



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

**“Análisis de propuesta de ilustración para
el 1er. Catálogo de Ilustradores de la ENAP”**
–Ilustración fantástica/conceptual–

Tesina

Que para obtener el título de:
Licenciado en Diseño y Comunicación Visual

Presenta:

José Pedro Alberto Martiñón Hernández

Director de tesina: Mtro. Guillermo De Gante



DEPTO. DE ASESORIA
PARA LA TITULACION
ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLÁSTICAS
XOCHIMILCO D.F.

m. 344310

México, D.F. 2005



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.

AGRADECIMIENTOS

A mis padres por darme la vida, el apoyo, la confianza y sobre todo el AMOR que me hace fuerte en este difícil camino.

A mis hermanas, Mónica y Angélica, por ser parte fundamental de mi existencia, las amo.

A mi "abue", porque aunque físicamente esté cansada, el amor por su familia la mantiene firme, gracias por dejarme estar a tu lado.

A toda mi familia por sus consejos y apoyo incondicional.

A mis amigos de toda la vida (de la "27").

A mis amigos de lo que me falta por vivir.

A mi "Bonita" por su amor y paciencia.

Y a todas las personas que he conocido y que han dejado huella en mi corazón y pensamiento.

ÍNDICE

Convocatoria del 1er. Catálogo de ilustradores de la ENAP	6
Datos generales sobre ilustración	8
Concepto de ilustración	8
Importancia de la ilustración	9
Función de las ilustraciones	10
Técnicas de ilustración	11
Historia de la ilustración	14
Tipos de ilustración	21
Articulación de la ilustración	24
Ficha técnica de la obra	24
Descripción	25
La articulación sintáctica de la ilustración	26
Análisis conceptual	37
El catálogo	39
Bibliografía	40

TEMA

Ilustración fantástica/conceptual.

TÍTULO

Análisis de propuesta de ilustración para el 1er. Catálogo de Ilustradores de la ENAP.

OBJETIVOS GENERALES

- Explicar qué es la ilustración, su importancia, su función, las técnicas y los tipos de ilustración más representativos.
- Ofrecer una reseña histórica sobre la ilustración, en la cual se observe su importancia en la cultura a nivel mundial.
- Participar en el 1er. Catálogo de Ilustradores de la Escuela Nacional de Artes Plásticas (ENAP).
- Comparar el nivel de mi trabajo con el de mis compañeros de profesión.
- Formar parte de los mejores ilustradores de la ENAP.
- Divulgar mi trabajo como ilustrador.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Generar tres ilustraciones con distintas técnicas que demuestren mi capacidad y calidad como ilustrador.
- Explicar la concepción formal y conceptual de las ilustraciones realizadas.
- Quedar seleccionado para el catálogo.

INTRODUCCIÓN

Mi inquietud como diseñador-ilustrador es que mi trabajo sea exhibido, reconocido y, lo más importante, sea útil al cumplir con una serie de requisitos indispensables para comunicar ideas, conceptos y sentimientos, a través de imágenes compuestas.

Esta situación me lleva a interesarme por participar en proyectos relacionados con mi profesión y tal es el caso de la convocatoria para participar en el 1er. Catálogo de Ilustradores de la Escuela Nacional de Artes Plásticas.

La importancia de participar en este concurso de selección es crucial para mi desarrollo como ilustrador por varios motivos: podré evaluar y comparar el nivel técnico, conceptual y, por lo tanto, profesional que poseo con respecto a los ilustradores de mi generación; comenzaré a familiarizarme con eventos reales que pongan a prueba mi creatividad, imaginación y capacidad de ilustrar con calidad; iré obteniendo constancias, premios y documentos con valor curricular que ampliarán mi galería de ilustraciones realizadas para formar un portafolio de trabajo competitivo y de calidad.

1ER. CATÁLOGO DE ILUSTRADORES DE LA ENAP

CONVOCATORIA

Alumnos de noveno semestre en la orientación de ilustración de Diseño y Comunicación Visual, a través de la Escuela Nacional de Artes Plásticas, convocan a todos los compañeros pertenecientes a esta primera generación de ilustradores oficiales de la ENAP (que estén inscritos en noveno semestre) a que participen en la conformación del 1er. Catálogo de Ilustradores de la ENAP. Dicha publicación contendrá las mejores ilustraciones de los ilustradores que son parte de esta generación (ambos turnos) mediante un concurso de selección, se publicarán los trabajos ganadores, menciones honoríficas y obras seleccionadas.

LAS BASES DE ESTE CONCURSO SON LAS SIGUIENTES:

- Podrán participar todos los alumnos de noveno semestre en la orientación de ilustración de Diseño y Comunicación Visual de la ENAP.
- Los concursantes deberán elaborar de una a tres ilustraciones y solamente en original, o si ya cuentan con alguna(s) que consideren que sea(n) la(s) mejor(es) que hayan hecho a lo largo de la carrera.
- El tema y la técnica son libres. No deberá exceder en tamaño al equivalente de un cuarto de una cartulina ilustración (38 x 50 cm aprox.).
- El jurado estará formado por cuatro profesores de la disciplina: Guillermo De Gante, José Luis Acevedo Heredia, Heraclio Ramírez Nuño y Patricio Betteo, ilustradores independientes egresados de la ENAP. Este jurado seleccionará las obras finalistas, de donde se elegirán los primeros lugares que formarán parte de este primer catálogo de ilustradores de la Escuela Nacional de Artes Plásticas.
- La o las ilustraciones deberán ser entregados con su respectiva ficha técnica al reverso (título, técnica, dimensiones, año de producción, si pertenecen a una serie) bajo seudónimo, en un sobre cerrado los datos del autor: nombre, dirección, teléfono, correo electrónico. Las obras deberán estar montadas en una cartulina rígida blanca con un



margen de 5 cm por cada lado sin marialuisa, protegidas con una camisa de papel albanene. Cubrir la cuota por concepto de inscripción de \$50.00, esta cuota cubre de una a tres obras y los fondos recabados serán para gastos de operación y creación de los dummies por parte del Comité Organizador.

- Las ilustraciones no seleccionadas serán devueltas en un lapso no mayor a un mes después del dictamen del Jurado.
- Las ilustraciones seleccionadas y ganadoras no serán devueltas en un lapso de entre seis meses y un año, ya que formarán parte del 1er. Catálogo de Ilustradores de la ENAP y serán parte de una exposición que se planea itinerante dentro del D.F.
- La fecha límite para entrega de trabajos es el viernes 8 de marzo de 2002. La recepción de trabajos será fuera del departamento de Difusión Cultural y la bodega de dicho departamento (descanso de las escaleras). La recepción de trabajos será a partir de la publicación de esta convocatoria.
- La divulgación del resultado será a mediados de abril de 2002 mediante correo electrónico y/o teléfono.
- El acto de inscribir una o varias obras al concurso supone la aceptación de parte del autor, de las condiciones expresadas en estas bases.

COMITÉ ORGANIZADOR



NOTA. El fallo de jurado será inapelable e irrevocable, si el jurado así lo considera declarará desierto cualquiera de los lugares.

DATOS GENERALES SOBRE ILUSTRACIÓN

CONCEPTO DE ILUSTRACIÓN

La figura, considerada únicamente como buen dibujo significa poco, debe realizar la función de vender, dar realismo a alguna historia, impresionar al que la mira y darle o provocarle alguna respuesta emocional.

La ilustración, quizá la rama más artística del Diseño Gráfico, refleja una interpretación simbólica del sentir y ver el entorno del hombre, lo cotidiano, lo fantástico a lo que todo el mundo está expuesto.

Así mismo, abordada de una manera filosófica, como expresión, deriva en una trasposición del pensamiento, una ilusión de lo real. De la misma manera tiene la capacidad de expresar sentimientos directos, "el ilustrador reflejará en su trabajo su estado de ánimo, sentir, y su sensibilidad le dará un sentido más humano a la obra".

Una parte importante del arte es la creación de imágenes y la ilustración; la producción de imágenes que posteriormente serán multiplicadas por diferentes medios de impresión o virtuales con la multimedia y la internet involucra también aspectos económicos. La multiplicación de la imagen, como tal, cuesta dinero, y el cliente tiene bien definidos los fines y funciones de su proyecto, en el cual el ilustrador es socio en su realización.

Esta simple definición comienza a separar la ilustración de la pintura o el dibujo artístico; también subraya el compromiso básico que realiza su autor. En recompensa por la tarea de pensar y trabajar buscando nuevas alternativas de solución en la realización de su trabajo, éste percibirá sus beneficios. Su trabajo será repartido hacia probables audiencias masivas.



IMPORTANCIA DE LA ILUSTRACIÓN

Existen varias opciones en la realización de un proyecto en específico: una es crear la imagen a partir de la nada, sin referencias de algún tipo, guiándose por el ojo crítico; otra es buscar referencias en fotografías, dibujos o ilustraciones adecuadas que sirvan para nuestros fines.

Aun cuando podemos realizar nuestro dibujo sin algún tipo de documentación visual resulta demasiado riesgoso, puesto que al realizarlo interpretaremos tan personalmente la visión de nuestro proyecto que quizá pierda un poco la intención de realidad, la cual debe ser completamente ilustrativa si el trabajo es por encargo. La tarea del ilustrador no consiste en alterar la información contenida en la imagen, sino hacer más clara la presentación, de manera que se puedan reconocer bien los personajes, objetos, productos o situaciones.

En la larga historia de la ilustración de los libros se deben distinguir dos grandes fases:

La primera se remonta a la Antigüedad (especialmente a Alejandría): los manuscritos son adornados con imágenes, "manuscritos con pinturas" frecuentemente coloreadas (miniaturas, iluminaciones); por definición, estas ilustraciones son obras únicas, aunque se suelen hacer varias copias de ellas.

La segunda fase parte de la invención de la imprenta en la primera mitad del siglo XIV, se recurre a técnicas que permiten multiplicar una misma ilustración; estas técnicas se diversifican muy rápidamente: grabado en madera, grabado en dulce, en metal, litografía, serigrafía, fotografía, entre otras.



Jean Charlot, *Descanso y trabajo*,
litografía, 1941.

FUNCIÓN DE LAS ILUSTRACIONES

1/EN EL PLANO FORMAL

Lejos de ser un arte menor, la ilustración del libro tiene un puesto importante en la historia del desarrollo de las artes plásticas. La miniatura, por su sentido del espacio, por la precisión del dibujo, por la ciencia de las agrupaciones, por su observación minuciosa de la realidad, por el juego de colores, ha contribuido al desarrollo de la pintura y de la escultura. Emile Mále ha mostrado estupendamente cómo han influido el *Apocalipsis* y sus *Comentarios* adornados con miniaturas, a partir del siglo IX, no sólo en los programas iconográficos de los escultores románicos y góticos, en los tapices, las vidrieras o el arte del esmaltado, sino que han constituido también auténticos repertorios de formas para todas estas artes.

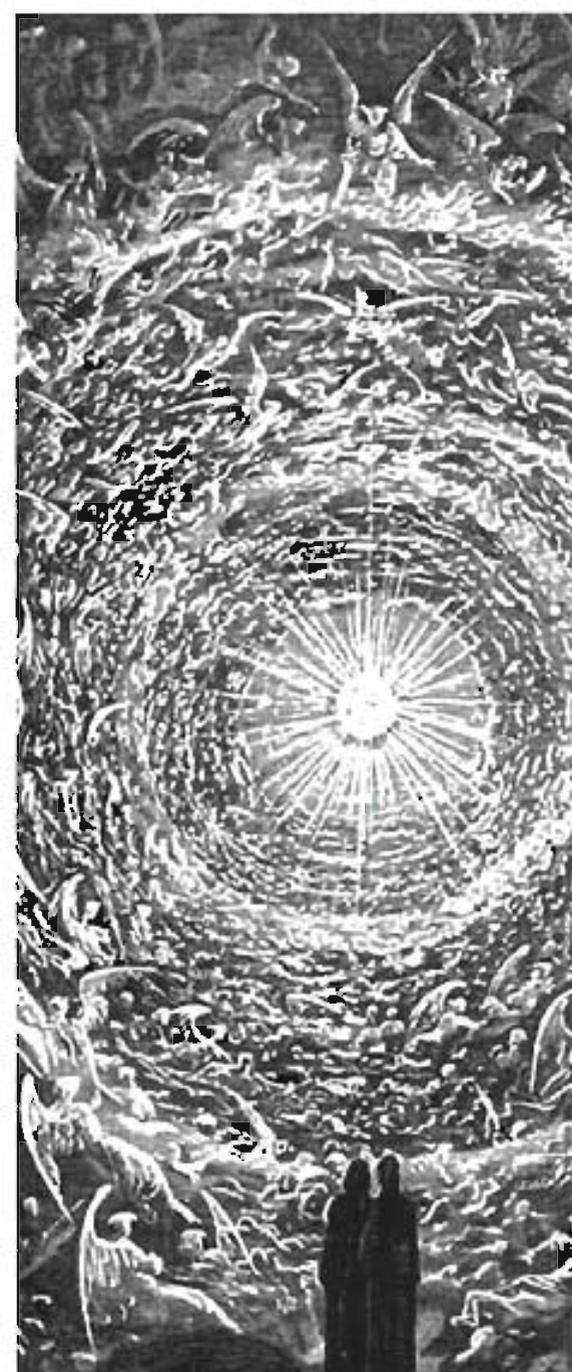
2/FUNCIÓN DIDÁCTICA

La ilustración, destinada primeramente a facilitar la comprensión del texto, ha acabado por ocupar la mayor parte de la superficie del libro, y se ha reducido el texto a la función de leyenda explicativa. Ciertamente, la ilustración juega un papel importante sobre la imaginación colectiva, gracias a su popularización en el libro impreso.

En nuestros días, la gran prensa recurre cada vez más a la ilustración con el fin de impresionar —frecuentemente de manera abusiva— la imaginación del espectador.

3/FUNCIÓN EN LA ESTÉTICA DEL LIBRO

Aliadas con la caligrafía en el manuscrito, y con la tipografía en el libro impreso, las ilustraciones contribuyen a su belleza: las letras adornadas, las cenefas de contorno, los frontispicios, las ilustraciones finales y las imágenes contribuyen a hacer del libro un objeto de armoniosa perfección y, a menudo, un objeto precioso para el bibliófilo. Incluso hay libros que deben su valor más a sus ilustraciones que a su texto. Otros grandes libros, como la *Biblia*, *Le songe de Poliphile*, *Gargantúa*, *Pantagruel*, *La Divina Comedia*, *Don Quijote*, *Robinson Crusoe* o *Fausto*, han recibido una cierta renovación de su popularidad merced a las ilustraciones de Mantegna, Bellini, Delacroix, Grandville y Gustave Doré.



Gustave Doré
Rosa celeste (detalle)
Canto 31 verso 1-3
La Divina Comedia: El paraíso.

TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN

Las técnicas de ilustración se pueden dividir en dos grandes grupos, el primero es la llamada ilustración tradicional, en el cual se emplea el uso de pigmentos y la mano del hombre para su creación; y el segundo es la ilustración digital, que como su nombre lo dice, el hombre emplea medios digitales para la construcción de la obra. Aquí sólo nos ocuparemos de algunas de las técnicas tradicionales más reconocidas por los artistas plásticos.

La parte primordial para una ilustración y, en general, para una obra artística, después de la idea, es el boceto o dibujo, el cual es una representación, por medio de líneas o sombras, de objetos reales o imaginarios. Suele hacerse a lápiz, tinta, carboncillo o gis, o bien, combinando algunos de estos procedimientos.

Dibujar consiste en registrar las impresiones recibidas básicamente a través de la vista, sin embargo, como no es posible presentar en un solo plano todos los aspectos de un objeto, el arte del dibujo está en la capacidad del artista para sugerir. Por lo general, lo primero que hace el creador es observar el modelo con el que trabaja o que imagina, repasa mentalmente sus rasgos y hace apuntes sobre las líneas dominantes para luego incorporar los detalles. Se requiere ligereza en el trazo y seguridad en la línea.

Las técnicas de dibujo varían según el medio empleado y la superficie sobre la que se dibuja. Entre las superficies sobre las que el ser humano ha dibujado a lo largo de la historia se cuentan: cavernas, yeso, papiro, pergaminos, seda, tablas, bloques de piedra, láminas de metal y, principalmente, sobre papel de distintas consistencias y tonos.

LÁPIZ

Cuando dibujamos con un lápiz sobre un papel lo que está sucediendo es que el papel raspa al lápiz provocando que éste se desgaste y deje pequeños pedacitos atorados en su rugosidad. Si el lugar en el que vamos a dibujar con el lápiz es demasiado liso entonces no pinta o pinta muy tenue.

Los lápices están hechos de un material que se llama grafito, el cual mezclan con arcilla. Si tiene mucha arcilla el lápiz pinta claro; y si tiene poca, oscuro. A los lápices que tienen mucha arcilla se les llama duros y a los que tienen poca, suaves o blandos.



Pedro Mariñón,
Espíritu floral (reinterpretación).
Acuarela sobre papel.

PASTEL

Técnica cuya particularidad es no utilizar ningún aglutinante, por lo que el color de la barra es el definitivo. A cambio, tiende a ser alterado con facilidad y necesita de un fijador para su total adherencia al soporte, que suele ser papel. Tiene su origen en Italia durante el siglo XVI como evolución del gis para dibujar. Los artistas impresionistas lo utilizaron con maestría.

ÓLEO

La pintura al óleo consiste en polvo de color fino mezclado con aceite que forma una pasta espesa (al material del cual se saca este polvo le llamamos pigmento). Para pintar con óleo necesitamos un pincel, un trapo para limpiarlo, una tablita para mezclar los colores y aceite de linaza para adelgazar la pintura y limpiar el pincel. También se requiere un soporte sobre el cual pintar.

ACUARELA

Pintura realizada con pigmentos disueltos en agua la cual se caracteriza por la transparencia; incluso la superficie del papel sobre la que se pinta llega a ser visible, a través de sus finos colores, creando un efecto velado, muy diferente del grosor y opacidad de otras técnicas como el óleo, que utiliza pigmentos disueltos en aglutinantes más densos. Las acuarelas, en estado sólido, se disuelven en agua y se aplican sobre el papel con un pincel. Si bien la acuarela es un tipo de pintura relativamente moderno, a lo largo de la historia se han utilizado diferentes pigmentos a base de agua, como es el caso de los frescos medievales.

GOUACHE

Técnica similar a la acuarela. En el gouache los pigmentos están aglutinados con cola o mezclados con pigmento blanco. Aunque corece de la delicada luminosidad de la acuarela, es más sustancioso que ésta y su textura se parece a la de la pintura al óleo. Además, la tendencia de los colores del gouache a aclararse a medida que se secan, permiten una amplia gama de efectos nacarados.

TEMPLE

La pintura de temple es una mezcla de polvo de color muy fino mezclado con agua destilada y yema de huevo.



Pedro Martiñón,
a través de un sueño.
Mixta.

ENCAUSTICA

La encaústica es una técnica de pintura que se caracteriza por el uso de la cera como aglutinante de los pigmentos. La pintura se aplica con un pincel o con una espátula caliente. El acabado es un pulido que se hace con trapos de lino sobre una capa de cera caliente previamente extendida (que en este caso ya no actúa como aglutinante sino como protección). Esta operación se llama encaustización y está perfectamente descrita por Vitruvio, arquitecto e ingeniero romano (70 a de 25 a. C).

ACRÍLICO

Se trata de una técnica que emplea los mismos pigmentos usados en óleo o acuarela pero diluidos en un aglutinante acrílico conformado por una resina sintética (hecha a partir de ácido acrílico). El medio resultante es soluble en agua. Su secado es rápido, el acabado mate (menos medio acrílico) o brillante (más medio). Ofrece otras ventajas como añadir más pintura a una superficie ya pintada (incluso con otra técnica), es muy estable, resistente a la oxidación, etcétera, siendo la técnica que menos problemas tiene de cara a su conservación.

Se puede trabajar sobre cualquier soporte absorbente, directamente o como imprimación en un medio acrílico con blanco de titanio. Permite empastes de mayor resistencia que el óleo, el cual tiende a cuartearse. Esta técnica se asocia al arte contemporáneo sobre todo desde la década de los cincuenta, principalmente en el ámbito americano del expresionismo abstracto (Pollock y Rothko), entre los pintores de los valores geométricos y del *Pop Art* (Warhol y Wesselmann).

MIXTA

Cuando el autor combina varias técnicas o introduce elementos extrapictóricos se denomina técnica mixta.

HISTORIA DE LA ILUSTRACIÓN

“El objetivo de todo arte visual es la producción de imágenes. Cuando éstas se emplean para comunicar una información concreta, el arte suele llamarse ilustración.”

Sin embargo, arte e ilustración nunca pueden separarse por completo, puesto que la última se baso principalmente en el uso de técnicas artísticas tradicionales. Se le considera arte en un contexto comercial. Por lo tanto, las demandas sociales, culturales, de difusión y económicas, determinan el contenido de esta obra.

Su historia se remonta muchos siglos atrás; surge en libros y manuscritos, donde aparece inicialmente como suplemento para evidenciar y complementar la información de textos y escritos, esto lo podemos ver en el legendario *Libro de los Muertos* y en los *Papyrus Ramessum* que datan aproximadamente del siglo XIX a. C. así mismo existen otros vestigios de la aparición de gráficos y dibujos en culturas tan antiguas como la egipcia, donde se han encontrado bajorrelieves y grabados, lo cual constituye una valiosa información sobre su desarrollo y progreso cultural.

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

En el siglo XV, cuando la impresión se realizaba en bloques de madera, las primeras manifestaciones de ilustraciones impresas se limitaban a la reproducción de naipes e imágenes religiosas. Estas impresiones devocionales contenían inscripciones que se grababan en el mismo bloque de madera, siendo una de las primeras interacciones de ilustración y texto.

En la época del Renacimiento se desarrolló la aplicación de la perspectiva dentro de los trabajos artísticos, revolucionándose la apreciación visual de la escala y la proporción mediante las teorías de Brunelleschi; de esta manera el trabajo del ilustrador técnico se vio enriquecido.

En Alemania, Francia, Italia y Países Bajos los impresores buscaron la mecanización de la producción de libros por medio del tipo móvil como resultado de la creciente disponibilidad de papel y la gran demanda de libros. En el siglo XV, un alemán de nombre Johann Gensfleisch Zun Gutemberg juntó los sistemas necesarios para imprimir el primer libro tipográfico: la *Biblia*, volumen en 42 líneas. Para lograr esto, inventó tipos de metal independientes, móviles y reutilizables creando al mismo tiempo una tinta especial, más espesa y pegajosa para la impresión de estos tipos, que sería empleada por más de 400 años.

El desarrollo del primer libro tipográfico alternado con ilustraciones fue: "el Agricultor de Bohmen" impreso por el alemán Albrecht Pfister alrededor de 1460, usando también el mismo tipo de Gutemberg y placas de madera. Ésta sería la plataforma que permitió ampliar las posibilidades de la ilustración de textos y su reproducción.

El grabado en madera subsistió por varios siglos, permitiendo la reproducción de línea en alto contraste, razón por lo cual el trabajo con grises fue muy limitado, casi inexistente. Durante el siglo XV, la tradición de la impresión de naipes estaba en su apogeo, cuando un artista, cuyo nombre no se conoce, desarrolló los primeros grabados en placas de metal. El empleo del grabado como medio de reproducción de ilustraciones se popularizó aún más en ese siglo con los trabajos ejecutados por Albrecht Dürer, a quien después se conocería como el maestro del grabado.

En Alemania, Aloys Senefelder, desarrolla nuevas investigaciones en materia de impresión en 1796, las cuales le llevarían al perfeccionamiento de una nueva técnica: la litografía; que resultaría ser de vital importancia y trascendencia en el campo del arte. Hasta entonces, toda impresión se hacía a partir de una superficie en relieve o en hueco, que se entintaba y que después se presionaba sobre el papel.

Posteriormente en Inglaterra, uno de los principales ilustradores de comienzos del siglo XIX fue William Blake, quien desarrolló sus propias superficies de impresión empleando un método de aguafuerte en relieve, el cual, después de la muerte del artista cayó en desuso. Sin embargo, el grabado en madera conservó su importancia principalmente en la nueva industria de las revistas ilustradas, que fue prosperando alrededor de los años de las décadas de los 30 y 40 del mismo

siglo. A finales de ese siglo los prerafaelistas revivieron el interés por el grabado en madera como se aprecia en el trabajo de Edward Burne-Jones, o en obras posteriores de Aubrey Beardsley, incluso en artistas influidos por el *Art Nouveau*.

Las décadas de 1860 a 1900 fueron la mejor época de la litografía, llegando a ser incluso el método más predominante para impresión. La invención de la cromolitografía en 1851 introdujo el color en las ilustraciones de los libros, que hasta entonces se había limitado al blanco y negro. La litografía predominó en el popular arte del cartel, permitiendo su reproducción a color y con grandes dimensiones.

El francés Jules Cheret (1836-1932) fue probablemente el verdadero promotor del cartel publicitario, perteneció al movimiento que Robert Koch llamaría "*Poster Movement*", cuando creó un estilo propio, con figuras de mujeres alegres luciendo grandes escotes. Uno de los artistas más carismáticos y fuertemente expresivos de este periodo fue el Conde Henri Marie-Raimond de Toulouse Lautrec Monfa, conocido como Henri de Toulouse Lautrec (1864-1901), quien creó el arte y la técnica del cartel moderno.

La simplicidad y economía fueron características fundamentales y descriptivas de su obra, sin embargo, la capacidad de observación y la síntesis de su trabajo han hecho trascender su obra. De la misma manera que Paul Gauguin, Lautrec, buscaba invitar al espectador a participar en la experiencia de la forma y el color, razón importante por la que su trabajo fue de gran éxito.

Rechazando la noción de que el arte pictórico noble sólo debía plasmarse en lienzo y al óleo, Lautrec realiza en 1891 su primer cartel, *Moulin Rouge-la Goulue*. Sería el primero de una serie de 30 que realizaría antes de su muerte diez años después. Los carteles proporcionarían a Lautrec la posibilidad de ampliar en ámbito de impacto de su arte, rotas todas las limitaciones propias de la pintura de caballete.

Otros artistas del modernismo se consagraron en cuerpo y alma al cartel y a otros medios artísticos-publicitarios. Tal vez el más famoso de ellos sería el checoeslovaco Alphonse Mucha; quien en 1894 recibiría el encargo de la actriz Sara Bernhardt, un anuncio para la comedia *Gismonda*,

de Sardou. En general, la litografía tenía la ventaja de tener una apariencia casi fotográfica, pero tenía un proceso largo y muy costoso.

Hacia finales del siglo XIX aparecieron las primeras fotografías en algunos libros impresos incrementando las posibilidades del realismo total de la ilustración, la modernidad industrial aportó muchos adelantos, como el desarrollo de placas y superficies más sofisticadas, que añadieron más practicidad, así como avances en la maquinaria y procesos de revelado e impresión de negativos. De la misma manera las técnicas fotográficas ampliaron también las posibilidades de la reproducción de ilustraciones, la impresión de semitonos es otro proceso sobresaliente que facilitó la multiplicación de obras a todo color, mediante la superposición de tramas de diferentes tintas fragmentadas con retículas para crear tonos.

Representantes de la ilustración reproducido por esta técnica fueron Arthur Rackman y Edmond Dulac, quienes trabajaban principalmente con acuarela, la que les permitía la creación de sus obras con semitonos. Posteriormente, la creación de la línea negra (Black Key-line) dio la facilidad de impresión a cuatro tintas, con lo cual los ilustradores pudieron emplear otro tipo de pintura y colores para su reproducción, tal como puede verse con las ilustraciones creadas con temple por Howard Pyle para *Harper's Magazine*. Las revistas ampliaron enormemente el panorama del artista, por ejemplo, Norman Rockwell utilizó principalmente óleos en sus obras que se publicaron en las décadas de los años 20 y 30 del siglo pasado en revistas como *Saturday Evening Post*.

Hasta la época actual, la publicidad, que puede considerarse como una respuesta al desarrollo del comercio y de la industria, se ha incrementado en casi todos los aspectos de la vida cotidiana. Con el aumento de la demanda y con el avance tecnológico del offset se hizo posible la reproducción e impresión a bajos costos con materiales cada vez más sofisticados. Ahora es posible reproducir obras de grandes artistas visuales, así como ilustraciones a todo color gracias a procesos de impresión que son lo suficientemente baratos para ser comunes en carteles, periódicos y, casi en su totalidad, en revistas y libros ilustrados.

Así mismo desapareció la textura de las placas de madera, de piedras o placas de metal, característica inminente en las imágenes hechas con estos procedimientos. Además provocó el

alejamiento gradual de ilustraciones de documentos basados en hechos reales hacia imágenes o situaciones fantásticas o de ficción. Al comprender que la ilustración narrativa tradicional no satisfacía las necesidades de la época, los artistas gráficos del modernismo pictórico, surgidos después de la Primera Guerra Mundial, reconsideraron las posibilidades de la imagen como medio para expresar la problemática social y las ideas de esos días.

En una búsqueda de nuevas formas e imágenes las décadas posteriores a la Segunda Guerra Mundial, también observaron un considerable cambio más remarcado todavía en el desarrollo conceptual del diseño gráfico. La historia completa de las artes visuales quedaba a disposición del artista gráfico como una biblioteca de formas e imágenes realizables: en especial las posibilidades que inspiraron los movimientos artísticos de este siglo, incluidos los llamados "ismos" y el *Pop Art*.

A partir de 1920 se verificó una evolución importante en el cartel. En el momento en que este se convirtió en el medio más importante para la difusión y venta de un producto, se buscaron nuevas modalidades y técnicas para que cada modificación se distinguiera entre las demás. Se utilizaba diversamente la tipografía, se desarrollaba la utilización de la fotografía y la ilustración comercial adquiría un carácter menos figurativo y más estético.

A principios de los años 30, en Alemania e Italia se multiplicaron formas de expresión de tipo retórico y monumental, no carente, sin embargo, de fuerza y originalidad. La creación de imágenes llegó a ser significativa en Polonia, Estados Unidos, Alemania y Cuba. También afloró el trabajo individual en todo el mundo, cuya búsqueda de imágenes efectivas y relevantes en la época posterior a la Segunda Guerra mundial, los llevó hacia un desarrollo de imagen más conceptual. En la sociedad comunista de Polonia, establecida después de la guerra, surge la Escuela polaca del Cartel. Los diseñadores gráficos se unen con los productores de películas, escritores y artistas de las Bellas Artes en la Unión Polaca de Artistas. El 1964 se inicia en Varsovia la primera Bienal del Cartel Internacional y en Wilanow, cerca de Varsovia, se establece el *Muzeum Plakatu*, primer espacio a nivel de mundial dedicado únicamente al cartel artístico. Durante la década de los 50 el cartel polaco comenzó a reconocerse en todo el mundo.

En esta misma época, las obras descriptivas, realistas y tradicionales prevalecían en el diseño gráfico estadounidense "La Edad de Oro de la ilustración estaba llegando a su fin", las mejoras del papel impresión y fotografía fueron la causa para que declinara rápidamente. Su muerte fue pronosticada cuando la fotografía hizo rápidas incursiones en el mercado tradicional; mientras, ésta se apoderaba de su función tradicional.

La desviación de la concepción de la ilustración obtuvo un enfoque más conceptual, la inició un grupo de artistas de Nueva York: Seymour Chwast (1931), Milton Glaser (1929), Reynolds Ruffin (1930) y Eduard Sorel (1929).

Para solicitar tareas independientes, se divulgó cada dos meses una publicación conjunta llamada *The Push Pin Almanac*, que tenía en su programa material editorial interesante de antiguos almanaques que el grupo ilustraba. Su filosofía, técnicas y percepciones personales tuvieron mucho impacto, a menudo el diseño gráfico se fragmentaba en componentes como hacer imágenes y trazar diseños, al igual que Alphons Ma. Mucha y Bradley, diseñadores gráficos de finales del siglo XIX, Glaser y Chwast combinaron estos elementos en una comunicación integral que plasmaba la visión individual de su creador.

La escuela *Push Pin* de ilustración gráfica y diseño presentó una nueva alternativa a la densa ilustración del pasado, la orientación matemática, objetiva y fotográfica del Estilo Tipográfico Internacional fueron las preocupaciones fundamentales de la Escuela de Nueva York.

En contraste con los carteles polacos de la posguerra, que fueron patrocinados por agencias gubernamentales, el furor de los carteles que brotó durante los años 60 en los Estados Unidos, fue un movimiento popular fomentado por un clima de ajuste y revolución social, la primera ola de cultura de carteles nació con la subcultura del movimiento *hippie* de San Francisco.

En Alemania a comienzos de los años 60, y continuando a la década de los 80, emergió una aproximación poética al diseño gráfico basada en el manejo de imágenes fotográficas por medio del collage y el montaje.

A principios de la década de los 60, el pueblo cubano pasaba de la transición del gobierno de Batista al control político de Fidel Castro. En 1961, se realizó una serie de tres reuniones que permitió a los artistas y escritores entrevistarse con los dirigentes del gobierno. El Dr. Castro entregó su discurso "Palabras a los intelectuales", donde definía su política en el gobierno con respecto a las Bellas Artes.

Cuando los artistas y los escritores eran admitidos en el sindicato recibían un salario y espacio para trabajar y materiales. Los diseñadores gráficos producen su trabajo para diversas agencias del gobierno con misiones específicas. Los principales precursores de este movimiento cultural promovido por el nuevo gobierno de Castro son: Raúl Martínez, pintor y creador de diseños ilustrativos y Felix Beltrán (1938), quien se educó en Nueva York entre finales de la década de los 50 y principios de los 60.

Por otra parte, los cambios constantes en los métodos de reproducción y la introducción de nuevos materiales generaron un notable aumento en el grado de iconicidad y las posibilidades del ilustrador, que ya no tiene que desarrollar los procesos de reproducción para ejercer su oficio, como en el pasado, pero sí tener un conocimiento general de ellos. Aunque las actividades del ilustrador se han ramificado, como por ejemplo en el área del cine y la televisión, actualmente su papel no ha cambiado sustancialmente, aún sigue trabajando al servicio de un patrón cultural, comercial, y de los medios de comunicación.



Yasuhiro Kawakami,
Ilustración técnica, Japón.

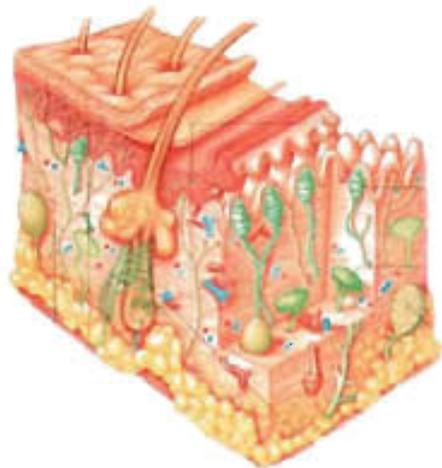


Ilustración médica.

LA ILUSTRACIÓN TÉCNICA

Su desarrollo de la ilustración técnica ha tenido su trascendencia más importante en estudios industriales, por ejemplo en las fábricas de automóviles, donde los artistas se podían especializar en los distintos aspectos del trabajo: dibujo técnico, cortes transversales de elementos, o simplemente el trabajo a detalle o mano alzada, etcétera.

Dos de los recursos más usados por los ilustradores técnicos son las transparencias y los cortes. Ambos son convencionalismos que se emplean profusamente en este tipo de ilustración, para mostrar los componentes internos y su organización sin perder las características de su contenedor externo justo como si se tuviera de frente una capa transparente. Los cortes revelan partes internas, desde diferentes ángulos y profundidades.

Las transparencias que sirven para mostrar detalles ocultos bajo la superficie se pueden realizar de dos maneras: ilustrando los componentes por completo para posteriormente aplicar una capa traslúcida de color o detallando elementos pequeños sobre un fondo de color opaco, de manera que las formas queden definidas con precisión. La importancia de los cortes que muestran detalles internos reside en que el ilustrador puede presentar estructuras de gran complejidad con distintos niveles y funciones internas mientras se sigue viendo el exterior. Los cortes deben ejecutarse con gran detalle. Para realizar el dibujo original se necesita gran habilidad y paciencia para decidir presentar estas estructuras tan complicadas. El efecto que se consigue con este estilo es un poderoso realismo. El dibujo inicial que define la forma del objeto es perfectamente claro.

LA ILUSTRACIÓN MÉDICA

Su historia es tan antigua como la ilustración misma (catalogada como tal), comenzando por los dibujos esquemáticos y descriptivos de Leonardo Da Vinci, de Vesalius y Luca Signorelli en el siglo XV, cuando la profanación de cadáveres estaba prohibida por la ley.

La ilustración médica actualmente se vale de muchas técnicas para su representación, particularmente el trabajo a lápiz, de color y retoques con aerógrafo es la técnica más común para lograr que el trabajo sea más descriptivo. A menudo el artista decide que imágenes debe utilizar y cuáles eliminar, si el proyecto se lo permite o se lo exige.

Probablemente la ilustración médica sea la que más precisión requiere. El lente de aumento es un accesorio esencial para añadir detalles. Se requiere, además del conocimiento de técnicas alternativas, un pulso muy firme. Las mascarillas se usan relativamente poco.

Así mismo es necesario una buena documentación fotográfica, y un buen conocimiento sobre anatomía; muchos profesionales han pasado varios años de su preparación profesional estudiando medicina.

LA ILUSTRACIÓN COMERCIAL

La comunicación visual se ha hecho cada vez más importante para la definición y transmisión de un producto o una empresa, ¿cómo algunas marcas desafían el tiempo, mientras otras se olvidan enseguida?, ¿cómo puede un simple hecho visual resumir tanta capacidad de comunicación y grabarse tanto tiempo en la memoria?

La imagen gráfico aplicada a la comunicación es la primera síntesis de un producto o una empresa y encierra su alma, ¿en qué consiste dicha síntesis?, ¿bastan para ella la cultura, la competencia, la técnica o el estilo personal?, en estos tiempos los elementos tecnológicos son medios casi indispensables para un ilustrador profesional, sobre todo, la computación, la internet y la fotografía.

En la mayoría de los casos el ilustrador, como realizador del proyecto final artístico (o de arte como lo llaman en las agencias de publicidad) está exento de la función de diseñar el tipo de imagen a representar, así como el diseño de espacios o *lay-out*, que es producto de amplios estudios mercadológicos y de la misma mercadotecnia de imagen de un producto, así como también del involucramiento de la agencia con el cliente final. En este caso, como cliente directo del ilustrador, la agencia lo proveerá de toda la información posible, tanto técnica como visual (boceto del proyecto, fotografías, transparencias, recortes, muestras, etcétera).

La ilustración algunas veces será el primer medio directo de contacto del público consumidor con el producto, punto importante, puesto que si la imagen no es lo suficientemente atractiva, o no cumple sus fines principales, todo lo demás fracasará.

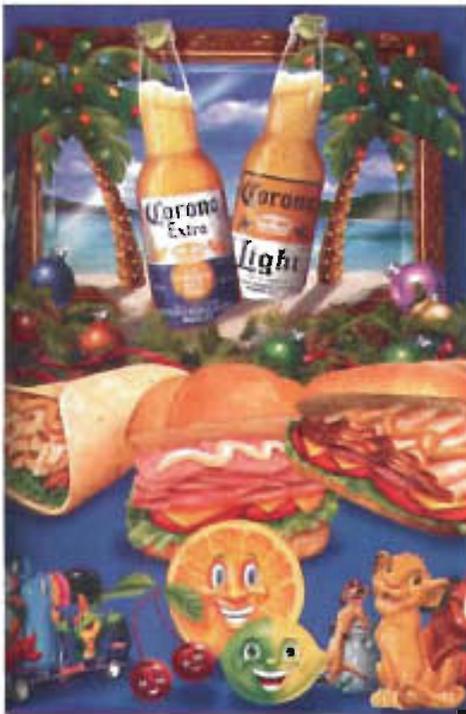
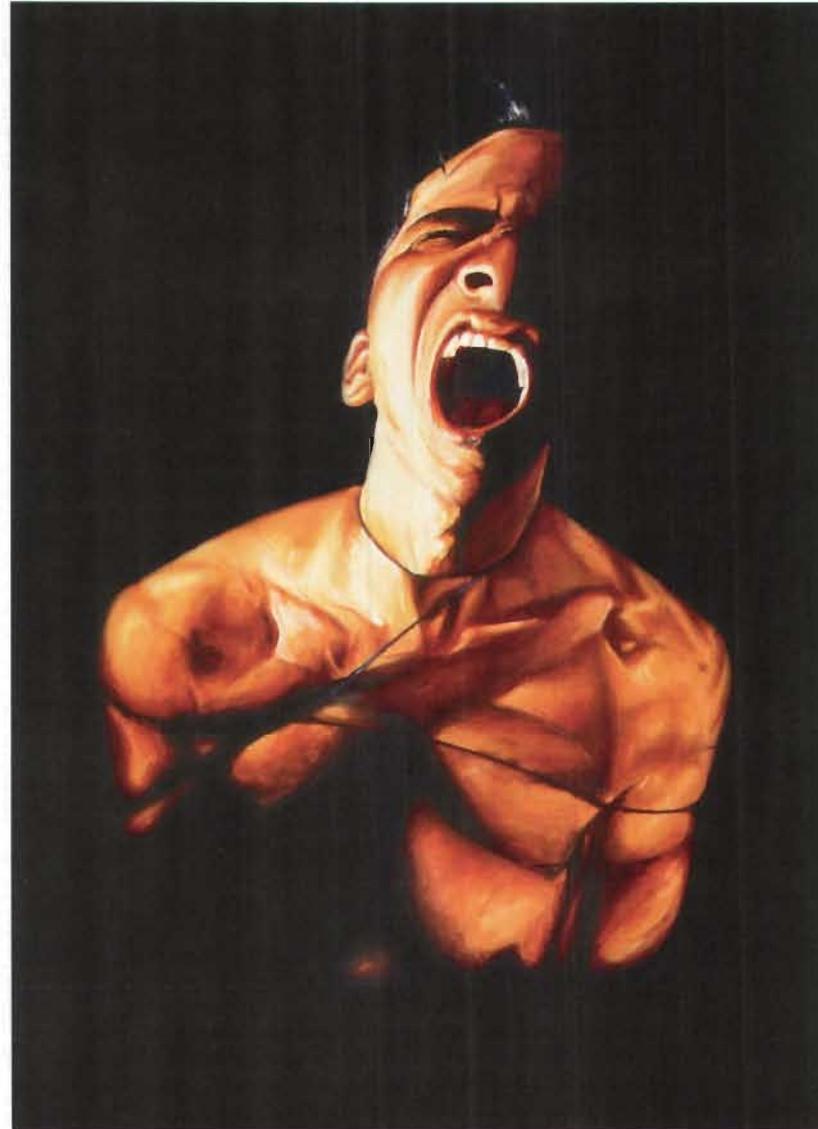


Ilustración comercial.

ARTICULACIÓN DE LA ILUSTRACIÓN

FICHA TÉCNICA DE LA OBRA



NOMBRE:

"Agresividad reprimida"

ESTILO:

Realista-impresionista

DATOS TÉCNICOS:

Acrílico sobre papel

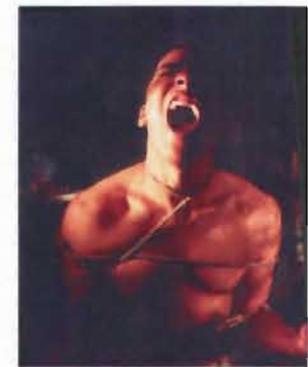
MEDIDA:

28 x 45 cm

DESCRIPCIÓN:

Autorretrato donde pretendo representar una enfermedad psicológica, la ira o la agresividad. La imposibilidad de ilustrarme directamente a través de un espejo, me orilla a la toma fotográfica, ya que pueden producirse situaciones, como la que el retrato. La ilustración en este caso no tiene porque ser un sustituto de la fotografía que proporcione sencillamente una versión pintada o dibujada de una imagen; puede, sin duda alguna, aportar una nueva dimensión conceptual. La ilustración es también un medio obvio cuando una persona es descrita en relación con su trabajo u otros aspectos de su vida. Es posible rodear el tema con referencias que imaginariamente aten los cabos de su vida a la obra.

Para la elección de una buena referencia debemos considerar los fines de nuestro trabajo y, si en este caso, va a ser un autorretrato, qué mejor que un estudio fotográfico de nuestro rostro. La satisfacción completa de las necesidades de documentación debe ser consecuencia directa de los requerimientos de nuestro trabajo. Para su realización, no basta un buen desarrollo de la técnica o habilidad técnica; o el desarrollo de una percepción muy aguda, sino el análisis visual disciplinado, así como una evaluación visual entorno a la forma y color.



La ilustración tiene dos aspectos fundamentales tanto para su estudio, como para su desarrollo; la **articulación sintáctica**, que se refiere a su estructura o construcción; y la **semántica**, que se ocupa de la significación de los conceptos. Esto nos dice que la Ilustración para llegar a una significación eficaz, se hace tanto de elementos que la conformen, como de ideas. Esto será lo primero que tendremos que conocer para realizar ilustraciones correctamente fundadas.

LA ARTICULACIÓN SINTÁCTICA DE LA ILUSTRACIÓN

En este rubro se vincula, para una mayor certeza en el acercamiento teórico, a la Ilustración con la Teoría General de la Imagen (Justo Villafaña y Norberto Minquez, 1996), en la cual se basan los aspectos sintácticos de la Ilustración aquí mencionados. Siguiendo el esquema de la Teoría General de la Imagen dividiremos el aspecto sintáctico de la ilustración en:

- Estructura espacial, constituida por elementos morfológicos.
- Estructura temporal, compuesta por elementos dinámicos.
- Estructura de relación de la imagen, dada en los elementos escalares.

Estos elementos se conjuntan en lo que es la composición y son conocimientos básicos para el desarrollo de la ilustración.

ESTRUCTURA ESPACIAL

El espacio es un parámetro determinante en la ilustración, ya que de él dependerán los demás elementos que participen en ella; se puede concebir como la extensión que contiene y limita los elementos de la ilustración. Si bien el espacio (llamado a veces "cuadro") puede delimitar materialmente la "escena" de la ilustración, puede aun lograr un espacio inducido, por ejemplo la perspectiva, que genera un espacio inexistente que intenta aludir a la forma en que se da realmente nuestra visión. Otro ejemplo es la inducción que la imagen puede crear para que el espectador intente recrear parte de la "escena" que no está presente visualmente en la ilustración, lo que pasa más allá del borde que la limita; o en algunos casos puede el espectador verse incitado a recrear lo que pasó antes o después, en el pasado o futuro de lo que es el "presente" de la ilustración, como si estuviéramos viendo sólo una imagen congelada que forma parte de una secuencia más extensa. La ilustración de esta forma puede también sobrepasar su propio espacio definido. La dimensión espacial está dada por los elementos morfológicos encargados de dar "forma" a la ilustración, como lo indica su etimología.

Dichos elementos son el punto, la línea, el plano, el color, la forma y la textura; y los revisaremos a continuación con más detalle analizando la ilustración en cuestión.

EL PUNTO

Lo definiremos dentro de la ilustración como una unidad conceptual más que matérica, en tanto que no se le puede definir con absoluta certeza, ya que el límite en que un punto se convierte en una superficie no es claro; a este respecto podemos referirnos a la cita de Kandinsky que refiere Villafañe, en donde nos dice que un punto es “la parte más pequeña del espacio”.

El punto es entonces la unidad mínima dentro de una ilustración, y puede no tener presencia física, pero aun así logra actuar dentro del espacio como un factor importante. A este tipo de puntos que no tienen presencia material se les denomina puntos implícitos.

- Dentro de la ilustración los podemos reconocer como centros geométricos, cuya importancia radica en crear un centro de equilibrio, que lo tenemos claro en la expresión de la cara, ubicada en el punto visual de la obra y haciendo contrapeso al fondo de color negro, creando con esto un equilibrio estable en la composición.
- Puntos de atención, los cuales se expresan como ubicaciones relacionadas a la geometría interna del cuadro, sirven como atracción para la atención del observador, éstos los encontramos en la cara y en los amarres del cuello y brazos respectivamente.

Estos tipos de puntos implícitos son de relevancia dentro de la ilustración puesto que apoyan a un orden visual, y hacen que el espectador guíe su mirada hacia lo más importante y lo induzcan a continuar un itinerario visual.

El punto, como elemento morfológico presente en la ilustración, es de gran importancia como unidad de construcción, ya que es el principio donde pueden ir surgiendo otros elementos de mayor complejidad como por ejemplo líneas, texturas y formas.

LA LÍNEA

La línea dentro de la ilustración es un elemento imprescindible; de la misma manera que el punto, la línea puede no estar presente en el cuadro. Con respecto a la línea podemos mencionar una clasificación basada en las diferentes funciones que presenta.

Encontramos que en la ilustración hay líneas implícitas, que pueden darse por intersección de planos con diferentes propiedades:

- **Líneas geométricas del espacio**, formadas por los ejes y las diagonales del espacio para la ilustración; éstas son de importancia en tanto que activan fenómenos de atracción o repulsión visual y están presentes en forma de alambre en el autorretrato.
- **Líneas de asociación**, que son los grupos de elementos que dan la idea de direccionalidad, marcada especialmente en la inclinación del cuerpo en la imagen.
- **Líneas aisladas**, que se reconocen individualmente y que pueden definirse de dos formas generales según su relación con el plano: líneas rectas y líneas curvas. Siendo que las rectas se pueden definir además como líneas verticales, horizontales, quebradas y oblicuas (diagonales).

Cuando las líneas dejan su individualidad como elementos para dar lugar a otras configuraciones podemos encontrar más categorías de líneas, entre las que tenemos los haces de líneas, categoría dentro de la cual encontramos a las líneas rectas entrecruzadas que pueden servir como tramas visuales que den la idea de volumen o como formas de textura, recurso que puede ser usado en las ilustraciones que empleen a la línea como elemento primordial de construcción; dentro del dibujo y la ilustración encontramos el ejemplo adecuado para la utilización de este tipo de líneas, el ashurado es precisamente el recurso que emplea este tipo de tramas basadas en el entrecruzamiento de líneas para dar idea de volumen o textura. Tenemos también en este apartado a las líneas rectas convergentes que pueden generar efectos de profundidad; y las estructuras de fugas, que será el elemento que se conjugue con los puntos de fuga para servir de referencia a las masas y objetos dibujados en perspectiva.

- **Línea figural**, parámetro en el cual están incluidas las líneas de contorno que describen al objeto en su definición contra lo que es el fondo.

Como podemos ver, las líneas sirven como elemento de construcción para representar la forma

de un objeto o para crear direccionales que organizan la composición y le dan un sentido de lectura. Además, es un elemento que puede aportar profundidad a la composición. Sirve para separar planos, y puede servir para dar volumen a objetos bidimensionales, a través de las tramas de líneas.

EL PLANO

Es un elemento de superficie, y es el paso consecuente de una organización del punto y la línea; un plano se define por dos propiedades: la bidimensionalidad y su forma. Sus principales funciones son la organización del espacio, por la articulación en diversos subespacios que genera, ya que el espacio de la ilustración puede considerarse un plano principal dentro del cual se pueden generar más planos, lo que nos lleva a identificar nuevas relaciones entre los espacios dentro de sí.

Un aspecto importante del plano es que puede crear sensación de profundidad por la acción de superposición, lo que queda claro en la utilización de una plasta negra que diferencia nuestro fondo y a la figura.

EL COLOR

Es una experiencia primordialmente sensorial, y se considera como punto de interés acerca del color a su naturaleza y su función dentro de la ilustración.

La percepción del color está ligada a la experiencia y cultura del observador en cuanto a significación se trata, pues cada cultura o sociedad tiene concepciones diferentes del color. El color en cuanto a su función nos puede servir de distintas maneras, podemos mencionar que contribuye para obtener un espacio bi o tridimensional. Esta característica se da al reducir el valor tonal gradualmente: mientras un elemento se visualice a una mayor distancia tendrá que reducir el valor tonal, para inducir la sensación de profundidad, método conocido como perspectiva aérea.

En nuestra ilustración el manejo del color, en pastas deformes para simular el volumen de los elementos al proporcionar zonas de luz y de sombras, da mayor realismo por los datos que aporta, hace que la representación se acerque más a la idea que nos proporcionan las superficies tridimensionales.

El color tiene importantes manifestaciones sinestésicas, nos refieren a otras cualidades sensoriales diferentes al sentido de la vista. Como ejemplo está claramente expuesta la "cualidad térmica" del color: los colores cálidos y los colores fríos, que nos dejan ver sensaciones de presión, fuerza, agresividad y calor en la imagen, además de la yuxtaposición del fondo negro con los colores claros, y calidos de la figura, dándonos un efecto de mayor tensión e impacto visual.

LA FORMA

Este elemento tiene la capacidad de recrear un objeto en la representación a partir de la percepción, esto se puede dar en tanto que la forma cuente con un número suficiente de rasgos que nos remitan a la identificación del objeto.

Cuando dentro de una ilustración participa más de una forma, cada una de éstas debe ser diferenciada y percibida como independiente para no crear confusión; no es el caso en mi obra.

La figura tiene la capacidad de generar tensión; esto se presenta cuando se desvía de un esquema simple y estandarizado representado en el cuerpo, el dinamismo y expresión del rostro, además se favorece la representación tridimensional, pues genera un espacio visual que diferencia la figura del fondo.

Algo de especial interés para comentar en este apartado es el caso de las figuras que son cortadas por los bordes del cuadro, cortes con los que se debe tener cuidado; un ejemplo claro es el de la representación de personas, a las que no se les debe realizar cortes en las rodillas o codos, ya que dará la impresión de que están mutiladas.

En general con cualquier figura que esté seccionada por uno de sus bordes deberá tratarse de orientarla oblicuamente (diagonalmente) para atenuar su mutilación.

LA TEXTURA

La textura está definida como una agrupación de pautas situadas a distancias similares unas de otras, este elemento está íntimamente ligado al plano y al color. En la ilustración nuestro campo de acción es un elemento primordialmente visual; es una sensación superficial de algún material.

Al añadir textura a las superficies también se agrega un mayor peso visual a las figuras que presenten dichas texturas; además también puede ser utilizada para crear un espacio de profundidad, utilizando un gradiente de textura.

ESTRUCTURA TEMPORAL

En cualquier ilustración el tiempo es, a diferencia del real, un tiempo que transcurre discontinuamente y que estará supeditado tanto a la presencia de los elementos dinámicos, que dan orden a una ilustración, como al contacto de un espectador con dicho orden para poder dar significación al tiempo dentro de la ilustración.

Es por esto que el tiempo en la ilustración puede convertirse en un valor estructural, el cual puede estar dado en dos formas diferentes que dan lugar a dos clases de imágenes:

Primero, tenemos el tipo de temporalidad definida como secuencia, que resulta en las llamadas imágenes secuenciales, las cuales tienen una función primordialmente narrativa, ya que tratan de reproducir el esquema temporal de la realidad que se da invariablemente en la cadena pasado-presente-futuro. Una ilustración considerada individualmente no puede pertenecer a esta categoría, pero en el caso de las ilustraciones realizadas para funcionar en serie podríamos atrevernos a decir que se encuentra este rasgo, aunque algo atenuado o todavía algo abstraído, pues la sucesión de imágenes no se da con tanta frecuencia como tendría lugar por ejemplo en una película cinematográfica.

Tenemos además otro tipo de temporalidad definida como simultaneidad, la cual da pie a la creación de imágenes aisladas, en las que se puede encontrar una función descriptiva, siendo que la información se presenta concreta y en una sola imagen, por lo que la sucesión temporal está totalmente abstraída y depende por completo del espacio y del manejo que se le dé a los elementos que contenga.

En estos dos tipos de temporalidad en las imágenes se puede distinguir una definición de tiempo, y el uso de cada tipo de imagen deberá corresponder a la resolución de un problema con mayor facilidad y adaptación. El factor esencial para dar significación temporal son los elementos de

tensión y ritmo, que aportan dinamismo y progresión visual dentro del espacio de la ilustración.

LA TENSION

Es esencialmente una experiencia perceptiva, pero para poder explicarla la compararemos con la fuerza que produce una liga o goma elástica cuando se estira (se deforma), dicha fuerza es contraria al sentido en que deformamos la liga, por la tendencia que tiene ésta a reestablecer su estado original. La tensión se puede equiparar a la fuerza que produce la liga que mencionamos, pero es una fuerza visual y se define por dos propiedades: una fuerza y una dirección.

La tensión puede producirse por varios factores dentro del espacio de una imagen, siendo que todos estos factores van relacionados con la idea de "deformación", por lo que la vista intenta reestablecer visualmente dicha deformación o sobreextensión hacia su esquema original. Entonces podemos encontrar que las proporciones pueden producir tensión: en los formatos usados para la ilustración encontramos esta proporción definida como largo y ancho; así, los formatos cuadrados no producirán tensión con respecto a su proporción ya que sus lados son iguales, no ofrecen diversidad. Los formatos rectangulares sí ofrecen tensión ya que se separan de un formato más estático, simétrico, se deforman en alguno de sus valores de proporción. Además hay que indicar que entre mayor sea la deformación mayor es el valor de la tensión.

EL RITMO

Existe una gran dependencia del ritmo con respecto al tiempo, ya que el ritmo requiere de un periodo para ser percibido en su totalidad a causa de la cantidad de componentes que lo constituyen.

La principal función del ritmo es el dinamismo que produce, ya que induce la progresión en un espacio que carece de movimiento.

La estructura temporal dentro de la ilustración aislada es importante en tanto que introduce al observador en la lectura de ésta; activa los itinerarios visuales y fuerza al lector de la ilustración a recorrer visualmente los elementos con que se construyó la imagen.

ESTRUCTURA DE RELACIÓN DE LA IMAGEN

Esta estructura está definida por la fusión de la selección espacial y temporal que contiene la imagen. Se hace presente a través de los elementos escalares, que tienen una naturaleza cuantitativa, dichos elementos son el tamaño, la proporción, el formato y la composición. Y de una forma u otra todos estos elementos implican relación, ya sea entre la imagen y la realidad, o entre las partes y el todo.

EL TAMAÑO O DIMENSIÓN

Es uno de los valores más comunes para definir las cosas; a través del tamaño se puede dar jerarquización, ya que la superficie de un objeto dentro de la ilustración con respecto a la superficie total repercute en la importancia visual del objeto. También hay que tener en cuenta que a mayor tamaño de un objeto más peso induce visualmente.

El tamaño puede servirnos además para representar visualmente las distancias, ya que un objeto que disminuye su tamaño se percibe como lejano y no como un cambio de tamaño.

Y si además se introduce un gradiente de tamaño que permita observar el cambio de tamaño de los objetos hacia el fondo de la composición, se puede inducir la sensación de profundidad.

LA PROPORCIÓN

Es la relación cuantitativa que se da entre un todo y las partes que lo constituyen, esto nos ayuda a crear un orden interno en la composición.

Al respecto de la proporción se puede hacer mención del esfuerzo que constantemente ha hecho el ser humano para encontrar una proporción que se identifique con la belleza, lo cual llevó al descubrimiento de la sección áurea o divina proporción, con el valor numérico que le representa: 1.618,7 conocido como el número de oro.

EL FORMATO

Es la relación que guarda internamente el cuadro, es lo que establece los límites entre el espacio de una imagen y el espacio físico que es nuestra realidad.

Podemos definir el formato a través de la relación entre su lado vertical y su lado horizontal expresada numéricamente, que se ha denominado ratio y que por convención se indica primero el valor vertical y después el horizontal (v:h); pero para establecer los valores como una relación, tiene que aplicarse el siguiente método: se hace del menor de los valores la unidad, mientras que el otro valor se obtiene de la división del mayor entre el menor de los valores.

Los formatos elípticos son mucho más tensos y dinámicos que los tondos, pues internamente presentan un conflicto de fuerzas que buscan resolución, que son la vertical y la horizontal.

LA COMPOSICIÓN

Las estructuras espacial y temporal se funden en la estructura de relación, siendo que la conjunción de estas estructuras crean la composición visual. La composición en una imagen está íntimamente ligada a la idea de orden, para obtener un resultado visual favorable, dicho orden está basado en dos principios: el de unidad, cuando los elementos individuales logran formar una propuesta visual entendida como unitaria; y el principio de estructura, que se da cuando los elementos de la composición se organizan creando estructuras. La unidad se puede lograr a través de 4 hechos:

- **Diversidad**, que se da a través del manejo de elementos disímiles que crean dinamismo y estabilidad.
- **Contraste**, el cual se basa en la diferencia y relación entre dos extremos que buscan la resolución de sus fuerzas.
- **Repetición**, que favorece el carácter unitario por el factor de continuidad que aporta.
- **Continuidad**, que genera direcciones de lectura.

Dentro de la composición puede encontrarse también el concepto de normatividad, el cual se basa en el establecimiento de parámetros dados para que todo el mundo pueda entenderla. Una composición normativa está fundamentada en la tridimensionalidad, puesto que se acerca más al modelo de nuestra percepción; también debe contener constantes perceptivas en cuanto a tamaños, forma y color, para que se efectúe una representación naturalizada; deben seguirse los fenómenos de organización perceptiva, entre los que se encuentra la pregnancia, definida como la buena configuración de una estructura que no permita confusiones o ambigüedades.

Hay que tomar en cuenta que éstos son los parámetros para una composición normativa, y que la intención del ilustrador puede ser seguir un tipo de composición establecida dentro de esta forma, o todo lo contrario, pues dependerá del problema específico que se quiera resolver y del ambiente en el cual se desarrolle la ilustración.

También los principios generales de composición deben ser considerados; el primero de estos principios es el de heterogeneidad del espacio, el cual nos dice que según la ubicación de un elemento dentro del espacio de la composición su valor podrá variar. El principio de desigualdad, de ahí parte la ley de los tercios aplicado al formato. En los orientados verticalmente podemos ver que la composición se vuelve bastante compleja, debido a la falta de espacio para organizar sobre la horizontal, además de que los elementos colocados en la parte superior de la composición pesan más que los colocados en la parte inferior. En cualquier formato donde se use una orientación centrada lo que se conseguirá será estabilidad y atracción visual hacia esta zona privilegiada de cualquier formato.

El peso visual de los elementos también se debe considerar al realizar la composición, los factores que afectan al peso visual de los elementos son los siguientes: la ubicación del elemento dentro de la composición, como habíamos visto anteriormente los objetos pesan más arriba y a la derecha dentro de la imagen. El tamaño es otro de los factores que influyen pues entre más grande sea el elemento más peso tendrá. La profundidad de campo puede afectar también al peso pues entre más profundidad de campo haya más peso se inducirá. Las texturas también generan más peso en los elementos que las contienen en comparación de elementos que no presentan texturas. El aislamiento es otro factor, pues las figuras que se presentan individuales o aisladas crean centros de atención y con ello aumentan su peso visual.

También es de interés conocer cómo funcionan las direcciones visuales dentro de la composición para lograr la significación global de una ilustración, éstas pueden ser dadas en muy diferentes formas, pero hay dos tipos de direcciones visuales generales: las representadas, o sea que se presentan gráficamente en la ilustración, como podría ser el ejemplo de una mano indicando una dirección concreta, y están también las direcciones inducidas, que tienen una presencia no tangible, uno de los ejemplos más claros es el de las miradas, que dirigen nuestra visión casi de forma innata, pero que en realidad no está presente dicha dirección.



Como conclusión a esta parte de la cual se retomaron los conceptos de la Teoría General de la Imagen para aplicarlos a la ilustración, podemos señalar que el conocer los elementos que componen a la ilustración nos acercará a dar una significación visual más plenamente justificada, y nos ayudará a resolver con certeza cada problemática que se nos presente en una ilustración; estamos conociendo más a fondo nuestra profesión para manejar de manera eficaz el mensaje y mejorar con ello el proceso de comunicación en el que estemos involucrados.

Además, estos conceptos se relacionarán en mayor grado cuando entremos al desarrollo de la articulación semántica de la ilustración.

ANÁLISIS CONCEPTUAL

La ilustración pretende sugerir una situación enfermiza y frustración extrema que pueden generarse desde cualquier contexto. Ésta se presenta a través de las ataduras con alambre, el cual obliga a recluir dentro del ser sentimientos y emociones que pueden manifestarse con actitudes agresivas. El impacto visual que genera la imagen, se observa el sufrimiento e impotencia de un grito ahogado, donde el alma se representa con un fondo oscuro, infinito e inexplorado, del que intenta aflorar un sentimiento. Indudablemente observamos una introspección del ser que requiere una análisis externo y muestra a continuación.

PSICOANÁLISIS DE LA IMAGEN

El autorretrato muestra una personalidad innovadora, en búsqueda constante, de nuevas formas, como la libertad existe un gusto por explorar nuevos terrenos, por recorrer senderos anhelados, y a juzgar por las ataduras, ese elemento de indagación puede entenderse como la liberación de la persona, de aquello que lo mantiene atado, que no le permite ser, que lo está deteniendo y estancando en un cierto lugar o etapa. Puede tratarse de un fuerte suceso pretérito que lo ha marcado y que lo mantiene en un sitio de donde no es fácil escapar. Esa atadura está reconstruyendo el significado de la realidad, así como las formas antropomórficas de la persona, es decir, provoca que las cosas que percibe las vea de manera distinta al resto de las personas y ello lo convierte en una persona extraordinaria, fuera de lo común.

Pero de cierta manera le incomoda esa condición, por ello es que ese grito es la parte esencial o medular de la pieza, es el alarido de lo que incomoda, de lo que le está impidiendo avanzar, de lo que le está doliendo y, por tanto, se desea superar; es el clamor por el rescate.

Es una imagen que denota la personalidad de una persona aprensiva, que está envuelta en un temor o una angustia. Existe cierto aislamiento, pero no por ello no se tiene consciencia de sí mismo, pues los trazos corporales son de una exactitud extraordinaria. En este sentido, hay un culto al cuerpo, a la persona y, por lo tanto, a la individualidad, es una tendencia a ensimismarse en problemas de carácter propio y no así comunes.

Por otra parte, existe una luz que puede representar ese camino que lleve a la realización o al fin de esa búsqueda que lo mantiene bajo esas condiciones. Todo esto denota que es expresivo, una persona emocional, que comunicar sus sentires no le causa conflicto, que es abierta y que tiene la capacidad de adaptarse a nuevas condiciones, debido también a esa personalidad vanguardista.

Después de haber concluido la obra y presentarla ante el jurado del 1er. Catálogo de ilustradores de la ENAP, se ha llegado a la conclusión de que cumple con todas las características que se necesitan para ser incluida dentro del catálogo, es decir, que el proceso de producción de la ilustración y su justificación han sido exitosas y su autor ha quedado seleccionado como parte de los mejores ilustradores de la Escuela Nacional de Artes Plásticas.



EL CATÁLOGO

El 1er. Catálogo de Ilustradores de la Escuela Nacional de Artes Plásticas surgió como una necesidad por parte de los egresados de la primera generación de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual, con orientación en Ilustración, para dar a conocer su trabajo como ilustradores, así como para ofrecer al editor alternativas de selección entre diversas técnicas y estilos.

Su objetivo principal fue recabar las obras más relevantes de los miembros de esta primera generación y vincularlos con el sector laboral, así mismo proyectar a la Escuela Nacional de Artes Plásticas y a la Universidad Nacional Autónoma de México como instituciones formadoras de profesionistas de alto nivel.

En la realización de este catálogo se retomó la experiencia de su antecedente más próximo en nuestro país: "El Catálogo de Ilustradores de Publicaciones Infantiles y Juveniles" que edita el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA) a través de su Dirección General de Publicaciones.

Este libro es el primer documento de su tipo en la Escuela Nacional de Artes Plásticas. Contiene 39 ilustraciones, de 31 autores y es, además, una guía de opciones para profesionales del medio editorial, estudiantil y académico, y un medio preciso de difusión de la cultura gráfica de nuestra Institución.

El ideal es que este trabajo logre estimular a los futuros profesionistas y motive la producción de distintas publicaciones en esta Institución, así como dar continuidad a este tipo de proyectos.



COMITÉ ORGANIZADOR

BIBLIOGRAFÍA

Bontce M. *Técnicas y secretos de la pintura*,
Barcelona: L.E.D.A. Las ediciones de arte - Barcelona, 1989.

Camera, Franco, *La ilustración en el impreso*.
Barcelona: Don Bosco, c1975.

Colyer, Martín. *Como encargar ilustraciones*.
Ed. Gustavo Gilli, Barcelona, España 1994.

Costa, Joan. *Enciclopedia del Diseño*.
CEAC, España, 1987.

Doerner, Max, *Los materiales de pintura y su empleo en el arte*.
Reverté. Barcelona. c1982.

Eco, Umberto. *Cómo se hace una tesis*.
México: Gedisa 1984.

Grimberg, Carl. *El siglo de la ilustración*.
Ed. Madrid, México: Daimond 1987.

Ilustración aplicada, Universidad de Monterrey, División de estudios profesionales.
Departamento de arquitectura y diseño gráfico. Primavera 2004.
http://www.udem.edu.mx/paso/academico/profesorado/m_avalos/ia_historia.html

Las funciones de la forma.
UAM Azcapotzalco, México, D.F.

Renau, Joseph. *Función social del cartel*.
Valencia, España: F. Torres c1976.

Rancillac, Bernard. *Cómo pintar a la acrílica*.
Barcelona, Parramond 1987.

Villafañe, Justo. *Principios de teoría general de la imagen*.
Pirámide, Madrid, 1996.

Voz Ilustración, en *Diccionario Akal de Estética*.
Madrid, Akal, 1998.

VV. AA. *Manual de técnicas: artísticas*.
Ed. Historia 16; Madrid, 1997.

1er. Catálogo de ilustradores de la ENAP.
Diseño y Comunicación Visual. Ilustración 1998-2002. México, D.F.