

42
24



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

Universidad Nacional Autónoma de México

Escuela Nacional de Artes Plásticas

**“Medios fotográficos, auxiliares
en la iustración con aerógrafo”**

Tesis que para obtener el título de:
Licenciado en Diseño Gráfico

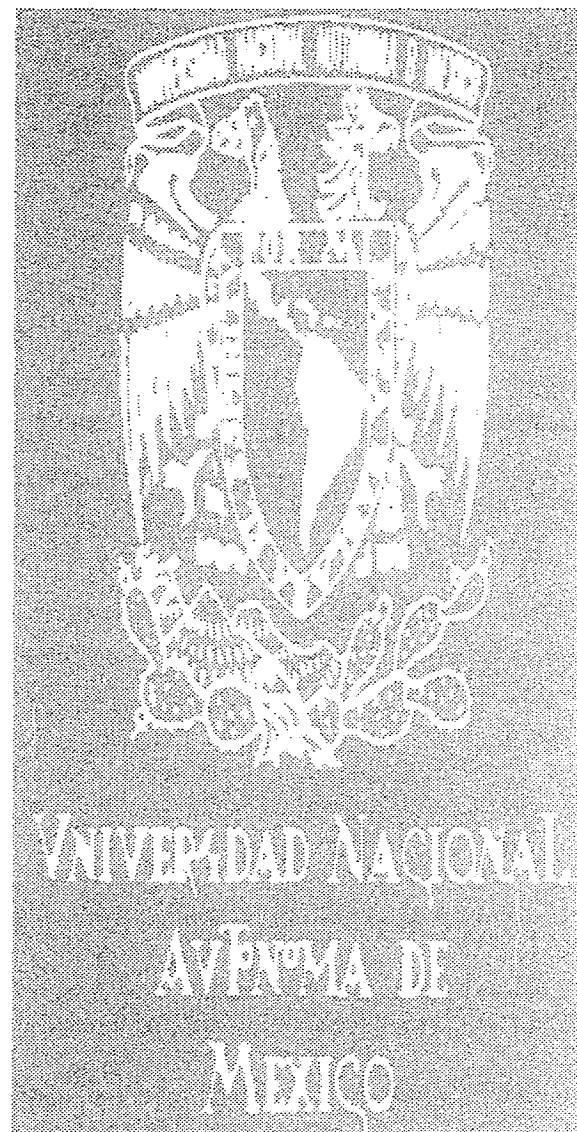
Presenta:
Victor Hugo Martínez Cedeño

Director de Tesis:
Profr. Guillermo De Gante Hernández.

México, D.F., 1996



DEPTO. ASISTENTE
PARA LA TITULACION
ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLASTICAS
XOCHIMILCO D.F.



**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

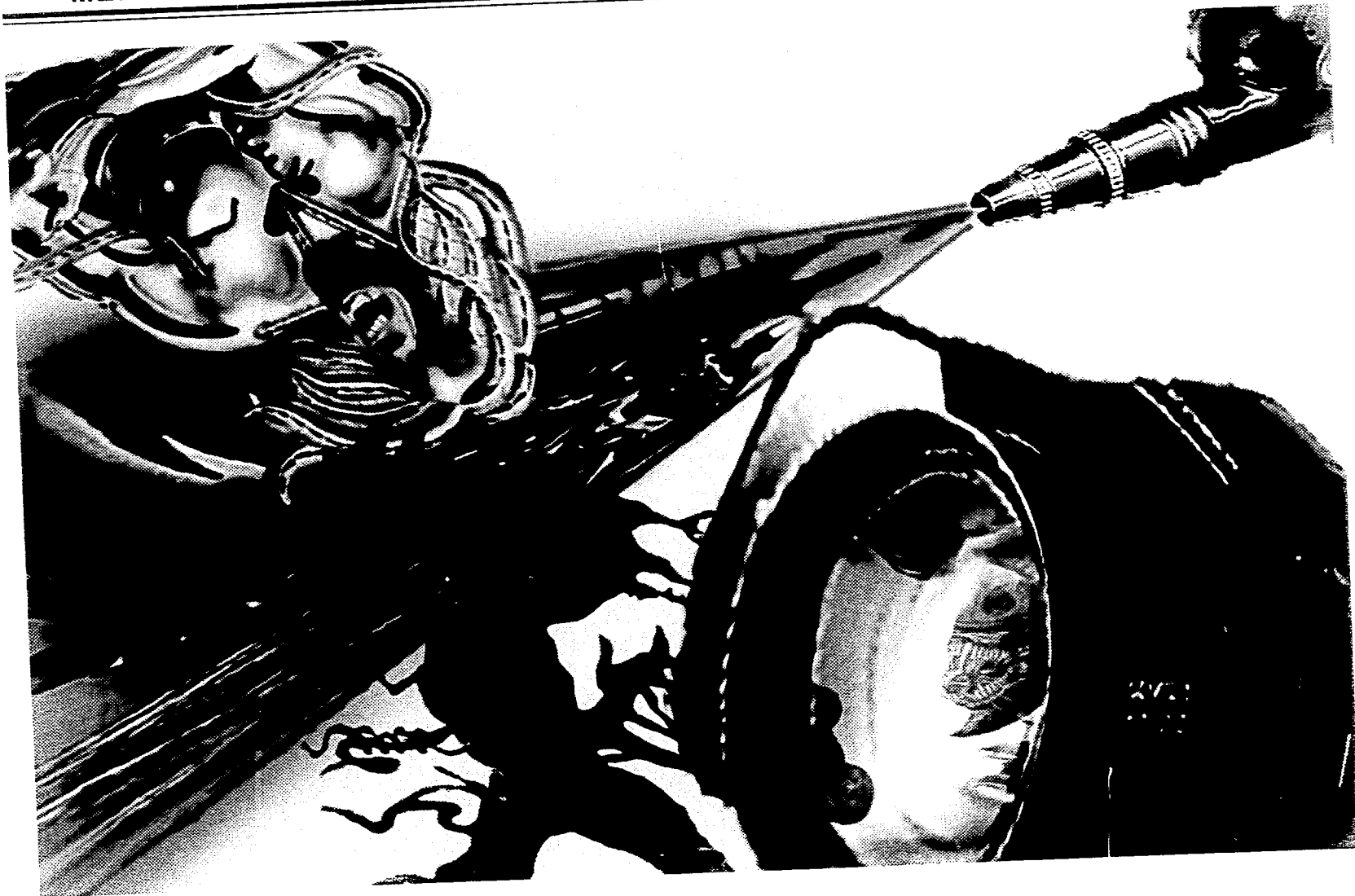
DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

MEDIOS FOTOGRAFICOS, AUXILIARES EN LA ILUSTRACION CON AEROGRAFO



MEDIOS FOTOGRAFICOS, AUXILIARES EN LA ILUSTRACION CON AEROGRAFO.

INDICE:

Indice.

Introducción

Capítulo 1: Antecedentes.

- 1.1 La fotografía.
- 1.2 La aerografía.

Capítulo 2: El aerógrafo y la fotografía en el arte.

- 2.1 Corrientes artísticas.
- 2.2 Técnicas, escuelas y exposiciones.
- 2.3 Artistas e ilustradores.

Capítulo 3: Tres aplicaciones de la fotografía para la ilustración.

- 3.1 Para copiar.
- 3.2 Para crear.
- 3.3 Para pintarla.

Capítulo 4: Equipo de trabajo.

- 4.1 Proyectores.
 - 4.1.1 De diapositivas.
 - 4.1.2 De cuerpos opacos.
 - 4.1.3 Retroproyector.
 - 4.2 Ampliadora fotográfica.
 - 4.3 Fotocopiadora.
 - 4.4 Medios computarizados.
-



Indice

Capítulo 5: Propuesta Personal.

5.1 Ahorro de tiempo.

5.2 Diseño y composición.

5.3 Experimentación creativa.

5.4 Actualización Tecnológica.

*Conclusiones.

*Glosario.

*Relación de imágenes.

*Bibliografía.



INTRODUCCION:

Desde el siglo XIX, con la aparición de la fotografía la pintura se vio influenciada por ésta. Algunos pensaban que la fotografía sería una herramienta que transformaría la pintura para mal; otros, sin embargo, se inclinaban a experimentar con esta nueva técnica para estar a la vanguardia. Estos últimos promovieron que la fotografía se introdujera al arte y se creara la fotopintura. Años más tarde, Charles L. Burdick inventó el primer pincel de aire.

La fotografía y la técnica aerográfica hasta hace algunas décadas fueron rechazadas por los críticos de arte, pues los consideraban poco artísticos. Un grupo de artistas encontró en la una, el auxiliar de la otra, hasta lograr crear un nuevo tipo de arte, en el que las pinturas obtuvieron un espíritu propio: el hiperrealista.

Hasta nuestros días, éstas herramientas se siguen utilizando y han tomado cada una su propio valor como instrumentos para crear arte. En este trabajo pretendo rescatar el valor del aerógrafo y la fotografía como auxiliares para el Diseño Gráfico y la Ilustración, y reconocer los recursos fotográficos más útiles para la realización de ilustración con aerógrafo.

La fotografía representa una ventaja para la ilustración con aerógrafo por los siguientes aspectos:

*En la actualidad las agencias de diseño tienen la necesidad de producir más y mejores imágenes en un tiempo reducido, para esto se pueden apoyar en la fotografía para incrementar la velocidad de realización.



INTRODUCCION:

*La fotografía tiene una gran importancia en los costos, pues reduce el pago a modelos por tiempos prolongados.

*Por medio de la fotografía transformamos de manera eficaz objetos tridimensionales a un plano bidimensional.

*La fotografía también es utilizada para trazar el dibujo inicial de la ilustración.

*La fotografía no es sólo una herramienta, sino un factor de cambio por lo cual la pintura y la ilustración obtienen nuevos resultados.

Sin embargo, pese a sus ventajas, el artista buscará evitar el copiar directamente la fotografía. Ha de utilizarla como medio para aumentar, disminuir, añadir y quitar elementos. Transformar la imagen y convertirla en algo nuevo y diferente.

En la actualidad existen diferentes aparatos fotográficos que ayudan al tratamiento de la imagen. El proyector de diapositivas -por ejemplo- es uno de los aparatos más usados y relativamente económico. Con él se puede proyectar la imagen sobre el soporte y dibujar directamente.

Espero que este trabajo sirva como un material auxiliar para todas las personas que estén interesadas en la creación y el manejo de la imagen por medio del aerógrafo, ya que aquí se reúnen los principales instrumentos fotográficos para apoyar la ilustración aerográfica.



CAPITULO 1: ANTECEDENTES.



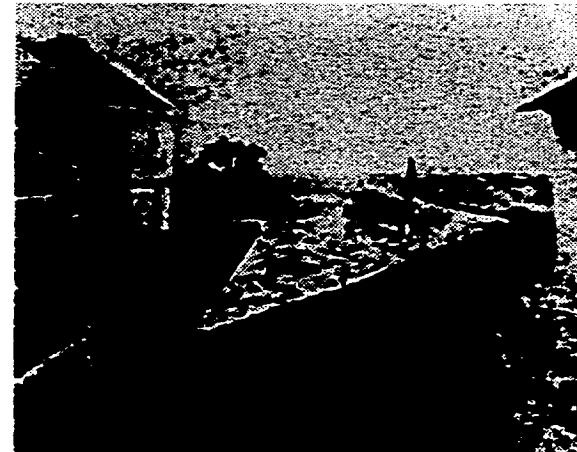
CAPITULO 1: ANTECEDENTES.

Conocer los antecedentes de la fotografía y el aerógrafo es necesario para comprender mejor como auxilian a la ilustración. Mencionaremos de manera breve la historia de cada uno de ellos.

1.1 La fotografía:

Desde la antigüedad, los chinos conocían el principio básico de la cámara: una caja oscura con una pequeña perforación que tenía la cualidad de proyectar imágenes del exterior. Sin embargo, estas imágenes salían borrosas e invertidas, por lo cual este invento fue utilizado sólo como una curiosidad. Hasta el siglo X aproximadamente dicho invento fue mejorado de manera asombrosa, pues al concentrar los rayos de luz por medio de lentes, la imagen obtenía muchísima más claridad. Con el paso de los siglos se obtuvieron algunas variantes, y nuevos usos por ejemplo, llegó a ser utilizado como diversión en las cortes de la Edad Media, se logró estudiar de manera eficaz los eclipses y en el siglo XVII empezamos a ver a artistas que se valían de este instrumento para hacer a lápiz el boceto de su obra (primeras influencias fotográficas sobre el arte).

El invento real de la fotografía como un principio de reproducción de imágenes sobre un soporte se conoció hasta el siglo XIX. En 1826 Joseph-Nicéphore Niépce logró por primera vez reproducir sobre una placa de Zinc una imagen -la vista desde la ventana de su casa-. Obtuvo también su permanencia, pues todos los intentos realizados hasta ese momento por fijar una imagen por tiempo indefinido habían sido inútiles debido a que las partículas de los materiales sensibles a la luz seguían latentes y al primer contacto con el sol se perdía la imagen. Niepce siguió experimentando sobre esta técnica y en 1827 conoció a otro investigador, Louis Jacques Mandé Daguerre, que estaba suma-



1Primera imagen fotográfica de la historia: un vista desde la ventana de la casa de Niépce.

CAPITULO 1: ANTECEDENTES.

mente interesado en mejorar el invento de Niépce y que por razones económicas tuvo que asociarse con Daguerre. Años más tarde Niépce murió y Daguerre continuó con las investigaciones sólo. Por varios años buscó perfeccionar el invento. En 1837, por fin, obtuvo un resultado satisfactorio: creó placas sensibles que después de ser expuestas a la luz, tratadas con vapores de mercurio y posteriormente fijadas, proporcionaban imágenes duraderas. Estas imágenes serían el principio de la fotografía y llevarían el nombre de "Daguerrotipos".

En 1839, Daguerre presentó en la Academia de Ciencias de París, su gran invento, rodeado de multitudes: científicos, artistas y público en general. Luego empezó a vender sus propias cámaras. Paralelamente aparecerían cientos de talleres que ofrecían servicios y vendían cámaras. Estas eran caras y grandes y la elaboración de las placas sensibles era difícil y se realizaba con sustancias sumamente tóxicas, por lo cual era un lujo tomar fotografías.

En 1841, William Henry Fox Talbot realizó estudios en diferentes materiales y creó la calotipia, técnica en donde en lugar de usar placas de Zinc u otro metal, las superficies sensibles serían papel transparente o vidrio. Así, se lograron los primeros negativos que permitían obtener una imagen casi idéntica a la real.

Lamentablemente las dos técnicas fotográficas más conocidas hasta ese entonces (daguerrotipia y calotipia) tenían algunos inconvenientes: Por una parte, la fabricación de las placas sensibles era difícil de realizar y en los talleres que se fabricaban las personas estaban expuestas a sustancias tóxicas. Por otro lado el proceso era realizado a mano, por lo cual cada placa o papel sensible tenía una exposición diferente. Este problema obtuvo una solución en 1871 cuando Richard Leach Maddox propuso un sistema industrial para la realización de pla-



2 Louis-Jacques Mandé Daguerre.

CAPITULO 1: ANTECEDENTES.

cas sensibilizadas.

El otro inconveniente era el tiempo de exposición que si bien ya sea habían mejorado en comparación con los albores de la fotografía, (los primeros modelos fueron cadáveres u objetos inertes y los tiempos de exposición eran de horas, las personas a retratar tenían que utilizar raros artefactos especialmente diseñados para ayudarlos a mantenerse inmóviles durante las exposiciones de 8 a 15 minutos o más)no era aún el apropiado. En 1851 se introdujo el uso del colodión húmedo, gracias al cual, la fotografía obtuvo mayor rapidez en la exposición.

Los principios básicos ya estaban dados y fue entonces cuando por fin empezaron a utilizarse cámaras con formatos más reducidos que permitían que las personas tuvieran posibilidad de explorar esta nueva técnica. Sin embargo, a pesar del colodión húmedo, las películas sensibilizadas, las pequeñas cámaras y todas las ventajas que se habían descubierto, aún no se podía tomar fotografías de noche, faltaba el invento del flash que se lograría obtener a finales del siglo XIX.

La fotografía a finales del siglo XIX era ya un hecho casi cotidiano y la gente podía tener acceso, por lo cual se inventaban día a día métodos que hicieran más fácil el uso de la misma. George Eastman creó una pequeña cámara que contenía una película con soporte de celuloide enrollado dentro de ésta, su nombre era »Kodak«. Al terminarse las fotos se llevaba la cámara a un laboratorio en donde se revelaban las películas y se entregaba una copia de cada una de las fotos (esto es el principio básico de los laboratorios actuales).

La fotografía era todavía en blanco y negro. Gracias a esto podemos decir que se crearon las bases del coloreado a mano de copias, el collage y la fotopintura, técnicas que en la actualidad, a pesar de los



3 Al principio de la fotografía la sensibilidad de las películas era tan pobre que los modelos tenían que ser siempre objetos inertes.

CAPITULO 1: ANTECEDENTES.

grandes adelantos tecnológicos, siguen siendo usadas para dar un aspecto diferente a la obra.

Como podemos ver, la fotografía es ya una técnica tan cotidiana que difícilmente nos ponemos a pensar en cómo funciona una cámara, sólo hacemos »click« y listo. Casi todo es automático. Además, cada día la técnica se hace más versátil. Tenemos películas en color, con variaciones de tonos, infrarrojas, para proyectar. Flashes pequeños e integrados a la cámara, otros muy potentes para foto de estudio. Cámaras automáticas, electrónicas, con velocidades de obturación increíbles (por encima de 5000/segundo). Lentes que nos acercan aunque estemos demasiado lejos. Cámaras de tamaños diminutos o de gran formato para obtener resultados de lo más variado, según sea el fin de la foto. Y ¿por qué no mencionar la tecnología digital en la fotografía?. Las nuevas opciones que tenemos con las computadoras de manipular la imagen.

1.2 La aerografía:

Ya sea para pintar en formatos a gran escala, hacer caricaturas tridimensionales, pintar modelos de fibra de vidrio, hacer efectos especiales en cine, animaciones, restaurar cerámica, ilustraciones técnicas, retoque de fotografías, decoración de alimentos, ilustración médica, decoración de tejidos, modelos a escala etc; necesitaremos de un AEROGRAFO, ¿Pero qué es un aerógrafo?, básicamente es un instrumento que pinta mediante un medio líquido pulverizado gracias a la presión ejercida por un suministro de aire comprimido.

El origen de la aerografía se remonta a la década de los 80's del siglo XIX. Sin embargo, desde hace cientos de años el hombre ha experimentado el estarcido de pintura en el arte, un ejemplo claro fueron algunas



4 Pintura rupestre de Lascaux, lograda por medio de estarcido.

CAPITULO 1: ANTECEDENTES.

aplicaciones que se encontraron en las pinturas Rupestres de Lascaux donde se aplicó pintura estarcida por medio de objetos naturales.

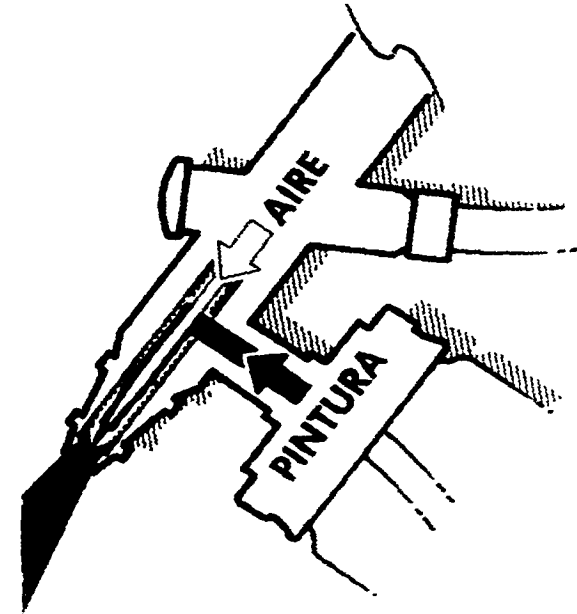
El reconocimiento del aerógrafo como invención se dio hasta 1893 cuando el acuarelista Charles L. Burdick en busca de pintar áreas planas con eficiencia, calidad y sobre todo rapidez, creó el primer aerógrafo. Más adelante fundó cerca de Londres la "Fountain Brush Company", lanzando así, la primera línea de aerógrafos.

Al principio del siglo XX, el aerógrafo se utilizó principalmente para reto-car fotografías sin color, lo que ocasionaría que en diferentes partes del mundo se crearan laboratorios fotográficos donde trabajaban artistas que se habían especializado en la técnica aerográfica.

En la década de los 60's, el aerógrafo empezó a obtener mayor reconocimiento por parte de los artistas, y sobre todo de aquellos interesados en las vanguardias más recientes; gracias a ésto y a que se había incluido la técnica aerográfica dentro de las artes gráficas, el aerógrafo ganó la reputación que hoy tiene.

Durante mucho tiempo el aerógrafo fue ocupado para un sin fin de actividades, aunque los pintores desconocían sus verdaderas ventajas hasta la década de los 70's, pues en general no existían lugares donde se impartieran clases, por lo cual se fueron creando una gran variedad de estilos que hasta la fecha son notorios.

En cuanto al aspecto físico del aerógrafo realmente no a cambiado mucho, su principio a sido básicamente el mismo y siempre ha tenido cierta similitud con un pincel o con una pluma, sin embargo se han mejorados sus sistemas incrementando así la variedad de aerógrafos. Tenemos aerógrafos especializados para trazar líneas extremadamente



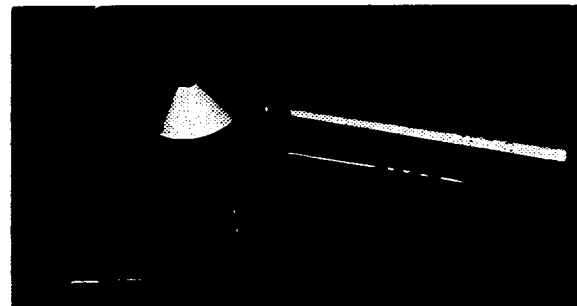
5 Esquema básico del funcionamiento de un aerógrafo con suministro por succión.

CAPITULO 1: ANTECEDENTES.

finas, para borrar o algunos para crear efectos especiales como lo serían las texturas. Sin embargo hoy se debe cuidar más esta valiosa herramienta pues sus piezas en general por su precisión son muy delicadas. Otra ventaja actual es que también se han incrementado el número de accesorios por lo cual un aerógrafo aparentemente normal puede aumentar notablemente su versatilidad.

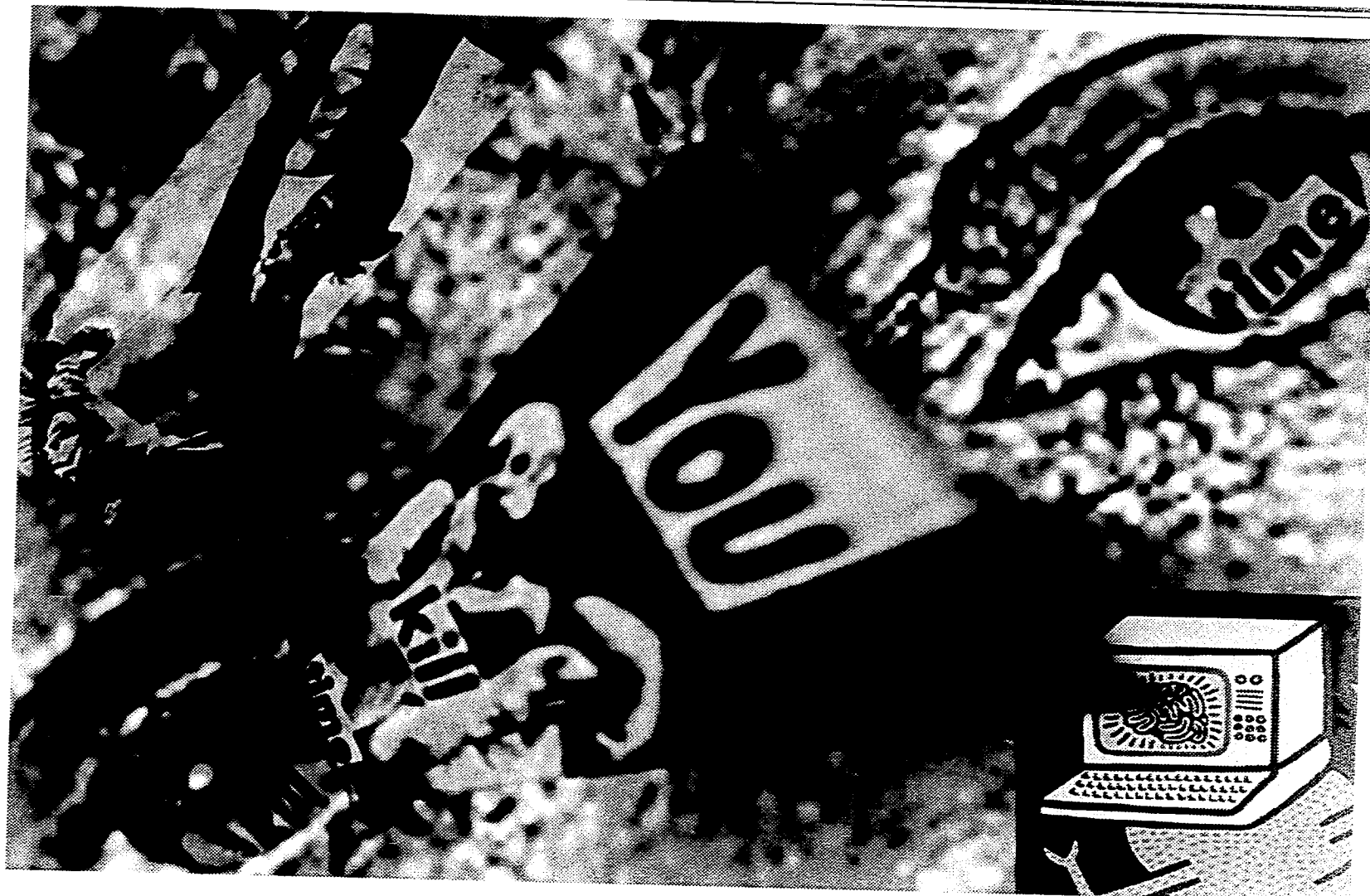
Hoy el aerógrafo es una realidad en el campo de las artes gráficas, y aunque sólo es una herramienta más, aumenta notablemente la calidad de los trabajos así como la creatividad del artista, por ejemplo en el diseño podemos utilizarlo para realizar todo tipo de bocetos, para carteles, anuncios, libros, portadas de discos etc.

En cuanto al futuro del aerógrafo en mi opinión y a pesar de la invención de herramientas que podrían hacer una interpretación de él (como la computadora), es una herramienta que seguramente perdurará por años debido a su calidad y forma de trabajar.



6 Aerógrafo Paashe AB Turbo, uno de los más especializados.

Capitulo 2: El aerógrafo y la fotografía en el arte.



Capítulo 2: El aerógrafo y la fotografía en el arte.

Cuando una nueva corriente artística surge, rompe con los cánones de sus predecesoras: Al arte renacentista se le opuso el Manierismo, al Romanticismo el Realismo y a este último otras corrientes como el Impresionismo. Cada corriente ha expresado las nuevas ideologías y tendencias experimentando con instrumentos y herramientas nuevas.

Para poder usar la técnica aerográfica y fotográfica como instrumentos para realizar arte, se debe comprender primero las corrientes artísticas que han logrado influir de manera directa o indirecta a los artistas para tener un marco de referencia de lo que se ha hecho.

Cuando Charles L. Burdick inventó el aerógrafo se consideró como una herramienta mecánica, que desprestigiaba al arte. Tiempo después, algunas corrientes artísticas contemporáneas -que querían romper con lo establecido- lo empezaron a utilizar. Hasta el siglo XX fue que el aerógrafo pasó a ser más que un artefacto mecánico. Algo similar sucedió con la fotografía, aunque su aceptación se produjo antes que la del aerógrafo.

Estos cambios se debieron a que los artistas empezaron a cambiar los estilos clásicos. Hoy ambos son aceptados de manera directa o indirecta como parte de los instrumentos y herramientas del arte. La principal causa se debe a que los artistas a partir del siglo XIX experimentaron una liberación, es decir la obra artística ya no dependería de circunstancias religiosas o políticas para expresarse. Los artistas empezaron a decidir sus temas y sus estilos, por consiguiente, adoptaron nuevas técnicas y materiales.

Sin embargo, debido a esto, el arte ha evolucionado de manera vertiginosa. Hoy existen demasiadas **ramificaciones***. Aquí mencionaremos algunas de las más importantes, así como algunas técnicas y artistas sobresalientes que las utilizaron.

*Entendiendo **ramificación** como toda derivación reciente del arte, ya sean corrientes, estilos, tendencias, vanguardias, etc.



Capítulo 2: El aerógrafo y la fotografía en el arte.

2.1. Corrientes artísticas: (*1)

Pictorialism:

¿Qué es?: Alrededor de 1850, algunos fotógrafos especialmente de Inglaterra empezaron, conscientemente, a imitar los sujetos y composiciones de pinturas. Para 1880, algunos trabajos fueron reminiscencias del paisaje y retrato académico. En 1886, el fotógrafo inglés Peter Henry Emerson escribió un artículo en el *Amateur Photographer* titulado: "Fotografía: un arte pictórico". Atacó a la división convencional separando el arte y la ciencia.

¿Dónde?: Europa y Estados Unidos.

¿Cuándo?: 1886-1914.

¿Quién?: Alvin Langdon Coburn, Robert Demachy, Peter Henry Emerson, Frederick H. Evans, Gertude Käsbier, Heinrich Kuhn, Alfred Maskell, Baron Adolf de Meyer, Henry Peach Robinson, Edward Steichen, Alfred Stieglitz, Clarence H. White.

Straight Photography:

¿Qué es?: El término Straight Photography probablemente lo originó Sadakichi Hartmann en una exhibición en 1904 para *Camera Work*, en donde les dijo a los fotógrafos que trabajaran "sin rodeos". Los estimuló a que produjeran pinturas más realistas que las mismas fotografías. Rechazaban los procesos del cuarto oscuro, incluyendo los procesos de glicerina, el scratch y dibujo sobre los negativos e impresiones. La propuesta alternativa se concentraba en la propiedades básicas de la cámara y el proceso de impresión.

Después de la Segunda Guerra Mundial los ortodoxos del Straight Photography empezaron a ser valorados.

¿Dónde?: Europa y los Estados Unidos.

*1 Traducción de los libros: ATKINS, Robert. *Artspeak y Artspoke*. p.p: 59, 60, 68, 69, 70, 74, 76, 84, 85, 86, 88, 89, 95, 96, 98, 106, 121, 122, 124, 128, 147, 153, 163, 165, 166, 199.

Capítulo 2: El aerógrafo y la fotografía en el arte.

¿Cuándo?: desde 1900 hasta mediados de los 70's.

Artistas: Berenice Abbott, Ansel Adams, Eugene Atget, Bill Brandt, Brassai, Henri Cartierbresson, Imogen Cunningham, Alfred Eisenstaedt, Walker Evans, John Gutmann, Lewis Hine, André Kertesz, Dorothea Lange, Lisette Model, Albert Renger-Patzsch, Erich Salomon, August Sander, Edward Steichen, Alfred Stieglitz, Paul Strand, Edward Weston.

Dada:

¿Qué es?: Un movimiento temprano del siglo XX, que influenció a los que le siguen en este siglo. El término "Dada" significa una variedad de cosas en muchos idiomas, incluyendo hobby horse en francés y yes, yes en lenguas eslavas. Una versión del origen del nombre proviene de 1916: El poeta Tristán Tzara, clavó un cuchillo fortuitamente en un diccionario y éste aterrizó en el término sin sentido sonoro.

Dada floreció durante la Primera Guerra Mundial. Primero en las ciudades neutrales de Zúrich, Nueva York y Barcelona; después en Berlín, Colonia y París. Fue una respuesta por las trágicas bajas a causa de la gran guerra (más de diez millones de muertos). La nueva era de la tecnología tuvo como consecuencias el alto costo del modernismo. Los dadaístas culparon a la sociedad de traer a la civilización europea el ladrillo de su autodestrucción. Ellos respondieron con arte que estaba en contra de lo racional: simultáneamente absurdo y divertido; intuitivo y emotivo, y confrontativo y nihilista.

El Dada no es un estilo, ni siquiera varios estilos. Es una visión del mundo. Activos provocadores de los ciudadanos, los dadaístas, por ejemplo, organizaron incendios públicos. Los resultados variaron demasiado: desde los que anticiparon el performance hasta los casi filosóficos inventos de Marcel Duchamp.

La agresividad del dadaísmo enrareció muchas formas de ver. Fueron los más violentos del arte moderno en su rechazo a la moral de la clase media.

¿Dónde?: New York y Oeste de Europa.

¿Cuándo?: 1915 a 1923.

Capítulo 2: El aerógrafo y la fotografía en el arte.

Artistas: Jean Arp, Max Ernst, Hannah Hoch, Man Ray, Morton Schamberg, Kurt Schwitters, Marcel Duchamp, Francis Picabia.

Pop Art:

¿Qué es?: El Pop Art es la abreviatura del término Arte Popular. Este término apareció en un artículo del crítico británico Lawrence Alloway *The Arts and the Mass Media*, que fue publicado en febrero de 1958, en la revista *Architectural Design*. Surge después del Expresionismo Abstracto y aunque el Pop Art es asociado con los principios de los 60's, sus raíces provienen desde los 50's. Se cree que el primer trabajo Pop es un collage de Richard Hamilton. Un precedente del Pop Art es Dada.

El Pop Art fue una tendencia que rompió con muchos de los cánones establecidos en la pintura. Podemos decir que el músico John Cage fue el padre de este género, pues sus conceptos acerca de que entre la música y los ruidos comunes no existía una diferencia esencial, influyeron en un sinnúmero de artistas.

Estados Unidos es donde este arte cobró más fuerza, ya que las obras eran más espectaculares y porque en este país estaban acostumbrados al bombardeo de imágenes comerciales. Podemos definir tres grupos de tendencias en el Pop Art: la de Nueva York, la de California y la europea (principalmente la inglesa).

La cultura popular (incluyendo anuncios y la media) provió de modelos a los artistas Pop. Pop Art fue simultáneamente una celebración del consumismo de la postguerra y una reacción en contra del expresionismo abstracto. Los artistas tomaron un acercamiento más divertido e irónico hacia el arte y la vida.

Posmodernismo, *Neo-geo* y *Appropriation Art*, *Mass media* y la interpretación semiótica, nunca hubieran surgido sin el precedente del Pop art.

Una de las causas del éxito del Pop Art consistió en que fue un arte independiente. Atrajo a un gran público integrado por gente común (la mayoría jóvenes) fascinados por la novedad, y además, por los divertidos temas y la facilidad para entenderlos, pues expresaban la vida urbana y donde reconocemos objetos comunes y corrientes.

Capítulo 2: El aerógrafo y la fotografía en el arte.

La finalidad principal del Pop Art era describir todo lo que hasta entonces había parecido indigno de atención e impropio del arte. A diferencia del Dadaísmo el Pop Art no pretende burlarse de la sociedad, sino reflejar como vive la gente en una sociedad de consumo. Buscó la relación que existe entre las personas y sociedad, sin embargo, estas mismas imágenes son frescas (*Cool*) y reflejan el desconocimiento real de la sociedad por parte del público. Los artistas permanecen anónimos, se sirven de procedimientos mecánicos y nuevas técnicas.

En el Pop Art los artistas pretendían utilizar la publicidad para crear arte. Fue aceptado primero por la gente y muy criticado por los expertos de anti artístico.

¿Dónde?: principalmente en Estados Unidos y Gran Bretaña

¿Cuándo?: finales de los 50's y en los 60's

Artistas: Robert Rauschenberg, Jim Dine, Oyvind Fahlström, Richard Hamilton, David Hockney, Robert Indiana, Ron Kitaj, Roy Lichtenstein, Claes Oldenburg, Eduardo Paolozzi, Sigmar Polke, Mel Ramos, James Rosenquist, Ed Ruscha, Wayne Thiebaud, Andy Warhol, Tom Wesselmann.

Snapshot Aesthetic:

¿Qué es?: Fotografía instantánea estética. La mayoría de las fotografías del siglo XX han sido imágenes fotoperiodísticas o instantáneas tomadas por amateurs. Las instantáneas amateur siguen ciertos convencionalismos determinados por la misma cámara y por las ideas populares acerca de como debe ser la fotografía. Las instantáneas son casi invariablemente vistas de gente o de playas.

¿Dónde?: principalmente en los Estados Unidos

¿Cuándo?: a finales de los 50's hasta los 70's

Artistas: Larry Clark, Bruce Davidson, Robert Frank, Lee Friedlander, Joel Meyerowitz, Garry Winogrand.

Capítulo 2: El aerógrafo y la fotografía en el arte.

Hiperrealism:

¿Qué es?: Los Hiperrealistas o realistas radicales son parte de una tendencia fría que refleja las cosas tal como las vemos, pero con una nueva mentalidad social y psicológica adaptada al siglo XX. Sus principales manifestaciones, al igual que el Pop Art, se dieron en Nueva York y California en exposiciones como "La imagen fotográfica" y la que ocurrió en 1966 "*Realism Now*". El Hiperrealismo rescató temas académicos como el retrato y el paisaje, en especial el paisaje urbano y los trabajos parecen ser verdaderas ampliaciones fotográficas.

Los temas siguen siendo, al igual que el Pop Art, temas cotidianos que reflejan el vivir de las grandes ciudades, sólo que estos son reflejados en los lienzos con la mayor exactitud posible. Los hiperrealistas ocupan para su trabajo la proyección de fotografías por medio de diapositivas, razón por la cual las obras adquieren esa gran similitud a la realidad con su característico aspecto frío.

La escultura Hiperrealista reproduce fielmente personajes comunes, parejas de novios, desnudos etc, por medio de materiales sintéticos y la pintura con aerógrafo.

¿Dónde?: principalmete Estados Unidos.

¿Cuándo?: desde 1966

Artistas: Chuck Close, Richard Estes, Thomas Blackwell, John C. Kacere, John de Andrea.

Performance Art:

¿Qué es?: El término Performance art emergió como el nombre más popular para actividades que son presentadas ante una audiencia en vivo, acompañada de elementos de música, danza, poesía, teatro y video. El término es aplicado también a las formas del *line-art*: como el *Body Art*, *happenings*, *actions* y a veces *fluxus* y algunas actividades del arte feminista. Esta difusión ha hecho el termino menos preciso y útil.

Capítulo 2: El aerógrafo y la fotografía en el arte.

A finales de los 60's muchos artistas querían comunicar directamente a los observadores la pintura o la escultura. Su manera de hacerlo era inspirada con una gran variedad de recursos del arte visual, desde los eventos "dadas" a principios del siglo XX hasta la pintura de Jackson Pollock.

El tipo de performance art que empezó a finales de los 60's fue principalmente una actividad conceptual: en muchos eventos utilizaban un poco de semejanza con el teatro o la danza. Se realizaban en galerías, en lugares abiertos o en cualquier lado, por unos minutos, días y raramente los repetían. En de 1970, los artistas rechazaron el término performance por sus implicaciones teatrales.

Una segunda generación de artistas performance emergió a fines de los 70's. Rechazaban la austeridad del arte conceptual y su tradicionalidad que se aproximaba a la cultura popular. El performance ahora puede verse en teatros, videotapes o películas, generalmente con elementos visuales de huelgas. Parecían sinónimos con la danza, drama y música del Avant garde.

Los 80's produjeron muchos talentos "Cross-over" cuyas raíces provenían del performance y las artes visuales. Incluían músicos como Lauree Anderson y David Byrne, los actores Ann Magnuson y Saplding Gray, los cómicos Whoopy Goldberg y Eric Bogosian y el diseñador de Opera Robert Wilson.

¿Dónde?: es Internacional.

¿Cuándo?: desde finales de los 60's

Artistas: Vito Acconci, Lauree Anderson, Eleanor Antin, Anna Banana, Bob y Bob, Eric Bogosian, Stuart Brisley, Nancy Buchanan, Chris Burden, Scott Burton, Theresa Hak Kyung Cha, Ping Chong, George Coates, Colette, Papo Colo, Paul Cotton, Ethyl Eichelberg, Karen Finley, Terry Fox, General Idea, Jan Fabre, Gilbert and George, Guillermo Gómez Peña, Rebeca Horn, Joan Jonas, Leslie Labowitz, Suzanne Lacy, Tom Marioni, Tim Miller, Meredith Monk, Linda Montano, Nice Style-the World's first Pose Band, Luigi Ontani, Gina Pane, Mike Parr, Ulrike Rosenbach, Raquel Rosenthal, Carolee Schneeman, Jill Scott, Stelarc, the Waitresses, Robert Wilson.

Capitulo 2: El aerógrafo y la fotografía en el arte.

Photo-Realism:

¿Qué es?: Fotorrealismo es lo que su nombre implica: un tipo de pintura realista cuyo sujeto es la fotografía o la visión fotográfica de la realidad. Es el efecto fotográfico el que interesa a muchos pintores foto realistas.

Muchos fotorrealistas se especializaron en ciertos tipos de sujetos: Richard Estes en fotografías con reflejos en las ventanas, Malcom Morley en fotografías de viajeros cruceros glamorosos. Las esculturas de polovinil de Duane Hanson y John De Andrea pueden ser considerados como el equivalente tridimensional del Fotorrealismo.

Cuando las pinturas fotorrealistas aparecieron en varios números de "Documentas" (una versión de 1972 de una mega exhibición alemana) muchos se mofaron de éste por la banalidad de la imágenes, la técnica de pintura a base de proyección de diapositivas en el lienzo y el espacio pictórico poco profundo.

¿Dónde?: principalmente Estados Unidos

¿Cuándo?: mediados de los 60's a mediados de los 70's.

Artistas: Robert Bechtle, Claudio Bravo, John Clem Clarke, Chuck Close, Robert Cottingham, Rackstraw Downes, Don Eddy, Richard Estes, Janet Fish, Audrey Flack, Ralph Goings, Richard Mc Lean, Malcolm Morley.

Media Art:

¿Qué es?: Media, en este caso, no se refiere a los constituyentes físicos del arte como el acrílico o el bronce, sino a la comunicación masiva. Este arte toma los elementos de comunicación masiva: como periódicos, televisión, anuncios y espectaculares. Arte Media es una rama del arte conceptual y su principal precursor es el Pop Art. Es este arte ilustrador de anuncios. Andy Warhol usaba fotografías como recurso para sus imágenes en serigrafía de estrellas de cine y desastres. Muchos artistas Media fueron muy criticados por sus métodos de manipular la opinión pública.

¿Dónde?: principalmente en los Estados Unidos

¿Cuándo?: desde los 70's

Capítulo 2: El aerógrafo y la fotografía en el arte.

Artistas: Ant Farm, Joseph Beuys, Border Art Workshop, Chris Burden, Lowell Darling, Gran Fury, Group Material, Guerrilla Girls, Jenny Holzer, Leslie Labowitz and Suzanne Lacy, Les Levine, Mike Mandel y Larry Sultan, Antonio Muntadas, Marshall Reese, Martha Rosler, Krzysztof Wodiczko.

High-Tech-Art:

¿Qué es?: Arte de alta tecnología. No es un movimiento, es un arte contemporáneo hecho con tecnología sofisticada, incluyendo computadora, rayos laser, hologramas, fotocopias, faxes, transmisiones por satélites, etc. El parámetro son trabajos como las impresiones de copias hechas por Sonia Sheridan hasta los dibujos y pinturas por computadora de Milton Komisar. El más efectivo High-tech art trasciende al *hardware*. El arte conceptual animó a los artistas a usar cualquier tipo de materiales necesarios para comunicar sus ideas.

Sin embargo, el *hardware* y expertos eran requeridos para trabajos de High-*tec* art. Algunas corporaciones o instituciones como *The Massachusetts Institute of Technology's Center for Advanced Visual Studies* hicieron donaciones. Este movimiento en los 60's reflejó el profundo optimismo acerca de la tecnología para el modernismo.

¿Dónde?: principalmente en los Estados Unidos.

¿Cuándo?: desde los 70's

Artistas: Artn, Nancy Burson, Harold Cohen, Douglas Davis, Peter D'Agostino, Paul Earls, Ed Emshwiller, Perry Hoberman, Jenny Holzer, Milton Komisar, Bernd Kracke, Bruce Nauman, Nam June Paik, Sonya Rapoport, Alan Rath, Bryan Rogers, James Seawright, Sonia Sheridan, Eric Staller, Wen-ying Tsai, Satan Vanderbeek, Woody Vasulka, Ted Victoria.

Fabricated Photography:

¿Qué es?: Aunque el término "fotografía fabricada" sugiere falsificación, realmente significa fotos cuyos sujetos no humanos han sido contruidos por el fotógrafo sólo para ser fotografiados. La imaginación varía demasiado: Ellen Brooks

Capítulo 2: El aerógrafo y la fotografía en el arte.

sitúa a muñecas Barbie en miniatura en una mesa de modo que parecen activar los rituales sociales de la vida contemporánea.

La fotografía fabricada es una rama de la fotografía de escena. Usaban además fotografías de actores humanos o animales, como las fotos de Cindy Sherman de ella misma disfrazada y las imágenes de William Wegman de sus perros vestidos, Man Ray y Fay Ray. Todos estos acercamientos rechazan los sujetos tradicionales, en favor a unas imágenes más teatrales y ficticias.

¿Dónde?: Estados Unidos y Oeste de Europa

¿Cuándo?: desde mediados de los 70's

Artistas: Harry Bowers, Ellen Brooks, James Casebere, Bruce Charlesworth, Robert Cumming, John Divola, Bernard Faucon, Fischili y Weiss, Adam Fuss, Barbara Kasten, David Levinthal, Mike Mendel and Larry Sultan, Olivier Richon, Don Rodan, Lauree Simón, Dandy Skoglund, Boyó Webb.

Manipulated Photography:

¿Qué es?: Una fotografía manipulada, ha sido alterada y embellecida con una variedad de técnicas de manipulación. Amulf Raimer dibujó en sus impresiones, autorretratos expresionistas. Lucas Samaras trata las emulsiones húmedas de sus impresiones polaroid como pinturas de dedos. Joe-Petr Witkein raya sobre los negativos haciendo composiciones surrealistas.

¿Dónde?: Europa y Estados Unidos

¿Cuándo?: desde la mitad de los 70's

Artistas: Ellen Carey, Walter Dahn, Joan Fontcuberta, Benno Friedman, Jack Fulton, Paolo Gioli, Judith Golden, Susan Hiller, Astrid Klein, Jerry McMillan, Arnulf Rainer, Lucas Samaras, Deborah Turbeville, Lynton Wells, Joel-Peter Witkin.

Capítulo 2: El aerógrafo y la fotografía en el arte.

Graffiti Art:

¿Qué es?: *Graffito* significa garabatear en italiano y *graffiti* (su plural) son dibujos o imágenes garabateadas en las superficies de las paredes. Graffitis ilícitos datan del antiguo Egipto. Artistas como Ly Twombly y Jackson Pollock estaban interesados en la manera en que se veían, Jean Dubuffet estaba interesado en su significado como una clase de *outsider art* y Antoni Tàpies estaba interesado en la forma en que podría ser incorporado a las imágenes de las paredes urbanas.

En los 70's, tan pronto como la pintura en aerosol estaba disponible, los vagones del metro de Nueva York fueron objeto de exuberantes graffitis con las palabras y los nombres de las personas que los realizaban. La mayoría de los graffitis no eran de artistas profesionales, sino de jóvenes del *Bronx* y *Brooklyn*.

Muchos de los graffitis de la calle fueron llevados a la galerías: En 1975, en New York's Artists Space; en 1983, en el Museo *Boymans-van Beuningen* en Rotterdam y la exhibición *Post-graffiti* en la galería *Janis's blue-chip* en Sidney.

El escritor Norman Mailer denomina el graffiti vandalismo (o arte folclórico urbano) como una manifestación anárquica de libertad social, mientras que críticos como Suzi Gabbik lo veían como una explotación de los jóvenes del ghetto por un arte loco de mercado.

Para mediados de los 80's parecía que estaba pasados de moda.

¿Dónde?: principalmente en New York

¿Cuándo?: de mediados de los 70's a mediados de los 80's.

Artistas: Crash, Daze, Dondi, Fab Five Freddie (Freddie Brathwaite), Futura 2000, Keith Haring, Lady Pink, Lee Quinones, Ramellzee, Samo (Jean-Michel Basquiat), Alex Valluri, Zephyr (Andrew Witten).

2.2 Técnicas, escuelas y exposiciones:

Bauhaus:

La escuela de arte, artesanías y diseño Bauhaus, fue fundada en 1919 por el arquitecto Walter Gropius, en Weimar Alemania. Su nombre refleja sus orígenes en la ideología socialista, del movimiento de artes y artesanías.

Gropius y otros artistas se asociaron con la Bauhaus. Ellos eran miembros de *November Gruppe* (una organización de izquierda) formada en 1918 para promover el acercamiento entre el arte progresivo y el público, en parte a través de la creación de *Arbeitsrat für Kunst* en 1919.

La gran importancia de la Bauhaus radica en que en ella se trató de conjuntar el arte el diseño y la artesanía en un sólo concepto.

Collage:

El termino collage proviene del verbo en francés *coller* (pegar). En inglés es tanto un verbo como un sustantivo: el hacer el collage es el pegar papeles u objetos a una superficie bidimensional.

Picasso produjo su primer collage, *Still life with chair caning* en 1912, cuando pegó en su lienzo un pedazo de hule.

Después de la primera guerra mundial, los artistas Dadas transformaron los anuncios de la calle en sus obras algunas veces con temas políticos y de disturbios sociales, mientras que los artistas surrealistas crearon collages que reflejaban sus sensibilidades psicológicas. Los artistas Dada alemanes inventaron una nueva técnica de collage: usaron recortes de fotografías creando el fotomontaje.

Después de la guerra el collage tuvo usos muy diversos. Los recursos de los materiales del collage abarcaban desde revistas y mapas hasta basura y ropa vieja.

Capítulo 2: El aerógrafo y la fotografía en el arte.

Daguerrotipo:

Daguerrotipo es el nombre del primer proceso fotográfico y de la placa fotográfica en cuyo resultado la imagen es fija. Su inventor fue el pintor francés Louis Jacques Mandé Daguerre.

Los daguerrotipos fueron inicialmente caros, requerían de exposiciones largas y luz brillante para que la imagen quedara impresa en las placas de plata. Mejores lentes para la cámara y placas más sensibles a la luz produjeron un proceso más accesible para el retrato. En 1853 la ciudad de Nueva York presumió de 86 galerías de retrato (que era realmente estudios) y millones de retratos de daguerrotipos fueron tomados alrededor del mundo cada año. En 1860 se remplazó por el calotipo.

Film und foto:

La exhibición Film und foto fue presentada en el edificio municipal de exposición de *Stuttgart*, Alemania del 18 de mayo al 7 de julio de 1929. La muestra fue organizada por *Deutscher Werkbund* (fundada en 1907, por un grupo de arquitectos y diseñadores) para valorizar los más altos estándares del diseño.

La lista de fotógrafos en la muestra fue selecta por un comité internacional que mostraba quién es quién en la fotografía modernista como los miembros del grupo F/64 de California y el fotógrafo francés Eugène Atget

Su propósito fue simplemente mostrar a los pioneros de la fotografía y el cine.

Fotografía Documental:

Casi toda fotografía es un documento de personas, lugares u objetos. Sin embargo, hay una rama de la fotografía conocida como fotografía documental. Fotógrafos documentales tenían conciencia de ignorar lo concerniente a lo artístico dedicaban sus fotos a cambios sociales con extrema objetividad. Los estilos de documentaciones individuales varían. Tienden a trabajar series de fotografías que permitieran desarrollar un explícito punto de vista acerca de los sujetos o acontecimientos históricos.

Capítulo 2: El aerógrafo y la fotografía en el arte.

Las imágenes son tomadas con la intención de registrar hechos significativos para las personas y que reflejen importantes acontecimientos del mundo. A los fotógrafos de este género les importa más el hecho, que buscar la estética de la imagen.

Uno de los principales temas de la fotografía documental es la guerra.

Fotografía de prensa:

Aunque el origen de la prensa ilustrada coincide con el nacimiento de la fotografía (el periódico *London Illustrated* fue fundado en 1842), la tecnología necesaria para reproducir fotografías en revistas y periódicos llegó hasta mediados de los 80's del siglo XIX, con la invención de la placa de medio tono. La fotografía de prensa -como la relación complementaria entre imagen y texto- tan familiar para nosotros fue establecida en los años 20's, seguida por el desarrollo de la cámara miniatura y películas rápidas. Con el ascenso de Hitler en 1933, el centro de la fotografía de prensa se mudó de Alemania a E.U.A. La migración es simbolizada en noviembre de 1936 con el debut de la revista *Life*, ya que se especializó en el tema de la foto o historietas relatadas a través de fotografías.

La diferencia entre la fotografía periodística y *Art Photography* es un fenómeno reciente.

Fotograma:

Un fotograma es una fotografía hecha sin cámara. El artista desplaza un objeto u objetos en una hoja de papel o película sensible a la luz, y luego la expone a ésta. El papel queda blanco donde se encontraba el objeto y negro donde se expuso a la luz. Los medios tonos resultan del uso de objetos translucidos. Después de la exposición se revela la película y se fija.

William Henry Fox Talbot, inventor del Calotipo, hizo los primeros fotogramas en los años 30's, a los que llamó dibujos fotogénicos. El término fotograma fue usado a finales del siglo XIX como sinónimo de fotografía.

Capítulo 2: El aerógrafo y la fotografía en el arte.

Coloreado a mano y retoque fotográfico:

La historia del coloreado a mano se remonta casi a los albores de la fotografía. Desde el origen de ésta, el hombre piensa en hacerla a colores, sin embargo, este acontecimiento tardó demasiado en llegar, por lo cual la solución perfecta en ese momento fue pintar las fotos.

Cuando la cámara logró ser más compacta y se pudo viajar con ella, cientos de fotógrafos se dedicaron a tomar fotos de sus viajes. Cuando regresaban coloreaban sus fotos o lo encargaban a personas especializadas. En Japón se desarrolló perfectamente esta técnica.

Así, el trabajo de colorear fue tomando importancia. Con el tiempo existieron personas que recogían imágenes del mundo para después aplicarles color. Esto es el caso de Burton Holmes, que fundó un grupo de ilustradores que se interesaron en la técnica del pintado de fotografías. El Capitán Noel, fue un pionero de la fotografía que se dedicó a pintar principalmente la zona del Everest y el Tíbet.

La etapa más importante de esta técnica se puede decir que fue en la llamada "Epoca de Oro de la Imagen Postal", durante las dos décadas anteriores a la Primera Guerra Mundial. Esto se dio gracias a la apertura a nivel mundial de imágenes. Más adelante por la normalización del formato de la Tarjeta Postal. Reflejo de lo anterior se dió una apertura mundial de compañías dedicadas a la creación de imágenes postales, tal es el caso de la *Francis Frith and Company* que produjo imágenes postales y en la cual lo más importante fue el empleo de mujeres para colorear por medio de estarcidos. Por medio de equipos coloreaban un color diferente. Con el paso del tiempo, ésto se convirtió en el antecesor del coloreado por medio del aerógrafo.

Durante la década de los treinta (después de la Primera Guerra Mundial), resurgió el coloreado del retrato. En las postales se incluyeron artistas de Hollywood. A finales de esta década y al principio de los cuarentas -gracias a F. H. K. Henrion-, el coloreado a mano tomó otro valor. Se incursiona en el arte y el diseño, utilizando esta técnica en carteles y más tarde en revistas.

La década de los cincuentas marcó un giro drástico para el coloreado de fotografías. El acelerado paso de la ciencia logró por fin lo que desde hace tanto tiempo se estaba esperando: la invención de la fotografía a colores, por lo cual la técnica del colografiado pasó a ser un recurso más. Dejó de ser un proceso de importancia.

Capítulo 2: El aerógrafo y la fotografía en el arte.

En la actualidad, el coloreado a mano a pasado a ser un recurso meramente artístico por medio del cual el ilustrador busca fines determinados como:

- Hacer selectiva la imagen (es decir que sólo algunos objetos tengan color).
- Crear nostalgia.
- Aplicar un tono muy personal.
- Intensificar objetos.
- Crear campañas publicitarias originales.
- Lograr efectos sutiles y apastelados.

En general cualquier efecto que ayude a transformar la imagen de una manera diferente, para darle una identidad propia.

Con el paso del tiempo se han buscado diferentes recursos para colorear una foto algunos importantes son:

- Coloreado por medio de virados: ya sea al sepia, al selenio o al azul hierro.
- Por medio de baños pigmentados.
- Acuarelas.
- Pinturas especiales para fotografías.
- Tintas.
- Rotuladores.
- Oleo.

Algunos de estos aplicados por medio del aerógrafo o con pinceles.

A nosotros no interesa en especial el retoque por medio del aerógrafo y de lo cual diremos lo siguiente:

Es una técnica que puede usar casi cualquier medio, con ella podemos obtener muchos efectos. Todo es cuestión de aprender a trabajar correctamente, para lograr desde un efecto impresionista hasta una imagen coloreada de manera casi idéntica a la realidad; para esto se debe plantear el valor de la foto.

Al trabajar imágenes fotográficas con aerógrafo se pensará en que por lo menos se necesita un aerógrafo de acción doble y de preferencia de otro que este especialmente diseñado para hacer líneas muy precisas.

Capítulo 2: El aerógrafo y la fotografía en el arte.

Esta técnica es ideal por su bloqueo perfecto; sin embargo al bloquear con *frisket* o cualquier tipo de mascarilla, se deben hacer los cortes de la manera precisa, pues de lo contrario dañaremos la emulsión de la fotografía. El *frisket* líquido es una opción ideal para este tipo de coloreado pues no daña la emulsión de la fotografía.

Una técnica alternativa del coloreado, por medio del aerógrafo, es el coloreado por medio del aerorotulador, que es un instrumento similar al aerógrafo pero en lugar de tener un depósito para pintura líquida tiene una entrada para plumones fungiendo éstos como pintura.

En cuanto al retoque diremos que éste también surgió desde los inicios de la fotografía con la necesidad de mejorar imágenes que no tenían calidad suficiente.

A diferencia del colografiado que en la actualidad se utiliza de manera muy artística el retoque se ve de manera artesanal o técnica, se usa principalmente para:

- Perfeccionar una imagen.
- Realzar colores.
- Dar efectos especiales.
- Para evitar las señales de que se trata de un fotomontaje.
- Para eliminar secciones de una fotografía.
- En ocasiones para mejorar efectos que no se logran con la fotografía.
- Para mejorar imágenes a publicar.
- Para combinar imágenes.
- Restaurar imágenes.

Retocar imágenes, para restaurarlas, es una tarea laboriosa. Se tienen varios sistemas, que van desde la utilización de una ampliadora fotográfica, hasta el uso de químicos para aclarar, oscurecer, cambiar de color e inclusive proteger nuestra imagen de hongos. Se puede copiar la imagen para después recomponerla etc. A pesar de todas las técnicas existentes, la más común sigue siendo el uso de pinturas, y sobretodo con el uso del aerógrafo.

En la actualidad el retoque se usa en gran parte para que la reproducción de la fotografía, sea mejor. Asimismo, el retocar nos debe ayudar a presentar un objeto con sus mejores ventajas, sobretodo con propósitos comerciales. En general toda cámara nos da limitaciones; ya sea por su funcionamiento o por el entorno en que se toman las fotografías, pero

Capítulo 2: El aerógrafo y la fotografía en el arte.

con un buen trabajo de retoque estos problemas pasan a un segundo plano.

Para retocar una fotografía es necesario prepararla antes. Para esto, se recomiendan los siguientes pasos:

- Montar la fotografía en un soporte rígido más grande, ya sea con pegamento en aerosol o con cinta de doble adherencia (esto es para evitar el contacto directo de nuestros dedos con la imagen).
- Limpiar con alcohol o algún solvente especial la fotografía, para evitar las manchas de grasa.

Para concluir, marquemos la diferencia entre el retoque fotográfico y el colografiado.

RETOQUE:

- Se usa para mejorar imperfecciones de la fotografía.
- Podemos quitar:
manchas de revelador,
errores de composición,
manchas ocasionadas
accidentalmente con el
tiempo, limpiar fotografías
con hongos,
-Arreglar fotografías sobreexpuestas o subexpuestas.

COLOGRAFIADO:

- En un principio se usa para dar color a la fotografía.
- Hoy se usa como medio de expresión artístico y para efectos muy detallados.

2.3 Artistas e Ilustradores:

Al igual que las tendencias artísticas que influyeron (directa o indirectamente) en el aerógrafo, o en la fotografía, existen artistas e ilustradores que por su manera de trabajar, y sus conceptos han ayudado de una u otra manera a que la fotografía y el aerógrafo sean herramientas indispensables en muchos aspectos de las artes y especialmente de las artes gráficas. Un antesesor fue Eugène Delacroix (1798-1863) uno de los primeros pintores que encargó estudios fotográficos para sus obras.

Aqui mencionaremos algunos importantes:

Artista:

Edgar Degas, (1834-1917) FRANCIA.

Características:

-Impresionista.

-Estudia en París en la Escuela Nacional de Bellas Artes y luego en Italia.

-Dentro de sus etapas vemos una atracción por el arte japones y un especial magnetismo por la Danza.

-En su vida utilizó una gran variedad de materiales: óleo, goauche, pastel, temple etc.

Obras:

-Las Carreras.

-La Tina.

-Bailarinas en azul.

-Bailarinas en la barra.

Influencia para el aerógrafo o la fotografía:

-Utilizó estudios fotográficos para explotar nuevas perspectivas.



7 "Bailarinas en azul".



8 Negativo de un estudio de Edgar Degas.

Capítulo 2: El aerógrafo y la fotografía en el arte.

Artista:

Raul Hausmann (1886-1971) ALEMANIA.

Características:

- Forma parte del movimiento Dadafosos en Berlín (dada y filosofía).
- Representante de la poesía fonética.
- Realizó destacados ensamblajes y relieves.
- Dadaísta hasta su muerte.

Obras:

- Cabeza mecánica
- A B C D.

Influencia en Aerógrafo o fotografía:

- Uno de los primeros artistas en valerse del fotomontaje.



9 "Cabeza mecánica".

Capitulo 2: El aerógrafo y la fotografía en el arte.

Artista:

Man Ray (1890-1976) E. U. A.

Características:

- Pintor y fotógrafo.
- Por la influencia de Duchamp pertenece al dadaísmo, más tarde se convirtió en surrealista.
- Realiza un arte lúdico.
- Crea objetos inútiles pero llenos de humor.

Obras:

- Leyenda.
- Involute.
- La pajarera (obra que realizó con aerógrafo).
- Bailarina sobre cuerda acompañada de sus sombras.
- Observatorio del tiempo.

Influencia en Aerógrafo o fotografía:

- Creador de los Rayogramas al experimentar sobre papel fotográfico.
- Mediante el estudio de la luz llevó a la pantalla sorprendentes experiencias.
- Junto con Peter Phillips y Allen Jones aportaron las primeras obras artísticas pintadas con aerógrafo.



10 "La pajarera".

Capítulo 2: El aerógrafo y la fotografía en el arte.

Artista:

Laszlo Moholy-Nagy (1895-1946) HUNGRÍA.

Características:

- Pintor, escultor y arquitecto.
- Constructivista, suprematista, abstraccionista geométrico, artista cinético.
- Realizó diseños funcionales.
- En 1937 en Chicago fundó una escuela: considerada la nueva Bauhaus
- Tiene obras de tipo tridimensional y con nuevos materiales (aluminio).
- Estudio sobre los efectos ópticos, la luz, el espacio y el movimiento.

Obras:

- Composición K. IV
- Modulado de luz y espacio.
- Celos.

Influencia en Aerógrafo o fotografía:

- Por una parte sus estudios sobre la luz, pero principalmente en Alemania adquirió fama por sus fotomontajes cuando el nazismo se estableció en Londres.



11 "Celos".

Capitulo 2: El aerógrafo y la fotografía en el arte.

Artista:

David Alfaro Siqueiros, (1896-1974) Chihuahua, MEXICO

Características:

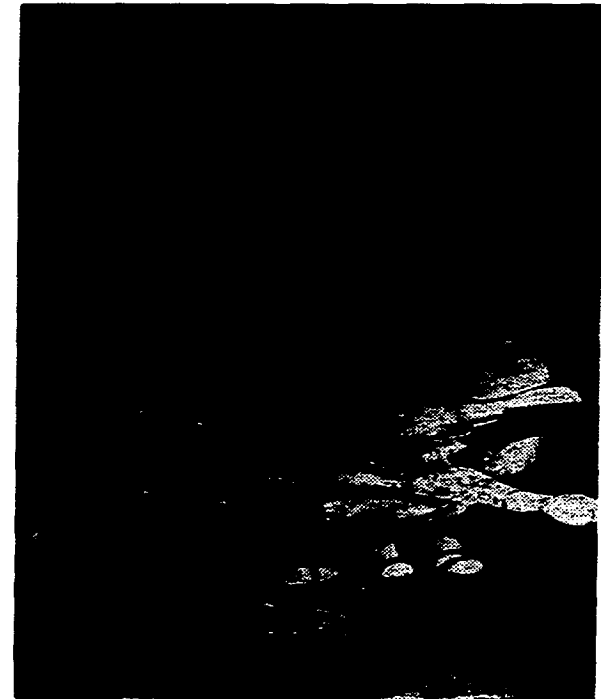
- Dentro de la pintura de caballete realizó retratos.
- Junto con Rivera y Orozco fue uno de los más grandes muralistas mexicanos.
- Primero empleó la encáustica, después experimentó con nuevos materiales.
- Gran parte de su obra tiene un contenido social.
- Refleja en sus murales la demagogia y el sectarismo.

Obras:

- Nueva democracia.
- La revolución contra la dictadura porfiriana.
- Nuestra imagen actual.
- El pueblo a la Universidad.
- La marcha de la humanidad.
- El diablo en la iglesia.
- Nueva democracia.

Influencia en Aerógrafo o fotografía:

- Utilizó la piroxilina para sus murales, aplicada con pistola de aire.
-



12 "Nuestra imagen actual".

Capítulo 2: El aerógrafo y la fotografía en el arte.

Artista:

Roy Lichtenstein (1923) E.U.A.

Características:

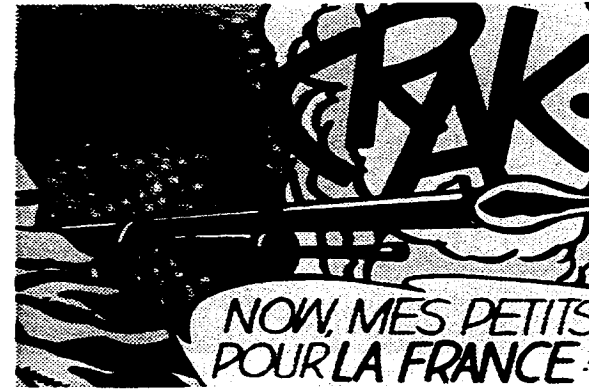
- En sus inicios se interesó por el arte del campo y el realismo americano.
- Se convirtió en un abstraccionista abstracto.
- Son características sus obras de gran formato basadas en comics.
- Fue uno de los iniciadores de Pop Art.

Obras:

- Takka takka
- Whaam.
- Cubierta de un barco
- Ahora, mis pequeños por Francia.

Influencia en Aerógrafo o fotografía:

- Principalmente la separación del color en secciones como en los medios de reproducción, dicha separación es similar a la utilizada para la elección de mascarillas en la técnica aerográfica.



13 "Ahora, mis pequeños por Francia".

Capítulo 2: El aerógrafo y la fotografía en el arte.

Artista:

Robert Rauschenberg (1925) Newark, New Jersey, E.U.A.

Características:

- En un principio manejó las técnicas tradicionales y más tarde realizó obras abstractas.
- Se inclinó por el ensamble y el montaje.
- Es uno de los principales exponentes del Pop Art en E.U.A.
- En sus obras incluye recorte de periódico y algunas veces reproducciones de obras.
- Parte de sus trabajos son basados en fotos que luego lleva a la serigrafía.
- Después de la posguerra él marca un nuevo camino en el arte.

Obras:

- Monograma
- Barcaza.
- Almanaque.
- Colonias de grajos-avispa papeleras.
- Kitty Hawk.
- Reserva.

Influencia en Aerógrafo o fotografía:

- Gran inclusión de imágenes fotográficas a sus obras, sobre todo después de la guerra.



14 "Colonias de grajos-avispa papeleras".

Capítulo 2: El aerógrafo y la fotografía en el arte.

Artista:

Yves Klein (1928-1962) FRANCIA.

Características:

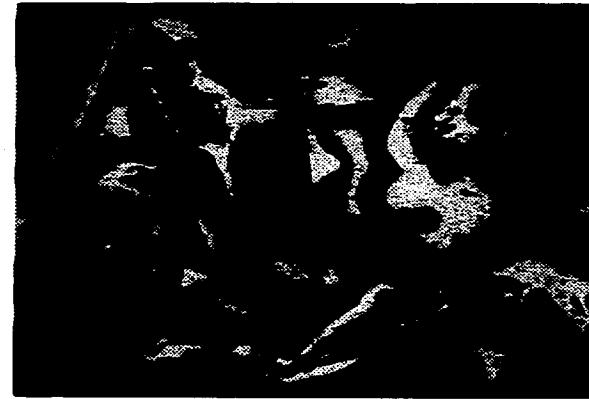
- A pesar de que vivió poco su obra fue notable.
- Antiacadémico.
- Hizo siempre trabajos experimentales y atrevidos.
- Realizó una serie de cuadros con un sólo color.
- Experimentando creó su antropometrías.

Obras:

- I.K.P. 79
- Muestra de una galería vacía.
- Antropometrías.

Influencia en Aerógrafo o fotografía:

- En sus antropometrías usó principalmente el cuerpo como pincel, el rociado de pintura y aplicación con aerógrafo.



15"Antropometría".

Capitulo 2: El aerógrafo y la fotografía en el arte.

Artista:

Andy Warhol (1930-1987) Filadelfia, E.U.A.

Características:

- Empezó haciendo publicidad para zapatos, tarjetas postales y vidrierías.
- Pertenece al Pop Art. No se preocupaba por inventar nuevas imágenes, solamente las toma de la realidad.
- En un principio pintaba con métodos tradicionales, después realiza sus obras en serigrafía y en muchas ocasiones él no imprime sus obras.
- Retoma imágenes desacreditadas.
- Gran parte de su obra está basada en objetos cotidianos y rostros famosos, con el motivo de deshumanizar los mitos y destruye el antagonismo de lo original y la copia. Su arte refleja los medios masivos.
- El planteaba que el valor de una obra también depende de su publicidad y el precio a la venta.
- Fue la última gran figura de la Escuela de Nueva York.

Obras:

- Jackey.
- Grandes flores.
- Hágalo usted mismo.
- Sopa Campbell.
- Muerte y desastre.
- Serie de paneles de Héroes del folklore mitológico: Mickey Mouse, Superman, Santa Claus, Tío Sam, Mammy, la Estrella, Howdy Doody, Dracula, la Bruja, la Sombra.
- Marylin.

Influencia en Aerógrafo o fotografía:

- Retomó imágenes fotográficas de la prensa.
 - Su obra se basó en originales fotográficos, los cuales, aplicaba a la técnica de la serigrafía.
 - Realizador de películas *Underground*.
-



16 "Marilyn".

Capítulo 2: El aerógrafo y la fotografía en el arte.

Artista:

Tom Wesselman, (1931) Cincinnati E.U.A.

Características:

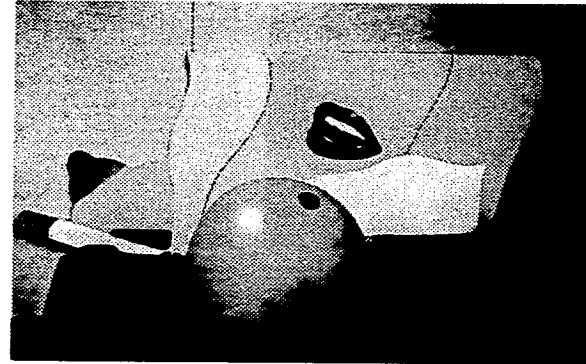
- Es el constructor mental de su obras, pero la realización de la estructura la encarga a carpinteros.
- Integrante del Pop Art.
- Utiliza imágenes desacreditadas.
- Tendencia a utilizar colores planos.
- En gran parte de sus obras incluye el erotismo.

Obras:

- Gran desnudo americano núm. 98.
- Recorte.
- Still life # 28.

Influencia en Aerógrafo o fotografía:

- Uso del aerógrafo a gran escala como parte de experimentación de nuevos materiales.



17 "Gran desnudo americano número 98".

Capitulo 2: El aerógrafo y la fotografía en el arte.

Artista:

Allen Jones (1937) Southampton, INGLATERRA.

Características:

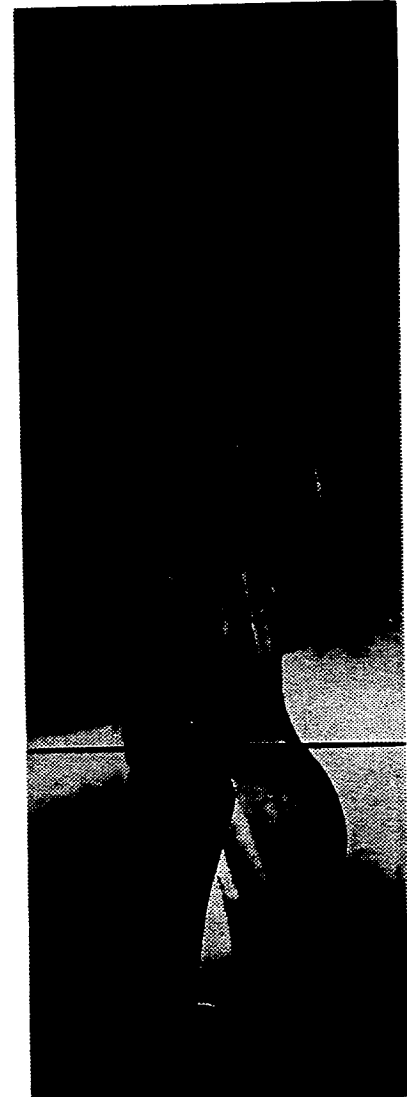
- La presencia de la figura femenina de una manera obsesiva.
- Uso peculiar del color y la composición para lograr el erotismo.
- Fragmentación de elementos.

Obras:

Compañera ideal.

Influencia en Aerógrafo o fotografía:

- Uno de los primeros que utilizó el aerógrafo en la obra artística.



18 "Compañera ideal".

Capitulo 2: El aerógrafo y la fotografía en el arte.

Artista:

David Hockney (1937) Bradford, INGLATERRA.

Características:

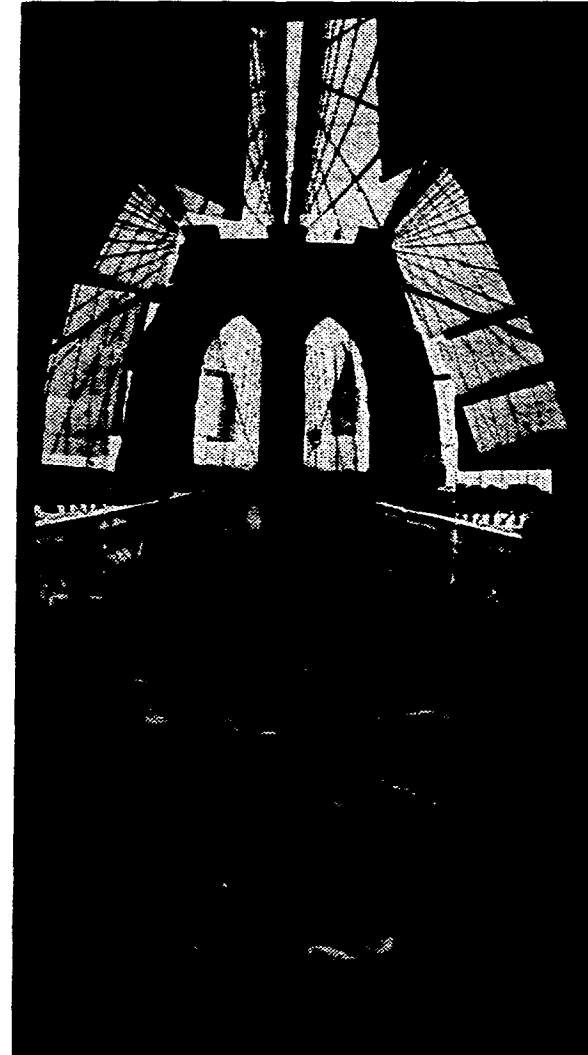
- Parte del Pop Art.
- En una parte de su obra se interesa por la naturalidad.
- De las nuevas generaciones de artistas británicos, es uno de los más conocidos.
- Mediante la simplificación logra que sus obras obtengan mayor realismo.

Obras:

- Hombre duchándose en Beverly Hills
- El señor y la señora Clark y Percy.
- Una enorme salpicadura.
- El puente de Brooklin.

Influencia en Aerógrafo o fotografía:

- Trabajando con una Polaroid fotografías tomadas en secuencia, realiza composiciones que por estar fragmentadas obtienen a la vez un rico dinamismo.



19 "El puente de Brooklin".

Capitulo 2: El aerógrafo y la fotografía en el arte.

Artista:

Peter Phillips, (1939) Birmingham, INGLATERRA.

Características:

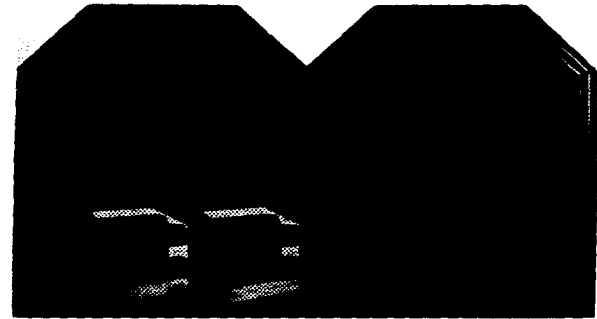
- Pionero del Pop Art en Inglaterra.
- Estilo impersonal.
- Es característico en su obra la inclusión de mujeres, juegos de videos, partes de autos y luz de neón.

Obras:

- Pintura para cliente no. 2.
- Ilusión Casual no. 4.

Influencia en Aerógrafo o fotografía:

- Junto con Man Ray y Allen Jones aportaron las primeras obras artísticas pintadas con aerógrafo.



20 "Ilusión casual número 4".

Capitulo 2: El aerógrafo y la fotografía en el arte.

Artista:

Chuke Close (1940) Washington. E.U.A.

Características:

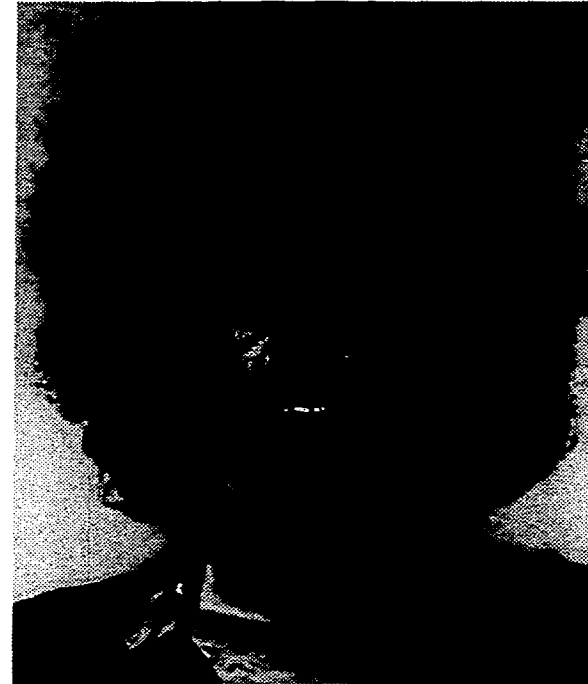
- Se considera un pintor abstracto pero su obras parece auténticamente de un Hiperralista.
- Maneja una serie de retratos que parecen auténticas ampliaciones fotográficas.
- Su obra es colosal.
- Sus primeras obras eran monocromáticas, pero más tarde al utilizar el color hace un estudio detallado de éste, de manera similar a una selección de color.
- Su obra en color es pintada por acumulación de capas.

Obras:

- Autorretrato.
- Phil.
- Linda.
- Liatris.

Influencia en Aerógrafo o fotografía:

- Uso de información fotográfica para realizar su obra con la técnica aerográfica a gran escala, la razón de considerarse como un abstraccionista es que para pintar su obra divide la foto en secciones, al ampliar dichas secciones éstas son totalmente manchas abstractas dentro de una parte de sus formatos colosales.



21 "Linda".

Capítulo 2: El aerógrafo y la fotografía en el arte.

Artistas:

Gilbert & George

Gilbert (1943) Montañas Dolomitas, ITALIA

George (1942) Totness, INGLATERRA.

Características:

-Encuentro de ambos artistas en 1967 en *St. Marin's School of Art*, Londres.

-Actualmente viven en Londres.

-Parte de su importancia es debida al que forman parte del movimiento *gay* de forma abierta.

-Warhol, inspiró parte de su obra.

Obras:

-I.

-Dieciséis fotografías coloreadas a mano.

Influencia en Aerógrafo o fotografía:

-La concepción de diferentes elementos fotográficos para después unirlos y colorearlos.



22ª17.

Capítulo 2: El aerógrafo y la fotografía en el arte.

Artista:

Barbara Kruger, (1945) Newark, New Jersey, E.U.A.

Características:

- Inclusión de palabras sobre imagen.
- Su obra está influenciada por el constructivismo ruso y montaje.
- Las palabras de su obra representan en general acusaciones hechas por el hombre sobre la mujer.
- Demanda que la mujer sea oída.

Obras:

- Gran parte de su obra es sin título.
- Sin título (Estás matando tiempo).
(Tú no eres tú mismo).

Influencia en Aerógrafo o fotografía:

- Es una de las primeras mujeres que incursiona en el arte fotográfico.



23 "Sin título (estas matando tiempo)".

Capítulo 2: El aerógrafo y la fotografía en el arte.

Artista:

Cindy Sherman, (1954)Glen Ridge, Nueva Jersey, E.U.A.

Características:

- Actualmente vive y trabaja en Nueva York.
- Su primera exposición fue en Hallwalls Búfalo.
- Su arte es principalmente conceptual.
- Dirige sus fotografías y forma parte de ellas en muchas de sus obras.
- Retoma la imagen de la mujer estereotipada (autorretratos).
- Otro de sus temas es con un fin burocrático (representación de personajes del siglo XVIII y XIX).

Obras:

- Vistas fijas sin título.
- (La mayoría de sus obras no tienen título).

Influencia en Aerógrafo o fotografía:

- Utilización de la fotografía con elementos contruidos.
- Para ella la fotografía es arte, y la explota ya que aún no está monopolizada por el hombre.



24 "Vistas fijas sin título"
(La que mira por la ventana número 5).
(Copa de Martini número 7).
(Delantal número 35).
(Bibliotecaria número 13).

Capitulo 2: El aerógrafo y la fotografía en el arte.

Ilustrador:
Ottis Shepard

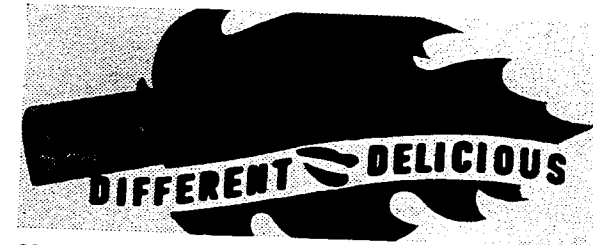
Características e importancia para el aerógrafo:
-Primer aerografista importante en América.
-Buscó que sus diseños tuvieran solidez para poder comunicar.
-Solía observar la reacción de las personas ante un cartel para así descubrir su impacto.
-Provocó que el aerógrafo obtuviera un nuevo valor como un instrumento sofisticado e impecable.

Obras:
-Diferentes anuncios para la compañía de chicles "Wrigley's".

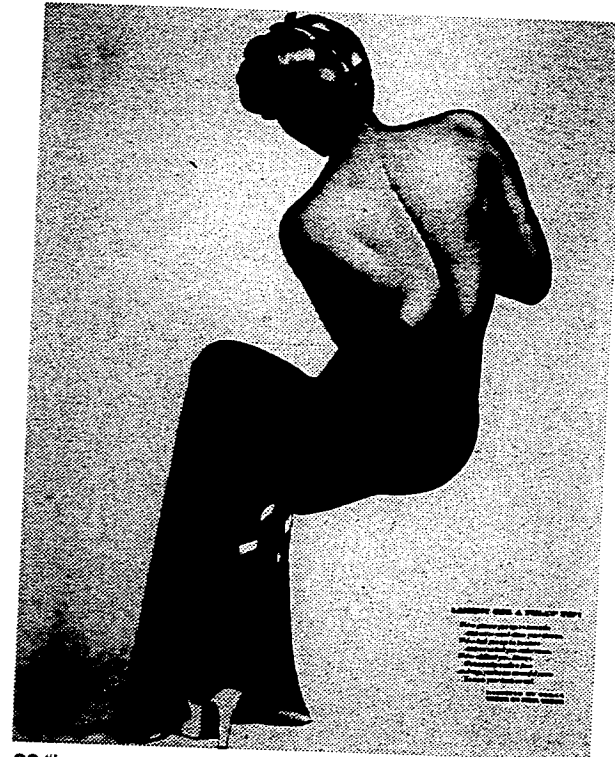
Ilustrador:
Alberto Vargas.

Características e importancia para el aerógrafo:
-Representa de una manera plástica la forma.
-Sus acabados son definidos.
-Realizaba sus dibujos y sobre estos aplicaba la técnica aerográfica para dar un delicado y perfecto acabado.

Obras:
En general todos los trabajos con "las chicas Vargas", eran chicas con ropa ligera y sugestiva. Durante la Segunda Guerra Mundial éstas se convirtieron en símbolo de los E.U.A. pues fueron utilizadas en carteles con frases de interés político.



25 "Anuncio para Wrigley's".



26 "Lamento por una Pin-up".

Capítulo 2: El aerógrafo y la fotografía en el arte.

Ilustrador:
Paolo Garreto, ITALIA

Características e importancia para el aerógrafo:

-Sus ilustraciones llegan a tener un fin político pues representa personajes de la historia, así como famosos.

Obras:

-Caricaturas de personajes históricos como: Stravinsky y Toscani.
-Portada para la revista Fortune.



27 "Portada para la revista Fortune".

Capítulo 2: El aerógrafo y la fotografía en el arte.

Ilustrador:

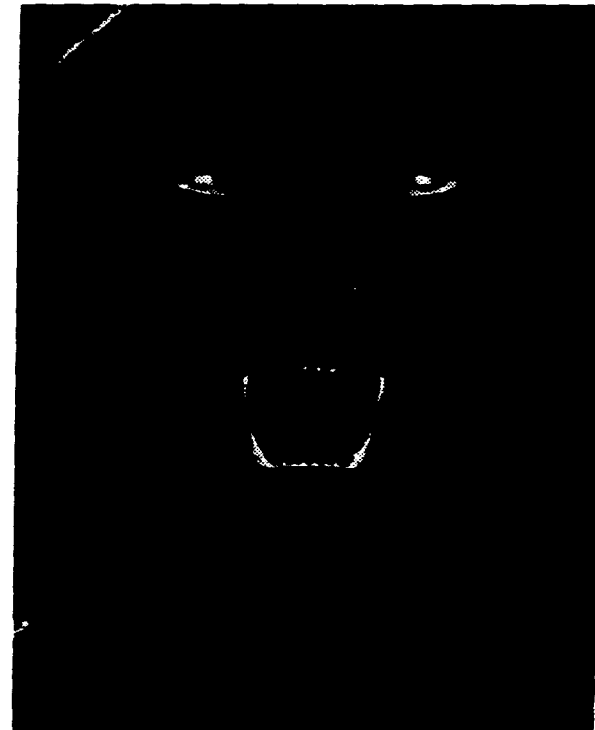
David Willardson

Características e importancia para el aerógrafo:

- Es parte de la nueva generación de artistas con aerógrafo que se dio desde los 60's.
- Como en muchos casos empezó experimentando, dándose cuenta de la importancia y efecto que tiene el aerógrafo.
- Para promover el uso del aerógrafo realizó trabajos sin recibir paga.
- A partir de él se iniciaron muchos ilustradores.

Obras:

Diferentes ilustraciones como fue el cartel diseñado para Levi's, "Black Levi's".



28 "Anuncio para Levi's".

Capítulo 2: El aerógrafo y la fotografía en el arte.

Ilustrador:

-Hajime Sorayama, (1947) JAPON.

Características e importancia para el aerógrafo:

- Muestra desde muy joven aptitudes para las artes plásticas.
- De joven realizaba dibujos con tinta.
- Influido por el Hiperrealismo y el Fauvismo.
- Admira a Picasso y Matisse.
- Son características de él las ilustraciones de Sexi-robots.
- Para él, en la técnica aerográfica hiperrealista, lo más importante es la utilización de la luz y su reflejos.
- Es único ilustrador que trabaja a mano alzada sin mascarillas porque considera que estas interfieren en la apreciación de los colores.

Obras:

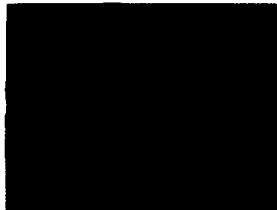
-Sus sexi-robots.

Ilustrador:

Masahiko Fujii, JAPON.

Características e importancia para el aerógrafo:

- Muestra una gran pasión por la figura femenina y en especial con Kimono.
- Hace estudios fotográficos para sus ilustraciones.



31 "Utilización de fotografías para una ilustración".



29 (Detalle de una ilustración de Sorayama).



30 (Detalle de una ilustración de Masahiko).

Capítulo 2: El aerógrafo y la fotografía en el arte.

Ilustrador:

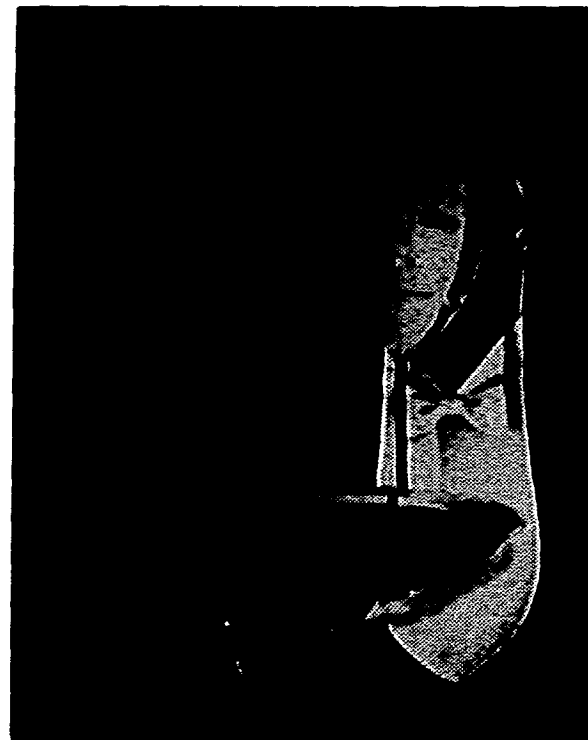
Peter Owen, INGLATERRA.

Características e importancia para el aerógrafo:

- Crea ilustraciones para todo tipo de diseños (carteles cinematográficos, portadas de discos, libros y artículos de revistas,).
- Dirige en Coventry una compañía especializada en equipo aerográfico.
- Tuvo experiencia inicial en retoque fotográfico pero descubrió sus habilidades como ilustrador hasta que trabajó con el ilustrador Alan Aldridge en Londres.

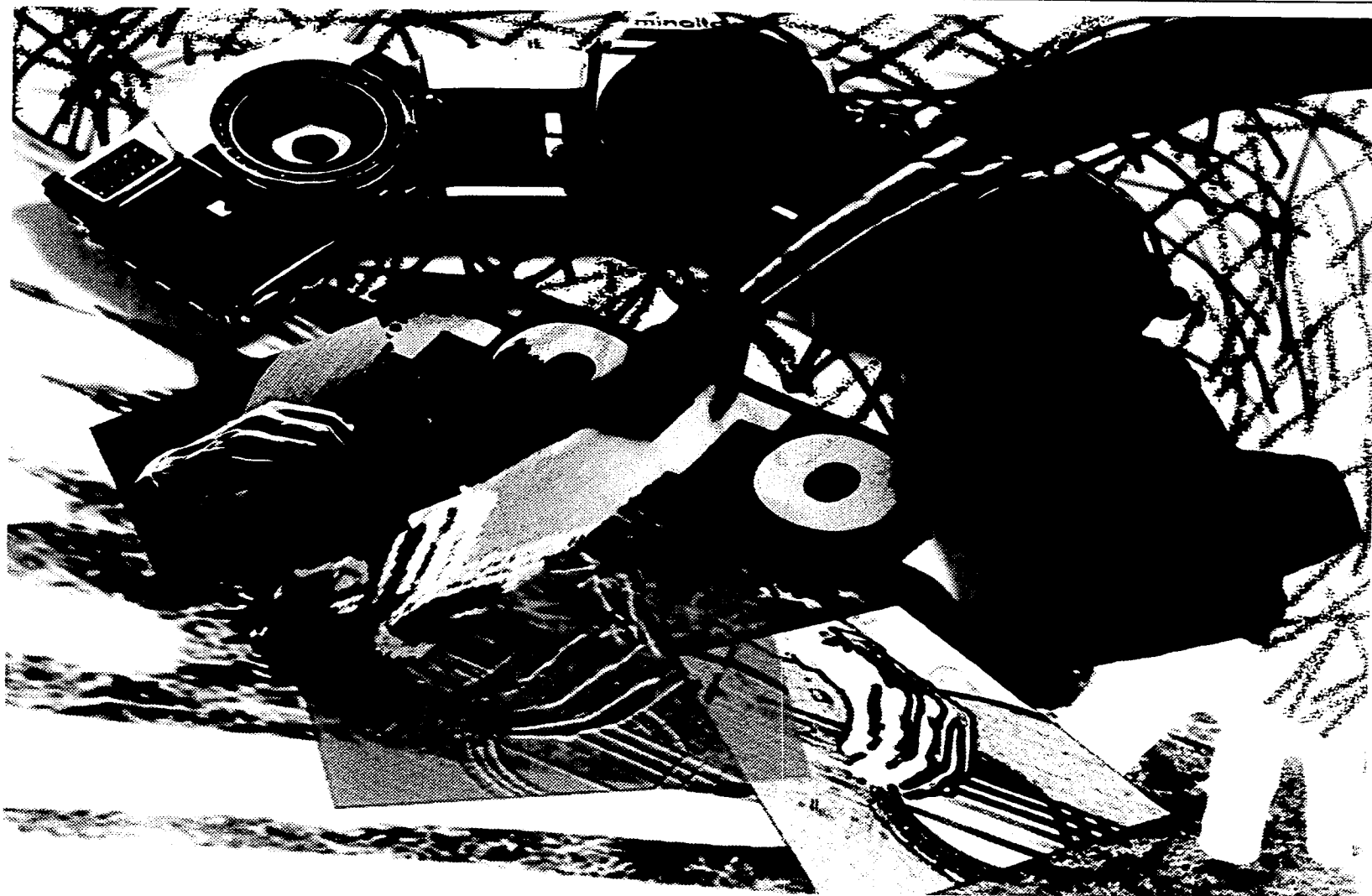
Obras:

Encargos de diseños para Playboy y Picture.



32 "Ilustración para Playboy".

CAPITULO 3: TRES APLICACIONES DE LA FOTOGRAFIA PARA LA ILUSTRACION.



CAPITULO 3: TRES APLICACIONES DE LA FOTOGRAFIA PARA LA ILUSTRACION.

En general la fotografía ayuda a documentarnos en las vivencias que por alguna u otra razón no tenemos. Nos simplifica la búsqueda de objetos, su manera de llegar a ellos y la forma de representarlos. Antes, el artista tenía que vivir las experiencias o ir al lugar. Esto ha cambiado gracias a los medios fotográficos y, aunque las Pirámides de Egipto estén en otro continente, las podemos visualizar sin tener que viajar.

3.1 PARA COPIAR.

Analizaremos el copiado de imágenes en varios aspectos:

-Como diseñador, copiar imágenes es un recurso para agilizar el proceso creativo y son utilizadas para expresar lo aparentemente evidente. Sin dejar de utilizarlas solamente como un recurso más, sobre todo cuando se necesita una imagen de algo que no conocemos son de gran ayuda.

-El uso de la fotografía en la ilustración tiene una finalidad documental, sin implicar principalmente que el ilustrador se dedique sólo a reproducir imágenes tales como una fotografía. Se busca enriquecer la imagen por medio de las técnicas. El reproducir imágenes debe permitirse sólo si el trabajo así lo requiere. Si la ilustración es para ejemplificar detalladamente algún objeto, sería mejor representar el objeto requerido con una fotografía.

Utilizar la fotografía para copiar es un método muy eficaz para ejercitar nuestras habilidades con el aerógrafo y para entregar trabajos de extrema urgencia. Sin embargo, pensemos que si nos dedicamos a realizar ilustración de esta manera no estaremos proponiendo nada nuevo, olvidaremos parte del proceso creativo pues nos dedicaremos a



CAPITULO 3: TRES APLICACIONES DE LA FOTOGRAFIA PARA LA ILUSTRACION.

copiar objetos creados por alguien más y que bien podríamos decir que se ven mejor en el original.

-En un aspecto artístico existe una discusión muy amplia que se ha desarrollado desde la invención de la fotografía, debido a los mitos que crearon los críticos y los artistas en relación a si la fotografía es arte y, más importante aún, a que si una copia puede llegar a considerarse como obra de arte. A partir de los 60's, y aún más recientemente, los artistas afirman que la copia puede ser arte. De cierta manera es cierto, todo depende del enfoque que el artista quiera dar: si su objetivo o concepto busca hacer únicamente copias, es válido; si su intención es hacer ver que los objetos cotidianos representados en una copia fotográfica son parte de una cultura popular es también válido. La copia es usada dependiendo de la conceptualización que el creador tenga de esta misma, pierde su valor si se copia sin buscar un motivo o si se copia para plagiar lo ya creado.

En conclusión, la cámara como instrumento y la fotografía como ciencia nos ayudan a: recolectar, ordenar, archivar y catalogar información. En la actualidad, se busca por lo general que nosotros propongamos la composición de la fotografía, pues de esta manera empezamos el proceso creativo desde el principio (y aunque hagamos la reproducción por medio del aerógrafo la idea es propia). Por medio de la composición de los objetos estamos logrando transformar la realidad según nuestro punto de vista. El valor fotográfico más importante para un ilustrador será el documental.



CAPITULO 3: TRES APLICACIONES DE LA FOTOGRAFIA PARA LA ILUSTRACION.

3.2 PARA CREAR.

Este apartado se diferencia del anterior principalmente porque la nueva fotografía se distingue no tanto por el hecho de tomarla, sino por el hecho de diseñarla, es decir que nosotros somos los autores intelectuales.

En un aspecto artístico, la fotografía se combina con otros elementos como la pintura, la computadora, la serigrafía, la litografía, entre otras, haciendo que en base a ésta estemos creando nuevas propuestas.

Hablar de fotografiar para crear es en principio fotografiar componiendo para proponer algo nuevo. Sin embargo, ésto sólo es el comienzo de la creación, pues por medio de la fotografía podemos lograr muchísimo más. Un artista que se apoya en la fotografía se encarga desde buscar los componentes de ésta, acomodarlos y darles un valor propio, que hace la obra diferente a la de otros. Esto último cambia repetidas veces con los artistas gráficos debido a que estamos envueltos, en ocasiones, en un trabajo de equipo y no somos los únicos que tomamos decisiones. Quizá como ilustradores lo único que nos pidan es alterar una parte de la imagen, esto no implica que no podamos crear, aunque estemos limitados por lo que alguien ya hizo. Esta misma limitante nos exige ser aún más cuidadosos para que al cambiar los elementos hagamos una composición más creativa, más original y novedosa. Sin embargo, no debemos olvidar la diferencia entre crear y retocar, pues son puntos separados. Al retocar una imagen es casi un hecho de que ésta no será parte de una nueva propuesta. En cambio crear expresa la visión del artista.



CAPITULO 3: TRES APLICACIONES DE LA FOTOGRAFIA PARA LA ILUSTRACION.

Cuando un diseñador toma una foto para crear una nueva imagen no sólo pensará en cómo será la foto, debe preocuparse también por los problemas técnicos que implica realizarla: los tipos de cámaras, películas, luces, lentes, filtros etc. Para enriquecer el proceso se pueden combinar lo que es un boceto previo y la foto obtenida. En ocasiones, el cliente entrega una foto del producto, y con base en ésta, planeamos una nueva imagen para ilustración. Además, generalmente se toman nuevas imágenes porque es casi imposible encontrar una imagen exacta de lo requerido.

Por otro lado, se puede usar la fotografía para buscar un paso intermedio entre lo pensado y la ilustración con aerógrafo. Se puede decir que es una aproximación entre la idea y la ilustración terminada. La veremos como una imagen de gran valor con la cual podemos dar la idea principal que queremos transmitir, para después crear la ilustración. La fotografía nos ayuda a obtener una concepción más acertada de la perspectiva, el volumen, la iluminación, las sombras, las luces etc.



CAPITULO 3: TRES APLICACIONES DE LA FOTOGRAFIA PARA LA ILUSTRACION.

3.3. PARA PINTARLA.

Durante la creación artística del ilustrador podemos decir que utilizar los medios fotográficos como imágenes previas de la obra puede ser un paso de gran ayuda. Al utilizar la fotografía para pintar sobre ésta, la utilizaremos para reunir un conjunto de objetos que logren completar los elementos de nuestra ilustración, asimismo nos puede ahorrar tiempo y dinero. Si quisiéramos crear una ilustración fantástica y necesitamos: un dragón, un castillo y un paisaje; y no podemos visualizar fácilmente todos estos elementos en cuanto a su perspectiva, iluminación etc., podemos tomar para el dragón a un modelo y hacer un estudio de posiciones, para después hacer el dragón sobre las fotos; buscar fotografías de castillos y encontrar uno que se acerque a lo que necesitamos para obtener un modelo alterado por nosotros, y finalmente fotografiar el paisaje que necesitamos para nuestro fondo y hacer los cambios correspondientes.

Como el ejemplo anterior muchos artistas se apoyan en la fotografía, utilizándola como una técnica que no sólo nos muestra la realidad, sino como una técnica para crear nuevas composiciones. Sin embargo, entramos a un punto delicado debido a que la cámara tiende a reflejar una realidad y el artista busca satisfacer una visión subjetiva.

Básicamente utilizar la fotografía para pintar sobre ésta, se refiere a modificar una imagen ya sea por medio del fotomontaje, el collage, el retoque fotográfico o el colografiado. Se parte de una foto o elementos fotográficos y por medio de categorías formales como aumentar, suprimir, disminuir, eliminar, invertir, creamos una nueva imagen que desempeñe una función específica según sea la necesidad del trabajo.



CAPITULO 4: EQUIPO DE TRABAJO

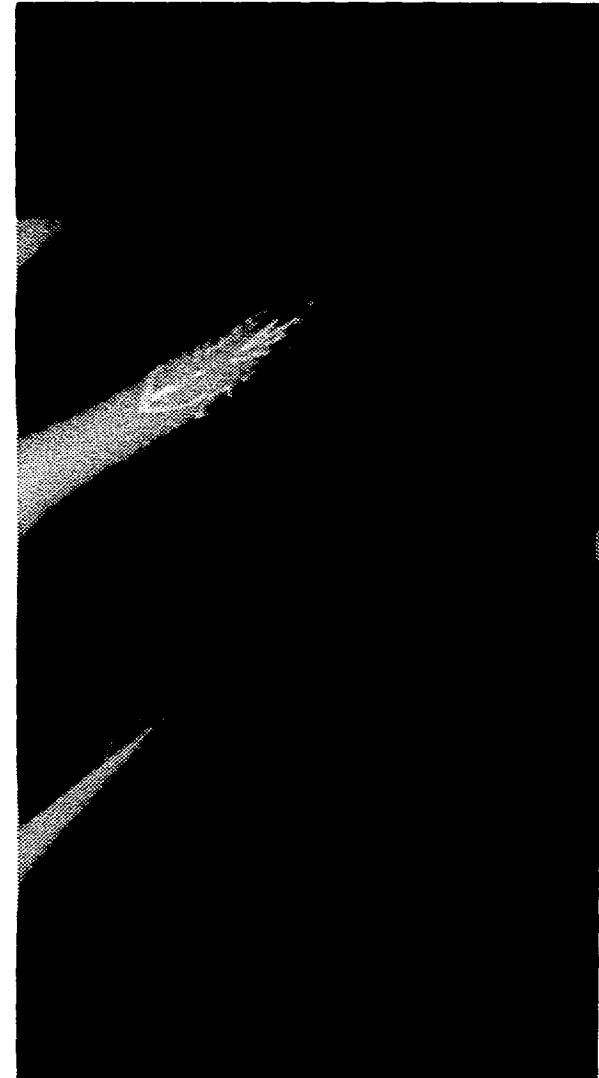


CAPITULO 4: EQUIPO DE TRABAJO

La utilización del aerógrafo y la fotografía como un hecho cotidiano se dio de manera contemporánea, se realizaron a finales del siglo XIX y como consecuencia influyeron en los procesos de realización artística. Antes de la invención de la fotografía el artista realizaba su obra haciendo una interpretación personal de la realidad, con la invención de la fotografía esto empezó a cambiar. Algunos artistas la utilizaron para hacer bocetos, se convirtieron en fotógrafos, y por medio de la fotografía obtendrían la composición principal de su obra.

El hablar de los medios fotográficos -como un auxiliar de la ilustración con aerógrafo- supone pensar que por medio de éstos, el artista se apoya para crear imagen; pero al relacionarnos con estos tenemos que ser cuidadosos; no se puede decir que el artista este haciendo ilustración si se dedica a copiar las escenas de una fotografía, lo único que estaría haciendo sería imitar a otro artista, que en este caso sería el fotógrafo. Por lo mismo, podemos decir que aunque el aerógrafo nos ayuda a representar de una manera extraordinaria la realidad, el artista debe buscar un estilo.

En la actualidad, los medios fotográficos están tan desarrollados que se pueden obtener muchas soluciones que auxilien a la realización de ilustraciones. En general los campos más utilizados, ya sea para crear imagen o alterarla son dos: por medio de las proyecciones y medios modernos (copiadora, computadora, etc.).



CAPITULO 4: EQUIPO DE TRABAJO

4.1 PROYECTORES

Proyección: "Imagen que por medio de un foco luminoso se arroja o fija temporalmente sobre una superficie plana"(*2). Al utilizar medios fotográficos para este fin, nos referimos a aquellos aparatos con potentes focos y lentes que reproducen una imagen, y que generalmente llevan el nombre de proyectores.

Los tipos de proyectores son dos: los episcópicos y los diascópicos.

Los proyectores episcópicos trabajan por medio de reflexión; es decir que hacen cambiar o retroceder la luz por medio de una superficie lisa.

Los proyectores diascópicos, funcionan por medio de refracción; es decir, que por medio de un lente oblicuo cambian la dirección de la luz para después aumentar su intensidad. Con ellos podemos auxiliarnos para aumentar la escala de una fotografía o imagen. Al llevar al soporte los elementos que deseamos reproducir, el soporte y la imagen deben estar paralelos y el ángulo de proyección recto, para evitar deformaciones en la imagen.

Existen dos formas principales de proyección:

La frontal es la más común y se realiza directamente sobre cualquier superficie, sin importar si ésta es translúcida u opaca.

La posterior se realiza desde atrás de una superficie que debe ser translúcida, por lo cual es menos eficaz que la frontal. Esta se utiliza generalmente para escenografías.

Por último, cabe mencionar que el proyectar correctamente una imagen dependerá de cómo tenemos la imagen, ya que no podremos proyectar una imagen opaca con un proyector de diapositivas, ni proyectar con este último una fotografía que necesitamos tenga un formato pequeño en nuestro soporte.

*2 Diccionario de la lengua española..

CAPITULO 4: EQUIPO DE TRABAJO

4.1.1 DE DIAPOSITIVAS.

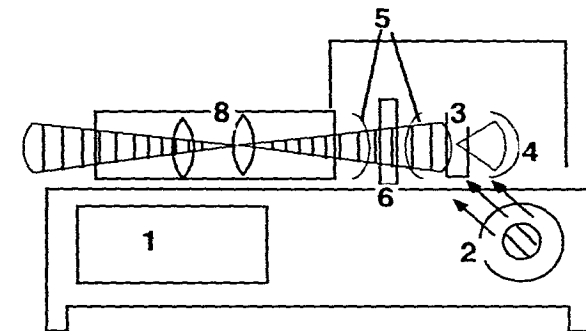
“El proyector de diapositivas es un aparato que consiste en una fuente luminosa de elevada intensidad, con flujo concentrado direccionalmente a través de una imagen transparente sobre un cuerpo óptico (objetivo), que refracta los rayos luminosos. La imagen, enormemente ampliada en virtud de la refracción, y debidamente corregido el ajuste focal, queda proyectada sobre un soporte” (*3).

Sus partes principales son:

- 1.-Transformador.
- 2.- Turbina de enfriamiento: para refrigerar la fuente luminosa y evitar que ésta queme nuestras transparencias.
- 3.-Lámpara: de preferencia de halógeno pues su vida es más larga y son más potentes.
- 4.-Espejo parabólico: para evitar la pérdida de luz.
- 5.-Lente condensador: su principal función es aumentar la potencia de la luz y transformar el tamaño de la imagen; generalmente son dos o más lentes para poder enfocar la imagen por medio de su movimiento dentro del objetivo.
- 6.-Filtro anticalorífico: para proteger la imagen del calor de la lámpara.
- 7.-Diapositiva: es la imagen fotográfica del tamaño de una negativo de 35 mm y que está enmarcada en un cartón o plástico.
- 8.-Objetivo: es el dispositivo donde se encuentran los lentes para el aumento.

Principales tipos de proyectores de diapositivas:

Los pasafilminas: Son pequeños proyectores con poca potencia y en los que las diapositivas se van pasando una por una, por medio de un dispositivo que sólo admite una diapositiva.



33 Esquema de las partes de un proyector.

*3 MALLAS, Santiago. Como utilizar el proyector y elaborar diapositivas, p.p:20.

CAPITULO 4: EQUIPO DE TRABAJO

Proyectores con sistema de almacenamiento: Son más grandes y potentes, estos tienen dispositivos donde podemos almacenar muchas diapositivas, evitando la molestia de tener que ir acomodando sólo una diapositiva a la vez.

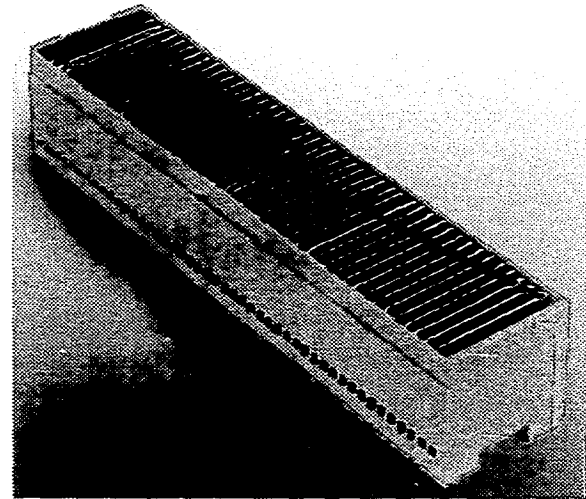
Los proyectores con sistema almacenamiento, los podemos dividir principalmente en dos:

Los de almacenamiento deslizante, que tienen una caja en la cual se acomodan las diapositivas y van pasando en secuencia. Una desventaja de éstos es que para proyectar de nuevo la secuencia se debe regresar toda la caja de almacenamiento.

Los rotativos o "Carrusel": pueden ser de dos tipos: los verticales y los horizontales.

Los horizontales son más conocidos. Este tipo de almacenamiento es ideal para realizar diaporamas en los cuales sea necesario su repetición constante.

Con el proyector de diapositivas o transparencias se pueden proyectar imágenes en blanco y negro o de color. Su calidad es superior y permite cambiar la escala de manera fiel y exacta. Lamentablemente, si no se tiene la imagen en diapositivas, el reproducir la imagen para este formato representa un gasto extra pero, si la ilustración lo requiere, bien vale la pena invertir un poco en la reproducción a este formato. Proyectar con estos dispositivos es recomendable sobre todo si la ilustración va a tener un formato mayor a los cuarenta centímetros, pues de otro modo se dificulta hacer la copia sobre el soporte pues nuestro mismo cuerpo tapanía la luz.



34 Cartucho para diapositivas de un proyector deslizante.



35 Carrusel.

CAPITULO 4: EQUIPO DE TRABAJO

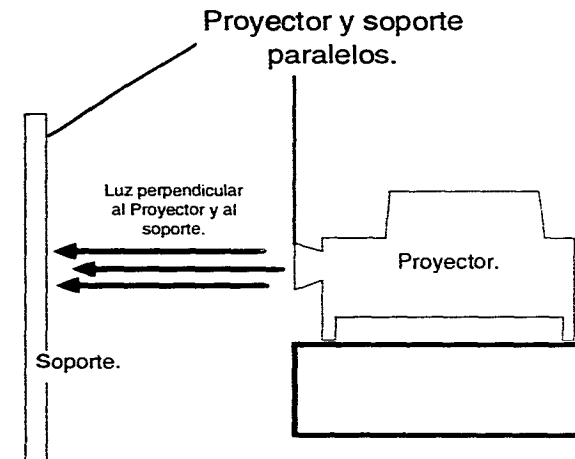
Para formatos de grandes dimensiones se recomienda utilizar objetivos gran angular, de otra manera los requerimientos de espacio serían mayores y por consiguiente también los de iluminación.

Las principales desventajas de este tipo de proyectores son:

- *Costo alto.
- *Para proyectar, el cuarto debe estar muy oscuro.
- *Se debe trabajar en intervalos, de lo contrario se sobrecalienta y se estropea la diapositiva.
- * El foco debe dejarse enfriar antes de volver a usarlo, de lo contrario es fácil que se funda.
- *El costo del foco es elevado.

Sus ventajas son:

- *Permite reproducir con exactitud la imagen original.
- *Obtener de manera fiel una escala mayor.
- *Puede alterar la imagen según el ángulo de inclinación.
- *Se puede trabajar la ilustración con facilidad mientras el proyector esta prendido, dándonos con exactitud donde se pueden aplicar los valores tonales y colores.



36 Esquema de como proyectar una imagen.

4.1.2 DE CUERPOS OPACOS.

Con el proyector de cuerpos opacos podemos proyectar otro tipo de imágenes, principalmente de fotos en papel, kodalith, revistas y en general, todo tipo de impresiones sin importar el sistema con que hayan sido hechas. Su funcionamiento es similar al proyector de diapositivas. Los hay de varios tamaños, dependiendo de éste, la imagen a proyectar podrá ser más grande. La ventaja de este proyector es que podemos alterar nuestra imagen y luego proyectarla, podemos sintetizarla, agregarle algún detalle etc., sin la necesidad de volver a hacer una reproducción.

Sus principales desventajas son:

- *Caros.
- *Pesados.
- *Los pequeños no pueden proyectar imágenes grandes.
- *Se sobrecalientan fácilmente, por lo que se debe cuidar la imagen, y más si ésta es de un libro.
- *Se necesita bastante obscuridad para que la imagen sea nítida (más que un proyector de diapositivas).
- *Son ruidosos por su sistema de ventilación.

Para trazar la imagen: Esta se debe poner en el proyector, se enciende el aparato y se enfoca, acomodamos el soporte y se traza igual que con el proyector de diapositivas.

-Actualmete se han mejorado, son más ligeros, pequeños y no tan ruidosos.



37 Proyector de cuerpos opacos.

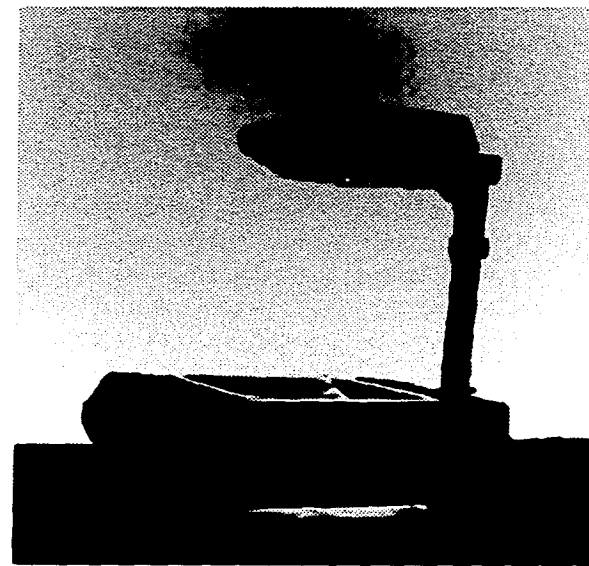
CAPITULO 4: EQUIPO DE TRABAJO

4.1.3 RETROPROYECTOR.

El retroproyector es similar al proyector de cuerpos opacos, sin embargo tiene ciertas limitantes: sólo va a proyectar imágenes impresas en una superficie transparente, como los acetatos o micas. Generalmente las imágenes están en línea, alto contraste o con achurados. En la actualidad podemos encontrar imágenes fotográficas impresas sobre acetato y que podemos proyectar con este aparato. Con el podemos ayudarnos a calcar una imagen sobre nuestro formato como se haría con el proyector de diapositivas o el proyector de cuerpos opacos.

Es muy utilizado en sesiones de escolares. Una de sus mayores ventajas es que no necesita demasiada oscuridad para proyectar una imagen relativamente buena, además es capaz de realizar ampliaciones grandes en distancias cortas.

Podemos decir que el uso del aerógrafo es una técnica ideal para combinarla con el retroproyector, pues al realizar una imagen sobre acetato con la técnica aerográfica los colores nos dan la transparencia necesaria para que la imagen proyectada tenga la suficiente calidad, sin embargo no se debe aplicar blanco, por ser opaco al proyectar nos creará sombras; para dar las luces debemos reservar áreas sin color.



38 Retroproyector.

CAPITULO 4: EQUIPO DE TRABAJO

4.2 AMPLIADORA FOTOGRAFICA.

La ampliadora es un proyector similar a una cámara, pero de manera invertida. Está especialmente diseñada para hacer reproducciones fotográficas sobre papel. Es muy similar a un proyector de transparencias pero con algunas variantes.

Desde que la fotografía logró ser más accesible, se inventaron diferentes tipos de ampliadoras:

-Verticales: que son las más comunes y utilizadas para la fotografía ordinaria.

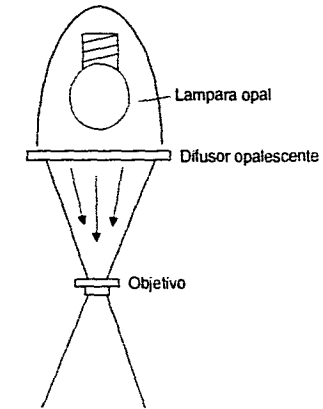
-Horizontales: estas se utilizaban al principio de la fotografía y hoy sólo se usan en ciertas ramas de la fotografía como la fotomecánica y en donde se requieren formatos de placa.

En general la ampliadora puede usar tres tipos de iluminación:

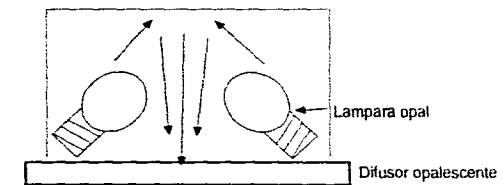
La directa en la cual se coloca una superficie reflejante en la parte posterior de la lámpara opal, para evitar la pérdida de los rayos de luz.

La difusa: en la cual se rebotan los rayos de luz. Es generalmente eficaz para ampliadoras grandes.

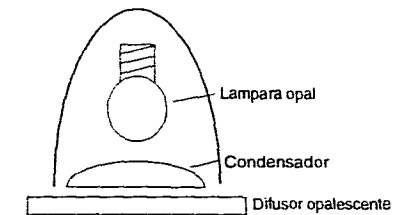
Directa con condensador: Similar a la directa pero a esta se le agrega un lente que concentra más los rayos de luz.



39 Iluminación directa.



40 Iluminación difusa.



41 Iluminación directa con condensador.

CAPITULO 4: EQUIPO DE TRABAJO

Sus principales partes son:

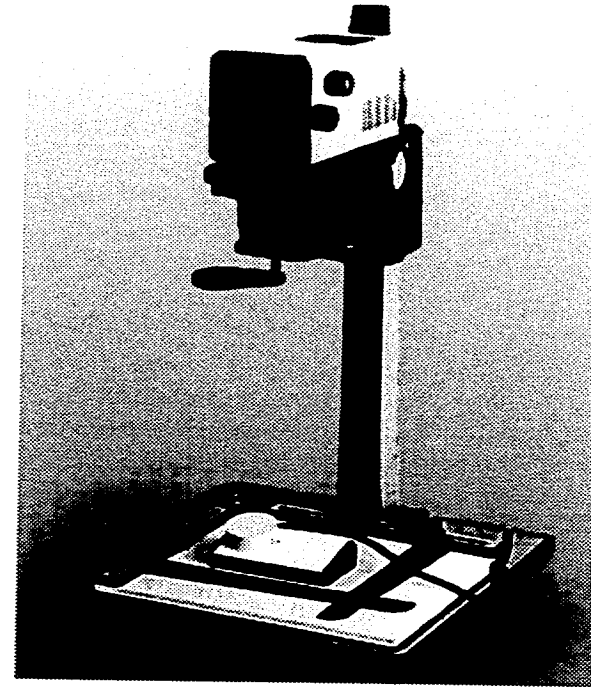
- 1.-Mando de elevación de lámpara: para alterar el tamaño de la imagen.
- 2.-Mando de enfoque: para lograr que la imagen salga nítida.
- 3.-Ajuste de la bombilla: para cambiar la lámpara si se llegara a fundir.
- 4.-Lámpara: para iluminar el negativo.
- 5.-Porta filtros: para lograr algunos efectos, y sobre todo para tener la opción de hacer fotografía a color.
- 6.-Lente condensador: para concentrar los rayos sobre el negativo y aumentar la potencia de la lámpara.
- 7.-Objetivo: es el dispositivo que capta la luz y la dirige hacia el tablero.
- 8.-Diafragma: para alterar la cantidad de luz.
- 9.-Filtro de seguridad giratorio: en el caso de fotografía en blanco y negro sirve para proteger nuestro papel fotográfico de los rayos de luz, evitando que se vea.
- 10.-Porta negativos: donde colocaremos los negativos.
- 11.-Tablero: soporte de todo el cuerpo de la ampliadora, y lugar donde pondremos la superficie sensible.
- 12.-Interruptor: para encender la lámpara.

Otros tipos de ampliadoras son:

Ampliadora de enfoque fijo: para determinados tamaños de copias con determinados negativos.

Ampliadora de luz de día: Eran de enfoque fijo; en una caja se ponía el papel y se llevaba a la luz. Una variante era una ampliadora construida junto con la arquitectura del cuarto oscuro, donde por medio de un orificio en la pared se hacían las exposiciones.

Ampliadora ultraminiatura: utilizada para hacer las ampliaciones de pequeños negativos.



42 Ampliadora fotográfica.

CAPITULO 4: EQUIPO DE TRABAJO

Ampliadora de color: contiene filtros para graduar la intensidad y el color de la luz.

Ampliadora electrónica: Funciona por medio de rayos catódicos, que por medio de un barrido pasan por el negativo. Su principal ventaja es que se puede controlar mejor la exposición y se pueden corregir errores del negativo.

Utilizar una ampliadora puede ser una buena opción para proyectar imágenes, sobre todo cuando se necesitan hacer formatos de pequeños a medios, pues por su proyección generalmente vertical nos evita la molestia de tapar la proyección con nuestro propio cuerpo como ocurre con el proyector de diapositivas. Con la ampliadora también se puede proyectar a formatos mayores con algunos trucos:

El primero es hacer la proyección de manera vertical; para esto sólo se volteará el cuerpo de la ampliadora con respecto a la base y luego proyectar hacia el piso desde una mesa con bastante altura.

La segunda forma es hacer la proyección de manera horizontal, para esto se girará la cabeza de la ampliadora y fijarla de manera que quede paralela al formato que está sobre un caballete.

-Como ya se dijo la ampliadora es una buena opción si no se cuenta con un proyector de diapositivas. Una ventaja sobre este último será que no se calienta tan rápido, pues su foco no es tan potente, sin embargo esta falta de potencia nos puede producir problemas en la proyección necesitando así que el cuarto de trabajo este completamente oscuro, de lo contrario será casi imposible distinguir los contornos; una forma de eliminar el problema anterior es dotar a nuestra ampliadora de un foco de más potencia y sobre todo de un buen lente condensador. Con la ampliadora se pueden proyectar, negativos de color, en blanco y negro, además de las diapositivas que no necesariamente estarán montadas para este aparato.

Sin embargo, aunque la ampliadora nos puede servir para proyectar imágenes su principal función es ampliar algo, en este caso negativos.

La ampliadora es necesaria cuando se usa la fotografía como base para una ilustración, pues dominando el proceso podemos alterar la imagen a nuestra conveniencia. Se puede oscurecer, aclarar, eliminar elementos así como enfatizar otros, texturizar, revelar solo una sección y todo esto para crear una mejor imagen.

CAPITULO 4: EQUIPO DE TRABAJO

4.3 FOTOCOPIADORA.

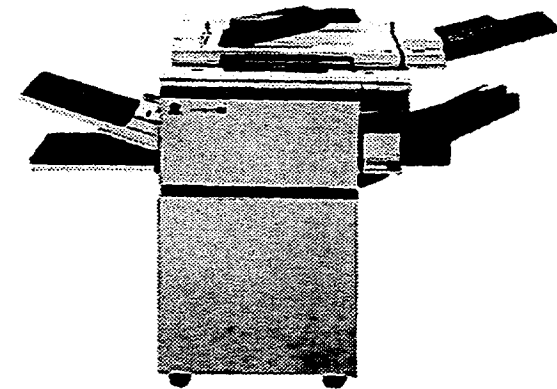
En la actualidad la fotocopiadora es tan común, y la utilizamos tan seguido que pocas veces no ponemos a pensar cual es el principio básico de su funcionamiento.

La fotocopiadora, similar a una cámara, produce imágenes de manera casi instantánea. Su principio básico se puede entenderse de la siguiente manera:

- El original se coloca en la cámara y es fotografiado.
- La imagen se reproduce en otro soporte, que será la copia, por medio de cargas de electrones.
- Los electrones hacen que la copia reciba un polvo llamado "toner" que será lo que nos ayude a reproducir la imagen.
- Después, la copia pasa por un fijador para evitar que el toner se desprenda y sale la copia.

El uso de la fotocopiadora ha venido a revolucionar las técnicas de reproducción a tal grado que en unos minutos podemos obtener una reproducción de un libro. En el área del diseño y la ilustración el uso fotocopiadora no a sido una excepción y ayuda a hacer bocetos de manera rápida, inclusive, se ha utilizado como una técnica alternativa de representación gráfica.

Al combinar el uso de la copiadora y el aerógrafo, se obtienen resultados muy diversos, aplicables a entregas de trabajos en los que la rapidez y la buena presentación son necesarios, o simplemente para presentar bocetos. Además las copias sirven para hacer mascarillas.



43 Fotocopiadora.

CAPITULO 4: EQUIPO DE TRABAJO

Las principales ventaja de este aparato son:

- Se puede manejar imagen en blanco y negro o a color.
- Reproducen en segundos un original de manera fiel.
- Proporciona la facilidad de alterar la escala, ya sea para reducir o para ampliar el original.
- Las copias son baratas.
- Se pueden eliminar o alterar fácilmente elementos.
- Proporciona una gran posibilidad de juego con nuestra imagen.
- Se pueden utilizar diferentes papeles.

Sus desventajas son las siguientes:

- La calidad de la imagen depende de la calidad de la máquina.
- Las copias en color son caras.
- Adquirir una fotocopidora es difícil por su costo.

CAPITULO 4: EQUIPO DE TRABAJO

4.4 MEDIOS COMPUTARIZADOS.

Si la fotografía revolucionó en su momento muchas cosas, hoy las computadoras están cambiando nuestras vidas; diariamente con éstas se logran realizar más y mejores actividades en casi todos los campos de trabajo; hasta en la fotografía y en el arte tienen algo que ver.

Es importante mencionar este medio, pues la tendencia es que con ayuda de esta tecnología, la ilustración y la fotografía se transformen, esto es hoy ya una realidad, con programas como Photoshop ambas han cambiado. Por una parte ahora se almacenan las fotos en discos compactos, para después transformarlas con programas de tratamiento de imagen; se puede quitar agregar, transformar e inclusive pintar la foto como lo haría un aerógrafo.

Sin embargo, a pesar de que las computadoras son en la actualidad cada vez mas comunes, tenemos un gran inconveniente: su costo, sobre todo si su uso es para manejar imágenes, pues se requiere de los equipos más potentes para que la calidad sea la mejor, y sobre todo, para que se puedan correr los extensos programas para alterar imagen.

Su principal ventaja consiste en que agilizamos el tiempo de trabajo, con referencia a una técnica manual tradicional. Además con estos podemos emular la mayoría de las técnicas plásticas que todo artista utiliza.

En la actualidad la empresa Xerox combinó una computadora con una fotocopidora para realizar folletos y cuademillos con una velocidad extraordinaria; digitaliza el texto y las imágenes, los edita, los reproduce y finalmente los empasta.

CAPITULO 5: PROPUESTA PERSONAL:

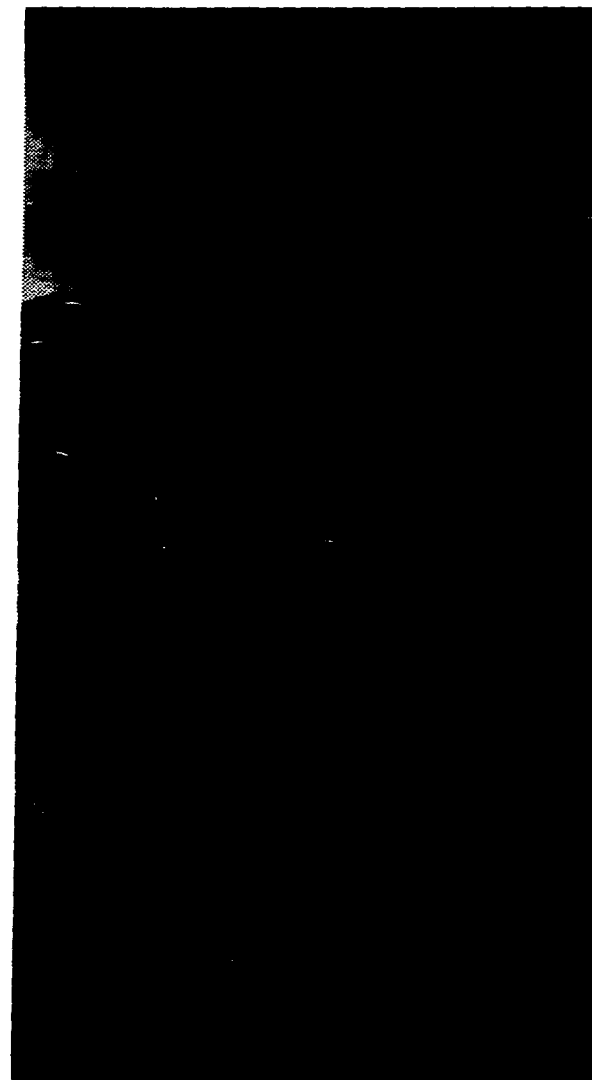


CAPITULO 5: PROPUESTA PERSONAL:



CAPITULO 5: PROPUESTA PERSONAL:

Durante los últimos años se ha manifestado en México un fenómeno llamado "Boom del cómic", esto ha producido una apertura a un nuevo mercado de historietas, que eran difíciles de conseguir. Gracias a la influencia del cómic en mi infancia fue que desarrollé interés por conocerlos más. Para mi el cómic no es sólo una revista con dibujos que se vende en un puesto de periódico, por el contrario, es todo un proceso en el cual, por medio de la narración e imagen se logra un medio de comunicación, en el que participan un gran número de profesionales: escritores, dibujantes, coloristas, editores, etc. Mi interés al usar el cómic como tema principal es hacer un homenaje a todas las personas que han dedicado su vida a esto. Tomando en cuenta que la mayoría de los personajes son el reflejo de la sociedad en que vivimos, y que a pesar de sus poderes sobrenaturales, también tienen problemas como cualquier ser humano.



CAPITULO 5: PROPUESTA PERSONAL:

5.1 AHORRO DE TIEMPO.

Descripción: El proyector de diapositivas es una de las herramientas fotográficas más utilizadas en la actualidad por artistas y diseñadores, facilita la recreación de imágenes con gran precisión, como se demostrará en el ejercicio siguiente, en el cual, aunque no se trata de una nueva creación, si no de una copia, se agiliza el proceso de copiado con los medios fotográficos.

En este caso, se realizará una copia ampliada de un personaje de cómic y se utilizará el proyector de diapositivas como herramienta fotográfica principal para auxiliar el trabajo.

Objetivos: Evidenciar cómo el proyector agiliza el proceso de realización, evitando principalmente problemas de dibujo, proporción y escala.

Finalidad: La intención principal de este trabajo es hacer una representación lo más fiel posible, sin tomar en cuenta el fondo, y que por motivos de composición éste se ha cambiado.

Equipo de trabajo:

- Aerógrafo *Paasche VLS*.
- Proyector de diapositivas tipo carrusel.

Materiales principales:

- Acrílicos *Badger*.
- Tinta *Rotring*.
- Cartulina Ilustración.
- Pegamento en aerosol *Spray Mount*.
- Celofán.
- Lápices.
- Pinceles.

FALTA PAGINA

No.

77 a 82.

CAPITULO 5: PROPUESTA PERSONAL:

Proceso:

Fuente del modelo:

Partimos de una ilustración realizada por la compañía norteamericana "DC Comics", la cual ha desarrollado el cómic Batman (el hombre murciélago). La ilustración ha sido obtenida del cómic "Batman, Brotherhood of the Bat" (pp 36) donde el uso de degradados, por medio de medios tonos muy finos, hace que la imagen reproducida llegue a ser muy similar a la que se obtendría por medio del aerógrafo.

El personaje central de la ilustración es "Ra's Al Ghul" (*4), con una propuesta de uno de los disfraces del Batman original.

La fuente a proyectar es una diapositiva, que reproduce la página del cómic. Se puede mandar a hacer una copia en un laboratorio profesional, o tomar nosotros la imagen con una película para diapositivas.

Proyección:

Al preparar la proyección sobre el soporte, se deben tomar en cuenta las siguientes consideraciones:

- No olvidar que el soporte, y la luz que recibe, debe ser perpendicular. Para ésto, el soporte y el proyector estarán colocados de manera paralela, de lo contrario, la imagen será proyectada con deformaciones en cuanto a su perspectiva.
- Al proyectar la imagen, fijar bien el soporte y el proyector para evitar desfases de la imagen, pues podría ocasionar errores de proporción.
- Recordar que el proyector de diapositivas se calienta fácilmente, por lo cual es recomendable hacer algunos descansos.
- Antes de apagar el proyector dejarlo con su sistema de enfriamiento.

*4 (La Cabeza del Demonio, se rejuvenece cuando entra en su Lazarus Pit, el cual causa también demencia temporal. Ra's intenta llevar a cabo su visión de un mundo mejor, aunque esto signifique limpiar al planeta de millones de personas). Pepsi Cards 1995 No. 34.

CAPITULO 5: PROPUESTA PERSONAL:

Haremos una copia detallada de la imagen. En este caso, como se trata de una ilustración basada en un cómic el color negro dará casi en su totalidad la figura con la que podremos definir cada una de las mascarillas. Sin embargo, en algunas ocasiones al trabajar directamente con imágenes reales, se debe hacer una síntesis de elementos directamente sobre el soporte para obtener un fino dibujo a lápiz que servirá como base para iniciar nuestro trabajo. (44)

Por la naturaleza del trabajo, ésta será la única etapa en que se use el proyector, debido a que la imagen por sí sola al ser redibujada marca de manera casi total donde van las luces y las sombras. Sin embargo, como se puede apreciar esta etapa es una de las más importantes pues gracias al proyector ahorramos horas de trabajo agilizando el proceso del dibujo y evitando así problemas en éste.



44 Imagen proyectada y dibujada con la ayuda de un Carrusel. En este caso el color negro de la imagen original nos proporciono la figura.

CAPITULO 5: PROPUESTA PERSONAL:

Al terminar el uso del proyector faltan algunas partes de la imagen, ya sea porque la misma diapositiva cortó algunos bordes o porque, en este caso, los elementos eliminados dejaron espacios vacíos. Se completó la pierna, las rocas, una mano y la capa. Finalmente, se creó un nuevo fondo. (45)

Enmascarillado:

El proceso de enmascarillado se puede llevar acabo con muchos materiales, el más usual es el *frisket*, sin embargo, su costo es elevado. En esta ocasión, substituiremos el *frisket* con dos materiales: papel celofán, que por su finura y transparencia es ideal para hacer los cortes, y *Spray Mount 3M*, ya que gracias a su transparencia y su grado de adherencia hacen que el papel celofán se transforme en un buen sustituto del *frisket*.

Pintura:

Es importante tomar en cuenta el tipo de medio que se utiliza. Con los acrílicos es posible poner plastas oscuras y cubrirlos con tonos claros sin mucha dificultad, a diferencia de las acuarelas o algunas tintas en las que es necesario siempre agregar los colores claros primero y sobre éstos los oscuros.

Se utilizaron acrílicos especiales para aerógrafo *Badger* y tinta negra *Rotring*.



45 Figura en la que se completó el fondo y una pierna, debido a que las viñetas del cómic original ocultaban estas partes.

CAPITULO 5: PROPUESTA PERSONAL:

Secuencia de trabajo:

1 Reconocer la guía de colores: Se trabajó de los colores claros a los oscuros.

Proceso de color:

Tonos amarillos.

Tonos cafés, azules, grises (rocas y fondo).

Azules.

Negros.

2 Reconocer el orden en que se aplicarán los colores y mascarillas, debido a que una buena selección de éstos puede evitar constantes enmascarillamientos y repeticiones del mismo color, además ayudará a agilizar el tiempo de ejecución.

Proceso de mascarillas:

Dos mascarillas para el amarillo.

Para las rocas y parte del fondo, dos principales y doce simultáneas.

Azul, una principal y alrededor de veinticinco simultáneas.

Para el negro, dos principales y alrededor de sesenta simultáneas.

***Al mencionar una mascarilla principal me refiero a que ésta será un bloque grande y que de esta misma cortaremos otras tantas simultáneas, lo que quiere decir, que para el amarillo, aplicaremos dos veces mascarillas grandes (más los pequeños cortes internos), para las rocas, dos bloques grandes que tendrán sus cortes, y así sucesivamente.**

El criterio para la selección de colores fue realizado de esa manera debido a que, por lo general, cuando se imprimen un cómic se aplica selección de color, imprimiéndose los colores claros primero para corregir errores de registro con el negro. Además, se puede corregir con el negro algún borde blanco que haya sido ocasionado por cortar sin precisión una mascarilla.

Dentro de una mascarilla un segundo corte es esencial al trabajar con el aerógrafo, debido a que estos mismos nos ayudan a definir partes de la figura e intensifican el volumen.

CAPITULO 5: PROPUESTA PERSONAL:

3 Iniciar el enmascarillamiento y después empezar a pintar.

4 El primer color a realizar será el amarillo. Para ésto, se aplicarán dos mascarillas: una que bloqueará las partes del cuerpo (cinturón y escudo) y otra que servirá para pintar la luz amarilla que se encuentra detrás de la cabeza de Ra's.

Al aplicar el amarillo utilizamos tres tonos: uno muy claro, uno con naranja para lograr un tono medio y finalmente un tono amarillo con naranja y sepia. Las partes del escudo y el cinturón se realizaron primero, para éstas se cortaron otras mascarillas internas para lograr los efectos metálicos. Finalmente, se aplicó un poco de acrílico blanco para rescatar algunos brillos.

Para la luz del fondo se aplicó la otra mascarilla y sólo se utilizaron dos tonos de amarillo.(46)



46 El primer color aplicado fue el amarillo debido a que este es el más claro.

CAPITULO 5: PROPUESTA PERSONAL:

5 A continuación, se realizaron las rocas del fondo y las del primer plano junto con la parte del fondo que está en los pies. La razón de continuar con estas zonas fue porque los colores eran neutrales y en cada parte se tenían que aplicar tres tipos de colores. Se utilizaron dos bloques grandes de celofán, uno para cubrir las rocas del fondo y otro para cubrir la parte del frente. En cuanto a las rocas del frente, se aplicaron tres colores: un azul muy claro, un gris medio y una combinación de sepia con morado. Por medio de la superposición de estos colores se obtuvo volumen, para la parte del fondo en los pies se utilizó sepia.

Para las rocas del fondo se hicieron varios cortes y se aplicaron diferentes colores: el sepia con un poco de morado y dos tonos de gris. (47)



47 Las rocas tienen a diferencia de otras partes una mayor riqueza tonal pues en esta zona se aplicaron más colores.

CAPITULO 5: PROPUESTA PERSONAL:

6 Para el color azul, se aplicó un sólo bloque de celofán que cubrió todo el formato. Se hicieron los cortes necesarios para cada una de las pequeñas mascarillas, al igual que otro paso se aplicaron varios colores: un azul claro, un azul medio y morado para zonas muy pequeñas. En este caso, algunas de las mascarillas invadían zonas que realmente no debían cubrir, esto se hizo para evitar hacer cortes muy precisos que quitarían tiempo. Sin embargo, ésto no se puede hacer en todos los trabajos; aquí fue posible gracias a los acrílicos y a que el negro cubre perfectamente al azul. (48).



48 En el azul se fue intensificando el volumen por medio de la aplicación de un mismo color con diferentes tonos.

CAPITULO 5: PROPUESTA PERSONAL:

7 El negro definirá las zonas que aun hacen falta, dando a la ilustración mayor calidad.

Se utilizamos dos bloques grandes de celofán debido a que en una parte se empalmaban. El primero se utilizó para definir toda la figura y para pintar una parte del fondo. En esta etapa se hicieron muchos cortes para definir perfectamente la figura.

8 Aplicamos la otra mascarilla del negro y se hace el degradado con la parte amarilla del fondo. (49)



49 Para hacer un degradado entre amarillo y negro utilizamos otra mascarilla.

CAPITULO 5: PROPUESTA PERSONAL:

Acabados:

1 Finalmente, la imagen se terminó de definir. Los detalles del área negra se pintaron con pincel, por ser demasiados y muy pequeños, sería innecesario realizarlos con el aerógrafo. (50)

Una vez terminada la copia comparamos a Ra's con la figura original.(51)

50 y 51 Podemos observar cómo finalmente quedó nuestro trabajo:

Se eliminaron viñetas y se cambió el fondo para no tener tantos elementos.

La figura quedó similar. Sin embargo, el nuevo trabajo fue enriquecido con más luces y volumen.

Aunque las técnicas de impresión modernas para el cómic son de alta calidad, la imagen realizada con aerógrafo es más rica debido a que los degradados finos integran mejor los elementos.



50



51

CAPITULO 5: PROPUESTA PERSONAL:

Sugerencias para evitar errores:

-Si bien se utilizaron varias mascarillas simultáneas no fue necesario que éstas fueran demasiado precisas debido a que más adelante el negro cubrió y definió los contornos.

-Al trabajar con la técnica aerográfica las mascarillas engañan visualmente, sobre todo cuando se trabaja con medios opacos.

-Es necesario trabajar con varios bloqueados para agilizar el tiempo de trabajo.

Conclusiones:

Finalmente, el uso del proyector agilizó básicamente el dibujo, no el proceso de la técnica aerográfica, en la cual se buscó la mayor precisión en los cortes negros para definir la figura de manera muy similar al original.

Es recomendable al hacer copias fieles, como en este caso, tomar en cuenta que al reproducir una imagen a una diapositiva los colores llegan a cambiar, y también al proyectarlos, dependiendo del grado de oscuridad del cuarto donde se proyecte y de la potencia del foco. Si a esto sumamos que las tintas con que se imprime el original son diferentes a las que utilizamos, podemos decir que el igualar los colores puede llegar a ser un problema importante que se conviene considerar.



CAPITULO 5: PROPUESTA PERSONAL:

5.2 Diseño y composición:

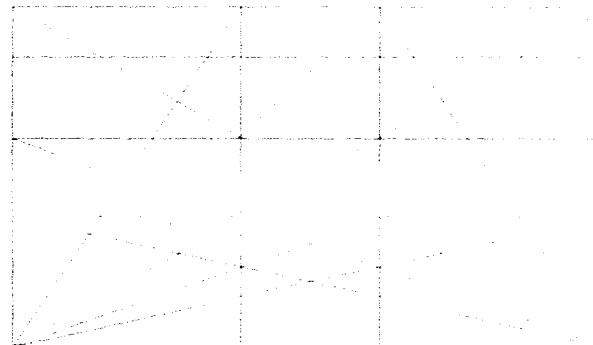
Descripción: La composición es el proceso más importante en la solución de problemas visuales; por medio de una metodología se logra que las partes de un todo adquieran un nuevo valor, por medio de una buena sintaxis, los elementos encuentran un significado común.

Utilizaremos la composición áurea que básicamente se refiere a la división de un segmento en dos diferentes, pero con una relación de equilibrio entre éstos con el segmento original, es decir que un segmento quedará dividido en dos partes: la mayor y la menor, la menor guarda una relación con la mayor, y ésta guarda una relación equivalente con el segmento original. Para esto se utiliza el número de oro; que es igual a 1.618 si dividimos, y a 0.618 si multiplicamos. A partir de esto, podemos utilizar la sección áurea en cualquier plano y dividirlo en segmentos y sobre éstos trazar líneas auxiliares para obtener una retícula áurea.

Se utilizó la siguiente retícula áurea. (55)

Objetivos: Evidenciar con claridad cómo el retroproyector agiliza el proceso de realización, demostrando como con él podemos componer de manera eficaz cada uno de los elementos, gracias a que se puede variar la escala.

Finalidad: La intención principal de este trabajo es diseñar y componer una nueva imagen utilizando el retroproyector con base en elementos retomados.



52 Retícula áurea utilizada para acomodar los elementos.

CAPITULO 5: PROPUESTA PERSONAL:

Equipo de trabajo:

- Aerógrafo *Paasche VLS*.
- Aerógrafo *Paasche VSR*.
- Retroproyector.

Materiales principales:

- Acrílicos *Badger*.
- Cartulina Ilustración.
- Pegamento en aerosol *Spray Mount*.
- Celofán.
- Acetato de 3 puntos.
- Cinta Mágica.
- Lápices.
- Pinceles.
- Masking líquido.
- Cutter
- Varios tipos de exactos.
- Resistol blanco 850.
- Cojín limpiador.
- Tinta *Rotring Sepia*.
- Cepillo dental.

Proceso:

Fuente del modelo:

Este trabajo parte de dos temas principales; el primero es "Carnage"(*5) de Marvel Comics; el segundo sobre "Aliens Predator Universe" de Dark Horse comics (la historia principal de Aliens llegó a nosotros en la década de los 80's, con la cinta "Alien el octavo pasajero", así como las dos siguientes secuelas que giran en base a la primera historia. Sin embargo, en la actualidad se ha combinado esta historia con la de la cinta "Depredador" para así crear un *crossover*, que le da vida a nuevos personajes e historias).

*5 (Cletus Kasady un despiadado asesino se convirtió en el sangriento Carnage cuando su compañero de celda Eddie Brock fue liberado de la Isla de Ryker, por el ente extraterrestre conocido como Venom: una diminuta fracción de la esencia del extraterrestre se quedó atrás uniéndose a Kasady, transformándose, así, en uno de los peores enemigos de Spider-man). Pepsi cards 1994. Maximum Carnage, part 1.

CAPITULO 5: PROPUESTA PERSONAL:

Las imágenes han sido obtenidas de una serie de tarjetas con los personajes de dichos comics.

La fuente a proyectar es una fotocopia a color de dichas tarjetas y un boceto previo realizado por medio de una computadora.

Proyección:

La proyección se utilizó para realizar la composición de los elementos con base en una retícula áurea. La ventaja es que se puede acomodar los elementos en escala según sean las necesidades del formato, así como poder invertir los elementos.

Se proyectarán los elementos de cinco tarjetas y una parte del boceto previo. Los elementos proyectados fueron los siguientes:

-Un Alien en primer plano.

-Carnage.

-Para el fondo utilizamos tres tarjetas: una para el lado izquierdo con la imagen de un humano colgado, otra para la entrada en la parte central y una tercera para el fondo de la parte derecha y el bebé y el Alien, colocados en el centro.

-Para el piso se utilizó la perspectiva obtenida en el boceto previo.

Durante la proyección, algunos elementos de las tarjetas tuvieron alteraciones, varias se invirtieron, otros se separaron y unos más se eliminaron.

En la proyección se hizo directamente el dibujo a línea con los principales elementos.

Al trabajar podríamos pintar con el proyector encendido para copiar los volúmenes, pero eso significa trabajar en un lugar oscuro y, como el objetivo de este trabajo es el diseño y no la composición, sólo lo utilizamos el retroproyector para realizar el dibujo a línea.

En algunas ocasiones, si no se tiene la suficiente oscuridad se perderán algunos detalles de la imagen; sobre todo cuando se trabaja con varios elementos a proyectar, ya que cuando cambiamos los acetatos de posición si no se termina aún el dibujo con precisión será difícil registrarlos en la misma posición, debido a motivos de distancia y enfoque.

CAPITULO 5: PROPUESTA PERSONAL:

Para evitar perder elementos, al final de la proyección es conveniente redefinir el dibujo a línea y después limpiar con un cojín limpiador.

Enmascarillado:

En un principio se utilizó celofán con *Spray Mount 3M* pero como el trabajo requería retirar constantemente las mascarillas se cambió por un material más resistente: Acetato de 3 puntos, material similar al celofán en su transparencia pero con mayor grosor.

Pintura:

Se utilizaron acrílicos especiales para aerógrafo *Badger* y tinta *Rotring* color Sepia. Estos fueron diluidos con agua para que su consistencia permitiera trabajar líneas a mano alzada de manera más fina.

Los colores principales que se utilizaron fueron:

Tintas *Badger*:

Blanco (*white 7-02*).

Negro (*black 7-01*).

Rojo escarlata (*scarlet 7-12*).

Rojo carmín (*crimson 7-13*).

Azul turquesa (*turquoise 7-42*).

Azul índigo (*indigo 7-33*).

Amarillo (*yellow 7-21*).

Verde aqua (*aqua 7-34*).

De la tinta *Rotring* sólo se usó sepia.

Secuencia de trabajo:

CAPITULO 5: PROPUESTA PERSONAL:

1) Proyección de los elementos y redefinir nuestra figura. (53)

2) El paso inicial para empezar el trabajo no fue tanto el color, sino los planos del trabajo.

Proceso de mascarillas: El acetato implica la ventaja de tener mascarillas desmontables sin que éstas se rompan.

Las mascarillas se utilizaron como planos, principalmente las siguientes:

- Para el piso.
- Para el fondo.
- Para la parte central (Alien, bebé y entrada).
- Para Carnage.
- Para el Alien en primer plano.

Proceso de color: dependió de los planos que se iban realizando.

3) Se inició con el enmascarillamiento y se cortaron las diferentes partes del trabajo.

4) Lo primero que se realizó fue el piso. Para éste, se levantaron las dos mascarillas correspondientes y, para dar mayores efectos al trabajo, se utilizó un bajorrelieve en las hendiduras del piso.

- Se aplicó una base amarilla, para definir algunas sombras y luces.
- Con un cepillo dental aplicamos un salpicado de una combinación de verde con sepia.
- El amarillo se combinó con un poco de negro para definir las zonas oscuras.
- Se aplicó verde con sepia para definir sombras.
- Para enriquecer la gama del trabajo se aplica azul índigo.
- Salpicamos negro y después blanco y se define con negro. (54).

5) Realización de la pared en el fondo: Ya con las mascarillas de acetato, se desbloqueó toda la zona del fondo y se trabajó principalmente a



53 Dibujo a línea de la composición.



54 Piso terminado.

CAPITULO 5: PROPUESTA PERSONAL:

mano alzada y con mascarillas móviles en esta zona. Se trabajó de manera muy similar al piso, pero aquí se definieron mejor las figuras. (55)

6) La parte central del trabajo se dividirá en tres etapas:

6.a)-Alien.

6.b)Bebé.

6.c)Nube en fondo.

6.a)Alien:

-Para compensar el color en el trabajo, a este elemento se le cambiaron los valores tonales con respecto al original, aquí se aplicó más azul.

-Se levantó la mascarilla correspondiente y, con masking líquido, se reservaron los dientes.

-Se hizo un color base con: Amarillo, blanco, sepia, verde y negro.

-Después, con este mismo color, se empezó a reforzar el volumen y los detalles; todo esto a mano alzada con el aerógrafo hasta conseguir que la figura este definida.

-Se aplicó el azul para conseguir la tonalidad deseada y afirmar el volumen.

-Con negro, se definieron las zonas oscuras.

-Se levantó el masking líquido para trabajar los dientes:

Se pintaron de rosa muy claro, con un pincel, algunos detalles de las encías, se aplicó en los dientes el color de base y con sepia muy diluido en agua, se dieron los detalles. Se reforzó otra vez con amarillo y finalmente aplicamos en pequeñas zonas el negro (muy diluido). (56)



55 La pared se realizó de igual modo que el piso, pero incluye mas elementos.



56 Al realizar los dientes se trabajó con pincel, plumilla y aerógrafo.

CAPITULO 5: PROPUESTA PERSONAL:

6.b)Bebé:

-Se desbloqueó la zona y se trabajó también a mano alzada con el aerógrafo.

-El color principal fue la mezcla de los siguientes colores:
Naranja, sepia , amarillo, blanco.

-Se dio una capa plana y después se aplicó el volumen, simultáneamente se trabajó con una plumilla para pequeños detalles en las manos y el rostro.

-Con un segundo color (sepia con blanco) se redefinió el volumen y las sombras, y trabajamos simultáneamente con la plumilla.

-Finalmente, con negro muy diluido, se acentuaron las sombras ya sea con el aerógrafo o con la plumilla. (57)



57 Para el bebé se aplicó sepia mezclado en diferentes cantidades con blanco.

6.c) Nube en fondo:

-Se trabajó primero con su mascarilla y al final del trabajo, en el retoque, se terminará.

-Como esta parte se acabará más adelante, los colores se acentuarán debido ya que se cubrirán con blanco.

-Se aplicó azul con blanco para dar el efecto de nube, blanco para integrarlo con el azul, un poco de verde y blanco para enriquecer nuestra gama.

-Finalmente, blanco nuevamente para integrar. (58)



58 En esta parte los elementos fragmentan la imagen demasiado, esto se evitará mediante un halo que se aplicará en el retoque.

CAPITULO 5: PROPUESTA PERSONAL:

7) En el siguiente plano se encuentra la figura de Carnage. Este es importante en la composición por los siguientes motivos:

*Este es el elemento mejor justificado en sección áurea.

*Por su color, creará un alto contraste con el fondo y los demás elementos debido a que es complementario del verde y es una de las pocas partes en donde tenemos un color cálido.

*Se debe manejar en él un claro detalle pues está dentro de los primeros planos, para lo cual cada músculo vena y sombra deben ser evidentes.

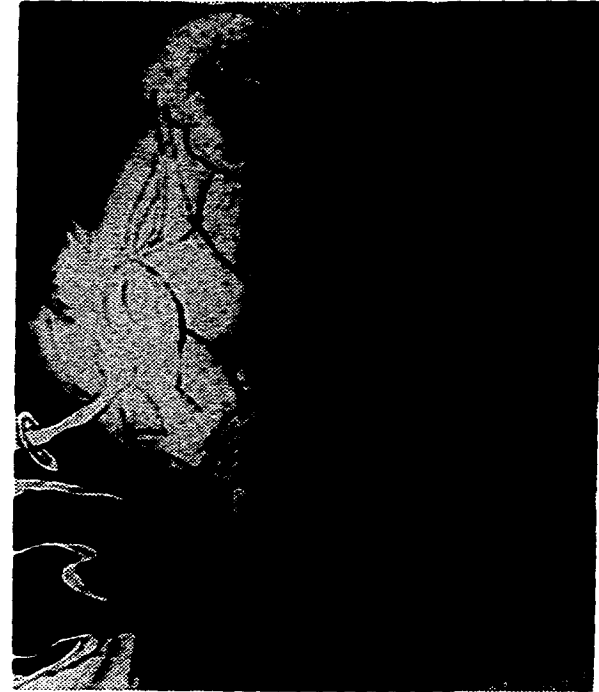
-Se levantó la mascarilla correspondiente y se trabajó a mano alzada con el aerógrafo.

-Con un lápiz redefinimos la figura.

-Con amarillo, se pintaron las zonas de luz que se encuentran desde la cabeza hasta la pierna.

-Se bloqueó con masking líquido alrededor del ojo.

-Con azul, se pintó el ojo y otros detalles. (59)



59 Para esta parte del trabajo se buscó mucho detalle pue se encuentra en uno de los primeros planos.

CAPITULO 5: PROPUESTA PERSONAL:

- Al terminar el azul, se levantó el masking, y reservamos otras zonas.
- Se aplicó el rojo escarlata, para definir con éste los músculos así como el volumen de cada una de las partes.
- Se reforzó con carmín el trabajo y se pintaron algunos detalles.
- Hasta ahora, se ha conseguido en general tonos rojos y amarillos, falta enriquecer la gama. Para ésto se aplicó, una capa delgada de amarillo sobre el carmín respetando las luces.
- Después de reforzar con el carmín, se aplicó un negro muy diluido para el sombreado y las partes negras del traje. Primero fue con pincel y luego con el aerógrafo. (60)

- Se intensificó con veladuras hasta lograr el efecto deseado.
- Sólo en las partes muy oscuras, se aplicó negro directo. (61)
- No hay que olvidar que más adelante se retocarán algunas partes.

60 Por medio de diferentes tonos de rojo se reforzó el volumen.



61 El negro ayudó a hacer más real la imagen.

CAPITULO 5: PROPUESTA PERSONAL:

8) Alien en primer plano:

-Como a Carnage se le dio un alto nivel de importancia en la imagen debemos equilibrar en peso del lado opuesto. En este caso también realizaremos con detalle esta parte.

-Lo primero que se hizo fue acentuar que este elemento está en el primer plano. Para ésto se aplicó textura y volumen con resistol blanco.

-El resistol se debe aplicar por capas y debemos esperar a que cada una se seque antes de aplicar la siguiente, de lo contrario, éste se puede expandir. (el secado total tarda alrededor de ocho horas).

-Antes de comenzar a aplicar los colores se debe tomar en cuenta que la capa aplicada opaca la intensidad de los colores y les quita brillo.

-Los tonos aplicados fueron verdes y grises.

-El tono base fue preparado con negro blanco y verde, se dio una capa final y se marcaron las primeras áreas de volumen. (62)



62 El resistol hace que tengamos una agradable textura, pero quita mucha intensidad a los colores.

CAPITULO 5: PROPUESTA PERSONAL:

-Con un gris medio se reafirmó el volumen. Al mismo tiempo, se oscureció nuestra imagen. (63)

-Durante este trabajo se utilizaron diferentes mascarillas movibles improvisadas con cinta mágica. También se aplicó, con un pincel fino, algunas líneas que requiere trabajo fino y que más tarde las integramos con el aerógrafo.

-El trabajo se fue oscureciendo y valorizando con tonos diferentes, y al final se aplicó negro en los lugares muy oscuros.

-Se trabajó después los dientes bloqueados previamente con masking líquido.

-Se desbloqueó la zona reservada y se tapó la que rodea los dientes.

-Los dientes tendrán un brillo intenso para que resalten más.

-Con masking líquido se reservaron las zonas de brillos muy intensos.

-Con pincel se aplicó gris para delimitar algunas zonas muy finas.

-Con el aerógrafo integramos las zonas grises.

-Se aplicó un poco de azul para enriquecer e integrar el blanco del fondo y el gris.

-Finalmente, se aplicó un gris muy claro y dejamos esta parte para el retoque. (64)



63 Tonos de verde y gris fueron los más utilizados para esta parte.



64 La imagen casi esta terminada. Al Alien en primer plano sólo le falta trabajar los dientes.

CAPITULO 5: PROPUESTA PERSONAL:

Acabados:

1) Los acabados fueron importantes debido a que con éstos se integraron elementos que fragmentaban la imagen (tal es el caso del bebé).

Las partes a retocadas fueron:

-La parte central con un gran halo: se aplicó blanco para integrar y dar el efecto de neblina.

-Los dientes del Alien en primer plano: con blanco se dieron luces.

-Luces en el piso: obtenidas con alcohol y acrílico blanco

-Algunas luces y sombras en Carnage: en el pecho y el abdomen se aplicó negro para hacer una diferenciación de planos con el brazo derecho. (65)



65 Los acabados dan un mejor terminado, por eso la importancia de aprender a trabajar líneas finas con nuestro aerógrafo, así como un buen manejo de los pinceles, plumillas, lápices de colores, estilográfos etc.

CAPITULO 5: PROPUESTA PERSONAL:

Sugerencias para evitar errores:

- Para evitar la perdida de calidad -al momento de proyectar con el retroproyector- se debe tener originales con la mejor calidad posible, proyectar en un lugar amplio y obscuro y si es necesario reforzar sobre el acetato la figura con tinta, de manera que se tenga la línea de la imagen bien definida.
- Después de proyectar es conveniente reafirmar el dibujo sobre el soporte .
- Para trabajar de manera más rápida, conviene usar varios depósitos para el aerógrafo.
- Cuando se trabaja un salpicado con cepillos, es recomendable hacer pruebas previas para evitar resultados no deseados.
- Cuando se trabaja con mascarillas simultáneas procurar que los colores sean los mismos, de lo contrario, entre una parte y otra pueden notarse diferentes tonos. Una forma de corregir esto puede ser con un color neutro muy diluido, o con un color dominante en la zona pintada emparejar a mano alzada.
- Cuando se trabaje con masking líquido, no olvidar que al aplicarlo sobre una zona pintada puede remover una parte, por lo que se considerará la resistencia de la pintura con que se trabaje.
- El dibujo a línea, hacerlo con un lápiz fino y HB, para que al trabajar más tarde en el corte de las mascarillas éste sea más preciso y para que al pintar la línea del carbón sea fácil de cubrir. Para limpiar el excedente de carbón se puede utilizar un cojín limpiador o un poco de Bencina.

Conclusiones:

Finalmente, el uso del retroproyector ayudó de manera importante en el proceso de composición, con éste se transformó rápidamente la escala de los elementos y se justificaron mejor en una sección áurea. Ayudó también al proceso de dibujo para así dedicarnos más a la técnica aerográfica.

CAPITULO 5: PROPUESTA PERSONAL:

5.3 Experimentación Creativa:

Descripción: A partir de un elemento fotográfico se alteró la realidad para crear un ambiente fantástico, todo esto por medio del collage, el coloreado fotográfico, la técnica aerográfica y la documentación a partir de ilustraciones y fotografías.

Objetivos: Experimentar con elementos y técnicas fotográficas, principalmente: el retoque y el collage, así como con la técnica aerográfica para hacer una nueva creación.

Finalidad: Realizar una ilustración fantástica a partir de una fotografía como soporte directo.

Equipo de trabajo:

- Aerógrafo *Paasche VLS*.
- Aerógrafo *Paasche VSR*.
- Cámara *Nikon F4*.

Materiales principales:

- Acrílicos *Badger*.
- Acrílicos *Liquitex*.
- Cartulina *Showcard mate*.
- Ampliación fotográfica (50 x 60 cm en papel *Ilford mate* de grado variable).
- Pegamento en aerosol *Spray Mount*.
- Pegamento en aerosol *Super 77*.
- Celofán.
- Acetato de 3 puntos.
- Cinta Mágica.
- Lápices.
- Pinceles.
- Masking líquido.
- Cutter
- Varios tipos de exactos.
- Cojín limpiador.
- Fijador plástico.
- Bencina.
- Cepillo de dientes.

CAPITULO 5: PROPUESTA PERSONAL:

Proceso:

Fuente del modelo:

La fuente de este trabajo es original: Se eligió a un modelo para realizar un estudio fotográfico y obtener una aproximación de la idea.

El fondo se obtuvo de un compendio de imágenes de la revista *National Geographic* y de una colección de tarjetas de comics.

Los bocetos se realizaron primero en una computadora y se documentó en otras tarjetas para los efectos que se darían en el cuerpo del modelo.

Observaciones sobre el soporte fotográfico:

-Ampliación a 50 x 60 cm realizada en un estudio fotográfico profesional, en papel Ilford mate de grado variable.

-La ampliación fue realizada del fotograma numero 31 de una serie de 36.

-Se pidió que la fotografía quedara más clara que en la hoja de contactos, para trabajar mejor.

Algunos puntos importantes para el positivado son los siguientes:

-Al trabajar formatos grandes el grano de la película se reventará, es decir que la imagen se verá granulada.

-Aunque en la hoja de contactos la imagen salga nítida, si realmente no está bien enfocada saldrá fuera de foco al realizar el positivado.

-Al hacer o pedir una ampliación podemos hacer algunas correcciones en cuanto a contraste. Generalmente es mejor realizar nosotros mismos el positivado si se tiene el equipo y el tiempo, así se tendrá la oportunidad de manipular mejor la fotografía.

CAPITULO 5: PROPUESTA PERSONAL:

Enmascarillado:

Se utilizaron tres diferentes tipos de mascarillas:

- Celofán.
- Acetato de 3 puntos..
- Mascarillas móviles.

Pintura:

Se utilizaron acrílicos para aerógrafo Badger y acrílicos Liquitex especiales en poca cantidad (plateado y azul nacarado).

También se aplicaron algunas tintas (magenta Pélikan).

Las tintas *Badger* fueron las mismas que se ocuparon en el trabajo anterior.

Secuencia de trabajo:

- 1) El primer paso fue realizar un estudio fotográfico y con base en éste para obtener la imagen a tratar.
- 2) El paso inicial de trabajo fue separar el proceso en etapas:
 - a) Trabajo sobre la fotografía.
 - b) Fondo.

CAPITULO 5: PROPUESTA PERSONAL:

a) Trabajo sobre fotografía:

a.1) Se mandó a hacer el positivado.

a.2) Una vez obtenida la imagen se le aplicó una capa de laca plástica para protegerla y para trabajar mejor con los acrílicos.

a.3) Se hizo un dibujo con un lápiz muy fino, para definir bien los detalles y la figura. Esto evita, también, que en pasos siguientes se pierda parte de la imagen. (66)

a.4) Con acrílico blanco se dieron varias capas sobre toda la foto para aclarar. En este paso se borró el cabello. Luego se volvieron a pintar con lápiz los detalles. (67)



66 Sobre la ampliación se trazó el dibujo principal de manera suave.



67 Se aplicó acrílico blanco para aclarar la imagen.

CAPITULO 5: PROPUESTA PERSONAL:

a.5) Se bloqueó el trabajo con celofán. Después se cortó con cuidado la figura y las zonas más importantes (se debe cortar con una navaja nueva).

a.6) Se levantaron todas las mascarillas que cubren el cuerpo.

a.7) Con acrílico blanco y pincel se marcaron las zonas de altas luces.

a.8) Con masking líquido se reservaron luces en el cabello.

a.9) Se aplicó negro (en algunas zonas directo y en otras diluído) con pincel, estilógrafo y plumilla, marcando las zonas de alto contraste. (68)



68 Negro y blanco se aplicaron para crear contraste.

CAPITULO 5: PROPUESTA PERSONAL:

a.10) Con blanco (aplicado con el aerógrafo VLS) se rescató y difuminó las zonas blancas.

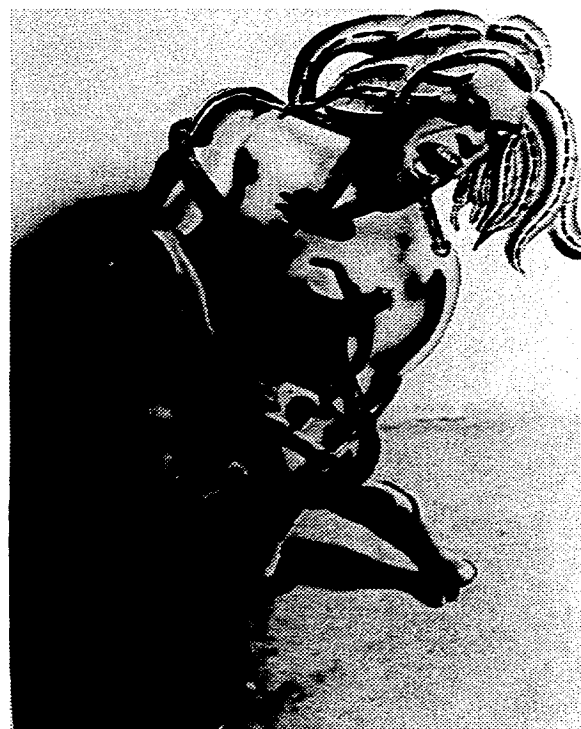
a.11) Se aplicó con el aerógrafo VSR las zonas azules (Badger turquoise 7-42), ésto se realizó principalmente a mano alzada y en algunas zonas con mascarillas móviles.

a.12) A continuación, se aplicó un color más para otras zonas (azul índigo con poco morado) para que el trabajo tenga una gama más amplia. (69)

a.13) El paso siguiente es contrastar. Para lograr el efecto metálico es necesario tener zonas muy marcadas de diferentes colores. Esto se hizo trabajando con los dos aerógrafos (VLS y VSR).

a.14) Se reforzaron las zonas blancas y negras para crear contraste e intensificar las luces. También se aplicaron algunos pequeños detalles con pincel y plumilla. Después aplicamos azul nacarado. (70)

69 Se aplicó azul para enriquecer la imagen.



70 Como el azul quitó intensidad al blanco y al negro, se volvió a aplicar una capa de éstos.

CAPITULO 5: PROPUESTA PERSONAL:

b) Fondo: en esta parte se trabajó por planos, de los más lejanos a los primeros. Cabe mencionar que en esta fase se utilizó el aerógrafo VLS pero con la boquilla 5.

b.1) Se hizo el dibujo a lápiz y se bloqueó con acetato.

b.2) Se levantó la mascarilla del contorno.

b.3) El primer color a usar fue el amarillo (puro). Se aplicó de manera irregular en algunas zonas de manera más intensa y en otras no.

b.4) Luego se aplicó, de manera similar al amarillo: naranja, blanco con turquesa, verde y magenta.

b.5) Se utilizó amarillo para unificar los colores y negro para obscurecer. (71)

b.6) Finalmente, para terminar esta zona aplicamos el halo blanco contorneando la zona bloqueada.

b.7) Después, en la parte central se hizo el espacio y el planeta. Se realizaron simultáneamente.

b.8) Se aplicó un en pequeñas zonas de verde sobre el planeta.

b.9) Se levantó la mascarilla del espacio y se aplicó el negro, difuminándolo hacia el planeta.

b.10) Se marcaron algunas manchas en el planeta.

b.11) Se puso la mascarilla al planeta y sobre el espacio se aplicó azul índigo contorneando el planeta.

b.12) Con un cepillo de dientes se salpicó blanco sobre el espacio, para simular las estrellas. Las más grandes se hicieron con pincel y con el aerógrafo las difuminamos para crear el efecto de brillo. (72)

71 Para esta parte del fondo se aplicaron muchos colores para lograr una amplia gama tonal.



72 Las estrellas se lograron por medio de salpicados.



CAPITULO 5: PROPUESTA PERSONAL:

b.13) Se pintó en el planeta (mezcla de verde y blanco) algunas manchas. Luego se pintó todo el planeta con la mezcla de: turquesa, blanco y negro.

b.14) Con negro diluído se intensificaron las manchas del planeta.

b.15) Finalmente, al planeta se le aplicó blanco, para aclarar y unificar los colores. (73)

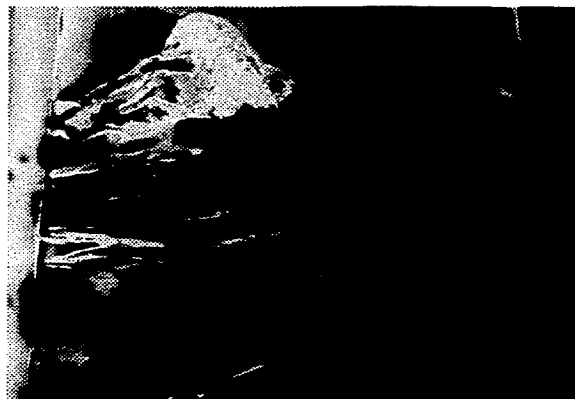
b.16) La luna (parte inferior): se quitaron las mascarillas correspondientes.

b.17) Se reservó con masking líquido algunas zonas blancas.

b.18) Se aplicaron tres diferentes tonos de azul (de lo claro a lo oscuro) y entre uno y otro se reservaron con masking líquido más zonas. Al terminar el último tono se levantó el masking líquido. (74)



73 El planeta fue una zona fácil de pintar ya que no requirió mucho detalle.



74 En esta ocasión el masking líquido al ser levantado dejó demasiadas zonas blancas, por lo cual se retocaron.

CAPITULO 5: PROPUESTA PERSONAL:

b.19) Con azul índigo, blanco y negro diluido, se oscureció poco a poco para dar volumen. En este paso también se aplicó con pincel.

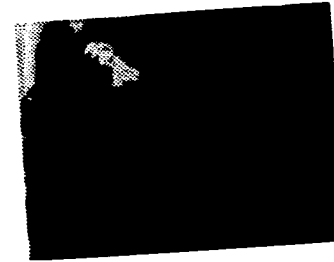
b.20) Con índigo se oscurecieron más las zonas que así lo requieran.
Imagen (75)

b.21) Con negro diluido se sombreó.

b.22) Finalmente, se salpicó algo de plateado para experimentar efectos. Luego se volvió a utilizar negro diluido (aplicado con el aerógrafo VSR) para terminar de definir las sombras y se aplicaron algunas luces con blanco.

b.23) Levantamos las mascarillas dejando esta etapa terminada. (76)

75 Aquí ya se integraron los espacios blancos dejados por el masking líquido.



76 Para finalizar el fondo se aplicó un salpido y se oscureció más la imagen.

CAPITULO 5: PROPUESTA PERSONAL:

Acabados:

Collage y retoque:

- 1) La referencia es el último paso del inciso a) (Ver Imagen 70)
 - 2) Primero se aplicó una mayor cantidad de grises por medio de plantillas móviles.
 - 3) Se difuminaron las zonas negras y blancas, pues el contraste era demasiado marcado.
 - 4) Se reforzó la imagen y los colores con las mascarillas móviles.
 - 5) Se aplicó escarlata en los ojos y se hizo más expresiva la cara.
 - 7) Se cortó el personaje con un exacto (la navaja debe ser fina y muy afilada para hacer el corte con la mayor precisión posible). (77)
 - 8) Se retocó el contorno de la imagen y con adhesivo en aerosol Super 77 (para adhesiones fijas) se pegó nuestro personaje en la cartulina Show Card. (78)
-

77 Después de cortar la figura, con un plumón se debe retocar la orilla para que no se note el contorno blanco al momento de hacer el collage.



78 Unión de la figura y el fondo.

CAPITULO 5: PROPUESTA PERSONAL:

9) Se agregó el efecto de brillo en algunas partes como los hombros, las manos y la cara. (79)

10) Se corrigieron los últimos detalles:

- Se difuminó más el negro.
- Se aplicó con pincel contornos blancos y negros para diferenciar planos, entre los brazos y piernas, etc.
- En las mangueras se puso más azul, para crear más volumen y se detallaron éstas.

11) Después de corregir los últimos detalles se limpió el formato con un poco de bencina y terminamos el trabajo. (80)

79 Para dar los brillos se utilizaron plantillas con círculos y líneas. Después se difuminaron.



80 Imagen terminada.

CAPITULO 5: PROPUESTA PERSONAL:

Sugerencias para evitar errores:

- Cuando se trabaje sobre papel fotográfico los cortes han de ser exactos y sutiles, para no estropear la superficie de la foto.
 - En algunas ocasiones la capa plástica protectora produce amarillamientos, o quita intensidad a los colores, por eso se debe usar con moderación y de preferencia de buenas marcas.
 - Cuando se pone laca plástica podemos llegar a tener problemas al aplicar el acrílico si éste está demasiado diluido en agua. La pintura se corta.
 - Para lograr fácilmente el efecto metálico es recomendable utilizar mascarillas móviles.
 - Cuando se trabaja sobre una fotografía se debe procurar no cortar nuevas mascarillas, pues el acrílico se cae fácilmente, aun cuando tenga capa protectora.
 - Cuando trabajamos es muy recomendable limpiar diariamente nuestro trabajos del polvo y los residuos de adhesivo, con bencina. Para evitar marcas del algodón o trapos podemos limpiar como si estuviéramos pintando con el aerógrafo, pero en vez de pintura aplicamos bencina.
- Cuidado: al hacer esto, siempre se debe usar mascarilla.
- Para el efecto metálico, los colores especiales no ayudan mucho, lo principal es un buen manejo de la luz y el contraste.

Conclusiones:

Experimentar sobre fotografías enriquece mucho un trabajo. Debemos tomar en cuenta que trabajar sobre papel fotográfico es más delicado que trabajar sobre otros papeles o cartulinas comunes, debido a las finas películas que lo conforman.

El usar fotografía como base, ahorra también tiempo, sin embargo una desventaja es que eleva la inversión en materiales.

CAPITULO 5: PROPUESTA PERSONAL:

5.4. Actualización Tecnológica.

Descripción: Sin duda los adelantos tecnológicos han ayudado a que el desarrollo de las ciencias y disciplinas ocurra de manera vertiginosa, el diseño gráfico no es una excepción, y gracias a esto los diseñadores podemos efectuar más y mejores trabajos. Este apartado más que un trabajo es una explicación de cómo una computadora puede ayudar a un ilustrador en el bocetaje (sin implicar que éste sea la única función) ahorrando horas de trabajo y obteniendo bocetos muy similares a los de cualquier técnica (en este caso la aerográfica).

Se retomó el segundo trabajo de este capítulo, en el cual se utilizó la computadora para hacer el bocetaje. También para el ejercicio de experimentación creativa se realizó bocetaje y se realizaron estudios de luz.

Objetivos: Evidenciar como la computadora ahorra tiempo y esfuerzo al momento de realizar ilustraciones, así como conocer como la computadora hace una representación fotográfica de las imágenes. Entre otras ventajas: agiliza el proceso de dibujo y ayuda a una mejor visión de la perspectiva, luz y proporción.

Finalidad: La intención principal de este ejemplo es hacer ver al diseñador que el conocer y explotar bien las nuevas tecnologías puede ayudarnos a desarrollar mejores trabajos.

Equipo de trabajo:

-Power Macintosh 6100/60 AV

-Studio Scan IIsi

-Impresora Epson Stylus Color Pro.

Materiales principales:

-Papel bond.

-Tarjetas de cómic.

-Programa FotoLook SA 2.07.2

-Programa Adobe Photoshop 3.0

CAPITULO 5: PROPUESTA PERSONAL:

Proceso:

Fuente del modelo:

Tarjetas utilizadas para el trabajo del apartado 5.2.
Un poster.

Digitalización:

Digitalizar una imagen básicamente es transformarla a un lenguaje comprensible para una computadora. Esto se realiza por lo general con un Scanner que trabaja de manera similar a una fotocopidora, pero en lugar de hacer una copia guarda la imagen en un archivo para poderla visualizar en la pantalla.

Para digitalizar debemos tomar en cuenta algunos puntos:

- La fuente de donde vamos a tomar la imagen, ya sea una foto, un impreso, una diapositiva, un negativo, o alguna otra imagen transparente. Esto es importante pues dependiendo de esto, necesitaremos accesorios diferentes.
- Si requerimos la imagen en color, blanco y negro, en línea o medio tono.
- La resolución con que la vamos a guardar (ésta se mide en DPI, que son puntos por pulgadas) ya que mientras mayor sea la resolución mayor es el espacio ocupa la imagen.
- El tamaño de la imagen, pues también esto implica un mayor almacenamiento.
- El formato en que guardemos la imagen (generalmente TIFF, PICT o EPS) para que puedan abrirse en los diferentes tipos de computadoras.

Se digitalizaron cinco tarjetas a color con una resolución de 240 DPI en formato TIFF.

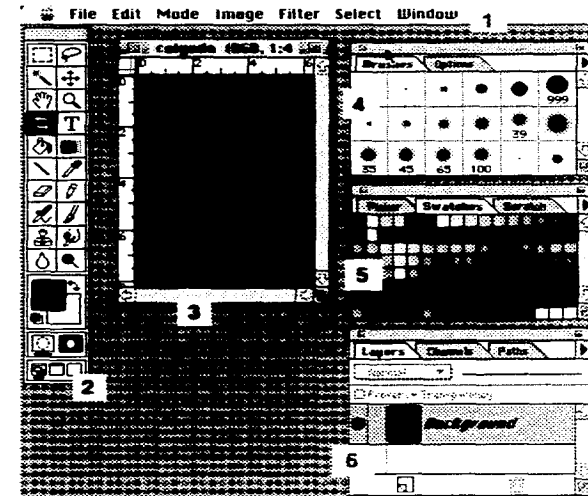
Una sexta imagen se introdujo por medio de una cámara de video y una tarjeta de video, debido a que la fuente era un póster. Esta imagen se guardó primero en formato PICT y luego se transformó a TIFF.

CAPITULO 5: PROPUESTA PERSONAL:

Secuencia de trabajo:

Se hablará de los pasos que se utilizaron en el bocetaje por medio de Photoshop, un programa que se utiliza para el tratamiento de imágenes. Para esto mostramos un esquema de la pantalla principal de Photoshop (81):

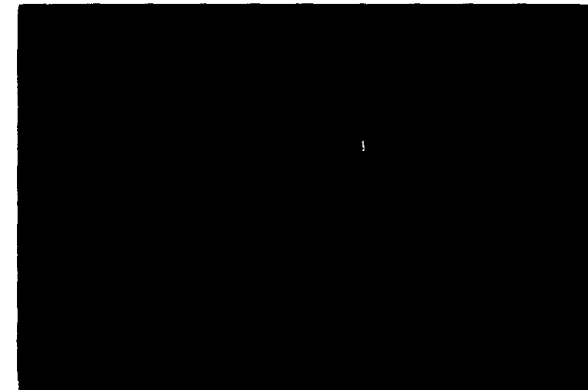
- 1) Menús principales, con los que realizamos diferentes tipos de instrucciones.
- 2) Caja de herramientas.
- 3) Imagen a tratar.
- 4) Ventana de brochas u opciones.
- 5) Ventana para seleccionar colores.
- 6) Ventana de layers o channels: con ella podemos crear objetos.



81 Pantalla principal de *Photoshop*.

1) Después de digitalizar las imágenes, iniciaremos su retoque en Photoshop. Para esto numeraremos las tarjetas y explicaremos qué se le hizo a cada imagen:

Tarjeta 1 (Alien primer plano). (82)



82 Tarjeta 1

CAPITULO 5: PROPUESTA PERSONAL:

Tarjeta 2 (Carnage). (83)



83 Tarjeta 2.

CAPITULO 5: PROPUESTA PERSONAL:

Tarjeta 3 (humano colgado). (84)



84 Tarjeta 3.

Tarjeta 4 (parte central). (85)

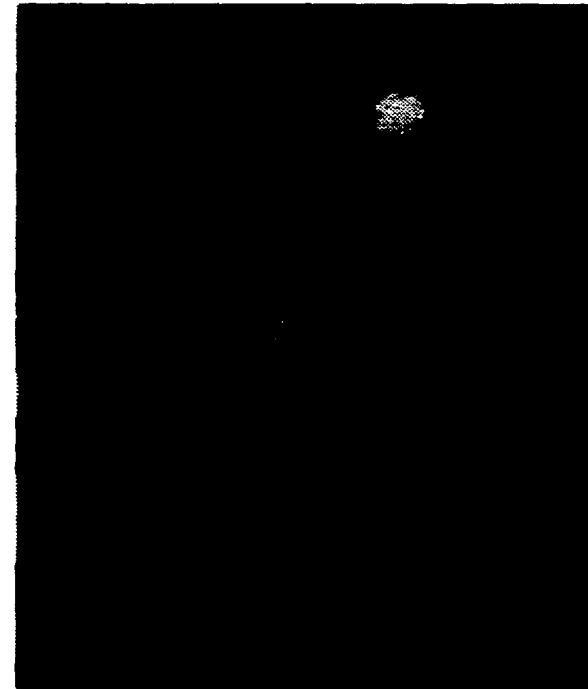


85 Tarjeta 4.

CAPITULO 5: PROPUESTA PERSONAL:

Tarjeta 5 (Alien y bebé). (86)

Poster (Venom). Venom.



86 Tarjeta 5.

CAPITULO 5: PROPUESTA PERSONAL:

Tarjeta 1:

-Se eliminó el fondo. (87)

Tarjeta 2:

-Al igual que la tarjeta 1 se eliminó el fondo.(88)

Tarjeta 3:

-Se mantiene igual.

Tarjeta 4:

-Se eliminaron los aliens en el centro y se difuminó esta parte para que quedara blanca. (89)

Tarjeta 5:

-Se mantiene igual.

Poster:

-Se eliminó el fondo al igual que algunas tarjetas. (90)



90 Cuando una imagen a digitalizar es demasiado grande y no cabe en el *scanner*, si se tienen una cámara de video y una tarjeta de video en la computadora, se puede introducir por medio de éstas. Cuando se utiliza la tarjeta de video se hace un fotograma que se guarda en formato Pict. Para poder importar la imagen en casi cualquier programa es recomendable cambiarla de Pict a Tiff.

87 Con ayuda de las herramientas de selección se eliminó el fondo.



88 Con la herramienta *lasso* y la tecla delete se eliminó el fondo.



89 Con ayuda de la herramienta *Airbrush* se difuminó la parte central en donde se eliminaron los aliens.



CAPITULO 5: PROPUESTA PERSONAL:

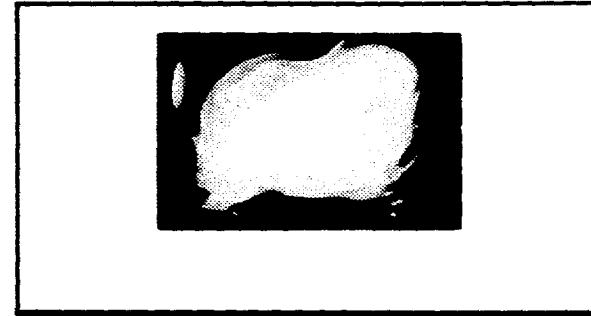
2 El paso siguiente será crear el boceto con los elementos que tenemos:

2.1) Se creó un nuevo archivo de 26 x 15 cm y lo llamamos "Boceto".

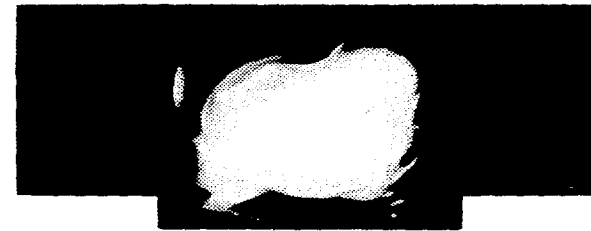
2.2) Se abrió la tarjeta 4 y se paso a "Boceto", después se ajustó su tamaño y se colocó en el centro. (91)

2.3) Se abrió la tarjeta 5, se tomó una parte de ésta y se pasó a "Boceto", con esta parte que insertamos se creó la pared. (92)

2.4) Con la misma parte de la tarjeta 5 se creó el piso, pero se le dio perspectiva. (93)



91



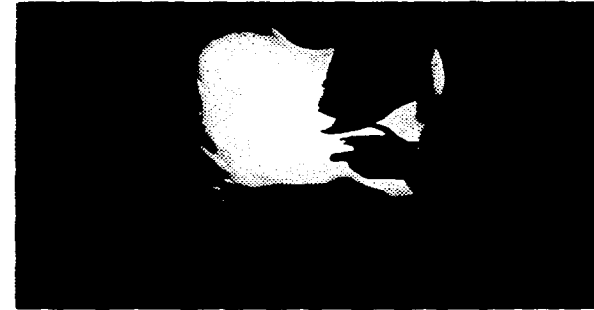
92



93

CAPITULO 5: PROPUESTA PERSONAL:

2.5) Se abrió la tarjeta 5 y se seleccionó el Alien, luego se pasó a "Boceto" y se colocó en el centro. (94)



94

2.6) También en la tarjeta 5 se seleccionó el bebé y se insertó en "Boceto". (95)



95

2.7) Se abrió la tarjeta 3 y se insertó en "Boceto", después la imagen insertada se hizo transparente para que se integrara con la pared. (96)



96

CAPITULO 5: PROPUESTA PERSONAL:

2.8) Se abrió el archivo "Venom" se seleccionó la figura de éste y se llevó a "Boceto". (97)



97

2.9) Se abrió la tarjeta 2 y Carnage se pasó a "Boceto". Carnage se invirtió con respecto a la tarjeta de donde se sacó. (98)



98

2.10) Se abrió la tarjeta 1 y se seleccionó el Alien, luego se invirtió y se incluyó en "Boceto", después este mismo elemento se duplicó y se acomodó junto al otro. (99)



99

CAPITULO 5: PROPUESTA PERSONAL:

Acabados:

Al igual que los trabajos anteriores siempre podemos hacer algunos cambios finales que ayudarán a mejorar nuestra imagen:

- 1) Se difuminaron algunas partes para que se integraran bien (principalmente en la parte central).
- 2) En el centro, con la herramienta "Airbrush", agregamos un halo blanco en el la parte central
- 3) En Carnage, retocamos los pies.

Nuestra imagen quedó de la siguiente manera: Boceto.(100)



100 Para obtener mejor calidad en la impresión, la imagen debe estar guardada con la cantidad necesaria de DPI, sin embargo, a mayor Puntaje por pulgada, mayor será el archivo. Si la impresora tiene como su máxima resolución 360 DPI, no tiene caso guardar la imagen con 600 DPI, pues, no saldrá con esta calidad.

CAPITULO 5: PROPUESTA PERSONAL:

Impresión:

La impresión se llevó acabo con una impresora Epson Stylus Color Pro con una resolución de 720 DPI.

Recomendaciones:

- Cuando se trabaja con Photoshop, como es un programa que requiere mucha memoria, debemos procurar tener el menor número de ventanas y archivos abiertos.
- Si no necesitamos ver la imagen detalladamente, es mejor tener una escala más chica pues los cambios se producen más rápido.
- Al usar layers en Photoshop, no se debe exceder el uso de éstas pues, cada vez que agregamos una nueva, nuestro archivo se hace más grande.

Conclusiones:

El uso de una computadora agilizó el proceso de bocetaje, y permitió integrar nuestros elementos en una nueva composición, y con el uso de éste evitamos problemas de dibujo, proporción perspectiva etc. ¿Pero qué implica el uso de una computadora?: Primero que nada, un gran gasto, esto a su vez que sólo algunas personas puedan utilizar estos medios. Por otro lado implica una inversión por lo menos en tiempo y en el aprendizaje de los programas para el tratamiento de imagen.

Sin embargo, aún con las desventajas, como diseñador sugiero aprender a utilizar estos medios, pues forman parte de una realidad, ya que esta tecnología facilita el trabajo y ayuda e incrementa su calidad. Finalmente recordemos que es una herramienta más. El verdadero valor de un diseñador y una imagen está en la función creativa del individuo.

Conclusiones:

En un aspecto personal con este trabajo he llegado a las siguientes conclusiones:

Primero que nada es importante antes de realizar cualquier trabajo obtener la mayor información posible del tema a tratar, ya que un buen fundamento teórico proporcionará siempre bases más fuertes a nuestro trabajo.

Conocer la historia de la fotografía, el aerógrafo, así como los artistas y corrientes que usan o usaron ambas, ayudó en gran medida a conocer y entender lo que se ha hecho y lo que se puede hacer, para en un momento dado poder justificar el trabajo, sabiendo de ante mano si estamos retomando lo que alguien ya hizo o si hemos encontrado nuestro propio estilo. Considero que experimentar retomando lo que otros artistas ya hicieron puede enriquecer ampliamente mi labor como diseñador. Copiar ayuda a desarrollar por medio de ejercicios la técnica aerográfica, sin embargo sólo debe ser eso, prácticas para perfeccionar nuestras habilidades.

Por otro lado conocer los equipos existentes ayuda al diseñador a encontrar mejores y mayores posibilidades que resuelvan eficazmente los problemas de comunicación visual a los que se tenga que enfrentar.

Los medios fotográficos auxilian de manera sorprendente:

Por una parte el equipo agiliza en gran medida el tiempo de trabajo evitando así problemas de representación, perspectiva, dibujo, composición, dinero, etc.



Conclusiones

Las fotografías como tales agilizan y enriquecen principalmente la creatividad. Además proporciona a todo creativo una posibilidad documental infinita.

En cuanto a las nuevas tecnologías, aportan importantes cambios a la creación del diseño con ellas logramos soluciones que antes requerían de un mayor esfuerzo, y que ahora se facilitan increíblemente, superando en la mayoría de los casos la calidad de los trabajos realizados de manera tradicional (uno de los ejemplos más claros es la realización de originales mecánicos). Si embargo, aunque las computadora pueda imitar muchas de las técnicas de representación gráfica, si no se conoce el marco teórico de éstas no podemos explotarlas de manera correcta con la computadora, principalmente porque no sabremos como funcionan o como se han utilizado.

En este trabajo se explotaron tanto los medios fotográficos como las nuevas tecnologías para dar mejores soluciones a mi propuesta personal:

El proyector de diapositivas agilizó el tiempo de reproducción de una imagen, evitando problemas de dibujo, escala etc.

El retroproyector ayudo a alterar elementos para así mejorar la composición.

Basado en una imagen fotográfica se resolvieron problemas de perspectiva, luz, dibujo y se trasformó la realidad para crear una imagen fantástica.

La computadora ayudo al bocetaje y hacer estudios de luz, y de efectos especiales.



Conclusiones

Lo anterior demuestra que para hacer ilustración con aerógrafo podemos apoyarnos en otros medios, que agilizarán y mejorarán el proceso.

En general los medios fotográficos ayudan en parte del trabajo para así poder concentrar nuestra atención en la técnica aerográfica. Sin embargo, no debemos olvidar que aunque sean los más modernos y facilitan en gran medida el trabajo del hombre, tienen limitantes, debemos conocer sus capacidades para no errar en el uso de éstos, y así explotarlos adecuadamente.

Para mí el aerógrafo y la fotografía son de gran importancia al momento de realizar mi trabajo como diseñador, los considero también como elementos para crear arte, pues aunque sean herramientas mecánicas, si se usan adecuadamente hacen que cualquier trabajo adquiera mayor creatividad. Es decir, sin duda para mí, cualquier trabajo correctamente justificado en cuanto a su intención y contenido, en donde se haya buscado la creatividad, el impacto al espectador y un estilo personal, tiene un alto valor artístico.

El aerógrafo, las técnicas fotográficas y las nuevas tecnologías han apoyado mi propuesta personal, sobre todo en un aspecto técnico, permitiéndome así que pueda preocuparme más sobre el concepto, buscar que los elementos adquieran un valor propio y único en la imagen pero relacionándose con los demás.



Glosario:

Acrílicos: Pintura fabricada con base en resinas sintéticas (acrílicas). Son solubles en agua pero al secar forman una fina película resistente a está. Su origen se remonta a los inicios de este siglo, primero en Estados Unidos y América y años más tarde en Europa. Unos de los primeros pintores que utilizó los acrílicos fue el muralista mexicano David Alfaro Siqueiros.

Para el uso de estos con el aerógrafo es recomendable que el pigmento sea lo más fino posible.

Aerógrafo: pincel que pulveriza pintura por medio de presión de aire. Existen principalmente los siguientes:

- Acción sencilla: atomización externa e interna.
- Acción doble: fija e independiente.
- Especiales.

Aerógrafo vls: Aerógrafo de acción doble independiente para todo tipo de ilustración, ya que sus adaptadores permiten usar medios pesados o ligeros. Permite una línea relativamente fina (aerógrafo de usos múltiples).

Aerógrafo vsr: Aerógrafo de acción doble independiente, que a diferencia del vls no admite medios pesados, sin embargo, por su estructura fina éste es usado para detalle y trabajo a mano alzada (aerógrafo para trabajar zonas finas).

Aguja del aerógrafo: Parte que permite la regulación de la pintura que pasa por la boquilla. Una aguja fina combinada con una boquilla fina permiten líneas finas.



Glosario:

Boquillas: Parte del aerógrafo en forma cónica, que cierra la aguja. Mientras más fina sea más fino pintara nuestro aerógrafo, por el contrario mientras más abierta sea, nos permitirá cubrir zonas más amplias. Para su buen funcionamiento se combina con la aguja correspondiente.

Calotipo: Procedimiento fotográfico que sustituyo al Daguerrotipo. El material sensible eran placas de vidrio o películas transparentes. Con este procedimiento se obtuvieron los primeros negativos.

Colodión: disolución en éter de la celulosa nítrica.

Comando: Instrucción que se le da a la computadora para que realice una tarea.

Cross-over: En relación al cómic principalmente es un encuentro entre personajes de historietas diferentes, generalmente de diferentes compañías.

Epson Stylus Pro: Impresora de inyección de tinta en blanco y negro o a color, con una resolución máxima de 720 dpi.

Estarcido: pintar por medio del rociado de pintura, ya sea con o sin mascarillas.

Exposición: se refiere al tiempo que un material sensible a la luz permanece afectado por ésta: exposición de películas, exposición del papel fotográfico, etc.

Layer: básicamente un layer en Photoshop 3.0, significa un objeto creado y que puede manipularse independientemente del fondo.



Glosario:

Mascarilla móvil: una mascarilla móvil se puede realizar con cualquier tipo de objetos, éstas no se adhieren a la superficie, dependiendo de la distancia con el soporte nos darán diferentes tipos de contornos desde los muy definidos hasta los más difuminados.

Menú y submenú: lista presentada en pantalla que sirve de guía para la selección de las operaciones. Un submenú es una ramificación de un menú.

Nihilista: persona que niega toda creencia, principio religioso, político y social

Photoshop: programa especializado en el tratamiento de imagen.

Piroxilina: esmalte utilizado en la industria automotriz.

Pulverizar: acción de esparcir partículas líquidas de manera muy fina, de manera similar al polvo.

Rociar: esparcir en menudas gotas un líquido

Textura: calidad visual o táctil que tienen los objetos.



Relación de imágenes:

Portada y capitulares: Imágenes realizadas con Photoshop 3.0.

1 Vista desde la ventana de Niepcé: Revista "Muy Interesante", número especial: foto y video, p.p 20.

2 Louis-Jacques Mandé Daguerre: Revista "Muy Interesante", número especial: foto y video, p.p 20.

3 Muerto: Revista "Muy Interesante", número especial: foto y video, p.p 20.

4 Pintura rupestre de Lascaux: MARTIN, JUDY: Guía completa del Aerógrafo (técnicas y materiales).

5 Esquema básico del funcionamiento de todo aerógrafo: OWEN, PETER: Guías en el acto, aerógrafo (mantenimiento).

6 Aerógrafo Paashe AB Turbo: catálogo de productos Paasche.

7 "Bailarinas en azul": Enciclopedia biográfica universal Promexa, doce mil grandes. Tomo 1 Los mil grandes de la pintura, p.p 45.

8 Negativo de un estudio de Edgar Degas: Gran enciclopedia universal Quid. Tomo 15, p.p 54.

9 "Cabeza mecánica": ARNASON, H.H. A history of modern art, p.p 303.

10 "La pajarera": Revista Saber ver lo contemporáneo del arte. Número 17, p.p 10.

11 "Celos": Gran enciclopedia universal Quid. Tomo 15, p.p 55.



Relación de imágenes:

12 "Nuestra imagen actual": *Enciclopedia 40 siglos de arte mexicano. Arte moderno I*, p.p 149.

13 "Ahora, mis pequeños por Francia": *Enciclopedia Salvat, historia del arte. Tomo 12*, p.p 145.

14 "Colonias de grajos-avispa papeleras": *Photoplay (obras de la "Chase Manhattan Collection"*, p.p 139.

15 "Antropometría": MARTIN, JUDY: *Guía completa del Aerógrafo (técnicas y materiales)*, p.p: 18.

16 "Marilyn": *Enciclopedia Salvat, historia del arte. Tomo 12*, p.p 150.

17 "Gran desnudo americano número 98": *Enciclopedia Salvat, historia del arte. Tomo 12*, p.p 147.

18 "Compañera ideal": PARAMON, J. M. *El gran libro técnico del aerógrafo*, pp 3.

19 "El puente de Brooklyn": *Photoplay (obras de la "Chase Manhattan Collection"*, p.p 87.

20 "Ilusión casual número 4": MARTIN, JUDY: *Guía completa del Aerógrafo (técnicas y materiales)*, p.p: 15.

21 "Linda": MARTIN, JUDY: *Guía completa del Aerógrafo (técnicas y materiales)*, p.p: 23.

22 "I": HONNEF, KLAUS. *Arte contemporáneo.*



Relación de imágenes:

23 "Sin título (estas matando tiempo)": Photoplay (obras de la "Chase Manhattan Collection", p.p 138.

24 "Vistas fijas sin título": Photoplay (obras de la "Chase Manhattan Collection", p.p 150.

25 "Anuncio para Wrigley's": MARTIN, JUDY: Guía completa del Aerógrafo (técnicas y materiales), p.p: 106.

26 "Lamento por una Pin-up": MARTIN, JUDY: Guía completa del Aerógrafo (técnicas y materiales), p.p: 107.

27 "Portada para la revista Fortune": MARTIN, JUDY: Guía completa del Aerógrafo (técnicas y materiales), p.p: 109.

28 "Anuncio para Levi's": MARTIN, JUDY: Guía completa del Aerógrafo (técnicas y materiales), p.p: 111.

29 (Detalle de una ilustración de Sorayama): OWEN, PETER. Manual completo de técnicas de aerografía, pp 7.

30 (Detalle de una ilustración de Masahiko).MASAHIKO, FUJII. The female in airbrush, p.p 47

31 "Utilización de fotografías para una ilustración": MASAHIKO, FUJII. The female in airbrush.

32 "Ilustración para Playboy": OWEN, PETER. Manual completo de técnicas de aerografía, pp 5.



Relación de imágenes:

34 Cartucho para diapositivas de un proyector deslizante: Revista foto y video, enciclopedia de la imagen. Número 68, pp 156.

35 Carrusel: Revista foto y video, enciclopedia de la imagen. Número 79, p.p 71.

42 Ampliadora: Revista foto y video, enciclopedia de la imagen. Número 92, p.p 36.

43 Fotocopiadora: PARAMON, J. M. El gran libro técnico del aerógrafo, p.p 12.

51 "Ra's Al Ghul": Cómic: Batman, brotherhood of the bat, p.p 36.

66 Cesar toma 31: Angel Gutiérrez, Adriana Aviña, Victor Martínez.

82 Tarjeta 1: Serie de tarjetas: Aliens vs Predator Universe. Número 66.

83 Tarjeta 2: Serie de tarjetas: Fleer ultra Spider-man masterpieces. Número 2.

84 Tarjeta 3: Serie de tarjetas: Aliens vs Predator Universe. Número 50.

85 Tarjeta 4: Serie de tarjetas: Aliens vs Predator Universe. Número 49.

86 Tarjeta 5: Serie de tarjetas: Aliens vs Predator Universe. Número 10.

Las imágenes en donde no se menciona la fuente fueron realizadas o fotografiadas por Victor Martínez.



Bibliografía:

ATKINS, ROBERT. Artspeak.

ATKINS, ROBERT. Artspoke.

BAGNALL, BRIAN. Guía práctica ilustrada de pintura.

BLACKEL, WENDON. Pintar con acrílicos.

BLACKMAN, BARRY. Fotografía publicitaria.

BLANXART, ALBERTO. Nuevo sistema para la ampliación en color.

CHARLEWORTH, ANDY. Airbrushing the human form.

D'ALION, E. Pintar con acrílicos.

D. BACKHOUSE. Diccionario ilustrado de la fotografía.

DEVOTO, ALEJANDRA. Guía completa de la fotografía.

DUCKETT, GRAHAM. Aerografía creativa.

EDWARDS, MARK. The complete encyclopedia of photography.

FABREY, J HENRI. La magia de los acrílicos.

FREEMAN MICHEL. Guía completa de fotografía.

FUJII, MASAHIKO. The female in airbrush.

HEIFERMAN, MARVIN. Image World, Art and media culture.



Bibliografía:

HONNEF, KLAUS. Arte contemporáneo.

JACOBSON, KURT. La ampliación.

LAVIN, MAUD. Montage and modern life.

LEEK, MICHAEL. The enciclopedia of airbrush techniques.

LOZANO FUENTES, JOSE MAUEL. Historia del arte.

MALLAS CASAS, SANTIAGO. Cómo utilizar el proyector y elaborar diapositivas.

MARTIN, JUDY. Airbrushing gradated tones.

MARTIN, JUDY. Colorear fotografías.

MARTIN, JUDY. Guía completa del aerógrafo.

MARTIN, JUDY. Rendering highlights.

MILLER, DAVID. Dynamic airbrush.

MISSTEAR, C. Aerografía avanzada.

OWEN, PETER. Guías en el acto: aerógrafo.

OWEN, PETER. Manual completo de técnicas de aerografía.

OWEN, PETER. The manual of airbrushing.



Bibliografía:

PARAMON, J. M. El gran libro técnico del aerógrafo.

RANCILLAC, BERNARD. Cómo pintar a la acrílica.

RING, ARTHUR E. Aprendizaje mediante el retroproyector.

SORAYAMA, HAJIME. Sorayama hyper illustrations part 2.

SPITZIN, GUNTER. La ampliación.

STELZE, OTTO. Arte y fotografía.

WILLIAM FLEMING. Arte, música e ideas.

WORK, THOMAS. Los materiales en pintura artística.

Enciclopedia Focal de la fotografía. Ed: Omega.

Enciclopedia de las bellas artes. Ed:Cumbre. Tomos: 9,10, 11, 12.

Enciclopedia: historia del arte. Ed: Salvat. Tomos:9,10, 11, 12.

Revista: Muy interesante. No: especial de foto y video.

Enciclopedia biográfica universal: doce mil grandes. Ed:Promexa.
Tomo1: los mil grandes de la pintura.

Gran enciclopedia universal Quid. Ed:Promexa. Tomo 15.



Agradecimiento a:

Nelson Martínez Toro.

María Dolores Cedeño de Martínez.

Ernesto Martínez Cedeño.

Nelson Martínez Cedeño.

Rafael Martínez Cedeño.

Adriana Aviña Hernández.

Guillermo De Gante Hernández.

Benito Juárez García.

Antonio Salazar.

Roberto Gómez Soto.

Patricia Soriano.

Barbara Cosio.

Angel Gutiérrez Martínez.

Cesar Luna.

Marta Pérez Maldonado.

Y a todas las personas que hicieron este trabajo posible.

