



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
POSGRADO EN ARTES VISUALES

**“LA ILUSTRACIÓN COMO MEDIADORA ENTRE
LO VISIBLE Y PENSABLE”**

**TESIS QUE PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRO EN ARTES VISUALES**

PRESENTA

ANDREA ARGEL LOZANO SILVA

DIRECTOR DE TESIS

MTRO. JOSÉ LUIS ACEVEDO HEREDIA

MÉXICO D.F. DICIEMBRE 2011

UN/M
POSGRADO
Artes Visuales 



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS

UNAM

En estas líneas quiero, expresar mi más legítimo, agradecimiento a la Universidad Nacional Autónoma de México, por conducirme, por el más bello y a la vez por el sinuoso camino del conocimiento y de la existencia misma.

Pero es especialmente en este proyecto, que se me concedió la oportunidad, de realizar una estancia en Valencia España, siendo esta última hazaña, la que me sacó de mi lugar común y me reveló, que conquistar sin riesgo es triunfar sin gloria.

Ahora y siempre, ¡gracias México, Pumas, Universidad!

A mis padres

Quiero aprovechar, este espacio sobre papel, para agradecer infinitamente a mi papá Antonio Lozano Flores y a mamá Pilar Silva García, por su sacrificio, su incondicional apoyo, su amor, pero sobre todo reiterarles, lo mucho que los quiero, que los pienso, no dejé de sentirme afortunada de tenerlos, los admiro, y siempre están presentes en cada cosa, que hago.

Con mucho cariño su hija, Andrea.

A mis hermanos y a mi sobrino

A mis cómplices y aliados, a mis compañeros de siempre, porque hemos dejado de ser niños, pero nunca dejaremos de ser hermanos, a ustedes: Ximena, Cañe, Emiliano y a ahora también a mi sobrinito Diego, tan diferentes e iguales, pero siempre en el mismo camino, gracias.

A mis amigos

Agradezco también, a mis queridos amigos, por ser parte esencial de mi vida, por ser mi verdadero patrimonio y a quienes he hallado, en distintos momentos, pero coincido en el mismo camino. Todos ellos muy diferentes, sin embargo he podido reconocermé en cada uno de ellos. Gracias a Armenta Alvarado Adriana, Córdova Tapia César, Del Rio Miaja Ninel, Flores Serrano Mariana, García Cervera Josué Cristóbal, Hayashi Suro Midori Alejandra, Martínez Guerrero Angel Alejandro, Ortega Trejo Celia Maribel, Quej Corro María Elena, Suárez Velásquez Oscar, Zamudio Zamudio Mónica. Asimismo y de forma muy especial, agradezco a mis amigos, Brusadelli Massimo, Cardona Pérez Laura, Sigueira Ferreira Fernando Antonio, Mesa García Serafín y Weronika Czarnecka Marta, a quienes tuve la suerte de conocer en la distancia, a quienes echo de menos, y me han regalado los mejores recuerdos de Valencia, saben que añoro el día en que volvamos a vernos, aquí en México, en España, en Brasil, Polonia, en Italia, donde sea!

A mi tutora de tesis en Valencia España

La Dra. Dolores Pascual Buyé, quien me acogió cálidamente, en mi estancia, por tan bello país.

A mi tutor de tesis

Por haber creído en este proyecto, por sus sabios consejos, por su tiempo, por su infinita amabilidad que le caracteriza en su trato cotidiano.

Lo admiro y respeto mucho, a mi maestro José Luis Acevedo Heredia.

INDICE

Capítulo 1 ILUSTRACIÓN Y REFLEXIÓN

- 1.1 Hacia una resignificación de la Ilustración.
- 1.2 La ilustración en su concepción primigenia el dibujo: Teoría del Dibujo.
 - 1.2.1 El dibujo como boceto y su relación con la ilustración.
 - 1.2.2 El dibujo como aproximación al conocimiento
 - 1.2.3 El dibujo como registro.
- 1.3 Durero y la ilustración. Una historia de experiencia particular.
- 1.4 La ilustración un arte menor.
 - 1.4.1 La ilustración frente a la pintura y el grabado.
 - 1.4.2 El arte y la ilustración frente al fenómeno de reproducción.

Capítulo 2 LA ILUSTRACIÓN COMO MEDIADORA ENTRE LO VISIBLE Y PENSABLE.

- 2.1 Percepción.
- 2.2 Creatividad. La génesis de la creatividad en el arte y el diseño.
 - 2.2.1 Los estímulos en la creatividad.
- 2.3 Los empiristas.
- 2.4 La ilustración como intermediaria de ideas y traductora de imágenes.
- 2.5 La ilustración como actividad cognoscitiva.

Capítulo 3 ACTUALIDAD E ILUSTRACIÓN

3.1 El poder de la imagen.

3.1.1 De la imagen naturalista a la abstracción.

3.2 La ilustración en la cultura de masas.

3.3 La ilustración y las nuevas tecnologías.

3.4 Actualidad e ilustración.

3.4.1 Las problemáticas que atañen al
ilustrador.

3.5 Ilustración y estilo en México y España.

1 Conclusiones

2 Apéndice

3 Conclusiones de entrevistas. Ser ilustrador en México y en España.

4 Bibliografía

5 Anexos

6 Lista de imágenes

INTRODUCCIÓN

La ilustración visual es un documento histórico, social, un ejercicio pedagógico y cognoscitivo, su proceso creativo, está relacionado con los sentidos, con la experiencia con la memoria e imaginación. Oportunamente, ha fungido, como identidad manifiesta de épocas determinadas, pero sin duda ha ayudado, no sólo a explicar o exponer ideas, incluso a formar pensamientos.

Pensemos en ese sentido, en las ilustraciones, producidas en los primeros tratados de astronomía, mecánica, biología, medicina por mencionar algunas, las cuales sirvieron para transformar drásticamente el pensamiento visual de occidente y acercar a un público ávido de conocimiento.

Sin embargo a pesar de ser, hoy en día, una de las disciplinas más efectivas de semejante legado y donde se ejerce prolifera en México de manera profesional, es una práctica poco estudiada, de tal forma que, existe una gran oferta visual, y contradictoriamente el término o su definición, nos resulta escaso o insuficiente, por ende su aparato teórico es pobre, aún.

Por lo que este proyecto, expresa mis más legítima necesidad personal, de acercarme a ella, de comprenderla, de estudiarla y encuentra su oportunidad en la reflexiones y disertaciones en torno al tema, pues todavía esta relegada a un plano secundario del escalafón artístico y estético.

De alguna forma, no ha sido del todo aceptada por el sistema del arte, ni tampoco suficientemente comprendida por la producción del diseño, se encuentra subsistiendo entre ambas disciplinas en un terreno que le descubre a veces externo.

Es por eso que ha de requerir una valoración, un reconocimiento incluso una confirmación de la importancia real, ubicándolo en un contexto actual desde heterogéneos y amplios perímetros.

Siendo abordada en este proyecto, por medio del análisis, del ejercicio reflexivo y tomando a consideración aquellos, elementos que se entretajan, en su manufactura, basada en la estimación principal, de ser una intermediaria entre lo imaginario y lo visible, enunciada en su más amplio sentido meditabundo y el impacto que se genera a través de este.

Buscando una revelación, a partir de lo que nos ofrece el arte y el diseño, en algunas situaciones, echando mano también, de la psicología y hasta aquellos caminos que le conciernen a la filosofía, pero definitivamente apoyándose de sus características particulares.

Creando con ello respuestas, que por su carácter reciente, no escapan de controversias, ni tampoco de juicios absolutos, puesto que este texto apuesta, siempre al debate y por consiguiente a la libre circulación de ideas.

Es por eso que he dividido en tres capítulos esta investigación, que si bien es un conjunto de reflexiones, en torno al tema, se puede percibir que prima, sobre todas ellas, una preocupación por estudiar, los procesos creativos, que hábilmente se entraman, en su elaboración.

El primero de estos capítulos expresa, toda una intención de revalorar el término, a partir de características más ambiguas y poco discutidas, proponiendo una

nueva forma de estimarla. Este apartado también busca comprenderla, partiendo desde sus orígenes, más primitivos como son el dibujo y su indisoluble génesis, paralelo al arte y su convivencia estrecha con la práctica del diseño.

El segundo capítulo problematiza y se cuestiona ¿qué es la percepción? y ¿cómo interviene en el proceso creativo?, ¿qué factores convergen para una eficaz confección de ideas, que derivan en una ilustración? Pero más allá de ello ¿por qué la ilustración es una actividad compleja y cognoscitiva?.

El capítulo tres, sin duda, nos ofrece una mirada más actual sobre esta, que si bien no escapa de las corrientes filosóficas, que dominaron el siglo XX, que señalan, con un cierta restricción, a la cultura de masas y a la creciente tecnología, es cierto que también nos brinda, un examen más positivo, de estas.

Además de identificar las problemáticas, que enfrenta un ilustrador en el mercado laboral actual y algunas posibles soluciones, discurrendo entre un escenario nacional y también internacional, más puntualmente en España, puesto que existen célebres ejemplos de sus extraordinarias contribuciones artísticas, a la cultura visual, que hacen de esta región una referencia obligada.

CAPITULO 1

ILUSTRACIÓN Y REFLEXIÓN

1.1 HACIA UNA RESIGNIFICACIÓN DE LA ILUSTRACIÓN

*Nadie me ilustrará mientras yo viva,
ya que el más ínfimo dibujo devora la más hermosa descripción literaria.
Por consiguiente siendo una cuestión de estética,
rechazo expresamente todo tipo de ilustraciones.*

Gustave Flaubert

En un mundo saturado de escaparates, publicidad, anuncios y en general un exceso de imágenes y su proliferación. Es frecuente pensar que en esta orbe globalizada, (al menos en la actualidad y sin entrar mucho en detalles), la bandera de la cultura actual se esgrima en gran medida en otorgarle suma importancia a lo visual, a lo externo a todo lo que con lleve o se precie de diseño o creación, por vago y por último que sea su propósito.

En ese sentido podemos establecer diversos debates, lo cierto es que en países como México nos hace falta mayor empeño y respeto en materia, aunado a que dentro de nuestra cotidianidad rara vez nos detenemos a mirar estas imágenes que se nos presentan como espectros día a día, por ende pocas veces reflexionamos en ello.

Una de estas imágenes con las que mayormente convivimos -casi sin darnos cuenta- gran parte de nuestra vida como son libros, discos, envolturas, envases, carteles etc. (fig. 1 y 2) y sin realmente apreciar el papel que juega o que de pronto suele pasar muy desapercibido, es justamente lo que se conoce como ilustración gráfica ó también llamada visual, que según la Enciclopedia del Idioma, es definida,

como: “estampa grabado o dibujo que acompaña un escrito para más claridad o adorno. Publicación comúnmente periódica con láminas y dibujos además del texto”¹.



Fig. 1 Autor desconocido, *Latas De Coca Cola Italianas, Edición Navideña Osos Polares, 1999-2000.*

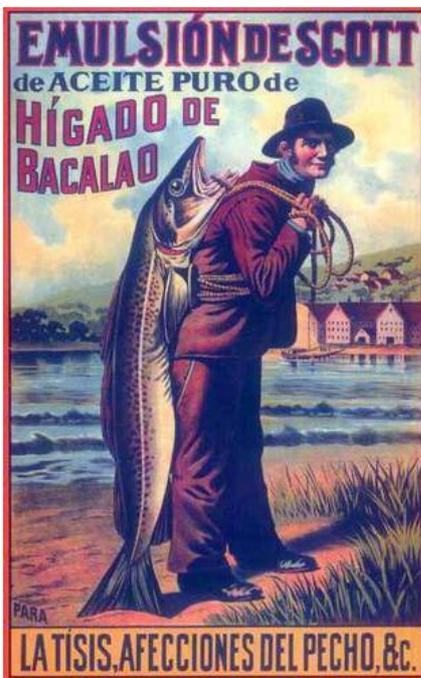
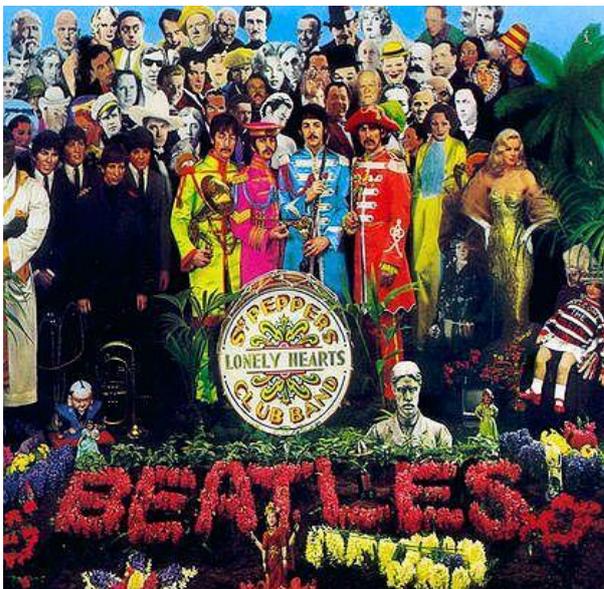


Fig. 2 Autor desconocido, *Etiqueta clásica de Emulsión de Scott Aceite puro de Hígado de Bacalao, año desconocido.*

¹ Martín Alonso, *Enciclopedia del Idioma, Diccionario Histórico y moderno de la Lengua Española*, Tomo II, Editorial Aguilar, México 1988. p. 2344.

En general, su definición nos presenta una parte muy limitada del término ya que la ilustración es una disciplina, que tiene sus inicios desde tiempos antiguos, sin embargo muchas veces se le estima como si fuese, relativamente joven, por lo que si tomamos esta circunspección, encontraremos (en su forma más contemporánea), tal y como la conocemos hoy en día, fue forjada; entre los años 60 y 70 como resultado de todas aquellas demandas de una juventud inconforme y en una constante búsqueda de identidad, según Lawrence Zeegen en su libro Principios de la Ilustración:

Los años sesenta experimentaron un incremento sin precedentes del consumismo, cuando los baby-boomers de la postguerra enfocaron la vida con un optimismo y un entusiasmo nunca antes vistos. Los adolescentes llegaban a la mayoría de edad, surgían los movimientos juveniles y con ello la necesidad de un lenguaje gráfico visual que los identificara. Psicodelia, Op Art y Pop Art situaron las artes visuales sobre el mapa firmemente. Era el inicio de una nueva época con perspectivas de futuro y las imágenes ilustradas ayudaron a definir la apariencia de la década.²



A esta década le debemos una de las creaciones más famosas y emblemáticas como es la de Peter Blake, para la portada del disco, Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band.

Fig. 3 Peter Blake, *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band*, 1967, portada del disco.

² Lawrence Zeegen, *Principios de la Ilustración*, Tr. Silvia Pujol, Editorial Gustavo Gilli, Barcelona 2005, p. 13.

Aunado a que de alguna forma la ilustración no ha sido del todo aceptada por el sistema del arte, pues ha sido relegada a un plano secundario del escalafón artístico ni tampoco suficientemente comprendida por la producción del diseño, “considerada caprichosa por los artistas y artística por los diseñadores”³ se encuentra subsistiendo entre ambas disciplinas, en un terreno que le percibe ajeno.

Desde esa perspectiva podemos entender entonces que la ilustración es una práctica “relativamente joven” por lo tanto el término o su definición nos resulta escaso o insuficiente, tal vez lo más adecuado sería retener la idea con -algunos aspectos- y añadir otros agentes como es el de la “subjetividad”, de tal forma que el concepto se ampliara y el campo se hará más ilimitado.

Y bajo esa distinción una definición de la ilustración en su forma más compleja y por lo tanto subjetiva sería:

La ilustración como mediadora entre lo visible y lo pensable, documento y testigo portadora de ideas, evocadora de un momento, un lugar, sujeto de experiencia y reflexión es también una forma de aproximación al conocimiento además de ser difusor de este.

Habrán quienes digan que su primera cualidad es la narrativa, aunque advierto que se deberá ser muy cuidadoso con este término pues se presupone; es quien mejor define a la ilustración pero no necesariamente pues también la pintura puede ser narrativa, para muestra cualquier muro o retablo renacentista donde se exhiben varias escenas de la biblia y la pintura no es ilustración, pero si existe la pintura narrativa. Sin

³ **Ibidem** p.12

embargo en el terreno de la pintura se es más condescendiente y dúctil, pues se sabe que una obra pictórica puede tener infinidad de lecturas, algunas de ellas pueden ser:

- A nivel histórico
- Estético
- Técnico
- Temático
- De tipo formal (como es color, composición etc.)
- En relación a la vida de su autor
- Incluso narrativo

Lo que varía es su jerarquía y orden de importancia que cada quien le quiera dar o lo que el autor o artista le intereso abordar en primer instancia. Al respecto Gombrich señala; (más comúnmente aplicado en la teoría de la arquitectura que en la crítica de pintura), pero igualmente sabio:

La forma acompaña a la función, o que el fin determina los medios. No cabe duda que este tipo de eslóganes no pueden tener más que un valor heurístico: llaman la atención sobre el tipo de pregunta que el historiador debería formular al enfrentarse a los monumentos del pasado. Hay que reconocer que es probable que ninguna acción ni creación humana sirva únicamente a un fin; normalmente encontramos toda una jerarquía de fines y medios. Pero también podemos distinguir un propósito dominante.⁴

Puntualmente en lo que a ilustración respecta podemos entonces sugerir que más que narrativa podría ser mejor decir que estimula la imaginación, pues frecuente

⁴ Ernest Gombrich, *Los usos de las imágenes, Estudios sobre la función social del Arte y la Comunicación visual*, Editorial Fondo de Cultura Económica, México 2003. p. 6.

se le percibe como un ingrediente extra, incluso innecesario, otras veces puede llegar a parecer un adorno intrascendental, como un capricho que acompaña al texto del cuál vale la pena prescindir fácilmente. “Desde esta perspectiva, la ilustración gráfica de una obra literaria se entiende como un factor exógeno contaminante, que empobrece las aperturas diferenciales o concreciónales personales de cada lector”⁵.

En similar línea de discurso donde la ilustración ha sido rechazada por diversos escritores, se destaca la célebre oposición de James Joyce para su *Ulises* y de Gustave Flaubert para *Madame Bovary*, quien llegó a manifestar:

Nadie me ilustrará mientras yo viva, ya que el más ínfimo dibujo devora la más hermosa descripción literaria. En cuanto el lápiz fija un personaje, este pierde su carácter general, esa concordancia con millares de otros seres conocidos. Una mujer dibujada a lápiz se parece a una mujer y nada más. La idea parece aquí cerrada, completa y todas las palabras se vuelven inútiles. Mientras que una mujer descrita evoca mil mujeres. Por consiguiente siendo una cuestión de estética, rechazo expresamente todo tipo de ilustraciones.⁶

Vale la pena decir que uno como autor o bien como público no quiere leer y ver exactamente en la ilustración cada escena descrita o mejor dicho un pleonasma, lo que se busca en la ilustración es una sugestión* en los sentidos y en la imaginación Sara Fanelli comenta al respecto “No me interesa mucho retratar exactamente lo que se describe en el texto. Si el texto es bueno, es mejor dejar que las palabras sugieran directamente la imagen en la imaginación del lector y ofrecer en cambio, una imagen

⁵ Gustave Flaubert cit por Juan Martínez, *La ilustración como categoría. Una teoría unificada sobre arte y conocimiento*, España 2004, Editorial Trea. p. 35.

⁶ Ídem.

que muestre detalles menos obvios, o que proporcione una perspectiva visual inesperada del texto”.⁷

Ahora mismo relataré una anécdota que ayudara a corroborar que su cualidad más temprana no es necesariamente narrativa y que más bien puede ser sugestiva de la imaginación, agregando otro término igualmente relativo como lo es el de la evocación, pero igualmente interesante:

Alguna vez me preguntaron ¿cuál era mi recuerdo más lejano? , el más apartado, el más distante, aquel que fuese el más remoto, (debó admitir que el simple ejercicio de reflexión me pareció seductor). Entonces de la manera más desinteresada, me esforcé en hallar sin importar lo que resultara, aquel vestigio que de forma inconsciente y casi sin saberlo había atesorado durante años.

Exhale y fue así como comencé:

Me sumergí (en una primera etapa) en todos aquellos recuerdos superfluos y mediáticos que invadían mi mente y me topé con un manojito de preocupaciones de dudas y pendientes (dignos desasosiegos de la edad) después abordé casi sin darme cuenta en todas esas remembranzas penosas de adolescencia. Es decir todos los desaciertos de la inexperiencia que para poder sobrevivir a la vida adulta vale la pena esconderlos en un archivero de olvido a salvo de las tentaciones de la burla humana.

⁷ Lawrence Zeegen, *Principios de la Ilustración*, op cit, p. 95.

*Sugestión es definida como es la denominación dada al proceso psicológico mediante el cual personas, medios de comunicación, libros, y toda clase de entes que manipulen conceptos y sean capaces de emitir información pueden guiar, o dirigir, los pensamientos, sentimientos o comportamientos de otras personas. Alonso Martín, **Enciclopedia del Idioma, Diccionario Histórico y moderno de la Lengua Española**, Tomo III, Editorial Aguilar, México 1988, pág. 3841.

Después reflexione que si quería realmente encontrar aquel recuerdo celosamente guardado en el más recóndito de mi inconsciente, debía comenzar por la más temprana edad y no por aquella primera juventud aunque el simple ejercicio de inhibición fue un muy buen intento.

Fue así como poco a poco fui descartando recuerdo por recuerdo, como quien va desmembrando las ligeras capas de una cebolla, en ese andar me topé con muchas memorias que ni siquiera sabía por qué guardaba. Interesada y firmemente motivada proseguí hasta sus últimas consecuencias... el hallazgo fue simplemente fascinante.

El recuerdo más lejano que yo poseía era a la edad de 4 años cuando yo aun vivía en provincia. Era muy común que me quedara en casa de mi abuela. Al dormir pedía a mi tía leyera para mí, el cuento que no sé si me gustaba pues tenía una combinación de miedo y extraño gozo; el famoso relato de los hermanos Grimm, "Hansel y Gretel". ¿Qué cómo llegué a él? por medio de ilustraciones, (lo demás cayó por su propio peso) recordé antes que nada, aquellas imágenes que me parecían escalofriantes, no por que en verdad lo fueran, si no porque incitaban mis mas grandes fantasías. Recordé entonces aquel bosque descrito en imágenes que siendo niña miraba durante horas y el simple hecho de saberme perdida en ese espeso paisaje perturbaba mis más serenos pensamientos, cuando me hicieron la pregunta, motivo de esta reflexión yo tenía diecinueve años fui a acampar con mis amigos a un bosque.

En ese sentido se puede decir que la ilustración jugó un papel más como detonador de emociones y sensaciones, altamente arraigadas, que de predisponedor de la imaginación. Pues muy probablemente no recuerdo bien a bien la ilustración, como si fuera una pantalla de alta definición y no pueda decir siquiera si la ilustración

era buena o mala o hablar de la composición (como toda una autoridad de la imagen y los elementos formales atribuidos) pues lo que más salta a mi memoria es esa conmoción del bosque, en cual lo más interesante era el efecto que creaba en mí. El efecto de saberme perdida en esa infinita maleza, como quien duerme y no recuerda con certeza el sueño pero si se el sentimiento.

Habrá quien señale esta reflexión de blanda o ligera en ese aspecto entonces me gustaría apuntar otro ejemplo que ayude revalidar esta idea sobre la ilustración como inductor de la imaginación. El cuál sería la célebre y en diversas ocasiones ilustrada novela de Miguel de Cervantes Saavedra “Don Quijote de la Mancha” publicada en 1605. De la que se sabe fue ilustrada por primera vez en 1657 en Holanda y a la que se le adjudican diversas interpretaciones, sobre su contenido, (como cualquier obra clásica). Aunque cabe señalar que el escrito es famoso como populares han sido sus ilustraciones y los artistas que han colaborado para diversas ediciones como Gustave Doré, Francisco Goya, José Moreno Carbonero, Salvador Dalí entre otros.



Fig. 4 Gustave Doré, *Don Quijote de la Mancha*, 1863, grabado en punta seca.



Fig. 5 Salvador Dalí, *Don Quijote de la Mancha*, 1946, acuarela y tinta china.

Siendo quizá el trabajo de Picasso el más destacado ó al menos el que se tenga mayor retentiva en el inconsciente colectivo pues contienen una extraordinaria mezcla de sencillez en contraste con esa cualidad expresiva en los personajes, reconocibles a simple vista.

Sin embargo lo que más destaca es esa insinuación de la trama de la que no es una descripción rigurosa de una escena, incluso puede que no sea la más decisiva dentro del relato, pero si es la que el artista mejor supo condensar y potencializar en una sola imagen, no pasa desapercibida puesto que nos sugiere ese diálogo entre ambos personajes, esa complicidad de dos figuras. Una de ellas la de Don Quijote escuálido sobre el caballo, pero con un aire de orgullo y a la izquierda su fiel y regordete escudero Sancho encima de un asno, desprovistos de toda fastuosidad, envueltos en una locura compartida y a su vez condecorados y de alguna manera dignificados, sobre un paisaje de molinos, enfrente de un calcinante sol.



Fig.6 Pablo Picasso, *Don Quijote de la Mancha*, 1955, litografía.

Esto quiere decir que la capacidad de estar en todas partes de lo visual y de las imágenes, (cual si fuese una deidad), en el marco de la vida moderna, dentro de la sociedad actual invita a revisar la influencia y la construcción del criterio mucho más artístico en lo que concierne al campo de la ilustración. Notando así que en el libro ilustrado tradicional las imágenes aparecen como subrogadas al texto, (ó al menos esa es la percepción que se tiene) es entonces donde si cabe señalar que requiere de nuestra parte una lectura nueva de la imagen, donde sepamos hilar imagen y texto.

Ya existen nuevas tendencias literarias donde brindan ediciones en las que escrito e imagen se alían en simbiosis expresiva de manera que la ilustración añade significado a la historia aportando elementos importantes a nivel cultural que no aparecen en lo escrito; o bien texto e imagen se reparten la tarea de contar y sin caer en los peligros de la zozobra.

El deseo de editor, escritor e ilustrador es proyectar al lector más allá del

puro placer de leer o contemplar, con la intención de ayudar a construir verdaderos juicios de apreciación y valoración de la realidad y la fantasía. Comprobamos que el público dispone de ediciones que tienen valores culturales añadidos al cuerpo básico de la obra, que convierten estas obras en recurso didáctico para el uso de la imagen como elemento comunicacional y de culturización.

Cabe señalar entonces que la ilustración independientemente de su valor como transmisor de información o de su innegable valor estético, nos habla de una necesidad de fondo para un correcto y más amplio replanteamiento de concepto, en su forma más compleja quizá, pero con adjetivos que le acompañen y estén mayormente consumados y por lo tanto amplíen su significado y la forma en la que se le percibe.

1.2 LA ILUSTRACIÓN EN SU CONCEPCIÓN PRIMIGENIA EL DIBUJO. TEORÍA DEL DIBUJO.

En un esfuerzo por redefinir el término de la ilustración y buscar sus remotos orígenes. Se ha dicho que es también: una extraña fusión entre la pintura de caballete y el cartel publicitario. Según Lawrence Zeegen, el National Museum of Illustration de Rhode Island, en Estados Unidos comenta que: “los ilustradores combinan la expresión personal con la representación pictórica a la hora de transmitir ideas, una descripción útil, sin duda, pero que no capta la esencia de lo que el tema en cuestión es o ha sido hasta ahora”⁸

⁸ National Museum of Illustration de Rhode Island cit por Lawrence Zeegen, *Principios de la Ilustración*, Tr. Silvia Pujol, Editorial Gustavo Gilli, Barcelona 2005, p. 12

Se infiere entonces que para conformar esquemáticamente una teoría de la ilustración en su forma más compleja y por lo tanto más sólida, será necesario apoyarse de una teoría de la imagen así como del dibujo. Pues la ilustración en su concepción primigenia, primitiva y mediática es un dibujo. Aunque no podemos dejar de lado que a lo largo de los siglos ha tenido, una convivencia estrecha con la tecnología, la cultura del libro y la escritura.

Lawrence Zeegen comenta al respecto.

El eje de toda ilustración es el dibujo, el cual juega un papel fundamental. Sin la capacidad de dibujar y representar correctamente, el ilustrador carece del componente más importante de su caja de herramientas. Los ilustradores tienen en sus manos (sobre todo actualmente en plena era digital) herramientas que les permiten crear imágenes cada vez más complejas. Con multitud de capas y múltiples posibilidades. Pero sin el dominio del lápiz, el ilustrador sería tan débil como un diseñador sin conocimientos de tipografía.⁹

Según Juan Acha en su libro “Teoría del dibujo, Su sociología y estética” señala que:

Unas artes son emanadas de otras o, lo que es lo mismo, vienen a ser derivados estéticos de un lenguaje o tecnología existente. La poesía y la novela son desprendimientos estéticos o artísticos del idioma, producto colectivo que hablamos y escribimos para fines prácticos. Lo mismo la danza y el cine artístico: la primera viene de los lenguajes corporales y el segundo de la tecnología cinematográfica para producir imágenes audiovisuales.¹⁰

⁹ *Ibíd*em p. 56

¹⁰ Juan Acha, *Teoría del dibujo. Su sociología y su estética*. Conaculta Fonca México DF. 1999. p.56

Es decir ningún arte tiene una exclusividad o se ha gestado de forma aislada. Por el contrario comparte técnicas y medios con otras actividades culturales y el dibujo por lo tanto ocurre de una actividad lingüística y este a su vez viene de la capacidad humana de emitir señales visuales para expresarse o representar algo.

Asimismo el dibujo tanto como la ilustración, convergen en varios puntos en común y en la actualidad luchan por una distinción aparte, dentro del campo de las artes.

1.2.1 El dibujo como boceto y su relación con la ilustración

Puesto que el arte y su producción ha subsistido a lo largo de los años, pero bajo diferentes categorías por lo tanto; nos ha exigido un cambio de apreciación de este.

De tal forma que no sólo importa el resultado sino también el proceso.

Es decir ya no prima únicamente el objeto sino la idea y no solo ello, lo que conlleva a semejante finalidad. Para más puntualidad y precisión el llamado “boceto” o también conocido como esbozo o borrador y que básicamente se refiere a: “Un apunte rápido de un dibujo, idea o esquema que se desarrollará en el futuro de forma más compleja. También se usa para apoyar una explicación rápida de un concepto o situación. El boceto cumple diversas funciones. Una de ellas es la realización de un estudio para otro tipo de trabajo”¹¹

¹¹ <http://www.fotonostra.com/glosario/boceto.htm>, 28 de diciembre del 2009.



Fig. 7 Edgar Degas, sin título, 1873, boceto de bailarina.

El boceto según mi experiencia, se encuentra clasificado, de forma muy sencilla en tres formas: Burdo, Comprensivo y Dummy.

Burdo: Es la primera idea que nos viene a la mente que por lo tanto dibujamos a mano sobre cualquier papel y sin ningún contenido técnico previo. Su objetivo es plasmar las ideas que se tienen sobre el trabajo a desglosar.

Comprensivo: en este las ideas se van ajustando para forjarlas más claras, comprensibles y de mayor calidad, se utilizan para su producción instrumentos técnicos para delimitar los espacios que ocuparan los textos y las fotografías e ilustraciones.

Dummy: Boceto final o maqueta con un alto nivel de calidad. Contiene los componentes visuales que se conformaran su reproducción final.

Por ello es frecuente encontrar que los museos exhiben la obra y también los bocetos pero no solo de la hechura de algún objeto preciado de artístico (en su más amplio sentido y convención), sino también del los llamados “story board” o también conocido como guion gráfico, dentro de los estudios de animación o películas.

Que para mayor claridad, es necesario decir que el guión gráfico es esencialmente una serie grande de viñetas que establecen el orden de la historia a manera de narración, de los sucesos que estarán dentro de una película. Se usan también como programación previa a la filmación de escenas y secuencias; en él se determina el tipo de encuadre y el ángulo de visión que se va a utilizar. Sirve como guía al director.¹²

Siendo célebre en ese sentido los guiones gráficos de los estudios Disney pues quizá no fueron los primeros, pero si los más conocidos internacionalmente y quienes supiera desarrollar y explotar esta técnica.

Cabe citar en ese sentido el extraordinario trabajo (fig. 8) del guión gráfico de la película “Dumbo”, (producido por Walt Disney y estrenado el 23 de octubre de 1941). Basado en el libro homónimo de Helen Aberson e ilustrado por Harold Perl.

¹² Alonso Martín, **Enciclopedia del Idioma, Diccionario Histórico y moderno de la Lengua Española**, Tomo I, Editorial Aguilar, México 1988, Pág. 2207.

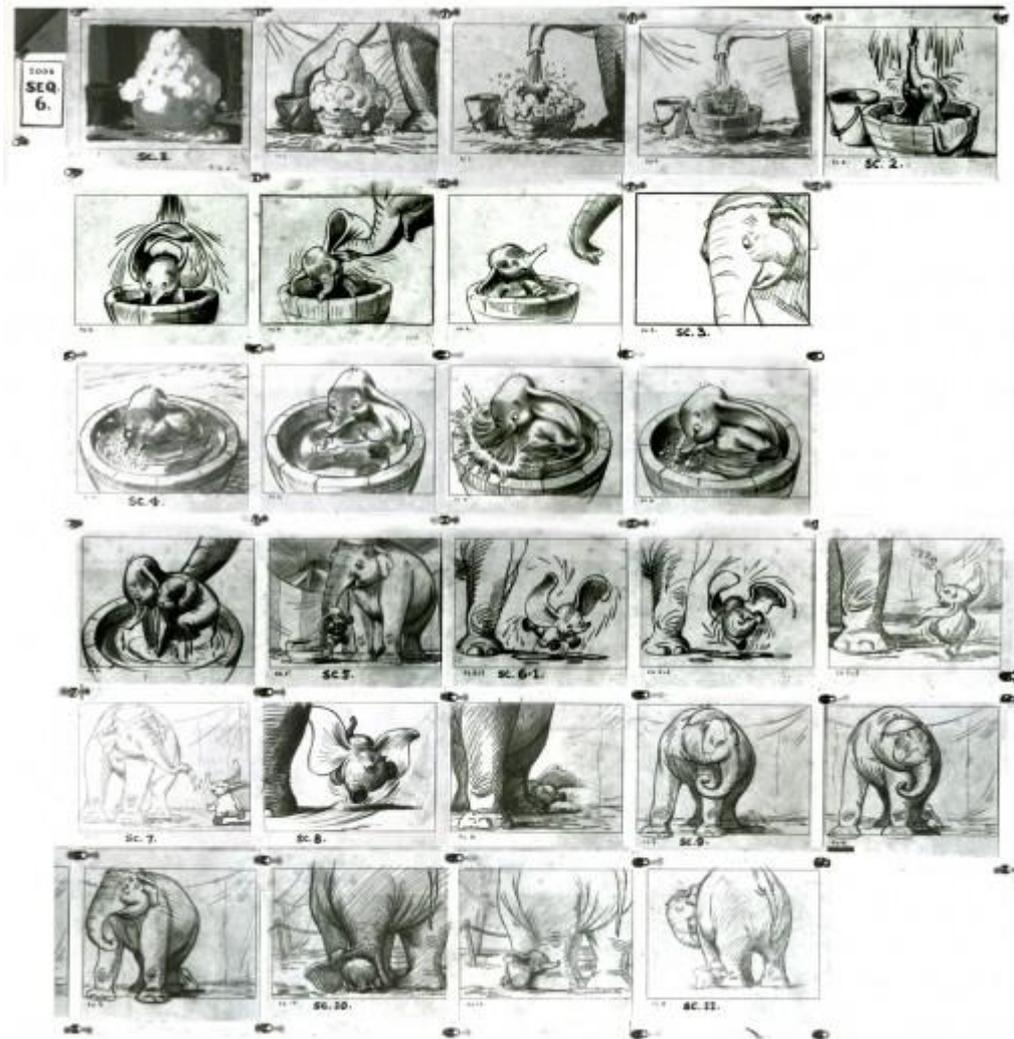


Fig. 8 Harold Perl, Dumbo, 1941, guión gráfico de la película.

Asimismo el dibujo lo clasificaré en:

- Uso. El científico, con sus detalladas formas recién descubiertas.
- Uso. El diseñístico o el utilizado por el diseño gráfico.
- Medio. El diagramático, esquemático con líneas representativas de procesos y cantidades.
- Aplicación. La escritura con sus trazos manuales e íconos de letras y números.
- Técnica. El apunte, esbozo, boceto, bosquejo, utilizado como croquis de una acción humana, incluso artística.

- Uso. El artístico, que aspira a la autosuficiencia, gracias a las constantes y variante de un sistema determinado y a su calidad de portador de un mensaje y de una carga estética.

Además, y siempre como producto, el dibujo puede tener las funciones siguientes:

- Ser el canal de un mensaje;
- Devenir en un medio de producción;
- y/o constituir un producto autosuficiente y portable.¹³

La ilustración por su parte cuenta también con diversos estilos, resaltando su polifuncionalidad; o mejor dicho el don de poseer diversas cualidades y funciones, al igual que el dibujo.

En ese sentido podemos señalar que si miramos al dibujo y a la ilustración como una especie de subderivados o parientes comunes y cercanos, entonces lograremos comprender que ambos forman un lenguaje puesto que “consideramos lenguaje a todo dibujo, porque según el diccionario -lenguaje es todo conjunto de señales que dan a entender una cosa- y en un inicio estas señales fueron puros trazos lineales y luego figuras dibujadas”.¹⁴ Pues ¿no acaso los primeros hombres que poblaron la tierra, trataron de explicarse su entorno, a través del dibujo? Incluso en la actualidad ¿comenzamos a dibujar, desde la más temprana edad, quizá con la misma finalidad?.

¹³ Juan Acha, *Teoría del dibujo. Su sociología y su estética*. Conaculta Fonca, México DF. 1999. P.150

¹⁴ *Ibíd*em p. 39

El ser humano busca nombrar o designar las cosas o los objetos, pues siente la necesidad de adquirir un conocimiento más de la realidad y en su forma más mediática; establecer la comunicación con sus semejantes.

Pero todos los dibujos o trazos conscientes sobre un papel o una superficie bidimensional, son susceptibles de diversas lecturas, o de ninguna, además de buscar la comunicación con nuestros afines o de nombrar y afirmar los objetos o las personas. Una de ellas quizá sería el de retener y ostentar las cosas un momento, un instante, aunque sea solo a través del dibujo, (más que en un sentido puramente ambicioso corresponde a una connotación bastante ingenua, pero eficaz).

Una analogía con esta acción podría ser que en la actualidad muchos de los adolescentes tapizan sus cuartos con imágenes de posters, recortes o fotografías que los representan, también guardan con ello un significado intrínseco; el de la posesión o sentido de la pertenencia, es decir la idea de tener algo o alguien a través de una imagen y el acto de dibujarla es una forma de aproximación a este. Incluso es una forma directa de confrontarla.

Pero no solo los adolescentes del presente sino los grandes personajes de la historia ó los hombres del pasado, vieron esta capacidad de retención en el dibujo o las imágenes.



Fig. 9 David Tenier, *El archiduque Leopoldo Guillermo en su galería de pinturas en Bruselas*, 1647, óleo sobre lienzo.

Tan similar es el hecho de exhibir ciertas imágenes que hablen de nosotros, como el de seleccionar el dibujo y el acto de realizarla para poseerla un instante.

Aunque el ejercicio de mirar la alcoba de un adolescente va más allá de comprender, lo que es, lo que tiene o lo que aspira a ser y tener, por el lenguaje que ha adoptado en sus imágenes, la asociación y discriminación que ha hecho de estas.

Asimismo el dibujante profesional o amateur, comenzará por realizar una selección de lo que va a dibujar ajustado o bien sincronizados con sus gustos y necesidades (además de sus problemáticas de tipo formales). Y extraerá aquellos detalles de la realidad que le han interesado, entonces podremos ver en sus dibujos; un pequeño destello de contemplación de un objeto, persona, cosa o animal el cual examino y medito unos segundos.

Es decir todo aquello que tomó y extrajo de su realidad e igualmente supo prescindir de ella y su relación con los demás objetos, como quien toma prestado por un momento una pequeña pieza de un gran rompecabezas, la observa, la prueba y después la regresa a su entorno y de alguna forma entonces comprende y agrega su realidad antes rechazada.

Y bajo esta idea de tomar una porción de realidad para poseerla y también conocerla, para lo cual, pedí especialmente para esta investigación, vía internet a colegas y amigos, (sin distinción de profesiones), un dibujo realizado en algún viaje. Espontáneo, franco y sin mayor pretensión que un registro de dicho lugar, con su correspondiente historia o comentario al respecto. El resultado fue muy interesante y lo veremos a continuación:

Pues es aquí donde toma fuerza la frase popular “cada cabeza es un mundo”.



Fig. 10 apunte de fachada en Real de Catorce, San Luis Potosí.

Fig. 10 Karl Heinz, sin título, 2005, pluma sobre papel.

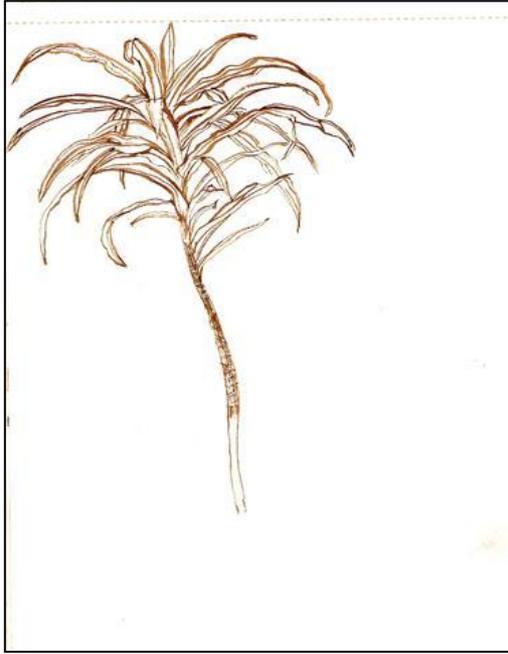


Fig 11 y 12 Mónica Zamudio, sin título, tinta sobre papel, año desconocido.

Cuando estos dibujos fueron hechos la autora se encontraba realizando una pasantía como becaria en la extensión de la ENAP - Hacienda del Chorrillo Taxco, Guerrero. Según palabras de ella: “Yo estaba en una estancia; un lugar nuevo y una manera de conocerlo o reconocerlo es registrando algo propio del lugar”.

1.2.2 El dibujo como aproximación al conocimiento

Muchos de los estudiosos de la imagen ven ella no solo la cualidad de dibujarla para retenerla, sino también la posibilidad de comprenderla y digerirla. Burke escribe:

Información refiere a todo aquello que se presenta como relativamente “crudo”, específico y práctico; en cambio utilizaremos el término “conocimiento” para designar aquello que ha sido “cocido”, procesado o sistematizado por el pensamiento.¹⁵

¹⁵ Peter Burke cit por Juan Martínez, *La ilustración como categoría. Una teoría unificada sobre arte y conocimiento*, España 2004, Editorial Trea. p. 64.

Es hasta el momento, donde nos acercamos a otra cualidad del dibujo la del “conocimiento” es entonces cuando comienza a tomar más sentido el título de esta tesis puesto que la imagen funge en este caso como resultado de una relectura de la realidad procesada por el pensamiento.

Pues mucho de los dibujantes emplean esta tarea para comprender el objeto, lo palpan lo observan y lo traducen en dibujo, aunque su finalidad sea otra. Según palabras de Goethe:

Para convertirse en sujeto puro de conocimiento, en visión transparente del mundo, y esto no de una manera momentánea, sino por tanto tiempo y tan reflexivamente como sea necesario para reproducir el objeto contemplado por un arte superior, para fijar en pensamientos eternos lo que se mueve vacilante en forma de fenómeno fugitivo.¹⁶

Tal vez la idea suene romántica pero contiene algo de certeza pues como lo mencioné de forma anterior ¿no acaso los primeros hombres que poblaron la tierra, trataron de explicarse su entorno, a través del dibujo? Incluso en la actualidad ¿comenzamos a dibujar, desde la más temprana edad, quizá con la misma finalidad?.

Retomando aquella actividad en la que colecciono imágenes realizadas en viajes por gente que me es cercana, es así como se desprende la siguiente anécdota de Mariana Flores.

En su travesía por Italia: (según palabras de la autora) -Aquellos dibujos los comencé; uno en la galería Uffizi y el otro en el museo Van Gogh. El viaje a Italia fue el

¹⁶ Goethe cit por Arturo Schopenhauer, *El mundo como voluntad y representación*, Madrid 2004, Editorial Trotta p. 153.

primero que hice sin ninguna cámara (ya conoces la razón). A excepción de algunas fotos que le tomé a mi amiga Ana con la suya, llevé a cabo todo el viaje con mi libreta y plumines o acuarelas; repetí el asunto en por lo menos otros dos viajes. Son copias de lo que vi en estos museos que me hubiera impresionado. Algo que cambia para mí drásticamente el valor de estos dibujos es que no fueron hechos en su totalidad en ese lugar. Copiaba la estructura, hacía notas para no perder ciertos colores y luego en la noche en mi hotel hacía un ejercicio de memoria.

Continúa Mariana Flores; la evocación del momento no era el fin real sino ayudarme del dibujo para entrenar mi memoria y mi vista, para que no se me olvide que se siente mirar con atención algo. La fotografía me gusta en muchos aspectos pero el dibujo "fait appel à la mémoire", algo así como hace un llamado a la memoria-.



Fig. 13 Mariana Flores, sin título, 2007, plumines y acuarela sobre papel.

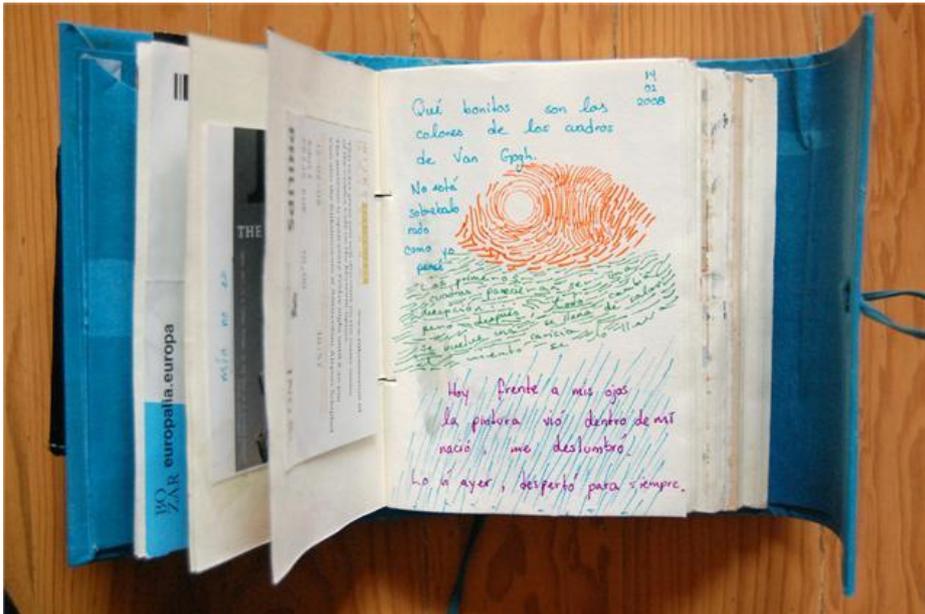


Fig. 14 Mariana Flores, sin título, 2007, plumines y acuarela sobre papel.

1.2.3 El dibujo como registro

Se dice también que el dibujo nació a partir de aquellos primeros seres humanos que percibieron las huellas de otros animales o de otros humanos dejadas en la nieve. Asimismo aprendieron a leerlas y por ende surgió la necesidad derivada de imitarlas.

Incluso el hecho de estampar su mano en negativo corresponde más a la demanda de un hombre que pretende dejar registro o constancia de su existencia y paso por este mundo que las otras figuras de animales u otras de carácter más simbólico y abstracto. Podemos entonces decir que el dibujo también tuvo, un sentido de permanecía (por lo menos antes de la invención de la fotografía), ya que fungía como documento y testigo de algún evento y quizá podremos afirmar que aún lo tiene, puesto que el dibujo también nos habla de un momento, una etapa, o bien de la misma fugacidad que se obtiene de una fotografía instantánea.

Pues sin necesidad de ser un artista reconocido como Picasso seremos capaces de mirar y reconocer en nuestros propios dibujos; un período de nuestra existencia. Justamente de la misma forma que miramos un álbum familiar de fotografía y esas imágenes nos remontan a aquellos años, el dibujo tiene la misma capacidad de transportarnos y recordarnos estos instantes.

Para comprobarlo es preciso mirar las siguientes imágenes y seguir las instrucciones.



Fig. 15 Andrea Lozano, sin título, 1988, plumines sobre papel.

- 1- Miré la fig. 15 y nótese que es un dibujo de la autora de esta tesis, realizado a la edad de 5 años aproximadamente.
- 2- Asuma que quien ha dibujado esta imagen es un infante.



Fig. 16 Andrea Lozano, *Estudio de perro*, 2006, grafito sobre papel.

- 3- Mire la fig. 16 es un dibujo realizado por su autor a la edad de 21 años.
- 4- Asuma que quien ha dibujado esta imagen es un joven estudiante.
- 5- Ahora trate de asimilar que quien ha dibujado ambas imágenes es la misma persona, sólo que esta última fig. 16 se realizó 15 años después de la otra.

Cuando mejor conocemos a una persona, y cuando mayor es la frecuencia con que vemos su rostro, menos nos percatamos de su evolución. Si miráramos el álbum personal de un amigo –por ejemplo- sería más evidente este cambio del paso del tiempo, que no solemos notar en la cotidianidad.

Entonces de la misma forma que miramos aquel álbum familiar de este amigo y tratamos de reconocer al adulto que frecuentamos y conocemos, intentaremos ver en él, al niño que fue. Lo mismo sucederá con sus dibujos, trataremos de mirar y de identificar en aquellos apuntes al chico que los hizo. Como quien mira las fotografías de infante de algún asesino serial y se pregunta ¿en qué momento ese regordete chaval, devino en aquel desagradable viejo?.

De alguna forma para asimilarlo y también para aceptarlo realizamos esta separación el adulto y de el niño. Así pues el dibujo también posee esta extraordinaria cualidad de remembranza entonces hacemos esta distinción:

- Andrea la niña que realizó el dibujo.
- Andrea el adulto que realizó un estudio dibujístico.

Veamos pues las siguientes imágenes, en el que destaca mi compañera Ninel Del Río. Percibamos al mismo tiempo de meditar, su dibujo y autorretrato, para corroborar lo antes mencionado:



Ninel Del Río, la niña que realizó el dibujo.

Fig. 17 Ninel Del Río, sin título, año desconocido, plumines sobre papel



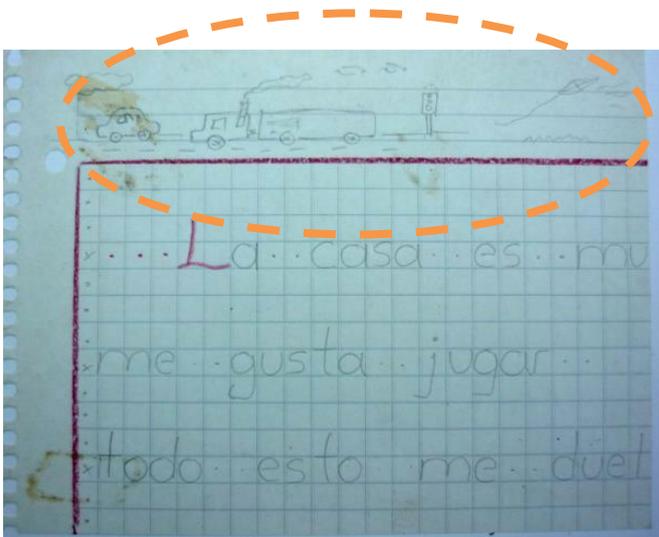
La imagen fotográfica del adulto:
Ninel Del Río.

Fig. 18 Ninel Del Río, autorretrato, 2009, fotografía digital.

Si se tratase de nuestros propios dibujos nosotros también intentaremos realizar esta suerte de conciliación entre el adulto y el niño. En mi caso particular he detectado dos constantes en ambos, (en un esfuerzo por realizar un autoanálisis); la primera de ella es que si observamos el rostro del sol, de la figura 15 notaremos que posee una especie de bigote que según recuerdo (en un ejercicio de memoria) es más

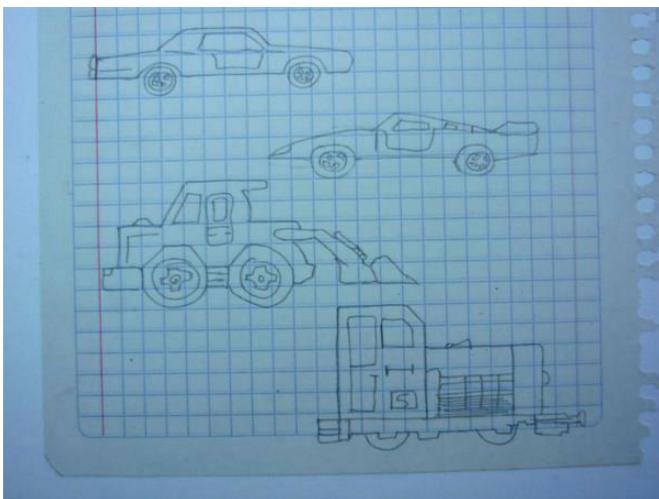
bien un hocico, pues a mí siempre me han agradado los perros y si observamos la otra figura (16) es un estudio del único perro que he tenido.

Es decir que a pesar de las evidentes variables existe una constante, o se pueden adjudicar distintas y disimiles interpretaciones pero lo más importante es que estas pueden ser identificables. Si realizamos un ejercicio de memoria y reflexión, de nuestros propios apuntes. He aquí el ejemplo de José Roberto Hernández y el razonamiento que hizo a partir de sus dibujos:



“Estos dibujos eran cuando cursaba la primaria, tenía 6 años allá por el año de 1988. Una vez que el trabajo que me dejaban era calificado realizaba algunas imágenes de autos u otras figuras en la parte superior”.

Fig. 19 José Roberto Hernández, sin título, 1988, grafito sobre papel.



“Aquí empieza una representación sintética de unos autos, al observarlos de unos juguetes durante las vacaciones de verano de ----”

Fig. 20 José Roberto Hernández, sin título, 1991, grafito sobre papel.

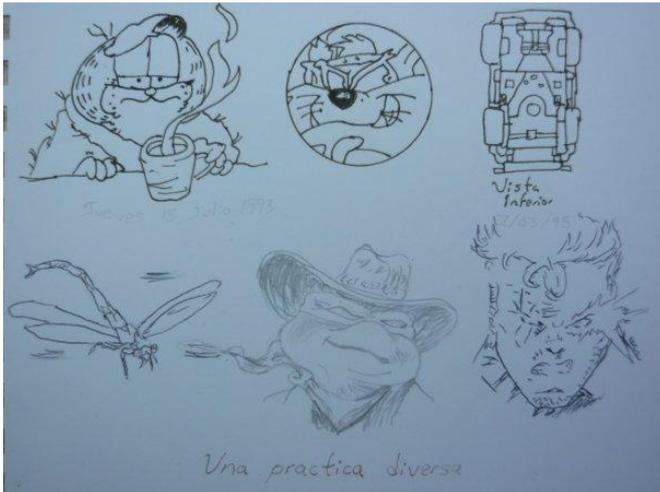


Fig. 21 José Roberto Hernández, sin título, 1994, grafito sobre papel.

“Ya durante el año de 1994 los temas de representación para reproducir las imágenes que todo niño añora en ese lapso de tiempo empiezan a diversificarse”.

Por lo tanto concluyo que, es de vital importancia en nuestro ejercicio como ilustradores identificar las diversas cualidades que tiene el dibujo, pues sí el dibujo es la parte más primitiva de la ilustración entonces nosotros tenemos una infinidad de posibilidades a comunicar. Y aunque actualmente es bien sabido que la ilustración adopta una gran riqueza de medios como pueden ser digitales, analógicos y fotográficos, vale la pena conocer sus cualidades tradicionales pero sobre todo su carácter más relativo, más inefable, intangible y en general todo aquel que nos sugiera o aproxime a un mundo interno, en el cual merezca la pena sumergirse como lo veremos a continuación.

1.3 DURERO Y LA ILUSTRACIÓN. UNA HISTORIA DE EXPERIENCIA PARTICULAR.

El arte de la pintura no se deriva de las ciencias matemáticas, ni necesita recurrir a ellas para aprender los principios y los métodos de su propio arte, ni siquiera para razonar en abstracto sobre este arte: pues la pintura no es hija de las matemáticas sino de la Naturaleza y del Dibujo.

Federico Zuccaro

*Vasari critica a Tiziano su excesiva sumisión hacia la naturaleza
(que tiende a ser menos hermosa en algunos aspectos),
y defiende a Rafael como exponente del uso gracioso del color.
Abomina especialmente el arte "alemán"
(gótico), bárbaro y lleno de "confusión y desorden"*

Philip Ball

*Hay una ironía gratificante en que el Renacimiento
tenga una deuda inmensa con una innovación técnica importada del norte,
cuna de los estilos "góticos", que para los italianos representaba
cuanto había de bárbaro y grosero en la Edad Media.
Hasta el patriótico Vasari, para quienes los pintores florentinos
eran los más excelsos del mundo,
reconoce que la pintura al óleo llegó a su patria desde Holanda*

Philip Ball

En este tema abordaremos a modo de ejemplo la experiencia de Durero en su experiencia como dibujante, para señalar algunas propiedades del dibujo, que pueden ser útiles a la ilustración.

El ilustrador actual está consciente de la gran cantidad de recursos técnicos a su disposición, y sabe que en la tienda de arte encontrará todo cuanto sea su capricho, aunque habrá quien base su habilidad en utilizar materiales reciclados y se reapropie de ellos, otros ilustradores optarán por los programas de computación más avanzados. Sin embargo la inteligente usanza que se tenga de estos materiales empleados para transmitir correctamente el mensaje y por lo tanto la lectura del público que se espera, es donde precisa el verdadero problema del quehacer de la ilustración es decir "la clave del éxito de una ilustración se basa en la esencia del mensaje y en el arte para comunicarlo"¹⁷

Pero cualquiera que sea su libertad de elección de medios, el ilustrador deberá estar consciente de la responsabilidad que recae en él. Asimismo deberá conocer el

¹⁷ Lawrence Zeegen, *Principios de la Ilustración*, op cit, p. 55.

contexto actual en el cual va aplicarse su trabajo, cumplir con los requerimientos y las normas que le han sido establecidas y en base a ello proponer.

No obstante, el ilustrador que se arriesgue, experimente que inclusive rompa la regla de conformidad o nos ofrezca un trabajo (según se le presente la oportunidad y el orden de las circunstancias, sea optimo), descansa en todo aquel que sea capaz de otórganos una ilustración, que exija una lectura por parte del receptor más detallada, menos obvia, aquella que asome un dejo de personalidad o simplemente que se encuentre en una constante búsqueda y experimentación. Pues siempre tendrá un valor especial y nos hablara de un artista persistente y con propuestas interesantes.

A continuación la historia del ilustrador, que estuvo dispuesto a integrar la tradición, pero a la vez tuvo el valor y esa osadía (tan solo propia de aquellos hombres que pasan a la historia), para conformar y transigir con los nuevos replanteamientos que convenían a la época. El resultado, un legado extraordinario de obras que merecen una atenta revisión:

Alberto Durero nace el 21 de mayo de 1471 en Núremberg, fue hijo de un orfebre proveniente de Hungría, bajo un clima de grandes logros e innovaciones atribuidos a los maestros italianos del Renacimiento y que veían con recelo el arte meridional. Pues ellos creían que Roma había sido el centro del mundo civilizado, y que su poder y gloria declinaron desde el momento en que las tribus germánicas de godos y vándalos, terminaron con el Imperio Romano.

Comenzaron a denominar el arte de aquella época Gótico, (en cierta forma peyorativa) lo que quiere decir bárbaro. Aunque cabe señalar que las ideas de los

italianos tenían escasos cimientos ya que, setecientos años separaban la irrupción de los godos del nacimiento de dicho género artístico.

Por su parte los maestros del arte meridional produjeron un majestuoso estilo que encierra características distintas y en el cuál en su última fase, es mejor conocido como Gótico Tardío.

Philip Ball comenta al respecto:

Hay una ironía gratificante en que el Renacimiento tenga una deuda inmensa con una innovación técnica importada del norte, cuna de los estilos “góticos”, que para los italianos representaba cuanto había de bárbaro y grosero en la Edad Media. Hasta el patriótico Vasari, para quienes los pintores florentinos eran los más excelsos del mundo, reconoce que la pintura al óleo llegó a su patria desde Holanda¹⁸

Igualmente notables son las aportaciones del arte italiano como: el descubrimiento de la perspectiva matemática y la noción y el saber en lo que respecta a la anatomía científica de la cual se deriva un especial énfasis en la representación de la figura humana.

Este choque de ideas y el intercambio que se genera a partir de ello queda comprendido en la obra de Durero. Quien se cría en esta tradición del arte nórdico y desde pequeño da muestras de su virtuosismo para el dibujo. Es por eso que es enviado como aprendiz al taller más importante de retablos e ilustraciones (en la técnica de grabado), perteneciente al maestro nuremburgués Michael Wolgemut.

¹⁸ Philip Ball, *La invención del color*, Tr. 2003, p 152.



Dürero pinta su primer autorretrato de una larga serie, a la edad de 13 años, donde la mayor producción se sitúa entre 1518 y 1528 año de su muerte.

Fig. 22 Alberto Dürero, autorretrato, 1484, grafito sobre papel.

El autorretrato que le ordeno a realizar su padre a la edad de 13 años y que le servirá como aprendizaje, como ayuda a su formación, a su vez fungirá como documento de investigación e intercambio. Probablemente le marco al grado de ser considerado uno de los primeros artistas que siente fascinación por su propia imagen y también lo sitúo en una larga trayectoria en lo que a pintura de retrato se refiere, y en la cual nos habla de un artista siempre inconforme en total búsqueda y exploración.

Fue así como concluidos sus estudios visita el taller de grabado del maestro Martin Schongauer, pero se encuentra con la noticia a su llegada a Colmar con que el maestro había muerto hace algunos meses. No obstante permanece ahí durante un tiempo, acogido por los hermanos de Schongauer, quienes se hicieron cargo del taller y le aconsejaron (más tarde) se dirigiera al centro de publicaciones de Basilea, en Suiza, (centro del saber, comercio de libros y el paraíso de cualquier aspirante a ilustrador) para buscar trabajo.

Al regresar se casa, y antes de un año emprende un viaje a Italia hasta la primavera de 1495 es entonces cuando se muestra especialmente interesado por el arte italiano a través de los grabados de Mantegna. En adelante los viajes a Italia serán regulares y estos influirán en su obra pero sobre todo en su pensamiento:



Fig. 23 Alberto Durero, *La cerda monstruosa de Landser*, 1496, grabado.



Fig. 24 Alberto Durero, *El hijo prodigo entre los cerdos*, 1496, grabado.



Fig. 25 Alberto Durer, *Adán y Eva*, 1504, grabado.

En las figuras 23 y 24 podemos observar claramente su maestría y esmero en el arte del grabado y esa evidente estética Gótica que le viene de la sangre, pura e inexorable, aquella imaginaria de sus antecesores germanos, que nos muestran un mundo hostil, la áspera realidad de aquella gente del pueblo, de los pobres, de los artesanos, de los disconformes que solo se mantienen en vida gracias al trabajo, la

religiosidad y una fe que medita entre el miedo y la resignación, como es evidente en “El hijo prodigo y los cerdos”, Jesús está arrodillado en medio del fango y ningún elemento fastuoso, ornamental ó maravilloso (como correspondería al arte italiano) hace evidente la presencia divina. Esta escena es más bien mundana y corresponde a la nueva y creciente religiosidad que se estaba extendiendo en el Centro de Europa, sobre todo con las oratorias de Lutero, que defendía la comunicación directa del hombre con Dios sin necesidad de grandes atavíos y ceremonias.

Durero quien trabaja en estos grabados y nos muestra aquella minuciosa curiosa y detallada pero intuitiva representación de edificaciones o de interiores tan típica de los artistas meridionales mezclada con esa realidad supersticiosa, llena de fieras criaturas, de espantosos relatos como se observa en “La cerda monstruosa de Landser” donde discurre la vida cotidiana y las creencias populares de aquellas personas.

Contrasta con la fig. 25 “Adán y Eva” donde podemos intuir un Durero que ya se ha relacionado con los maestros del arte italiano y según estos le han mostrado una serie de reglas para lograr la belleza de la forma humana. Nos percatamos inmediatamente de la pretensión del artista por aplicar esas enseñanzas extraídas de los textos de arte clásico, buscando exasperadamente las proporciones del cuerpo humano. Gombrich comenta al respecto:

Sus expresiones y mediciones eran un tanto oscuras, pero Durero no se amilanó ante tales inconvenientes. Intentó como dijo él mismo, dar a la vaga práctica de sus antepasados (que crearon obras vigorosas sin un conocimiento claro de las reglas del

arte) unos cimientos sólidos y transmisibles. Resulta conmovedor observar a Durero tanteando diversas normas de proporción, verle distender de propio intento la forma humana dibujando cuerpos alargado o ensanchados con objeto de descubrir el equilibrio y la armonía perfectos.¹⁹

De tal suerte que este grabado nos presenta a un Adán y Eva de cuerpos perfectos; ella de robustas caderas y generosos muslos pero condecorada con un angosto talle en la cintura y pequeños senos bien plantados, colocados como dos pequeñas manzanas y a él t

, de ademanes graciosos y elegantes, abriendo su mano para recibir el fruto del pecado de su compañera, precedido de una serpiente, que se desvanece ágil de entre los oscuros arbustos, de naturaleza más bien tenebrosa, se escurre, se logra filtrar y se nos muestra de entre la obscura maleza, entonces intuimos que Durero no ha olvidado del todo su pasado , pues el maestro tiene demasiada dignidad como para aceptar sumisamente las nuevas reglas. Entrevemos un atisbo de artificiosidad en el grabado, comprendemos que los cuerpos no son tan gráciles como el ortodoxo Renacimiento lo exige, “el artista se está expresando en un lenguaje menos familiar para él”²⁰ los animales contemplan a ambos personajes en cálida calma pero son ellos y el hosco paisaje que nos recuerdan y nos regresan de golpe a aquel reticente Gótico Tardío, recordamos a la sazón, que este es más bien un serio intento de suplantar los ideales a suelo nórdico.

¹⁹ Ernest Gombrich, *La historia del arte*, Tr. Rafael Santos Torroella, Editorial Phaidon, Londres 1997, p.347.

²⁰ *Ibíd.* p. 223.

De esta misma forma sucede con las siguientes pinturas:



Fig. 26 Alberto Dürero, *La virgen adorando al niño*, 1496-1497, 1504, óleo sobre lienzo.



Fig. 27 Alberto Dürero, *Los dos músicos*, 1503-1504, óleo sobre tabla.

De la fig. 26 se sabe que fue uno de sus primeros encargos importantes al maestro por Federico el Sabio. “La virgen adorando al niño” nos remonta a las natiuidades flamencas y holandesas; la dureza relativa del trazo, las expresiones de los rostros, la típica apariencia de las vírgenes. Aunque los elementos de naturaleza muerta en primer plano y la perspectiva del interior nos remiten inmediatamente a Mantegna. Se logra observar la expresión melancólica de la virgen, llena de zozobra un tanto contenida; resulta todavía más caprichosa la expresión de el Niño Jesús que no parece dormido, más bien que yace muerto (impresión confirmada por el angelito que agita un hisopo por encima de su cabeza) correspondiente a los textos teológicos en

los que el sueño de infancia se compara al sueño de la muerte. Todos estos elementos nos ratifican la usanza e imaginería en la que Durero se cría y que contrastan con la fig. 27 “Los músicos” pues en ese año el artista ya ha viajado a Italia y comienza a absorber las ideas de sus colegas que allá residen.

No obstante Durero no se conforma, puesto que dedica gran parte de su vida a la racionalización del arte siguiendo las teorías que le llegaban de la península italiana, adoptando ciertos criterios. Pero el mismo se plantea nuevas especulaciones sobre la arquitectura y sobre los objetos susceptibles de ser traducidos en relaciones numéricas, las cuales sucumbe y comienza a cuestionarse, el problema de la representación racional del cuerpo humano, buscando desesperadamente una suerte de conciliación entre la teoría y la práctica.

El maestro vive torturado, abstraído, preocupado, insatisfecho; escudriñando las formas de la naturaleza, las proporciones perfectas del cuerpo humano en estricto apego a la investigación anatómica, pero también por medio de la geometría, a través de la circunferencia, de los trazos del compás, de las medidas dictadas por teorías matemáticas, de la sistematización de las formas, de las trampas de la razón.

Indagando afanosamente a ratos sereno en momentos vacilante, la fórmula del arte, la conciencia de la naturaleza, la verdad absoluta de las cosas.

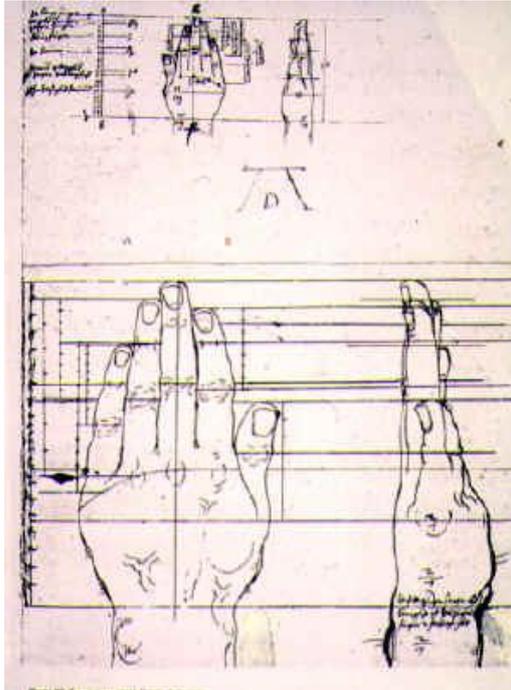


Fig. 28 Alberto Dürer, Proporciones de la mano, año desconocido, desconocido, tinta sobre papel.

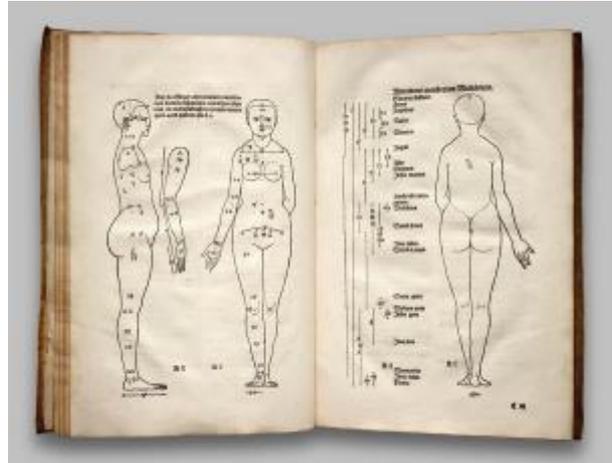


Fig. 29 Alberto Dürer, Estudio de mujer, año desconocido, tinta sobre papel.

Dürer, desarrollo una sistematización matemática dentro del arte, introdujo ideas tan primordialmente nuevas e importantes dentro de las matemáticas mismas. Su tratado fue el primer libro de matemáticas publicado en alemán y se llama: *Unterweisung der Messung mit dem Zirkel und Richtscheit* es decir "Algunos piensan que conocen a todos, cuando en realidad no se conocen a sí mismos".

A su regreso de Venecia, en el trayecto se detiene y pinta unas acuarelas tituladas "Montañas italianas", no inscribió el nombre del lugar, la localización específica (título apropiado), ya que no le interesaba, más que como modelo de estudio. Captado con una lozanía casi intemporal, con una evocación de la naturaleza en su complejidad orgánica y a su vez en su concepción más temprana, más sencilla, franca y sin pretensiones seducido por el panorama que se le presenta en aquel paisaje, más que por las grandes discusiones que el arte de su tiempo le exigía. Sólo

frente al modelo vivo Durero sabrá que ninguna clave mecánica o conformidad de regla, le servirá para su representación.



Fig. 30 Alberto Durero, *Montañas Italianas*, 1945, acuarela sobre papel.

Es decir Durero notó que para representar la naturaleza basta con observarla, absorto, placido y despejado, inscribiendo como si fuese un testigo lo que el ojo mira, la mano registra, implicado pero a la vez ajeno, palpándola pero sin llegar a transgredirla.

La ilustración científica, es según su definición: “en donde se aclara mediante una imagen lo que se explica en el texto de un modo realista”.²¹ Pero de alguna forma la experiencia del excepcional Durero nos habla de una mediación entre la regla y la contemplación serena impávida de la naturaleza para su correcta y puntual representación, de un dialogo con la naturaleza.

Por lo tanto en nuestro oficio como ilustradores debemos de estar conscientes de las posibilidades intrínsecas en el dibujo y por ende en la ilustración, como lo hemos

²¹ [http://es.wikipedia.org/wiki/Ilustraci%C3%B3n_\(dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Ilustraci%C3%B3n_(dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico)), 02/ abril/ 2010

visto en estos últimos temas y que no necesariamente tiene que ver con ortodoxas reglas de representación gráfica sino más bien con reflexiones exhaustivas y profundas en torno al labor que hemos de desempeñar que no harán otra cosa más que enriquecer cada una de nuestras acciones.

1.4 LA ILUSTRACIÓN UN ARTE MENOR

*En primer lugar no existe el arte
sino las artes
y éstas son muchas y diversas.*

Juan Acha

Retomando las ideas del maestro Acha vale la pena señalar, que ninguna actividad cultural se ha constituido de manera exenta o en el más puro y estricto sentido de aislamiento, es decir:

Unas artes son emanadas de otras o, lo que es lo mismo vienen a ser derivados estéticos de un lenguaje o tecnología existente. La poesía y la novela son desprendimientos estéticos o artísticos del idioma, producto colectivo que hablamos y escribimos con fines prácticos. Lo mismo la danza y el cine artístico: la primera viene de los lenguajes corporales y el segundo de la tecnología cinematográfica para producir imágenes audiovisuales.

Como resultado de lo anterior, cabe afirmar que todo arte participa con otro lenguaje de la misma infraestructura de reglas o técnicas.²²

Podemos manifestar entonces; que la ilustración se erige y ha sido resultado de diversos procesos históricos, tecnológicos y culturales.

²² Juan Acha, *op cit...* p. 40.

Creando así su propio lenguaje e identidad. Por lo tanto esta actividad es en sí mismo un lenguaje (bajo sus propias reglas y categorías), y su producción obedece a un principio gráfico.

Siendo mejor conocido como lenguaje gráfico, debido a su cualidad cromática en el que se ha expresado tradicionalmente. “La ilustración se reduce, por regla general, a los valores tonales que van del blanco al negro. Tales extremos definen también el marco físico en el que se manifiesta el principal elemento que articula el fenómeno editorial, el texto impreso, haciendo beneficio para su objetivo comunicativo del mayor contraste posible entre la letra impresa y el blanco del papel”.²³

Por lo tanto la ilustración comprendida como un fenómeno sociocultural, responde a tres procesos básicos: su creación, producción y consumo. Este último a diferencia de las producciones artísticas que van destinadas, a un público específico y reducido, por el contrario la ilustración va destinada a un público masivo.

Siendo el arte también componente, sustancia e ingrediente dentro de sus filas, de manera directa o indirecta. Pues si bien la ilustración se ha asociado más puntualmente a la par de la cultura del libro, la tecnología y su innegable clasificación categórica hacia el área del diseño, también es cierto que ha tenido un indisoluble intercambio con el arte.

Aunque Lawrence Zeegen nos señala que en la actualidad:

Está claro que los límites de la ilustración se encuentran en algún lugar a medio camino entre el arte y el diseño. Nunca se le ha considerado una rama del arte en

²³ Juan Martínez, **op cit...** p. 71.

mayúsculas, ni tampoco existir como una disciplina ligada únicamente al diseño, no siendo reconocida como propia por los artistas ni por los diseñadores. Los primeros la han considerado demasiado caprichosa y los segundos demasiado artística.²⁴

Según nos plantea Juan Martínez Moro, en su libro, *La ilustración como categoría*, el arte no es menos condescendiente: “Hasta el presente ha sido considerada una parcela secundaria del arte: la ilustración. Elevar a rango de concepto lo que es considerado a lo más como un subgénero dentro de la práctica artística, será para muchos un despropósito temerario”²⁵.

Es por eso, que en este tema del presente texto o investigación, se pretende, más que realizar un juicio a favor o en contra, en torno a la ilustración y su correspondencia con el arte; una llana revisión sobre esta relación.

Por lo tanto el primer paso será definir según la clasificación más ortodoxa, ambigua y convencional del arte ¿cómo se estiman sus obras o producciones?. Encontraremos inmediatamente que existe una primer diferencia entre el arte, las artes decorativas y/o las artesanías.

Dentro del primer bloque del arte se hayan las Bellas Artes es decir, la arquitectura, escultura, pintura, música, literatura y danza.

²⁴ Lawrence Zeegen, *op cit...* p. 65.

²⁵ Juan Martínez, *op cit...* p. 8.



Esta impactante escultura, representa en la actualidad uno de los grandes íconos de las Bellas Artes.

La Venus de Milo es una estatua que representa a Afrodita (Venus para los romanos) y se encontró en dos pedazos en 1820 en la isla egea de Melos, llamada también Milo, por un campesino denominado Yorgos.

Fig. 31 Anónimo, *Venus del Milo*, creada entre los años 130 y 100 a. C., estatua en mármol.

En el segundo grupo las llamadas artes decorativas como pueden ser la cerámica, la metalistería, el mobiliario, el tapiz y el esmalte. Están suelen ser de carácter utilitario, mientras las Bellas Artes se aprendían mediante una enseñanza sistematizada y académica, las artesanías se cultivaban en los talleres colectivos.



El pueblo de San Bartolo Coyotepec esta ubicado en el estado de Oaxaca. Y este lugar es conocido por la elaboración de artesanías, en especial de productos de barro negro.

Durante el proceso de fabricación -se sabe-, se involucra toda la familia. Ya que es un proceso lento y laborioso. Que requiere de gran pericia y conocimiento para su producción.

Fig. 32 Anónimo, sin título, año desconocido, San Bartolo Coyotepec, basija de barro negro.

De forma conjunta pero a sus vez distantes se encuentran dos clasificaciones que, merecen una especial mención:

El grabado y otras formas de reproducción artística, así como el diseño el cual surge con la Revolución Industrial (s.XIX), en un esfuerzo por revalorar los objetos derivados de la fabricación seriada, resaltando su cualidades estéticas y prácticas. Actividades íntimamente asociadas a la ilustración. (tema que se aborda de forma más completa en el tema 3.2 La ilustración en la cultura de masas).



Fig. 33 Erica Il Cane, sin título, 2008, grabado.



Fig. 34 Anónimo, sin título, año desconocido, detalle de tapiz.

1.4.1 La ilustración frente a la pintura y al grabado

Podremos notar entonces que la ilustración se gesta y se emana de diversas actividades que se entretajan, en varios puntos convergen y en otros se apartan. En ese sentido la ilustración tiene como pariente a la pintura, pero en realidad es hija del grabado.

Por lo tanto, tratar de juzgar sus cualidades a partir de los criterios de la pintura es incorrecto, por eso a menudo se le considera asfixiada por sus propias limitaciones físicas, cuando más bien posee ciertos requisitos, que bien llevados pueden ser un auténtico reto a la imaginación y creatividad del autor.

Frente a ello, las formas esencialmente cromáticas de la pintura marcan una distancia y una resistencia ante cualquier intento de ser verbalizadas, pues tal como afirma David Batchelor en su reciente libro Cromofobia (2002) “el color en el arte habla por sí

mismo y cualquier intento de hacerlo en su nombre está abocado al fracaso". En la gráfica la imagen es radicalmente ajena al gran invento renacentista del sfumatto, optando por encerrarse formalmente bajo un contorno finito y discreto. Sus creaciones están basadas más que en el ver naturalista, en un percibir analítico y un abstraer de formas precisas, que son confinadas en recintos capaces de albergar los límites del significado que promueve cada una de ellas. Por ello las ilustraciones gráficas son elaboraciones articuladas estética e intelectualmente, cuya principal finalidad es la de su efectividad comunicativa.²⁶

Sin embargo la ilustración pareciese débil frente al gran potencial expresivo de la pintura, cabe señalar que su lenguaje gráfico es forzosamente analítico y sintético, haciendo más beneficioso su objetivo y finalidad que es la de informar. Basta con observar el contraste que se genera frente al blanco del papel y el texto.

Sin dejar de mencionar que esta puede ser apreciada también desde ciertos parámetros que se asemejan a los criterios que el arte dicta.

Puesto que la ilustración del mismo modo posee infinidad de lecturas y es susceptible de diversas interpretaciones, como pueden ser:

- Juicios históricos
- Valores formales
- Estéticos
- Estilísticos

²⁶ David Batchelor, cit por Juan Martínez, *La ilustración como categoría. Una teoría unificada sobre arte y conocimiento*, España 2004, Editorial Trea. p. 74.

- Cognoscitivos
- Psicológicos
- Subjetivos
- E incluso aquellos que sugieran el carácter o personalidad del autor

La ilustración en si misma ya significa y comunica, es una retorica concebida en imagen y su producción oscila desde su forma más tradicional hasta el uso de sofisticadas herramientas. Parte de un principio comunicativo, pasando por lo estético, lo gráfico hasta lo creativo.

Y por su propia naturaleza informativa y portadora de ideas, se dispone a ser objeto de análisis desde tres planos; semántico, sintáctico y pragmático.

Su inexorable relación con el grabado la hace un tanto vulnerable frente a la ortodoxia del arte puesto que la primera se le considera como objeto artístico y su nobleza y cualidad de reproducción es valorada admitida y exaltada mientras que a la ilustración se le estima mas de uso cotidiano y objeto de divulgación.

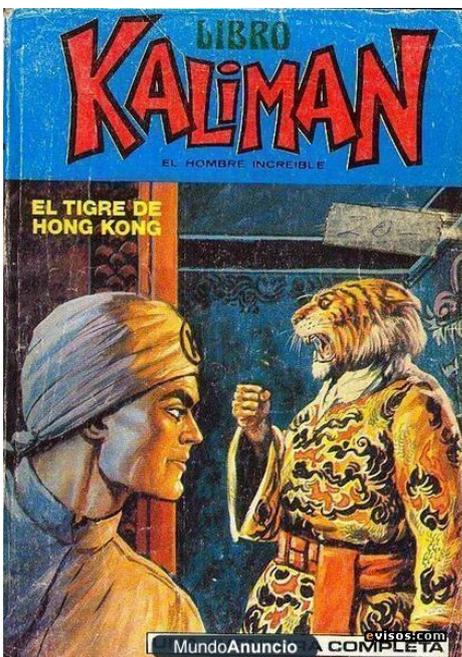
Ya que la ilustración a diferencia de las producciones artísticas, que va dirigida a gremios selectos y reducidos, contrariamente esta, se dirige a públicos masivos.

Se hace una gran diferencia al nombrar los grabados de Durero, Rembrandt y Goya. Se separaran, se aíslan, se les agrega una ficha técnica y son expuestos en museos, la ilustración en ese sentido se ve más desechable y como producto de

consumo, pareciese que solo cumpliera con su función más mediática y como dictan las normas del capitalismo: destacarse, usarse y tirarse.



Fig.35 Francisco Goya, *Desgracias acaecidas en el tendido*, 1816, grabado.



Kaliman es el producto de Rafael Cutberto Navarro y Modesto Vásquez González, (dos hombres de radio), quienes dieron en este personaje y su fiel compañero Side Kick Solín, una imagen al papel de héroe hecho en México.

Llamado el “hombre increíble”, conto con su primera publicación en noviembre de 1965 después de 2 años de ser un hit en la radio.

Podemos notar que en estas producciones existe un atisbo de nostalgia y respeto pero jamás un pleno reconocimiento o diferenciación como el que existe con los autores de los anteriores grabados.

Fig.36 Anónimo, portada de *Kaliman* (historieta), año desconocido, técnica desconocida.

Nadie niega la gran habilidad y el renombre de estos maestros, pero existe un principio de contradicción pues sus producciones gráficas también tuvieron en su tiempo la misma función de divulgación que ahora cumple la ilustración.

En cambio otras producciones que comúnmente eran apreciadas de uso cotidiano, ahora han sido revaloradas incluso como un paradigma estilístico de la época, existen muchos ejemplos al respecto. En ese sentido vale la pena citar a las famosas ilustraciones de Pin-up de los años 40, que eran encarnadas por lindas chicas, representadas en anuncios, calendarios, postales etc. Favorecidas por el estricto canon de belleza anglosajona, dotadas de enigmática inocencia así como de inexplicable sensualidad, exhortas pero ajenas herméticas, distantes, desempeñando tareas habituales en inconcebibles y majestuosas poses. Más parecidas a unas ninfas mitológicas que son observadas por un público voyeur y en las que ellas pareciesen no estar consientes de aquello.



Fig.37 Alberto Vargas, *Juego de cartas*, año desconocido, técnica desconocida.

Admiradas envidiadas sin saber que mientras son las delicias de los soldados, un puñado de personas sobrevive a la devastación de la guerra.

Con esto podemos constatar entonces que probablemente ninguna producción que se precie de arte, (sobre todo en lo concerniente a obras antiquísimas), tuvieron como finalidad el ser expuesta en un museo o formar parte de una institución que ampare su valor como pieza de culto, pero obviamente esos objetos que quizá sirvieron para el uso cotidiano, ahora representan y forman parte de una colección.

Pero estas y otras contradicciones existen y han permanecido siempre en la historia del arte, el siguiente tema nos dará una idea de esta situación.

1.4.2 El arte y la ilustración frente al fenómeno de reproducción.

*Hay, pues, tres especies de lechos:
El que se halla en la naturaleza,
y del cual podemos decir, me parece, que es Dios su autor.
¿A qué otro, en efecto, podría atribuirse?
a nadie más que a él. El segundo es el que hace el ebanista.
Y el tercero, el que es obra del pintor.*

Platón

Este tema da cuenta sobre las formas de juzgar al arte y discernir sobre las expresiones, que se generan en el siglo XX, como respuesta, a la forma tradicional de discernir en el tema y como pueden ser algunas, ideas aplicadas, para clasificar a la ilustración.

En cuanto a lo que el arte refiere uno de los principales argumentos que se esgrime, para no considerar a la ilustración, ni siquiera como un arte emergente, (además de no figurar dentro de sus categorías y clasificaciones) concierne con el tema precisamente, de su producción y reproducción.

Puesto que esta última plantea una disyuntiva, que tiene que ver con uno de los pilares en los que se erige el arte occidental; obra única versus obra múltiple. Y es que la ilustración es una actividad que tiene como cualidad la divulgación y todo aquello que sugiera producción en masa, imitación, dupla etc. Por lo tanto va en contra de una de las máximas establecidas del arte.

Incluso los artistas ya antes tuvieron que lidiar con argumentos de semejante índole y uno de los más celebres pronunciamientos, ha sido los de Platón:

¿Un lecho, no es siempre el mismo lecho contemplémoslo de frente o de perfil? Pues aunque sea el mismo en sí, ¿no se aparece como diferente? Lo mismo digo de cualquier cosa.-la apariencia es diferente, aun cuando el objeto sea el mismo. – reflexiona ahora sobre lo que voy a decirte. ¿Cuál es el fin de la pintura: representar lo que es tal cual ello es, o lo que parece tal como se aparece? ¿Es imitación de la apariencia, o de la realidad? No, sino un fantasma. El pintor, por ejemplo, está, por tanto, muy alejado de lo verdadero, y la razón por qué hace tanta cosas es que toma sino la parte más pequeña de cada una, y aun así, lo que nos representará a un zapatero, a un carpintero o a otro artesano cualquiera, sin tener ningún conocimiento del oficio de aquel a quien representa. Esto no obstante, ilusionara a los niños y al vulgo ignorante, mostrándoles de lejos –un carpintero que haya pintado, de suerte que tomen la imitación por realidad.²⁷

²⁷ *Platón Diálogos*, Estudio preliminar de Francisco Larroyo, Vigésimosexta Edición, Editorial Porrúa, México 2000, p. 604.

Y es que para Platón el arte es una imitación y el artista un copista pues lo que percibe no es más que una imitación de la forma verdadera. De manera que un artista es un virtuoso pero de las apariencias, está alejado varios grados de la verdad.

Para él, un campesino se esmerara en reproducir estas realidades efímeras pero indispensables para la vida, como son la siembra de frutos, cereales y hasta la crianza de animales domésticos, mientras que los artesanos se encargan de producir objetos precarios, haciéndose acreedores de un ingreso inmediato a un grado más bajo de lo que él consideraba la realidad.

Pero los artistas, se posicionaran sobre la máxima o mejor dicho la mínima estadía de esta pirámide, pues ellos son la reencarnación absoluta, de la apariencia, del reflejo, del engaño y su única ambición es reproducir aquella imagen de antemano adulterada y que contiene una porción mínima de realidad.

No obstante una de las grandes crisis en la historia del arte se genera ciertamente en el Renacimiento, cuando los artistas interpelan su lugar en la sociedad. Y a través de los años se establece la “obra única” como uno de los cimientos más sólidos de la cultura de occidente.

Esta contienda es ganada por los artistas, pues su labor no será visto jamás como un simple oficio, por el contrario se les revalorara por ser hacedores de imágenes y como símbolos intelectuales de su tiempo.

Paradójicamente algunos de los alegatos que se realizan en la actualidad, para no considerar dentro del gremio a otras producciones, se asemeja de alguna manera con los argumentos que emitió, Platón.

En ese sentido uno de los más influyentes teóricos del arte contemporáneo es Walter Benjamin, quien expuso en su ensayo *La obra de arte en la época de su reproductividad técnica* en el año de 1935, refiriéndose al cine y al teatro:

En definitiva, el actor de teatro representa él mismo en persona al público su ejecución artística; por el contrario, la del actor de cine es representada por medio de todo un mecanismo. Esta última somete la actuación del artista, a una serie de tests ópticos.

Y este actor se ve mermeado en la posibilidad, reservada al actor de teatro, de acomodar su actuación al público durante la función. El espectador se encuentra pues en la actitud del experto que emite un dictamen sin que para ello le estorbe ningún tipo de contacto personal con el artista

-En cuanto al cine- llega el hombre a la situación de tener que actuar con toda su persona viva, pero renunciando al aura. Porque el aura está ligado a su aquí y ahora. Del aura no hay copia. Lo peculiar del rodaje en el estudio cinematográfico consiste en que los aparatos ocupan el lugar del público. Y así tiene que desaparecer el aura del actor y con ella la del personaje que representa.²⁸

Es decir, Walter Benjamin, utiliza como categoría central el concepto de aura, para referirse a una forma de experiencia estética, que se da en el contacto o en la visión de la obra original. Y lo que sucede con esta al entrar en contacto con los medios de reproducción técnica queda expresado de la siguiente forma:

El concepto de aura, podremos decir: en la época de la reproducción técnica de la obra de arte lo que se atrofia es el aura de esta. El proceso es sintomático; su

²⁸ Benjamin Walter, *La obra de arte en la época de su reproductividad técnica*, Tr. Jesús Aguirre, Editorial Taurus, Madrid 1973 p. 34 y 36.

significación señala por encima del ámbito artístico. Conforme a una formulación general: la técnica reproductiva desvincula lo reproducido del ámbito de la tradición. Al multiplicar las reproducciones pone su presencia masiva en el lugar de una presencia irrepetible.²⁹

Curiosamente el arte contemporáneo debido a su “carácter efímero, mutable o inaccesible de algunas creaciones, la aparición pública de éstas radica casi exclusivamente en su plasmación y documentación gráfica (sea fotográfica, videográfica, infográfica, etc)”.³⁰ Eso quiere decir que uno de sus elementos que le constituyen fundamentalmente se apoya en gran medida, a los medios de reproducción visuales, (al menos para su exhibición) que tanta aversión, le produce a los ortodoxos del arte y que hoy en día es una herramienta primordial en el quehacer artístico.



Uno de los más celebres performance, protagonizado por John Lennon y Yoko Ono, en contra de la guerra de Vietnam.

Es recogido y documentado por el fotoperiodista Gerry Deiter y su trabajo es expuesto en el museo de Bethel Woods en Nueva York.

Los artistas hicieron un segundo encierro, que duró ocho días, por la paz en un hotel de Montreal en junio de 1969, cuatro meses después del primero en Amsterdam.

Fig. 38 Gerry Deiter, *En la cama por la paz*, con John Lennon y Yoko Ono, Montreal, 1969, fotografía.

²⁹ *Ibíd*em p. 22.

³⁰ Juan Martínez, *Un ensayo sobre grabado (a principios del s. XXI)*, Universidad Nacional Autónoma de México, México 2008, p. 29.

Francis Alys uno de los más destacados exponentes del arte en la actualidad, ingresado y coronado en las grandes ligas del reconocimiento internacional (meta y gloria aspiracional de cualquier artista). Éxito que se ve confirmado en su participación en el proyecto 76 del MOMA, con una ácida intervención titulada La procesión moderna.

Acción que contó con la colaboración de un grupo de personas, ajenas y extrañas al arte, para que en tono carnavalesco y más parecido a las peregrinaciones populares de santos que se realizan a manera ritual y solemne en los países latinoamericanos, para conmemorar a sus beatos. De la misma forma se trasladaran reproducciones de los más grandes iconos del arte moderno, del centro de la antigua sede del museo en Manhattan, al recién ubicado, (tesoro y santuario, nuevo museo), en las afueras de Queens.



Fig. 39 Francis Alys, *La procesión Moderna*, 2002, fotografía.

La pieza se constituye de fotografías y video a manera de documento de este desfile, que pretende convertir en efigies de la devoción popular lo que ya ha sido ensalzado por la historia del arte, como son Picasso, Duchamp o Alberto Giacometti.

No obstante Andy Warhol uno de los artistas más emblemáticos del s. XX, fue también uno de los promotores de la serialización en el arte. Entre sus obras se encuentra un autorretrato, (último pedestal de resistencia del “aura” según Benjamín) y también uno de los grandes géneros del arte.

Para ser multiplicado caprichosamente, en una serie de seis, (se desconoce el número de tiraje, pero se sabe que fue múltiple) realizado en 1967. Y donde se nos presenta en un traje de etiqueta, llevándose la mano a la boca, - gesto que alude al que comúnmente se tiene al concentrarse en una tarea-.

La mitad del rostro es absorbido por una sombra, mientras que la otra parte es irradiado por luz, ambos valores se expresan por medio del color, (este difiere en cada sección), pero en cada panel es el color, un indicador que denotara un estado de ánimo diferente.

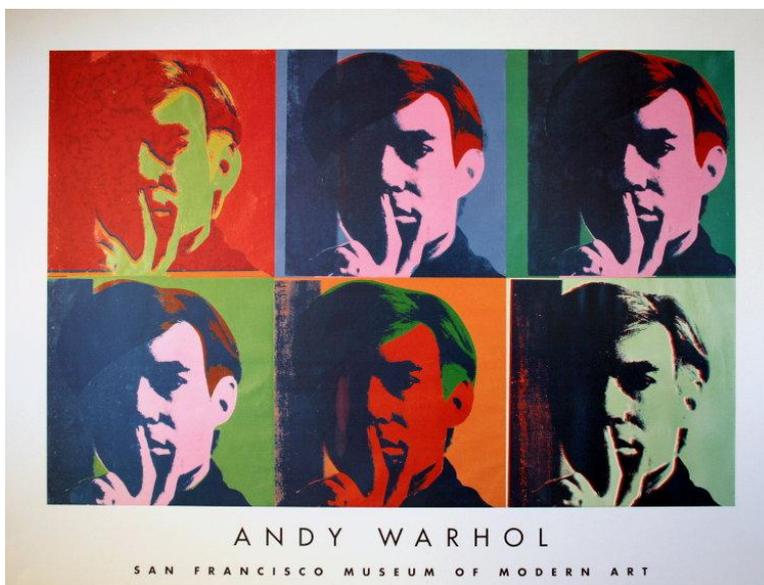


Fig. 40 Andy Warhol, Autorretrato, 1967, serigrafía.

Frente a este hecho Carla Gottlieb manifiesta:

La duplicación y la serialización de los autorretratos plantea la duda de si esta repetición no deteriora la calidad de la individualización. Pienso que esto no sucede, ya que el espectador enfoca una sección a la vez, una exposición de retratos de Vincent van Gogh en la que la diferencia radica en la pose, hace que el espectador siga al artista a través de las diferentes etapas de su vida.

Un cuadro del Andy serializado, con cada sección diferenciada por las combinaciones del color, reduce el lapso que abarcan las imágenes porque la postura es idéntica: el espectador sigue al artista a través de unos cuantos segundos de su vida. Los autorretratos (y retratos) de Warhol son una prueba de que el contenido humano no tiene por qué perder terreno con la serialización.³¹

Pero no solo los artistas del s. XX hallaron en la imitación o en la dupla una solución a sus pormenores o inquietudes plásticas. Pues para empezar la copia, que tanto escozor y desdén genera, es y fue una herramienta en el conocimiento y legado que nos han dejado las grandes obras de arte.

Piénsese por ejemplo en el extraordinario arte estatuario de la antigua Grecia, sabemos de este gracias a las reproducciones, (en su mayoría romanas), con todo y sus salvedades y transgiversaciones que una copia siempre nos brindara, pero de no existir quizá, nuestra aproximación a ellas sería todavía más velada o nula. Gombrich comenta al respecto:

³¹ Carla Gottlieb, *La iconografía en el arte contemporáneo (Coloquio Internacional de Xalapa)*, Tr. Gloria Benuzillo y Magda Benuzillo. Editorial UNAM, Instituto de Investigaciones Estéticas, México 1982, p. 18

La verdadera razón a que obedece el que casi todas las estatuas famosas del mundo antiguo perciesen fue, que, tras el triunfo de la cristianidad, se consideró deber piadoso romper con la estatua de los dioses odiados. En su mayoría las esculturas de nuestros museos sólo son copias de segunda mano, hechas en la época romana para coleccionistas y turistas como souvenirs y como adornos para los jardines y baños públicos. Debemos agradecer esas copias, ya que ellas nos dan, al menos una ligera idea de las más famosas obras del arte griego; pero de no poner en juego nuestra imaginación, esas pálidas imitaciones pueden causar también graves prejuicios. Ellas son responsables en gran medida, de la generalizada idea de que el arte griego carecía de vida, deía de vida, dea frí e insípido, y de que estas estatuas poseían aquella apariencia de yeso y vacuidad expresiva que nos recuerdan las trasnochadas academias de dibujo.³²

Si lo meditamos un poco, y nos ponemos estrictos con aquellas ideas que privilegian la obra como única y castigan todos aquellos intentos; hemos rendido pleitesía, a un puñado de obras, que lo más probable no sean ni la mitad de lo que su autor concibió para ellas. Sin embargo estas estatuas realizadas por romanos contienen el añadido de “la nostalgia por lo viejo”, elemento presente y capaz de condonar, contrariedades que el arte en su visión más escrupulosa, comúnmente no eximiría.

Pero no solo las grandes estatuas del arte griego han sido blanco de copias, pues la historia del arte nos ofrece un vasto número, de anécdotas de semejante índole.

³² Ernest Gombrich, **op cit...** p. 84

Basta con mencionar que desde la Eda Media, debido a la transición de artesano a pintor, esta última tarea se especializa y se define de tal manera, que se establecen los gremios. Y es así como se crean los talleres de pintura, (semejante a lo que hoy en día lo es un taller mecánico o de albañilería), los encargos se asumían colectivamente y las tareas eran divididas. De tal forma que cualquier aspirante a pintor se adiestraba en estos lugares comenzando largas y tortuosas faenas. Especialmente humildes y hasta monótonas, como macerar pigmentos, preparar la imprimatura, elaborar la goma entre otras.

Eso sí bajo la estricta supervisión del maestro pintor, a punta de esfuerzo y duro trabajo, sumisión y lealtad a las exigencias de este, alguien lograría sobresalir, quizá con el correr de los años y tal como lo expresa Philip Ball:

Para convertirse en “maestro pintor” y poder aceptar encargos, el aprendiz tenía que presentar “una obra maestra” para que el gremio la aprobase. Es extraño que este término haya llegado a definir la pieza más lograda de un artista, en vez de su primer intento de alcanzar el reconocimiento.³³

Por eso no es de sorprenderse que el extraordinario legado de piezas artísticas que religiosamente almacenamos, hoy en día y en los que exaltamos el nombre, la firma y la individualidad del autor. Contengan el arduo trabajo del artista y de un par de desconocidos que no corrieron con la misma suerte que ofrece la gloria de ser reconocido y ensalzado por la historia del arte.

Claro sin dejar de otorgarle su justo crédito, a la gracia y pericia que estas obras albergan de sus creadores:

³³ Philip Ball, *op cit...* p. 125

No en balde, pues, los pintores atesoraban celosamente sus materiales, y los preparaban y aplicaban con tanto cuidado. Si bien eran los aprendices del taller los que desempeñaban estas actividades, las normas de calidad eran rigurosas. Como cualquier otro pintor de su tiempo Durero no daba personalmente todas las pinceladas, a cada una de las obras que se le atribuyen, pero cuando lo hacía, maceraba él mismo los colores y los mezclaba con aceites purificados por él. Para proteger la obra terminada sólo confiaba en su propio barniz.³⁴

Esta práctica se extendió por muchos años hasta que en el s. XVII (por ejemplo) los artistas se formaban y matriculaban en talleres privados pero estos funcionaban más o menos como escuelas de arte “aun cuando se considerase que un estudiante dibujaba lo suficientemente bien para permitirle coger un pincel, su primera tarea era copiar los cuadros de los viejos maestros en el Lovre, o en los cuadros que el maestro tuviera en el taller”³⁵.

En la actualidad y bajo la herencia que nos ha dejado la irrupción del Arte Contemporáneo, donde se plantean nuevas reglas, sabemos de antemano, que el producto que se gesté, será mejor bienvenido en tanto intervenga la imaginación y la representación que valla mas allá de una rala y somera realidad o imitación.

Sin embargo la forma en la que los aspirantes a artistas comienzan su formación, (de forma muy primigenia) aun tiene que ver con la imitación, pues se sabe que la imitación practicada, engendra posteriormente ingenio. En países como México, donde no se dispone de los grandes museos que alojan las obras maestras del arte

³⁴ **Ibíd**em, p. 165.

³⁵ **Ibíd**em, p. 218.

europeo, se recurre a los medios de reproducción masiva, de tal manera que nuestra principal referencia no proviene de una autentica pieza, sino de una imagen que la contenga.

Juan Martínez señala al respecto:

Aquí encontramos escenificado el mito tan frecuente de la reacción edípica que genera la preponderancia tecnológica, que llega en este caso a ser de una voracidad tal que temerariamente pronostica también la desaparición de la pintura y escultura, ahora subsumidas en la obra multimedia y audiovisual estaría vengando a su padre-grabado, durante tantos siglos subsidiario de las llamadas artes mayores.³⁶

³⁶ Juan Martínez, **op cit...** p. 18.

CAPITULO 2

LA ILUSTRACIÓN COMO MEDIADORA ENTRE LO VISIBLE Y PENSABLE

2.1 PERCEPCIÓN

Hasta el momento hemos tratado de encontrar los orígenes más primitivos de la ilustración, para así comenzar a tener una lectura más completa de sus cualidades. La idea principal en ese sentido, es que existen diferentes perspectivas ó formas de abordarla. Este capítulo se cuestiona ¿qué es la percepción? y ¿cómo interviene en el proceso creativo?, ¿qué factores se entretajan para la conveniente manufactura de una ilustración? pero más allá de ello ¿por qué la ilustración es una actividad compleja y cognoscitiva?.

Uno de nuestros primeros postulados fue que: la ilustración actúa como mediadora entre lo visible de un mundo y lo pensable del otro. Es un documento, es testigo, portadora de ideas, evocadora de un momento, un lugar, sujeto de experiencia y reflexión. Es también una forma de aproximación al conocimiento y difusor de este.

Pero antes de todo ello es un ejercicio de percepción. Puesto que es, el primer paso que se plantea el ilustrador frente a su modelo de estudio, para tener una captación mayor, no solo es cuanto a reproducción de una efigie sino en un sentido más extenso del término.

Definamos pues ¿qué es percepción?:

Según el diccionario Enciclopédico Salvat, la define como “el proceso por el que alguna persona elabora y ordena los datos que le proporcionan los sentidos”³⁷

En el campo de la psicología es definida como

³⁷ *Diccionario Enciclopédico Salvat*, Editorial Salvat editores, tomo IX, Barcelona 1978, p. 1092.

La materia prima entregada al cerebro por los órganos de los sentidos, la cual es conducida por los nervios sensoriales, la interpreta y utiliza el individuo de acuerdo con sus experiencias pasadas para seguir promoviendo cualquier actividad que, en un momento dado, el individuo se encuentra realizando. La psicología de la percepción es, por lo tanto, una elaboración de esta clase de afirmaciones o, en otras palabras, una especificación cada vez mayor de las anteriores generalidades³⁸, según Jonson en su libro *Essentials of Psychology*.

Por su parte Norman L. Munn, nos dice que:

La percepción es un proceso equiparable a la discriminación, a la diferenciación y a la observación. Habitualmente el término se usa para referirse a procesos nerviosos y de recepción relativamente complejos, que se encuentran en la base de la conciencia que tenemos de nosotros mismos y de nuestro mundo. Dicha conciencia se conoce como percepción.

Aunque el término percepción se restringe a los aspectos que se refieren a la experiencia, tiene ciertas implicaciones conductuales. La percepción de objetos, situaciones y relaciones está frecuentemente correlacionada con reacciones externas particulares.³⁹

Es decir es un acto por el cual se conoce o reconoce una realidad, sea o no sensible, de la que resulta una imagen conformada por las sensaciones o impresiones provocadas por el objeto presente a la conciencia, por asociaciones o apreciaciones posteriores y por los juicios estimativos relacionados con él.

³⁸ S.Howard Bartley, *Principios de Percepción*, Editorial Trillas, México 1969, p. 22.

³⁹ S. Howard Bertley, *op. cit...* p. 23.

Gracias a esto podemos distinguir y reconocer lo elemental de un objeto o persona, detectando lo esencial y separando lo accidental. Se trata de un tipo de destreza basado en el reconocimiento de formas, aislando características de un individuo, por encima de ciertas variables.

Para muestra la siguiente imagen:



Fig. 41 Autor desconocido, *Formas curiosas de nubes*, 2007, fotografía digital.

¿Qué ve? un perro ¿verdad? y no es necesario ser un experto criador de estos, pues basta con detectar las características más representativas de estos animales, como son; orejas, hocico, nariz entre otras. En este caso la percepción actúa como el que comunica y ordena el principio de forma por encima de los variantes elementos y se encargará de dar una aprehensión global de una realidad.

Si bien es cierto no hay dos personas que vean un objeto de la misma manera. Incluso cuando el ojo trabaja perfectamente y reproduce en la retina la imagen exacta del objeto visto, el cerebro la interpreta de acuerdo a una compleja serie de

asociaciones, pero aun así todos podemos encontrar comunes denominadores y establecer acuerdos.

De esta misma forma trabaja el ilustrador, pues ha de buscar, las formas más distintivas de un objeto para sí poderlo representar y que estén sean fácilmente legibles por su público espectador sin que se cree interferencias.

Pensemos en ese sentido en la representación un gato (por citar un ejemplo), de formas resumidas o muy de primera intención, sí, este no estuviese bien realizado, hasta un niño podría notarlo, como comenta Gombrich, “Resulta en verdad molesto que un elemento extraño perturbe una imagen familiar. Si nos cambian algo de sitio en nuestra habitación solemos darnos cuenta enseguida”⁴⁰, lo mismo sucede con las imágenes.



Este es un dibujo, fragmento de una animación realizada por niños del colectivo “Mi casa, mi barrio, mi escuela” de la del plantel público de Vicente López, en España.

Fig. 42 Anónimo, *El gato poseído*, año desconocido, dibujo – animación.

⁴⁰ Ernest Gombrich, *La imagen y el ojo*, Tr. Fernando Antonio Rojo Betancourt, Editorial Debate, Madrid 2002 pág. 16



Fig. 43 Anónimo, sin título, año desconocido, aerosol.

Como podemos observar las imágenes anteriores, dan cuenta de su sencillez pero no dejan de ser tan reconocibles como lo sería una imagen naturalista, de hecho la tarea del diseñador y del ilustrador consistirá en captar estas imágenes y traducirlas en formas más concretas, para facilitar su lectura al espectador.

Quizá en este momento el lector piense entonces, que el trabajo del ilustrador es tarea fácil, pues como Gombrich lo expresa:

El reconocimiento es fácil, automático casi, tal vez por serlo, fundamentalmente inconsciente, no inconsciente, desde luego, en el sentido freudiano, sino en el sentido de los procesos automáticos a los que no necesitamos ni habitualmente podemos prestar atención. No sabemos cómo ni por que recordamos correctamente la cosa, (en este caso el perro), pero enseguida nos damos cuenta de si falta algo de un perro real o pintado.⁴¹

Incluso si dicha imagen pretende ser mimética ó intencionalmente caricaturista.

⁴¹ ídem.

En defensa a ello, afirmaré que el buen ilustrador va más allá de la vana representación, pues ha de transportarnos con sus imágenes al momento y lugar, que se pretende. Es decir la percepción no solo actuara como un parámetro visual, pues abarcara, sensaciones, emociones y situaciones de orden más completo.

Ya que ésta, no solo es una experiencia, aislada ni puramente visual, es más bien la información global de una serie de sensaciones, donde intervienen los sentidos, pero también el pensamiento. Podría decirse entonces que la percepción actúa como el que ordena e interpreta dichas manifestaciones.

Esto es algo que conoce muy bien el ilustrador y su tarea consistirá en hacernos participe de esta impresión por medio de una imagen. El deberá mediar con los pocos datos que le son suministrados y edificar sus imágenes complementándolas con sus experiencias perceptivas.

Un ejemplo muy claro de lo antes mencionado es la extraordinaria ilustradora Tatiana Proskouriakoff (Tomsk, Rusia, 1909-1985), quien con los pocos recursos y escasos conocimientos que se tenía de las antiguas civilizaciones que poblaron nuestro país, en el México precolombino, a inicios del s. XX. Supo dibujar el aspecto que tendrían las ciudades mayas, en el pináculo de su gloria.



Fig. 44 Autor desconocido, *Primer proyecto de restauración de escalera de Copán, Honduras, 1891*, fotografía.



Fig. 45 Tatiana Proskoriakoff, *Escalera de Copán, Honduras, 1939* aprox., dibujo.

Gracias a sus dibujos podemos concebir aquellas ciudades mayas, ella es un perfecto ejemplo de cómo la investigación teórica es trabajada conjuntamente con la observación fina, detallada y hábilmente entramada con esta percepción integral, que

hemos estado mencionando. Para ser procesados por el pensamiento y finalmente plasmados en una imagen.

Los datos e información con los que no cuenta el ilustrador son complementados con su trabajo como observador y la impresión global o la captación general que se obtuvo del objeto a representar.

Pero esta tarea no sólo concierne a la ilustración científica, arqueológica, o aquellas imágenes que se precien de miméticas, puesto que los diversos estilos de la ilustración, de igual manera son producto de la percepción. Pensemos en ese sentido en aquella caricatura realizada por Hans Erni de Albert Einstein:



Fig. 46 Hans Erni, *Bosquejo preliminar de Albert Einstein*, 1957, gráfito.

Podemos notar en este dibujo cómo un puñado de líneas trazadas con habilidad puede sugerir una gran riqueza de detalles. El artista no sólo captó la mirada y la melena de Einstein sino la posición de sus dedos y su característico desaliño.

Es en este punto donde nos encontramos en el terreno de la percepción pero también nos vamos involucrando con el análisis de la imagen.

2.2 CREATIVIDAD. LA GÉNESIS DE LA CREATIVIDAD EN EL ARTE Y LA ILUSTRACIÓN

Es una habilidad definida como, la capacidad decisiva:

- De inventar algo original o con rasgos divergentes.
- Y también la destreza, para resolver ciertos problemas, de manera ingeniosa.

La creatividad no es algo medible o limitado, o como a veces nos lo quieren sugerir los test pedagógicos para solicitar algún empleo. Pues la creatividad se produce en los propios ámbitos de la vida real, y estos pueden ir desde lo académico hasta lo cotidiano.

Lowenfeld la define como “un comportamiento constructivo, productivo, que se manifiesta en acción o en realización”⁴²

⁴² Lowenfeld cit por Albert Esteve de Quesada, *Creación y proyecto El método en diseño y en otras artes*, Editado por la Institución Alfons el Magnanim, Valencia 2001, pág. 29.

Todos somos creativos, sin embargo nos enfocaremos en este tema más asía la disciplinas artísticas y los métodos del diseño puesto que la ilustración, es producto de ambas.

No obstante no faltaran voces que realizan una separación entre el modo de operar del diseñador y el artista, que si bien no es igual, (pues se persiguen distintos fines), tampoco sus procederes convergen con la metodología científica.

Muchos autores consideran que la producción del arte se origina, en un estado aletargado y sus productos son el resultado de esta voluble y caprichosa condición. Un exponente de estas ideas es Bruno Munari, (autor mejor conocido en el rubro del diseño industrial, aunque también trabajo en el campo del diseño gráfico, por lo que sus ideas, nos servirán para contrastar, dichas formas de producción):

El artista opera con la fantasía en un estado de ánimo en el que la razón está ausente y en el que no percibe el ambiente que le rodea. Tener fantasía no equivale a fantasear, actitud por la que uno se deja llevar sin perseguir ningún fin concreto.

El diseñador en cambio usa la creatividad, tras haber analizado el problema que hay que resolver, busca una síntesis de los datos sacados de los diversos componentes para encontrar una solución inédita.⁴³

En ese sentido cabe señalar en primer instancia, que el arte no es una una actividad que siga rígidos modelos o mejor dicho no representa etapas liadas mecánicamente.

Como advierte Kant:

⁴³ Bruno Munari, *Arte ¿? Diseño. Nuevos capítulos en una polémica que viene de lejos*, Editorial Gustavo Gilli, Barcelona 2003, pág. 51.

La palabra genio se ha sacado de la latina genius, que significa el espíritu propio particular, que ha concedido a un hombre al nacer, que le protege, le dirige y le inspira ideas originales.

Por lo tanto el genio es el talento de producir aquello de que no se puede dar una regla determinada, y no la habilidad que se puede mostrar, haciendo lo que se puede aprender, según una regla, por consiguiente, la originalidad es su primera cualidad.

Por lo tanto él no puede mostrar científicamente como ejecuta sus producciones ⁴⁴

Pero, si bien es cierto que existen factores relativos en el arte; no debemos confundir ni perder de vista que ineludiblemente cualquier persona (incluyendo los llamados talentos) requieren de toda regla e instrucción:

Aunque existe una gran diferencia entre las artes mecánicas y las bellas artes, no exigiendo las primeras otra cosa que aplicación y estudio, pidiendo las otras genio, todas las bellas artes, sin excepción, encierran algo de mecánico, que se puede comprender y seguir por medio de reglas, y suponen, por consiguiente, como condición esencial, algo en ellas que tienen de escuela. ⁴⁵

Pues siempre existe un fin, o de lo contrario no habría producción del arte, más que por fortuna, será necesario, por consiguiente, para realizar lo que nos planteamos, reglas esenciales determinadas, a las cuales no nos podemos sustraer. De esa manera se podrá desenvolver correcta y ampliamente.

Conviene evitar, caer en juicios ligeros y creencias erróneas de considerar a un artista y su producción, una creación de la eventualidad y la bohemia, cuando requiere de conocimientos adquiridos, estímulos (variados) y ejercicio de campo. Esto quiere decir que el arte contiene cierta visceralidad, intuición y experiencia pero

⁴⁴ Emmanuel Kant, *La crítica del juicio*, Editorial Editores mexicanos unidos S.A. México 2000, p. 123.

⁴⁵ *Ibídem.*

inexcusablemente también complementa y se constituye de racionalidad, escuela o normas.

Comprendido lo anterior, entonces afirmaremos que toda creación inicia con un proyecto, es decir con un método, sin llegar a confundir con un recetario excesivamente lineal, pero si podemos en esta última instancia, tomar a consideración el hecho de que esta receta “es una codificación de una experiencia, por lo que contiene algo de referencia y algo de reducción e interpretación, de lo que fue la practica creativa”⁴⁶.

Esto quiere decir que en algún momento puede servirnos como una guía, puesto que debemos nosotros mismos hacernos de nuestras herramientas y estímulos, pues entre más condiciones haya, se es más creativo, aunque comúnmente se piense lo contrario.

Es preciso en este andar creativo establecer delimitaciones o reservas para centrar el proyecto, ya que estas señalan, guían y dan cuerpo a dicho propósito, incluso avistan una riqueza de posibilidades que adecuadamente entramadas pueden entonces ser exploradas y quizás transformadas.

Por ejemplo un diseñador (como modelo para ilustrador), encuentra su creatividad partiendo de las necesidades que le advierte su cliente y de las demandas que sugiere su mercado. En base a ello crea su producto atendiendo estos factores.

Pero sin ver en estas variables, una circunstancia limitante, pues estas restricciones no son entendidas ni asimiladas de manera negativa, pues son ellas

⁴⁶ **Ibídem.**

quienes le darán la pauta a su trabajo, aunado a que por muy esquemáticas que estas puedan ser; siempre existirá un atisbo de eventualidad que de igual forma enriquece su trabajo.



Fig. 47 Andrea Vivanco Alday, *Chicks Tims*, , 2008, imagen digital.



Fig. 48 Andrea Vivanco Alday, *Chicks Brix*, 2008, imagen digital.

Según palabras de la autora “Mi proceso creativo casi siempre parte de las demandas del cliente. Si este tiene ya una idea, podemos empezar con ello, ó ver productos similares. Dejar en claro, hacía que público, va dirigido el producto y de este modo averiguar todas sus peculiaridades”.

En el caso del artista, él se supone, no responde a las demandas de un mercado, pero no por ello su producción no presenta problemáticas o condiciones especiales, pues su obra es la respuesta o resultado de un planteamiento que el esboza conforme a sus intereses y preocupaciones; conceptuales, metodológicas, formales, entre otras.

Situación de la que no está del todo exento el diseñador, pero como sus instancias difieren entonces sus soluciones y conclusiones también.

Por el contrario si analizamos las producciones derivadas del arte, encontraremos que: uno de los principales retos que libra el artista, no descansa únicamente en la temática de su proyecto, sin que se entienda que no es importante, pero es quizá un pretexto para llegar a un fin, pues lo primordial no es lo que cuenta si no ¿cómo lo hace? y la reflexión que se genere en torno a ello.

Por ejemplo Cezánne pintaba manzanas y paisajes (el elemento más sosamente recurrente en la pintura), no obstante su tesis no lo es tanto, pues él pretendía una síntesis de la realidad sin idealismos y en contra del academicismo de la época.

Sus características pinceladas, examinaban aquellas sensaciones del ojo, su interacción con la luz y esa mirada de primera intención, su propósito era comprender y representar la complejidad de la percepción humana. De tal manera que su pintura nos brinda una naturaleza abstraída observada desde distintos planos y sustituida con colores primarios y sus complementarios.

Hasta el momento muchos habían pintando paisajes y naturalezas muertas, pero pocos supieron representar la fugacidad y lo etéreo del momento, como si se esforzase en atrapar los efectos lumínicos efímeros y contenerlos en sus cuadros.

De tal forma que sus las exigencias de Cézanne no solo eran conceptuales y/o formales pues también le demandaban una habilidad técnica virtuosa ya que el óleo, estaba más pensado para su aplicación por medio de veladuras y no de forma directa, pues su misma consistencia dicta la pauta, por lo cual habría que ser cuidadoso en cuanto a su aplicación y los tiempos de secado.



Fig. 49 Paul Cézanne, *La montaña Sainte-Victorie*, 1905, óleo.

Asimismo el artista también debe seleccionar cuidadosamente el material que responda a sus interés y entender la naturaleza de este, sus posibilidades pero también sus limitantes, pues su aplicación y elección dependerá de una previa racionalización, para posteriormente emplearla conforme a sus fines trazados.

Como lo corrobora la artista visual Adriana Armenta Alvarado, quien nos habló de su proceso técnico:

“De forma personal, encuentro ventajoso la aplicación de modelos metodológicos y herramientas en el proceso creativo, por lo cual me inclino a responder que es de suma utilidad la determinación de ciertas reglas en el arte; por lo menos frente al cual emprendemos la acción de crear”.

“Por consiguiente, el aspecto técnico de una imagen es algo en lo que, tanto autores como estudiosos, debemos poner especial atención, ya que el uso de técnicas o métodos tradicionales del dibujo, de la pintura o la ilustración, así como también, los recursos digitales o tecnológicos que median la creación de una imagen requieren de conocimientos y habilidades desarrolladas preferiblemente adquiridas gracias al trabajo constante”.



Fig. 50 Adriana Armenta Alvarado, *Segunda parte del proceso de registro fotográfico en el diseño de una estampa, grabado, 2010, técnica mixta.*

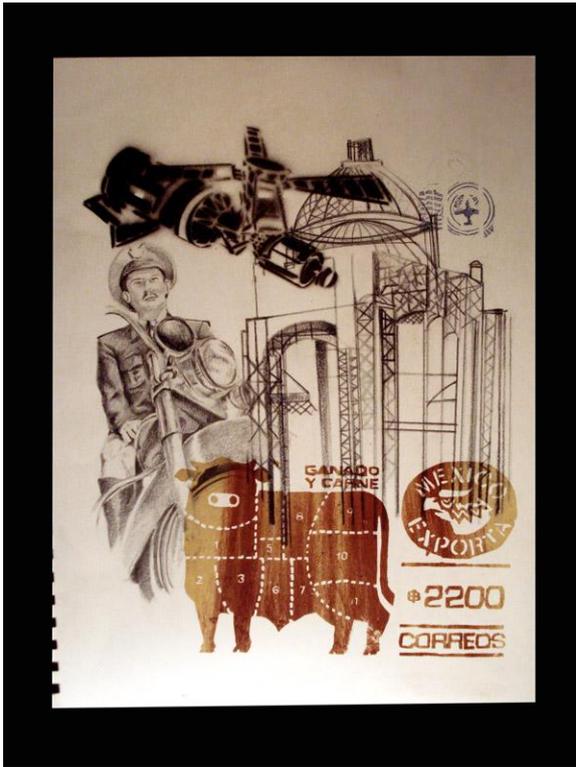


Fig. 51 Adriana Armenta Alvarado, *Apuntes para una ciudad moderna*, 2010, grabado, técnica mixta.

En ese sentido el ilustrador encuentra un cierto halo de similitud con el artista que aunque no siempre, de alguna manera, el también tiene que elegir el material adecuado, pensando en las soluciones que le demanden sus propias problemáticas formales y conceptuales, en armonía y compromiso con las exigencias del cliente, contemplando además el estudio de mercado, la transmisión de un mensaje claro y los tiempos que le han sido asignados.

El ilustrador tendrá que pensar entonces, que cuenta con una libertad en la elección de medios, pero sin duda convendrá con ser astuto y conocer el contexto en cual va aplicarse su trabajo, las características y las circunstancias que este le brinda.

Lawrence Zeegen comenta al respecto:

La lucha que lleva a ser o no un profesional está relacionada estrechamente con los materiales, los procesos y el uso que de ellos hace el ilustrador; supone tiempo y práctica entender cómo se utilizan determinados medios, pero es vital dominar la habilidad de ilustrar de forma efectiva y, en consecuencia con profesionalidad.⁴⁷

Por consiguiente todas estas variables no minaran la creatividad del ilustrador si no que devendrán en un producto completo y perfectamente meditado.

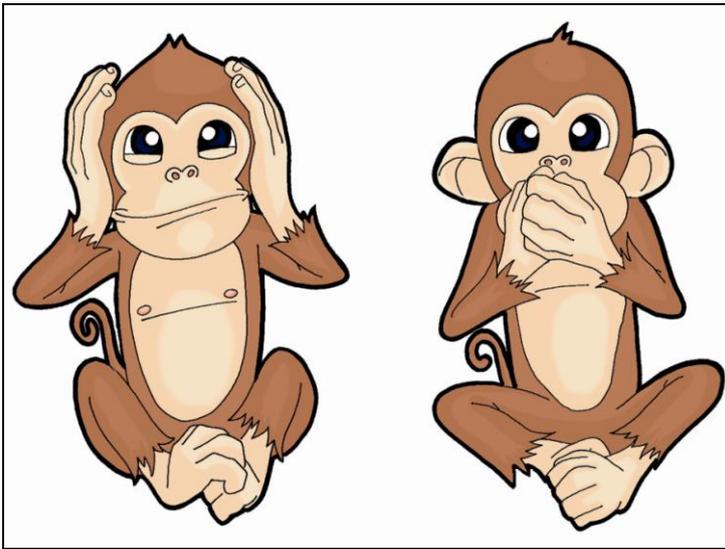


Fig. 52 Josué Cristóbal García Cervera, *Ilustración para medicamento*, 2006, tinta sobre papel.

Según lo dicho por el autor “estos trabajos fueron encargos, para lo cual había especificaciones precisas”.



Fig. 53 Josué Cristóbal García Cervera, *Nascar*, lápiz sobre pape, 2006, color digital.

⁴⁷ Lawrence Zeegen, *Principios de la Ilustración*, Tr. Silvia Pujol, Editorial Gustavo Gilli, Barcelona 2005, p. 58.

2.2.1 Los estímulos en la creatividad

Hay quien sugiere que la creatividad no se da por combinación sino por sustitución hasta llegar a considerarla como un proceso progresivo y ordenado, Crawford señala que: “cada vez que damos un paso lo hacemos cambiando un atributo o cualidad de algo, o si no, aplicando la misma cualidad o atributo a alguna otra cosa”.⁴⁸

De tal forma que lo novedoso tiene que ver con un nuevo orden más que con una invención, pensemos en ese sentido en ¿cómo crea sus personajes un artista de la caricatura?.

Una posible respuesta a esta cuestión es que trabaja con modelos ya establecidos o a partir de formas cotidianas, extraídas de la realidad, para luego exagerarlas y transformarlas en un nuevo prototipo, ósea; el observa el modelo vivo da un paso y cambia otro atributo.



Fig. 54 Anónimo, *¿Cómo crear caricaturas?*, año desconocido, fotografía digital.

⁴⁸ Crawford cit. por cit. Albert Esteve de Quesada, *Creación y proyecto El método en diseño y en otras artes*, Editado por la Institución Alfons el Magnanim, Valencia 2001, pág. 33.



Fig. 55 Anónimo, *¿Cómo crear caricaturas?*, año desconocido, gráfito.

Cabe señalar que la creatividad es un estado del ser humano, y aunque esta no es cuantificable ni tiene fecha de caducidad, si existen lapsos o períodos de tiempo, en el que se es más productible ó ¿quién no ha notado o se ha sentido más creativo en alguna momento de su vida con respecto a otro?, no obstante cada persona funciona diferente y hay quien encuentra moción en situaciones límite o por el contrario en la más absoluta pasividad.

Y aunque a menudo se piensa que la creatividad es producto de la fugacidad o del azar, lo cierto es este no es su ingrediente principal, pues más bien es una constante búsqueda, una exploración, incluso una inconformidad no satisfecha. Es un proceso continuo vinculado al razonamiento y al desarrollo de otras aptitudes, y su génesis ronda por etapas.

Para ello será necesario inducirse esa creatividad, que muchos también llaman y confunden con inspiración pues este último término nos plantea que “en la composición artística se asocia a un brote de creatividad irracional e inconsciente. Literalmente, la palabra significa, recibir el aliento, y tiene sus orígenes en el helenismo. Según los griegos, la inspiración supone que el poeta o artista alcanza un estado de éxtasis.”⁴⁹

Es decir el artista es transportado más allá de su propia mente, en un estado animado que le provee de suficiente material para generar interesantes ideas. Sin embargo, este pensamiento contiene un halo idealista e incluso fantástico. Por lo cual será de mayor utilidad, retener la idea pero acotarla en un contexto más contemporáneo.

Pues si bien la inspiración así como los llamados procesos creativos en los métodos artísticos, gozan de positiva aleatoriedad lo cierto es que también conllevan un alto grado de objetivo, como bien nos señala Albert Esteve:

Toda creación, sea ésta del tipo que sea, requiere de un proyecto. Siendo éste por naturaleza subjetivo es decir fruto de una intención, de una búsqueda, de un descubrimiento a veces inesperado. Aquí vendrá a colación la conocida frase atribuida a Picasso de “Yo no busco, encuentro”. Pero este encuentro casual no se da sin una voluntad de crear, sin una mirada despierta y atenta.⁵⁰

⁴⁹ http://es.wikipedia.org/wiki/Inspiraci%C3%B3n_art%C3%ADstica 16 de octubre del 2010.

⁵⁰ Albert Esteve de Quesada, **Creación y proyecto El método en diseño y en otras artes**, Editado por la Institución Alfons el Magnanim, Valencia 2001, pág. 30.

Vale la pena destacar que estas incitaciones o estímulos tienen que ver mayormente, con actividades intelectuales y/o correlacionadas en materia, hasta la posibilidad de encontrar respuesta en la más común de nuestras rutinas. Quizá lo más importante recae en mantenerse lucido, perspicaz, pero sobre todo receptivo a estos agentes externos, más que en un estado de franca somnolencia. Pues indudablemente la genialidad es la objetividad máxima, o la voluntad encaminada y bien direccionada.

No obstante los estímulos se confunden y se piensa erróneamente que solo están asociados con experiencias de tipo psicotrópicas o en estados alterados de la mente, como Bruno Munari lo pone de manifiesto:

Muchos artistas, para introducirse en ese estado de gracia, necesitan estimulantes, que varían según las épocas; otros artistas se encuentran en estado sin saberlo, “ausentes” como dicen sus familiares.⁵¹

Pero estas ideas no son más que el típico y vano prejuicio en contra de ver en la creación artística; un verdadero rasgo metodológico en su proceso, sin suponer (ignorantemente) que la búsqueda de estos agentes, están estrechamente relacionados con la indagación, el trabajo constante y la investigación, sin embargo no podemos descartar del todo el azar, pero como parte de un conjunto y no como pieza elemental.

De este modo la sistematización así como lo fortuito, hábilmente implicados, al menos en lo que respecta en las disciplinas artísticas, encuentran una riqueza de posibilidades en esta combinación, donde el componente principal es el trabajo constante, ya que este desencadenara en un caudal de ideas y soluciones. Pues como

⁵¹ ídem.

bien diría Pablo Picasso “La inspiración existe, pero tiene que encontrarte trabajando”.⁵²

Por otro lado y aunque es muy difícil para el ilustrador actual debido a las exigencias de la vida moderna y los breves espacios de tiempo (entre otras dificultades); encontrar un momento contemplativo pues tomando la tesis de el filósofo alemán Arturo Schopenhauer, las ideas son resultado de esta y para el oficio de ilustrador, es más vital de lo que pareciera.

Debido a que , el hombre ordinario “sale pronto de la mera contemplación, su mirada no se detiene largamente en un solo objeto, sino que en todo lo que se le presenta persigue al punto el concepto bajo el cual se ordena la cosa, como el perezoso busca el asiento y fuera de éste nada más le interesa”⁵³

Cabe reiterar que más que caer en un sopor, tiene que ver con una observación de los objetos desde un punto de vista más meditado, pues a la hora de traducirlo en imagen, él tendrá que hacer una relectura de este, en cual podrá incluso prescindir del concepto y excluirlo de sus relaciones con otros objetos, para así devenir en una imagen más plena y correcta, pues en esta actitud reflexiva hallara soluciones a sus interrogantes creativas.

Como pueden ser, aquellas que recalcan la experiencia, aunada a la percepción sensorial, durante el proceso creativo.

⁵² <http://www.proverbia.net/citastema.asp?tematica=163> 16 de octubre 2010

⁵³ Arturo Schopenhauer, *El mundo como voluntad y representación*, Madrid 2004, Editorial Trotta p. 155.

2.3 LOS EMPIRISTAS

Este tema pretende reseñar esta corriente del pensamiento, que acentúa el papel que desempeña la experiencia, aunada a la percepción sensorial, a la reflexión que se genera a partir de esta y su participación en la formación del conocimiento. Para de esta forma integrar algunas ideas que nos ayuden a entender nuestro proceso creativo como ilustradores y productores de imágenes.

Para tales fines será necesario señalar que esta postura filosófica nace en contra partida del racionalismo imperante en el s. XVII, así como también lo fue en la Edad Media y de algunos influyentes filósofos como Platón y Aristóteles.

Sus más importantes exponentes fueron Locke, Berkeley y Hume (los tres de origen británico) y en el mismo siglo se encontraban los racionalistas, el francés Descartes, el holandés Spinoza y el alemán Leibniz, por eso se distingue entre el empirismo británico y el racionalismo continental.

La principal tesis del empirismo busca preponderar a los sentidos como factor fundamental en el proceso del conocimiento, Aristóteles señaló que “no hay nada en la conciencia que no haya estado antes en los sentidos”⁵⁴

En 1690 se publica un libro llamado “Ensayo sobre el conocimiento humano” y el autor es John Locke, donde intenta aclarar dos interrogantes: ¿en donde recibe el ser humano sus ideas y conceptos? y ¿si podemos ampararnos de lo que nos cuentan nuestros sentidos?.

⁵⁴ Jostein Gaarder, El mundo de Sofía, Tr. Kirsti Baggethun y Asunción Lorenzo, Editorial Patria, Madrid 1994, pág. 316.

A lo que responde; todo lo que sabemos en tanto pensamientos y conceptos, son resultado en primer instancia de lo que hemos visto y oído. De ahí la célebre expresión, de que todos al nacer antes de absorber algo con los sentidos, nuestra conciencia es como una tabula rasa; es decir posteriormente de captar algo con estos, la conciencia es un vacío, que se empieza a colmar conforme los sentidos, van escudriñando el mundo, esto es saborear, comer, oír, palpar.

Y es ahí donde surge lo que Locke llama “ideas simples de los sentidos”. Sin embargo la conciencia no solo recibe estas impresiones de un modo pasivo, pues las ideas simples de los sentidos son elaboradas mediante el pensamiento, la reflexión, la razón, la búsqueda, incluso la duda. A esto Locke le llama “ideas de reflexión de los sentidos”, haciendo una diferencia entre sentir y reflexionar, pero que actúan en simbiosis.

Pues la conciencia ordena y clasifica todas estas sensaciones, resultado de los estímulos recogidos ó de impresiones simples. Que poco a poco se van juntando y formando los conceptos, por lo tanto el material de nuestro conocimiento sobre el exterior, entra por esta vía; los sentidos.

A su vez, Locke discrepa entre lo que él llamaba cualidades primarias y secundarias, la primera se refiere a la extensión de las cosas; su peso, forma, movimiento, número, y sugiere que de esas cualidades podemos confiar en que son bien reproducidos por los sentidos. Pero también captamos otras cualidades, llamadas secundarias, como pueden ser, el color, el sabor y la temperatura.

Y precisamente estas últimas no muestran tan verdaderamente las cualidades, como nosotros creemos, pues sólo reflejan la influencia de la realidad exterior, y esto varía en cada individuo.

Exactamente, las cualidades primarias tales como tamaño, peso, forma, es algo sobre lo que todos estamos de acuerdo, no obstante las cualidades secundarias, como pueden ser el color, sabor, olor, el sonido, diverge de un individuo a otro, incluso de un animal a otro.

En lo que a la realidad extensa respecta, Locke está de acuerdo con Descartes en que esta tiene ciertas cualidades que los seres humanos pueden avistar con su razón, a lo que Berkeley 1685-1753, quien fue el más conservador de los empiristas y del que tomaremos solo la siguiente idea: “nosotros no sabemos cómo percibir la profundidad cuando nacemos; debemos adquirir esta capacidad perceptual mediante aprendizaje”⁵⁵.

Otro de los filósofos clave fue David Hume 1711-1776 quien apuesta por un retorno a la infancia y la percepción que se tiene en ese momento del mundo, ya que este ejercicio de inmediatez temprana nos eximirá de elaborar reglas o conductas elaboradas sobre nuestras apreciaciones.

Además según su tesis todo conocimiento deriva de la experiencia sensible, siendo esta la única fuente de conocimiento y sin ella no se lograría saber alguno, por el contrario se formarían ideas y conceptos falsos, pues no se encuentran en la

⁵⁵ Allyn y Bacon, Matlin: *Sensación y percepción*, Editorial Prentice Hall Hispanoamericana, México 1996, pág. 6

naturaleza, y puesto que solo lo que vemos o percibimos existe, y lo demás es cuestionable.

Debido a que bajo el razonamiento de Hume el hombre tiene dos tipos de pensamientos, como son impresiones e ideas. La primera se refiere a la inmediata percepción de la realidad externa y con ideas, se remite al recuerdo de una impresión de este tipo.

En conclusión podemos decir que el empirismo llevó a cabo una sana crítica a la razón, delineó sus límites y de alguna forma cercó sus posibilidades, asentándola más en el ámbito de la experiencia como elemento expreso. Y esto en gran medida es un beneficio para todas aquellas actividades, que se generan dentro de un ámbito donde los sentidos y la experiencia son factores determinantes en su creación, pero también como afirmación de la idea en que estos son un punto válido igualmente, para la adquisición del conocimiento y del proceso de aprendizaje, puesto que anteriormente fueron disciplinas desacreditadas, como lo hemos visto anteriormente con los discursos de Platón.

No obstante algunas tesis empiristas llegan a ser profundas, por lo que conviene tomar algunas ideas a consideración, para armar un aparato teórico en torno a la ilustración.

2.4 LA ILUSTRACION COMO INTERMEDIARIA DE IDEAS Y TRADUCTORA DE IMÁGENES.

Este tema pretende indagar sobre el proceso reflexivo de esta actividad creadora y su relación con el pensamiento mediante la imaginación y la memoria.

Cabe señalar entonces (como lo expusimos en el tema anterior), el empirismo fue sólo una de los primeros postulados que involucraban a los sentidos, como forma de conocimiento, dando inicio a una serie de perspectivas que edificaron las principales escuelas del pensamiento. Como son la teoría Gestalt, el enfoque conductista, gibsoniano, el del procesamiento de información, la hipótesis del estímulo, entre otras.

Todos ellos dirigidos e insertos a esta idea madre, sobre la confluencia de los sentidos y la importancia de la percepción, sin embargo nosotros tomamos algunas sugerencias de Rudolph Arnheim, (1904-2007), psicólogo y filósofo, alemán, quien influido por las doctrinas Gestalt y la hermenéutica, publica “El pensamiento Visual”, donde resalta el sentido de la vista, como una facultad preponderante.

Reconociendo la importancia del funcionamiento de la visión humana, para tratar de prescribir la forma en la que el ser humano reestructura los datos de su entorno e involucra en ello, sus procesos mentales. Entendiendo las diversas maneras de observar para así profundizar sobre las relaciones que se establece con los objetos.

Asimismo propone Arnheim tres formas existentes de observar: la primera relacionada con la percepción del entorno, como una propiedad del objeto mismo. La

segunda determina al objeto por encima del contexto. La tercera la pregnancia del objeto cambiante, sometido a diversos conceptos y puntos de vista, hasta llegar a definir un objeto fijado y fragmentado por esta mezcla y viceversa.

Es decir, el ilustrador es un observador furtivo, voyer, pasivo, absorto, implicado pero a la vez ajeno, consciente de los datos que arroja el objeto observado. Capaz de sacar la esencia de las cosas, afanándose por penetrar la esencia, ahondando sobre las relaciones con los demás objetos, pero también sabiendo prescindir de ello para una conveniente ejecución y construir a partir de los pocos datos, que le sean suministrados.

Según Arturo Schopenhauer, contrario a lo que llama genio creador: “el hombre ordinario sale pronto de la mera contemplación, su mirada no se detiene largamente en un solo objeto, sino en todo lo que se le presenta persigue al punto del concepto bajo el cual se ordena la cosa, como el perezoso busca el asiento y fuera de este nada más le interesa.”⁵⁶

Para él filósofo el artista no solo mira también observa, contempla, percibe, pues estas actividades abarcan más que el sentido de la vista, debido a que esta última es una acción mucho más analítica, pues establece una lectura global de el objeto, a un nivel incluso situacional. Los ojos no sólo se rigen por estimulaciones lumínicas sobre la retina, sino también por motivaciones, y en cada individuo varían de acuerdo a sus propios intereses. Estos últimos son la clave para la interpretación de cada mensaje,

⁵⁶ Arturo Schopenhauer, *El mundo como voluntad y representación*, Madrid 2004, Editorial Trotta p. 154.

para el desciframiento de los códigos y la implicación de los receptores, para posteriormente extraer de esta información los conocimientos útiles.

Ó sea que la tarea del ilustrador descansará también en aspectos de orden más subjetivo. Pensemos por ejemplo, en aquellos dibujantes estadounidenses dedicados a plasmar un juicio, (pues en muchos estados de Norteamérica, están prohibidas las fotografías). Labor que no escapa de fijar en su trabajo, los sentimientos, emociones, los ánimos, percibidos en aquel encuentro. Experimentando con la palabra – mirar- (que conlleva de forma intrínseca cierta actitud), añadiendo un grado de opinión en sus ilustraciones.

Una vez llegadas las imágenes del exterior, mediante la visión, es vital considerar cómo se elaboran y qué función cumple el pensamiento. Muchos señalan que el origen de estas imágenes u objetos confeccionados por el hombre, se atribuyen a la actividad de la imaginación, que obviamente comienza con una necesidad de fondo.

La imaginación es una facultad de la mente en la que inicia como una réplica de la realidad hasta devenir en espectros inexistentes, compuestos, ideales o incluso distorsionados. Los vocablos imaginación e imagen tiene su raíz común con el termino latino imago, que quiere decir representación, retrato o remedo.

De esta forma imaginar, se asocia con la capacidad humana llamada creatividad, por lo que se estima como una ideación, concepción, planeación o bien como una figuración mental, de dimensión más fantástica, irreal, ilusoria sin necesidad de que llegue a concretarse en una presencia física.

Según la clasificación de P.F. Strawson existe, “la imaginación mental, la imaginación como invención o ideación y la imaginación como creencia o ilusión”⁵⁷

Dicha tarea esta además sujeta a un desarrollo por etapas, casi evolutivo, con sus convenientes estímulos “los estímulos perceptivos no son más que ocasiones para construir edificios imaginarios; y gracias a estos edificios imaginarios, podemos comprender lo real”⁵⁸ y el buen ilustrador la adiestra y cultiva mediante la práctica y mucho de los encargos, (con sus determinadas condiciones), en consecuencia esté, desarrollará significativa destreza en la medida de su frecuencia.

Pero la imaginación está estrechamente vinculada con la memoria, en una especie de codependencia; pues la memoria condiciona y funge como peldaño que permite el impulso y desarrollo imaginativo, como si para llegar a ese punto fuese necesario deconstruir la realidad conocerla y aprenderla, para con el recurso imaginativo volverla a construir, (con sus respectivos cambios). Asimismo la imaginación erige y conforma la memoria, adecuándola, habitándola además de significarla para desarrollar su potencial. Estableciendo un juego de causa y efecto entre ambas.

Sin embargo la memoria posee un lugar especial en la devoción histórica del hombre, permitiendo los más amplios desarrollos, que van desde la simple y llana invención de la escritura, hasta los modernos dispositivos de computadora, con capacidad de contener, grandes cantidades de información. En la Grecia arcaica, ya existía una divinidad denominada Mnemosine, madre de todas las musas, que hacía

⁵⁷ P.F. Strawson Cit. Por Juan Martínez, *La ilustración como categoría. Una teoría unificada sobre arte y conocimiento*, España 2004, Editorial Trea. p. 17.

⁵⁸ *Ibíd*em pág. 18.

referencia a una noción de tipo reminiscencia. Con la llegada del cristianismo se le estimó como elemento del alma, para lo cual había que procurarla y desarrollarla, como senda obligación de todo buen hombre.

Bajo este entendido las imágenes en específico la ilustración ha sido de gran utilidad para el hombre, como un recurso para detonar la retentiva en los seres humanos:

“Quien quiera desarrollar esta capacidad para recordar, ha de escoger lugares y formar imágenes en dichos lugares, de forma que la ordenación de los lugares garantice la ordenación de las cosas, y las imágenes de las cosas designen las cosas, y podamos utilizar los lugares y las imágenes como tablilla de cera.”⁵⁹

Entonces de igual manera, la memoria deviene en la razón, pues aunque muchos consideran que las disciplinas artísticas son fruto de fugaces estados de la mente, lo cierto es que conllevan un grado importante de actividad intelectual.

Esta funge como un codificador de la información que la vista recoge al tiempo que la procesa, la analiza, la separa, la clasifica, la elige, la enjuicia y la ilustración es el resultado de esta dilucidación, materializada.

No obstante si aquella mirada es inocente y desinteresada, siempre estará cargada de interpretación, como si no pudiera escapar de discernimientos e intenciones y el resultado fuese una mera proyección de aquello. Ya que en la medida

⁵⁹ Cicerón Cit. por Juan Martínez, *La ilustración como categoría. Una teoría unificada sobre arte y conocimiento*, España 2004, Editorial Trea. p. 17

que dejamos de ver aprendemos a mirar, y esta última lleva un indiscutible grado de razón.

Convirtiendo al oficio de ilustrador en una tarea inteligente, sensible, altamente selectiva que va desde los niveles más primitivos de percepción hasta los más complicados procesos de pensamiento abstracto.

Podemos entonces afirmar que esta intelectualidad además de relacionarse con las otras habilidades mencionadas, adicionalmente deberá actuar en sincronía y con verdadera destreza motriz, como si este estuviera hábilmente conectado a la mano. Pues para ser ilustrador no basta con ser un furtivo observador, ni un erudito de la razón, también es de vital importancia ser buen dibujante.

De tal forma que entre la razón y la motricidad el puente de unión es la ilustración ya que ambas participan en el crucial salto que va de lo sensible a lo intangible, participando a manera de enlace, intermediario, como una especie de tornillo, que une y hace posible, que se materialicé la idea concebida en la mente.

2.5 LA ILUSTRACIÓN COMO ACTIVIDAD CONGNOSCITIVA

*Quizá no sea un simple accidente el
que la primera rama de la ciencia,
que fue transformada
gracias a una mejor técnica de observación,
fuera la anatomía, la ciencia de los pintores,
la que restauró Vesalio, el hombre en quien parecen
haber estado fundidas en una sola la mente
de un artista y la del hombre de ciencia.*

Herbert Butterfield

La ilustración visual es estimada en buena medida, como un recurso de divulgación informativo, sin embargo este apartado expresa, su característica cognoscitiva, tanto para el público al que va dirigido, como para quien la realiza.

Ya que muchas de la galería extensa de ilustraciones producidas en los tratados de astronomía, mecánica, biología, medicina por mencionar algunas, también sirvieron para transformar drásticamente el pensamiento visual de occidente y acercar a un público ávido de conocimiento.

Con los cambios culturales surgidos en el Renacimiento, el pensamiento occidental, se fue transformado y centrandose, en el ojo, en la visualidad. Posicionándose como medio recurrente en la búsqueda del conocimiento, transformando al mundo. Ahora la razón debía ser una razón visualizante, “la verdad pasó a ser verificable mediante conceptos relacionados con la vista”⁶⁰, se trata de una visión racional más que de una espiritual.

⁶⁰ Marshall MacLuhan cit. por Fernando Zamora, *Filosofía de la imagen, Lenguaje, imagen y representación*, Colección espiral, editado por la UNAM, México 2008, pág. 135.

Lo visual empezó a operar a distancia, esta distancia, donde se gesta el conocimiento y los juicios objetivos, más neutrales que viscerales. La visión se convirtió entonces en observación; el observador es aquel que se circunscribe en la lejanía de lo que observa, por lo tanto la vista se valoró como un sentido intelectual.

La visión comenzó a fungir como herramienta, donde halló un terreno fecundo la investigación científica. El doctor en diseño, Francisco Providencia plantea que el conocimiento occidental, según la tesis de Aristóteles, se divide en tres rutas, que son la teoría, que se refiere al dominio de la sophia, la del conocimiento científico expresado por la sabiduría abstracta; la praxis remitiéndose al dominio del comportamiento social, político que partiendo de las tradiciones culturales, anhela la sabiduría (phronesis), por medio de la practica; la poiesis, establecida como el nacimiento de todas las producciones, al modo que construcción y creación, se conforman entre todos.

Asimismo, el saber hacer, se remite a la técnica, y este a su vez forma parte del arte y posteriormente de la ciencia aplicada.

Por lo que en la ilustración halla un campo, donde el uso de imágenes ayuda no sólo a explicar o exponer ideas, incluso a formar pensamientos. Gombrich ofrece una teoría de la imagen, según la cual, al crear dibujos o pinturas, no estamos haciendo una simple imitación de las cosas, si no que adaptamos los estímulos recibidos, contenidos en esquemas preestablecidos; y como resultado generamos imágenes que no son copias si no simbolizaciones.

Ósea que lo elemental no es la copia, sino la concepción y conformación de esquemas, en los que se proyectara la imagen (mimética o no), como medio para darse a comprender con el receptor.

De esta manera es recurrente el uso de gráficos, esquemas, croquis etc. puesto que realizar representaciones naturalistas o imitativas, no es la inclinación principal, de ningún productor de imágenes profesional o aficionado, pues como bien señala Gombrich, al rechazar la opinión de que, se dibuja esquemáticamente cuando no se sabe dibujar. Por el contrario; no se busca la mimesis, si no lo significativo.

Esta representatividad mediante ilustraciones, manifiesta primero, una comprensión e investigación por parte del hacedor de imágenes y en segunda instancia una problematización de la idea, transportada al dibujo, ya que al pensar se aprehende la estructura de las ideas, y esta lleva a una traducción a caracteres espaciales (visuales).

Wittgenstein afirmaba “que hay un pensar en voz alta, un pensar en la imaginación o un trabajar pensando sin palabras”.⁶¹

Cabe señalar que según la teoría de la imagen existen imágenes imaginarias, refiriéndose a que no son materiales y el acto de imaginar se realiza cuando son pensadas, además de esto, imaginar es pensar con ellas, tomando en cuenta que existe una diferencia entre ver e imaginar, pues el primero está relacionado con las imágenes materiales visuales, y el que compete al segundo con las imágenes imaginarias que no son visuales.

⁶¹ Wittgenstein cit. por Fernando Zamora, *Filosofía de la imagen, Lenguaje, imagen y representación*, Colección espiral, editado por la UNAM, México 2008, pág. 137.

De ahí que la historia de la ilustración nos ha regalado un acervo de imágenes en la que no necesariamente han existido referentes de primera mano en la realidad. Pensemos en ese sentido en el modelo de átomos, en la cadena de ADN y todas aquellas figuras, por la cual hemos podido concebir pensamientos complejos, contenidos en imágenes.

Es decir el ilustrador ha marcado cierto precedente al acercarnos a un mundo, inexistente e intercambiarlo por una noción más factible; la representación de todo aquello que es imposible. “Hoy nadie osa poner en duda el doble valor científico y artístico de obras de esta envergadura y trascendencia para la cultura occidental, ya que en sendos ejemplos se admite que el artista, el artesano y el filósofo formaran un compuesto del que surgió ese nuevo tipo moderno, que es el científico naturalista”.⁶²

Según Juan Martínez la tesis del William M. Ivins Jr Prints and visual communication (1953), se acerca a tal enfoque, ya que plantea el análisis de la influencia cultural de la reproducción de imágenes, a través de distintos medios y estilos, y su relación con la difusión del conocimiento.

La idea manifiesta de que la ilustración gráfica, modificó a partir del siglo XV, mediante el soporte que el libro ofrecía, una construcción del moderno imaginario europeo, en contraposición con las prácticas medievales, como son el iluminismo simbolista, hasta la función que desempeña la ilustración actualmente, como promotor del conocimiento, su valor estético y su carga formativa.

⁶² Herbert Butterfield cit. por Juan Martínez, *La ilustración como categoría. Una teoría unificada sobre arte y conocimiento*, España 2004, Editorial Trea. p. 49.

CAPITULO 3
ACTUALIDAD E ILUSTRACIÓN

3.1 EL PODER DE LA IMAGEN

Una imagen es la representación que deriva del entorno óptico del mundo real. Es la imagen de quien solemos pensar, que a diferencia de las palabras, son casi auténticos seres vivos:

A mediados de los años cincuenta, un locutor de radio aceptó un desafío que, durante años, nadie se atrevió a encarar. Se trataba simplemente de pasar toda una noche encerrado a solas en el Museo de Cera de Londres. El hombre, sonriente y relajado, anunció que, a medianoche, radiaría sus primeras impresiones. Apenas dieron las once, los oyentes quedaron helados: el locutor enloquecido suplicaba que le sacasen cuanto antes del local, y le librasen de la compañía de aquellas espeluznantes figuras inertes.⁶³

Pero no solo de vida dotamos a las imágenes inertes, sino que también vemos en ellas una necesidad medianamente satisfecha de dominio o posesión de algún objeto o hasta de una persona. En algunas universidades los estudiantes de arquitectura realizan prácticas en comunidades pobres y apartadas, realizando los planos a las casas y terrenos de los propietarios y en varias ocasiones, el único papel con el que cuenta dichas personas son estos planos. Encumbrándose la imagen como único documento probatorio y testigo de la legitimidad de sus tierras.

Según cuenta Borges, esto es lo que le ocurrió a un cartógrafo al que un mítico emperador chino le encargó que levantara acta de cuentas tierras y palacios poseía. El cartógrafo dibujó tan preciso que, una vez terminado y desplegado, cubría enteramente el reino y sólo se veía la inabarcable imagen; el cartógrafo fue apresado

⁶³ Pedro Azara, *El ojo y la sombra. Una mirada al retrato en Occidente*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona 2002, p. 13.

y condenado a muerte de inmediato, ya que, sostenía el emperador, maravillado y aterrado, había sido capaz de apropiarse de todos los bienes del emperador.⁶⁴

Sin embargo la imagen también se emplea cuando no se puede tener aquello que se desea, entonces esta funge como sustituto, es al menos una manera de llegar a eso que se pretende y de forma frustrada no se tiene.

¿Cuántas veces no nos contentamos con tener una fotografía de algún ser amado ausente y lejano? Es por eso que tanto en la antigüedad como en nuestros días, posee su efigie o figura, esa característica de suplantación, pues despiertan en nosotros el recuerdo, memoria que evocamos a través de ella.

Según Eurípides; Apolo había dicho a Admeto que en el momento en que éste fuera a morir, podría impedirlo, siempre y cuando otra persona se ofreciera a morir por él, en consecuencia su bondadosa y fiel esposa Alcestis acepta el trato. Entonces paradójicamente y tras su muerte, descubre Admeto cuánto él la ama y en un acto desesperado manda a esculpir una estatua que reproducía a la perfección los rasgos de su mujer con la que yacía cada noche y exclamaba estas palabras:

Junto a ella me acostaré y, rodeándola con mis manos y llamándola por tu nombre, creeré que en mis brazos está mi querida esposa, aunque esté ausente; frío goce, pienso yo, más así conseguiré aliviar el peso de mi alma y, visitándome en sueños, me alegrarás, pues a los seres queridos, aun de noche, dulce es verlos, sea el tiempo que sea.⁶⁵

⁶⁴ **Ibíd**em pág. 48 y 49.

⁶⁵ Cita tomada de Pedro Azara. Op cit... p. 18

En ocasiones las imágenes han servido para dar cuenta o representar, algún personaje público, alguna institución, idea o concepto y es colocada estratégicamente, para avalar dicho evento.

Por ejemplo hoy en día, cuando la foto de un político o el logotipo de su partido, preside en un recinto, señala que este resguarda (casi en persona), garantiza y da fe de que lo allí acontece bajo su aprobación. Esta simple imagen, no puede ser desmontada, encubierta ni alterada sin que el infractor sea estimado como un opositor.

Podemos decir entonces que son muchas las cualidades y atributos se le confieren, sin embargo y en diversas ocasiones, esa misma condición la hace susceptible de ser sobreestimada o bien subestimada.

Bajo esta última condición es célebre la tesis de Platón a este respecto, al condenar todas aquellas actividades que produzcan o mejor dicho reproduzcan realidades, según él sin consistencia, meras apariencias, reflejos y todo aquello que se precie de imitativo.

En la antigua tradición hebrea existen vocablos afines a la noción de imagen que están relacionados con lo falso, lo banal, lo superfluo, al engaño, a la mentira y estas mismas palabras fueron traducidas al griego (en la biblia de los setentas, del siglo III a.C.)⁶⁶, por lo tanto no es de sorprenderse que los fundadores del cristianismo vieron en las imágenes y en la representación un halo negativo.

⁶⁶ Fernando Zamora, *Filosofía de la imagen. Lenguaje, imagen y representación*, editado por la Escuela Nacional de Artes Plásticas UNAM, México 2006, p. 111.

En las culturas islámicas (en menor o mayor grado) hay un rechazo, en torno a ellas y una categórica prohibición a la representación de los seres vivos. Sin embargo ni los antiguos hebreos ni griegos, ni cristianos, incluso musulmanes han dejado de sucumbir a su gracia y de alguna manera han creado extraordinarias manifestaciones artísticas siguiendo por supuesto, las reglas.

Son estos últimos modelos de enorme creatividad, traducidos en formas ornamentales, lineales, de sutiles diseños, pero a la vez de gran riqueza cromática, estilística y caprichosas formas, quienes nos han sugerido un estado anímico tan eficaz, como lo harían las precisas formas de una silueta.

Como se observa en la figura 47, donde se nos muestra una mezquita en Irán, considerada como uno de los edificios más hermosos, compuesta de mosaicos y azulejos, con motivos florales y caligráficos, (típicos de la arquitectura islámica).



Fig.56 Anónimo, detalle de *Mezquita Lotfollah*, 1612-1619, azulejos.

En el presente las cualidades de la imagen han sido tan bien comprendidas, que incluso en el terreno como lo es la publicidad son usadas como elementos de gran persuasión hacia el cliente, ¿quién no se ha dejado convencer por una veinteañera avalando y anunciando, la bondades de una crema antiarrugas? ¿quién no ha asistido a un restaurant de comida, impulsado por su galería de manjares exhibidos en fotos, que nos presentan los más grandes y jugosos platillos y tan pronto notamos no es más que una mínima porción de la realidad?.

Pero los poderes con los que cuenta la imagen son tan extraordinarios e inefables que existen ocasiones en que nos dejamos fascinar y atraer por ellas.

Y aunque a menudo juzgamos a las antiguas civilizaciones de hombres que pisaron la tierra, de caer rendidos a sus estímulos, lo cierto es que nosotros de igual forma y casi sin darnos cuenta, sucumbimos a ellas.

Tal vez en nuestro quehacer como ilustradores, vale la pena sumergirse en aquel seductor encanto, sopesando siempre la responsabilidad que como hacedores de ellas conlleva.

3.1.1 De la imagen naturalista a la abstracción

Existen muchas clasificaciones que el estudio de la imagen nos ofrece, pero nosotros hablaremos de una muy simple que facilitara y ayudara a nuestro estudio de la ilustración.

A lo largo de muchos años en lo que a historia del arte refiere, notamos que existió un gran esfuerzo por parte de los artistas, por aproximar sus representaciones al mundo visible. Es decir por mucho tiempo se honró o se descalificó, la habilidad del artista, basándose, en alcanzar lo más pulcros parecidos a la realidad, en ese sentido, Gombrich señala al respecto: “No cabe duda que el mundo antiguo consideró la evolución del arte principalmente como un progreso técnico, como la conquista de esa destreza de mimesis, de imitación, que se pensaba era la base del arte.”⁶⁷

Puesto que principalmente en la Grecia antigua así como en el período renacentista, se elogio la consideración de un progreso en el arte, basada en la conquista de la realidad a través de las representaciones que este ofrecía, y artistas

⁶⁷ Ernest Gombrich, *La imagen y el ojo, Nuevos estudios sobre psicología de la representación pictórica*, Editorial Debate, Madrid 1998, pág. 13.

tan significativos como Leonardo da Vinci, incluso el teórico más influyente de aquella época, Giorgio Vasari, dieron gran crédito a estos postulados.

No obstante en lo que arte occidental atañe, los subsecuentes estilos artísticos no solo desarrollaron, sino que perfeccionaron sus técnicas, hasta la gran ruptura que se generó a partir de la irrupción de los impresionistas.

Aristóteles en el siglo IV a.C. discute en su Poética el motivo el cuál podría la mimesis causar placer al hombre; “por que disfruta contemplando copias perfectas de unas cosas que en la realidad le disgusta ver”⁶⁸. Es decir el objeto reproducido en mayor o menor escala de su original, siempre maravillara al público que lo observa y tratará siempre de hallar las similitudes ó diferencias que contiene, pues gracias a la imitación podemos conocer un objeto, aunque sea de manera superficial. Además de experimentar un gozó en la repetición y en el ejercicio de reconocimiento. Es tal su encanto que incluso el hombre actual no escapa de su embeleso.



1945, Hojalata.

Fig.57 Compañía de juguetes chilena, *Ambulancia*,

⁶⁸ **Ibíd**em



Fig.58 Museo Madame Tussaud's, *Reina Isabel II*, año

desconocido, cera y pigmento.

De alguna forma la elaboración mimética de una efigie, es también un acto de recordación, basta con realizar un ejercicio de dibujar una vaca de memoria, sin recurrir a la realidad, evidentemente el resultado descansara más en los aspectos fundamentales que se consideran identifican a una vaca, más que en su escrupulosa forma, (situación que no puede pasar desapercibida para un ilustrador).

Y sin necesidad de ser experto ganadero, podremos recordar con precisión como es, pero también es probable que sí esta misma se mezclara con un rebaño extenso, no podríamos identificarla, como seguramente su pastor, lo haría.

Del mismo modo sucede con las personas, quizás nos costaría mayor trabajo describir con precisión sus rasgos particulares; incluso los de nuestros más allegados, pero aun así podríamos identificarlos sobre una multitud, porque eso no menoscaba la familiaridad que tenemos con respecto a su rostro.

De manera singular no sabemos cómo ni por qué reconocemos a una vaca dibujada, pero enseguida nos damos cuenta, sí falta algo, pues transgrede inmediatamente al panorama, aquel detalle molesto, o ese elemento extraño, perturbarte, ¿pues no acaso somos capaces de identificar, si nos cambian algo de su sitio en nuestra habitación, aún en completo desorden?.

Esto sucede debido a que dentro de todas las variables, existe un principio de orden, ya que por muy asentados y receptivos que estemos con el ambiente que nos rodea, lo cierto es que no podemos prestar atención a todo, (el ruido, el tráfico, el techo, la luz, etc), sin embargo, sí notaremos y fijaremos, nuestro interés en algo. Pertenece a la esencia de la atención el ser selectiva.⁶⁹

Esta selectividad es algo que el diseñador gráfico, comprende perfectamente y por lo tanto incorpora en sus representaciones, obedeciendo a un principio regularmente cromático y a una síntesis de imagen, que favorezcan su objetivo principal, que es el de comunicar.

No obstante en el arte, encontramos diversos orígenes, que van desde los bisontes pintados en las cuevas de Altamira y Lascaux, pasando por los cestos de formas geométricas que crearon las diversas civilizaciones, haciendo de esta habilidad, una práctica muy antigua.

A estas imágenes se les llama abstractas pues renuncian a su plasmación figurativa y representan aquello que se considera irrepresentable o subjetivo como pueden ser sensaciones, sentimiento, impresiones, efectos, hasta situaciones de orden

⁶⁹ **Ibídem** pág. 16 y 17

más complejo, que mediante la línea, el color, la forma (entre otros factores), conforman estas ideas.

Básicamente la imagen se divide en dos grupos: uno con una notoria influencia de la naturaleza y la música (abstracción orgánica); y otra se cimenta en el rigor matemático y la simplificación geométrica (abstracción geométrica).

Estas a su vez dan paso a otras tendencias que continuaron similar discurso con diferentes procesos y contenidos, como pueden ser el action painting o el expresionismo abstracto, el informalismo, el tachismo el constructivismo (entre otras), y que también forman parte de la estética en el diseño gráfico, y por supuesto en la ilustración.

Gombrich señala oportunamente que “Las imágenes artísticas pueden ser convincentes sin ser objetivamente realistas”⁷⁰ y bajo este postulado en la actualidad sabemos de sobra que la estricta imitación de la realidad ya no es un parámetro y que por el contrario como lo explica Juan Martínez:

La imaginación parece haber ganado a la imitación en el campo de batalla del arte, en la medida en que se atribuye de forma generalizada mayor entidad artística a sus productos. De toda forma artística se espera algún componente añadido, distorsionante o descontextualizante de lo que era la representación rala y somera de la realidad.⁷¹

⁷⁰ Ernest H. Gombrich, H. J. Hochberg, M. Black, *Arte Percepción y Realidad*, Ediciones Paidós, Londres 1972. p. 16.

⁷¹ Juan Martínez, *La ilustración como categoría. Una teoría unificada sobre arte y conocimiento*, Editorial Trea. España 2004, Editorial Trea. p. 21.

Es así como esta primicia de la abstracción (entendida como distorsión, hasta llegar incluso a la total descontextualización de las imágenes), hace una referencia al triunfo de las vanguardias europeas, sobre la tradición, es asimilada como una moderna forma de concebir la representación.

Cabe señalar al pintor Giuseppe Arcimboldo (1527-1593) quien resulta ser un antecedente para éstos, ya que con su estilo peculiar creó diversas imágenes, entre ellas retratos a partir de representaciones, -hipotéticas-, de rostros de las estaciones mediante los elementos típicos de cada una de ellas. Así, el rostro de la primavera está formado por flores, el verano tiene rostro de frutos y cuerpo de trigo, mientras que el otoño es un curioso compendio de hojas caídas, setas, y frutos de cosecha, hasta concluir de esta manera con el invierno.



Fig. 59 Giuseppe Arcimboldo, *El jurista*, 1566, óleo.



Fig. 60 Shiamarella, *Caricatura de David Villa*, 2008, técnica mixta.

Justamente en las anteriores imágenes podemos comprender cómo el artista compensa la forma y el equilibrio, pero sobre todo cómo a través de la experimentación busca el equivalente o por lo menos lo que él consideraba era el equivalente.

Situación que no pasa desapercibida para el oficio de ilustrador pues si bien su tarea es la de comunicar con la mayor legibilidad posible, lo cierto es que al valerse de aquella deconstrucción (incluso desconcertante), para la edificación de sus imágenes y dependiendo de la situación requerida, se ampliará su rango expresivo, de tal forma que podría incursionar este recurso, en su totalidad sin estropear, su intención primordial.

Puesto que el uso del abstraccionismo en mayor o menor medida, dentro de sus representaciones, sujetará a una lectura que se resuelva con otros grados de iconicidad o niveles de realidad icónicos, quedándose en alturas no más bajas de los límites impuestos valiéndose de elementos que connoten a modo de lenguaje ya sea simbolista y/o surrealista. Aunado a que si este fuese el caso, el público necesitará un doble trabajo perceptivo, para su captación total.

Por lo tanto son posibles las ilustraciones abstractas, siempre y cuando se apeguen al texto y conserven algunos elementos claves, que sean fácilmente reconocibles.



Fig. 61 Jan Tschichold, *Die Frau ohne Namen*, 1927, offset litografía.

Jan Tschichold, fue un tipógrafo alemán, considerado uno de los precursores del siglo XX del diseño, tal y como lo conocemos hoy en día. Influido por las vanguardias y los movimientos revolucionarios, principalmente rusos, creó un estilo, geométrico, limpio, y con reminiscencias de la Bauhaus.



Fig. 62 Gothicvsdark, *Walpaper gótico*, año desconocido, imagen digital.

3.2 DISEÑO E ILUSTRACIÓN EN LA CULTURA DE MASAS

La cultura de masas es un término, (acuñado a principios del siglo XX), en el escenario de la ya avistada consolidación de la industria, la urbanización, la inclusión de las clases subalternas a la vida pública, pero sobre todo el triunfo del capitalismo.

Satisfaciendo y haciendo de esta una sociedad de consumo, pero a su vez favoreciendo la proliferación e intercambio de información. Situación que algunos estimaron como la confirmación de la gradual decadencia cultural, así como otros leyeron en ella, una señal de su democratización.

Es decir por un lado, se encuentra la noción de los filósofos Horkeimer y Adorno quienes publicaron su “Dialéctica de la ilustración”, en 1947, donde todavía bajo el efecto traumático de su experiencia con el fascismo, proponen que la cultura de

masas puede entenderse como un subproducto o resultado, de la sociedad de consumo y su intento por homogenizar a todo individuo en una colectividad, despreocupada y enajenada, por una industria cultural basada en el entretenimiento, la burocracia y el centralismo, adecuándola para ser manipulada de acuerdo a intereses mercantiles además de preparar el terreno, para ser abusada por su gobierno.

Por otro lado los postulados de pensadores como Eward Shils quien en 1969, subraya la función social y el grado de emancipación alcanzado gracias, al surgimiento, propagación y acceso a medios de comunicación, aparatos tecnológicos y productos, por estratos de población, tradicionalmente excluidos, (esbozando con ello, otra cara de la misma moneda).

Ambas tesis antagónicas entre sí nos ofrecen un término, tan aparentemente simple como complejo, son recogidas y sintetizadas por Humberto Eco en su libro “Apocalípticos e integrados” publicado en 1965, donde plantea, justamente las distintas posiciones intelectuales frente a la cultura de masas a partir de la dicotomía entre quienes consideraban el impacto de los medios de comunicación de masas y el avance de la industria cultural sobre los bienes culturales de manera negativa (los apocalípticos), y aquellos que veían tales desarrollos de manera optimista (los integrados).

Sin embargo Umberto Eco también defiende la cultura de masas porque:

- Antes de la cultura de masas, la mayoría de la población no tenía acceso a la cultura, sólo era patrimonio de una élite.

- Favorecen la divulgación de información.
- No siempre promueven el conformismo, a veces favorecen el intercambio.
- Es verdad que neutraliza, pero también unifica, democratiza y eso es bueno.

El auténtico obstáculo eficaz a la homogeneización cultural son las desigualdades económicas, (entre otros factores de naturaleza más compleja). Puesto que el progreso y los ideales de superación tienden a parecerse, pero no todos cuentan con las mismas oportunidades para realizarse.

Estas teorías concentran su atención, justamente en la llamada “industria cultural” ya que la formas de producción, cambian y se subordinan aun sistema de producción seriado, (desvinculado evidentemente de las reglas del pasado) y se concreta a los intereses mercantiles, la moda, la repetición así como la uniformidad. Es decir la cultura se administra.

Y bajo este clima a principios del s XX, el diseño gráfico, se afianza e instituye con movimientos tan importantes como lo fue el de la Bauhaus, quien con una fuerte orientación metodológica a partir del racionalismo, proclama, en su primera fase, la recuperación de los métodos artesanales y su posterior elevación al nivel de las Bellas Artes, además su integración como método de producción y la comercialización de sus productos que manufacturaba. A medida que estos se convertirían en objetos de consumo asequibles para el público.

Y aunque la escuela es clausurada por el partido nazi en 1933, sienta las bases del diseño gráfico e industrial, a tal grado que aún en nuestros días es notoria su influencia. El sistema de enseñanza, fue modelo para las escuelas de diseño en Alemania y en diversos países como Francia, India, Chile, Brasil y por supuesto para México.

En la actualidad el diseño y la comunicación visual abarcan, cada día más, los diversos aspectos de la vida cotidiana y del entorno. En las últimas décadas el concepto diseño se ha extendido, dado paso a una nueva reflexión en torno a su orientación y metodología. Por lo tanto la ilustración visual es una actividad y disciplina derivada de ella, de este modo comparten las mismas sintaxis y técnicas.

No obstante estas disciplinas no niegan su contexto, del que emergen y forman parte, así como su manufacturación (regularmente) a gran escala, con técnicas y medios industriales, sin embargo defienden su característica estética y utilitaria.

Lucrecia d'Alasio sostiene:

La revolución industrial electrónica marca el fin de la era Gutemberg y sustituye la contigüidad funcional por la multiplicidad y simultaneidad de tecnologías, lenguajes, códigos e imágenes; supone, además, una compresión del tiempo y el espacio responsable de la mundialización de la cultura. El diseño y la actividad proyectiva se entiende como la creación de ideas e informaciones alternativas que no estimulan a un consumo mecánico, si no que defienden la selección según las posibilidades culturales y económicas.

Se pasa por una transformación que va de la función que origina la forma del objeto como constructor de un uso nuevo que califica la realidad ambiental e indica la

identidad cultural del receptor: tráfico de información en una cantidad y de una variedad inimaginable. La producción cuantitativa, que tenía por finalidad estimular el consumo dominado por la propiedad del producto es sustituida, paso a paso por la necesaria selección.⁷²

Es decir el diseño crea para determinado grupo, con características y necesidades particulares, y en ese mismo orden establece soluciones, con herramientas disponibles incorporando adaptaciones similares. De tal forma que la industria se conformará con la función y a la burda producción en serie, pero es el diseño quien desdeña a esta, porque considera que ya no es producto generalizado por la tecnología, sino resultado de la creación, que mientras se mantenga fresca, renovada y en constante mejoría, se convertirá en una fina competencia. Pasará de ser un artículo serial a un objeto con identidad.

Mas puntualmente en lo que a ilustración visual refiere, esta lleva entre su esencia la de ser comunicativa y difundida, donde en diversas ocasiones además de ser meros ornamentos o atractivas estrategias para hacer de un producto desechable y comercial, algo llamativo, también es cierto que paralelamente se ha vinculado a conspicuas actividades como han sido; la ciencia, al conocimiento, a la didáctica, a la historia, a la antropología, a la concientización social y en esta última relacionándose incluso con movimientos marginales, como pueden ser el erotismo, lo escatológico, la sátira social y política entre otros.

3.3 LA ILUSTRACIÓN Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

⁷² Lucrecia d'Alasio Ferrara Cit por Ana Calvera, *Arte ¿? Diseño*, Editorial Gustavo Gili, Barcelon 2003, pág. 179.

El presente texto tiene como cometido ahondar en la indisoluble conexión entre ilustración y tecnología, (ambas actividades destinadas a implicarse y entenderse), defendiendo la necesidad de un diálogo y reflexión, así como la de exponer los diversos argumentos que se han erigido en torno al tema.

Así pues podemos afirmar que la tecnología es un elemento, presente en la vida del hombre desde tiempos inmemoriales o por lo menos en tanto es considerado como tal. Ya que a partir de la transgresión de su entorno ó la intencionalidad y objetivación voluntaria, de objetos, en su beneficio, le han hecho conformar una dualidad; hombre y producción, bajo un proceso cíclico en el que uno explica la existencia del otro y viceversa.

Evidentemente el primer medio, del que el hombre se valió, fueron sus propias manos, para sucesivamente dar paso a un sinfín de objetos, que de alguna manera resolvían sus límites biológicos y que satisficieran sus necesidades más básicas, hasta llegar a verdaderos y sofisticados artífices que le han permitido mayor comodidad, en menor tiempo e incluso a un ínfimo costo.

Manifestando un cambio exponencial en su nivel y calidad de vida, (no únicamente solventando necesidades vanales), también contribuyendo, eficazmente en otros órdenes de gran importancia para la sociedad.

Sin embargo, desde otro extremo también, hemos atestiguado como el hombre ha establecido un dominio y apropiación del mundo, conllevando incluso, a infringir en contra de sus congéneres, (como muchas experiencias históricas lo han demostrado), revelando una proclive inclinación a la codicia, a la pérdida de valores éticos, a la falta

de conciencia, a la explotación inmoderada de recursos, en diversos casos además, impulsando las desigualdades sociales.

Muchos estudiosos han visto en la tecnología un sinónimo de progreso, sobre todo en aquellas corrientes filosóficas surgidas a partir de la Revolución Industrial. No obstante a principios del s XX, en el especial caso de Alemania, surge una tendencia a la reflexión filosófica y cuestionamiento de está. Todavía bajos los efectos de la segunda guerra mundial, se destaca la escuela de Frankfurt y las interpretaciones divergentes en torno al tema. De los cuales son célebres los postulados de Adorno Theodor, Max Horkheimer, Walter Benjamin entre otros, aunque cabe resaltar la tesis de Herbert Marcuse (1898-1979) filósofo y sociólogo alemán, quien ha influido y determinado, mucho del pensamiento actual. Puesto que realizó algunas observaciones y señaló, siguiendo las doctrinas de Freud; una represión de los instintos, basada en un sociedad concreta (en este caso, la industrial) que consiste en sistematizar y reprimir los instintos positivos, como es el de la vida, que supone una necesidad estético-biológica de belleza, serenidad, descanso y armonía, por represión. Encaminándola a la productividad y siendo suplantadas por agresividad, esfuerzo, miseria e injusticia.

No es de sorprenderse que algunos maestros, ven la inmersión de la computadora en la ilustración visual con cierto receló, pues tradicionalmente nos ha ofrecido una galería extensa de ejemplares, de extraordinaria manufactura, generada con técnicas tradicionales. Y por qué es percibida (por algunos) como una técnica poco seria, que excusa las mediocres habilidades motrices de los usuarios, limitando la

experiencia materica, además como supone una reducción de los tiempos de producción, se estima una tendencia a la cantidad reduciendo los niveles de calidad.

Aunque muchos profesionales y estudiosos argumentan que por el contrario la tecnología no solo ha simplificado la jornada de trabajo, sino que la ha perfeccionado, pues permite una mayor precisión y un sinfín de posibilidades, maximizando los recursos disponibles. Asimismo está se convierte en una técnica particular, la cual requiere de especialistas, que si bien no mantienen un contacto, como las técnicas tradicionales, sí forja otras experiencias y encuentra nuevas maneras de experimentación.

Pero de igual manera el uso de la tecnología, como por ejemplo el internet conlleva a otras problemáticas, que si bien es un recurso útil, poderoso y un gran instrumento de difusión, que nos permite a su vez, explorar otras formas de expresión que se están creando en distintas partes del mundo, también trae consigo, el cuestionamiento de nuevos paradigmas, solo por mencionar algunos, el debate de la autoría, la libertad de expresión y de información entre otros. Donde vale la pena reflexionar en materia.

Específicamente hablando en lo que a ilustración visual compete, cabe destacar que su relación con la tecnología es cercana, pues siempre han ido de la mano, una con otra, casi de la misma manera que con el texto o la cultura del libro, pues basta con recordar, la irrupción de la imprenta de Gutenberg y las repercusiones generadas a partir de ello. Debido a que no sólo simplificó el tiempo y el costo de

producción, haciendo el libro, más accesible para ciertos sectores de la sociedad, pues también desencadenó una nueva concepción de la imagen impresa.

Ahora toda persona que poseyera aquel libro también disfrutaría de las imágenes ahí contenidas, de donde se desprenden celebres ilustraciones que nos hablan de una concepción del mundo, marcada por su época.



Fig. 63 Taller de Johannes Gutenberg, *La Biblia*, 1456, grabado y pintado a mano.

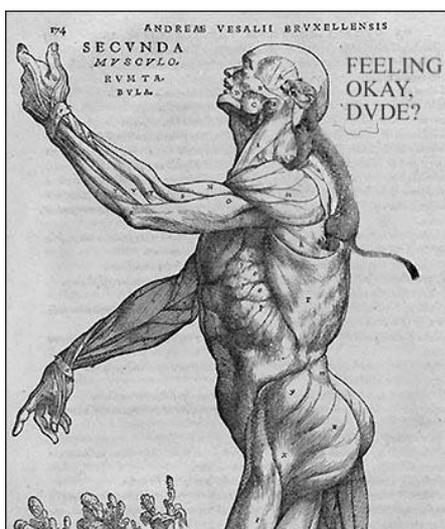


Fig. 64 Andreas Vesalius, *Secunda Musculorum*, 1543, grabado.

Como en temas anteriores lo hemos pronunciado, es la imagen como Anthony Ashley Cooper (1671-1713), lo expresa; en favor de la contribución de la imaginación

en el proceso y transcurso de contemplación del mundo, resultará, en una nueva actitud estética, incluso, epistemológica, a la cuál habría que agregar la coetánea, noción addisoniana, sobre los recién descubiertos fruiciones emanados por el despertar de la imaginación.

De tal forma que si la imagen se deriva de la época en la que se gesta, además está ligada a la tecnología con la que se crea y esta a su vez influye en el modo en el que se presenta, pensamos en ese sentido en una posproducción digital, pues esta nos induce a otras experiencias de esta misma actividad, por medio de un sencillo viaje virtual, que nos lleva a conocer estructuras, composiciones complejas y como; esta herramienta nos hace posible, este modo de forjar, dicha practica que de otra manera hubiese sido quizá más complicado expresar.

Pero en el presente, este cambio del buril al pixel, ha dado paso a un sinfín de medios en los que hábilmente conjugados encontramos propuestas muy interesantes. Como nos lo muestra el excelente trabajo del ilustrador y escenógrafo Chrissie Macdonald, quien construye imágenes combinando la fotografía digital con dibujos hechos y renderizados a mano. Enseñándonos que el hábil uso del ordenador, en conjunto con otras técnicas, puede producir resultados asombrosos.



Fig. 65 Chrissie Macdonald, *Artwork*, año desconocido, montaje fotográfico renderizado.

Pues la ilustración visual es una disciplina que especialmente conjuga procesos artesanales con los medios más sofisticados, donde muchos de sus adeptos justamente defienden esta cualidad de artesanal o el dibujo (de carácter primordial), por encima de todas las variables.

Lawrence Zeegen apunta que “El dibujo es el arma fundamental entre el arsenal de todo ilustrador, sin embargo, aunque en cada trabajo siempre este presente la huella artesanal, es frecuente que lo que destaque en una obra sea e amplio espectro de medios utilizados, tipificando la naturaleza ecléctica de los creadores de imágenes.”⁷³

Eso significa que si bien la tecnología es un elemento constante y presente, el dibujo es una práctica fundamental, lo cual hace de la ilustración una experiencia

⁷³ Lawrence Zeegen, *Principios de la Ilustración*, Tr. Silvia Pujol, Editorial Gustavo Gilli, Barcelona 2005, p. 72

completa, donde existe una gran cantidad de medios en los cuales se puede expresar y una constante combinación entre tecnología y tradición.

3.4 ACTUALIDAD E ILUSTRACIÓN

3.4.1 Las problemáticas que atañen al ilustrador.

El presente texto menciona una serie de desafíos que los autores, artistas, diseñadores e ilustradores, confrontan en todo el mundo, (sin que se busque el desánimo, por parte del gremio), pero si un esbozo reciente, que sugiere una serie de eventos a considerar. Asimismo se mencionan algunas soluciones e iniciativas, con las que se puede contar, para un exitoso camino laboral.

En ese sentido, cabe señalar que cada año se matriculan un alto porcentaje de estudiantes de Diseño y Comunicación Visual en el mundo. Según las últimas estadísticas dicha licenciatura posee, una demanda importante, frente a otras carreras universitarias. Planteando un panorama, un tanto crítico, para quien la ejerce, pues aunque existe actualmente una gran oferta laboral, lo cierto es que es el número de profesionales egresados, es proporcionalmente más elevado, a las oportunidades de empleo vigentes.

Estableciendo con ello, una serie de problemáticas en las se abaratan los sueldos, debido a que el contratista disfruta de una gran cantidad de opciones. No obstante en diversas ocasiones, el trabajo puede ser muy bien remunerado, para el profesional en materia, pero enfrenta gran carga de trabajo, ejerciendo diversas

tareas, al mismo tiempo. En ese sentido la ilustración visual (que es una especialidad del diseño), se convierte en una práctica secundaria, en la que el ilustrador confronta diversas paradojas.

En México, estas van; desde no tener un salario fijo, no contar con derechos, como los trabajadores asalariados, con prestaciones, seguro médico, entre otros, aunado a la constante búsqueda de proyectos, ya que estos suelen durar una pequeña temporada.

En otras ocasiones lamentablemente; aunque bien pagado un proyecto, con regalías que es donde se supone el autor, podría sacar un poco de provecho, con el más reciente impuesto que se aplicó. Lo que antes era considerado como un derecho al cobrar, precisamente por ser los creadores, hoy es un pago por obligación.

Esto se debe en gran medida, a que si bien; nuestro país, reconoce “aquellos derechos concedidos por la ley en beneficio del autor de toda obra intelectual o artística”⁷⁴, protegiendo y salvaguardando sus obras, es cierto también que los autores están obligados a pagar un impuesto, llamado “Impuesto sobre la renta”, no obstante todos los ciudadanos estamos obligados a pagar subsidios, que contribuyan al gasto público, lo que sucede es que en muchas de las ocasiones sólo se beneficia a las grandes empresas, minimizando y hasta eludiendo dicho cobro.

Trazando una situación complicada y no tan proporcional para el autor, con respeto a otros contribuyentes, pues la Secretaría de Hacienda y Crédito Público en los últimos años, se ha interesado más en aumentar la recaudación, sin tomar en cuenta

⁷⁴ Jorge Ríos Salmón, *La propiedad intelectual y los derechos de autor*, Cuadernos de la Judicatura Zacatecas, México, 2001, pág. 17.

los principios que rigen la ley, estableciendo para el autor una disminución de su patrimonio.

De tal manera que el ilustrador fungirá en muchos casos como divulgador, contador y abogado de su trabajo. En Europa y Estados Unidos, es común que el ilustrador utilice los servicios de un agente que lo represente, haciendo más efectiva el área de gestión, promoción y contratos, llegando a colaborar para empresas extranjeras, perfilándose esta elección, como una clara opción de moverse profesionalmente dentro otros países.

Pero al requerir sus asistencias, tendrá que debatirse en destinar parte de su sueldo, a pagar dichos servicios. Que van desde “el 20% al 30% de sus honorarios, ya que no todos aplican los mismos márgenes, y algunos varían dependiendo del tipo de encargo”.⁷⁵ Por lo cual será necesario tomar en cuenta además de las ventajas, algunas disyuntivas; tales como que el ilustrador se halla a disposición de este agente y su carrera depende en gran medida de ello, pues él no tiene un trato directo con el cliente, trabaja de forma aislada, y que este a su vez no garantiza un gran volumen de trabajo, pero algunas veces sí exige exclusividad.

Asimismo en muchas ocasiones el ilustrador se sustrae a cláusulas de contratos, que benefician a la empresa o editorial tales como los derechos de reproducción total y/o parcial de su obra, sin remuneración económica de ella, entre otras dudosas condiciones.

⁷⁵ Informe redactado por la Comisión del Observatorio, (conformada por varios autores), **Observatorio de la Ilustración gráfica, Los retos de la era digital, informe 2009-10**, Editado por el FADIP, Madrid 2010, pág. 35.

Cabe mencionar, adicionalmente dentro de las problemáticas de este oficio, la que a últimas fechas se ha convertido en una polémica, en torno a los nuevos retos que esboza la era digital; ya que exige una obvia actualización por parte del profesional, que van más allá de los conocimientos obligados en las aulas universitarias, hasta una constante capacitación, de las nuevas herramientas que ofrece la tecnología, volviendo obsoletos, casi desechables lo más básicos procedimientos, recientemente asimilados.

Que si es verdad que va enriqueciendo y moldeando las expresiones culturales, conforme al marco histórico que las genera, es innegable que plantea una dinámica compleja, denominada “convergencia de medios” pues participan distintos tipos de productos y servicios en un soporte digital a través de internet, y este continua teniendo un valor económico y de cambio, sin que exista en la realidad física.

Entonces el soporte ya no es sólo el papel, también lo son la computadora, el ipod, el celular y todo aquello que presuponga acceder a internet. Este último perfilándose como un importante difusor de información, en muchos casos, superando a la prensa escrita. No obstante semejante condición, no alude a una muerte radical de este medio, pero si una determinante validación y reconocimiento de los derechos de autor, sobre esta y otras variables.

Por lo tanto gracias a esta herramienta, el ilustrador puede ser conocido y difundido por todo el mundo, pero también objeto de apropiación por parte de empresas y particulares sin recatos. Y bajo esta situación se ha acuñado el término

“copyleft”⁷⁶ por el movimiento del software libre, para de esta forma garantizar que sus programas no sean adjudicados por terceros.

Ya que este concepto, se refiere a proteger las creaciones y conseguir que la colectividad vuelva a tomar conciencia sobre el derecho de autor, como algo primordial, concediendo justamente, las posibilidades que las grandes empresas, en muchos casos no estarían dispuestas.

“Sin embargo la profesora Raquel Xalabarder advierte que muchas de las cosas que se reclaman desde el movimiento copyleft tienen más sentido en la cultura anglosajona, con el sistema de derechos exclusivos del copyright, debido a que el sistema de derecho de autor de la Europa continental (por ejemplo Francia, Alemania o España) ya los incluye”⁷⁷, de tal manera que la obra debe estar indicada la atribución del autor.

No obstante el copyright en el pasado no se estimaba, como una propiedad, entendida; como monopolio de intereses económicos o patrimoniales, en contraste con el derecho de autor que sí funcionaba más que como monopolio, como propiedad (con todas sus implicaciones), pero esta idea fue incorporada en su andar.

Es por eso que sea han diseñado estrategias para salvaguarda de una manera u otra, los derechos de autor, en algunos casos con buenos resultados, en otros con soluciones estériles, obligándonos a adaptarnos a las nuevas condiciones. Escenario que apremia, un oportuno análisis por parte de los profesionales de la ilustración,

⁷⁶ <http://fundacioncopyleft.org/es/3/fines>, 31 de marzo del 2011.

⁷⁷ **Ibídem**, pág. 36.

encaminado a que la versión tradicional en papel, de libros o de otro tipo de publicaciones, no es hoy el único medio, para la retribución de su trabajo.

Pues el uso ilimitado a través de la reutilización, lo que ha cobrado fuerza, razón que exige, la conveniencia de limitar en los contratos, la duración y utilización de las obras.

Dicha situación demanda una unidad por parte de los autores, de diversas disciplinas, primero locales y extendiéndolo a niveles internacionales. En México por ejemplo; el diseño gráfico se haya consolidado y con una creciente formación de dignos ilustradores en camino, pero hace falta una unión consensual, con miras claras para el fortalecimiento del gremio.

Para una posterior creación de asociaciones, donde se proteja al profesional, que actúe de manera legítima y ética, “el reto es construir una identidad social y corporativa, de manera que cada quien, que ejerza como ilustrador e ilustradora, sienta que sus intereses y objetivos profesionales están incluidos”⁷⁸ tomando en cuenta, su independencia del gobierno ó autoridades públicas, políticas y/o comerciales.

Siendo constituidas eficazmente, por personal, dispuesto al dialogo, a la participación, a la cooperación. Formando espacios de opinión, de actualización, pero sobre todo, de aquello que conlleve a la mayor pluralidad posible.

En España ya se colabora con una importante asociación llamada FADIP, Federación de Asociaciones de Ilustradores Profesionales (entre otras,) que velan por

⁷⁸ Carmen Castro García, *Libro Blanco, La ilustración gráfica en España*, Editado por el FADIP, Madrid 2003, pág. 98.

sus intereses, además de organizar constantes foros, eventos, publicaciones e interesantes espacios de discusión, como el Iº Congreso, Internacional, Arte, Ilustración y Cultura Visual en Educación Infantil y Primaria: construcción de identidades, celebrado en Granada ó las pasadas Jornadas de Ilustración, en el MUVIM.

Es también definitivo hacer llegar a la sociedad la importancia de la propiedad intelectual, dado que se trata de un tema desgraciadamente impopular, diseñando estrategias como podría ser el empleo de licencias para la difusión de trabajo, en sitios webs, blogs entre otros, con indicadores de defensa de la autoría. Recordando al visitante, la posibilidad de usar imágenes, bajo ciertas condiciones no comerciales, puesto que esas obras tienen un creador y sus derechos deben ser respetados.

Por último es primordial que el ilustrador, ya sea mediante las asociaciones o de forma personal, busque asesoramiento jurídico y fiscal, que proteja sus condiciones laborales, y el mismo tenga conocimiento, para aceptar o declinar contratos que no tomen en cuenta sus derechos.

3.5 ILUSTRACIÓN Y ESTILO EN MÉXICO Y ESPAÑA

Si trataremos de definir una constante o una característica entre los múltiples estilos, de la ilustración mexicana, podríamos señalar de manera muy general, una fuerte influencia del grabador José Guadalupe Posada, (con su aguda crítica social y sus pintorescas creaciones populares), además de las referencias obligadas a las obras de los muralistas Orozco, Rivera y Siqueiros, así como otros contemporáneos como son

Tamayo y Toledo. Siendo Tamayo uno de los artistas invitados a ilustrar, en las primeras ediciones de los libros de texto gratuito, difundidos por todo el país por la Secretaría de Educación Pública, con las siglas SEP.

Aunque en el presente ante la apertura digital y comunicacional, definir un estilo imperante, resulta una tarea compleja, pues existe una tendencia hacia la globalización y por ende a la uniformidad, Arnal Ballester comenta para esta tesis de manera puntual, con respecto a la ilustración gráfica española: -Hoy no veo ninguna corriente que pueda definirse como “española”. Hace una década, (y no sin tomar distancias), podíamos distinguir entre una sensibilidad “catalana”, más vinculada a la vanguardia gráfica y otra “madrileña”, más apegada a formas clásicas... y hasta una “valenciana” muy definida por el juego formal. Pero ahora me resultaría muy difícil realizar ese tipo de distinciones, por no decir imposible-.

Específicamente en la ilustración española en el s XIX hay una clara inspiración en el modelo francés, desde sus estilos más libres, hasta sus fronteras más rígidas. Pero ya en los últimos años de ese siglo, el legado de Goya es inminente. Entrado el siglo XX, toda propuesta artística se vio inmersa directa o antagónicamente, con la eclosión de las vanguardias europeas, “a la ilustración se le relegó a la esfera de la utilidad. Es entonces cuando se produce históricamente el definitivo divorcio con la alta cultura. La ilustración se ve relegada a tratar con la plebe políticamente condenada a mantener unas actitudes pasivas, empujada a aceptar la interpretación de la visión del mundo que le ofrece la ilustración.”⁷⁹

⁷⁹ Felipe Hernández Cava, Arnal Ballester Arbones, Carmen Castro García, **Libro Blanco de la Ilustración Gráfica en España**, Editado por la Fundación de arte y derecho así como por el FADIP, Madrid 2003. pág. 13

En la España dictatorial del período Franquista, se distinguen dos estilos, el de índole Norteamericano (emparentado con el mercado y la publicidad) y el centroeuropeo (más afincado en las ideologías de la igualdad, el trabajo etc.). Dando paso a la llamada posmodernidad, de la que no obstante de su anunciada muerte, aún no hemos escapado, del todo de esta.

Tras la caída del franquismo no sólo hubo una especie de renacimiento ideológico sino también cultural, en los años ochentas y noventas vale la pena destacar el trabajo de Ceesepe, Mariscal, Peret, Pablo Amargo, Arnal Ballester, entre otros (de la mano del diseño gráfico), comenzaron una ilustración, más inteligente, más crítica y sarcástica, alejándose cada vez más del ornamento, (en unos ilustradores claramente más que otros), asimismo apostando por propuestas, que expresan opiniones, dentro de la imagen y que se pronuncian incluso sin paralelismos y de formas más autónomas al texto. Sus formas son más sintéticas, un tanto extractadas, relegando una jerarquía importante al discurso a lo conceptual. Siendo inspiración para las subsecuentes generaciones.



Según palabras del autor para esta tesis: “No busco el lucimiento personal, mi única intención es molestar, lanzar un guijarro sobre la superficie de los lugares comunes y la corrección política, aun sabiendo que no voy a cambiar nada, pretendo remover un poco las aguas. De todos modos no me hago demasiadas ilusiones al respecto, esta sociedad es capaz de asimilarlo todo”.

Fig. 66 Pedro Torrent (Peret), *Putu Pasta*, año desconocido, técnica digital.



Fig. 67 Pablo Amargo, *Cartel día Internacional de los derechos de la infancia*, 2007, ilustración digital.

No obstante ¿puede hablarse actualmente de un regionalismo característico en la ilustración mexicana y/o española? En tiempos pretéritos, tal vez era mucho más fácil, que hoy, dado que cada artista, trabajaba, con todos aquellos materiales que le suministraba su propio entorno y respondía de manera más inmediata, a las restrictivas estéticas, ideológicas y hasta de naturaleza práctica.

“No conviene olvidar que gracias a inventos como la postmodernidad, la mayoría de la ilustraciones trabaja en dos claves: el pastiche y la parodia –que no es más que una revisión cíclica de los años pasados, muy al gusto de las masas”.⁸⁰ Frase que se circunscribe como una realidad imperante, donde abundan estéticas subordinadas, uniformes y globalizadas.

En México no es de sorprenderse que se recurra a los dominantes estilos europeos, norteamericanos incluso japoneses, la cultura anime el video juego y hasta sus art toys.

Es difícil no empaparse de esta sociedad masificada, pero lo es más destacarse u ostentar una supuesta peculiaridad, como creativo, que aluda a una también cuestionable identidad nacional, dentro de un mercado que impone reglas restrictivas. Situación que no ha mermado la calidad de las obras mexicanas, pero con una recurrente influencia, evidente desde fuera.

Aún así se han desarrollado diversos ilustradores mexicanos, que nos ofrecen una estética portentosa, con estilos heterogéneos, ricos y variados, de la que cabe señalar una preferente inclinación y gusto, por la ilustración de libros. Donde los

⁸⁰ **Ibíd**em, pág. 11.

estilos más practicados, (si es posible clasificar, de manera muy general), testificaríamos que son poéticas visuales que aluden a los sueños, atmosferas borrosas, bellas formas, un interés primordial casi escrupuloso por la técnica. Como lo es la obra del extraordinario Gabriel Pacheco.



Fig. 68 Gabriel Pacheco, *Carmen*, 2009, técnica mixta.

En contrapunto desafortunadamente en la ilustración manufacturada en nuestro país, abunda también, un discurso endeble, más enfocado a lo preciosa de la imagen, que a una sólida reflexión y con una visión más próxima al diseño que al arte. En España debido justamente a la orientación artística (como tronco común), forja ilustradores con una arenga más sobresaliente e incluso rebelde, planteando una estética menos primorosa, más simplista, pero a la vez más conceptual.

Entonces podemos concluir, de manera muy breve, que la ilustración, tal y como lo menciona Ferruccio Giromini:

La deseada identidad no existe en absoluto (o quizá no exista todavía). Quizá sí, quizá no. “La ilustración europea acaba de empezar a mirarse en el espejo y ya, o todavía no se reconoce. Su figura es colorida pero huidiza. Sus movimientos aparecen unas veces lentos y otras veces más rápidos. Sus formas se imponen a veces voluminosas y a veces evanescentes. La única personalidad que puede atribuírsele por el momento está fragmentada”.⁸¹

⁸¹ Ferruccio Giromini, *Ilustra 2004, Anuario de la ilustración*, Tr. Roger Colom, editado por la Associació professional d'il·lustradors de València, Valencia, 2004, pág. 24.

CONCLUSIONES

CONCLUSIONES

*Ya que estamos rodeados
de cosas que no vemos, el ilustrador está ahí
para sacarlas de su escondite.*

Carlos Ortin

Carlos Ortin presidente de la Federación de Asociaciones de Ilustradores Profesionales, responde ante al cuestionamiento sobre ¿si la definición ilustración o ilustrar, produce un ánimo insatisfecho e insuficiente? ¿si es la ilustración una repetición básicamente, en forma de dibujo de un texto? entre otras incógnitas.

Expresando que existen dos tipos elementales de ilustrador, el primero responde a un ejercicio de tipo ornamental, mejor conocido como artista decorador, encargado de embellecer el texto de un escritor o aquel quien realiza los manuales de uso práctico, (adaptándose dicho discurso más al entendido común colectivo), como bien podemos encontrar en las indicaciones de los aviones, en las guías de ¿cómo hacer funcionar un aparato electrónicos que hemos adquirido? , en la señalización de cualquier tipo de precaución en algún espacio etc.

Por otro lado menciona al creador visual que participa y hace visible, la divulgación una idea, con su propia perspectiva y desde su lugar.

En ese sentido podemos decir que la ilustración es el arte de hacer propio un texto ajeno, eludiendo una actitud desdeñosa y un papel sumiso por parte del autor, ganándose el derecho de afirmar entonces, que encuentra una equidad y perfecta simbiosis con el texto “ el grafista toma posición ante el texto, no lo acentúa si no que lo subraya –el acento es ortografía y el subrayado, juicio- y lo anota, porque sabe que

un dibujo no aumenta ni disminuye los méritos literarios de un texto, su función es dialogar y ocupar un sitio de paridad”⁸²

Así como el escritor escribe con palabras, el ilustrador inscribe con imágenes, por lo tanto esta tesis se planteó, como principal preocupación la de desarrollar un aparato teórico, que reflexione esencialmente sobre su proceso creativo y su relación con el pensamiento mediante la imaginación y la memoria. Defendiendo la necesidad de un diálogo y concientización, así como la de exponer los diversos argumentos que se han erigido en torno al tema.

Resolviendo que la ilustración visual es una práctica de carácter complejo e intelectual, donde se conjuntan la observación entendida como una habilidad meditabunda también, de captación y evocación del entorno, para su posterior traducción e interpretación, pero que prescinde de reglas mecánicas o sistematización de normas.

Debido a que la ilustración está más suscrita a los procedimientos artísticos, en tanto que para representar el escenario en cuestión, basta con observarlo, absorberlo, placido y despejado, inscribiendo como si fuese un testigo lo que el ojo mira, la mano registra, implicado pero a la vez ajeno, palpándolo pero sin llegar a transgredirla.

No obstante podrá exentarse de rígidos modelos, pero siempre perseguirá un fin, o de lo contrario no habrá producción, más que por fortuna. Entonces será vital plantearse, una metodología o serie de pasos ó reglas determinadas, a las cuales no es posible sustraerse.

⁸² Leonel López Nussa cit por Carlos Ortin, *Ilustra 2004, Anuario de la ilustración*, Tr. Roger Colom, editado por la Associació profesional d'il·lustradors de València, Valencia, 2004, pág. 8.

Esta tesis nos habla también de la necesidad y el reconocimiento de una autoría dentro de lo funcional que pueden ser las imágenes

APÉNDICE

APÉNDICE

- UNA SERIE DE ENTREVISTAS

México

Estrada Ixchel – Ilustradora

Breve semblanza sobre su formación:

Lic. en Diseño Gráfico por la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la Universidad Nacional Autónoma de México (ENAP-UNAM). Diplomada en Ilustración por la Unidad de Posgrado y Educación Continua, de la Escuela de Diseño del Instituto Nacional de Bellas Artes (EDINBA) y Diplomada en Arteterapia por el Centro Educativo para Niños con Necesidades Especiales A.C (CENESDI) y el Taller Mexicano de Arteterapia.

Se ha desempeñado como Ilustradora desde el año 2000 publicando para el medio editorial en libros, revistas, cortos animados y publicaciones independientes. A la fecha cuenta con 15 libros ilustrados, publicados por editoriales como: Fondo de Cultura Económica, Alfaguara Infantil, Editorial Castillo, Ediciones SM, Ediciones el Naranja, RBA Libros, Serres, Editorial Serpentina, Colofón, y Editorial Océano entre otros.

Contando con títulos publicados y traducidos en otros países e idiomas como China y Korea. Su trabajo ha sido premiado, además de tomado en cuenta para ser exhibido en numerosas Exposiciones Nacionales e Internacionales, participando en el

Catálogo de Ilustradores en la categoría de Publicaciones Infantiles y Juveniles, donde obtuvo el tercer lugar y menciones honoríficas en otros años. También se desempeñó en el proyecto Imaginantes (Cortos Animados), aparte de de numerosos talleres y ponencias.

1- ¿Cómo definiría su estilo de ilustración y por qué?

Mi estilo es entre abstracto y figurativo, porque tiene elementos que si bien sólo se sugieren o denotan un concepto, hay otros que son reconocibles para el espectador.

2 ¿Qué influencias tiene?

Creo que uno tiene influencias del todo y del siempre, somos como esponjas que vamos tomando de aquí y de allá, elementos para nuestra biblioteca mental, en la cual se reúnen todos los componentes que más tarde se combinan y se recrean. Entonces puedo decir; que todo cuanto denote algo, que tenga que ver con la percepción, cualquier estímulo (olor, sabor, sensación, sonido y demás) es una influencia.

3 ¿Cuál es su principal preocupación como ilustrador? (los aspectos formales, la técnica, el uso de tecnología, un mensaje claro etc.)

Como ilustrador me compete en primer plano comunicar, (si no se recrea el proceso de brindar, para que más tarde el espectador devuelva algo, ante esto que se le dio), no servirá el trabajo. Ya que esto implica una reacción, por parte del espectador, es decir; que de acuerdo a lo que ve, él lo traduce en su entendido.

El mensaje claro yo expresaría que puede ser un tanto subjetivo, de las cosas que uno conserve en su biblioteca mental, para tener un referente de... He lidiado con ocasiones, donde los niños vislumbran más en mis ilustraciones o las comprenden mejor que los adultos.

Lo que sí es prima sobre las variables, es la nitidez, para poder comunicar. Mi técnica es el collage tradicional con un retoque digital que me permite como toda herramienta, distintas posibilidades para con los materiales.

4 ¿Qué le gustaría o qué espera, sobre el público que mira su trabajo?

Que tenga una reacción. Espero que sea provocador, independientemente del factor subjetivo, de sí gusta o no. En algún momento, me tocó en una firma de libros, dibujarle a un niño, dibujarle su miedo más terrible, que me confió en secreto (que por obvias razones no mencionaré), pero lo mejor de todo fue cuando, le dijo a su mamá, -mira ma!! viste?, me lo dibujo con la puerta cerrada, así ya no entra- Una simple puerta como en este caso, puede evocar y provocar, muchas cosas tan distintas, para quien la ve.

Porque todos tenemos un lado B, un detrás, que es el que recrea todo nuestro vivir, y es el que pone adjetivos y juzga por encima de todo, de un simple, si me gusta o no.

5 ¿Cuál es la metodología que emplea en su proceso creativo?

La verdad es que es un tanto intuitivo, veo cosas que me pueden referir de acuerdo a mi tema, leo, y voy dibujando lo que se me ocurra a fin, de tener ideas que me puedan significar, lo que necesito.

6 ¿Cómo avista el panorama en México, a nivel profesional?

Hay muchos profesionales buenísimos, con muchas propuestas, tan diversas, que lastimosamente a veces las condiciones de trabajo y sobre todo de cuestiones de pago, como impuestos absurdos, dejando mucho que desear.

7 ¿Cuáles son la tendencia en estilos, que usted considera, están en voga en México?

Ahora he visto digital, hay una gran tendencia hacia el trabajo realista hecho con ordenador.

8 ¿Considera que es una actividad bien remunerada, si ó no y por qué?

Si, dependiendo del proyecto, la editorial y las condiciones de trabajo, pero como decía anteriormente, lamentablemente; aunque bien pagado un proyecto, con regalías que es donde se supone el autor, podría ganar un poco más, con el nuevo impuesto que se aplicó. Lo que antes era considerado como un derecho al cobrar, precisamente por ser los creadores, hoy es un pago por obligación.

9 ¿Cuáles son las problemáticas que enfrenta un ilustrador?

La premura de las entregas, el corto plazo para la entrega de un proyecto completo, el no tener un salario fijo, el no contar con derechos, como los trabajadores asalariados, con prestaciones y demás. El siempre estar buscando un nuevo proyecto.

10 ¿Qué le gustaría, le encomendarán realizar?

Un libro como bitácora del trabajo personal.



Fig. 69 Ixchel Estrada, *Pequeños Detalles*, 2010, collage.

González Laura Esthela - Ilustradora

Breve semblanza sobre su formación:

Estudié la carrera de diseño gráfico en el Facultad de Artes Visuales de la Universidad Autónoma de Nuevo León. Me dedico a la ilustración infantil tanto digital como tradicional. El año anterior fui seleccionada para formar parte del primer catálogo iberoamericano de ilustradores.

1- ¿Cómo definiría su estilo de ilustración y por qué?

Colorido y con sentido del humor, ya que me gusta y tiendo a usar mucho color, aunque a veces use una gama limitada. Me gusta contrastar a su vez de hacer sentir el colorido. Por otro lado, no puedo evitar pensar en historias adversas o añadir elementos, que me vengan en gracia; me gusta divertirme con mi trabajo.

2- ¿Qué influencias tiene?

Bueno, yo siempre expreso que todo lo que captan nuestros sentidos es influencia. Y hablando de algo un poco más concreto, puntualizaría en mí país y cultura, las caricaturas de mi tiempo, estilos de otros ilustradores, en especial españoles y de EUA, el célebre artista Durero (aunque quizá no lo parezca). En fin, muchísimas cosas.

3- ¿Cuál es su principal preocupación como ilustrador? (los aspectos formales, la técnica, el uso de tecnología, un mensaje claro etc.)

Me preocupa la formación de profesionales y la educación de la sociedad con respecto a esta profesión. Pienso que hace falta una formación más dura y profesional de ilustradores en nuestro país, además de mayor reconocimiento y apertura en la

sociedad; que se sepa que existe y que además es un trabajo como cualquier otro al que se le invierte tiempo, material, educación, etc.

4- ¿Qué le gustaría o qué espera, sobre el público que mira su trabajo?

Tal vez lo primero que viene a la mente es “que lo disfrute”, pero siento que más allá de eso, sería que le evoque un sentimiento, que le haga pensar, imaginar, cuestionarse e incluso que no se conforme con ello.

5- ¿Cuál es la metodología que emplea en su proceso creativo?

Bueno, suele depender del proyecto en sí, pero normalmente leo lo que me piden, el texto, indicaciones, bosquejo, subrayo palabras, investigo, tomo referencias, hago garabatos y más garabatos. A veces recorro a la lluvia de ideas, conceptualización, etc. sin embargo muchas veces es difícil esto último cuando piden algo muy literal, que es el caso de los libros de texto.

6- ¿Cómo avista el panorama en México, a nivel profesional?

Veo algunas partes positivas, como la apertura de FILUSTRA en la FIL de Guadalajara, la creación del catálogo iberoamericano de ilustradores y los esfuerzos del grupo “El Ilustradero”. Creo que a pesar de no ser muy bien remunerado, de que no se respeten mucho nuestros derechos, entre otros detalles, nos puede ayudar el hecho de unirnos más en este tipo de plataformas.

7- ¿Cuáles son la tendencia en estilos, que usted considera, están en voga en México?

Bueno, yo he notado que hay como mucha tendencia hacia el pop art, tomando temáticas nacionales como la lucha libre.

8- ¿Considera que es una actividad bien remunerada, si ó no y por qué?

Normalmente no, aunque depende del rubro y para qué país; por ejemplo, tengo entendido que el ramo publicitario en EUA puede ser muy bien pagado, amén de que es un país consumista. Aquí en México, a veces sucede que mucho trabajo de ilustración es editorial, en específico para libros de texto, (por ejemplo) y es bien sabido que dicho ramo no es el más fuerte económicamente por lo tanto; al ilustrador no se le suele remunerar de acuerdo a su esfuerzo y la explotación de su trabajo. Por otro lado, ha crecido mucho la demanda, lo que ha hecho que se tienda a malbaratar esta profesión.

9- ¿Cuáles son las problemáticas que enfrenta un ilustrador?

Creo que la gran problemática es la de ser un “todólogo”, es decir, ser tu propio departamento de marketing, administración, ventas, diseño, contabilidad, etc. Normalmente uno mismo no puede ser bueno en todas estas áreas, sin embargo, te ves un poco arrastrado a incurrir en la gran mayoría ellas; las fallas en una u otra área te pueden llevar a un círculo vicioso: un mal marketeo que trae pocos cliente, una mala negociación que no trae suficientes ingresos, una mala administración de tiempo y de dinero, etc.

Otra problemática sería, por supuesto, la pobre valoración de la profesión.

10- ¿Qué le gustaría, le encomendarán realizar?

Un libro ilustrado, por supuesto, de alguna historia, cuento, poema o cualquier texto que me sea de agrado y que disfrute de explorar.

11- ¿Algo más que quiera adicionar?

Pues solamente decir que es importante que tengamos en cuenta la búsqueda de un constante crecimiento y compromiso con nuestro trabajo para lograr demostrar su valor y su importancia ante los demás.



Fig. 70 Laura Esthela González, *Madre*, 2010, digital.

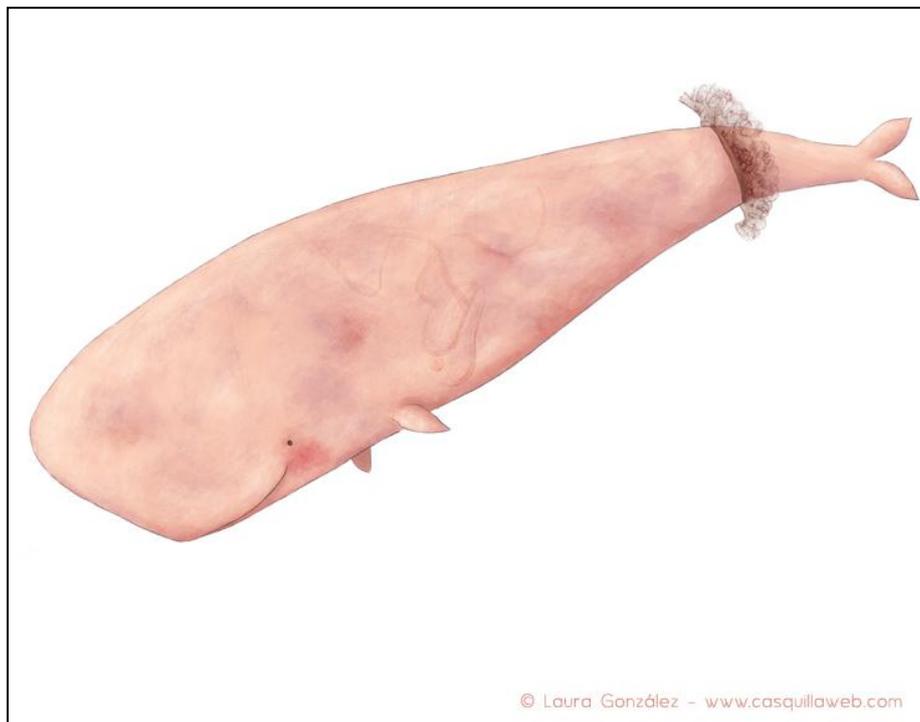


Fig. 71 Laura Esthela González, *Ballerina*, 2010, digital.



Fig. 72 Laura Esthela González, *Algo*, 2010, digital.

Pacheco Marcos Luis Gabriel - Ilustrador

Breve semblanza sobre su formación:

Graduado en Escenografía por la Escuela Nacional de Teatro del INBA, es uno de los ilustradores mexicanos con mayor proyección internacional, su poesía visual, ha sido reconocida en diversos encuentros internacionales. Obtuvo en 2010 uno de los premios más prestigiosos del sector: el CJ Picture Book Award de Corea. Ha sido nominado para el premio Astrid Lindgren Memorial Award (ALMA) junto a artistas del nivel de Quentin Blake, Arnal Ballester, Jutta Bauer y Wolf Erlbruch. En 2009 recibió por *Hago de voz un cuerpo*, editado por Fondo de Cultura Económica, la Mención Especial en la categoría New Horizons de los Bologna Ragazzi Award, certamen que lo ha seleccionado en 2011, 2008 y 2007.

El Consejo de Diseñadores de México le concedió la Mención de Plata de los Premios Quórum por este mismo libro, que ha sido incluido en el prestigioso catálogo *50 books/50 covers* del American Institute of Graphic Arts y considerado como uno de *Los mejores libros para niños y jóvenes de 2008* del Banco del Libro de Venezuela.

1- ¿Cómo definiría su estilo de ilustración y por qué?

No sabría definirlo, lo que hago es solo describir ciertos aspectos y funcionamientos, para ubicar la procedencia y tal vez, aclarar un poco su apreciación.

Comenzaría señalando el gran uso y manejo de metáforas visuales que hago en mi trabajo; esta parte conceptual incide mucho en la formal y es en realidad la base de todo mi trabajo.

Me gusta jugar con las realidades para aislarlas en escenas y generar una ilustración “incierto”; este planteamiento me permite descontextualizar los elementos y poder re-significarlos: ahí es cuando encuentro el espacio para trasladar mi forma de

ver las cosas. Podrán ver en mis ilustraciones objetos muy legibles, sillas, peces, escaleras, rostros, figuras o elementos muy inmediatos sobre una idea que sugiere o desconcierta, así es como intento elaborar otros significados más allá del solo significado lingüístico, fundamentando en las relaciones narrativas de la imagen la posibilidad para abrir la significancia y establecer otros significados simbólicos. Claro, nunca abandonando la parte estética. Para mí es importantísimo que este uso de metáforas siempre estén atadas al acto narrativo, porque no es mi intención que sean elementos extraños o “surrealistas”, sino más bien actantes que sucedan y que también puedan leerse, por eso es que hasta ahora todo mis discurso como ilustrador se ha centrado ahí, en la elaboración de metáforas visuales.

Ahora, por otro lado el tono también es un elemento que incide mucho en mi visión, ya que algo característico de los proyectos que he trabajado; es ésta parte de gusto personal que tiene cercanía con la melancolía o la nostalgia, es como una misma luz que baña los textos, que no tiene nada que ver con la tristeza, sino más bien toca los mismos aspectos de separación que tiene el ser humano y que creo enriquecedor para las primeras lecturas. También me interesa el aspecto lírico de un texto, podrán tener diferencias de tipo editorial o de contenido, pero el tono y su poesía es algo que siempre busco en un proyecto. Y me refiero a tono poético a esa cantidad de significados simbólicos y alegóricos que puede desplegar un escrito.

Ahora, formalmente, creo que, aunque mi intención es la de adoptar otros registros, siempre me he mantenido cerca de lo figurativo, no sé bien porque, pero siempre termino en algo así, tal vez sea porque por años usé solo el mouse del ordenador, para entregar mi trabajo y solo he logrado cierta estilización en algunos rasgos, como alargar las figuras, hundir los ojos, detallar el gesto o recursos de este

tipo, aunque paso días enteros dibujando los personaje, pues creo, que ha sido un buen resultado, porque esta parte se supedita a mi idea principal de enfatizar la escritura, así que solo me he centrado en profundizar el micro de lo figurativo.

Mi idea en sí, siempre ha sido posibilitar otras lecturas sobre textos poéticos, hacer que la imagen oscile entre esos silencios que se dan en la lectura, esa es la dirección de mi estilo, siempre profundizando el texto.

2- ¿Qué influencias tiene?

De todo tipo, desde influencias personales hasta las que provienen de la cultura visual en la que me he desarrollado, Brueghel, Brecht, Caravaggio, García Lorca, mis dos maestros Pablo Amargo y Javier Zabala, ilustradores fundamentales para mi como Lizbeth Zwerger o Wolf Erlbruch, artistas que amo como Pina Baush o Theo Angelopoulos. Últimamente me han influido más escritores que ilustradores, por ejemplo Herta Müller, Wislawa Zymborska, o artistas como Carlos Alonso o José Luis Cuevas.

Me influye mucho la obra creativa que tenga un discurso sobre el ser, incluso hace no mucho, conocí la obra de un clown francés espléndido, Phillipe Menard, es un genio que ha hecho del montaje escénico un evento poético; o artistas que en breve, voy conociendo por alguna exposición y/o por algún libro que encontré. Por supuesto también me influye la gente cercana, la gente que veo en la calle o que por algún motivo se cruza en mi vida. Soy muy susceptible al mundo.

3- ¿Cuál es su principal preocupación como ilustrador? (los aspectos formales, la técnica, el uso de tecnología, un mensaje claro etc.)

Tiene que ver con los tres aspectos que creo imprescindibles: el formal, el conceptual y además me interesa mucho llenar la parte del “sentido” personal, es

decir, me preocupa mucho la voz y la postura como ilustrador. Cuando me llega un proyecto intento que tenga cierta lógica profesional y que no sea una petición para hacer una ilustración alejada a mí, es decir: sé que existe todo tipo de proyectos y que todos son válidos, pero necesito que tenga una cercanía con la intención que manejo como ilustrador, además de hacer libros por la ilusión de hacerlos, que me mantengan siempre con la pasión que me orilló a este trabajo, por esa imperiosa necesidad de “decir” y de descubrir, y así posteriormente me nazca un compromiso vital.

Después, en la parte concerniente a la elaboración de trabajo, creo en la gran importancia de proyectar una mirada, como la voz del escritor. La imperiosa necesidad de conceptualizar para vertebrar ese todo, sin ello creo que se trabaja sin sentido, se cae en lo que llamo trabajo kitsch. Creo en la importancia de que el ilustrador contemporáneo asuma su parte autoral y con ello fundamente una postura, así dar lógica a toda elaboración conceptual y sustento estético, tener una lógica en el trabajo. No estoy de acuerdo en habitar la parte virtuosa de la técnica solamente, más bien me interesa la estética como consecuencia de una mirada personal.

Es una necesidad apremiante que todo ilustrador debe asumir. Yo por mi parte trabajo mucho estos compromisos.

4- ¿Qué le gustaría o que espera, sobre el público que mira su trabajo?

Esperar nada, absolutamente nada, para mí la relación con el público lector es más bien un amor platónico, ya que no puedo esperar nada de él, es como esperar algo de ese amor platónico.

Ahora, desear sí, mucho. Desearía que las imágenes habitaran el ámbito vivencial del lector, que el discurso que elaboro lograra establecer un diálogo interno desde la parte humana. Ese es mi deseo más grande, que algún mensaje, el de un

diálogo entre dos personas, ya sean niños o grandes, la fortuna además es que esto se convierte en una forma de validar mi forma de ver el mundo. Un juego muy interesante, porque en realidad uno es interlocutor del mundo, así que también esperaríamos eso, que el lector consolidara lo que creo un sueño aunque no estuviera de acuerdo. Que el lector acepte mi interlocución es un gran deseo.

5- ¿Cuál es la metodología que emplea en su proceso creativo?

El proceso es muy conflictivo y de mucha incertidumbre, siempre empiezo escribiendo palabras y bocetando formas sin saber muy bien hacia dónde ir, hasta que el propio diálogo que hay en ello me lleva a tierra firme. Yo lo defino como un baile, un paso de la intuición y otro de la consolidación. El *a priori* y el *a posteriori*.

El primer paso es muy intuitivo, viene cuando leo por primera vez el texto y una palabra aparece contundente y permanentemente en la lectura, de ahí siempre parto para otras lecturas, a la vez que empiezo a dibujar rostros centrándome en amplificar el universo del gesto, todo es *a priori*, no reflexiono nada, solo intuición, entonces, se hace una ruta que va encontrando idea y el trabajo en mesa, lo que hace es consolidarla o la de cuestionarla, entonces; opera el *a posteriori*; es trabajar ciegamente para encontrar algo a tientas, traspasar la nada, (aquello que nos deja ver lo que estábamos buscando, aunque no lo supiéramos), solo hasta que lo tenemos enfrente nos damos cuenta que los buscábamos, no obstante ciertamente, seamos ciegos: entonces el dibujo lo ilumina todo.

Justo eso, es andar a tientas, como un ciego que lo imagina todo.

De ahí hago un trabajo paralelo con el color y su textura, adjetivando esa primera palabra. Así, poco a poco todo se va enhebrando. Es riesgoso porque pueden pasar días sin encontrar nada o lo que se tenga encontrado no sirva de mucho, pero la

necesidad se ayuda con la insistencia y al final todo encuentra sentido, entonces uno se reduce hasta casi desaparecer y esa primera palabra lo dirige todo y los elementos juegan por si solos.

Avanzo sin orden a la vez, ya que a veces me detengo en un detalle o prefiero solucionar el ritmo del libro o hasta me entretengo escribiendo historias, ahí pongo en práctica algo que aprendí de Pablo Amargo, hago preguntas, una y otra vez, sin dejar de dibujar y sin dejar de montar imágenes, las hago en voz alta, las escribo o a veces termino mirando la ventana como bobo, hasta que milagrosamente, la relación de alguna figura o algún objeto lo dice todo: lo encontrado y lo reunido dictan su discurso. Es entonces que empiezo un ejercicio sencillo, me siento y redacto una descripción muy literal de mis láminas, y en esas explicaciones todo se devela y explica su sentido, los elementos, los colores, las formas, sus avances o sus salidas, allí nace el concepto y el trabajo se vuelve filigrana: enfatizo, limpio, reduzco y ordeno. Es como después de hacer ruidos extraños, sin sentido o aparentemente sin sentido, uno permitiera que ellos mismo ordenaran su melodía, lo demás es limpiar. Eso, todo un caos que va siendo descifrado, por eso es que uno se descifra a la vez que se delinea en el trabajo, porque nuestras propias huellas son palabras que uno lee para decir algo. Ahí nos abandonamos y entonces la ilustración lo dice todo.

6- ¿Cómo avista el panorama en México, a nivel profesional?

Críticamente y muy mal, con mucha complejidad y con poca claridad en la dirección, de mucho contraste, sin embargo con una discrepancia más hacia el nivel bajo que hacia una buena consolidación. Aunque sé que es cuestión de tiempo ir formando una cultura fuerte y que somos un país demasiado joven en la tradición de libros infantiles, y aunque hay acciones que tarde o temprano darán sus pasos, creo

que pasará tiempo para que se establezca una cultura firme, sólida, si es que se hace algo al respecto, tanto en la parte editorial como en la tradición de la ilustración. Sin embargo, creo que los ilustradores ya han comenzado a trabajar, cosa que no sucede con los editores. Existen ilustradores con una idea de mayor cercanía a lo contemporáneo aunque se vea su extravío, mientras los editores, en general, no han renovado idea alguna de dirección contemporánea del libro, a pesar del mismo extravío; claro, hay excepciones, pero son contadas. Justo este quiebre es reflejo de la situación en México, hay muy pocos ilustradores que pueden elaborar un discurso sostenido mientras la mayoría de los demás siguen manteniendo un nivel muy bajo, técnicamente y discursivamente. Los contrastes de unos cuantos que pueden, mientras la gran mayoría se pierde.

7- ¿Cuáles son la tendencia en estilos, que usted considera, es tan de moda en México?

Todas! Todo es moda en México, el collage, la infantilización de la técnica, lo supuesto mexicano, el feísmo, hasta la mera conceptualización. Podría decir que la mayoría de estilos son un muy mal remedo, es muy preocupante y muy crítico, los ilustradores mexicanos tienen poca preparación para el ámbito internacional, y no es porque no haya oportunidades, creo que no estamos trabajando la idea contemporánea del libro y que no hemos asumido la responsabilidad autoral. En general, el estilo en México es un kitsch enarbolado. Hay si acaso, un rastro de escuela por algunos ilustradores, que ha precedido todo esto, me refiero a gente como Fabrizio, Gerardo Suzán, Glorias Calderas, Juan Gedovius, pero no es suficiente ya ahora y por desgracia no pudieron o no quisieron dialogar con las nuevas generaciones y la mayoría comenzamos de cero, entonces la etapa de copia, aunque es una forma

de aprender, sin un sentido, origina ilustraciones kitsch y de moda. El punto es que no hay contenido y mucho menos postura, no hay consciencia de ello, ese es el fundamento que tengo para asegurar que todas las técnicas en México son kitsch, porque dos o tres ilustradores son los que verdaderamente alejan su técnica de la moda a través de un discurso que sostenga y origine su trabajo. Si a eso le sumamos que los editores importan éxitos, tendremos entonces, que la moda la dictará todo tipo de importación o de ilustrador del momento. Por otro lado, la ignorancia del trabajo del editor hace que se consoliden estas modas, a un editor no le parece inadecuado publicar un libro que sea copia de Odriozola o de cierto ilustrador por ejemplo, o lanzar un proyecto con la idea de un ilustrador con el que no puede trabajar y espera que un ilustrador mexicano se acerque a este estilo. En definitiva hace falta ubicar y robustecer el discurso del ilustrador, pero también fundar la idea del editor, esta parte franca y consciente que tiene todo creador, este será una posibilidad de abrir las publicaciones solo de moda. No digo que nos libre, porque hasta Europa o Estados Unidos la tienen, digo que nos contrapesará un único sentido en la generación de libros, (mucho qué hablar sobre este tema).

8- ¿Considera que es una actividad bien remunerada, si ó no y por qué?

No, definitivamente es mal pagada, con un desprecio hacia el ilustrador, pero sobretodo con mucha ignorancia sobre la cultura de la creación; se nos ha negado el derecho de autoría, en muchas editoriales como Televisa, Alfaguara, Trillas, o incluso en editoriales pequeñas, es más, la misma SEP nos proponen contratos muy medievales e insostenibles, pero lo que es más, los editores tienen un menosprecio por la relación que es indignante. Sólo si llegas a tener trayectoria o reconocimiento en el extranjero es cómo puedes defender el presupuesto, de otra forma estas sujeto,

siempre a los llamados “tabuladores”. Es otra preocupación que hay que abrir con trabajo, con mucho trabajo, pero ya no encargo sólo en casa, sino trabajo de promoción, de búsqueda de otros mercados, de otras formas de hacerse llegar ingresos.

9- ¿Cuáles son las problemáticas que enfrenta un ilustrador?

Muchas, desde las más cotidianas hasta las más existenciales, saber manejar su economía, tener ética, mantener una postura, habitar la contemporaneidad, la profesionalización, en fin, la del ilustrador es un quehacer creativo que implica pisar dos lugares más de las veces desfasados, sin embargo en esa tensión es en donde uno tiene que proponer, ya no basta saber que tenemos una situación complicada, tenemos que construir sobre este vacío.

Saber de derechos de autor, de presupuestos, saber promocionarse, no dejar las exposiciones, intentar algún concurso, comprender el sistema económico, olvidarse del sistema económico, defender el idealismo.

Pero sobre todo hay una problemática a la que debe enfrentarse y que debe colocarse lo más pronto posible: y es a la de saber que no todo es posible y que cada cosa tiene su tiempo, envejecer es un gran consejo que dio Wolf Erlbruch hace tiempo

10- ¿Qué le gustaría que le encargaran realizar?

Un proyecto de clásicos mexicanos, Mariano Azuela, Rulfo, poesía prehispánica, no sé.

11- ¿Algo más que quiera adicionar?

Pues mi solidaridad y apoyo a todo intento de aportar trabajo para que reflexionemos sobre la ilustración y el ilustrador, esto nos ayudará mucho a todos, se

está creando un lugar con idea y con conocimiento hacia dónde dirigirnos, sea donde sea que apunten estas direcciones.



Fig. 73 Gabriel Pacheco, *Sobre malos tratos en la infancia*, 2008, técnica digital.

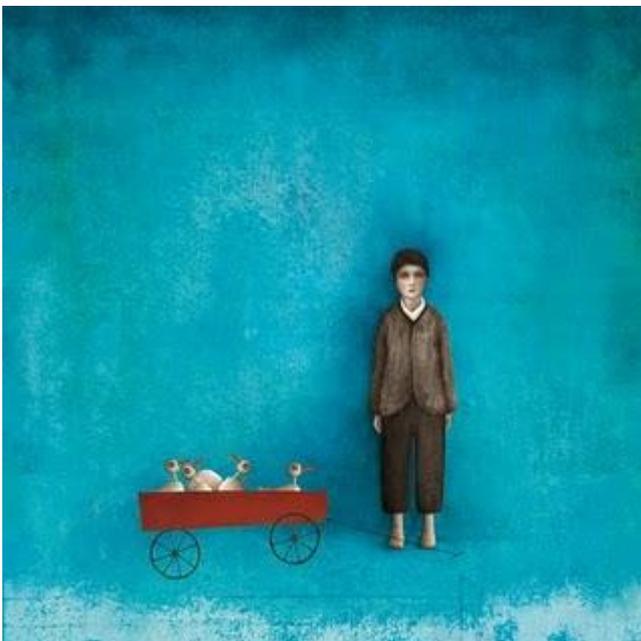


Fig. 74 Gabriel Paheco, *Sobre malos tratos en la infancia*, 2008, técnica ilustración.

España

Ballester Arnal - Ilustrador

Breve semblanza sobre su formación:

Arnal Ballester (Barcelona 1955) ha desarrollado gran parte de su obra en el mundo del libro y de la prensa, pero también ha llevado a cabo proyectos de animación y lleva veinte años dedicados a la pedagogía de la ilustración en la Escola Massana d'Art i Disseny de Barcelona.

Ha publicado más de cincuenta libros, con ediciones en los USA, Francia, Italia, Portugal, Corea, México y Venezuela, entre otros, y también colaborado con diarios como El país, International Herald Tribune, El Mundo o El Periódico de Catalunya. Esta trayectoria ha sido reconocida en premios como el *Illustrators of the Year Award* de la Feria del Libro per Ragazzi di Bologna-UNICEF (1993), el Premio a las mejores ilustraciones para libros Infantiles y juveniles (1993), y más recientemente, en 2008, con el Premio Nacional de Ilustración, con el que el Ministerio de Cultura del gobierno español distinguía por primera vez la trayectoria de un ilustrador.

1- ¿Cómo definiría su estilo de ilustración y por qué?

Definir y explicar eso correspondería a otros. Lo único que yo puedo decir es que intento expresarme con el mínimo de elementos posibles, sin retórica ni piruetas gráficas, además de trabajar con las ausencias, es decir aquello que no está en la imagen. Que lo logre, es otra cosa. "Sólo sé que mi gráfica es deudora- y morosa- de

las vanguardias de los años 20-30 del pasado siglo. Luego hay bastantes más influencias que afectan al contenido más que a la gráfica.”⁸³

2- ¿Qué influencias tiene?

Son muchas, diversas y abarcan además campos que no son los de la ilustración. De hecho un ilustrador no puede vivir sólo de referentes de su campo sin empobrecer su lenguaje. Hay autores o procesos del cine y de la literatura que me han influido tanto o más que otros ilustradores. Pero si lo que me pregunta es de qué ilustradores he aprendido cosas para mí importantes, entonces le diré que de Saúl Steinberg, de George Grosz, de Frans Massereel, de Hergé, de Winsor Mc Cay... y no es completo, ni exhaustivo... ni siquiera justo. Y no estoy hablando de formas de hacer, de dibujar, sino de construir y de narrar.

3- ¿Cuál es su principal preocupación como ilustrador? (los aspectos formales, la técnica, el uso de tecnología, un mensaje claro etc.)

Contar bien. Eso es lo que más me preocupa y también es lo que más valoro en los demás. Lo que pasa es que contar en imágenes no es lo mismo que hablar o escribir. Contar en imágenes quiere decir cuidar todos los aspectos de la forma visual, la idoneidad de los recursos gráficos que se ponen en juego. Una buena novela puede estar escrita con muy mala caligrafía o con un teclado defectuoso, pero una buena ilustración no. Las buenas intenciones, las grandes y nobles ideas -eso que algunos llaman “el mensaje” - no salvan una imagen mediocre... tan cierto como que un bonito dibujo no salva un concepto banal.

4- ¿Qué le gustaría o qué espera, sobre el público que mira su trabajo?

⁸³ Arnal Ballester, Publicación del **Ministerio de Cultura del gobierno de España, Luces de Cultura**, 2008, sin número, 21 de diciembre del 2008, sin lugar de publicación, s/p. * texto facilitado por el autor, en versión wold.

Que no se limite a mirarlo.

5- ¿Cuál es la metodología que emplea en su proceso creativo?

Mi primer paso siempre es la lectura muy atenta. El segundo dibujar sin propósito. El tercero extraer de lo anterior los elementos (ideas, formas...) que me sirven para ilustrar. El cuarto luchar contra la tentación de repetir con imágenes lo que el texto ya dice.

6- ¿Cómo avista el panorama en España, a nivel profesional?

España es un país con una tradición creativa impresionante pero con una industria y una infraestructura cultural y académica miserable. Con esto pienso que respondo a la pregunta

En calidad de profesor de ilustración, ¿cómo ve a los que estudian ilustración hoy en día?

Bueno, los nuevos ilustradores están ante un dilema. Las nuevas tecnologías parecen convertir el libro en algo obsoleto. Sin embargo un buen ilustrador es antes que nada un buen lector. Porque si un ilustrador no es capaz de comprender bien un texto, es mejor que ni empiece. De hecho tal como están las cosas hay dos caminos posibles: o bien lees el texto, elaboras la imagen y reflexionas sobre cuál es el enfoque técnico más adecuado, o bien rellenas espacios y creas imágenes efímeras. Son alternativas... Normalmente la vida se expresa en alternativas y a menudo es ella misma la que decide por uno. Hay que sobrevivir, hay que ganar dinero y normalmente la posibilidad de ganar dinero diciendo cosas es más reducida que si se opta por decorar...⁸⁴

7- ¿Cuáles son la tendencia en estilos, que usted considera, son comunes en España?

⁸⁴ Arnal Ballester, Revista CLU, sin año, sin lugar, fecha y s/p. * texto facilitado por el autor, en versión world.

España también es un país diverso y muy desigual, con tradiciones y hasta públicos distintos según sus zonas. Se hablan diversas lenguas además del castellano, algunas vehículo de una creación cultural muy potente, y que de hecho definen tradiciones y referentes culturales distintos. Por otro lado, es un país conectado con el mundo, en que circulan todo tipo de enfoques y corrientes. En el campo de la ilustración también es así. Hoy no veo ninguna corriente que pueda definirse como “española”. Hace una década, (y no sin tomar distancias), podíamos distinguir entre una sensibilidad “catalana”, más vinculada a la vanguardia gráfica y otra “madrileña”, más apegada a formas clásicas... y hasta una “valenciana” muy definida por el juego formal. Pero ahora me resultaría muy difícil realizar ese tipo de distinciones, por no decir imposible.

8- ¿Piensa que es una actividad bien remunerada, si o no y por qué?

No lo ha sido ni lo es, y menos ahora en un contexto de contención y recortes económicos que sirven de excusa para un descenso de tarifas y una merma de derechos desproporcionados. El ilustrador en España ha sido considerado hasta hace bien poco un creador subalterno al que no sólo se pagaba poco y por debajo de su aportación real, sino al que se podía privar de los beneficios del derecho de autor. El cambio positivo empezó a darse lentamente a finales de los 90 pero se ha visto parcialmente frenado por la situación de crisis económica actual. Llave sobre mojado, porque como le decía en respuesta a su sexta pregunta nuestra infraestructura cultural es pésima.

9- ¿Cuáles son las problemáticas que enfrenta un ilustrador?

Me parece que la anterior respuesta ya serviría para esta pregunta, pero se podría añadir que hay un problema en la formación en general y en la enseñanza en

particular, que en España en lo artístico es muy deficitaria y por lo general apegada a planteamientos muy conservadores. El mundo profesional va a cambiar de un modo radical en la próxima década y hay que estar preparados en muchos aspectos: la comprensión de nuestra función, las herramientas técnicas, nuestra capacidad de gestionar y controlar nuestra propia obra... sin embargo la enseñanza en nuestro país está bastante lejos de todo esto

10- ¿Qué le gustaría que le encargaran realizar?

Nada, absolutamente nada. A estas alturas prefiero encargármelo yo mismo



Fig. 75 Arnal Ballester, *La bicicleta*, 2010, digital.



Fig. 76 Arnal Ballester, *La bomba atómica*, 2009, digital

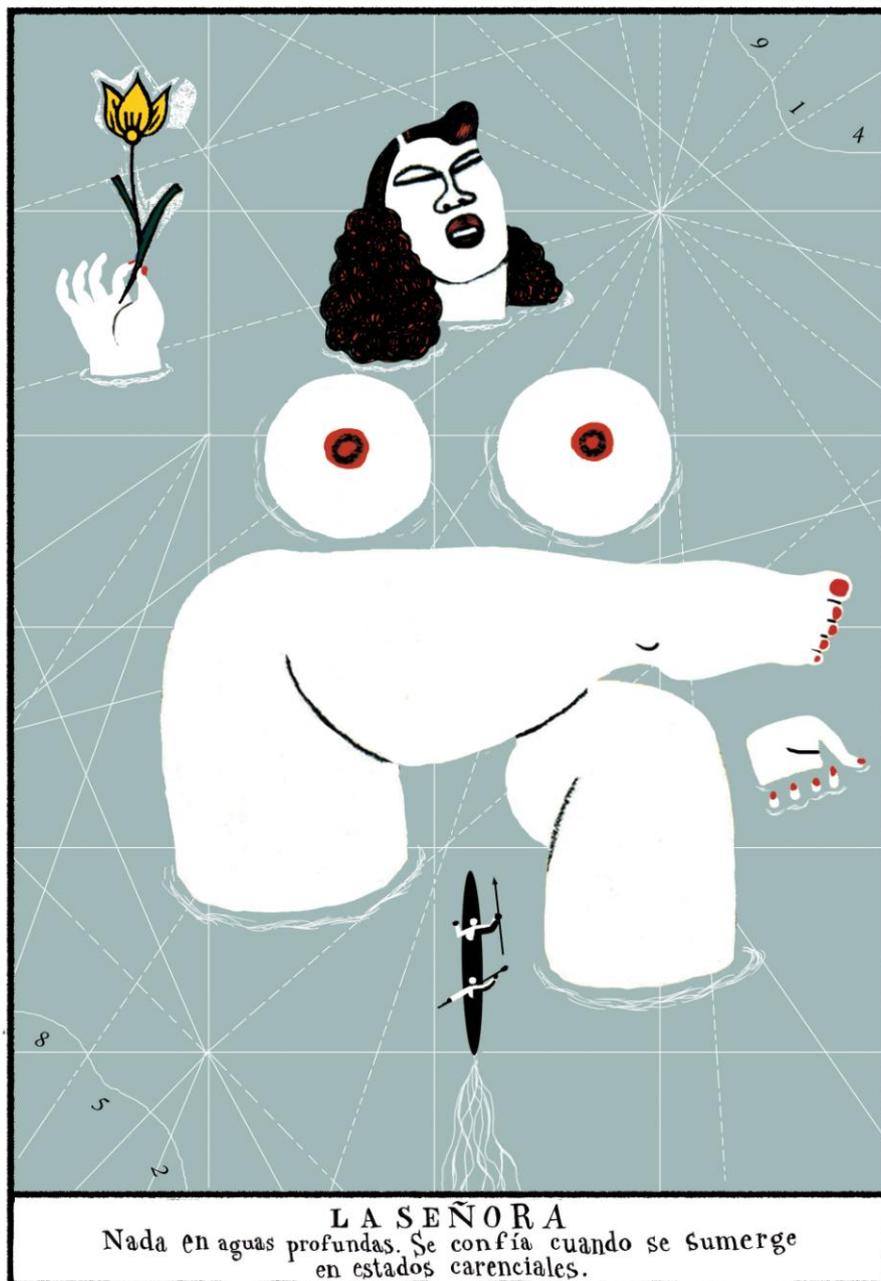


Fig. 77 Arnal Ballester, *La señora*, 2009, digital

Navarro David - Ilustrador

Breve semblanza sobre su formación, actividades desempeñadas, premios y cualquier cosa que desee agregar:

La verdad es que dibujo desde que tengo recuerdos, comencé a ir a clases de dibujo teniendo apenas 8 o 9 años ya que era lo que realmente me gustaba hacer, así como otros niños se apuntan a fútbol.

Continúe en clases de comic, en la escola Joso a modo de extraescolar hasta los 17 e incluso hice cursos intensivos de verano de diseño de personajes, anatomía o photoshop. Finalmente decidí dedicarme plenamente y realice el curso de Art grafic en Barcelona durante 4 años.

Durante esos 4 años comencé a hacer primero pequeños trabajos y encargos para particulares, aparecí en algunas exposiciones conjuntas y fanzines. Después, tuve la oportunidad junto con tres compañeros mas de realizar unos plafones para una exposición sobre los derechos humanos de Anue, aparecí en el libro Zonajoso, realice toda la imagen corporativa de una escuela de danza y comencé a impartir clases de comic para niños.

Poco a poco fui teniendo más trabajos de ilustración sobretodo en el ámbito de la publicidad y la ilustración infantil.

Actualmente hace un año que acabe el curso de Art Grafic y recientemente he terminado de ilustrar un cuento infantil, trabajo como profesor de ilustración/comic en dos colegios y estoy desarrollando nuevos proyectos.

1- ¿Cómo definiría su estilo de ilustración y por qué?

En estos momentos se podría decir que mi estilo es infantil porque es en el mercado en el que más me estoy moviendo, pero creo que cerrarse a un estilo determinado es un error, sobre todo cuando empiezas necesitas poseer un abanico de estilos bastante amplios para poder abarcar distintos trabajos.

Aunque de igual manera creo que siempre hay algo que caracteriza a cada ilustrador aunque a veces se haga de forma inconsciente, supongo que en mi caso

Podrían ser las líneas más curvas y un cierto aspecto “tierno” en todo lo que hago.

2- ¿Qué influencias tiene?

Es difícil definir las influencias, en mi opinión todo te influye de una u otra forma.

Tengo algunos referentes como ilustradores/dibujantes de comic como pueden ser Enrique Fernández, Guarnido, Roger Ibáñez, Sergio Toppi, Claire Wendling... y un largo, largo etc.

Aunque también sigo a muchísima gente por Internet, ya que hay ilustradores buenísimos, quizá menos conocida con blogs increíbles. Además de seguir mucho el cine de animación.

También añadir, que quizá los que más me hayan influido ó por lo menos hasta ahora, han sido mis compañeros, quienes durante mis años de estudio, así como mis profesores, que he tenido la suerte de encontrar, son realmente buenos.

3- ¿Cuál es su principal preocupación como ilustrador? (los aspectos formales, la técnica, el uso de tecnología, un mensaje claro etc.)

Mi principal preocupación es no estancarme, seguir evolucionando día a día. Creo que como en todas las profesiones “artísticas” el autor siempre busca mejorar y perfeccionar su técnica.

4- ¿Qué le gustaría o qué espera, sobre el público que mira su trabajo?

Supongo que como a cualquier persona, que hace algo; deseo que mi trabajo guste o que transmita algo, para quien lo mira. Como mínimo que no pase de largo sin más.

5- ¿Cuál es la metodología que emplea en su proceso creativo?

Normalmente siempre utilizo el mismo proceso, hago varios bocetos en pequeño de la ilustración que me plantean, escojo la que mas me convence y la dibujo en grande a lápiz, escaneo el dibujo y hago pruebas de color en photoshop. Una vez tengo claros los tonos y las luces de la ilustración la pinto.

Aunque a veces, cambio y hago todo el proceso directamente en photoshop, depende siempre del trabajo en cuestión.

6- ¿Cómo avista el panorama en España, a nivel profesional?

Creo que depende mucho del sector, un ilustrador puede trabajar desde dibujante de cómics hasta ilustrador publicitario o infantil pasando por el mundo de los videojuegos o la animación...

Creo que de todos lo que peor esta en España es el comic, que apenas se produce. De todas maneras hoy gracias a Internet es todo mucho más global,

Un ilustrador en España puede estar trabajando para una editorial francesa o americana y viceversa.

7- ¿Cuáles son la tendencia en estilos, que usted considera, son comunes en España?

Creo que en España, no hay una tendencia de estilos, muy marcadas, además, agregaría que en la actualidad, es todo mucho más global. Sin embargo se podría hablar más de una tendencia o estilo europeo predominante, sin ánimo de encasillar.

8- ¿Piensa que es una actividad bien remunerada, si ó no y por qué?

Creo que es una actividad bien remunerada una vez que tienes experiencia y reconocimiento o trabajas por ejemplo para una buena editorial, todo lo que haces antes de eso, es decir, el comienzo suele estar muy mal pagado y a veces ni eso.

9- ¿Cuáles son las problemáticas que enfrenta un ilustrador?

Pues normalmente, si no forma parte de un estudio o productora, creo que el principal problema, es que es un trabajo como autónomo, lo que no te da, muchas garantías y te hace que no puedas parar de luchar, por conseguir trabajos, con días buenos y malos también.

10- ¿Qué le gustaría que le encargaran realizar?

Me encantaría tener la oportunidad de ilustrar cuentos infantiles, y sobretodo me haría especial ilusión, que se editaran, pues aunque ya he ilustrado alguno, ha sido de momento en formato web.



Fig. 78 David Navarro, *Babybrother 2/6*, 2011, digital.



Fig. 79 David Navarro, *Barcelona 2/6*, 2011, digital.

Peret (Pedro Torrent) – Diseñador e Ilustrador

Breve semblanza sobre su formación:

Cursa estudios en la Escuela Massana y completa su formación en el estudio de Josep Pla-Narbona. En 1970 se instala en París ejerciendo como diseñador e ilustrador free-lance en distintos estudios, agencias de publicidad y editoriales.

Regresa a Barcelona en 1977, y ejerce de director artístico e ilustrador en diversas publicaciones del grupo Z. En 1979 establece su propio estudio. Trabaja para editoriales, prensa, agencias de publicidad e instituciones públicas y privadas. Ha colaborado con TV3 Televisión de Cataluña, BTV Barcelona TV, Canal+, y Canal Inf'HO TV de L'Hospitalet.

Colabora con el periódico La Vanguardia desde 1984 y ha publicado en El País, El Periódico, El Mundo y en The New York Times, Libération y Courrier International (Paris), Domus y Abitare (Milan). A partir del año 1989 su trabajo adquiere una dimensión internacional y lleva a cabo, regularmente, trabajos para empresas e instituciones en Japón, Alemania, China, Holanda, Italia, Inglaterra, EE.UU., Argentina, Dinamarca, Portugal, Suiza, Francia, México. Ha desarrollado proyectos de escenografismo y señalética en colaboración con diversos estudios de arquitectura, realizados en China, Alemania, Italia, Francia, Japón y España

Ha expuesto su trabajo en 16 muestras individuales (España, Francia, Japón y México) y participado en más de un centenar de exposiciones colectivas en 24 países. Ha impartido seminarios y conferencias en España, Francia, Suiza, Alemania, Inglaterra, Japón, Australia, México, Brasil y Argentina.

La editorial Gustavo Gili (Barcelona), La Maison du livre de l'image et du son

(Villeurbanne, Francia), Tandem Needham (Barcelona), Wang Xu & Associates Ltd. (Guangzhou, China), DDD Gallery (Osaka, Japón), Galería Trama (Barcelona), Le Monde de l'Art (Paris, Francia), La Fundación BCD (Barcelona) Les Éditions Cercle d'Art (Paris, Francia) y *Puertas de Castilla* (Murcia) han editado monografías sobre su obra.

Ha sido galardonado en varias ediciones de los premios Laus de la Asociación de Diseñadores Gráficos ADG/FAD ; ha obtenido un Silver Award 1998 en el Festival Promax por su trabajo para Canal+ y recibido los Premios Marc Martí 2002, 2003 y 2006 de cartelismo. En 1998 recibe el Premio Nacional de Diseño por el conjunto de su obra.

1- ¿Cómo definiría su estilo de ilustración y por qué?

Ecléctico, cambiante, permeable a todo tipo de influencias... en realidad no tengo un estilo definido o característico, he pasado por todo tipo de estilos sin detenerme en ninguno en concreto. Siempre he procurado buscar los mejores espejos en que mirarme para que mi reflejo saliera enriquecido.

2- ¿Qué influencias tiene?

Prácticamente todas los períodos, escuelas, y movimientos que integran la historia del arte... Tengo un paladar fino y detesto la cultura *fast food*.

3- ¿Cuál es su principal preocupación como ilustrador? (los aspectos formales, la técnica, el uso de tecnología, un mensaje claro etc.)

Mis preocupaciones son personales no profesionales. Los aspectos formales y técnicos no me han preocupado nunca en absoluto. Siempre traté de resolver esas dificultades metiéndome en ellas. No creo que haya otra manera mejor de hacerlo.

4- ¿Qué le gustaría o qué espera, sobre el público que mira su trabajo?

Me gusta creer que siempre habrá alguien que coincida conmigo y sepa ver o leer lo que hago. No busco el lucimiento personal, mi única intención es molestar, lanzar un guijarro sobre la superficie de los lugares comunes y la corrección política, aún sabiendo que no voy a cambiar nada, pretendo remover un poco las aguas. De todos modos no me hago demasiadas ilusiones al respecto, esta sociedad es capaz de asimilarlo todo. Basta echar una mirada al mundo actual para ver que el ser humano persiste en los errores desde el *pithecanthropus erectus*.

5- ¿Cuál es la metodología que emplea en su proceso creativo?

Teniendo en cuenta que nuestro trabajo consiste en dar forma a un discurso ajeno, el proceso siempre es el mismo: escuchar las necesidades del cliente, leer un texto, analizarlos, transformar las metáforas escritas o verbales en visuales y buscar analogías y sinónimos en los que apoyarme conceptualmente para sustentar la imagen. La realización definitiva (dibujo, fotografía, collage, etc.) depende de la idea que quiera plasmar.

6- ¿Cómo avista el panorama en España, a nivel profesional?

Sinceramente, la situación de la ilustración en mi país o en cualquier otro me es indiferente. No tengo espíritu corporativista. Para mí la ilustración es un complemento de mi actividad principal: el diseño gráfico.

7- ¿Cuáles son la tendencia en estilos, que usted considera, son comunes en España?

Generalmente, tanto en España como en todas partes, las aplicaciones de la ilustración están destinadas al campo editorial (libros infantiles la mayor parte de las veces), la publicidad y la prensa, aunque esta última, la más interesante para mí, no

está muy extendida y respetada. Me refiero a ilustraciones de opinión y de artículos, no a caricaturas y humor gráfico que son las únicas que abundan. Y como en la respuesta anterior, tampoco me fijo en tendencias o estilos.

8- ¿Piensa que es una actividad bien remunerada, si ó no y por qué?

En España hubo un periodo (finales de los años 70 y principio de los 80) que coincidió con la transición política y el desarrollo de la prensa y de las revistas en el que la ilustración estuvo bien pagada. Pero después de ese momento y desde entonces, nunca ha estado muy bien retribuida, excepto en la publicidad, y actualmente con la crisis los precios son vergonzosos. Por mi parte al aplicar la ilustración combinada con el diseño en la comunicación visual, si me ha permitido aplicar unos precios dignos. Aunque mal remunerado acepto ilustrar para la prensa porque me interesa probar los límites de la libertad de expresión de la que tanto alardean. La censura en teoría no existe pero han rechazado o modificado en bastantes ocasiones mi trabajo.

9- ¿Cuáles son las problemáticas que enfrenta un ilustrador?

No sé muy bien que contestarte; pero creo que quizás el mayor problema que tiene la ilustración en general, es que se la considera un arte menor y por lo tanto no se la valora justamente. También creo que las nuevas tecnologías, al priorizar la computadora sobre la manualidad, han trastocado y distorsionado su percepción.

10- ¿Qué le gustaría que le encargaran realizar?

Ilustrar de nuevo algunos libros clásicos como por ejemplo: Alicia de Lewis Carroll; El libro de los seres imaginarios de Borges; *Peter Pan* de Barrie; La Odisea de Homero... etc.



Fig. 80, Peret, *Olé/ ¿Vivan los toros? vivan*, 2010, digital.

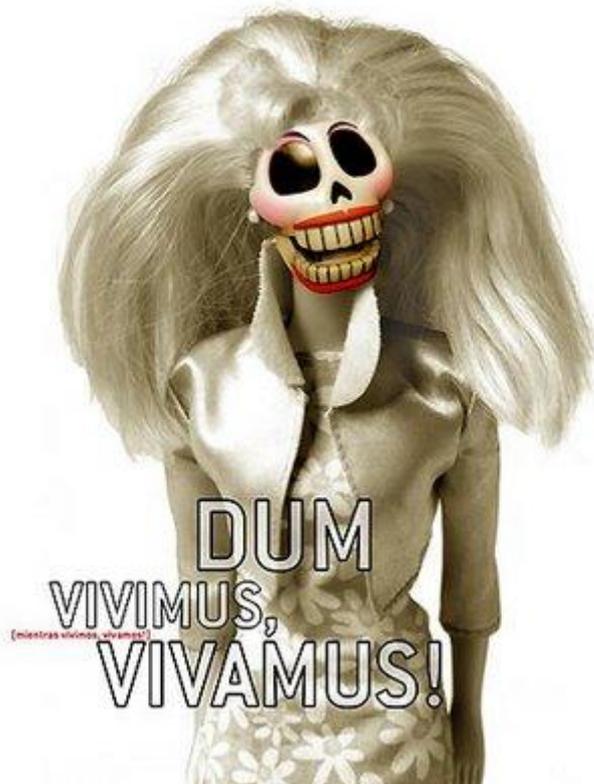


Fig. 81, Peret, *Dum Vivimus, Vivamus!* año desconocido, digital.

CONCLUSIONES DE LAS ENTREVISTAS

Ser ilustrador en México y en España

Desde tiempos pretéritos, España es uno de los países que se ha erigido, como un gran centro, donde convergen diversidades étnicas y culturales, debido a su situación fronteriza y su herencia histórica.

Por lo tanto existen célebres ejemplos de sus extraordinarias contribuciones artísticas a la cultura visual, que hacen de esta región una referencia obligada, en el terreno de las artes.

Dicho país contiene un gran acervo artístico, del cual vale la pena señalar, que el arte y el diseño, en particular; la ilustración visual, es una de las actividades más desarrolladas y que han devenido en un modelo de gremio, bien organizado, que conviene tomar a consideración.

Pues es esta, una de las disciplinas más efectivas de semejante legado y donde se ejerce prolíferamente de manera profesional, contando con nutridos espacios, eventos, publicaciones e interesantes foros, pero sobre todo con sociedades bien constituidas, como el antes citado FADIP, es decir la Federación de Asociaciones de Ilustradores Profesionales, fundado en 1997 por las agrupaciones de ilustradores de Cataluña, Madrid y Valencia, además de otras entidades sociales y profesionales, nacionales e internacionales.

Cuyo objetivo según Carlos Ortín, presidente electo del FADIP, en abril del 2003 “no es un club de artistas, no marca tendencias ni opina sobre las preferencias

artísticas de nadie. Respeta las individualidades y no entra a valorar la forma de trabajar de ningún profesional. Busca el respeto para nuestro colectivo profesional, así como la defensa de los derechos de autor, y para ello trabaja conjuntamente con las asociaciones”.⁸⁵

Específicamente en la ciudad de Valencia España, “se concentra el mayor porcentaje de profesionales de la ilustración visual”⁸⁶ según datos de FADIP (en el 2005), y donde existe diversos medios que favorecen esta actividad, como los premios que otorga el Gobierno Valenciano, las publicaciones patrocinadas por el consejo de cultura Generalit Valencia, con apoyo del Ministerio de cultura de España, asimismo cuenta con un espacio, como es el MUVIM (Museo Valenciano de la Ilustración y la Modernidad), que genera programas, exposiciones y mesas redondas.

Además de tener con una sociedad, llamada APIV, (Associació Profesional D’il·lustradors de València), también suscrita al FADIP, con la principal finalidad de generar eventos ya muy reputados, como la Feria anual de libros en Valencia, concursos y actividades.

Sin embargo, la enseñanza de la ilustración en España, atraviesa diversas dificultades, una de ellas señala el “Libro blanco de la ilustración gráfica en España”, con respecto a la enseñanza de la ilustración a nivel licenciatura, “hasta 1995 no hubo ningún plan de estudios que recogiese la ilustración como especialidad definida”⁸⁷. Es decir para estudiar ilustración en dicho país, se debe realizar un master u obtener un

⁸⁵ *Ilustra 2004, Anuario de la ilustración*, Tr. Roger Colom, editado por la Associació profesional d’il·lustradors de València, Valencia, 2004, pág. 24.

⁸⁶ http://www.fadip.org/?page_id=102,16 de abril del 2011.

⁸⁷ Informe redactado por la Comisión del Observatorio, (conformada por varios autores), *Observatorio de la Ilustración gráfica, Los retos de la era digital, informe 2009-10*, Editado por el FADIP, Madrid 2010, pág. 43.

título a nivel técnico y no como en otros países, que se encuentra dentro de la formación artística profesional o incluso grado Bologna (una licenciatura).

En países como Francia, Italia, Holanda y en Latinoamérica el caso de México, son estudios de especialidad de los últimos años u objeto de un ramo específico.

Concretamente en México, inicio como dibujo publicitario, puntualmente en la Universidad Nacional Autónoma de México (entidad responsable de la enseñanza de artes, dentro de la universidad más antigua). Donde en 1941 se crea el Departamento de Dibujo Publicitario. En 1942 se incluyó como materia y especialidad hasta que en 1951 se modificó el plan de estudios y la estableció como una carrera de 4 años.

En 1970, después de los movimientos en la década de los 60, un grupo de profesores y estudiantes se reúnen para desarrollar y proponer un nuevo programa de estudios para la fundar carrera de Comunicación Gráfica a nivel Licenciatura. Bajo la coordinación de Rafael Jiménez, Manuel Sánchez, y José Luis Ortiz Téllez, con la participación activa de profesores. La carrera a nivel Licenciatura de Comunicación Gráfica fue autorizada, por el Consejo Universitario de la UNAM, en 1975.

Hoy en día, su programa incluye un tronco común para todo alumno, en la licenciatura de Diseño y Comunicación Visual, sin embargo en 5to. Semestre contiene a la ilustración (dentro de otras orientaciones como una especialidad). Propiciando con ello, la creación exponencial en todo el país, de carreras en universidades públicas y privadas, que incluyen al diseño y este a su vez, a la ilustración.

Actualmente se encuentran diversos exponentes de la ilustración, (no solo las ciudades grandes), pues esto abarca ya, estados más pequeños, como Oaxaca, Veracruz, Chihuahua, Sonora entre otros.

De manera que en últimos años, la práctica de la ilustración gráfica en México, contiene reputados, exponentes de la ilustración visual. Como es el caso de Felipe Ugalde, quien es egresado de la Escuela Nacional de Artes Plásticas, y se ha dedicado por más de 20 años a ilustrar libros infantiles, en diversas editoriales, así como impartido clases de Ilustración, en dicha universidad. En 1997 fue invitado al taller de Ilustración en la Republica Eslovaca, organizado por la UNESCO, entre otros reconocimientos.



Fig. 82 Felipe Ugalde, *Sin título*, 2003, técnica digital.

No obstante el oficio de ilustración en México suscita diversas polémicas, pues si bien es indiscutible la maestría de sus ilustradores, también es cierto que hace falta unidad dentro del gremio. Creación de sociedades fuertes, dispuestas a trabajar en grupo, por el bien colectivo y defender sus derechos. Ya que no exististe aún, una

institución sólida que se encuentre al frente de esta tarea, acarreado con ello las problemáticas anteriormente mencionadas y obligando a los profesionales, a trabajar de forma aislada.

De igual forma es necesario apoyo del gobierno mexicano a la cultura, impulsando proyectos o creando estímulos económicos, que a su vez forjen conciencia en la ciudadanía civil, sobre el ejercicio de esta disciplina.

Al presente el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, es el organismo más importante encargado de esta tarea y que comprende distintos rubros artísticos. A su vez el Fondo para la Cultura y las Artes, con las siglas FONCA, ofrece becas, espacios, concursos, oferta cultural etc. Lanzado anualmente desde 1991, un catálogo de ilustradores y organizando Ferias del libro Infantil y Juvenil, demás de eventos. Produciéndose los primeros escenarios de actividades, dedicados exclusivamente a la ilustración, como son el reciente Foro Internacional de Ilustración, FILUSTRA 2011, celebrado el 27 y 28 de noviembre en Guadalajara México.

Sin embargo el naciente interés, por esta materia, contrasta cada año con los intereses del gobierno mexicano, quien realiza recorte presupuestal a la cultura, ocasionando dificultades para la toda comunidad artística y sus diferentes rubros.

SITIOS ELECTRONICOS

<http://www.fotonostra.com/glosario/boceto.htm>, 28 de diciembre del 2009.

<http://fundacioncopyleft.org/es/3/fines>, 31 de marzo del 2011.

http://es.wikipedia.org/wiki/Inspiraci%C3%B3n_art%C3%ADstica 16 de octubre del 2010.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Storyboard>, 23 de diciembre del 2009.

[http://es.wikipedia.org/wiki/Ilustraci%C3%B3n_\(dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Ilustraci%C3%B3n_(dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico)), 02/ abril/ 2010.

BIBLIOGRAFIA

Acha Juan, **Teoría del dibujo. Su sociología y su estética.** Conaculta Fonca México DF. 1999.

Alonso Martín, **Enciclopedia del Idioma, Diccionario Histórico y moderno de la Lengua Española.** Tomo II, Editorial Aguilar, México 1988.

Alturna Horacio, Amargo Pablo, Arguillé Elisa, Ballester Arnal, Culebro Ulises, Esteban Ricardo, Estrada Manuel, Ferrer Isidro, Forges, Gallardo Miguel, Martínez Pablo, Max, Monteys, Odriozola, Olivares Javier, Ortín Carlos, Prado Miguelanxo, Sardá Mariona, Serrano Rosa y Zabala Javier, **Observatorio de la Ilustración gráfica, Los retos de la era digital, informe 2009-10,** Editado por el FADIP, Madrid 2010.

Azara Pedro, **El ojo y la sombra. Una mirada al retrato en Occidente,** Editorial Gustavo Gili, Barcelona 2002.

Ball Philip, **La invención del color**, Tr. José Adrián Vitier, Editorial Fondo de Cultura Económica, Madrid 2003.

Bartley S.Howard, **Principios de Percepción**, Editorial Trillas, México 1969.

Calvera Anna, **Arte ¿? Diseño. Nuevos capítulos en una polémica que viene de lejos**, Editorial Gustavo Gilli, Barcelona 2003

Casanova Martin, Castro García Carmen, Giménez Ortega Paco, **Ilustra 2004, Anuario de la ilustración**, Tr. Roger Colom, editado por la Associació professional d'il·lustradors de València, Valencia, 2004.

Castro García Carmen, Hernández Cava Felipe, Pelta Resano Raquel, Sardá Vidal Mariona, Ballester Arbones, Durán Costell Cristina, Giménez Ortega Paco, **Libro Blanco, La ilustración gráfica en España**, Editado por el FADIP, Madrid2003.

Diccionario Enciclopédico Salvat, Editorial Salvat editores, tomo IX, Barcelona 1978.

De Quesada Albert Esteve, **Creación y proyecto El método en diseño y en otras artes**, Editado por la Institución Alfons el Magnanim, Valencia 2001.

Eisner. Elliot W, el arte y la creación de la mente. **El papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia**, Tr. Genís Sánchez Barberán, Editorial Paidos, Barcelona 2004.

Gaarder Jostein, **El mundo de Sofía, Tr. Kirsti Baggethun y Asunción Lorenzo**, Editorial Patria, Madrid 1994.

Gombrich Ernest H, Hochberg H. J, Black M, **Arte Percepción y Realidad**, Ediciones Paidos, Londres 1972.

Gombrich Ernest, **La historia del arte**, Tr. Rafael Santos Torroella, Editorial Phaidon, Londres 1997.

Gombrich Ernest, **La imagen y el ojo, Nuevos estudios sobre psicología de la representación pictórica** Tr. Fernando Antonio Rojo Betancourt, Editorial Debate, Madrid 2002.

Gombrich Ernest, **Los usos de las imágenes, Estudios sobre la función social del Arte y la Comunicación visual**, Editorial Fondo de Cultura Económica, México 2003.

Gottlieb Carla, **La iconografía en el arte contemporáneo (Coloquio Internacional de Xalapa)**, Tr. Gloria Benuzillo y Magda Benuzillo. Editorial UNAM, Instituto de Investigaciones Estéticas, México 1982.

Kant Emmanuel, **La crítica del juicio**, Editorial Editores mexicanos unidos S.A. México 2000.

Howard Bartley Samuel, **Principios de Percepción**, Editorial Trillas, México 1969.

Larroyo Francisco, **Platón Diálogos**, Vigésimosexta Edición, Estudio preliminar de Editorial Porrúa, México 2000.

Martínez Juan. **La ilustración como categoría. Una teoría unificada sobre arte y conocimiento**, Editorial Trea, España 2004.

Martínez Juan, **Un ensayo sobre grabado (a principios del s. XXI)**, Universidad Nacional Autónoma de México, México 2008.

Matlin Allyn y Bacon, **Sensación y percepción**, Editorial Prentice Hall Hispanoamericana, México 1996.

Salmón Ríos Jorge, **La propiedad intelectual y los derechos de autor**, Cuadernos de la Judicatura Zacatecas, México, 2001.

Schopenhauer Arturo, **El mundo como voluntad y representación**, Editorial Trotta, Madrid 2004.

Walter Benjamin, **La obra de arte en la época de su reproductividad técnica**, Tr. Jesús Aguirre, Editorial Taurus, Madrid 1973.

Zamora Fernando, **Filosofía de la imagen, Lenguaje, imagen y representación**, Colección espiral, editado por la UNAM, México 2008.

Zeegen Lawrence. **Fundamentos de la ilustración**, Tr. Silvia Pujol, Editorial Gustavo Gili, Barcelona 2006.

ÍNDICE DE LÁMINAS

1. **Autor desconocido, *Latas De Coca Cola Italianas, Edición Navideña Osos Polares*, 1999-2000.**
2. **Autor desconocido, *Etiqueta clásica de Emulsión de Scott Aceite puro de Hígado de Bacalao*, año desconocido.**
3. **Peter Blake, *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band*, 1967, portada del disco.**
4. **Gustave Doré, *Don Quijote de la Mancha*, 1863, grabado en punta seca.**
5. **Salvador Dalí, *Don Quijote de la Mancha*, 1946, acuarela y tinta china.**
6. **Pablo Picasso, *Don Quijote de la Mancha*, 1955, litografía.**
7. **Edgar Degas, sin título, 1873, boceto bailarina.**
8. **Harol Perl, *Dumbo*, 1941, guión gráfico de la película.**
9. **David Tenier, *El archiduque Leopoldo Guillermo en su galería de pinturas en Bruselas*, 1647, óleo sobre lienzo.**
10. **Karl Heinz, sin título, 2005, pluma sobre papel.**
11. **Mónica Zamudio, sin título, año desconocido, dibujo de tinta sobre papel.**
12. **Mónica Zamudio, sin título, año desconocido, dibujo de tinta sobre papel.**
13. **Mariana Flores, sin título, 2007, plumines y acuarela sobre papel.**
14. **Mariana Flores, sin título, 2007, plumines y acuarela sobre papel.**
15. **Andrea Lozano, sin título, 1988, dibujo plumines sobre papel.**
16. **Andrea Lozano, *Estudio de perro*, 2006 grafito sobre papel.**
17. **Ninel Del Río, sin título, año desconocido, plumines sobre papel.**
18. **Ninel Del Río, autoretrato, 2009 fotografía digital.**
19. **José Roberto Hernández, sin título, 1988, grafito sobre papel.**

20. **José Roberto Hernández**, sin título, 1991, grafito sobre papel.
21. **José Roberto Hernández**, sin título, 1994, grafito sobre papel.
22. **Alberto Durero**, autorretrato, 1484, grafito sobre papel.
23. **Alberto Durero**, *La cerda monstruosa de Landser*, 1496 grabado.
24. **Alberto Durero**, *El hijo prodigo entre los cerdos*, 1496, grabado.
25. **Alberto Durero**, *Adán y Eva*, 1504, grabado.
26. **Alberto Durero**, *La virgen adorando al niño*, 1496-1497, óleo sobre lienzo.
27. **Alberto Durero**, *Los dos músicos*, 1503-1504, óleo sobre tabla.
28. **Alberto Durero**, *Proporciones de la mano*, año desconocido, tinta sobre papel.
29. **Alberto Durero**, *Estudio de mujer*, año desconocido, tinta sobre papel.
30. **Alberto Durero**, *Montañas Italianas*, 1945, acuarela sobre papel.
31. **Anónimo**, *Venus del Milo*, creada entre los años 130 y 100 a. C., estatua en mármol.
32. **Anónimo**, sin título, año desconocido, San Bartolo Coyotepec, basija de barro negro,
33. **Erica Il Cane**, sin título, 2008, grabado.
34. **Anónimo**, sin título, año desconocido, detalle de tapiz.
35. **Francisco Goya**, *Desgracias acaecidas en el tendido*, 1816, grabado.
36. **Anónimo**, portada de *Kaliman* (historieta), año desconocido, técnica desconocida.
37. **Alberto Vargas**, *Juego de cartas*, año desconocido, técnica desconocida.
38. **Gerry Deiter**, *En la cama por la paz*, con John Lennon y Yoko Ono, Montreal, 1969, fotografía.
39. **Francis Alys**, *La procesión Moderna*, 2002, fotografía.

40. **Andy Warhol**, Autoretrato, 1967, serigrafía.
41. **Autor desconocido**, *Formas curiosas de nubes*, 2007, fotografía digital.
42. **Anónimo**, *El gato poseído*, año desconocido, dibujo – animación.
43. **Anónimo**, sin título, año desconocido, aerosol.
44. **Autor desconocido**, *Primer proyecto de restauración de escalera de Copán, Honduras*, 1891, fotografía.
45. **Tatiana Proskoriakoff**, *Escalera de Copán, Honduras*, 1939 aprox., dibujo.
46. **Hans Erni**, *Bosquejo preliminar de Albert Einstein*, 1957, dibujo.
47. **Andrea Vivanco Alday**, *Chicks Tims*, 2008, imagen digital.
48. **Andrea Vivanco Alday**, *Chicks Brix*, 2008, imagen digital.
49. **Paul Cézanne**, *La montaña Sainte-Victorie*, 1905, óleo.
50. **Adriana Armenta Alvarado**, *Segunda parte del proceso de registro fotográfico en el diseño de una estampa*, grabado, 2010, técnica mixta.
51. **Adriana Armenta Alvarado**, *Apuntes para una ciudad moderna*, 2010, grabado, técnica mixta.
52. **Josué Cristóbal García Cervera**, *Ilustración para medicamento*, 2006, tinta sobre papel.
53. **Josué Cristóbal García Cervera**, *Nascar*, lápiz sobre pape, 2006, color digital.
54. **Anónimo**, *¿Cómo crear caricaturas?*, año desconocido, fotografía digital.
55. **Anónimo**, *¿Cómo crear caricaturas?*, año desconocido, gráfito.
56. **Anónimo**, detalle de *Mezquita Lotfollah*, 1612-1619, azulejos.
57. **Compañía de juguetes chilena**, *Ambulancia*, 1945, Hojalata.
58. **Museo Madame Tussaud's**, *Reina Isabel II*, año desconocido, cera y pigmento.
59. **Giuseppe Arcimboldo**, *El jurista*, 1566, óleo.

60. **Shiamarela, *Caricatura de David Villa*, 2008, técnica mixta.**
61. **Jan Tschichold, *Die Frau ohne Namen*, 1927, offset litografía.**
62. **Gothicvsdark, *Walpaper gótico*, año desconocido, imagen digital.**
63. **Taller de Johannes Gutenberg, *La Biblia*, 1456, grabado y pintado a mano.**
64. **Andreas Vesalius, *Secunda Musculorum*, 1543, grabado.**
65. **Chrissie Macdonald, *Artwork*, año desconocido, montaje fotográfico renderizado.**
66. **Pedro Torrent (Peret), *Putta Pasta*, año desconocido, técnica digital.**
67. **Pablo Amargo, *Cartel día Internacional de los derechos de la infancia*, 2007, ilustración digital.**
68. **Gabriel Pacheco, *Carmen*, 2009, técnica mixta.**
69. **Ixchel Estrada, *Pequeños Detalles*, 2010, collage.**
70. **Laura Esthela González, *Madre*, 2010, digital.**
71. **Laura Esthela González, *Algo*, 2010, digital.**
72. **Laura Esthela González, *Ballerina*, 2010, digital.**
73. **Gabriel Pacheco, *Sobre malos tratos en la infancia*, 2008, técnica digital.**
74. **Gabriel Pacheco, *Sobre malos tratos en la infancia*, 2008, técnica digital.**
75. **Arnal Ballester, *La bicicleta*, 2010, digital.**
76. **Arnal Ballester, *La bomba atómica*, 2009, digital.**
77. **Arnal Ballester, *La señora*, 2009, digital.**
78. **David Navarro, *Babybrother 2/6*, 2011, digital.**
79. **David Navarro, *Barcelona 2/6*, 2011, digital.**

80. Peret, *Olé/ ¿Vivan los toros? vivan*, 2010, digital.

81. Peret, *Dum Vivimus, Vivamus!* año desconocido, digital.

82. Felipe Ugalde, *Sin título*, 2003, técnica digital.