll jugaron y experimentaron con el lenguaje y las paradojas de la lógica. En estos y en muchos otros casos es difícil trazar la línea que separa la ficción fantástica para niños de la escrita para adultos. Otros escritores como Charles Dickens, George Macdonald o William Morris, hicieron un uso didáctico de la fantasía, poniéndola al servicio de la ética cristiana y la alegoría. Esta tendencia continuó durante el siglo XX con ejemplos tan notables como la novela de G.K. Chesterton *El hombre que fue jueves* y el ciclo de novelas para niños *Historias de Narnia* de C.S. Lewis

Tendencias modernas

En los tiempos modernos, los escritores americanos y británicos han tendido a cultivar una literatura fantástica destinada al consumo masivo. Escritores europeos y latinoamericanos como Jorge Luis Borges, Italo Calvino, Mijaíl Bulgakov o Michel Tournier se han centrado en la producción de obras más literarias e intelectuales que, a veces, coinciden con las ideas y la imagería expresionista y surrealista.

El realismo mágico, un tipo de fantasía en el que los acontecimientos más extraños se narran de forma llana y realista, ha estado dominado por los latinoamericanos, sobre todo por Gabriel García Márquez y Carlos Fuentes. De todos modos, otros escritores, como la británica Angela Carter, el checo Milan Kundera, han escrito también obras pertenecientes a esta subcategoría de lo fantástico.

Se puede establecer una amplia distinción entre baja y alta fantasía. En la baja fantasía, lo fantástico irrumpe en el mundo real y cambia alguno de sus aspectos, como ocurre, por ejemplo, en *La metamorfosis* de Franz Kafka donde un hombre se despierta convertido en un monstruoso insecto. La alta fantasía, al contrario, imagina un mundo completamente alternativo, generalmente muy detallado. *El señor de los anillos* de J.R.R Tolkien es uno de los ejemplos más conocidos de alta fantasía. Junto con la serie de novelas de Robert E. Howard dedicadas a *Conan el bárbaro*, la trilogía de Tolkien ha sido una de las principales fuentes de inspiración para el posterior desarrollo del subgénero fantástico de gran consumo conocido como espada y brujería.

En años recientes, Terry Pratchett e Iain Banks han escrito parodias sobresalientes de los clichés más abundantes en este subgénero. Pese a todo, la trilogía de *Gormengast* de Mervyn Peake y *el rey que fue y será* de T.H White son ejemplos notables de alta fantasía que no cae en los tópicos comunes.

El Cine Fantástico

El cine, gracias a su habilidad para representar lo extraordinario, se ha convertido en un vehículo importante para el género fantástico en el siglo XX. La película de Georges Méliés *Viaje a la luna*, al igual que todas las que dirigió su autor, es una fantasía que se sirve de efectos especiales para simular lo inexistente. Muchos de los clásicos del primer cine pertenecen también al género fantástico, entre ellas *El Gabinete del doctor Caligari* o *el Golem*. La categoría de lo fantástico ha producido una amplia variedad de películas, desde las que provocan un gran desconcierto emotivo e intelectual hasta las que ofrecen la ocasión de un hilarante entretenimiento. Durante las últimas décadas del siglo XX, se ha desarrollado la creación de juegos de video, que abundan en el uso de temas mágicos o las ciudades laberínticas basadas en anti-
quísimos relatos.



Cubierta de la novela *El castillo*.
Franz Kafka



J. R. R. Tolkien. Autor de la Trilogía *El señor de los anillos*.



Nosferatu el vampiro. 1922.
De F.W. Murnau.

2.3 Ciencia ficción



De la serie Sexy Robots. Sorayama
Ilustración de ciencia ficción.

Género literario que parte de las ideas científicas para narrar una historia sobre sociedades futuras o mundos paralelos. El género se ha cultivado tanto en la literatura como en el cine. Más exactamente, la ciencia ficción se ocupa de sucesos que aún no han tenido lugar, ofreciendo un análisis racional de sus causas y consecuencias. La ciencia ficción aborda los efectos que los cambios producen sobre las personas en particular y sobre la especie humana en general. Sus temas predilectos son el mundo del futuro, los viajes a través del espacio o el tiempo, la vida en otros planetas y las crisis generadas por la tecnología o la presencia de criaturas y entornos extraños.

Antecedentes del género

El tema de la ciencia ficción en un sentido amplio ha sido abordado por la literatura fantástica desde tiempos remotos. Así por ejemplo, la epopeya babilónica de *Gilgamesh* habla de la búsqueda del conocimiento verdadero y la inmortalidad; mientras que el mito griego de *Dédalo* abre las puertas a la posibilidad de volar; y la *Verdadera Historia* de Luciano de Samosata relata un viaje a la luna. Los viajes imaginarios y los cuentos de seres extraños que habitan en tierras lejanas fueron comunes en las literaturas griega y romana y hallaron una nueva forma de expresión entre los libros de viaje del siglo XIV escritos en francés bajo el seudónimo de John Mandeville. El tema del viaje a la luna fue tratado por personajes tan dispares como el escritor francés Cyrano de Bergerac y el astrónomo alemán Johannes Kepler en el siglo XVII; o el filósofo novelista británico William Godwin en el siglo XIX. Otro de los temas generalmente tratados en los relatos de ciencia ficción es la estructura de sociedades o mundos mejores. En este sentido cabe considerar *La república* de Platón como una primera muestra del género, que revivió posteriormente con la publicación de la *Utopía* de Tomás Moró. Las historias basadas en viajes imaginarios tenían por lo general una finalidad satírica; tal es el caso de *Los viajes de Gulliver*, obra del escritor satírico inglés Jonathan Swift y acaso uno de los ejemplos más logrados y exquisitos del género.



Jonathan Swift. Autor de *Los Viajes de Gulliver*.

Pero la ciencia ficción no habría podido existir en su vertiente moderna sin el reconocimiento de los profundos cambios sociales derivados de la revolución industrial. La novela gótica del siglo XVIII tiene uno de sus más brillantes ejemplos en *Frankenstein* de la novelista británica Mary Shelley, una obra impregnada por la creencia en las infinitas posibilidades de la ciencia. Numerosos autores del siglo XIX escribieron relatos o novelas de ciencia ficción en uno u otro momento. Sin embargo, el gran maestro del género fue sin lugar a dudas el escritor francés Jules Verne, que aborda cuestiones como la geología y la espeleología en *Viaje al centro de la tierra*, el viaje espacial en *De la tierra a la luna*, y describe las maravillas de las profundidades oceánicas en *Veinte mil leguas de viaje submarino*.



Jules Verne. Escritor Prolífico de Ciencia ficción.

La moderna ciencia ficción

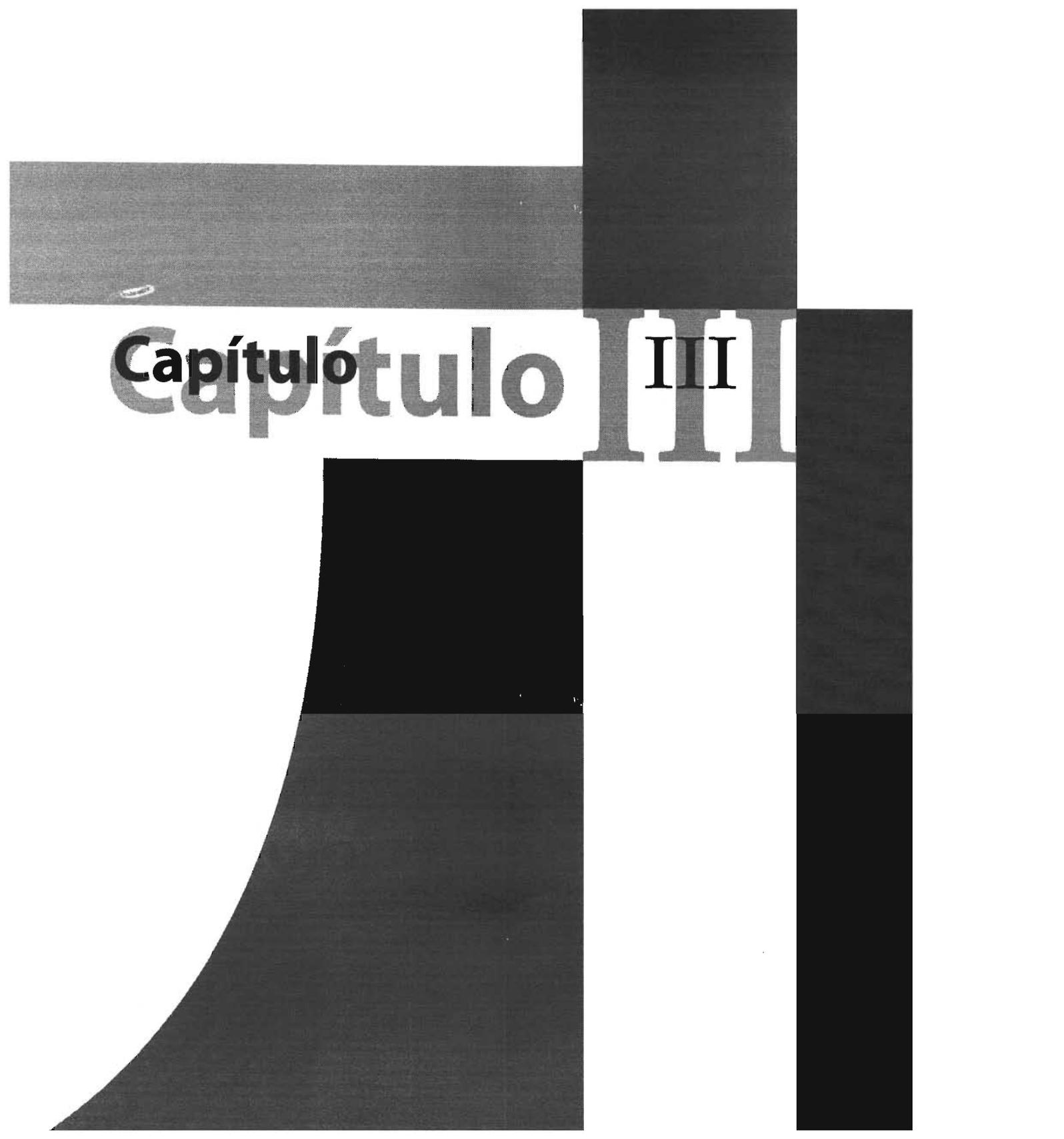
El principal autor de ciencia ficción en lengua inglesa, que comparte con Jules Verne la distinción de máximo creador del género fue H. G. Wells. Más interesado por la biología y la evolución de las especies que por las ciencias físicas, y más preocupado por las consecuencias sociales de la tecnología, Wells escribió numerosas novelas de carácter científico, aderezadas de ironía y realismo. Su fama creció rápidamente tras la publicación de *La máquina del tiempo*, novela a la que siguieron *La isla del doctor Moreau*, *el hombre invisible*, *la guerra de los mundos* y *el primer hombre en la luna*.

Ya en el siglo XX destacan especialmente las obras de Aldous Huxley, *Un mundo feliz*, y George Orwell 1984 famosísimas utopías negativas que describen una sociedad terrorífica, asfixiante y deshumanizada, sometida a la tiranía de la ciencia y la política.

Ambas obras se han convertido en clásicos del género. La explosión de la bomba atómica sobre Hiroshima en 1945 y el periodo posterior a la guerra fría introdujeron en la ciencia ficción preocupaciones de tipo político. Entre los autores más relevantes de la posguerra destacan Isaac Asimov, sabio y prolífico divulgador científico, y Ray Bradbury, más conocido como escritor de literatura fantástica.



Aldous Huxley. Autor de la novela *Un mundo feliz*.

The image features a minimalist, abstract design. It consists of several overlapping black and white rectangular blocks. A large, light gray block is positioned in the upper left, partially overlapping a smaller, solid black block. To the right, a vertical black bar runs down the page. In the center, a white rectangular area contains the text 'Capítulo III'. The word 'Capítulo' is in a large, bold, sans-serif font, and 'III' is in a smaller, bold, serif font. The overall composition is clean and modern, with a strong contrast between the black and white elements.

Capítulo

III

3.1 Propuesta Gráfica de ilustración Fantástica



Generalmente Sorayama trabaja la figura sin fondo o con uno muy tenue, con la finalidad que la vista se centre en la modelo

Características del proyecto

El proyecto consiste en realizar una ilustración para el 1er. Catálogo de ilustradores de la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM. El tipo de ilustración a realizar estará en la línea del género fantástico, ya que los elementos formales que la constituyen como: El ensamblaje de partes mecánicas dentro de un ser humano, nos remite a la visión utópica-patética de los relatos de ciencia ficción. Este trabajo más que una ilustración clásica del género fantástico estará más orientada al diseño de personaje, como si se tratara de una ilustración por encargo para desarrollar las características físicas y psicológicas de un personaje que se incluya en el desarrollo de un video juego.

Esta forma de ilustración se caracteriza por enfocarse únicamente en el personaje en sí mismo, olvidándose de detalles extras como el entorno, ya que en este tipo de proyectos la distribución del trabajo es esencial para que cada parte se especialice y desarrolle a la perfección su tarea. Una de sus características principales es que se potencia su fuerza y claridad, es decir, aíslan la figura dejándola en una especie de limbo (en la mayoría de los casos usando el blanco del soporte), o en otros aplicando un fondo plano que no interfiera con la lectura del trabajo. Uno de los ilustradores más famosos que se basa en este tipo de concepto es el japonés Sorayama, ya que sus ilustraciones de mujeres constituyen la mayoría de su obra, estas dejan fuera toda anécdota descriptiva del fondo, para concentrarse en el aspecto psicológico de sus modelos. Además las técnicas empleadas en la ilustración fantástica con referente a video juegos siempre tienen que ver con la velocidad de ejecución, ya que los dibujantes intentan plasmar la espontaneidad de la mancha o la línea gestual; debido a esto es común encontrar trabajos realizados a acuarela, tinta o todo tipo de técnicas secas para dibujar (lápiz, carboncillo, plumilla, pasteles etc).

El también japonés Hideo Kojima trabaja con el alto contraste obtenido por la mancha de tinta, para después agregarle unos detalles con líneas que le otorgan dinamismo a la forma, reforzando su estilo característico; la no definición de los elementos.

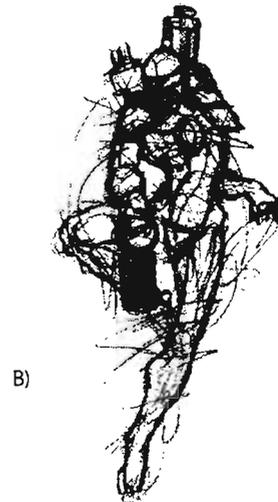


Ilustración del Personaje principal del video juego Metal gear. Diseñado por Hideo Kojima

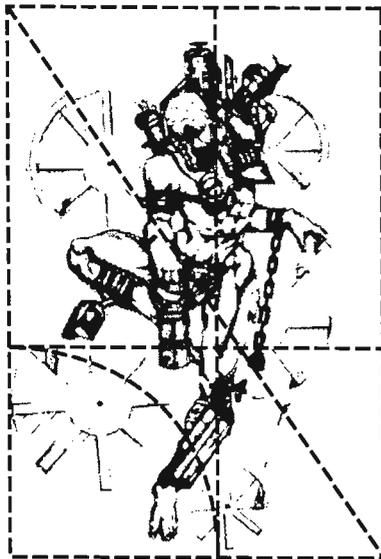
PROPUESTA GRÁFICA

Elección de la propuesta

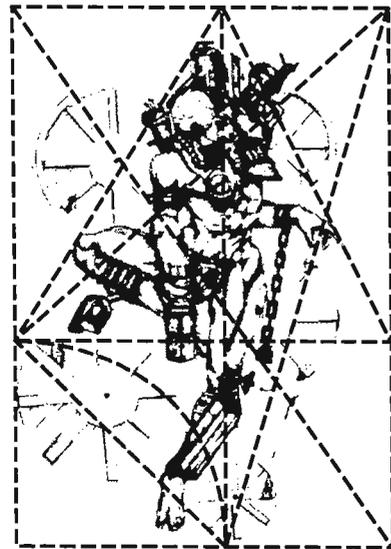
Se realizaron tres propuestas a partir del tema Biomecánico, que contemplaran características muy específicas tales como: Un ser humanoide que estuviera reconstruido a partir de piezas mecánicas, y estas condicionaran su existir patético, profundizando en su psicología existencial y su deterioro como organismo vital. Llevando su nivel de conciencia al límite reflexivo de su destino, como la nueva entidad constituida por el hombre-máquina.



Se eligió la opción B por reflejar de manera más clara, cierta inconformidad reprimida en la postura del cuerpo, además de que el escorzo le otorga cierta movilidad que será contrarestanda por los implementos mecánicos que soportará el humanoide.



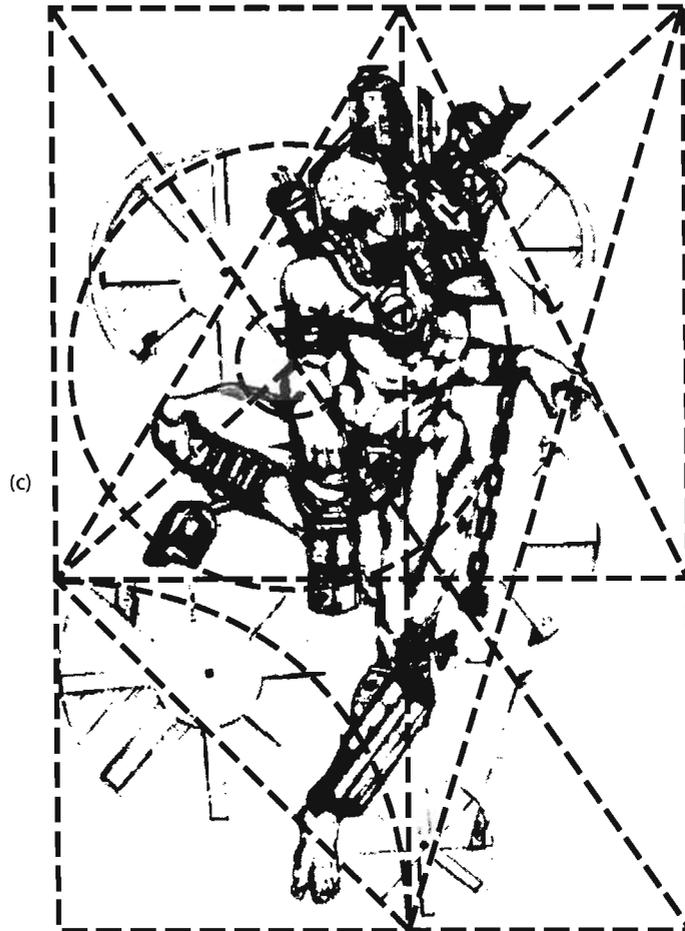
(a)



(b)

Composición

La composición del trabajo se basó en una retícula áurea; al multiplicar el segmento más largo del soporte que se utilizó para la ilustración, que fue de 32 cm. por 0.618, así obtuvimos dos rectángulos en proporción, que a su vez se dividió al trazar una curva áurea para obtener un cuadrante proporcional al soporte, que luego fue atravesado por una diagonal del vértice superior izquierdo al inferior derecho. (a) En la segunda etapa se tiraron cinco diagonales más para encontrar el punto focal, donde a partir de ahí se distribuirían los pesos estabilizándolos en dos pirámides que se concentran en la parte superior. (b) En la última etapa se trazaron dos círculos que servirían para marcar el centro visual, además de servir como guías que enfatizan el movimiento de las masas corpóreas. Así queda constituida nuestra retícula compositiva que nos sirvió para estructurar cada uno de los elementos en proporción al espacio utilizado. (c)



(c)

PROPUESTA GRÁFICA

Técnica

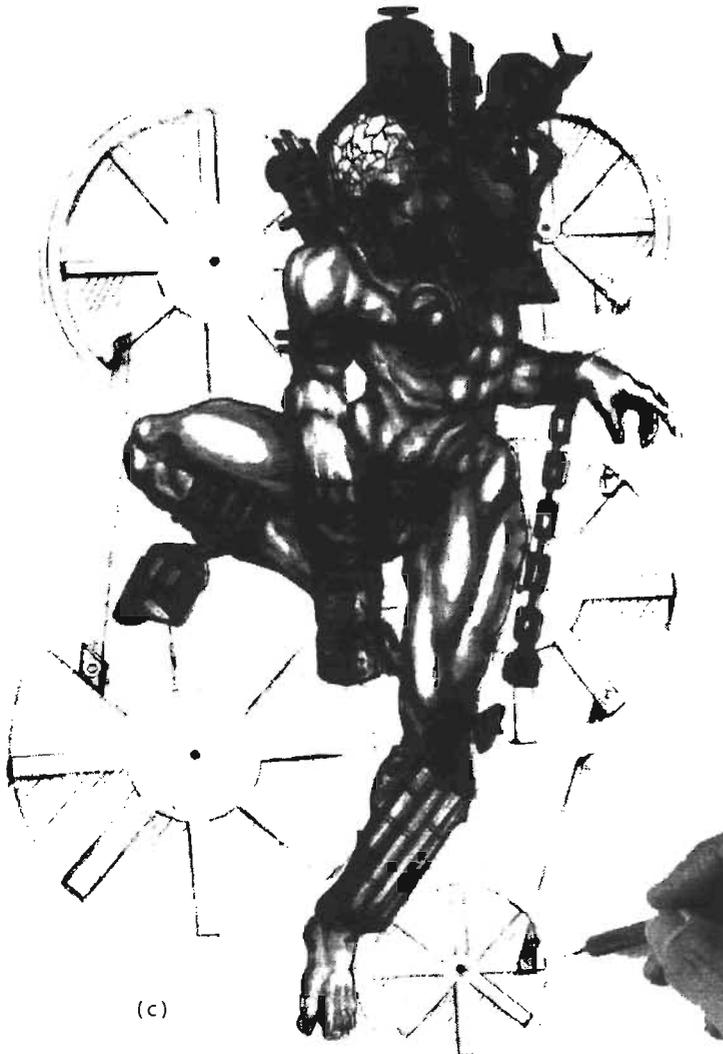
La técnica seleccionada para esta ilustración será la acuarela y la tinta, ya que su proceso nos permitirá una gradación sutil en el volumen del cuerpo. Se trabajará una gama de amarillo cadmio, ocre, siena tostada, sombra tostada, para la carnación del humanoide. (a) Para las partes mecánicas se usarán los grises y azules junto con lavados de tinta, para crear una textura densa y fría como el metal. (b) Al final con una pluma estilográfica se dieron los últimos detalles en las ruedas, la cabeza y las partes mecánicas. (c)



(a)



(b)



(c)

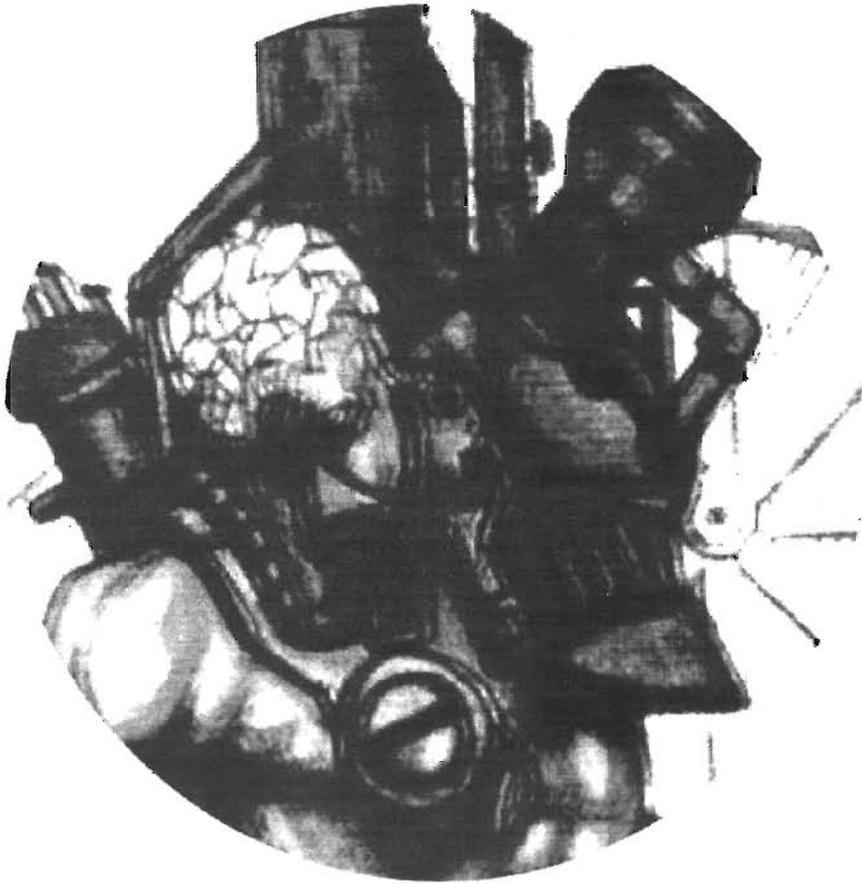
ESTA TESIS NO SALE
DE LA BIBLIOTECA

Propuesta final

Biomecánica



Biomecanic.
Acuarela
32 x 22 cm.



Conclusión

Este trabajo represento enfrentarse a la opción de ilustrar libremente para el concurso de El Primer Catálogo de ilustradores de la Escuela Nacional de Artes Plásticas; la cual fue seleccionada para ser incluida en el mismo, logrando con esto la publicación de la ilustración y, lo más importante, el realizar un proyecto profesional el cual viene a consolidar el ciclo formativo de la carrera.

Bibliografía

*Andrew lowis

Ilustración creadora.

Buenos Aires, Ed. Hachette, 1974

*Dalley Terence

Guía completa de la ilustración y diseño, técnicas y materiales.

Madrid, Ed. H. Blume, 1981

*Gasco Contell Emílio

La historia del arte.

México, Ed. Modesto Vázquez García.
1988

*Itten Johannes

El arte del color.

México, Ed. Limusa 1994

*Jennings Simon

The New guide to professional illustration and desing.

London, Ed. Head Line Book Publishing
1987

*Moles Abrahaw

La imágen comunicación funcional.

México, Ed. Trillas 1999

*Montreal y Tejeda Luis

Diccionario de términos de arte.

Madrid, Ed Juventud 1999

*Romero Brest Jorge

La pintura del siglo XX.

México, Ed. Fondo de Cultura Economica
3ra. edición 1994

*Simpson Ian

La nueva guía de la ilustración.

Barcelona, Ed. Blume 1994

*Slade Catherine

Enciclopédia de técnicas de la ilustración.

Barcelona, Ed. Acanto 1997

** www.fantasticficción.co.ok

