



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO  
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

EBRU, EL PAPEL JASPEADO Y SUS POSIBILIDADES DENTRO DE LA ILUSTRACIÓN

TESIS  
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:  
MAESTRO EN ARTES VISUALES

PRESENTA:  
MARZUL LEONEL DÍAZ GARCÍA

DIRECTOR DE TESIS  
DR. FRANCISCO PLANCARTE MORALES  
(FAD)

SINODALES  
MTRO. JOSÉ LUIS ACEVEDO HEREDIA  
(FAD)  
MTRO. HORACIO CASTREJÓN GALVÁN  
(FAD)  
MTRO. FRANCISCO ESTRADA RODRÍGUEZ  
(FAD)  
MTRA. MARÍA DEL ROCÍO LOBO PÉREZ  
(FAD)

MÉXICO, D.F. AGOSTO DE 2014

**UNAM**  
**POSGRADO**  
Artes y Diseño





Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

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

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



Agradezco :

A Rocio Iliana, mi esposa, mi compañera y mi amiga, por tenerme paciencia y creer en mi sin importar la situación, por apoyarme en tiempos de tribulación y por sus oportunos puntos de vista.

A mis padres Irene y Antonio, mis primeros maestros, y quienes me inculcaron el amor por el dibujo y el amor por la investigación. Y por enseñarme que el valor del estudio no es un número, si no el aprendizaje y el conocimiento, que he aprendido a amar.

A mi hermano, Antonio Marcel, mi compañero de juegos, de aventuras y de aprendizaje. Mi primer amigo, y siempre incondicional. Por apoyarme e interesarse a cada momento en lo que hago, y por compartir conmigo sus conocimientos.

A mis hermanos Carlos, Julio y Yoriko, Adán y Adriana quienes son el vivo ejemplo de que la familia no solo se une por la sangre, si no por el espíritu. Por estar allí en los momentos difíciles y por compartir su visión conmigo.

A mis maestros, sinodales y amigos Horacio, José Luis y Francisco quienes me pusieron en este camino, y me han apoyado a cada paso.

A la maestra Leticia Arrollo por su guía y experiencia, así como por darme la oportunidad de trabajar con ella mientras fue mi tutora.

A mi maestro Víctor García, por enseñarme el valor de la disciplina y a canalizar mis energías. Por ser mi mentor en tantos aspectos de la vida y por enseñarme una hermosa filosofía de vida.

Al gran ilustrador Guillermo de Gante por su guía y por enseñarme un gran método para el diseño de personajes y de narraciones gráficas.

Al maestro Sabino, por guiarme en el camino al encuentro del espíritu del diseño.

A mis bromigos Daniel (Mench), Diego, Federico, Pablo, Rodrigo (Gal), Rodrigo Iván, Rodrigo (Ro) y Sebastián. Con quienes aprendí mucho más sobre cómo se cuentan historias.

A mis bromigos y compañeros de formación Arturo, Diego, Donají, Guillermo, María e Iván, por sus críticas constructivas, que me dieron pauta a pulir y perfeccionar cada día mi arte y mi estilo.

Y no menos importante, gracias a la Universidad Nacional Autónoma de México, de la que soy parte desde la infancia y cuyo espíritu comparto desde que nací. Y e especial a la Facultad de Artes y Diseño (otrora la ENAP), que me enorgullece conocer desde hace tanto, y haber estudiado en todas sus sedes. Por formarme como un profesionalista y como un ser humano, y darme la oportunidad de presentar este trabajo de investigación. Siempre luchare porque mi alma Mater se enorgullezca de mi trabajo. Por mi raza hablará el espíritu.

Agradecimientos.

Índice de contenidos.

Introducción: Hacia una concientización del espíritu del Diseño.

Capítulos y sub-capítulos.

1: Lo artesanal y la búsqueda de la técnica.

1.1 Lo artesanal como respuesta a una necesidad creativa.

1.2 El encuentro con el Ebru y su planteamiento como solución creativa.

1.3 Antecedentes históricos y técnicos del Ebru.

1.3.1 Los orígenes del papel jaspeado.

1.3.2 Los orígenes del Ebru y su popularización en Europa.

1.4 Principios básicos y materiales para la elaboración de papel jaspeado.

1.4.1 Principios generales.

1.4.2 Materiales y su función.

2 Ebru como técnica de ilustración.

2.1 Nociones teóricas de ilustración en relación al análisis de imágenes.

2.2 Posibilidades del Ebru como técnica de ilustración.

2.2.1 El método tradicional.

2.2.2 Retoque y composición digital.

2.2.3 Múltiple transferencia o superposición.

2.2.4 Control del soporte.

2.2.5 Bloqueo selectivo o enmascarillado.

2.2.6 Calado en papel jaspeado.

2.2.7 Collage e papel jaspeado.

3 Ebru aplicado a la producción de ilustración.

3.1 Descripción del producto realizado.

3.2 Descripción breve de la trama y el contexto de la novela “Viaje al oeste: las aventuras del Rey Mono”.

3.3 Conceptualización y adaptación gráfica.

3.3.1 Descripción, bocetaje y adaptación de personajes principales y ambientaciones.

3.3.1.1 El Rey Mono/Sun Wukong.

3.3.1.2 El Cerdo.





3.3.1.3 Arenas.

3.3.1.4 El monje T'ang.

3.3.1.5 Descripción y bocetos de las ambientaciones.

3.3.2 Diseño y armado de las acciones y escenas a representar con base en un guion literario adaptado de un fragmento de la novela "viaje al oeste: Las aventuras del Rey Mono".

3.4 Ejemplo de aplicación de Ebru en la producción de imagen para el Cómic-Cartel.

3.4.1 Elección de la aplicación técnica a partir de la escena a realizar.

3.4.2 Registro y descripción del proceso de producción de una escena ilustrada con aplicación de Ebru.

3.4.3 Armado y producción del Cómic-Cartel.

3.5 Análisis de las imágenes generadas con Ebru a partir de los ejes planteados en el Capítulo 2.

Conclusiones.

Anexo.

Glosario.

Bibliografía.

## Hacia una concientización del espíritu del diseño.

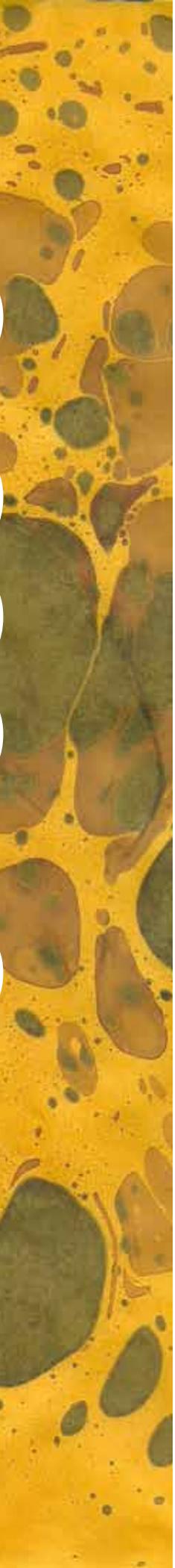
En la era tecnológica, donde la pantalla es el filtro para el desarrollo creativo de los diseñadores, y el tiempo cada día se acerca más a ser un valor de cambio, la vida se ha vuelto cada vez más rápida y con ello se ha perdido la costumbre de detenerse a reflexionar acerca de la propia actividad; lo que se traduce en inconciencia y automatización.

Es por ello que mediante este trabajo se intenta llegar a una respuesta creativa para una necesidad que se tiene dentro de la vida profesional del diseñador, que es el volver a mirar de manera sensible, y el volver a entrometerse con los materiales y la factura de las cosas; producir con las manos y la mente, apartándose un poco de la máquina (no negándola).

En esta búsqueda, se dio con una técnica particular, que ha ido de una mano con el diseño y de la otra con la artesanía desde tiempos muy antiguos; la técnica de jaspeado o marmoleado en papel, que los turcos llevaron a alturas insospechadas de maestría con su Ebru, variante que ha predominado desde mucho tiempo atrás, y que permite la realización de dibujos y diseños intencionales para su uso en papel guardas y documentos oficiales. Esta técnica enlaza al diseñador con el artesano, por lo que funciona de maravilla para llevar a cabo el objetivo que se tiene en mente, que conlleva entre otras cosas, recuperar el espíritu en el diseño.

Es importante el entender que cuando se habla de espíritu no se está hablando (necesariamente) de religión, si no de metafísica, de modo que se trata de llegar a la parte más allá de lo físico de la actividad (profesional o aficionada) de diseñar; por lo que este texto propondrá acercar a quien lo lea a una propiedad del diseño que, por la celeridad en la que se desarrolla, se ha perdido o se ha debilitado y que proviene del pensamiento, la sensibilidad, la reflexión y el proceso. La búsqueda de la belleza en lo cotidiano, y de la calidad de lo creado (no diseñar objetos cuya utilidad es nula, si no objetos trascendentales) y buscar también el embellecimiento del entorno, en lugar de contaminarlo; esto es, en una opinión personal, parte esencial del espíritu perdido del diseño, que se plantea en las enseñanzas de los maestros de la Bauhaus y la corriente Art nouveau.

A través del Ebru, se pretende contactar con esta parte del diseño mediante la factura de ilustraciones, y un trabajo de producción que implique la creación a partir de métodos artesanales, lo que obliga a voltear hacia actividades estéticas y procesos intelectuales y creativos que se han dejado de lado en el mundo donde la necesidad de velocidad y atención, así como los ready-mades hacen del trabajo del diseñador un mero cortar y pegar la misma información, y arrojar el producto de su trabajo a una competencia inútil en contra



de miles de imágenes y sonidos a penas diferenciable el uno del otro (en otras palabras, donde es intrascendente).

La intención de esto es alentar el diseño de autor, es decir, que el diseñador se atreva de nuevo a crear como expresión personal, además de tener la capacidad de crear por sí mismo, sin la necesidad de recurrir a imágenes prediseñadas o al trabajo de otros, tan solo replanteado; no para repudiar el recurso de generar diseño a partir de algo ya hecho, si no para revalorar dicha actividad (de hacer), así como los procesos de creación dentro de las disciplina de diseño, tales como fotografía, ilustración, e incluso texto a partir de la caligrafía y en ciertos casos de la creación de las propias tipografías (si se tiene el gusto por tal actividad) de manera análoga.

Un diseñador/autor de su propia obra, se puede permitir generar imagen y texto a partir de las propias necesidades de su producción, permitiéndole dos cosas importantes, 1) la relación directa con los procesos llevados a cabo para la generación de su propuesta, 2) un acercamiento directo a la parte metafísica de su quehacer, a partir de la concientización de los procesos para la realización del mismo; entendiendo que a partir de estos principios se genere reflexión, y partir de la misma, una postura consiente hacia la profesión, y un entendimiento profundo de su importancia.

El diseño por accidente.

Una particularidad más en el trabajo con Ebru es que permite un cierto grado de aleatoriedad. Ya que, a pesar de ser una técnica controlable, tiene siempre elementos que se salen desobedecen a voluntad del diseñador, o que simplemente este no tiene necesidad de someter a la misma; como son la densidad del baño, la liquidez de los pigmentos, la temperatura ambiente o el movimiento del aire a su alrededor. Estos elementos obligan a tener una respuesta creativa al momento en que se realiza la producción; y a dialogar así mismo con los elementos usados en el desarrollo de la técnica. Aunque esto puede parecer impráctico, resulta al contrario, ya que al sacar al diseñador de su zona de confort, le obliga a ser consiente, creativo y a desarrollar su intelecto. De esta manera cada trabajo se convierte en un entrenamiento mental y en un proceso cognitivo.

La idea de controlar el accidente no es desconocida en el campo del arte, y por extensión no lo es en el campo del diseño. En su libro "How to design by accident" el autor, James F. O'Brien se dedicó a hacer una compilación de lo que él consideró las técnicas más importantes dentro de la corriente experimental del control del accidente, como una reacción temprana a la mecanización de la imagen, que él considera empieza con el daguerroti-

po “... juntos desarrollaron una técnica para producir imágenes en placas de metal, posteriormente conocida como daguerrotipo. no pudieron haber adivinado el deslave de retratos que le seguirían. Hoy en día estamos inundados con fotografías realistas, debido a nuestras sofisticadas cámaras y los avances en impresión a alta velocidad...”<sup>1</sup>. En dicha obra se habla del papel marmoleado<sup>2</sup> y se tratan variantes experimentales (ya se hablará de dichas técnicas más adelante en el documento) y sirve a este texto como plataforma de inicio. El día de hoy se cuenta con herramientas que, cuando O’Brien escribió su libro no eran accesibles, y que incluso si lo hubieran sido, dada la postura de este autor, probablemente no las tendría en cuenta (las herramientas digitales).

### **El encuentro con el espíritu de la máquina.**

Se debe aclarar que no se está hablando en este escrito en contra del uso de la tecnología. De hecho es seguro que a través del uso de nuevas tecnologías es como se puede mantener fresca y viva la profesión de diseño.

La postura que se intenta plantear, o defender, es la del diseñador como productor estético, y su relación con las herramientas y los materiales usados en su producción. Tal y como en otras épocas había una conexión entre el ser humano y la herramienta (en tanto que estas son extensiones de los propios cuerpos humanos), que provenía quizás del ejercicio y el uso de estas, y del entrenamiento en las técnicas de utilización de las mismas, que se convertían en parte integral de sus usuarios. Había entonces una conexión espiritual entre el ser humano y la herramienta, sea cual fuere esta.

En el caso de la computadora, esta no es diferente de un pincel, un lápiz o un lienzo, con todo lo que eso conlleva. Pero la interacción con dicho artefacto parece ser demasiado fría, distante, y por lo tanto inconexa con el cuerpo y la conciencia de esta como parte del mismo. Sin embargo el futuro parece augurar un acercamiento nuevo a la tecnología; a través de nuevas interfaces se espera conectar al ser humano con la máquina a partir del uso de la mente, convirtiendo a esta en una herramienta definitiva y llevando a la revolución digital a su cúspide. Mas ¿cómo reaccionará la humanidad a dichos cambios? La respuesta a esta pregunta puede estar en la búsqueda del espíritu humano y su conexión con sus herramientas de manera sentiente, recordando lo básico siempre, para no perder lo que nos hace ser lo que somos ante una ilusión, a manera de no ser convertidos en máquinas insensibles.

---

1 F. O’Brien James How to design by accident. Segunda edición. Estados Unidos. Ed. Dover Publications Inc.

2 Ibidem. pag 21.



## **Nuevos valores del accidente gráfico en el entorno digital.**

En este texto se considera que existen dos visiones de esto, una de ellas implicaría el uso de algunas herramientas digitales que permiten un buen grado de aleatoriedad, mientras el otro, al que se enfocará más el trabajo de investigación, sería el uso de las herramientas digitales para dar nuevos valores al trabajo experimentado. Aunque más tarde se tratará el tema, cabe hacer mención de que efectos como una reflexión especular o la posibilidad de repetir patrones, así como de encimarlos, son recursos que dan nueva profundidad al trabajo de experimentación que se propone a partir de los elementos aleatorios de los que se parte. Esto permite no solo controlar el accidente, si no expandir sus alcances como proceso creativo, y permitir nuevo resultados dentro del campo del diseño, y por extensión a la ilustración (que es lo que atañe directamente a este texto).

Partiendo de una postura de pensamiento y la reflexión sobre la labor del diseñador, y de sus procesos creativos; se llega finalmente a una aplicación pragmática (que al final una de las naturalezas de la profesión), pero haciendo el intento de no caer en la mecanización.

Así, sin más preámbulos, entraremos en el tema principal; a quien lee este documento, de antemano, gracias.

## Lo artesanal y la búsqueda de la técnica.

### 1.1 Lo artesanal como respuesta a una necesidad creativa.

En la realidad en la que vivimos, el materialismo se ha elevado como una corriente de pensamiento hegemónica, propiciando entre muchas cosas, la automatización del pensamiento y la generación de objetos (tanto de diseño como de otros tipos) en gran cantidad, y con poca preocupación en la calidad. Como respuesta a esta problemática, varios colegas han reaccionado con distintos métodos, obteniendo resultados favorables, como manifiestos y códigos de comportamiento, que les han llevado a la producción de material de gran calidad y contenido.

Partiendo de esto y tomando como referencia el manifiesto redactado por Gillem Ferrer<sup>1</sup>, ex-director creativo de Camper, donde este habla de retomar la espiritualidad a la hora de producir diseño, y de pensar estrategias para desarrollar trabajos de calidad y que sean amables con el planeta.

De esto surge una reflexión a cerca de la profesión y actividad del ilustrador, y de la importancia de la artesanía para esta, así como para el diseño en general. La responsabilidad del diseñador no es solo transmitir ideas en lenguaje gráfico, si no llevar la belleza y el goce estético a las personas, así como expresar sus opiniones a partir del lenguaje de lo visual. Esta era la esencia de movimientos como el Arts and Crafts, la Bauhaus, el art Nouveau y el art Deco, movimientos que acercaron la profesión del diseño a la de las artes, y buscaron consciente o inconscientemente, su dignificación no solo como oficio, si no como ejercicio intelectual.

Es entonces que surge la idea de revalorar el trabajo artesanal de la misma manera, ya que este da origen a nuestra disciplina; y de usar los recursos que se adquieren de los procesos intelectuales y técnicos propios de dicha profesión; para desarrollar un proceso creativo innovador que permita resultados inusuales y atractivos

### 1.2 El encuentro con el Ebru y su planteamiento como solución creativa.

Como resultado de un proceso dentro de las técnicas y métodos artesanales para la elaboración de productos gráficos, se encontró una técnica que proviene de tiempos muy remotos, y cuya historia lo relaciona estrechamente con la mayoría de las culturas de la

<sup>1</sup> Gulliem Ferrer. Design manifesto for Jerusalem. en

[http://www.pocapoc.org/articulos/Entradas/2007/10/10\\_DESIGN\\_MANIFESTO\\_FOR\\_JERUSALEM.html](http://www.pocapoc.org/articulos/Entradas/2007/10/10_DESIGN_MANIFESTO_FOR_JERUSALEM.html)





humanidad, el jaspeado en papel, cuyo desarrollo máximo es el Ebru turco.

Esta técnica fue elegida para la elaboración de este trabajo de investigación por que el proceso para su realización es muy diferente al que se utiliza en el resto de las técnicas gráficas, guardando la relación justa para ser considerada dentro de las mismas. La idea es que al salir de su zona de confort, el diseñador que la utiliza desarrolle un pensamiento creativo y comience la búsqueda de soluciones por medios innovadores, así como revalore los medios no convencionales y las posibilidades de las técnicas artesanales para el desarrollo de propuestas gráficas.

Con esto se logran tres cosas, primero, que el diseñador busque alternativas para la solución gráfica; segundo, la revaloración de una técnica artesanal de diseño que proviene de muchos siglos atrás, y cuya historia la sitúa como una de las técnicas mas valoradas del pasado; y tercero, acercar al diseñador al contacto con el material de nueva cuenta, ya que con las herramientas digitales, muchos diseñadores se han alejado de los procesos manuales, por lo que han perdido destreza en estas, además de que se han apartado de los materiales y se han des-sensibilizado, y esto ha propiciado que muchos productos de diseño carezcan de un aura (a nivel experiencia seg[un lo dicho por Walter BAnjamin)<sup>2</sup>. Aclarando, este trabajo no esta en contra de el uso de herramientas digitales, si no en contra de la manera en que estas se utilizan, que propicia la automatización del trabajo de los diseñadores, que, por el contrario, debe ser consciente y sintiente, fruto de habilidades entrenadas con esfuerzo.

Se pretende con esta propuesta, enseñar al diseñador una técnica que no se ha usado (no de manera constante) para hacer diseño en mucho tiempo, y que al retomar esta, aprenda a hacer un esfuerzo para desarrollar su trabajo y a no buscar la solución mas rápida, para que así revalore su propio trabajo como un producto estético, y sienta de nuevo la emoción de crear, que se ha perdido debido a la sobreproducción de imágenes.

Así, al proponer el Ebru como técnica de solución gráfica creativa, , despertár y sensibilizar al diseñador al enfrentarlo con un reto cuyo resultado es un producto estético bello, y recordándole así que sus creaciones son una extensión de su persona, y que por lo tanto debe valorarlas no solo en metal, si no mucho mas como objetos culturales, comunicadores y estéticos, que no merece cualquiera que pueda pagarlos, si no aquellos que sepan apreciarlos; es decir, que el diseño no debe ser un lujo costoso que solo pueden pagar algunos, si no una actividad que se debe apreciar por su dificultad, realización y poder comunicativo.

2 Diego Gerzovich Aura e imagen dialéctica. Teología, temporalidad, hermenéutica y política en Walter Benjamin. en:

[http://webiigg sociales.uba.ar/iigg/jovenes\\_investigadores/5jornadasjovenes/EJE9/Mesa%20Problemas%20de%20Marxismo%20Critico/GERZOVICH\\_Diego.pdf](http://webiigg sociales.uba.ar/iigg/jovenes_investigadores/5jornadasjovenes/EJE9/Mesa%20Problemas%20de%20Marxismo%20Critico/GERZOVICH_Diego.pdf)

### **1.3 Antecedentes históricos y técnicos del Ebru y el jaspeado en papel.**

Como antes se mencionó, el Ebru, que proviene del papel jaspeado, es una técnica artesanal muy antigua, que fue muy apreciada entre los artesanos de tiempos pasados. En este trabajo, esta historia se considera importante, dada la postura humanista que se tiene al realizarlo, por lo que ahora se procede a mencionarla.

#### **1.3.1 Los orígenes del papel jaspeado**

Se tiene registrado el origen de este tipo de artesanía en papel en Japón, donde se era usado por monjes sintoístas desde el siglo XII, quienes desarrollaron la técnica conocida como Suminagashi, en la cual se hacían flotar tintas de sumi-e en agua y se les soplaba o abanicaba para lograr un efecto de jaspeado, mismo que al ser estampado en una hoja de papel arroz, era usada como fondo para la escritura de poemas.

El profesor Richard J. Wolfe, practicante y estudioso conocido del jaspeado, sugiere que un calígrafo, al lavar su cálamo agitándolo en un cubo de agua y restos de tinta, pudo haberse fijado en los patrones que quedaban y tenido la idea de retenerlo en un papel; marcando así el origen de la práctica del jaspeado.<sup>3</sup>

#### **1.3.2 Los orígenes del Ebru y la popularización en Europa**

Hacia el siglo XV, en Persia, se tiene registro del desarrollo de un método nombrado Abri, desde donde llegaría a Turquía a fines del siglo XVI, donde se le conocería como Ebru, denominación que aun se utiliza entre los jaspeadores. Y fueron los turcos quienes dieron su primer auge a las técnicas de jaspeado, ya que las desarrollaron hasta un punto magistral, y le dieron gran cantidad de usos, desde la encuadernación y decoración, hasta la validación de documentos oficiales.

A principios del siglo XVII, los viajeros ingleses conocieron en el extranjero la existencia del jaspeado, e hicieron públicas breves descripciones. Pero fueron los franceses y los alemanes quienes dominaron la factura del papel jaspeado en Europa<sup>4</sup> hasta la mitad del siglo XVIII en que este se comenzaría a fabricar también por estos mismos, a quienes el papel jaspeado les llegaba de importación de Holanda, donde a su vez lo hubieran importado desde Alemania. Junto con la introducción de este método artesanal en Inglaterra coinci-

---

3 Richard J. Wolfe Marbled paper: Its History, Techniques an Patterns. Philadelphia: University of Pennsylvania Press. 1990

4 [...]El papel jaspeado era utilizado en la industria e la encuadernación principalmente.





dió la aparición de nuevos estilos de jaspeado, como el Manchado antiguo, el Frances, el Stromont y el Gloster. Para mediados del siglo XIX, los ingleses llegarían a ser sobresalientes en la factura de este tipo de papel, entrando en la competencia por ser los mejores jaspeadores. Para Richard J. Wolfe, los ingleses han predominado como los maestros dentro de esta disciplina, pero desgraciadamente se a perdido el registro de mucho de su trabajo, dado que gran parte de la industria del jaspeado se hacia a bajo costo, en papeles de mala calidad.

#### **1.4 Principios básicos y materiales para la elaboración de papel jaspeado.**

Como se dijo ya, el proceso de esta técnica es diferente en muchos aspectos a otras mas usadas. Esta diferencia radica en los principios y los medios por los que se realiza, que requieren una visión y entendimiento distintos a los requeridos usualmente.

Para continuar describiendo esto, me remito al manual de Anne Chambers, llamado “Guía práctica para el papel jaspeado”<sup>5</sup>, donde se describe detalladamente el proceso de factura de piezas con la técnica.

Sir Francis Bacon, escribiendo su *sylva sylvarum* (aparecida en 1627), señala que “los turcos tienen una hermosa manera de jaspear el papel que no está en uso entre nosotros. Toman diversos colores y los vierten gota a gota sobre agua, y después agitan ligeramente el agua y humedecen el papel (que es algo espeso [grosso]) con ella y el papel se encerará [estampará] y quedará vetado como el jaspe”.

La manera más sencilla de producir este efecto “jaspeado” en el papel es la de hacer uso del simple principio de que el agua y el aceite no se mezclan. Si se vierten unas gotas de pintura al óleo, aligerada con trementina, sobre la superficie del agua, flotarán. Si a continuación se deposita con cuidado una hoja de papel sobre la superficie, y con igual cuidado se retira, se observará que la pintura se ha transferido al papel de una forma muy atractiva. Si se espesa el agua del recipiente con alguna cola con la consistencia de una crema ligera es posible hacer más manipulaciones con los colores y pueden ser dirigidos con lápiz hasta que se consiga el dibujo deseado. Un poco de práctica permitirá conseguir efectos bellos, atrevidos y variados, y artesanos contemporáneos, como David Wade, que siempre utiliza este medio, han producido papeles muy llamativos. Roselle, en Francia, y en Compton Marbling, en Gran Bretaña, utiliza este mismo método para producir papeles para encuadernadores.

---

<sup>5</sup> Chambers, Anne Guía práctica del papel jaspeado, segunda edición México ed. Tellus . 1986

Esta será la base en la cual se asentará la práctica de este método en este proyecto de investigación, por haber probado ser no solo funcional, si no la más accesible en el marco geográfico y temporal en que se desarrolla esta tesis. Si bien Anne Chambers parece criticar esta forma de trabajo como se denota en el siguiente fragmento:

Sin embargo, este no es el método tradicional de jaspeado y los papeles conseguidos con pintura al óleo tienen un aspecto granulado que se reconoce de inmediato y que los distingue de los papeles jaspeados originales fabricados en Europa<sup>6</sup> durante los siglos XVII, XVIII y XIX, y también en el nuestro por artistas como Sydney Cockerell. La diferencia (y es muy grande) es que, en el proceso tradicional de jaspeado, lo que se hace flotar sobre el agua son acuarelas y no colores al óleo.

En esta tesis se tiene la visión de que la apariencia granulada no es como tal un defecto, sino un efecto propio del jaspeado al óleo. También es importante denotar que para hacer flotar acuarelas en el baño acuoso, se necesita combinar dichos pigmentos con hiel de buey, misma que debe ser de uso artístico o artesanal, no médico, y por lo tanto virtualmente inconseguible en nuestro país.

La hiel de buey es un medio que permite a la acuarela no solamente la flotación, sino que las manchas de color se extiendan y floten en una capa delgada en la superficie del baño, con lo cual los colores pueden conservar su intensidad al no hundirse por su propio peso. Pero si esta adicionada con otras sustancias, como a menudo sucede cuando se le usa en el campo de la medicina tradicional, esta pierde ciertas propiedades, impidiendo que esta desempeñe la función que se requiere en el jaspeado, causando solo fallas.

Es por este motivo que se opta por el uso de pinturas a base de aceite, que pueden ser adelgazadas, como se menciona en el texto de Anne Chambers, con trementina. Pero también se pueden probar otros medios como aceite de linaza o incluso aceites de cocina, en busca de aquello que acomode mejor al jaspeado. En el caso de esta tesis se usó trementina, pero se tuvo cuidado que esta no fuera sintética, que arroja resultados poco satisfactorios al menos para los propósitos de esta investigación, y no reporta un ahorro sustancial en lo referente al costo.

A continuación se presentará la lista de materiales, así como el uso que se les da en el proceso tradicional del jaspeado en papel.



### 1.4.1 Materiales y su función

El baño:

Se llama así al recipiente en donde se deposita la mezcla de agua con cola, sobre la cual se depositaran los colores. Este recipiente debe tener una profundidad no menor a los 50 mm.

Recipientes para colores y solvente:

Se puede usar cualquier frasco, pero se debe buscar que este sea cómodo para meter los pinceles y otros instrumentos que serán utilizados en la realización de las técnicas.

Pinceles:

Para el jaspeado en papel, los pinceles mas útiles son de pelo o cerdas largas, y el practicante puede crear los propios a partir de fibras vegetales, como paja o henequén, atándolos firmemente a palos o trozos de madera. La función de estos será la de esparcir colores de manera accidental sobre el baño, para crear patrones aleatorios.

Punzón:

Se pueden usar agujas o palillos de madera, pero la recomendación es que estos sean suficientemente largos para que el practicante pueda controlarlos. Estos servirán para moldear o deformar las manchas de color depositadas en el baño. También se podrán usar para depositar color de manera controlada en el baño, lo cual es esencial si se quieren lograr dibujos figurativos.

Peines:

Se pueden usar peines de plástico o bien fabricar los propios. Su función es la de lograr ciertos efectos en el jaspeado, que varíaran dependiendo de la forma del peine, así como de la manera en que el practicante lo use, es recomendable por lo tanto tener varios, sobre todo si se tiene interés en experimentar con las técnicas.

Raspadora:

Se le llama así por algunos maestros jaspeadores, a una herramienta que sirva para retirar el resto de color que quede en la superficie del baño después de transferido cada jaspeado, se puede usar una tira de papel periódico doblado para esta función.

#### Cola:

Se pueden utilizar diversas colas y gomas de origen natural, cuya tensión superficial cambia, permitiendo diversos resultados. La más sencilla de usar, tanto por la facilidad de encontrarla como por su docilidad es la grenetina, que se puede encontrar en donde se venda materia prima, y que se utiliza a una tercera parte de la cantidad utilizada en la preparación de gelatinas. El líquido resultante es más viscoso que el agua, y permite una buena flotación y dispersión de los colores en la superficie. Otra opción viable es la cola de tragacanto, que por sus propiedades presenta ciertas ventajas sobre la grenetina, siendo la principal su facilidad de refrigeración, ya que esta no cuaja con el frío, sino que solamente se reposa y mantiene una textura uniforme. La grenetina tiende a cuajar por zonas en estas condiciones, generando grumos que resultan molestos. La preparación de la goma de tragacanto es un tanto más tardada en su preparación y más costosa en contraste con la grenetina.

#### Soventes y/o hiel de buey:

Se trata de vehículos grasos, que permiten a los colores romper la tensión superficial, logrando su expansión como manchas de color sobre el baño, los artesanos turcos ocupaban la hiel de buey mezclada con acuarelas o pigmentos minerales; hoy en día también se pueden usar oleos diluidos con trementina u otro solvente (aunque la trementina es la que arroja mejores resultados), herencia de los artesanos europeos. Esta última prueba ser la manera más eficiente de trabajar el jaspeado, ya que la preparación de la hiel de buey requiere de muchos cuidados y complicaciones.

#### Alumbre:

Se usa como mordente, para preparar el papel a recibir el pigmento. El papel tratado de este modo absorbe con mayor fuerza los pigmentos, logrando que estos tengan una mayor fijación y que no palidezcan los dibujos al lavar la hoja de papel para quitar el exceso de goma. Este mordente se aplica con una esponja apenas humedecida en el mismo, para cambiar sutilmente la textura de la superficie del papel y aumentar su porosidad sin dañarlo ni modificar su acidez.

#### Pinturas:

Se pueden usar acrílicos, acuarelas, tintas, oleos, etc, cada cual con sus propiedades. No obstante, los mejores resultados se obtienen con el oleo, que por tener una base grasa, flotan de manera natural en el baño, y no corren peligro de hundirse parcial o totalmente, lo que haría palidecer los colores del dibujo. Si se desea hacer uso de acuarelas, tintas u otras pinturas con base de agua, se recomienda adelgazarlas con hiel de buey, que les dará mayor flotación en el baño, pero se tiene que cuidar que no rompan demasiado la



tensión superficial del baño, para poder controlar las formas.

Papel:

Se pueden usar gran variedad de papeles, con los que se puede lograr una variedad de resultados dependiendo las características de cada uno. Para aprender, lo mas prudente es el papel bond. Y cuando ya se conoce bien la técnica, se escogerá el papel dependiendo de los resultados que se quieran obtener en la obra final, ya que las texturas y colores de los mismos permiten el desarrollo de distintas atmosferas y transmiten diversas sensaciones. cabe decir que lo recomendable es utilizar un papel de un gramaje no demasiado grueso, de forma que este se pueda manejar de forma fluida y flexible, para evitar la formación de burbujas al momento de pasar la imágen. Fuera de eso no se requieren mas especificaciones en el papel, aun que ua superficie porosa suele tener un resultado mas duradero pues en una superficie lisa el color no queda arapado, y puede ser necesario el uso de un fijador (en casos de papeles satinados como el couche).

### **1.5 Breve introducción a los métodos básicos del papel jaspeado.**

A continuación se resume el proceso básico para hacer papel jaspeado, a manera de dar noción al lector de como se hace el trabajo que en capítulos siguientes se muestra. Es por tal motivo que se llevará paso a paso, con ilustraciones el proceso que se lleva a cabo en el desarrollo de diseños con Ebru, para después mostrar diversos resultados que permiten tales procesos. Dicho esto, es momento de entrar en materia.

Paso 1: Se prepara el baño (fig. 1). Es importante mantener este mismo en una superficie sólida, ya que es muy importante que este se mantenga sin movimiento(esto como principio básico, una vez dominada la técnica si pueden probar otras instancias.) a fin de poder tener control sobre el accidente. Por esto es también importante trabajar en interiores, ya que en espacios abiertos las corrientes de aire y otros elementos pueden resultar contraproducentes a la intención el trabajo (reitero que se habla de bases, ya que este texto está a favor de la experimentación, pero solo después de que se conocen y dominan los principios de la técnica.)

Paso 2: Se aplican en el baño las manchas de color. Existen dos maneras básicas de elaboración, la primera es rociando pequeñas gotas de color con un pincel o escobetilla (fig. 2), de forma que se puede controlar hasta cierto punto la ubicación de las manchas, pero el tamaño de las mismas es incontrolable, por lo que el efecto que se logra es accidental, permitiendo efectos básicos en la técnica del marmoleado o jaspedo. Se recomienda mucho este método a quienes se inician en esta técnica, pues permite liberar la mente de ciertos

métodos memorizados de acción (se sale de la zona de confort), permitiendo dar paso al pensamiento creativo.

Una vez que se domina esta práctica y se logra conseguir diseños intencionales, es decir que se domina el accidente se puede comenzar aplicando el segundo método que es el de colocar manchas controlando el tamaño y forma de las mismas (fig. 3) es importante recordar en este punto que influyen dos cosas importantes al momento de diseñar con esta técnica, la fluidez y la intensidad de los colores, si el color está demasiado disuelto en el solvente, la mancha se abrirá y extenderá demasiado y se puede perder todo el diseño en el que se trabaja, además de que el color será demasiado tenue, si por otro lado el color está muy poco disuelto este probablemente ni siquiera flote o se despegue del palillo, por lo que es muy importante hacer las debidas pruebas antes de comenzar a trabajar. Otro punto vital a tomar en cuenta es que en esta técnica es imposible mezclar colores en el área de trabajo, por lo cual estos son sólidos en su propio espacio del diseño y si se quieren conseguir mezclas deben ser hechas por adelantado.

Si el baño tiene cierta viscosidad, este permite trabajar modificando la forma de las manchas (fig. 4.1 y fig. 4.2) para crear dibujos, esta es la especialidad de los turcos y lo que convierte al Ebru

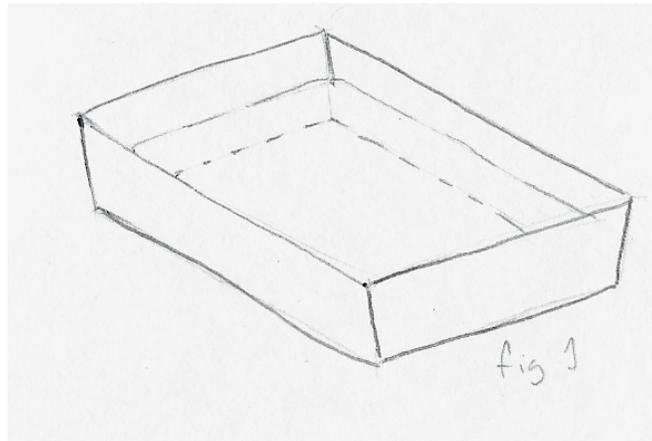


fig. 1

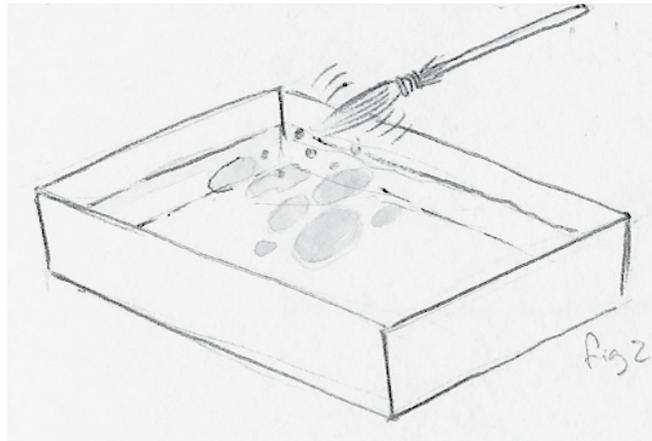


fig. 2

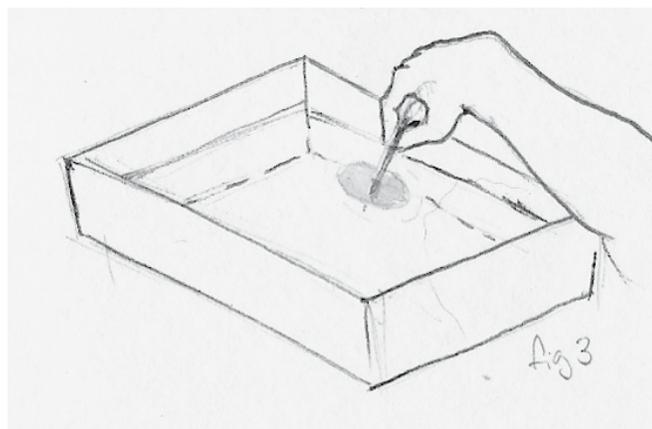


fig. 3



fig. 4.1

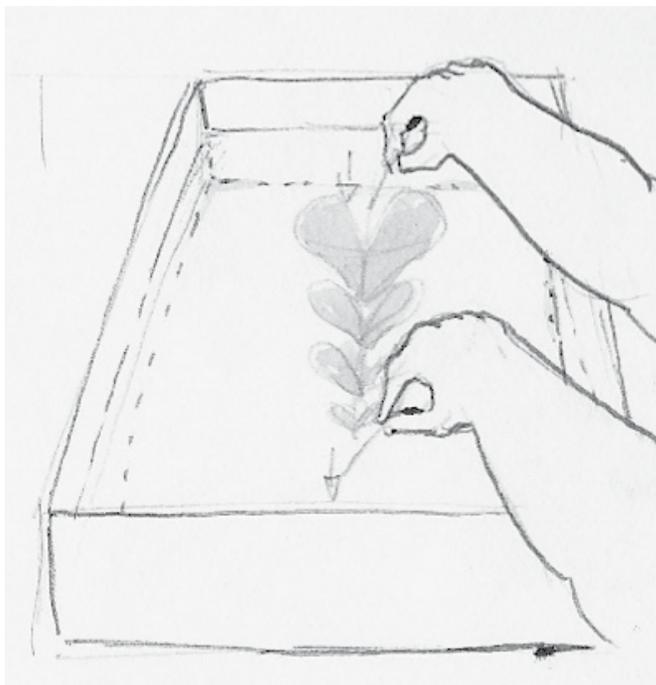


fig. 4.2

en la forma más completa de trabajar el papel marmoleado o jaspeado. Cuando se hace esto se debe ser muy cuidadoso de no mover demasiado la superficie, ya que se trabaja sobre un líquido a fin de cuentas, por lo que la fluidez debe ser tomada en cuenta siempre. Si el baño es demasiado viscoso no permitirá trabajar formas pues la superficie del baño, al ser modificada, tenderá a regresar a su anterior forma, arrastrando consigo la mancha de color que se desea trabajar.

Paso 3: una vez que se terminó el diseño, llega el momento de pasarlo al papel. Es importante recordar que, tal como sucede en la monotipia y en otras técnicas de impresión por contacto, la imagen que se obtenga estará invertida, por lo que al momento de diseñar se debe tener esto muy en cuenta, ya sea para diseñar en función de esto, o para no obtener un resultado inesperado, contrario a lo que se deseaba. Una forma de comenzar a acostumbrarse a esto es iniciar haciendo trabajos muy simétricos, e ir variando o alterando dicha simetría hasta lograr alcanzar resultados satisfactorios.

Para pasar el diseño a papel solo se tiene que poner la hoja, cortada a la medida del baño a flotar, tomándolo de esquinas opuestas y doblándolo un poco a modo de que la parte central de la hoja sea la primera en tocar el baño sobre la superficie de este, a fin de evi-

tar que se formen burbujas de aire y l contacto entre ambas superficies sea total. Si el papel es de un calibre medio, se podrá observar como absorbe el color (fig. 5.2), lo que es buena señal de cuando levantarlo. Este proceso se ilustra el en las figuras de la 5.1 a la 5.3.

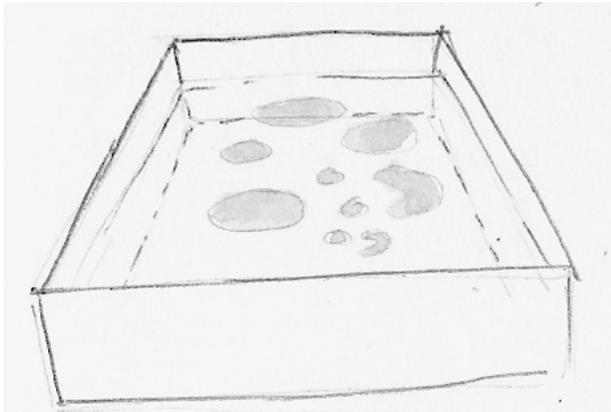


fig. 5.1

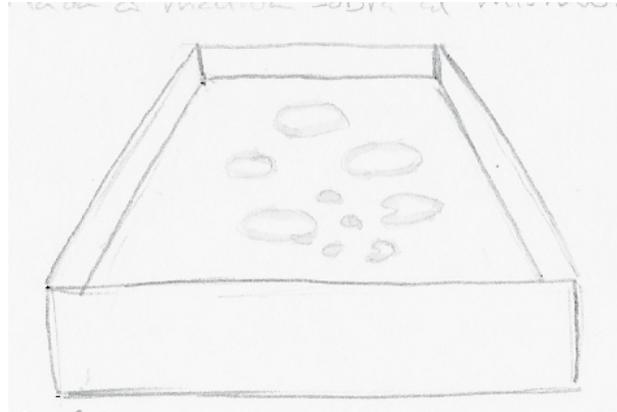


fig. 5.2

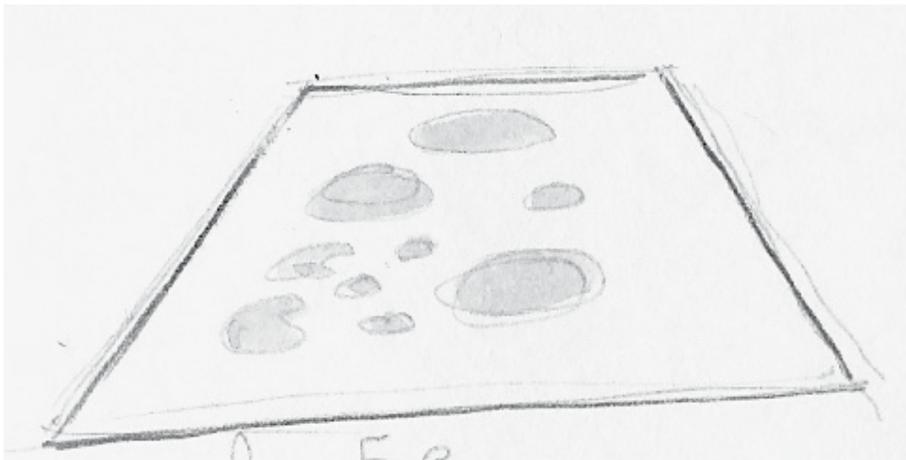


fig. 5.3



finalmente, en las figuras 5.4 a 5.7 se pueden ver imágenes fotográficas de los resultados, empatados con como se veían en la superficie del baño. Tales imágenes sirvan para ilustrar mas a fondo los resultados que se pueden obtener siguiendo los procesos básicos del papel marmoleado.



fig. 5.4



fig. 5.5



fig. 5.6



fig. 5.8

Como cierre de el primer capítulo, se muestran algunos resultados con diferentes papeles, siempre con el proceso del óleo en baño de goma de tragacanto, que fue el que se desarrolló en este documento por dar los resultados mas ricos en color y control.

Método: Manchado aleatorio con oleo rojo

Soporte: Papel Bond blanco.

Descripción: Este ejemplo muestra la forma más simple de aplicación de las técnicas de papel jaspeado. Se observan puntos donde el color es más intenso debido a la saturación de la superficie del baño. Esto sucede cuando las manchas ocupan ya tanto espacio que las nuevas aplicaciones ya no se expanden, logrando así este efecto.

Método: Manchado aleatorio en varios colores

Soporte: Papel Bond blanco.

Descripción: Este es un ejemplo claro de porque la técnica es conocida como papel mar-moleado o jaspeado. Tras una primera aplicación de color violeta se aplicaron manchas azules que se expandieron dentro de las anteriores, creando este efecto de veteado que se observa. Si se aplica bien la teoría del color se pueden generar armonías y contrastes muy útiles en los campos del diseño, la ilustración y la pintura.

Método: Manchado aleatorio en varios colores con moldeado sencillo.

Soporte: Papel reciclado industrial.

Descripción: Lo que se observa aquí es una aplicación semejante a diferencia la anterior, pero en esta ocasión se hizo una manipulación sencilla de la forma de las manchas, pasando un palillo de arriba a abajo del baño para crear direcciones en las manchas. Estos diseños, aunque sencillos de algún modo, presentan gran riqueza en la forma y color, por lo que resultan también en una muy útil herramienta de diseño, ilustración y pintura.

Método: Manchas controladas sobre un fondo de manchado aleatorio negro.

Soporte: Papel reciclado industrial.

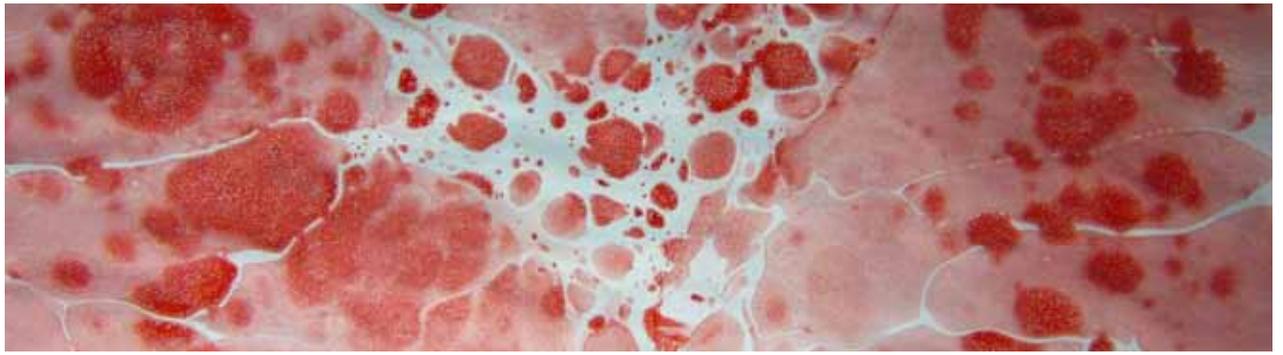
Descripción: En esta ocasión, el soporte fue tratado con un manchado aleatorio de oleo negro, después se colocaron manchas controladas con un palillo en color rojo, mismas que se modificaron un poco, para después colocar manchas controladas en color amarillo, creando unas formas de apariencia orgánica. Este trabajo presenta la complejidad necesaria en forma y color como para ejemplificar la posibilidad discursiva de la técnica.

Método: Manchas controladas con modificación en la forma.

Soporte: Papel reciclado industrial.

Descripción: Este es un ejemplo simple de las formas controladas que pueden lograrse haciendo uso del Ebru, que es la forma más completa de hacer papel jaspeado. Se aplicaron manchas de forma selectiva sobre la superficie del baño, en colores rojo y amarillo, se modificaron con un palillo para adoptar la apariencia floral que tienen y después se colocaron nuevas manchas redondas dentro para dar el terminado que se aprecia.





Método: Manchado aleatorio en varios colores.

Soporte: Papel Bond azul.

Descripción: Aquí se muestra de nuevo un ejemplo simple de marmoleado en dos colores, pero esta vez realizado sobre un papel de color. Esto permite agregar una atmosfera al trabajo desde antes de comenzar a trabajar la forma. Se colocaron manchas violetas aleatoriamente sobre un papel de color azul, y después de la misma manera manchas azules que se presentan muy sutiles dado el color del papel.

Método: Manchas difuminadas de un solo color.

Soporte: Papel Bond azul.

Descripción: Para generar este efecto se utiliza el manchado más simple, concentrado en uno solo de los extremos del baño, de manera que esta misma tienda a expandirse hacia la zona contraria del mismo. En conjunto con el fondo de color azul se consigue transmitir una sensación que puede remitir a la profundidad marina.

Método: Manchas difuminadas de varios colores.

Soporte: Papel Bond azul.

Descripción: Siguiendo los principios el ejemplo anterior se hace la variación de aplicar más colores al manchado. En esta ocasión con manchas violetas, después manchas azules, que por el color del papel parecen ser vacíos, y finalmente manchas rosas que con el fondo toman un tono morado. El efecto da una idea muy semejante a la del anterior ejemplo, pero mucho más compleja en cuanto a sus formas y colores.

Método: Manchado aleatorio con modelado sencillo.

Soporte: Papel Bond amarillo.

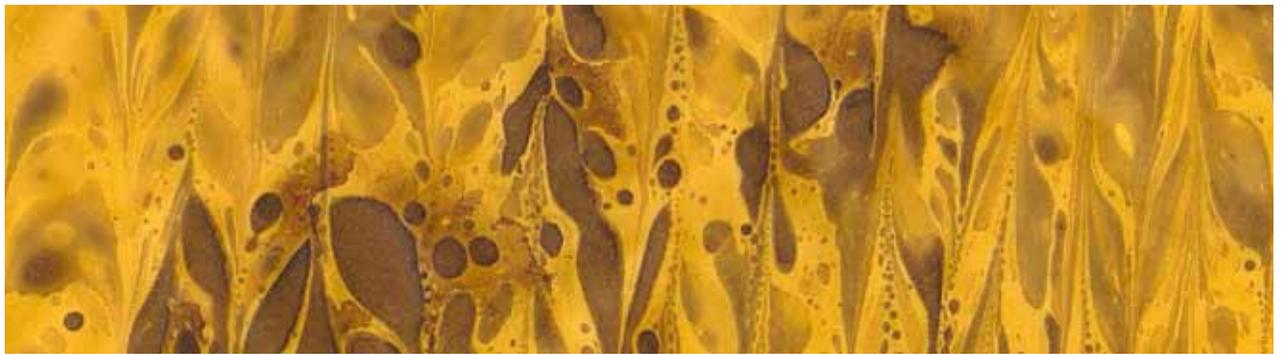
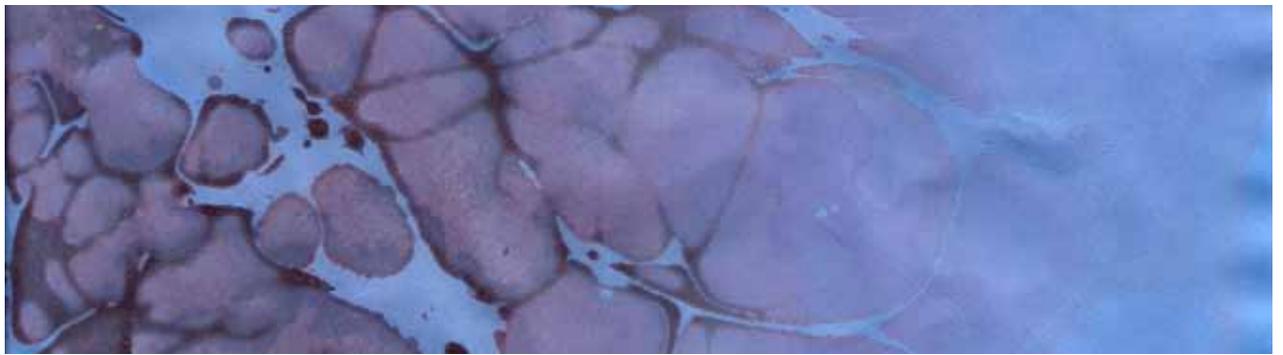
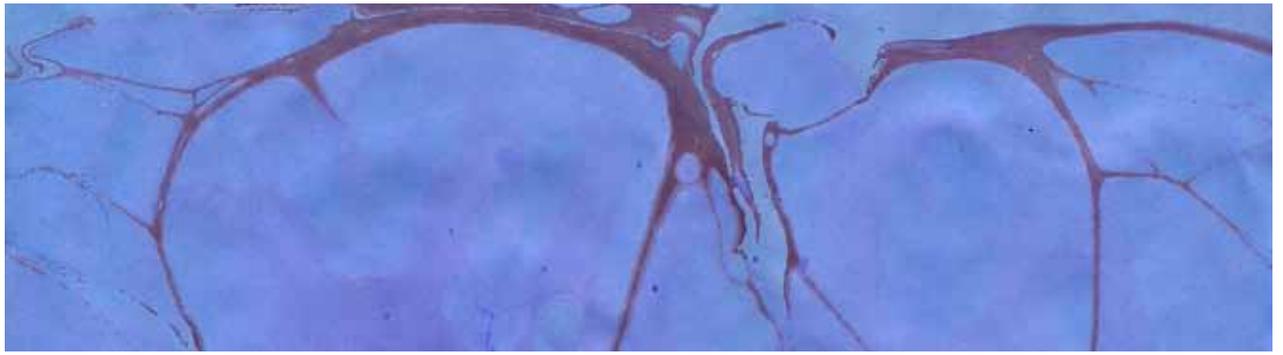
Descripción: Al hacer un manchado aleatorio en color café sobre el papel de un tono amarillo cálido y hacer una simple modificación a las formas con un palillo movido de arriba abajo el baño se puede obtener un efecto como el que se muestra. Este puede no ser muy complejo, pero sí muy útil para dentro de un diseño simple que quiera remitir, por ejemplo a la piel de un tigre. Esta solución puede ser más práctica y adecuada que algo muy com-

Método: Manchado aleatorio en varios colores.

Soporte: Papel Bond amarillo.

Descripción: Una simple aplicación de uno de los principios básicos el papel jaspeado, aunado a un manejo de color adecuado permite dotar a un trabajo con diversas sensaciones cromáticas. En este caso la aplicación de manchas cafés y negras en un fondo amarillo permite evocar calidez, que contrasta en mucho con los ejemplos anteriores del mismo método.





## Ebru como técnica de ilustración.

### 2.1 Nociones teóricas de ilustración en relación al análisis de imágenes.

La ilustración se define en el diccionario como una fotografía, dibujo o lamina que se coloca en un texto o impreso para representar gráficamente lo expuesto, para ejemplificarlo o hacer más atractivo el resultado. Es decir, que está siempre ligada a un concepto o una idea escrita, que el ilustrador debe traducir a un lenguaje gráfico que pueda ser entendido por el lector del trabajo. Para lograr esto, se utilizan una serie de códigos visuales que se sabe que dicho lector podrá identificar, de tal suerte que la ilustración se encuentra necesariamente ligada a ese código.

Se entiende por muchos que esta es una actividad iluminadora y aclaradora. Que tiene por objetivo el expresar lo que no se puede decir con palabras dentro de un texto (al que estará ligada por definición, pero hablare de esto más adelante), a la vez que lo apoyará y embellecerá. Pero todo esto tiene raíz en la historia misma del texto, en relación con la imagen. Tal y como nos lo describe Vilem Flusser en el primer capítulo de su libro<sup>1</sup>, el texto y la imagen tienen un mismo origen, desde el cual han existido en una constante dialéctica nacida de su relación complementaria. Ahondando en esto, la imagen nació como descripción de lo real. Esta era considerada como mágica, y se le atribuían poderes de toda clase, por lo que, cuando el ser humano comenzó a desarrollar conceptos cada vez más complejos de representar a través de las imágenes, desarrolló un código que le permitiría plantear ideas y definiciones en términos de un plano abstracto, este código fue la escritura. En este punto, el autor nos dice que se había traducido el imaginario en abstracción lógica. Sin embargo, al describir conceptos a través de este lenguaje escrito, pronto se caería en la necesidad, dado el proceso de entendimiento del ser humano, en el que se crean a partir de las ideas imágenes mentales, construidas a partir de la experiencia, de volver esos conceptos imaginables; de este modo aparece la ilustración, para ayudar con este proceso de re-imaginación del texto.

Es así que la ilustración se divide en varios campos a su vez, y es necesario hacer una breve mención de estos con la intención de dejar en claro cuáles son los alcances y límites que se pueden desarrollar dentro de esta disciplina. . Dicho lo anterior, pasemos a enlistar los campos de la ilustración, como usualmente se aprende en la escuela, como: Ilustración Científica, Ilustración Literaria, Ilustración Publicitaria, Ilustración Editorial e Ilustración

1 Flusser Vilem “Hacia una filosofía de la fotografía” 2da edición Trillas México 2010

para Concept Art, ésta última, disciplina que ha tomado cada vez más fuerza en México y a nivel mundial.

Así que entonces entendemos a la ilustración como esta disciplina en constante relación con el texto, por lo que se encuentra intrínsecamente ligada al mismo, escrito o no, en un proceso de retroalimentación. No solo lo ilumina; lo complementa y embellece.

Pero al estar ligada tan íntimamente a la palabra (escrita, en última instancia), esta adquiere ciertas limitantes. A las que el ilustrador (a quien le dedicaré un espacio mas tarde) debe constreñirse al realizar su trabajo, de manera que este pueda cumplir con su misión final. Estas limitaciones se describen, según García Padrino<sup>2</sup> como:

a)Limitantes de tema. Dada por el texto. La imagen en este caso debe seguir el eje temático del escrito al que se encuentra acompañando, así como ser legible por el público de dicho escrito.

b)Limitantes mecánicas. Que se desprenden de los procesos de reproducción a los que la imagen ilustrada deberá ser sometida para su múltiple edición.

c)Limitantes de mercado. Impuestas a la imagen al ser esta parte de un producto que debe ser vendido a un sector de la población. Y que por este motivo debe ceñirse a cierta normatividad.

d)Limitantes culturales. Que se refieren a como el entorno que rodea tanto al ilustrador como a su público, producto del pensamiento de la sociedad misma donde estos se desarrollan, condicionan la imagen a ciertos patrones y códigos, que de no ser respetados, pueden cambiar el significado no solo de esta, si no del texto en total.

Estas limitantes ponen a la ilustración parámetros dentro de los cuales desarrollarse. Se podría decir que son de cierto modo las reglas del juego; desde las cuales se desplegarán a su vez géneros, marcados también dentro de ejes o dimensiones medibles.

---

<sup>2</sup> García Padrino, Jaime formas y colores: la ilustración infantil en España ediciones de la Universidad d castilla- la Mancha, colección Arcadia, Cuenca 2004

Dichas dimensiones son:

1) Temática. Relativa a la función. A partir de esta se obtendrán los géneros. Esta dimensión es el eje de partida para iniciar todo trabajo de conceptualización de una imagen ilustrada; que es la columna vertebral a partir de la cual se desarrollará la misma. Es vital una buena conceptualización para tener un buen resultado en el producto final.

2) Icónica. Relativa al grado de parecido de la imagen con un referente externo a la misma. Este parecido puede ir desde el realismo extremo hasta la máxima síntesis gráfica; dependiendo de las experiencias y el entorno en que un autor se halla desarrollado, se darán de este eje, bases de un estilo personal.

3) Compositiva. La relación de la imagen ilustrada con el contexto en que se insertará. Esto dependerá del diseño que se le dé a dicho entorno, y desprenderá de allí características que le den una buena unidad con este. Teniendo la información de dicho espacio, el ilustrador tendrá una idea de las dimensiones y formato, así como de la técnica para realizar su trabajo.

4) Técnica. Hay varios elementos a tomar en cuenta cuando se hace la elección de una técnica. Se tiene que evaluar primeramente el medio por el que esta será reproducida; lo que está ligado intrínsecamente a la publicación en la que aparecerá el trabajo. Esta tiene también varios valores a tomar en cuenta, que servirán al momento de resolver una imagen. Estos valores pueden ir, desde tener una gran riqueza plástica, transparencias, colores vibrantes, negros profundos, capacidad de explotar grafismos, etc. El ilustrador agrega a su estilo la manera en que utiliza la técnica, así como la variedad de repertorio que este use para resolver su trabajo en última instancia.

5) Cromática. Depende en cierto grado de todas las anteriores, por lo que las mismas darán un marco dentro del cual se podrá elegir la paleta de colores que se incluirán en el trabajo. Esta elección tendrá que ver también con el objetivo de dar expresividad a la imagen, así como modificar su discurso, por lo que debe ser tomada con cuidado, y respaldarse en un trabajo intelectual completo.

En esta tesitura, y entendiendo la relación existente entre la ilustración y la idea escrita. Podemos hablar entonces de la analogía entre la metáfora en la palabra y en la imagen. El lenguaje literario puede describir cualquier cosa que pueda imaginarse lo que incluye la





alusión a ciertas ideas a través de la descripción de otras, para exaltar así ciertos elementos de lo descrito, disminuir otros, y darle cierto carácter. Estas alusiones tienen que ser por fuerza a ideas preconcebidas, a idealizaciones de ciertos conceptos. Ciertos elementos metafóricos han cambiado con el tiempo, cambiando en sí mismos su significado con el devenir de los tiempos, por lo que ciertas imágenes han adquirido un valor simbólico, más allá del valor icónico que les caracterizara. Personajes como Hitler, por ejemplo, han sustituido al diablo en su rol como un anticristo, convirtiéndose en metáfora del mal. De este personaje (que es icónico) se desprende la suástica, que a su vez fue re-significada, y que tiene ahora un valor casi simbólico. Dentro de la cultura occidental, esta es un símbolo de intolerancia y racismo. De manera entonces que, si se coloca la imagen de un policía, soldado, o alguna otra figura de poder, el lenguaje metafórico nos diría que dicho personaje o grupo representado por el mismo, ejerce la tiranía sobre una minoría. Más aún, si este signo aparece tatuado, el portador de dicho tatuaje es visto como un personaje peligroso, seguidor de una ideología que promueve todo lo que dicho signo tiene como carga simbólica.

## **2.2 Posibilidades del Ebru como técnica de ilustración.**

El papel jaspeado se hace a partir de principios físicos que tienen que ver con el comportamiento de los fluidos, haciendo variaciones en las composiciones de los mismos. Sabemos que la idea primaria es la de hacer flotar pigmentos en la superficie de un baño, hecho de agua y algún agente espesante, que ayude a mantener los pigmentos en la superficie del mismo, para después estampar por contacto los colores en una hoja de papel.

Ahora bien, lo que atañe a este trabajo de investigación es la exploración de las posibilidades técnicas que se pueden explotar de este principio base, con el fin de hacer ilustración.

De los principios antes mencionados podemos destilar dos grandes aspectos a explorar y explotar del Ebru en la realización de trabajo de ilustración. El aspecto de los materiales y el aspecto de la manipulación de las formas (manchas de pintura).

El primero se refiere al uso de los materiales en diferentes proporciones, así como la exploración de materiales inusuales (haciendo referencia al proceso tradicional) buscando la mejor combinación de los mismos, en aras de mejorar el resultado obtenido. De esta exploración se pretende obtener un método personalizado en la factura de trabajos en esta técnica.

El segundo habla de la manipulación controlada de los pigmentos flotantes para la obtención de dibujos intencionales. Es decir que, como los artesanos turcos lo hacen, se debe controlar la forma que las manchas de color presentan en la superficie del baño, esto a partir de un manejo muy cuidadoso de las mismas, buscando que al trabajarlas, den como

resultado formas determinadas capaces de ser relacionadas con el elemento que representan. Esto es importante ya que, la ilustración tiene poco o nulo campo para las formas abstractas, de tal suerte que en su mayoría, los trabajos de ilustración son figurativos, por lo que si se pretende manejar al Ebru dentro de tal campo, es de vital importancia cubrir este aspecto. De esta exploración se pretende también desarrollar un estilo personal de trabajar la técnica.

A estos aspectos, a su vez, se agregarán procesos alternativos y/o complementarios, destinados a enriquecer el aspecto ilustrativo de las imágenes, así como a reforzar el discurso de las mismas. Con esto se pretende, además de replantear la técnica de Ebru como medio para ilustrar, crear procedimientos alternativos basados en los mismos principios, de tal manera que el resultado no sea solamente una adaptación, si no un medio rico en posibilidades plásticas para la representación.

A continuación se describirán algunos de los procesos, tanto tradicionales como alternativos, de los que me valdré en este trabajo de investigación.

### 2.2.1 El método tradicional

Se trata simplemente de la adaptación de la técnica original para hacer trabajo de ilustra-



fig. 1



ción. Para esto se hace uso de los principios originales del Ebru, donde se hace flotar la pintura en un baño y se manipulan las manchas flotantes para crear dibujos y/o diseños, a partir de formas y color.

Esto se logra controlando las manchas de color que se expanden en la superficie del baño, que en este caso esta compuesto por tres partes de agua y una parte de mucílago, y que permite la flotación por su viscosidad. Para lograr que el color se expanda en la superficie del baño, esta se agrega aguarrás (a mayor cantidad, mayor expansión y menor brillo del color), lo que contrarresta el efecto de la tensión superficial. Es importante entender dos puntos fundamentales para controlar las manchas de color sobre este baño; primero, que estas no se mezclaran mientras floten en la superficie del baño, ya que se encuentran cada una separada por una barrera microscópica creada por la tensión alrededor de la propia mancha, de tal suerte que se pueden crear una dentro de otra sin afectar el color da cada una; el segundo punto importante es que las manchas ocupan espacio en la superficie, por lo que la intensidad del color aumentará dependiendo de la cantidad de manchas que floten en la superficie, al mismo tiempo que estas se expandirán menos en cada ocasión. Tras entender esto, se comprende que para lograr un dibujo controlado, se necesita depositar primero todo el pigmento que se va a utilizar, para después proceder con la manipulación de las manchas de color. Para esto se puede usar un punzón o un palillo de madera con una punta afilada, mediante el cual se alteren las formas, siempre cuidando no hacer movimientos bruscos, ya que estos ocasionarían que el dibujo se deformara, hasta lograr el resultado que se busca.

Posteriormente, el dibujo se transfiere por contacto a un papel pre-mordentado, es decir, cuya superficie fue humedecida en una solución de agua con alumbre, en este caso, de aproximadamente 300 gramos de alumbre por aproximadamente 500 mililitros de agua. Aquí se debe notar que la imagen quedará invertida al momento de la transferencia (tal y como sucede en muchas técnicas de stampa). Esto es importante para quien busque utilizar tal cual el resultado del trabajo.

Esto se logra controlando las manchas de color que se expanden en la superficie del baño, que en este caso esta compuesto por tres partes de agua y una parte de mucílago, y que permite la flotación por su viscosidad. Para lograr que el color se expanda en la superficie del baño, esta se agrega aguarrás (a mayor cantidad, mayor expansión y menor brillo del color), lo que contrarresta el efecto de la tensión superficial. Es importante entender dos puntos fundamentales para controlar las manchas de color sobre este baño; primero, que estas no se mezclaran mientras floten en la superficie del baño, ya que se encuentran cada una separada por una barrera microscópica creada por la tensión alrededor de la propia mancha, de tal suerte que se pueden crear una dentro de otra sin afectar el color da cada

una; el segundo punto importante es que las manchas ocupan espacio en la superficie, por lo que la intensidad del color aumentará dependiendo de la cantidad de manchas que floten en la superficie, al mismo tiempo que estas se expandirán menos en cada ocasión. Tras entender esto, se comprende que para lograr un dibujo controlado, se necesita depositar primero todo el pigmento que se va a utilizar, para después proceder con la manipulación de las manchas de color. Para esto se puede usar un punzón o un palillo de madera con una punta afilada, mediante el cual se alteren las formas, siempre cuidando no hacer movimientos bruscos, ya que estos ocasionarían que el dibujo se deformara, hasta lograr el resultado que se busca.

Posteriormente, el dibujo se transfiere por contacto a un papel pre-mordentado, es decir, cuya superficie fue humedecida en una solución de agua con alumbre, en este caso, de aproximadamente 300 gramos de alumbre por aproximadamente 500 mililitros de agua.



fig 2.

Aquí se debe notar que la imagen quedará invertida al momento de la transferencia (tal y como sucede en muchas técnicas de stampa). Esto es importante para quien busque utilizar tal cual el resultado del trabajo.

Una vez obtenida la imagen, esta debe ser lavada por unos momentos en agua corriente para retirar residuos del baño que pudieran haber quedado, ya que al secar sobre el papel,

estos pueden opacar o manchar la imagen.

Si se desea hacer un diseño menos controlado y más gestual, se puede utilizar el método que Anne Chambers llama manchado antiguo, donde no se intenta controlar la forma, si no la intensidad del color y la ubicación sobre el baño del mismo. Para esto se puede usar una escobetilla o una brocha de cerdas largas. En este caso se usa un pincel hecho de un palillo chino desechable y fibras de henequén.

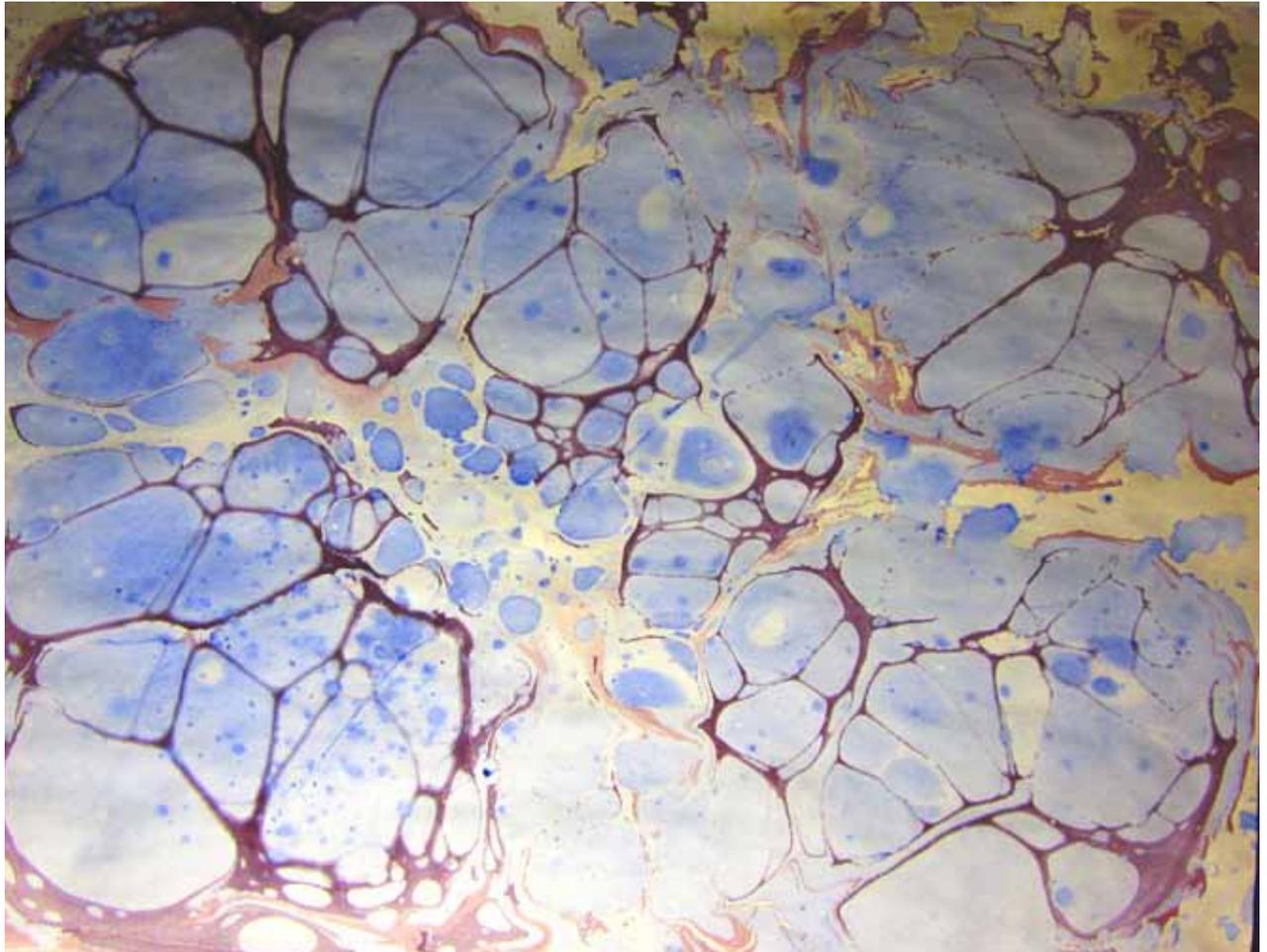


fig 3.

En la figura 3 se observa un ejemplo de lo que se puede realizar con este principio. Se puede observar como las manchas azules, al caer sobre las violetas, se abrieron paso y generaron estas formas veteadas. Se podría utilizar este diseño para generar un ambiente acuático por ejemplo.

En la figura 4 se muestra otra posibilidad sencilla, siguiendo principios generales. Se trata del baño con un degradado de color, que se logra al concentrar el manchado en la zona límite del baño, esto se puede hacer también en otras zonas, logrando que hacia las partes donde no se manchó se arrastren masas más tenues de color.

El resultado se observa en la figura 5, donde se puede observar un efecto interesante, que puede ser utilizado también en ilustración con buenos resultados.



fig 4.





fig 5.

A continuación, una muestra de lo que se logra uniendo estos dos modos de aplicar el manchado antiguo se observa en la figura 6.

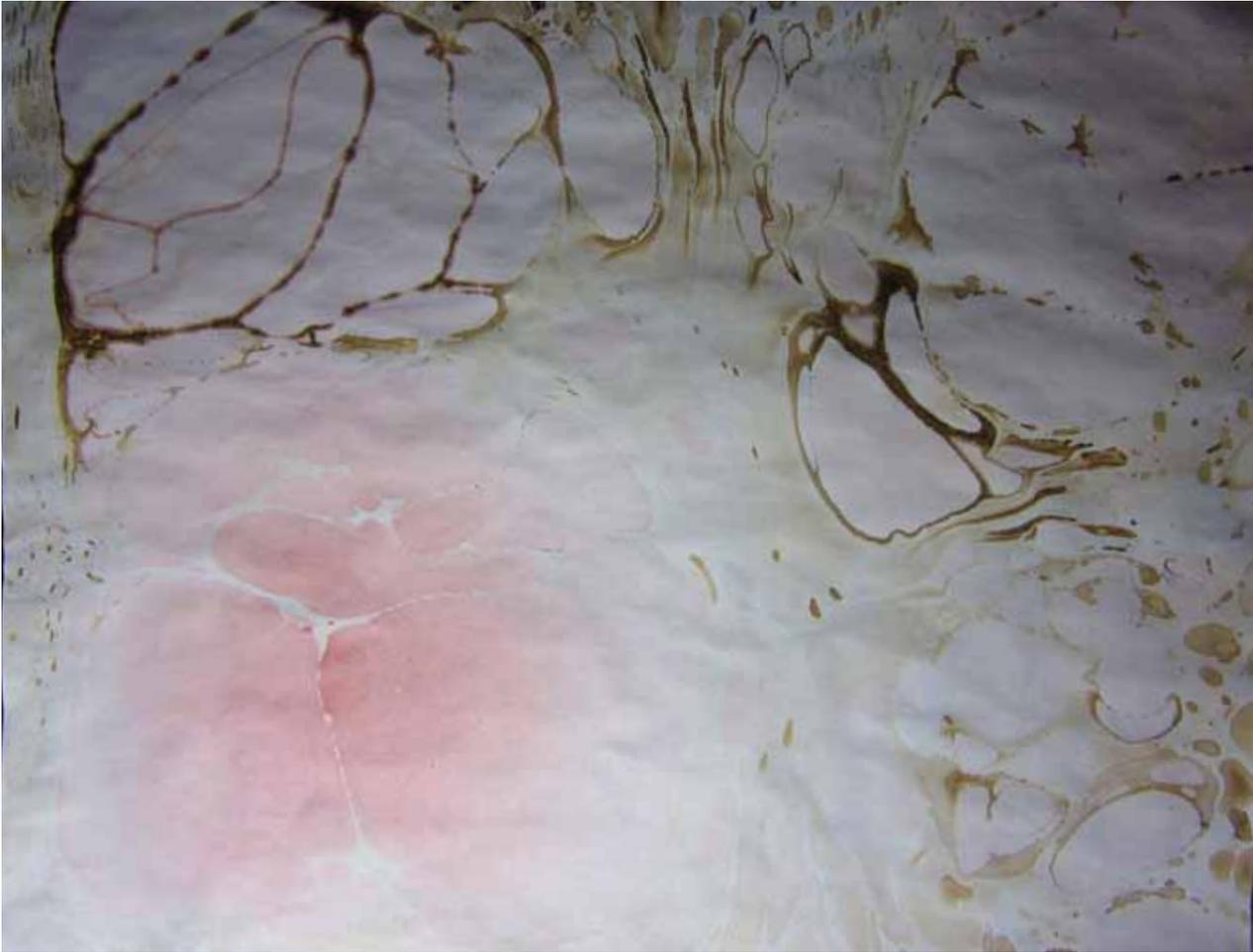


fig 6.

Se observa claramente en este caso la conjunción de ambos procesos. Cabe hacer mención de que, al hacer esta composición, se tomó en cuenta el color, el tamaño y la ubicación de las manchas de color, y no el control de la forma de las mismas.

Si lo que se desea es una manipulación gestual de la forma de las manchas, esto también arroja resultados dignos de ser mencionados. En la figura 7 se observa un ejemplo de esto.

Para la realización de esta imagen se efectuó un manchado uniforme, y con ayuda de un mondadientes se hizo un movimiento serpenteante continuo, empezando por un extremo del baño y hasta llegar al opuesto, después se estampo el resultado sobre papel amarillo (ya se hablará después de variaciones de soporte). Se pueden hacer todo tipo de formas usando este principio.





fig 7.

Todas estas han sido variaciones del mismo proceso, siguiendo los preceptos básicos de la técnica tradicional. Pero toca ahora hablar de las aplicaciones que se pueden dar al variar o intervenir dichos procesos con medios actuales<sup>1</sup>.

### **2.2.2 Retoque y composición digital.**

En esta era, la computadora es una herramienta que es indiscutiblemente útil para prácticamente cualquier disciplina. En el trabajo del diseñador, así como específicamente en el del ilustrador, esta es esencial. En el caso que nos atañe, permite lograr terminados muy interesantes al repetir, rotar o reflejar (entre muchas posibilidades mas) imágenes hechas con Ebru, permitiendo darles un discurso diferente, y manipularlas para lograr resultados interesantes. En este caso no ahondaré aun en la intervención de las imágenes mas allá del retoque y de las herramientas digitales de composición, ya que eso lo dejaré para el momento en que hable de las posibilidades de la técnica Ebru dentro de las mixtas.

---

<sup>1</sup> me refiero no solo a medios digitales, si no a recursos como diversos papeles, solventes pinturas y medios con los que contamos hoy en día...



fig. 8



fig. 9



En la figura 8, vemos un dibujo hecho mediante los principios antes descritos y escaneado posteriormente. Como se observa, se trata de un dibujo figurativo que nos muestra a un personaje. Esta imagen no ha sufrido más alteración que el escaneo, ahora pues, procedemos a ver el resultado de diferentes herramientas digitales aplicadas a esta.

Si se observa la misma imagen después de un retoque digital (figura 9), se puede ver un aumento en el contraste que da mas carácter a los colores y mas fuerza a la textura del papel.

Tratada con este simple proceso, el dibujo gana varios aspectos que le enriquecen, así como resaltan las características que le da el proceso mediante el cual fue hecho.

Luego se observa la misma imagen, invertida y sobrepuesta sobre una copia de la misma. Ha ganado profundidad y permite una lectura más interesante. En lugar de usar la misma imagen, es posible utilizar una distinta.



fig. 10

En este caso (figura 11) se muestra como, mediante un proceso sencillo, se logra de nuevo cambiar la lectura de un mismo dibujo, generando un discurso muy diferente al que tenía originalmente. Dicha posibilidad da gran campo de acción al ilustrador de generar muchos discursos a partir de una primera aproximación, permitiendo gran versatilidad.



fig.11

También es posible valerse de otros recursos digitales, algunos de los cuales resultan bastante sencillos, pero no por ello menos ricos. Tomemos como ejemplo las figuras 12 y 13. Se observa todo un cambio con tan solo cambiar la imagen a negativo; consiguiendo un resultado de un carácter muy distinto al que presenta el original.

Otro caso es el que se observa en la figura 14, donde solamente se ve un viraje a verde de la propuesta observada en la figura 12. Es importante mencionar que estos procesos tienen resultados más controlable entre menos complejidad cromática tenga la imagen que se esta interviniendo.

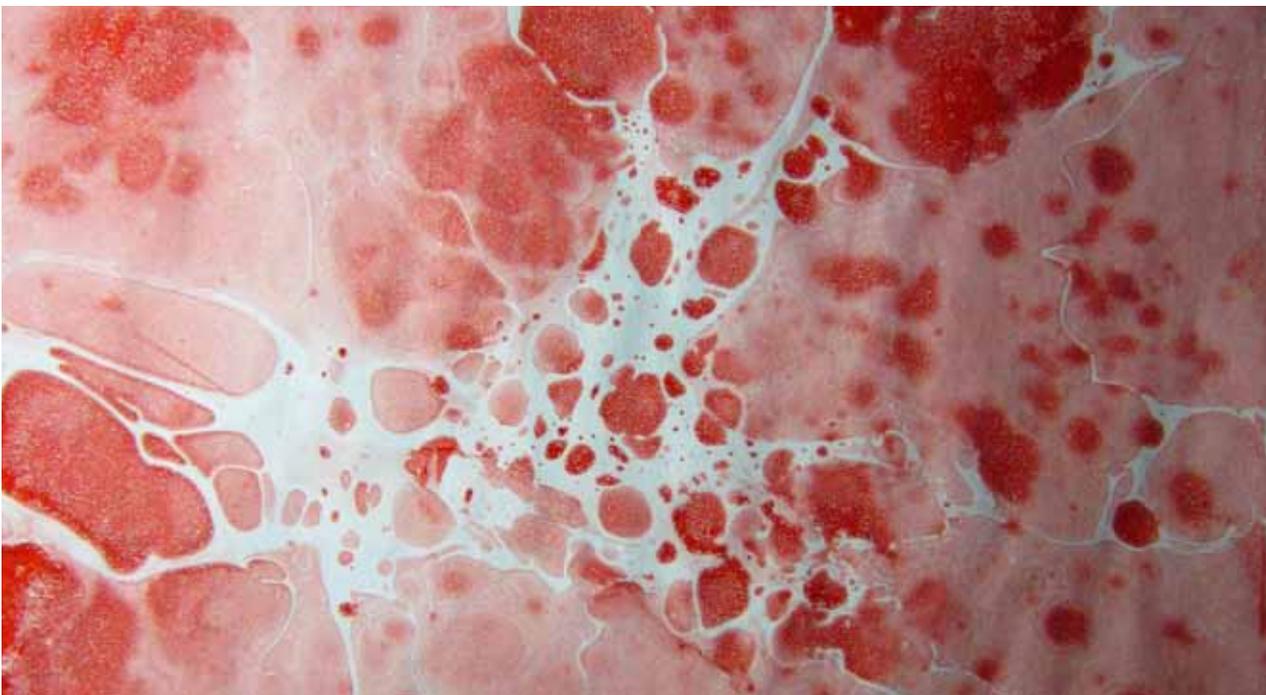


fig.12

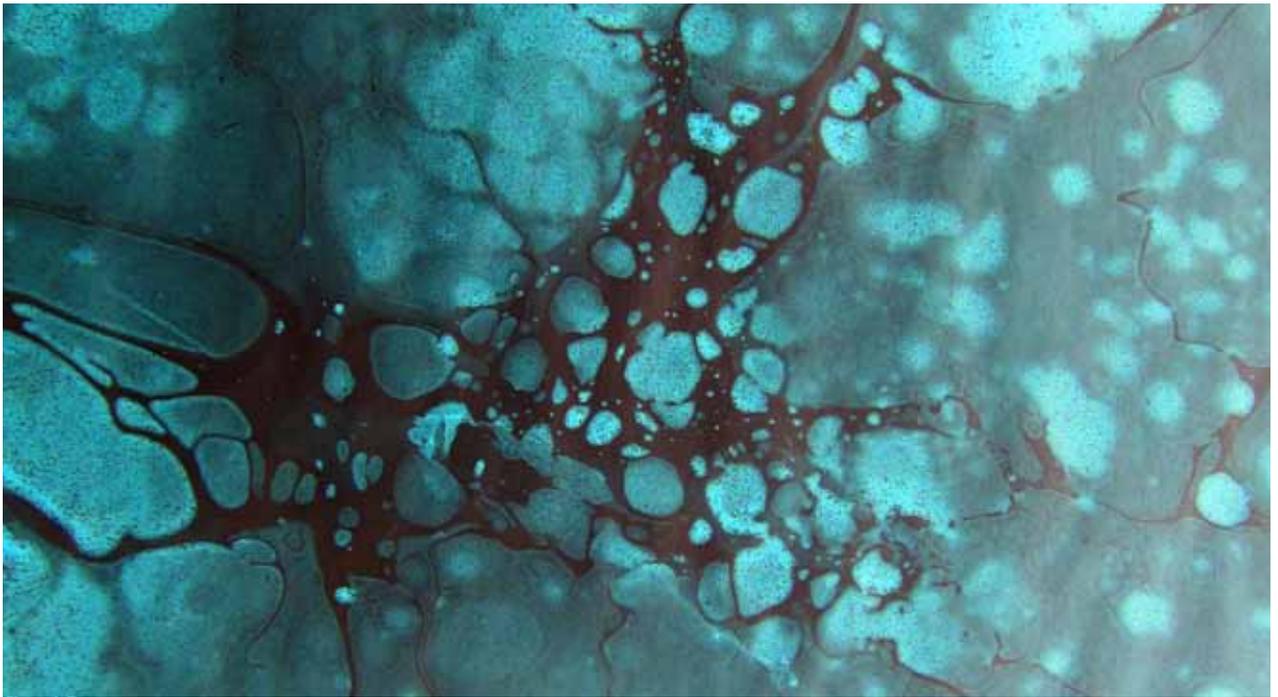


fig.13

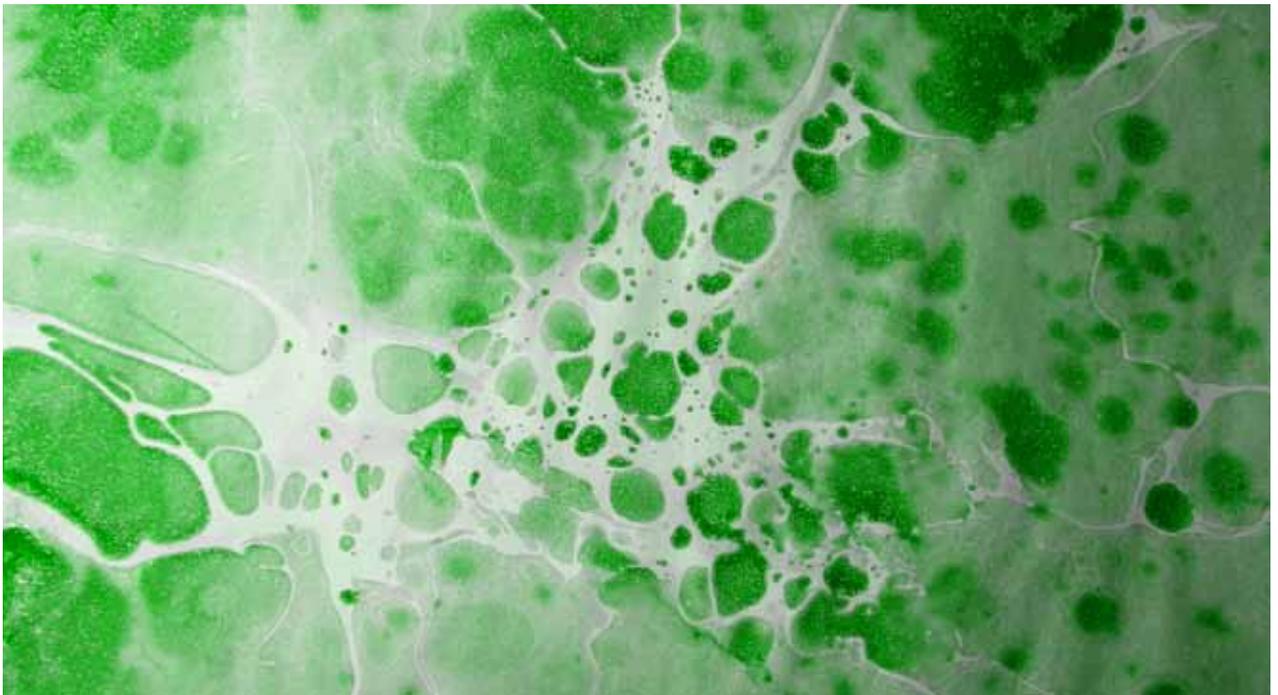


fig.14

### **2.2.3 Múltiple transferencia o superposición.**

Esta variante es la más básica, sin embargo tiende a enriquecer mucho los resultados generados a partir de los principios tradicionales de la técnica. Se trata simplemente de aplicar la transferencia del color depositado en el baño sobre un papel previamente usado para esto mismo, es decir, de sumar colores (y planos) al trabajo mediante la repetición del proceso, logrando trabajos con mayor riqueza y mas interesantes.

Para obtener resultados óptimos, se requiere de pensar el trabajo con cuidado, planeando que los colores más claros sean usados primero, y al final los más oscuros, que sirvan para acentuar detalles del trabajo. Se trata de tener control sobre los colores, así como de aprovechar el accidente natural de la técnica para lograr resultados, que con la práctica se van volviendo cada vez más controlables.

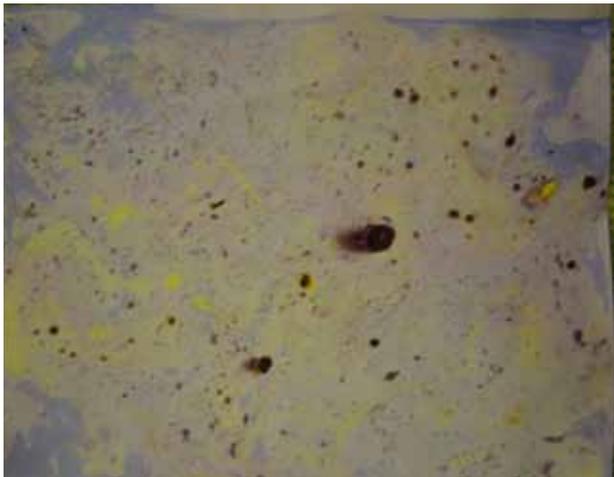


fig. 15

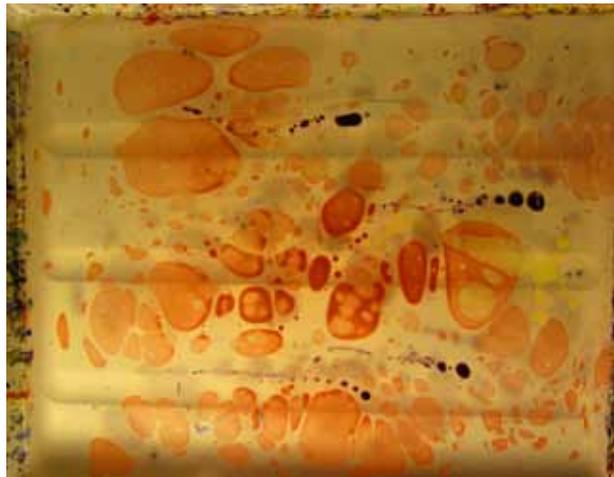


fig. 16

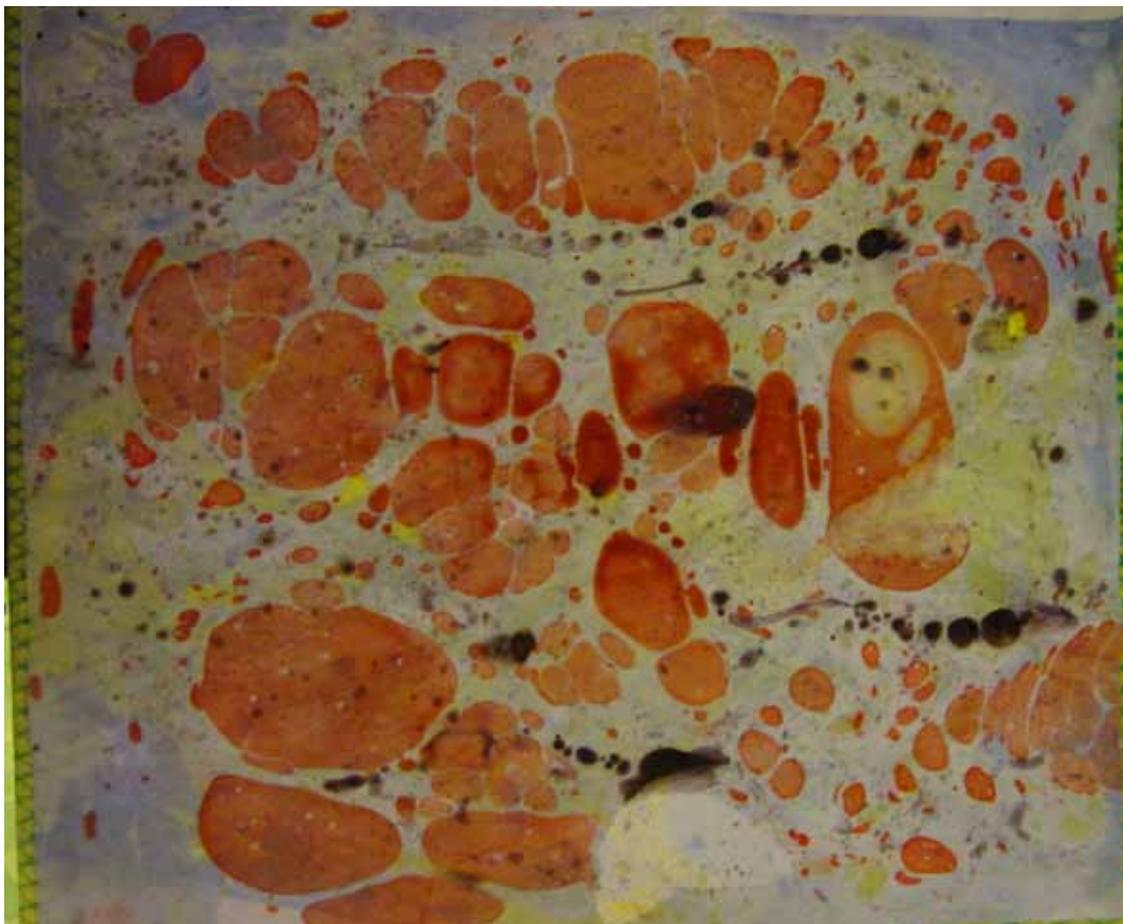


fig. 17



En las figuras 15, 16 y 17 se observa detalladamente como se lleva a cabo la variante de superposición. Se puede ver como la superposición de planos afecta a los dos diseños superpuestos. Este proceso se puede llevar a cabo tantas veces como se desee, logrando diversos resultados, pero siempre debe tenerse en cuenta que si se exagera se puede empezar a perder riqueza en el trabajo, lo que entonces resultaría contraproducente.

#### 2.2.4 Control del soporte.

Se puede también experimentar el uso de soportes diversos, como pueden ser papeles con texturas, con marcas de agua, o de varios colores. El papel como soporte también tiene su parte en el discurso plástico de la obra, aportando sus propiedades al trabajo. Los papeles de colores por ejemplo, pueden aportar una atmosfera a la obra, mientras que los papeles con texturas le aportan un determinado carácter y fuerza al resultado final. Saber escoger el papel en el que se trabajará podría ser tema para una tesis completa, pero para este caso, me limitaré a ejemplificar su influencia e la técnica que se estudia en este documento.



fig. 18

En este ejemplo (figura 18) se muestra un papel que tiene una textura en la superficie. Podemos ver como aporta al dibujo un carácter de formalidad al recordar a los soportes clásicos en la estampa. Al mismo tiempo enriquece el terminado, al aportar es rugosidad, que obliga al color a variar sus intensidades y acentuar la textura.

Comparando con el tema floral que se observa en la figura 19, se puede percibir como el papel, en este caso un kraft participa en el discurso de la imagen de una manera muy diferente.



fig. 19

Este soporte muestra un carácter muy propio. Se puede observar en su fibra y color, y como estos mismos elementos están influyendo en los colores estampados. El naranja gana presencia y fuerza, mientras que el rosa es hace sutil y casi imperceptible. El negro, que en muchas ocasiones devora al resto de los colores, se mezcla con el café terroso del papel, así como con la textura visual del mismo armonizando con el resto de los colores y la obra.

En la figura 20 se utilizan las propiedades de color de una hoja de papel bond azul para generar la sensación de profundidad al combinarse con tonos de violeta, buscando generar una escena de profundidad marina; que puede ser aprovechada para un paisaje de la misma índole.

Otra posibilidad que entra dentro de esta variante es la que se ejemplifica en la figura 21, donde se dobló el papel en un área, con el propósito de cubrir una zona del mismo al momento de ponerlo a flotar en el baño. Como resultado vemos como se mantuvo un área sin ser tocada por el color, dividiendo el diseño en cuadrantes. Esta idea surge de la técnica de shibori, donde la tela, al ser anudada de ciertos modos, y sumergida en tinte, muestra diseños donde, si bien el accidente interviene, se observa claramente la intención del autor de dichos diseños. En este caso se puede experimentar el generar diversas formas con dobleces y arrugas para intervenir el soporte y cambiar el diseño que se tiene en la superficie del baño en el momento de la transferencia.



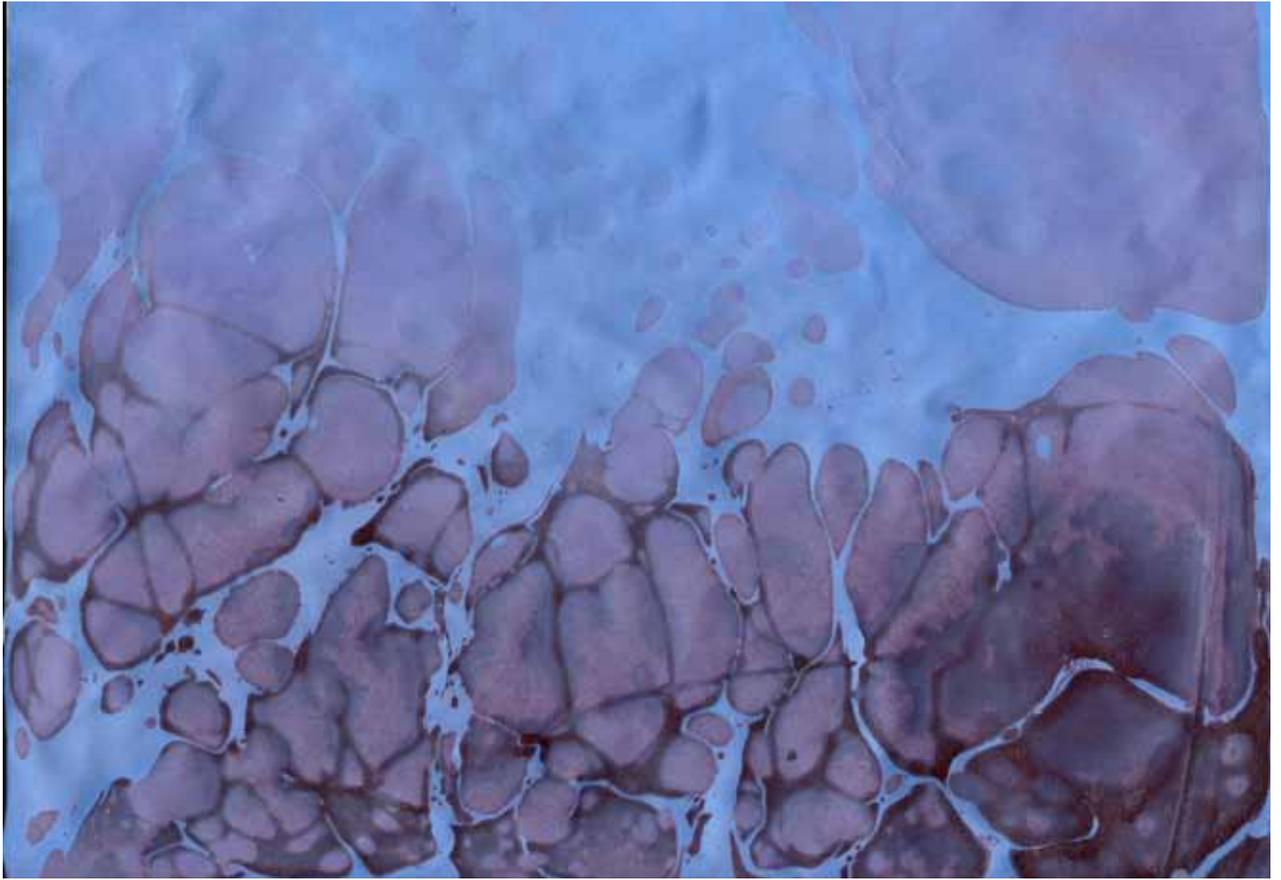


fig. 20



fig. 21

### 2.2.5 Bloqueo selectivo o enmascarillado.

Se trata de interponer algún bloqueo entre el baño y el soporte al momento de la transferencia del color, permitiendo rescatar el aspecto original del mismo en el área intervenida con la mascarilla.



fig. 22

En la figura 22 se observa cómo, al interponer una hoja de papel más pequeña entre el soporte y el baño se conservó el blanco del papel en la zona interior, generándose una especie de marco de jaspeado. Este caso resulta conveniente pues la mascarilla que se retira queda también como un producto útil

Como una alternativa a esta misma forma de enmascarillar se pueden usar recortes o rasgados de papel como se observa en la figura 23.

Otra opción sería utilizar algún agente impermeable (frisket líquido, cemento Iris, masking tape etc.) para bloquear el paso del pigmento en áreas específicas, logrando así que existan espacios en blanco que nos permitan, ya sea rescatar luces, crear dibujos, o realizar una intervención futura ya sea con la misma técnica, o con otra.



fig. 23



### 2.2.6 Calado en papel jaspeado.

Para esta variante de aplicación, se toman los principios del papel calado chino y el papel picado que se elabora en México como referentes; aplicando tales a un papel jaspeado se obtienen como resultado imágenes a través de los espacios vacíos o negativos, que al ser colocadas sobre una superficie contrastante con los colores predominantes en el jaspeado de la superficie del papel calado se realza el dibujo, permitiendo dar el efecto que se prefiera. También se pueden sobreponer diversas superficies caladas para lograr otro efecto dependiendo de los planos que se dejen ver a través de los espacios vacíos.(fig. 24)



fig. 24

### 2.2.7 Collage de papel jaspeado

Como es de suponerse, se trata de recortar figuras en el papel previamente jaspeado, para posteriormente pegarlas y crear ambientes y personajes (fig 25). Esta variante por si sola puede parecer plana, pero su mayor fuerza se obtiene al combinarla con otras, permitiendo retomar áreas trabajadas anteriormente y combinarlas en una composición, abriendo así un buen campo para la creación de muy diversas imágenes con Ebru.



fig. 25

Estas son las variantes que se han experimentado en este trabajo, con la idea de que con el tiempo se vayan descubriendo nuevas. Por lo que este capítulo queda de cierta forma abierto a nuevas alternativas de experimentación, con tecnologías y materiales futuros.

Sin embargo se concluye que con estas se tiene la noción necesaria para poder desarrollar proyectos de ilustración, por lo que se concluye que el tema puede cerrarse en estas instancias, para pasar a la parte de producción del trabajo de investigación.



## **Ebru aplicado a la producción de ilustración**

### **3.1 Descripción del producto realizado.**

En esta parte del proyecto se llevará a cabo un ejercicio de producción haciendo uso de la técnica Ebru, con el propósito de determinar su viabilidad como método de ilustración. En este capítulo se hará registro y seguimiento de los procedimientos y aplicaciones que se utilicen en la realización de la adaptación a un formato de cómic alternativo, propuesto por Sebastián Carrillo (conocido por su pseudónimo, Bachan), de fragmentos de la novela “El viaje al oeste: Las aventuras del Rey Mono”. Se tomó la decisión de trabajar dicho formato por el carácter de experimental que tiene, que puede dar como resultado una obra que no solo cumpla con lo requerido por el trabajo de investigación, sino que sea un producto interesante plásticamente, y atractivo para su publicación. En cuanto al tema, se ha seleccionado por que se tiene en cuenta que las imágenes producidas con Ebru, que tienen propiedades gráficas particulares, son compatibles con los sucesos narrados en la novela, por lo que se generarán imágenes atractivas al combinar la técnica con dichos elementos literarios.

Como se mencionó, el producto final será un comic de formato alternativo, que tiene como soporte un pliego de papel, el cual se presenta doblado cinco veces, y al irse desdoblado, en lugar de pasarse páginas como se haría tradicionalmente, se va leyendo la historia que se narra. Este formato se presta solo para historias cortas, por lo que el reto al usarlo es el poder adaptarse a tal limitante de espacio. Por otra parte, permite que la escena final sea llevada a un gran formato, como lo hace Bachan en su obra, fusionando el cómic con el cartel de una manera interesante.

### **3.2 Descripción breve de la trama y el contexto de la novela “El viaje al oeste: Las aventuras del Rey Mono”**

Esta obra es considerada una de las cuatro novelas clásicas chinas, y la cual se encuentra fuertemente arraigada en dicha cultura, gracias a la narrativa y el contenido filosófico y crítico que el autor maneja. Trata de las vivencias de un mono mágico nacido del caos, cuya naturaleza y orígenes mágicos llevan a la realización de grandes proezas heroicas, a este personaje se le conoce principalmente como el Rey Mono o Sun Wukong. La parte principal del texto narra la peregrinación a la India desde China que hacen el monje Tang y sus tres discípulos, entre los que destaca el personaje principal, con el propósito de obtener las escrituras budistas que permitirían al pueblo chino seguir el camino de Buda, así como hallar la redención (en el caso del Rey Mono y los otros dos discípulos). Durante el

viaje, diversos demonios y seres míticos harán su intento por apoderarse del monje T'ang, quien, por su pureza, se decía que tenía la propiedad de hacer inmortal a quien comiera su carne. De modo que el Rey Mono fungirá la mayoría de las veces como guardaespaldas de su maestro.

Se cree que esta obra se escribió en el año de 1590, y del autor se cree tienen dos versiones, una, que este es anónimo, y otra, que la atribuye a Wu Ch'eng-en escritor que viviera durante la dinastía Ming. Cito “-El viaje al oeste-dice Liu I-ming-, habla no solo de la realidad social, si no de las realidades de hoy. Profundiza en los momentos de la naturaleza y lo acaecido en la humanidad. Cuando se trata de métodos para aprender el Tao, el autoconocimiento y los hechos sociales, Viaje hacia el Oeste lo explica todo.”<sup>1</sup>. Con esta descripción se puede entender el espíritu simbólico y didáctico de la novela, que llevo a su protagonista a tener un lugar muy importante dentro del folklore del contexto cultural en que se generó la obra.

### **3.3 Conceptualización y adaptación gráfica**

Para la realización de este proyecto, se llevará a cabo todo el proceso de conceptualización de la misma manera que se trabajaría con una novela gráfica, para en un final adaptar dicho proceso al formato experimental a retomar, así como a las propiedades de la técnica. Una vez realizado el diseño de los pliegos, se procederá a hacer uso de la técnica en la realización y composición de las escenas y acciones descritas en los mismos, para, por medios digitales terminar el armado de la composición, de tal suerte que el resultado sea la pieza de narrativa gráfica propuesta en esta parte del proyecto. Con esto se desea comprender y comprobar las posibilidades de la técnica Ebru dentro en la ilustración, es decir, como adaptar esta para realizar trabajos de ilustración, y si es o no una técnica práctica para el uso en este mismo campo. El análisis de esto se desarrollará a partir de lo que se obtenga como producto de esta etapa, en un tercer capítulo de este trabajo escrito.

#### **3.3.1 Descripción, bocetaje y adaptación de personajes principales y ambientaciones.**

El proceso de conceptualización llevado a cabo para la construcción de los pliegos que se contemplan como producto de este trabajo de investigación.

---

1 Vitality, Energy, Spirit: A Taoist Sourcebook, traducido por Thomas Cleary, Boston: Shambala Publications, 1991





Pero antes de empezar con la descripción de estos procesos, es importante acotar que gran parte de lo que se tratará a continuación detalla un proceso de diseño de personajes y ambientaciones, que responde al término en inglés de “Concept art”. En esta etapa la intención es aterrizar las ideas abstractas en un plano gráfico, por lo que se trata de un procesos de mucho bosquejo y de trabajo rápido, así como referenciado. Con esto la pretensión sería capturar la esencia de la narración que se está adaptando, y traducirla de la mejor manera posible a un lenguaje de narrativa gráfica, tal como lo es el del cómic. Por todo esto es importante entender que los dibujos mostrados como ilustraciones para el texto que describe el desarrollo de esta parte son solo una pequeña fracción de todo el trabajo realizado; cabe destacar también que se trata de bocetos y aproximaciones gráficas tempranas en un principio, por lo que muchos de ellos carecen de un terminado pulcro. Será hasta el final de este capítulo donde el resultado final, conocido como “render”, así como el dummy terminado del proyecto, mostraran como aterrizado todo el trabajo que realizado durante la etapa de conceptualización.

Entonces en resumen, esta parte trata de ser una especie e visita guía o una sinopsis de lo que se trabajó como la parte de producción del trabajo de investigación, durante un poco más de dos años, para tener como resultado un producto que engloba narrativa gráfica, diseño e ilustración experimental y trabajo artesanal. Sin más preámbulo, procedo.

### **3.3.1.1 El Rey Mono/Sun Wukong.**

Es descrito en la novela, como un ser producto del cielo y la tierra, lo que lo ubica en un plano entre lo terreno y lo divino. Una suerte de semi-dios, que por su ambición y curiosidad llega a ser un inmortal, con poderes mágicos que rivalizan con los de las deidades de la mayor magnificencia. Este personaje es una metáfora del ser humano, siempre en busca de la trascendencia hacia un estado superior, y se cruza con una serie de caminos y opciones entre los cuales elige, y al errar, corrige. Sus grandes poderes son proporcionales a su soberbia y orgullo, que lo llevan a buscar siempre hacer alarde de ser el mejor, ayudándolo a perfeccionarse en todo lo que hiciera, a tal grado de querer siempre ser el mejor, pero cegándolo a la virtud de la humildad. Durante la peregrinación al Oeste al lado de un simple y frágil mortal, Sun Wukong ira poco a poco, encontrando en su interior la vocación de servicio y su propia humildad, permitiéndose a si mismo encontrar su iluminación.

Este personaje se caracteriza entonces por su arrogancia, inteligencia, desfachatez, porte y gracia; por lo que al hacer su adaptación gráfica se han tomado en cuenta estas constantes para sus posturas y actitudes ante cada situación que se le plantea en su viaje. (fig 1.)



fig. 1



fig. 2

Los códigos de color para este personaje (así como para el resto, como se verá posteriormente) han sido sustraídos de la tradición pictórica y gráfica chinas, a través de las cuales se a ilustrado esta obra en muchas ocasiones.

Se desarrollaron pruebas de color de las cuales se eligió la combinación que se usaría (fig 2), donde se favoreció a la de verdes y rojos, que por su relación de complementarios dan el carácter que se buscaba en el personaje.

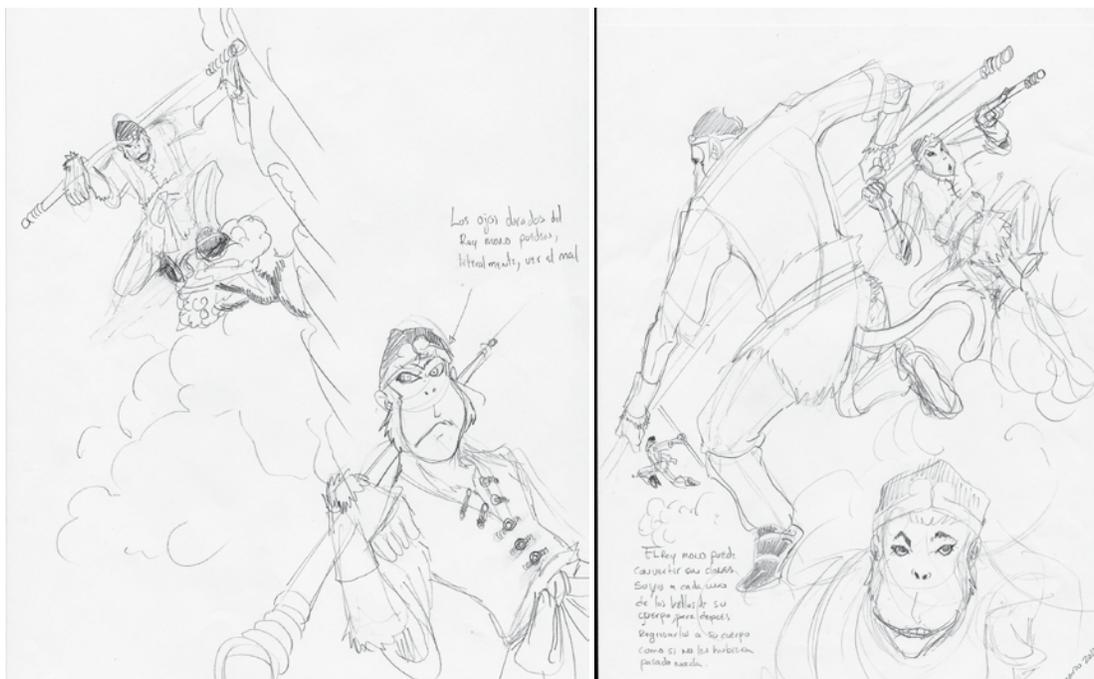


fig. 3



El personaje tiene también elementos importantes que le caracterizan. Que son su barra o bastón, la corona de la obediencia que lleva puesta, sus ojos rojos y ocasionalmente, nubes a su alrededor (fig 3). Estos son elementos que va adquiriendo al pasar la historia, y que a su vez marcarán su carácter y su conducta.

### 3.3.1.2 El Cerdo

Un de los compañeros de viaje de Sun Wukong es un cerdo, quien originalmente fuera un inmortal que fue condenado a vagar en la tierra con una cara deforme, este personaje es terrenal y representa la glotonería y el exceso. Posee gran fuerza física y es afable, casi siempre flojo y laxo con las reglas, pero aun así toma muy en serio su dieta vegetariana, que debe seguir al ser un monje (ya que es también discípulo del monje T'ang).

Para este personaje se tomaron como referencia fotografías de luchadores de sumo al diseñar como se vería en diversas acciones, adaptando las posturas a posiciones de kung-fu, tomando en cuenta que varios de los personajes principales se ven enfrascados en varias ocasiones en combates épicos de artes marciales. Con esto se logro crear un hombre-cerdo voluminoso y a la vez ágil, sin ser tan grácil como el mono. (fig 4)

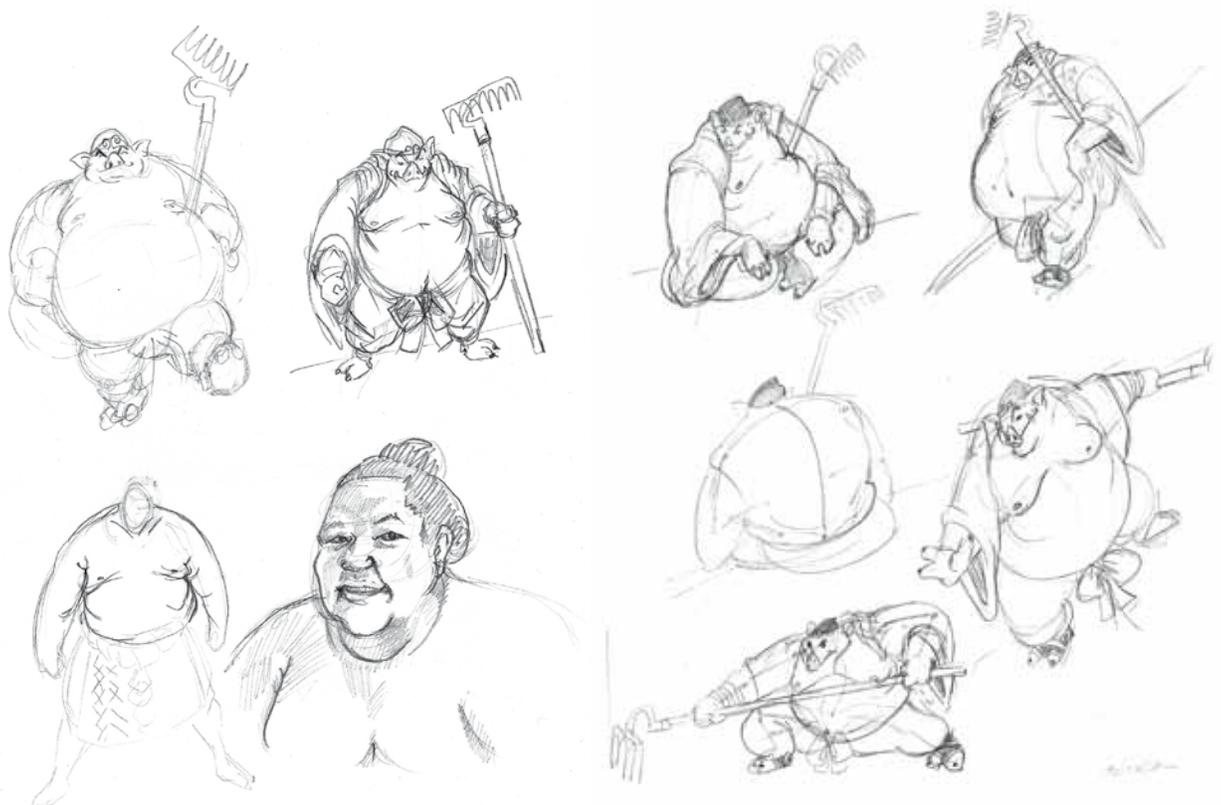


fig. 4

Cerdo usa como arma un azadón de nueve puntas, mismo que resalta su carácter mundano y sencillo. Esta herramienta solía serle útil antes de encontrarse con los peregrinos, para el cultivo de sus alimentos, ya que iniciara su voto de vegetarianismo desde que se le avisó que seguiría al monje T'ang.

### 3.3.1.3 Arenas

Este personaje fue también un inmortal, y después de pasar sus días como un demonio que devoraba a los peregrinos que pasaban cerca de el cuerpo de agua que el habitaba, se convirtió en seguidor del monje T'ang para así redimirse de sus pecados.

Este personaje posee poder sobre el agua, así como una gran fuerza. Tiene un personalidad seria y un carácter rígido y carente de compasión, por lo que generalmente es demasiado severo cuando a castigos se refiere, y esta siempre en pro de los métodos un tanto exagerados que el Rey Mono utiliza contra sus enemigos, sabiendo también que este lo hace para proteger a su maestro, a quien obedece incondicionalmente.

La expresión de su rostro parece siempre severa, y sus movimientos son fuertes y un tanto burdos.

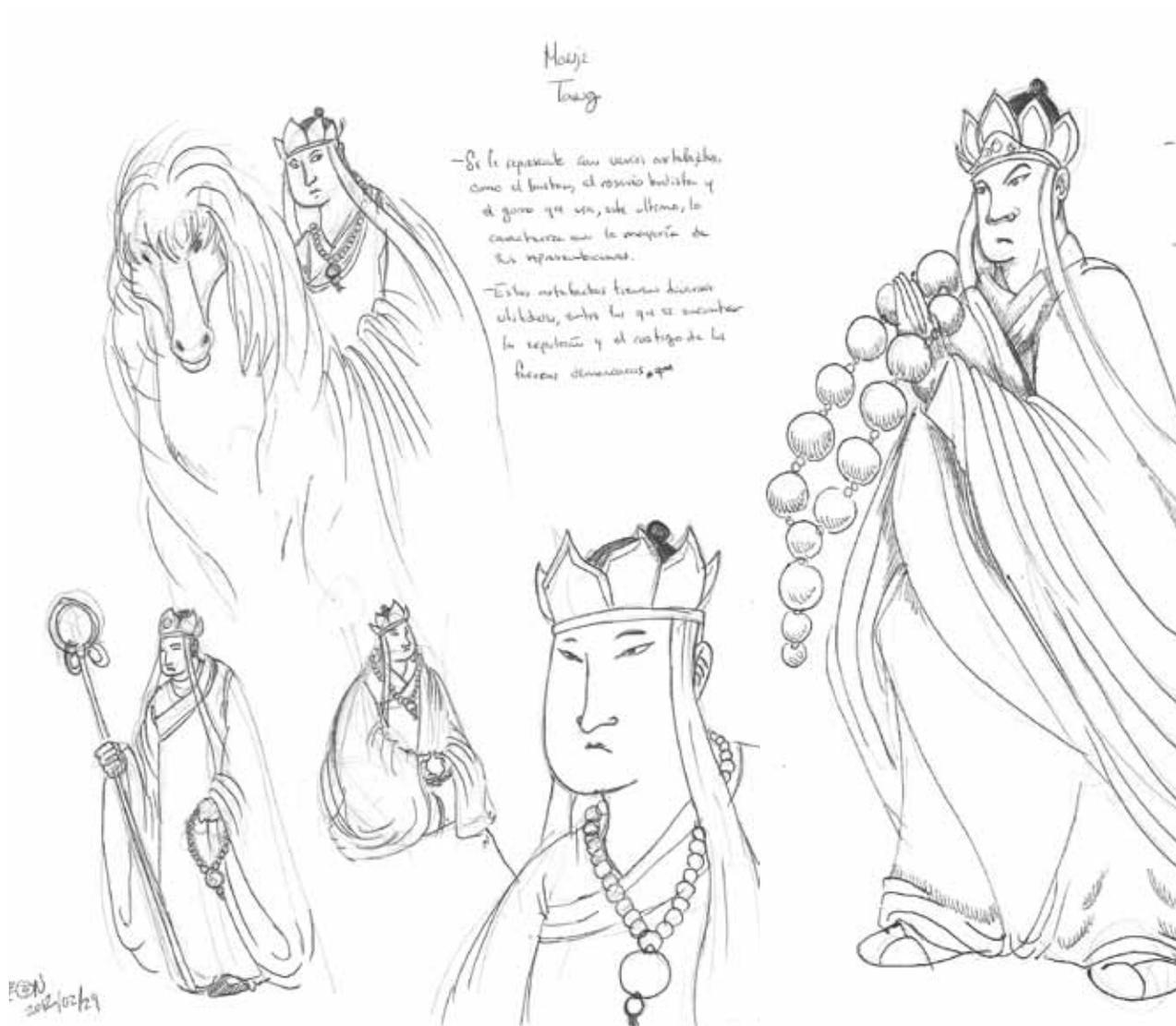


fig. 5

### 3.3.1.4 El monje T'ang.

Ascético, de convicciones muy fuertes y capaz de sacrificarse a si mismo, este personaje encarna muchos de los valores del budismo. Son sus virtudes las que le ganan el titulo de Tripitaka, o tres canastos, el encargado de llevar los escritos budistas desde la India hasta China, para así llevar a sus compatriotas por el camino de las virtudes y la iluminación. De este personaje se dice que su pureza era tal, que aquel monstruo que comiera su carne se convertiría en un inmortal, por lo que su peregrinaje sería peligroso y difícil para un simple mortal.

Su rostro tiende a ser inexpresivo, conservando un semblante de paz y serenidad, sus movimientos acompañan su faz, siendo muy concretos y cuidadosos.



### 3.3.1.5 Descripción y bocetos de las ambientaciones.

Parte importante en la narrativa gráfica es la ambientación, que aterriza a los personajes y las acciones de estos en un contexto de espacio y tiempo, dotándoles con verosimilitud. Por este motivo es vital importancia tener una buena documentación y planeación de estos. Para esto se tomaron como referencia las ilustraciones tradicionales hechas para esta novela, donde se muestran paisajes montañosos y brumosos, que dejan entrever templos solitarios, algunos arboles y cuevas (fig. 7).



fig. 7

### 3.3.2 Diseño y armado de las acciones y escenas a representar con base en un guion literario adaptado de un fragmento de la novela “Viaje al oeste: Las aventuras del Rey Mono”.

Tras terminar la etapa de diseño de personajes y ambientaciones, se procedió al diseño de acciones y a la posterior construcción de escenas, que se incluirán en el producto final. Para esto se desarrollo un guion, que se adaptara de un fragmento de la novela que se ha tomado como tema de la etapa de producción, y así se determinaron las acciones principales a representar, para después pasar a la parte de diseño del desplegable, que se inició con un boceto a escala del trabajo final, donde de manera muy esquemática se trazaron las escenas y acciones en un formato de narrativa gráfica secuencial, que terminó como se observa en las figuras 8.1 y 8.2

Posteriormente, con ayuda de photoshop, se construyó un boceto más detallado, utilizando los dibujos de las acciones hechos antes, y adaptándolos a los encuadres que se requerían. El resultado de eso se ilustra en las figuras 9.1 y 9.2 a continuación. Teniendo como base esto, el paso siguiente fue la realización de las imágenes, haciendo uso de los diversos recursos que se han desarrollado a partir de las técnicas de jaspeado en papel, y mas específicamente, los principios de Ebru.



fig. 8.1

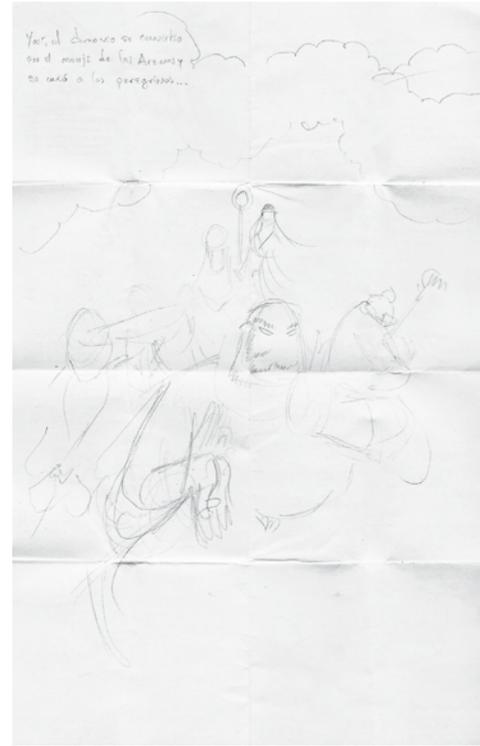


fig. 8.2

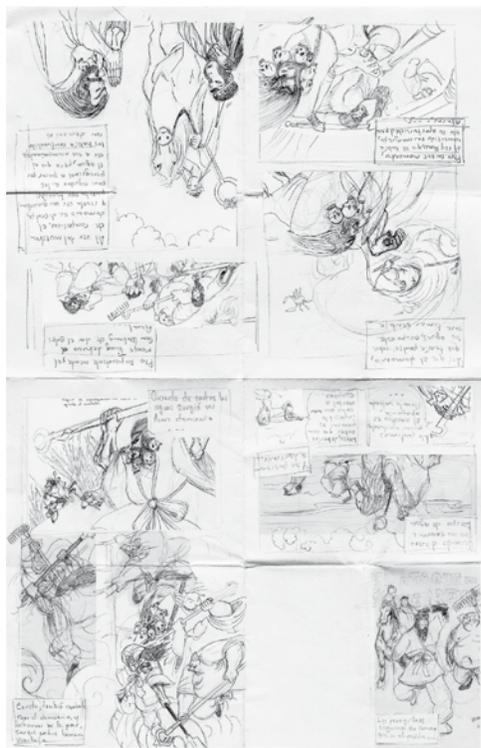


fig. 9.1

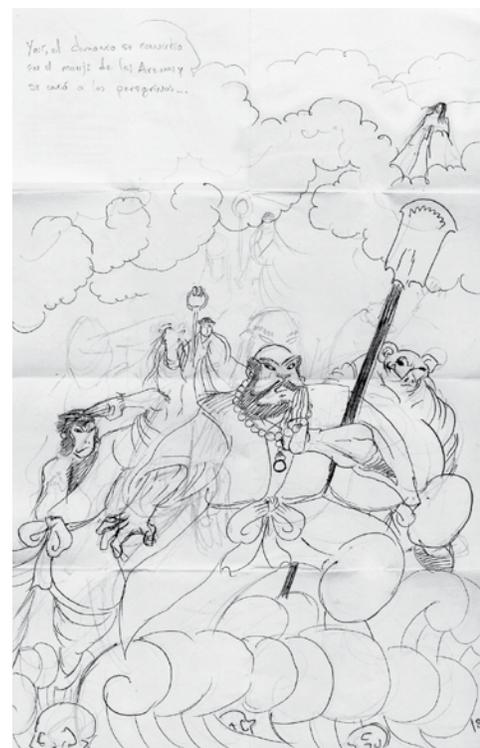


fig. 9.2

### 3.4 Ejemplo de aplicación de Ebru en la producción de imagen para el Cómic-Cartel.

A manera de cierre del presente capítulo se decidió dar un ejemplo de una posible aplicación de Ebru, con adaptaciones a ilustración. La razón de esto es por que se considera esto como parte de la planeación y pre producción de la obra final, ya que ayuda a pre visualizar las calidades y carácter de las imágenes que se pueden generar pariendo del tema. Cabe aclarar que en el tercer capítulo se hará un recuento y seguimiento de los procesos de producción, así como el análisis a detalle de la obra y sus componentes, y que lo siguiente es una mera aproximación al los resultados que se desean al final.

#### 3.4.1 Elección de la aplicación técnica a partir de la escena a realizar.

Para esta entapa final de la parte previa al desarrollo de la producción final, se decidió tomar como base una de las acciones diseñadas previamente, para crear una escena que puede o no ser incluida en la pieza final, y que por sí sola pueda ser tomada como una pieza particular. Por lo tanto se decidió utilizar la aplicación de collage, ya que las partes con las que se conforma la escena pueden, de ser necesario, ser dispuestas en una composición alternativa, para hacer posible la aplicación de esta composición si, como lo dije, se da el caso de que se unse en la pieza final.

Ahora bien, tomando en cuenta que se experimentó en alguna ocasión con el collage digital, pero que los resultados no fueron exactamente los que se deseaban, no en si por que esta aplicación sea inadecuada, si no que no responde a las características que se buscan para este trabajo (que serían mas cercanas a acabados artesanales); véase la figura 10.

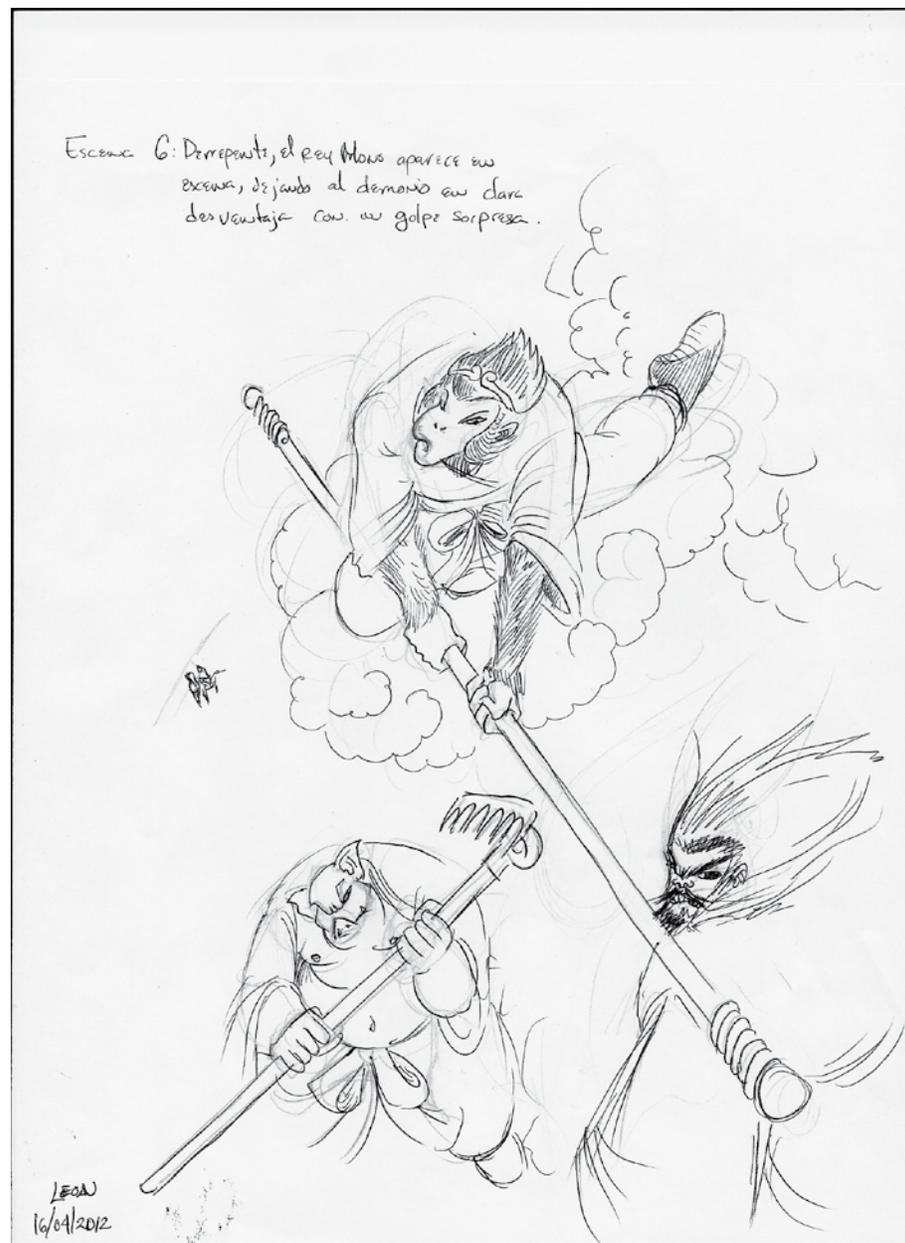


fig. 10

Se puede notar como, aun que se parte de una serie de diseños creados con técnicas de jaspeado en papel propias del Ebru, y se llega a una imagen que se puede considerar atractiva por sus colores, efectos de transparencia y textura visual, no corresponde a las características antes mencionadas, que insisto, son las deseables para llevar a cabo el proyecto de producción que se propone, ya que explotan de forma mas explicita las características y riquezas de la técnica que se esta investigando y aplicando.

### 3.4.2 Registro y descripción del proceso de producción de una escena ilustrada con aplicación de Ebru.

Por tales motivos entonces se decide aplicar la técnica de collage artesanal o análogo, partiendo obviamente de un “stock” de composiciones y texturas visuales generadas previamente con Ebru, y siguiendo el proceso de recorte y pegado de piezas propio del collage.



Pero empecemos por lo primero. Como se dijo anteriormente, se tomo una de las acciones que se diseñaron con anterioridad, para la producción final; que se observa en la figura 11, y donde vemos al Rey Mono entrando en combate con Arenas.

Una vez que se eligió esta escena como punto de partida, se decidió eliminar a los perso-

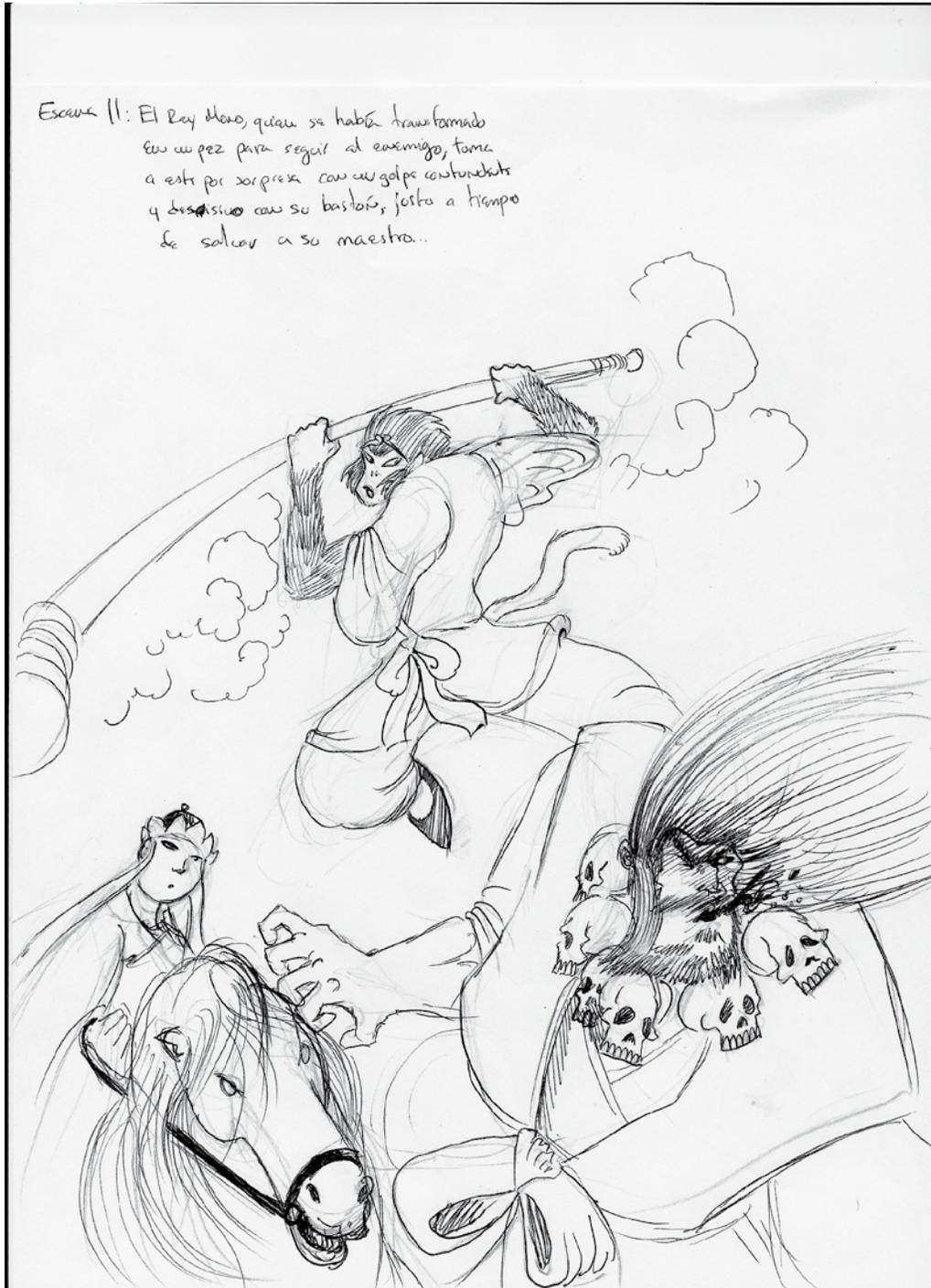


fig. 12

najes secundarios, poniendo al Rey Mono solo y cambiando un tanto la posición, combi-  
nándola con la que tiene en el diseño que se observa a continuación (figura 12).

La decisión de colocar al Rey Mono solo responde a la necesidad que se tiene de ver las calidades de la técnica, sin distraerse demasiado con escenas muy elaboradas.

Finalmente el resultado obtenido (figura 13) se acerca mucho más a lo deseado que el que se muestra anteriormente (figura 10) exaltando de mayor manera tanto el dramatismo, como las características propias de la técnica.



fig. 13

Es así como se determina cual será la ruta a seguir para la creación de las imágenes que se pondrán en el proyecto de producción, donde con recursos digitales se hará el armado de las escenas, agregando los globos y cuadros de dialogo para generar la pieza de narrativa que se tiene como objetivo.



fig. 14





fig. 15

### 3.4.3 Armado y producción del Cómic-Cartel.

Una vez elegido el método de collage para el desarrollo del proyecto, se comienza con el proceso, al que se decidió intervenir con dibujo para enriquecer la obra, y dotarla con elementos gráficos propios del cómic. Esto se hizo cuidando siempre el no perder ni restar importancia a las características de la técnica, si no como un mero complemento a esta. Para conseguir como resultado imágenes tales como la que se muestra en la figura 14.

Sin embargo, también se tomó la decisión de no intervenir algunas de las imágenes, donde el movimiento y dinamismo de los personajes es sustituido por una atmosfera calmada, en contraste con las escenas de acción, con resultados como los mostrados en la figura 15.



fig. 16.1

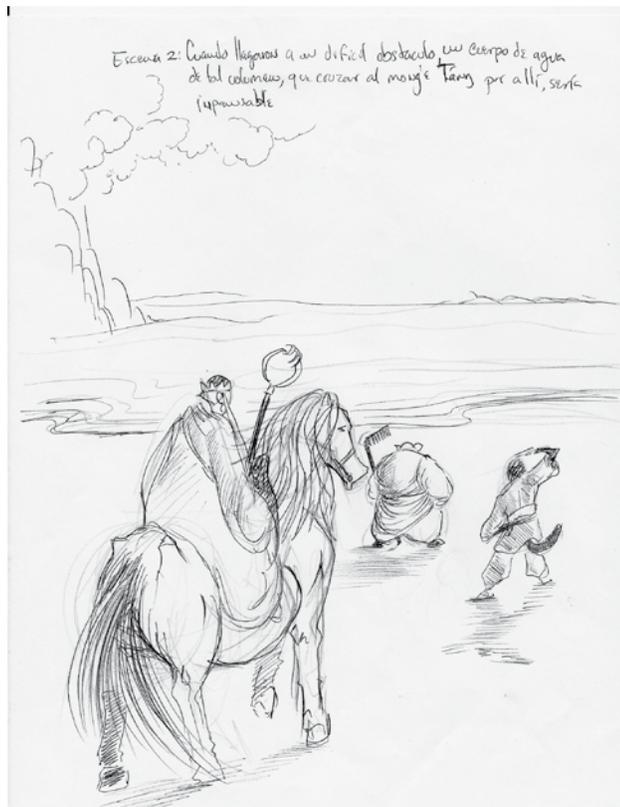


fig. 16.2

En ambas imágenes se puede apreciar que, aun que serán utilizadas como viñetas para el proyecto, estas funcionan también como imágenes separadas, ya que la composición de las mismas esta basada directamente en el diseño de acciones que se llevó a cabo, mismo con el que se hizo el armado de escenas en el boceto detallado mencionado anteriormente (fig. 9.1 y fig.9.2). Esto se detalla en las figuras 16.1 y 16.2

Por lo que, en términos de ilustración ya se puede determinar que éstas imágenes funcionan, sin embargo el intento es por llevarlas a un formato de reproducción, lo que permitirá demostrar de una manera un tanto más pragmática el papel que puede tener el Ebru en



objetos de diseño donde se haga uso de ilustración. Es por esto que se lleva a cabo el proyecto del Cartel-Cómic que se propone en este capítulo, y que se puede apreciar tanto en forma de dummy anexo a este documento como en la figura 17.1 y 17.2. Donde se pueden apreciar las imágenes ya vistas, así como otras (que se presentan como reproducciones en un anexo al final del documento) en el formato propuesto, que en esta instancia puede ya ser analizado desde los ejes propuestos en el capítulo dos, lo que permitirá comprobar

en qué grado se está cumpliendo con las características que requiere un trabajo ilustrado, llevándonos a entender que si bien (como ya se puede presumir a estas alturas) las variantes desarrolladas a partir del Ebru pueden ser usadas para hacer ilustración, y por extensión diseño, debe poder evaluarse en qué casos resulta conveniente hacer uso de estas y no otras técnicas.

### **3.5 Análisis de las imágenes generadas con Ebru a partir de los ejes planteados en el Capítulo 2.**

Durante el capítulo dos de este escrito se plantean ejes o delimitaciones a las que se debe constreñir un trabajo para poder llamarse ilustración. Siguiendo dichos ejes se analizará, como se dijo antes, el producto resultante de la aplicación de los conocimientos generados, durante el trabajo de investigación, en un producto de diseño. Para esto se procede a enlistar las delimitantes y explicar como influyeron en la realización del proyecto.

Delimitación temática: como se ha dicho, el tema a tratar es la adaptación gráfica de un fragmento de la novela clásica china “Viaje al Oeste: las aventuras del Rey Mono”. En este caso, la naturaleza de las escenas y la narrativa requería que las imágenes fuesen fuertes y vistosas. Esta es una de las razones mas pesadas por la que se decidiera usar la variante de collage, que si bien es laboriosa, permite resultados de la índole mencionada; sobre todo al combinarla con un refuerzo de dibujo, en busca siempre de realzar los efectos que la propia técnica ofrece. Al final se logró un resultado armónico que permite narrar gráficamente el fragmento que se eligió de una manera eficaz y vistosa.

Delimitación mecánica: esta llevo principalmente a la decisión de digitalizar las imágenes a través del scanner, en lugar de hacer uso de fotografías. La disyuntiva surgía del hecho de que como se puede apreciar en la fig. 18, al fotografiar los collages (que fueron montados no con goma, si no con cinta adhesiva, de manera que pudieran hacerse cambios en la composición de ser necesario) se perciben los planos tridimensionales que se logran usando esta variante. Sin embargo, el controlar el color y la luminosidad de las imágenes para dar unidad a todas dentro de un solo trabajo resultaba demasiado complejo, mientras que al hacerse en el scanner, aunque se sacrificara el efecto de tridimensión, se eliminó el problema de la falta de unidad en cuanto a color y luminosidad se refiere. Esta decisión afecto desde luego al tamaño de los originales, que tuvieron que ser de tamaño carta como máximo por las características del scanner a utilizar.

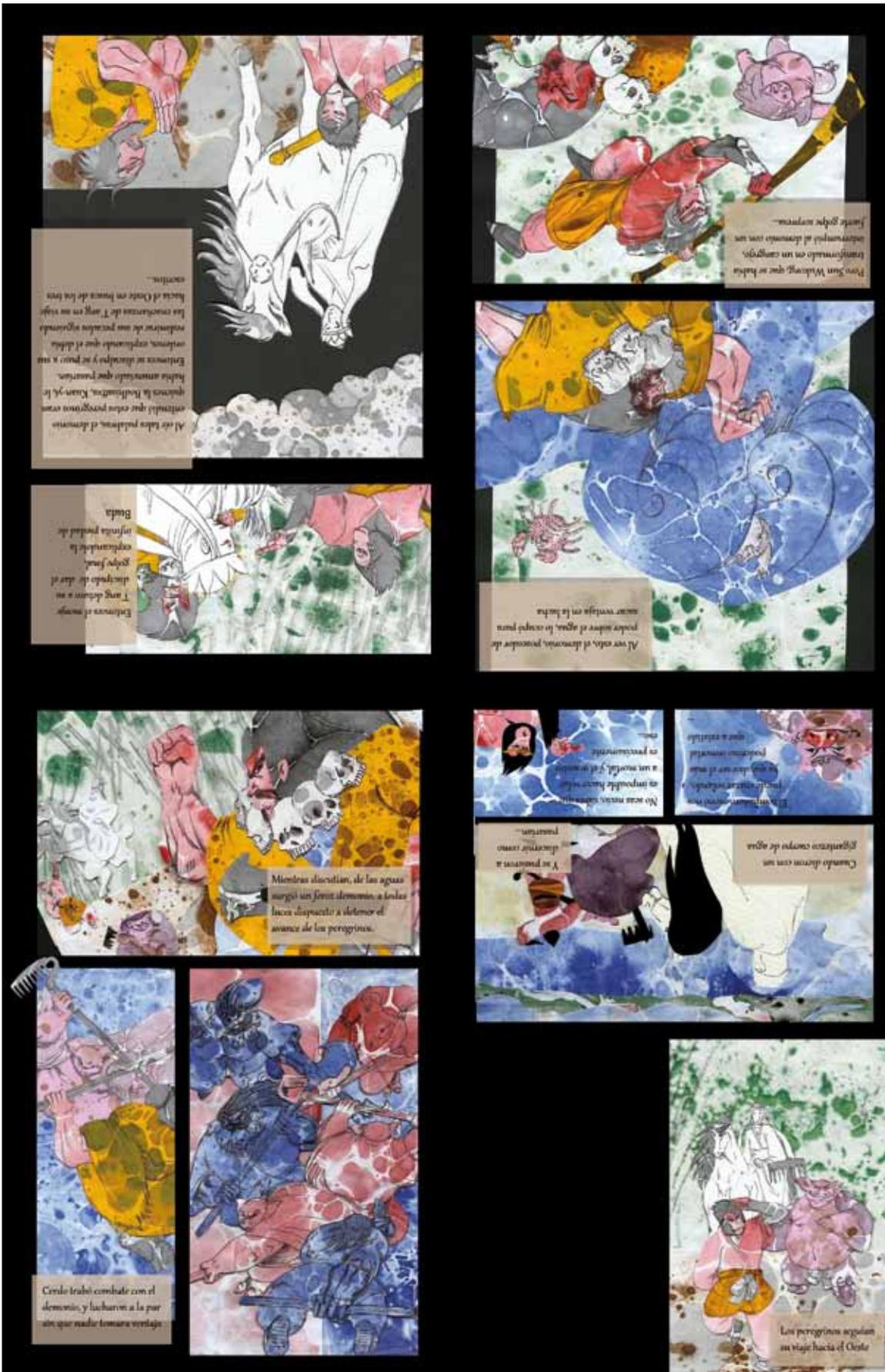


fig. 17.1



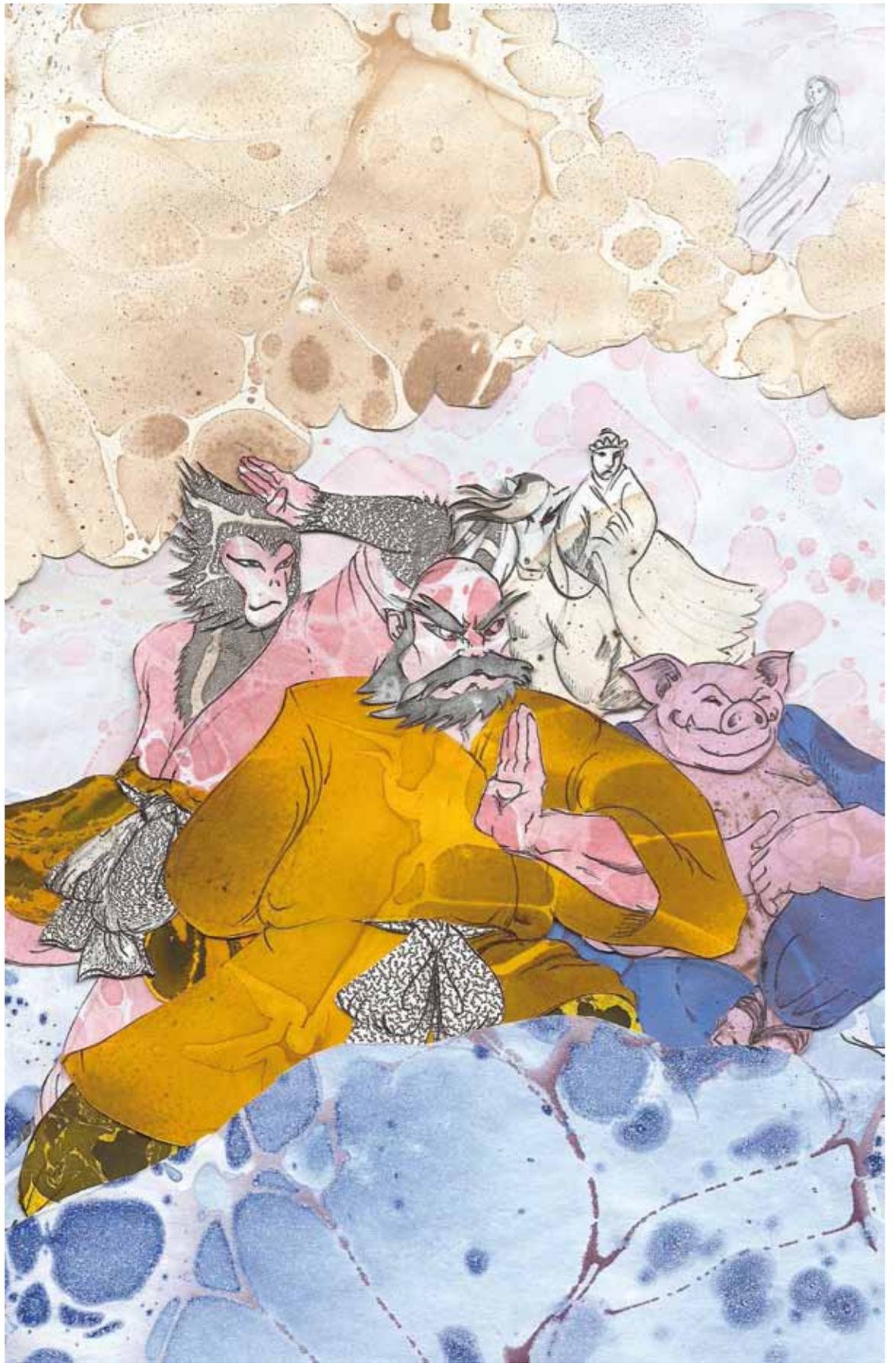


fig. 17.2



fig. 18

Delimitación de mercado: al tratarse de un proyecto de diseño, se entiende que este tiene por lo general tendrá un público o un mercado, al que debe responder para ser exitoso. En este caso, por tratarse de un documento académico, así como más apegado a la expresión personal (algo que en el área de diseño es muy común que se permitan los que se dedican a la ilustración) que a una petición, tiene un carácter más libre y experimental. Sin embargo no podrá negarse que el resultado puede ser atractivo para un mercado literario, por lo que no está de más el hablar de la posibilidad de que este se publique para su venta entre un público específico, que consume las nuevas propuestas del cómic en México. También se tiene pensado que, dado el carácter y valores universales que se manejan, así como la búsqueda de la innovación técnica, las imágenes individuales generadas puedan tener un lugar en algún concurso de ilustración.

Delimitantes culturales: es de pensarse que al ser este proyecto una adaptación gráfica de un clásico chino, esta delimitante sería, como lo fue, una de las que requirieron más atención. Sin embargo es también uno de las características por las que se eligió esta como tema, ya que la técnica difiere también de la manera tradicional en que se hace



trabajo gráfico al menos en nuestra realidad. Esta delimitante influyó de gran manera en la elección del pasaje a narrar, así como en la manera en que este se cuenta, ya que un ilustrador debe saber cómo llevar la idea a un lector para que este la pueda enlazar con el texto. Siendo este un trabajo de expresión personal, bien podría haberse hecho caso omiso a este rubro, sin embargo, al tratarse de la comprobación de que la técnica puede funcionar en diseño, además de tratarse de un trabajo que busca desarrollar nuevos procesos creativos a partir de salir del área de confort, se decidió por tomar todos estos puntos en cuenta. En resumidas cuentas, se intenta en este proyecto generar un objeto de diseño hasta cierto punto alternativo, pero que a su vez sea posible de introducir entre expresiones gráficas convencionales, estableciendo un vínculo entre lo que se hace y lo que se puede hacer, con interés de que estas técnicas de diseño puedan ser ocupadas en la realidad profesional, haciendo un cambio en la misma.

Después de la delimitación están los ejes, que se toman como punto de partida para el análisis del producto y que enuncian a continuación bajo la misma dinámica que las anteriores.

Temática: parecida a la delimitación por tema, esta trata más de la conceptualización de las imágenes. Es muy importante al hacer un trabajo de adaptación gráfica, ya que se hace un trabajo de diseño de personajes a partir de conceptos literarios, así como en este caso, filosóficos. Fue partiendo de esta dimensión o eje que se tomaron decisiones de diseño como los colores de las vestimentas de los personajes, sus expresiones faciales y sus actitudes dentro de las escenas.

Icónica: en esta dimensión se decidió como lucirían los personajes y entornos, y por lo tanto, en gran parte, que se utilizaría la variante de collage con refuerzo de dibujo (en conjunto con lo concluido a partir de la delimitación temática) para generar personajes de un grado icónico alto (es decir, fáciles de identificar con sus referentes) que, aun que son de naturaleza ficticia, se pueden entender como verosímiles, lo que es en buena parte lo que da éxito a esta clase de trabajos de adaptación, ya que se parte de los referentes culturales más conocidos para crear seres fantásticos.

Compositiva: a partir de este eje se desarrollaron todas las escenas, que, si bien tenían como delimitante el formato carta (como se especificó anteriormente) permiten una alteración de encuadre que funcionaba a nivel boceto, por lo que desde aquí se tomó la decisión de usar como modelo directo las imágenes que se crearon al hacer el diseño de acciones y escenas (característica que se observa en las figuras 14, 15, 16.1 y 16.2, mencionadas más arriba) con lo que se tuvo prácticamente solucionado el problema de cómo se colo-

carían las imágenes dentro del espacio para lograr que al desplegarse el cómic-cartel se diera una buena y armónica lectura.

Técnica: en este caso particular, esta dimensión cobró un papel protagónico. Mientras que en la mayoría de los casos se tiene el concepto a ilustrar antes que lo demás, en este caso se eligió un tema a partir de una búsqueda o experimentación plástica, por lo que la técnica estaba dada antes que el concepto, o dicho de otro modo, la técnica es el concepto principal, la idea es entonces que esta se ilustre a si misma, probando así que funciona, así como el método que se siguió para llegar a dichas instancias. Sin embargo, aun con esta paradoja, la intención ilustrativa es evidente, y el reto radica en este caso, no en la elección de la técnica, si no en el lograr que esta funcione (haciendo uso de las variantes que se desarrollaron en la etapa experimental) para realizar un trabajo de ilustración y de diseño que de manera coherente transmita el mensaje deseado, en este caso, una narración gráfica.

Cromática: en este caso se habla de los personajes y entornos por separado. En el caso de los entornos, se buscó elegir colores que, al definir una atmosfera, dieran la sensación de un escenario. Aunque hay viñetas que describen explícitamente el entorno, como se acostumbra en el cómic al usar planos generales y encuadres abiertos para ubicar a los personajes en una contexto espacial. En las escenas de acción se eligieron colores de fondo que mantuvieran una coherencia con el entorno en el que se desarrollan las mismas, para mantener el hilo de la narración.



fig. 19.1



fig. 19.2

Hablando de los personajes, su paleta de color fue elegida a partir de la conceptualización de sus características más fuertes, para así lograr una adaptación correcta. En este caso resulta importante hablar de estas al menos de manera general, pues al momento de realizarse una adaptación final, se simplificaron las paletas de color de los personajes en pro de generar menor cantidad de piezas para los collage, y que así no se perdiera la riqueza de texturas visuales que da la técnica, y que es su atributo distintivo. Esto se observa de la figura 19.1 a la 22.2.

Es prudente entonces hablar un poco de la elección de colores llevada a cabo para cada personaje, y que se intentaba con las mismas. En las figuras 20.1 y 20.2 se observa a Cerdo, un personaje terrenal, afable, burlón y gracioso. Se le describe como alguien preocupado solamente por llenar su estómago. Para este personaje se había optado en principio por tonos naranjas y violetas para sus ropas, pero en un final se uniformaron a los violetas y azules para evitar un contraste muy fuerte y dotar al personaje de un carácter sencillo y sin muchas vueltas, en pocas palabras, confiable y un tanto predecible.

En tanto a Arenas, que observamos en las figuras 20.1 y 20.2 tanto su nombre como su paleta de color vienen de donde se encontraron con él; a la orilla del mar.

En este caso se había optado en principio por azules y ocres para sus ropajes, y tonos piel para su carne, simplificándose los tonos de sus ropajes a ocres y amarillos con jaspeados en tonos tierra, y su piel a un jaspeado rojo, para recordar su naturaleza como demonio.



fig. 20.1



fig. 20.2

En las figuras 21.1 y 21.2 se observa al monje T'ang, quien es el mentor filosófico de los coprotagonistas de la historia. Este personaje representa las virtudes Budistas, por lo que la naturaleza de sus expresiones y acciones resulta sutil y hierática, intentando otorgarle un carácter minimalista, que contrasta un poco con la expresión de su caballo (que es en realidad un Dragón encomendado a protegerle). Para este par se había optado por tonos ocres y tierras, que no se cambiaron mucho al final, pero re optó por disminuirlos, o en ocasiones prescindir de ellos salvo en la crin del caballo, que se cambió a jaspeados negros sobre papel blanco para darle ese carácter contrastante al de su jinete. Esto para reforzar el carácter de ambos y darles una presencia etérea dentro de los ambientes coloridos y ricos en formas creados a partir de la técnica.

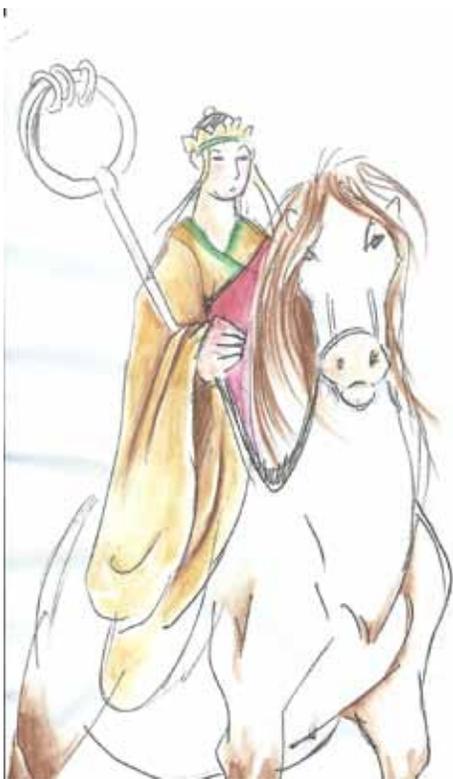


fig. 21.1



fig. 21.2

Finalmente, en las figuras 22.1 y 22.2 se observa a Sun Wukong, personaje central de la obra que se toma como tema. También conocido como el rey mono, este personaje es de suma trascendencia para las culturas Cina y Japonesa, pues es un referente en las filosofías Taoista y Budista. Por estas razones, se le ha representado de muchas maneras durante la historia y hasta el día de hoy. La paleta de color para este personaje se eligió de entre muchas encontradas en diversas representaciones, intentando que esta se apegara lo más posible a la generalidad, es decir a los patrones más comunes.



fig. 22.1



fig. 22.2

En un inicio la ropa contrastaba entre la camisa roja y el pantalón verde, divididos por una falda de tigre característica del personaje. El pelaje era de tonos ocre y la piel de tonos carne, estos se simplificaron en las ropas a rojos y la falda en amarillos y ocre, mientras que el pelaje se hizo con jaspeado en negro y algún tono extra para dar fuerza al carácter y dotarlo con cierta aleatoriedad, denotando una forma impredecible de actuar. La piel se llevó a tonos de jaspeado en rojo sobre papel blanco para denotar lo sobrenatural de su origen (relacionándolo al origen demoniaco de Arenas. Recordando que en la narración un demonio no es necesariamente una representación del mal).

Así pues se concluye con el análisis y explicación desde los ejes planteados antes en la tesis, con lo que se busca demostrar cómo esta técnica fue utilizada bajo todos los términos que se le demanda a otras, y por tanto puede ser usada para hacer ilustración y por extensión diseño. También queda sentado que esto es resultado de una búsqueda dentro de lo artesanal por un proceso creativo que abra las puertas a un estilo de diseño que retome un pensamiento artesanal y analógico, de la mano con el digital, en busca de la humanización de los procesos de diseño.

## **Conclusiones de la tesis.**

Lo relativo a la técnica. Como ya se pudo observar, el Ebru puede ser llevado a terrenos de la ilustración de manera exitosa. Comprobar esto forma parte de los objetivos principales de este trabajo, sin embargo es necesario hablar del papel que la técnica puede tener dentro otros campos de la ilustración que no se trataron en este texto. Cabe hacer mención de que este tema sería objeto de otro trabajo de investigación, más aun así resulta importante tocarlo de manera al menos somera en este trabajo, pues este documento podría ser punto de partida para dicho trabajo de investigación, como para otros relativos (en el campo de la ilustración experimental por poner un ejemplo).

## **Impresiones personales sobre esta investigación.**

En este momento me permitiré ser anecdótico y hablar de una forma personal, y será en la única parte de esta tesis que lo haga, por lo que seguramente la estructura de estos párrafos será un tanto distinta de los anteriores. Esto tiene una razón, el compartir de la manera más fiel posible las vivencias que esta técnica me deja. Y es que al dar inicio con este proyecto, la incertidumbre de no tener referencias bibliográficas formales me mantenía en una constante inquietud. Aunque la experimentación me llevaba por buen camino, no hubo seguridad hasta que encontré mi libro de cabecera para este proyecto, el manual de Anne Chambers que ya mencioné tantas veces.

Tiempo después, ya encaminada la investigación, fui conociendo más y más al Ebru, y las ideas de cómo trabajar fueron aumentando, llegando tantas opciones que tuve que detenerme antes de que las ideas dejaran de fluir, porque el momento de cerrar el segundo capítulo había llegado, comprendí que hay investigaciones que no concluyen pero que las tesis si deben concluir. Así que sigo trabajando, probando nuevas cosas y aplicando lo que aprendí en nuevas alternativas.

Encontré pues que esta técnica es más versátil aun de lo que yo me imaginaba cuando planteé el proyecto, y con sus desafíos me fue llevando a descubrir un concepto que no imaginé encontrar, el espíritu del diseño. Esta esencia que esta tan presente en el Ebru, y que se puede percibir mientras uno trabaja y se compenetra con las formas y colores flotando en el baño, tan sutiles y frágiles, tan armoniosas. Los turcos las describen frecuentemente como nubes fluyendo, y esta analogía no puede ser más acertada, pues es como ver el cielo y descubrir formas que tal vez desaparezcan con la menor tribulación; con la diferencia de que, si se es suficientemente cuidadoso, se puede obtener una imagen duradera, un diseño a partir del accidente, tal vez intervenido después por la mano hábil





de un creador, consiente de la forma que busca. Por tal motivo me atrevo a decir que la búsqueda que realicé experimentando con este método antiguo de hacer diseño, llevándolo hacia la ilustración, me enfrentó con la esencia misma de mi profesión, que encontré al estar desprovisto de aquellas cosas que me hacen sentir confortable, y a merced de los elementos mismos, pues es imposible para mí, con mis capacidades, predecir las sutiles corrientes de aire que entran por la ventana de mi espacio de trabajo, o las vibraciones del suelo, causadas por las pisadas de vecinos activos. Así es como nació mi profunda admiración por esta técnica, de la cual ahora puedo ser partícipe, y es lo que se plasma en esta tesis.

### **La búsqueda del espíritu.**

Desde un principio se habló en este texto del encuentro con el espíritu del diseño a partir del rescate de la sensibilidad en el diseñador, por medio del regreso a los procesos artesanales. Para este propósito se tomó la técnica de papel marmoleado llamada Ebru como solución ya que esta siempre ha unido los procesos de diseño y de artesanía, para crear diseño hecho a mano de forma artesanal.

Apoyándose en los procesos digitales de diseño, se buscó permear en el quehacer actual del mismo, dando como resultado la creación de imágenes a través de procesos desde solamente artesanales, hasta conjuntos con herramientas digitales.

Durante el proceso, se vivieron muchos cambios que dieron como resultado el cambio o replanteamiento de muchos paradigmas que se tenían con respecto a la profesión misma. Al practicar la técnica de hacer Ebru, y dar con resultados satisfactorios después de conocer las vicisitudes y complejidades de la experimentación plástica con la misma. El entendimiento personal que se tenía de la profesión de diseñador dio un vuelco, que permite a al autor de este documento hablar de una experiencia muy personal dentro de la investigación. Si bien este texto es de carácter académico, su objetivo era en parte generar una reflexión para su realizador durante el tiempo que este mismo se llevaba a cabo, para experimentar un cambio de estilo y encontrarse con lo que se decidió llamar el espíritu del diseño, a través de la ilustración.

De manera que las conclusiones de este texto tienen dos vertientes. Una sería la técnica, donde se describirán las propiedades del Ebru dentro de la ilustración, tal y como se plantea en el título, y la otra será la parte reflexiva, donde se hablará de las impresiones que se obtuvieron al encontrarse con esta técnica de una forma tan cercana.

Se encontraron varias formas en que esta técnica puede ser utilizada dentro de la ilustración, gracias a un proceso creativo que fue surgiendo de la práctica misma, así como del ir poniendo en práctica las instrucciones de los manuales. Esto aunado con la experiencia adquirida en la experimentación de otras técnicas en talleres prácticos, arrojó como resultado una serie de combinaciones que permitían nuevas posibilidades, expandiendo la técnica y definiendo lo que se puede hacer para separarlo de lo que no.

Se inició el trabajo de investigación con la clara seguridad de que se pueden generar imágenes controladas con esta técnica, por lo que se pensaba que esta sería la manera más apropiada de generar ilustración a partir de la misma, sin embargo, con la experimentación se llegó a la conclusión de que, si bien este recurso es bastante importante, hay otros que, valiéndose o no del antes mencionado, funcionan de manera muy provechosa al ilustrador, permitiendo generar imágenes muy ricas en forma y color. Por ejemplo, se encontraron en el recorte y rasgado varias opciones que permiten mucha riqueza y libertad en los resultados, generando collages o espacios negativos con los que se obtienen atmósferas y texturas visuales interesantes.

También es digno de mencionarse el resultado obtenido al utilizar herramientas digitales para el desarrollo de alternativas al manejar efectos visuales de transparencias o reflexiones especulares que permitían a las imágenes generadas en un principio, adquirir nuevas particularidades y formar patrones muy útiles en la producción plástica.

En cuanto a la parte reflexiva, durante el tiempo que se llevó a cabo esta investigación, y conforme se iban descubriendo las posibilidades y combinaciones, así como las recetas de los componentes, tanto del soporte como de los pigmentos; tras las preparaciones antes de cada sesión de trabajo y durante estas mismas, así como al ver los resultados. Cada detalle del trabajo activaba una curiosidad nueva por experimentar y encontrar nuevas variantes, por lo que se llegó a la pregunta ¿Es este el espíritu que se está buscando? Sin lugar a dudas tiene algo que ver con él. Si bien se estaban generando productos artesanales, también lo son de diseño, ya que como antes se dijo el Ebru siempre estuvo relacionado con la hechura de libros, y por lo tanto con diseño. Por lo que ha sido siempre una técnica que busca el embellecer los objetos de uso cotidiano; por que el ser humano tiene la necesidad de encontrar satisfactores estéticos a su alrededor, en su hogar y en sus objetos de uso cotidiano. Pero esta curiosidad por experimentar con el proceso es quizás lo que despierta más interés de este trabajo de investigación, pues está ligado con la necesidad de encontrar algo nuevo, con la búsqueda de algo que, o se cree perdido o necesita ser descubierto. La realidad es que esta tesis tiene como objetivo lo segundo; se busca encontrar o plantear un estilo que vaya acorde con la respuesta a la necesidad de





crear y experimentar con los procesos, mas allá de repetirlos una y otra vez simplemente por la comodidad de producir objetos que tienen un valor monetario. Tal vez la curiosidad que es fruto del trabajo manual tiene también que ver con la necesidad de pensar de una manera diferente. Es decir que el trabajo con esta técnica tuvo como resultado el encuentro con un proceso creativo diferente; a causa de la combinación entre un procedimiento poco común como es el de hacer flotar manchas de color para después estamparlas en papel, y la necesidad de romper paradigmas estilísticos y procesuales. Es allí donde se encuentra el estilo. El desarrollo de un procedimiento personal en combinación con la búsqueda de innovar en el campo de trabajo, a partir de la búsqueda personal del espíritu del diseño, es decir, de su esencia, de lo que lo convierte en una disciplina intelectual más allá de una técnica mecanizada y automatizada. La diferencia entre un ser inteligente, pensante, sentiente y un técnico que repite procesos conocidos con el simple motivo de generar productos para un mercado saturado de lo mismo.

Este trabajo propone entonces que la parte intelectual del diseño no se debe encontrar en la búsqueda por causar un impacto inmediato con una imagen para sobresalir por un instante entre el mare magnum visual en que se vive, si no en el hacer consiente el proceso y como el producto de este impactará en el mundo, para no trabajar en favor de algo que ha probado estar agotado, y generar una búsqueda por generar un discurso con las imágenes, que diga algo más que una simple llamada de atención a una mercancía.

El objetivo de este escrito no es el de ser tomado como un canon, si no el de proponer un camino, el seguido por el autor para encontrar un estilo y una voz propia. Y el de motivar a otros para que hagan sus propias búsquedas dentro de una profesión que en la tributante época en la que vivimos, parece estar tomando un camino automatizado y mecánico. Recordemos que el diseñador no es una máquina, y que tiene la capacidad de reflexionar, así como las herramientas para provocar y transmitir una reflexión en quien vea su trabajo. Es así como se da por terminado un trabajo que sin embargo sigue su desarrollo, ya que tras arrojar estas conclusiones siempre deja abiertas las puertas a nuevos descubrimientos y reflexiones, pero que con las aquí descritas cierra una etapa.

A quien se tome el tiempo de leerlo, muchas gracias.

## **Primer anexo, impresiones sobre el posible uso del Ebru en diferentes generos de ilustración.**

Partiendo de lo planteado en el capítulo dos de la tesis, y recordando que este tema se profundizaría en esta sección, se tiene por sentado que los campos de la ilustración se dividen comúnmente en cinco: Científica, Literaria, Publicitaria, Editorial y para Concept Art (no confundir con conceptual). Estos campos pueden sub-dividirse a su vez, pero para propósitos de este documento es innecesario adentrarse en tales materias, por lo que hablaremos solo en términos de estos cinco como generalidades. Es entonces prudente enlistar estas mismas para describirlas someramente y proponer cual podría ser el papel del Ebru dentro de cada una de éstas.

**Ilustración Científica.** Este campo se refiere a la representación de temas directamente ligados con el desarrollo de investigaciones científicas, así como con herramientas didácticas (en medicina por ejemplo). Requiere una gran precisión, así como ser tan acotada como sea posible. El ilustrador científico no busca la belleza, si no la funcionalidad, por lo que no se arriesga al momento de elegir una técnica para llevar a cabo su trabajo. Sin embargo hay un subcampo de ésta que podría incluir al Ebru; conocido como infografía. Esta última se usa dentro no solo de las llamadas ciencias duras, sino también dentro de las ciencias sociales y las biológicas. En este subcampo, el ilustrador se puede dar el lujo de proponer un estilo muy personal, sin embargo debe hacerlo de una forma relativamente sutil, pues es importante siempre dejar muy en claro el punto a tratar. Aquí el Ebru puede incidir en temas como mapas, gráficas, esquemas o modelos.

**Ilustración Literaria.** Uno de los campos más grandes de la ilustración, ya que abarca tantos géneros como los que tiene la literatura. Permite gran libertad a quienes la practican, y que se utiliza para dar riqueza a textos y libros, de manera que estos se embellezcan y se conviertan en una experiencia más estimulante. Es por tal que este campo fue el elegido para el desarrollo del proyecto que se llevó a cabo para esta tesis. En este campo las limitantes las pone la imaginación, por lo que el Ebru puede ser utilizado en un número de opciones que resulta infructífero enumerar. Lo que es prudente mencionar es que las variantes que se mencionan en esta tesis fueron encontradas a través de la experimentación, por lo que al ser aplicadas de distintas formas es de esperarse que arrojen nuevos resultados que nutran sin duda a este campo.

**Ilustración Publicitaria.** Este campo se trata de hacer atractivo un producto para que el público se acerque y se interese en la adquisición del mismo. Es muy común encontrarse con anuncios ilustrados pues son llamativos y pregnantes dada la sensibilidad que tiene



el ser humano hacia la expresión gráfica. Por lo que en este campo predominan técnicas vistosas, dramáticas e impactantes; especialmente las digitales. Sin embargo este texto sostiene que técnicas artesanales pueden llegar a rivalizar en muchos aspectos con las desarrolladas a través de la computadora, por lo que se puede afirmar que muchas variantes del Ebru pueden ser muy exitosas dentro de este campo, ya que permiten efectos frescos y poco comunes y por demás fascinantes.

**Segundo anexo, obra producida para la generación del producto final de la investigación.**

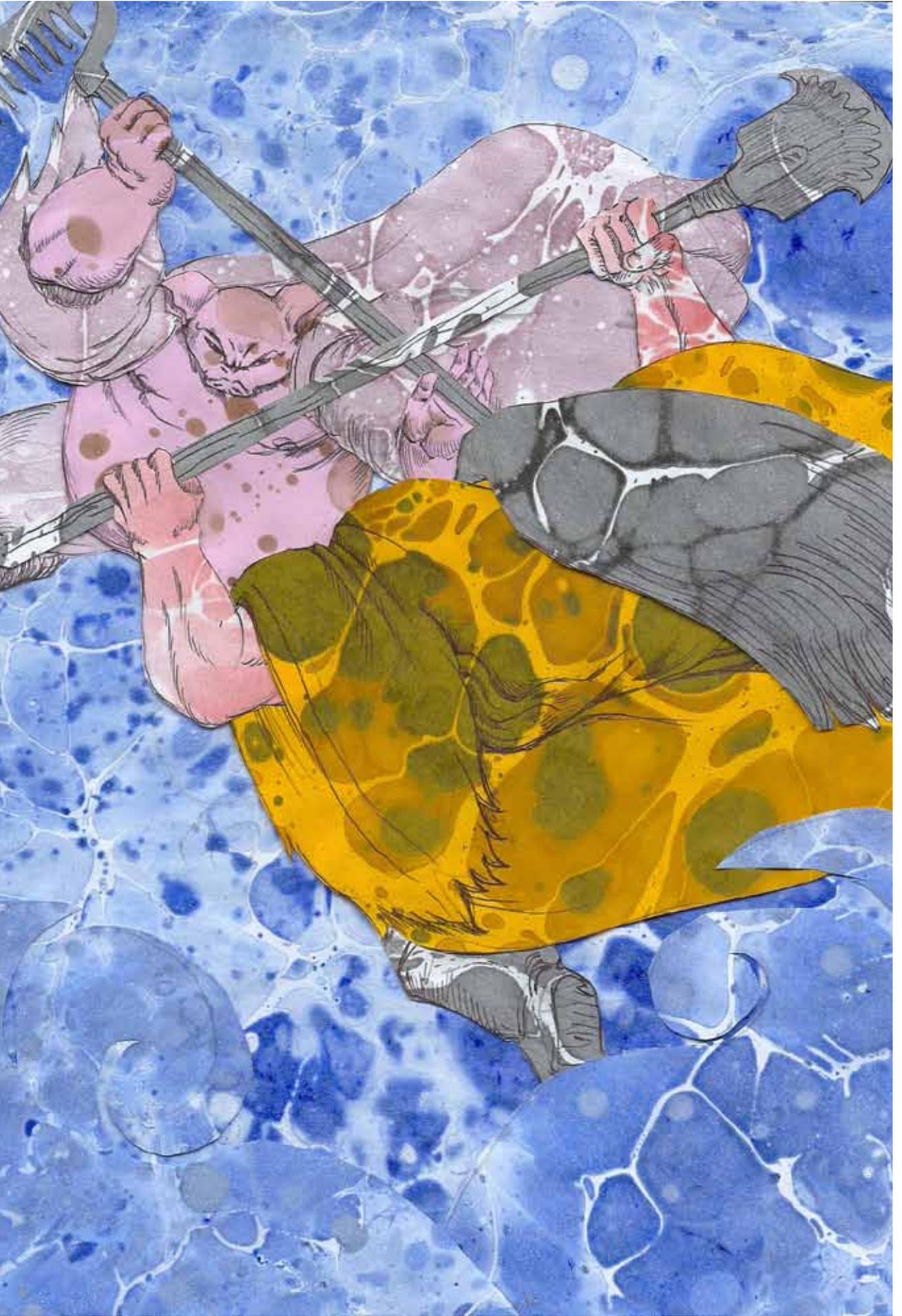
A continuación se agregan las imágenes que se generaron, a partir de las cuales se creó el cómic-carte. Se decidió hacerlo por que las imágenes tomaron muchas horas e esfuerzo y dedicación, y funcionan como ilustraciones por si solas, así que resulta pertinente agregarlas, también en esta misma página se agregan algunas imágenes generadas con Ebru que no forman parte del producto final, pero si surgieron de la experimentación con la técnica.









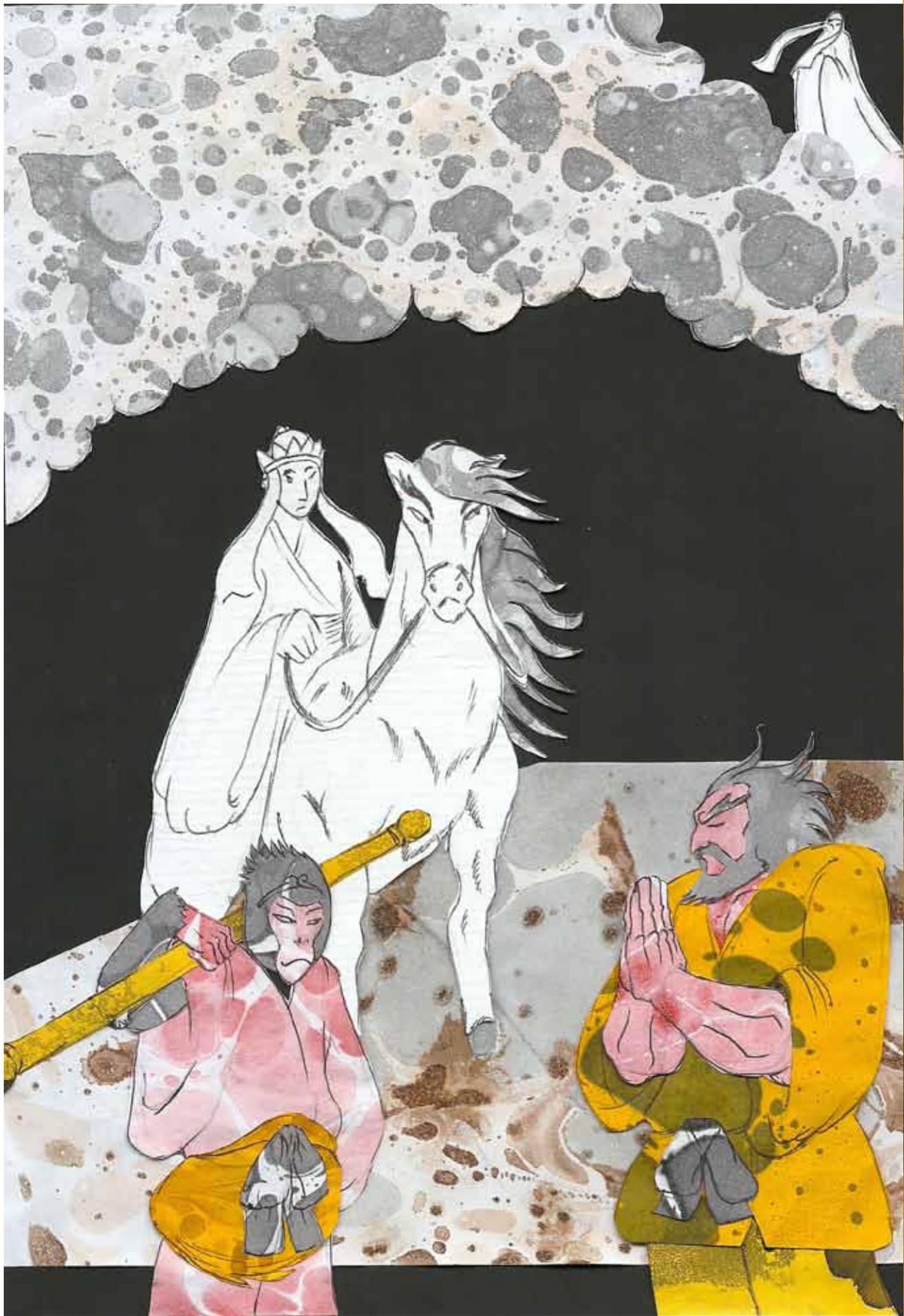














**Alumbre:** Término con el que popularmente se hace referencia al Alumbre de potasio. Se trata de una sal extraída de dicho mineral, con una gran cantidad de usos que van desde la medicina hasta la construcción. En el campo del arte se le utiliza como mordente para papeles y telas.

**Concept Art:** Se usa este término para denominar a un proceso creativo, que parte de conceptos literarios para crear una adaptación gráfica de un escrito. Aunque está relacionado con la ilustración, no es lo mismo, pues este proceso no tiene como objetivo el generar una relación dialéctica entre lo escrito y la imagen. Es decir que las imágenes generadas no pretenden complementar a un escrito, sino más bien traducirlo a un lenguaje gráfico. Se puede decir que equivale a un manuscrito si se quiere hacer analogía a la literatura.

Es importante no confundir este término con el de “Arte Conceptual”, ya que ambos tienen connotaciones muy diferentes y no tienen que ver prácticamente en nada. Algunos intentan traducirlo como “Arte de Concepto” pero considero esta traducción como un intento demasiado simple, que solo hace uso de palabras semejantes, pero que en realidad solo crea confusión, pues el término “Art” en inglés y “Arte” difieren en muchos puntos (no determinaré en que pues ese tema tomaría quizás una tesis completa) y no se diga “Concepto” en comparación con “Concept”.

Es por tanto que se decidió no ocupar traducción para estas palabras, si no usar el término directamente en el idioma en que se generó.

**Ebru:** Técnica turca para la realización de papel jaspeado. Esta palabra no tiene una traducción exacta, pues se refiere directamente no solo al jaspeado en papel, si no a otras formas de hacer diseño, como la caligrafía por ejemplo. Este término es usado también como nombre propio, lo que da una idea de la importancia que tiene dentro de la cultura que lo acuñó.

**Hiel de buey:** También conocido como bilis de buey, es una sustancia producida en el hígado del buey, que tiene funciones digestivas en el organismo del animal. Tiene usos en el campo medicinal y del arte. En el último es usado como medio para acuarelas, ya que debilita la tensión superficial, adelgazando y aumentando la fluidez de los colores. Esto permite también la flotación de las acuarelas en un baño de agua o cola.

**Jaspeado en papel:** Conocido también como marmoleado (del inglés marbling), es la técnica que permite crear un veteado semejante al del jaspe en una superficie de papel y en ocasiones de tela.





Jaspe: Es una roca sedimentaria usada en diversas formas de artesanía, entre las que destaca la joyería. Es probable que se le utilizara para la elaboración de canicas.

Manchado antiguo: Método de elaboración de papel jaspeado, es el más simple de estos. Se trata de simplemente formar manchas de color en la superficie del baño, para después pasar las mismas al papel.

Marbling: Derivado del término marble, palabra del idioma inglés que se traduce generalmente como mármol o canica, pero que también se puede referir a otras piedras de vetado similar.

Mordente: Palabra con la que se conoce a agentes abrasivos con los que se ataca ligeramente la superficie de papeles y las fibras de telas para generar así una mejor fijación de tintes y pinturas.

Papel jaspeado: Conocido también como papel marmoleado, este tiene en su superficie un efecto de vetado de colores, característica similar a la del mármol y el jaspe.

Render: Palabra utilizada dentro de la disciplina del "Concept Art" para referir a un producto gráfico que resulta a consecuencia de dicho proceso creativo, después de un tratamiento técnico que puede ya sea asemejarse al resultado final, o en el caso de esta tesis, mostrarlo tal como se presentará en el producto final. Dicho con otras palabras, es el resultado un proceso de adaptación de un texto a un lenguaje plástico, gráfico, cinematográfico, etc.

Trementina: Destilado de resina de diversos árboles. Se utiliza como medio para adelgazar oleos y otras pinturas con base grasa, así como solvente para las mismas.

Zona de confort: es la forma en que se le llama a un lugar hipotético, delimitado por el alcance de las habilidades y costumbres de una persona, dentro de esta se encuentran todas las acciones que se pueden hacer sin que signifique un desafío a la manera en que tradicionalmente se piensa y se actúa. Por ejemplo, un dibujante acostumbrado a las proporciones académicas plasmará cuerpos que respondan a estas mismas sin dificultad, por lo que si le piden dibujar monstruos de proporciones amorfas, o dibujar un cuerpo de pie en un soporte marcadamente más ancho que alto con la condicionante de que llene el papel, este tendría que forzarse fuera de esta área hipotética, practicando así habilidades nuevas u olvidadas.

Moles, Abraham La imagen: comunicación funcional primera edición. México, Trillas, 1991, 271 pp

Chambers, Anne Guía práctica del papel jaspeado, segunda edición México ed. Tellus . 1986, 84 pp

Marsh, Tracy Arte en papel el mundo segunda edición. México. Ed. Diana. 1997. 176 pp

David E. Maisterra. Sin título. [en línea] <http://www.marmolados.com.ar/> [Consulta: 30/08/2011]

Lopez Ruíz, Miguel Normas técnicas y de estilo para el trabajo académico quinta edición México ed. UNAM. 2009. 165 pp

F. O'Brien James How to design by accident. Segunda edición. Estados Unidos. Ed. Dover Publications Inc. 1968. 215 pp

Robinson Francis El mundo islámico. Colección Grandes civilizaciones del pasado. Primera edición. España. Ed. Folio 2006. 234 pp

Wu Cheng'en Viaje al oeste. Las aventuras del rey mono. Tercera edición. España. Ed. Siruela. 2009. 2264 pp

Flusser Vilem Hacia una filosofía de la fotografía. 2da edición Trillas México 2010

Bachan. El bulbo- MAXICOMIC- Que hacer en caso de ataque de un MONSTRUO GIGANTE. Ed. Mafufo, México, 2010.

Acha, Juan. Los conceptos esenciales de las artes plásticas. Ediciones Coyoacán, México, 1997.

Gerzovich, Diego. Aura e imagen dialéctica. Teología, temporalidad, hermenéutica y política en Walter Benjamin. [en línea] [http://webiigg sociales.uba.ar/iigg/jovenes\\_investigadores/5jornadasjovenes/EJE9/Mesa%20Problemas%20de%20Marxismo%20Critico/GERZOVICH\\_Diego.pdf](http://webiigg sociales.uba.ar/iigg/jovenes_investigadores/5jornadasjovenes/EJE9/Mesa%20Problemas%20de%20Marxismo%20Critico/GERZOVICH_Diego.pdf)

