



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

**La experimentación: una vía para la
Investigación-Producción en ILUSTRACIÓN**

TESIS

**que para obtener el grado de Maestro en Artes Visuales con
Orientación a Comunicación y Diseño Gráfico**

presenta:

GUILLERMO ÁNGEL DE GANTE HERNÁNDEZ

DR. JULIO FRÍAS PEÑA

POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO

Ciudad de México, Febrero de 2017



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.

JURADO

DRA. MA. ELENA MARTÍNEZ DURAND, Presidenta

DR. AURELIANO SÁNCHEZ TEJEDA, Vocal

DR. JULIO FRÍAS PEÑA, Secretario

DR. JESÚS MACÍAS HERNÁNDEZ, Suplente

MTRO. JOSÉ LUIS ACEVEDO HEREDIA, Suplente

AGRADECIMIENTOS

LUZ ANGÉLICA GUTIÉRREZ: (Asistente académico ENAP 1991-92)
montaje de muestras de clase ante alumnos –siete carpetas-.

DAVID ÁVILA SOSA: (Asistente académico-FAD, 2014-2017) y
MELBA NATALIA PÉREZ GÓMEZ: digitalización de imágenes.

DR. JESÚS MACÍAS H.: Asesoría especial y apoyo.

DR. JULIO FRÍAS apoyo y consideración.

IRENE GAÍNZA: lectura y apoyo incondicional.

LIC. TOMÁS HERNÁNDEZ: lectura y amistad por 40 años.

GABRIELA W. ROSIQUE MANJARREZ: Diseño y formación editorial,
además de última y paciente revisión.

DEDICATORIA

A Memo, Berthita y Humberto, siempre conmigo.

A Norois, mi estrella matutina y vespertina.

A Dó mi gran maestro, el más joven de todos.

A mis maestros y alumnos con quienes he construido el sentido de mi vida académica

A la Facultad de Artes y Diseño y sus maravillosos espacios abiertos a la
experimentación plástica durante 38 años.

A todos los colegas académicos e ilustradores que se mencionan pues han
sido inspiradores de alguna u otra manera.

DAR Y TOMAR

El profesional experimentado siente el afán de transmitir lo que ha aprendido, de dar a conocer sus experiencias. No es una obligación, sino más bien una disposición profundamente enraizada.

El maestro recibe al discípulo. Le hace familiarizarse con la materia, le enseña a utilizar los instrumentos. Le muestra como diseñar un proyecto.

El trabajo colectivo hecho día a día permite que los conocimientos alcanzados aumenten de generación en generación.

Sin embargo hoy parece darse un cierto egoísmo en el hombre que permanece durante horas sentado delante de una pantalla. La idea de perder su actividad le impide transmitir sus competencias a sus compañeros.

Sobre esta realidad actual no puede construirse el futuro. Pero hoy se aprecian ya indicios de que hombres y mujeres se están rebelando contra los autómatas. Toman un camino de regreso y reconocen que sus dos manos no están hechas solo para teclear. La mano toma una sustancia, un material, lo trabaja y encuentra en ello paz y satisfacción interiores.

El ser humano no puede sucumbir a los autómatas. Es un ser vivo, como las plantas y como los animales, puede y debe seguir siéndolo. Ni en el más lejano futuro, el hombre y la mujer podrán romper la cadena del dar y el tomar.

ADRIAN FRUTTIGER¹

¹ Fruttiger, Adrian. *Reflexiones sobre signos y caracteres*. Barcelona, España. 2007. p.18.

CONSIDERACIONES GENERALES

- 1. La representación gráfica como lenguaje**, constituye un legado de la experiencia de las Artes Visuales en general en su afán por registrar, interpretar y apropiarse del mundo y de las realidades humanas al establecer numerosas posibilidades y procesos para la creación de imágenes bi y tridimensionales.

La ilustración, entendida como una modalidad de Diseño Gráfico por origen, no queda exenta de esta categorización. En su naturaleza de Arte por encargo, y dentro de las limitantes que como actividad de diseño recibe, tales como la temática, la iconicidad, los aspectos compositivos y de producción así como lo que se refiere a expresividad (lo cromático y lo técnico) ofrece un universo de posibilidades en dichos aspectos que la convierten en un fenómeno de la comunicación visual digno de atención como objeto de estudio.

- 2. Los Mundos de la Ilustración** ofrecen un amplio panorama como terreno para la investigación asociada a la producción. Por su carácter utilitario, una pieza de ilustración cumple su fin mediático al resolver un problema concreto de diseño y comunicación visual, sin embargo en algunos contextos profesionales, una imagen creada para un fin determinado puede tener una vida ulterior gracias a su valor estético y/o expresivo fuera de su soporte inicial y trascender su origen.

La hipótesis de que “técnica es lenguaje” es una afirmación que busca demostrarse a través de la presentación de casos por una parte y de la experimentación como vía paralela a partir de las variantes sobre los ejes planteados (compositivo, icónico, técnico y cromático) por otro.

Es importante considerar y enfatizar que las tres vías presentadas para ello: la producción personal, el desempeño profesional y la práctica docente contienen los elementos suficientes para sustentar dicha hipótesis.

- 3. Ésta tesis cubre tres aspectos importantes como proyecto de investigación y de ahí su valor:**

En principio, la sistematización de procesos que relaciona la producción personal (autodidacta y académica) con proyectos profesionales mismos que se vinculan al ámbito de lo académico.

En segundo término, la socialización de dichos procesos se presenta como una guía de trabajo posible al relacionarlos con la metodología general del diseño.

Por último de manera objetiva (a partir de un conocimiento previo), establece los principios para la generación de experiencias ulteriores como una vía experimental que permite la generación de conocimiento nuevo y capitalizable para procesos y temáticas variadas de Ilustración.

4. La contribución concreta tanto a lo profesional como a lo académico, tiene que ver con aspectos prácticos en la descripción e ilustración de los procesos mencionados a manera de guía visual y a la sustentación de los mismos bajo diferentes argumentos, de ahí la insistencia en la técnica como lenguaje.

Ello es coherente con la tradición plástica que representa nuestra ahora Facultad de Artes y Diseño independientemente de los vaivenes en tendencias estilísticas y de mercado. Con ello, subraya además su papel en la formación de ilustradores profesionales.

5. La estructura de ésta tesis se sustenta en la naturaleza de la ilustración como modalidad o género de Diseño Gráfico, por origen en su asociación con textos como contenidos a representarse gráficamente y su consecuencia en su producción en serie en soportes impresos, (cinco casos).

6. Es importante reconocer el papel que han jugado los espacios de desempeño profesional donde se me ha permitido publicar como ilustrador, propuestas de carácter técnico alternas a las establecidas y con ello confirmar sus posibilidades de producción.

Por otra parte los espacios de Educación Continua de la FAD, han sido significativos para mí en la medida que se han abierto como horizontes idóneos para la experimentación a partir de procesos técnicos clásicos y donde existe una convivencia cordial entre la tradición que nos ha definido y las vías alternas que perfilan nuevas posibilidades expresivas por comprobar.

Finalmente, queda por afirmar que la EXPOSICIÓN-DEMOSTRACIÓN como recursos didácticos en el aula que me han acompañado durante más de tres décadas como profesor en la FAD, siguen siendo vigentes y pertinentes en una época donde la accesibilidad a tutoriales y registro de experiencias de manera virtual

podrían sustituir a la experiencia viva. Gracias a los recursos mencionados y elevados al rango de disciplina se ha reunido el acervo que se presenta después de haber pasado por una revisión y selección minuciosa.

7. El balance entre la relación de textos académicos y la base empírica (producción)se lleva a cabo de manera paralela ya que el eje que articula la producción personal y las muestras de clase frente a grupo es la práctica profesional como experiencia real, no hipotética. Por ello, la correspondencia entre los contenidos en fuentes bibliográficas con la producción tiene un carácter de confirmación. No hay que perder de vista que la propia sistematización de la práctica significa un ejercicio reflexivo que confirma principios y apunta a la inferencia sobre otras posibilidades.

CONTENIDO

Dar y tomar.....	7
Consideraciones generales.....	9
Introducción.....	17
CAPÍTULO I: ILUSTRACIÓN, RELACIONES DE ORIGEN Y CONTEXTO.....	27
1. Representar e ilustrar: principios entre la forma y la función	27
2. Aproximación a un método genérico para proyectos de ilustración.....	30
2.1. Primer caso: ilustración para interior en revista.	30
2.2. Segundo caso: ilustración interior para el libro: “¿y quien es ese señor?” Cancionero ilustrado.....	33
“El Juan Pestañas”, texto de origen.....	34
2.3. Tercer caso: ilustración: interiores (bn) y cubierta de libro (color)	38
2.4. Cuarto caso: serie de diez ilustraciones interiores para libro sobre texto dado-carácter documental.....	44
2.5. Quinto caso: Ilustración interior para el libro tren de cuerda	49
3. Ejes o dimensiones (una propuesta metodológica)	55
3.1. Eje temático.....	55
4. Ejes o dimensiones (una propuesta metodológica)	59
4.1. Eje conceptual	59

4.2. Eje Icónico (Estilo Gráfico)	60
4.3. Eje Compositivo (Diseño)	60
4.4. Eje Técnico (tonal/cromático)	61
CAPÍTULO II: LA TÉCNICA Y LA EVOLUCIÓN DE LOS PROCESOS PARA ILUSTRAR	65
1. Dibujo	65
1.1. Dibujo y configuración (el dibujo como proceso de abstracción)	66
1.2. Modalidades	68
1.2.1. Dibujo del natural	68
1.2.2. Dibujo de plano a plano.....	69
1.2.3. Dibujo memorístico, dibujo de invención o dibujo generativo.	70
1.2.4. Calco.	72
2. El dibujo en un proceso general de Ilustración.	73
2.1. Principios técnicos.....	73
2.1.1. líneas puras (contorno).	74
2.1.2. Tonos de líneas.	74
2.1.3. Mancha.....	74
2.1.4. Línea y mancha.....	76
2.1.5. Tonos puros.....	77
3. Pintura	77

4. Gráfica	84
5. Técnicas Mixtas	88
6. Fotografía.....	90
7. Collage	92
8. Procesos digitales.....	93
CAPÍTULO III: LA EXPERIMENTACIÓN, CONSECUENCIA DEL CONOCIMIENTO Y LA EXPERIENCIA	97
1. Ilustración: técnica y estilo.	97
1.1. Hacia la deconstrucción por la alteración de los procesos.....	99
2. Las técnicas:	101
2.1. Materiales sólidos (principios en técnicas secas).....	101
2.1.1. Grafito y solvente.	103
2.1.2. Pastel seco y diluyente acrílico.	107
2.1.3. Pastel y gel acrílico mate.	111
2.1.4. Pastel graso esgrafiado.(Cartulinas de color, papel con imprimatura (gesso) y estireno), solvente (aguarrás o trementina) opcionales.	114
2.1.5. Pastel graso aerografiado y esgrafiado. (Base papel/gesso).	119
2.2. Tintas	121
2.2.1. Tintas de color y negra lavable (procesos varios).....	121
2.2.2. Plumones (rotuladores).....	126

2.2.3. Plumones base tinta de agua/ diluyente acrílico (base gesso).	127
2.2.4. Plumones base tinta de aceite o alcohol/ variante 1 – base estireno.)	129
2.3. Materiales solubles al agua:	132
2.3.1. Acuarela – pastilla o tubo. (Monoimpresiones con plástico).	133
2.3.2. Acuarela y collage (papeles de china blanco y de colores).	135
2.3.3. Acuarela, carboncillo y gouaché (base gesso).	138
2.3.4. Acuarela – líquida. (Proceso de teñido).	141
2.3.5. Acrílicos (enmascaramientos sucesivos con látex o cemento iris).	144
2.3.6. Acrílicos (relieves – resistol).	147
2.4. Materiales insólitos	150
2.4.1. Café soluble	150
2.4.2. Chapopote.	152
CAPÍTULO IV	159
1. El Concepto de Serie como Base Disciplinar.	163
2. El Papel de las variantes y su valor en el Proceso de Aprendizaje.	163
CONCLUSIONES.	167
BIBLIOGRAFÍA.	169
ÍNDICE DE TABLAS.	172

INTRODUCCIÓN

Ilustrar significa ahora mucho más que dar luz a un texto escrito, el plano de la representación se extiende, toca y traspasa los extremos de los gradientes de iconicidad que Moles o Janizsevsky citaran hace ya algunas décadas y que justamente constituyen uno de los principios que permiten al ilustrador “entrar” a los textos y “salir” de ellos con propuestas gráficas que como lenguaje propio ha asimilado todo el conocimiento y la experiencia humanos del dibujo y las técnicas de representación.

La representación gráfica es una manera de apropiación del mundo y sus fenómenos, así como de la propia naturaleza humana con su multitud de facetas y expresiones: la abstracción de la tridimensionalidad del mundo externo en imágenes para la creación de conceptos gráficos. Ello posibilita otro tipo de lecturas que van más allá de la literalidad ó de la mera copia en la representación misma.

La técnica es lenguaje y permite un universo de posibilidades interpretativas de un tema que pueden aplicarse a fines comunicativos diversos, porque los ilustradores hemos capitalizado los lenguajes de los artistas visuales para adecuarlos a un objetivo en la producción de imágenes donde la relación entre los soportes y contextos permite que la imagen vaya más allá de sí misma y de su creador.

Fernando Zamora² cita a Marshall McLuhan cuando se refiere a que “el soporte material de una información determina el sentido de ésta”, a que “ningún medio es un vehículo neutral que sirve solo para transmitir significados preexistentes. La manera (el soporte material) de decir algo influye en lo que se dice; (el contenido) por el cual se ha dicho, también influye”.

En ilustración, la técnica es soporte material de las ideas representadas; y como se ha de mencionar más adelante, es su componente expresivo y complementario del aspecto icónico. Las técnicas gráficas tienen principios propios que se extienden más allá de sus relaciones materiales entre instrumentos, soportes y procesos, para puntualizar la naturaleza de un contenido visual.

2 Zamora, Fernando. *Filosofía de la imagen*. México. 2010. p.110 y 111.

La experimentación alrededor de las técnicas para ilustrar, es el espíritu de esta tesis y tiene su origen en un conocimiento teórico-práctico previo de las mismas donde la exploración de otras combinaciones de los procesos conocidos o el contravenir sus principios abre la posibilidad de generar otras posibilidades expresivas: un conocimiento nuevo.

Este trabajo presenta la sistematización de una serie de procesos que tienen su punto de partida en la obra personal, el desempeño profesional y académico propios así como de bibliografía sobre el tema y de la experiencia viva de otros ilustradores o académicos a quienes se cita. Para ello he revalorado y relacionado mi experiencia autodidacta preuniversitaria como sustento de mi formación como docente y que he ejercitado de manera permanente en la solución de problemas reales de ilustración en el ámbito editorial.

He canalizado dichas experiencias al contexto académico de mis programas curriculares de las licenciatura en Diseño Gráfico (1973-1978 y 1980-1997) y Diseño y Comunicación Visual (plan 1998-2013/14) así como al Posgrado en Artes y Diseño en nuestra Facultad y en programas de educación continua (Diplomado en Ilustración: Procesos y Contextos. 1998-2003 Unidad de Posgrado de la Escuela de Diseño del INBA y de 2005 a 2015 en la Casa Universitaria del Libro-Coordinación de Humanidades–UNAM).

Cabe decir que buena parte de los materiales presentados aquí se consideran dentro de la línea de Investigación en el aula por sus características de acerbo resultante en la exploración, exposición y demostración de procesos como recursos didácticos utilizados en las asignaturas mencionadas frente a grupos.

Los contenidos de las asignaturas mencionadas permanecen vigentes en el Plan 2014 de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual con el nombre de Procesos de Representación Bidimensional I y II, así como su extensión a los laboratorios-talleres de Gráfica e Ilustración para el tercer y cuarto semestre. Se han considerado algunos contenidos de Técnicas experimentales para Ilustración I y II en los laboratorios de Diseño (semestres V a VIII) del mismo mapa curricular.

Por otro lado, prácticamente los ilustradores hemos sido acompañados por bibliografía que procede de las técnicas de dibujo, pintura y gráfica figurativa con intenciones expresivas, decorativas u ornamentales, de ahí la relación con géneros pictóricos como la figura humana al desnudo, el retrato, el paisaje y la naturaleza muerta, que si

bien forman parte del universo iconográfico que ha sustentado temáticamente al quehacer artístico figurativo existente, no abonan a lo específico de nuestra disciplina, por ello mi interés de ésta aproximación a partir de los ejes mencionados.

Sin embargo, es necesario reconocer que algunos de los procesos aquí descritos se han derivado de la deducción o extensión de lo registrado en algunos de esos libros a partir de la experimentación como obra personal y su comprobación en la práctica profesional.

Conviene afirmar y confirmar las relaciones entre concepto-técnica en el entendido de que una ilustración está sujeta a limitantes de carácter temático, de producción y de mercado por mencionar solo tres como lo refiere el ilustrador español Miguel Ángel Pacheco, citado por Jaime García Padrino³ y por lo que el sentido de lo experimental, no se puede exceder en toma de libertades fuera de contexto y producción.

Debido a esto, se presentan los conceptos y procesos técnicos elementales para poder “deconstruirlos” si es que el término corresponde. La sistematización a través del principio de SERIE será una vía para establecer constantes en el planteamiento de posibles generalidades en torno a la experimentación desde la práctica misma. Sus aplicaciones tendrán que ver con: **a). temática-concepto, b). diseño-composición, c). grado icónico o estilo gráfico y d). color a través de la materialidad de la técnica** que se presentarán como ejes o dimensiones dentro de un proceso general de ilustración.

No está por demás decir que hay una motivación más en ésta tesis: la divulgación de procesos que considero valiosos y que se convierten en principios en la búsqueda de posibilidades más amplias, tanto para la expresión personal como con procesos discursivos variables dentro del otrora oficio y hoy la profesión de ilustrar.

Además, hay que decir que nuestra ahora Facultad de Artes y Diseño ha formado ilustradores de manera indirecta en principio, y al conceptualizar a la Ilustración más como un género de Diseño —por lo menos durante tres décadas— han egresado diseñadores profesionales que se han destacado como ilustradores y que se han nutrido de la gran tradición que aquella representa.

3 García Padrino, Jaime. *Formas y colores de la Ilustración Infantil en España*. 2004. p.14 y 15.

El orden establecido a través de los cuatro capítulos de esta investigación obedece a una lógica de lo general a lo particular, por ello en el primer capítulo, se presentan cinco proyectos a modo de casos que ilustran los ejes que dan soporte a toda la tesis. La ilustración como desempeño profesional es un universo de gran diversidad temática en principio, lo que determina momentos sucesivos (ejes), no obstante, cabe citar a Juan Acha⁴ cuando se refiere a la territorialidad como aquella parcela del continente cultural donde se puede actuar profesionalmente (ciencias, artes o tecnologías) y que “se identifica con una tendencia que se presta mejor para desarrollar las fuerzas cognitivas y creativas del individuo”. Por ello, todo el material presentado corresponde al ámbito editorial en principio y dentro de él a la ilustración de textos literarios, aunque se mencionen también a otros espacios profesionales.

Se describirán también los ejes o dimensiones de manera muy general para mantener una visión de totalidad en el proceso que se compone de una serie encadenada de tomas de decisiones de diseño y donde la técnica es el último eslabón.

El segundo capítulo aborda a la técnica para ilustración a partir de la evolución de sus procesos; su finalidad más que un registro histórico presenta el léxico que servirá de soporte para abordar en lo sucesivo la descripción de los procedimientos básicos, mismos que serán llevados al terreno de la experimentación.

Esta tesis enfatiza el desarrollo de la visualidad a partir del conocimiento práctico de las técnicas gráficas para el desarrollo de códigos visuales de representación que se traducen en una sintáctica que evoluciona paralela con el pensamiento y la sensibilidad humana. Por ello el punto de origen de este capítulo es el dibujo como pensamiento visual y primer momento configurador que tiene lugar en cualquier proceso de ilustración, los procesos de pintura han sido soporte importante para la ilustración. La gráfica ha tenido un papel importante como imagen en serie, preindustrial en principio y además ha jugado un papel protagónico para los ilustradores de todos los tiempos.

El panorama de las mixturas se presenta aquí desde tres ópticas de carácter más práctico que expresivo por la naturaleza misma de las necesidades de reproducción en ilustraciones y que se puede considerar ya como una fase experimental en el plano técnico.

4 Acha, Juan. *Introducción a la creatividad Artística*. México. 1992. p.94.

El advenimiento de la fotografía como modo de representación casi inmediata, produjo un cisma en su momento para la tradición figurativa por una parte y por otra abrió un terreno totalmente nuevo en la producción de imágenes múltiples cuya alianza con la litografía originó los sistemas modernos de impresión masiva, donde la ilustración ha mantenido un papel importante. Hay que decir que la Fotografía comparte también la encomienda de ilustrar en situaciones y contextos variados además de cumplir un papel de carácter documental importante.

Finalmente, cabe mencionar que la ilustración digital tiene que ver con la transposición de todos los recursos de representación, expresión y producción a una sola herramienta y que plantea la incursión de nuevas habilidades y destrezas así como otra concepción en el quehacer del ilustrador. Sin embargo, hay que decir que el léxico utilizado en sus procesos técnicos es una transposición del modo tradicional con el agregado que corresponde a la terminología propia de la computadora y al menú del programa (software) en turno.

También el panorama de las técnicas mixtas incluye al ámbito digital en distintos momentos de la producción de una imagen.

El tercer capítulo se detiene en la revisión de las técnicas a partir de su materialidad, de esa manera la alteración de su comportamiento nos permite especular y acceder a otras posibilidades de las mismas. Con el referente de los procesos pictóricos tradicionales, el abordaje que hace ésta tesis es a partir de materiales comerciales, es decir aquellos producidos industrialmente, para facilitar la constancia en el desarrollo de los procesos y su aproximación a los resultados.

A ese respecto, cabe insistir que mi punto de partida es un conocimiento práctico previo de los materiales en cuestión y para mayor documentación se incluye bibliografía extensa para consulta sobre principios elementales..

Como se ha mencionado, el origen de esta reflexión sobre la técnica como lenguaje se halla en mi trabajo personal a partir de series narrativas, cada una con una temática particular por lo que la búsqueda de la “técnica adecuada” para cada tema plantea una primera aproximación de carácter experimental que lleva muchos años en curso y que se convirtió en un espacio formativo y ejercicio constante para mi práctica docente y de manera paralela con mi desempeño como ilustrador profesional.

Este concepto de serie plantea la constancia en la repetición de procesos y en ello la observación de principios comunes, mismos que pueden ser llevados a la exploración de todas sus posibilidades en cuanto a relaciones de instrumentos, soportes y procesos técnicos con un tema o intención particular. De esta manera, es el proceso que revela otras posibilidades a través de la predicción y la conjetura como vías naturales a explorar para descubrir otras posibilidades e inclusive alterar la naturaleza de los materiales de origen para la consecución de otros resultados con un carácter expresivo diferente.

Se encontrará en dichos procesos la alternancia de materiales y procesos clásicos con otros no muy conocidos, sin embargo, el léxico a partir de los principios básicos se ha conservado para mantener una coherencia conceptual en cuanto a sus propios términos.

Con todo y que el espectro icónico del material que se presenta es diverso en cuanto a producción personal se refiere, se incluyen trabajos de alumnos que han trabajado en la óptica de serie y que pone en práctica el sistema de variantes para explorar la técnica en cuestión, en ellos puede apreciarse alguna tendencia en particular o la predilección por alguna línea estilística, de esa manera se puede apreciar el uso de las técnicas en otras manos o mejor dicho con otros ojos y sensibilidad.

El cuarto capítulo es una recapitulación al poner énfasis en el trabajo de taller como un espacio vivo, Lo experimental puede tener origen en un supuesto error de proceso que deriva en otro resultado y es materialmente sostenible, estable en el tiempo y con posibilidades de reproducción (por ser ilustraciones).

Ello puede derivarse también de las limitaciones de cada material y ser un punto de partida para las técnicas mixtas o mixturas donde hay un objetivo de complementación entre materiales de naturaleza diversa a partir de compatibilidades y sentido práctico en la consecución de ilustraciones. Conviene considerar al juego como un factor importante siguiendo el punto de vista de Román Esqueda al relacionarlo con el Diseño.

Otra vía para la experimentación consiste en la búsqueda de una atmósfera o el carácter especial para alguna temática en particular. Así, la técnica es un elemento que refuerza el sentido: un potenciador semántico, y que ha alimentado todo mi quehacer personal, donde se pueden apreciar las versiones o variantes técnicas que dan cuenta de un carácter diferente dentro de un mismo tema y que revelan posibilidades diversas.

Ya se ha hecho evidente la delimitación del tema en varios aspectos mencionados con anterioridad, por lo que el énfasis será la conexión e invitación a la producción de series temáticas con apuestas en técnicas clásicas o no y que puedan derivar a la experimentación como una forma de conocimiento nuevo que pueda sistematizarse.

En éste último capítulo también se da cuenta de la puesta en forma dentro de la práctica de taller de las series propuestas como vías de trabajo donde se vuelven a enfatizar los ejes o dimensiones que se presentan al inicio de la tesis, con la intención de corroborar los procesos presentados.



“Digo que soy como todos, un poco la mar, un poco la arena...
digo que voy donde todos y es adonde el agua me lleva...”

Patxi Andión

CAPÍTULO I

ILUSTRACIÓN: RELACIONES DE ORIGEN Y CONTEXTO

1. Representar e Ilustrar: principios entre la forma y la función.

Entre la sensación y la imagen transcurren una serie de operaciones de carácter perceptual, intelectual (conceptual) y manual (motriz) que construyen las relaciones del ser humano con su entorno. La representación consiste en “nombrar” de manera registrada y socializada (el dibujo, la escritura y la fotografía) a cada persona, objeto o fenómenos visibles en principio y posibles o presumibles cuando no visibles o tangibles para identificarlos y materializarlos en consecuencia como registro o sustitutos de la experiencia real o imaginaria.

La ilustración históricamente se ha ocupado de la descripción gráfica asociada a conocimiento, de esa manera la definición más recurrente de ella es la de “iluminar” o complementar información escrita (textos) con imágenes (dibujos, pinturas, grabados y fotografías).

Maureen Lambourne⁵ establece una diferencia franca entre “el placer pictórico puro derivado de la descripción de aves y animales en el arte romano con los escritos serios sobre la historia natural de Plinio el viejo (siglo I d.c.)”. y confiere a esta *Naturalis Historia* un papel importante en la relación de imagen, conocimiento y especulación como funciones importantes que según afirma, dieron origen literario a los bestiarios medievales donde los textos “son una mezcla fascinante de pensamiento religioso, folclore, mitología clásica y observación de la historia natural reunida por la mano del hombre”.

Dice también Lambourne, en cuanto a esas imágenes en el plano formal que “no hay una preocupación científica sino alegórica a los textos y por lo mismo el plano de representación recurre a la estilización y muchos animales no son precisamente apegados a la realidad naturalista y en otros casos se trata de animales mitológicos”.

5 Lambourne, Maureen. *El arte de ilustrar aves*. Desde el antiguo Egipto hasta el siglo XX. 2004. p.22.

Es importante mencionar el desarrollo de los procesos técnicos y materiales de representación para la producción de los soportes gráficos existentes.

El lenguaje de la Ilustración como oficio con sus características propias, se nutre de todos los códigos visuales que han desarrollado las artes plásticas en la factura de imágenes, así como también hay que mencionar a la fotografía y al cine en su concreción como arte narrativa desde su advenimiento.

Los orígenes de la ilustración como “arte por encargo” se evidencian en el oficio de la ornamentación de manuscritos donde se repiten patrones establecidos y más adelante la reproducción en serie la sitúa más como una modalidad de diseño gráfico que se ocupa de la planeación, estructuración y producción de mensajes visuales además de relacionar texto (tipografía), papel y otros aspectos de producción. Esto último da cuenta de la evolución del oficio de ilustrar hacia un carácter de profesión y el detenernos sobre dicha actividad como disciplina, significa realizar una serie de aproximaciones de carácter reflexivo, analítico y crítico acerca de su producción, distribución y consumo. Juan Martínez Moro⁶ extiende el concepto de ilustración a la manera en como un arte puede responder a una imagen evocada por otro arte cuando cita a William Vaughan (S. XIX) respecto a su íntima relación con la literatura y que también conviene considerar aquí para mantener las relaciones texto-imagen como complementarias.

Entender a la Ilustración más como diseño gráfico que como arte plástico se debe a relaciones de intención comunicativa y producción. Lawrence Zeegen⁷ la sitúa dentro de una óptica de comunicación masiva, que relaciona procesos y contextos variados y que requiere de conocimientos y habilidades que van más allá de la expresión por sí misma y afirma que “por muy poderosa que sea la ilustración como forma de comunicación, sin el diseño gráfico no podría sobrevivir”. Ello subraya las relaciones de contexto y producción como soporte material de las imágenes, aunque queda por insistir que el hecho mismo de realizar una ilustración es ya un proceso de diseño en si.

No hay que perder de vista que la imagen como ilustración dentro de sus propios contextos ha conquistado terreno y de la pura ornamentación o el mero acompañamiento a los textos ha cobrado el protagonismo en la página

6 Martínez Moro, Juan. *Un ensayo sobre grabado* (a principios del siglo XXI). México. 2008. p.87.

7 Zeegen, Lawrence y Crush. *Principios de ilustración*. Barcelona, España. 2006. p.87.

impresa, siendo que además ha sobrepasado el ámbito de los impresos. Asimismo, el quehacer del ilustrador se ha transformado de un oficio anónimo a una profesión reconocida.

En la evolución del ilustrar, la actualidad de la misma presenta nuevas ópticas y concepciones, el mismo Zeegen habla de nuevas generaciones de ilustradores que han apostado a la tecnología digital para aproximarse a las necesidades contemporáneas de comunicación. Sin embargo, el proceso clásico de convertir contenidos escritos en imágenes, inicia con la lectura y apropiación de textos, su análisis y la síntesis de ideas a representar para comunicar, las relaciones de contexto (composición y carácter de imagen) y la realización propiamente dicha que involucra procesos técnicos que permitirán su reproducción.

Esta serie de acciones confirma su proximidad a la metodología de cualquier problema de diseño, de acuerdo a las metodologías aplicadas y difundidas. Sin embargo no hay que perder de vista el origen en una tradición que evoluciona a partir del desarrollo de las tecnologías entendidas en su sentido más amplio.

Como Ilustración, es conveniente desglosar y describir las acciones que tienen lugar en cualquier proceso de realización y que son comunes a cualquier finalidad comunicativa.

Dichas acciones quedan contempladas en ejes ó dimensiones por denominarlos de alguna manera y que se han derivado de la observación en la práctica profesional propia y común a otros colegas ilustradores así como en la documentación necesaria: eje Temático-Conceptual, eje Icónico (grado de representación y estilo gráfico), eje Compositivo (diseño y producción) y eje Técnico (incluye lo tonal y lo cromático). Estos ejes se pueden agrupar en un proceso general como se presenta a continuación a partir de la descripción de cinco casos.

2. Aproximación a un Método genérico para proyectos de Ilustración.

CINCO CASOS PRÁCTICOS

Esta aproximación busca relacionar la serie de procesos tanto intelectuales como iconoplásticos en la creación de imágenes para ilustrar y que tienen el carácter de arte por encargo a partir de textos dados. Estas acciones se extienden también a las iniciativas personales (el ilustrador como autor). Por otro lado es importante comentar que dichos procesos pueden variar en extensión o profundidad según el contexto, la intención comunicativa y el ilustrador mismo.

Se han seleccionado cinco casos de ilustración donde se pueden identificar las dimensiones o ejes como posibles generalidades que aplican casi a cualquier situación. Dicha selección se debe a la diferencia de abordaje en cada uno de ellos según su temática e intención comunicativa así como por su soporte o contexto; todos ellos editoriales y que se citan a continuación.

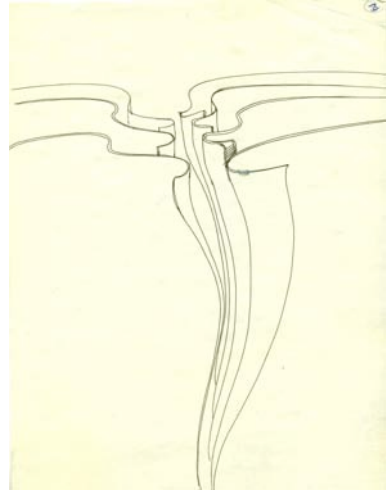
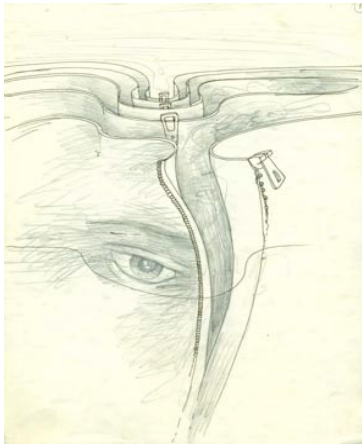
2.1. PRIMER CASO: Ilustración para interior en revista.

Página sencilla rebasada a partir de texto y espacios dados. Relato corto: Tierra Infértil. Ilustrado por Guillermo De Gante. Revista "Su otro yo", Ediciones Ortega-Colunga, México, año: 1980.

Las publicaciones periódicas constituyen un espacio muy amplio para la ilustración, dada su variedad temática, las ventajas de producción y su distribución, aunque una permanencia un tanto efímera, esto se aplica tanto a las revistas y periódicos impresos como a las electrónicas donde las relaciones de textos e imágenes se mantienen constantes.

Es conveniente mencionar que la ilustración gráfica posee una larga historia y tradición en éstos medios ya considerados masivos desde hace mucho y que convive actualmente de manera pacífica con la fotografía, que ilustra también aunque la intención comunicativa y el desarrollo del editor como personalidad coordinadora determinan el carácter de imagen para ilustrar un texto a partir del contenido del mismo, la ilustración gráfica ha demostrado ir más allá en el plano interpretativo que la fotografía, de ahí su permanencia en estos espacios.

El papel del editor fue fundamental en esta revista para adultos, Andrés de Luna crítico de arte y promotor de la cultura tuvo una visión diferente por la



variedad de contenidos que ampliaron el concepto de entretenimiento de dicha revista.

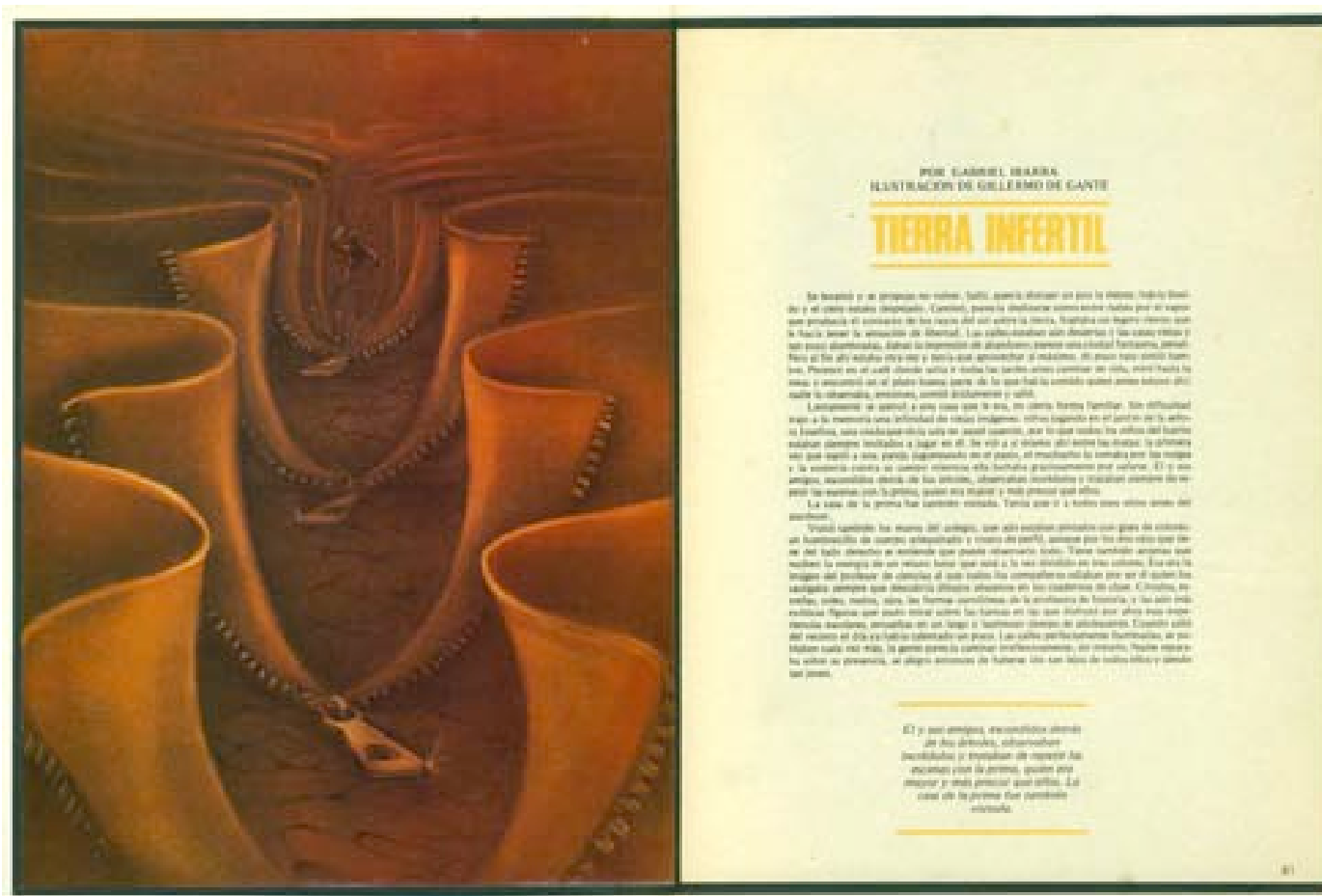
El contenido de este caso es un cuento corto y su lectura arrojó una serie de conceptos clave acerca de una relación amorosa como plano temático a ilustrar. Dichos conceptos se convirtieron en imágenes que como se puede ver en el registro de dibujo siguiente fueron configurando la idea gráfica final.



En esta serie de bocetos se puede apreciar la evolución de la idea en imágenes que articulan la composición final.

La solución técnica fue con gises pastel sobre papel Ingres de color por la comodidad de tiempo y agilidad en realización aunque la experiencia me ha demostrado que el pastel seco no es una técnica adecuada para ilustraciones por la fragilidad en sus acabados así como su manejo y procesamiento, a pesar del fijado que además altera color y superficie.

Se puede apreciar la calidad de reproducción a color. En la impresión suelen variar los contrastes y la saturación del color con todo y la posibilidad actual para el ilustrador mismo de poder intervenir los archivos digitales para impresión.



2.2. SEGUNDO CASO: Ilustración interior para el libro: “¿Y quien es ese señor?” cancionero Ilustrado.

Como homenaje a Francisco Gabilondo Soler “Cri-Cri”, Compilación de Rodolfo Fonseca y publicado por el CONACULTA (Alas y Raíces) en el 2001. Varios ilustradores. Texto: “El Juan Pestañas” Ilustrado por Guillermo De Gante.

Los libros ilustrados cuentan también con una gran tradición editorial y sus contenidos temáticos se extienden prácticamente a todos los géneros literarios: cuentos, novelas y se incluye también la ilustración en canciones, fábulas, adivinanzas, etc. como contenidos breves y que han sido terreno fértil para la imaginación de los ilustradores.

Particularmente de algunas décadas al presente, la literatura infantil y juvenil (LIJ) ha tenido un despliegue muy especial y con ello las editoriales han puesto empeño en el diseño editorial adecuado a las circunstancias del público lector.

Al mismo tiempo el espacio para ilustraciones en los libros se ha extendido y ello ha determinado que la demanda de ilustradores en éste terreno sea cada vez más notoria. Como género de diseño, la ilustración de LIJ abre muchas posibilidades a la exploración

de la iconicidad como espectro importante para los ilustradores en la consolidación de un lenguaje propio como apuesta estilística, complementado por la técnica.

Es importante hacer mención a los espacios culturales que han creado iniciativas para promover la cultura lectora que han reconocido el capital de la ilustración gráfica para acompañar y complementar textos de ésta naturaleza, asociaciones como IBBY⁸ (hoy IBBY-México a Leer) que promovió los primeros concursos para ilustradores (Antoniorobles, p. ej.) seguida por el CONACULTA (ahora Secretaría de Cultura)⁹ con la creación de la FILIJ¹⁰ y dentro de ella otros espacios para ilustradores como el Catálogo de Ilustradores de Publicaciones Infantiles y Juveniles a partir de la iniciativa de Gerardo Suzán¹¹. Merece también mención el Catálogo de Ilustradores Iberoamericano creado por “El ilustradero”¹² y apoyado por la Fundación SM.

8 Asociación internacional fundada en 1945

9 Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México.

10 Feria Internacional del libro infantil y juvenil, creada en México. 1980.

11 Ilustrador mexicano, 1990.

12 Colectivo de ilustradores constituido en 2008.

Es imprescindible mencionar la labor del CONAFE¹³ donde se formaron varios de nuestros ilustradores pioneros y más representativos en este género. Tampoco hay que olvidar el libro de texto como catálogo de ilustración pese a las bajas condiciones de producción y merece resaltar el trabajo de Carlos Palleiro¹⁴ en la SEP para el diseño y edición de dichos materiales.

A partir de todas estas experiencias se puede decir que las editoriales voltearon hacia éste género y se han creado grandes colecciones donde los ilustradores tenemos ahora un papel protagónico.

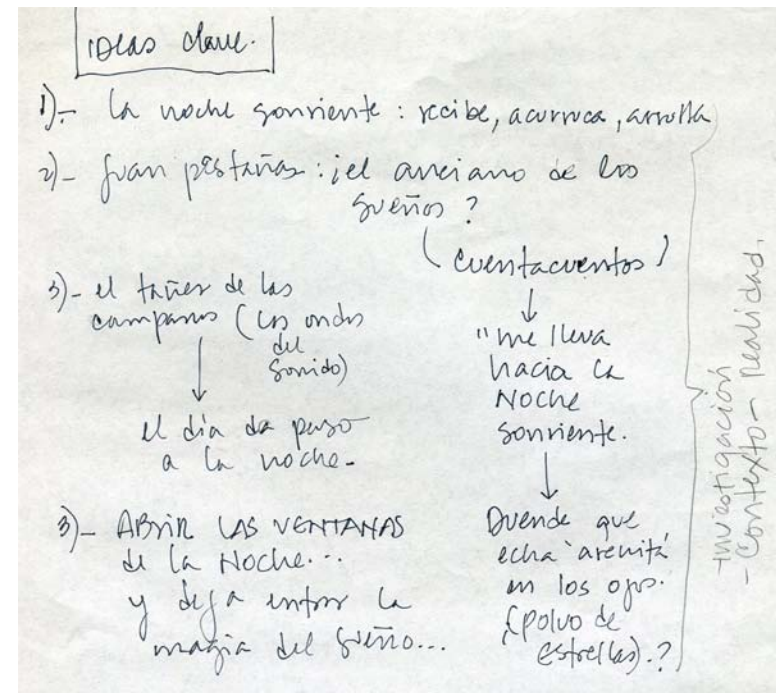
El caso particular de este cancionero presenta el trabajo de varios ilustradores invitados quienes realizamos imágenes para algunas canciones en particular como tema. Como en el caso anterior, se presentan las etapas del proceso para la creación de la ilustración solicitada mismas que coinciden con las de un proceso general de diseño (estudio del problema, propuestas conceptuales, bocetaje, documentación etc.).

“EL JUAN PESTAÑAS”, texto de origen

“Buenas Noches, hasta mañana, que el Juan Pestañas ya va a venir, el viejito de los sueños, bonitos cuentos te contará. Buenas noches, hasta mañana que el Juan

pestañas ya va a llegar, ponte la pijama, métete a la cama, porque ya es la hora de dormir”.

Es un texto muy breve y a partir de él se derivaron las ideas clave como conceptos a desarrollar para la generación de imágenes consecuentes. Se presentan la serie de etapas derivadas de ello hasta la realización de la ilustración como pieza terminada.



Palabras clave y sus relaciones

13 Consejo Nacional para el Fomento Educativo.

14 Diseñador e ilustrador Uruguayo radicado en México.

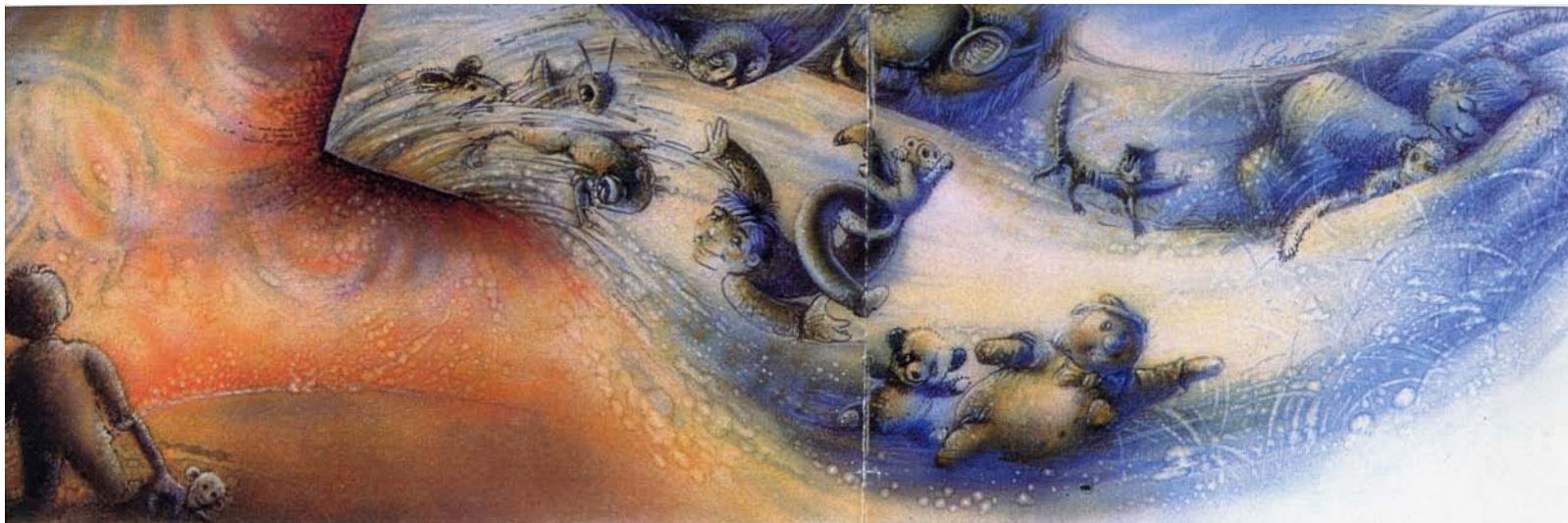
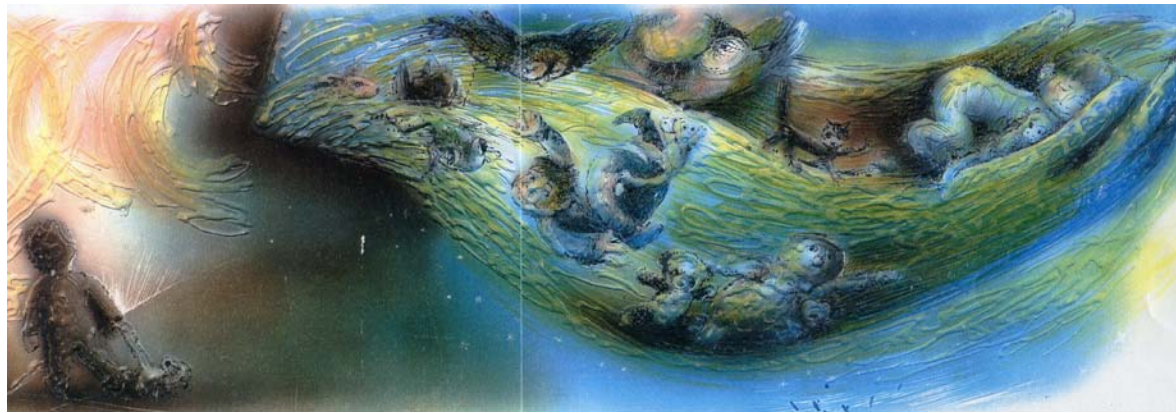


Como proceso intermedio entre las primeras imágenes y el boceto final se encuentra una etapa de documentación, donde las imágenes fotográficas proporcionaron los referentes necesarios al plano temático.



En lo que respecta a la composición, no hubo precisiones respecto al formato, el editor solo sugirió que la imagen tuviera distintos elementos que pudieran utilizarse por separado.

Las pruebas técnicas constituyeron la búsqueda de una atmósfera o ambiente acorde con el tema y la conclusión fué con tintas de color aerografiadas sobre una base de gesso (imprimatura acrílica) en papel de algodón.





GUILLEMOT ANGEL DE GUITE

El primero que ha llegado
es el soldado Bigototes
en su caballito de cartón;

y después el gato Félix
y Pinocho en un carrito
arrastrado por un buen ratón.

La Cocorica y Miguelito
vienen juntos;
Caperucita viene atrás
en un camión.

"¡Y agarrándonos las manos
los muñecos brincoteamos
hasta que aparezca el sol!"

El muñeco de sorpresa
asomando la cabeza
a todos los asustó:

"¡O se callan por las buenas
o les jalo sus melenas
porque no dejan dormir!"

54

El gato Félix se acercó
y dio un zarpazo
al Narizotas
a su caja regresó.

Aunque el tonto del payaso
se enfurruñe, bailaremos
¡hasta que aparezca el sol!

Lástima que los niños no puedan ver todo esto, pues
duermen profundamente, pero cosas parecidas y aun
más increíbles aparecen algunas veces en los sueños.

[19] Juan Pestañas

Buenas noches
hasta mañana
que Juan Pestañas
ya va a llegar:
el viejito de los Sueños
bonitos cuentos
te contará.

Buenas noches
hasta mañana
que Juan Pestañas
ya va a venir:
ponte tu pijama
métete a la cama
porque ya es la hora
de dormir.

55

El trabajo final se imprimió como pieza completa a doble página y no fragmentado como se había considerado. Se puede apreciar la ubicación y su relación con el texto.

2.3. TERCER CASO: Ilustración: interiores (BN) y cubierta de libro (color).

En el límite (On the edge), autora: Gillian Cross. Novela Juvenil, Ilustrada por Guillermo De Gante, FCE, México, Colección “A la orilla del viento”, línea o nivel: los grandes lectores. año de publicación: 2000.

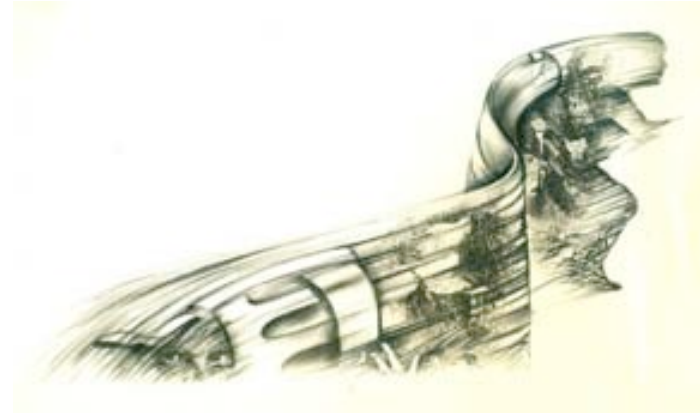
El Fondo de Cultura Económica merece una mención especial dentro de la visión editorial dirigida a niños y jóvenes. La colección “A la orilla del viento” es un espacio vivo que incluye en sus tres niveles una variedad en autores e ilustradores muy amplia (temática y propuesta estilística) La creación de la colección se debe a Rebeca Cerda quien además ha sido promotora de gran visión para la difusión del trabajo de ilustradores, en IBBY y CONACULTA desde la década de los ochenta hasta muy recientemente con la inclusión de espacios para la profesionalización de la cultura lectora dentro de la FILIJ en su XXX aniversario.

“A la orilla del viento” ha tenido varios momentos con diferentes editores y se puede resaltar la presencia

de Daniel Goldin (Editor) y Mauricio Gómez Morin (ilustrador y director artístico de la colección) quienes dieron un mayor aprecio al trabajo de los ilustradores de acuerdo al carácter de los textos. Hay que considerar también a la colección de los “Especiales de a la orilla del viento” que publica a los ganadores del concurso del mismo nombre y que fomenta el interés de los ilustradores por el trabajo autoral.

“En el límite” es una novela donde el desarrollo del tema alcanza matices dramáticos. En resumen un grupo de activistas secuestra al hijo de una periodista importante para presionar al gobierno en la creación de espacios educativos para los niños, así los padres podrían dedicarse a sus logros personales sin la preocupación del mantenimiento de sus hijos visto como el sacrificio de sus propias vidas. Además de contrastar dos realidades: la rural y la urbana, la autora introduce en tono reflexivo algunas ideas sobre la identidad y pertenencia así como de la paternidad en una panorama contemporáneo.

El tono de la novela plantea contrastes temáticos mismos que inciden en la apuesta gráfica, la colección “A la orilla del viento” se imprime en B/N y ello dio la oportunidad de plantear posibilidades técnico-expresivas y sus limitantes al respecto.



En la parte superior se incluyen otras ilustraciones para el mismo libro realizadas para ejemplificar la unidad y coherencia en el carácter icónico, compositivo y técnico del tema.

También se presenta la evolución de una imagen en diferentes estados de boceto hasta la ilustración final, la solución técnica se realizó con transferencia de tex-

tura sobre papel de algodón y se complementó con lápiz grafito.

El dibujo generativo como consecuencia de la lectura del texto tiene varios momentos de configuración que se complementa con documentación fotográfica o iconográfica para definir los rasgos particulares, las imágenes presentan cierto grado de realismo de acuerdo



1. Boceto primera intención, idea clave

al tema. En este caso el contenido del texto refiere una escena de cazadores furtivos que capturan a una liebre al mismo tiempo que ocurre el secuestro de Tug, hijo de una periodista por el grupo "gente libre".



2. Composición misma idea página doble.

Se ha preferido hacer énfasis en el drama de la escena de cacería por su fuerza expresiva en vez del plano de la descripción literal de una escena del secuestro del niño. De esa manera se propicia una lectura paralela.

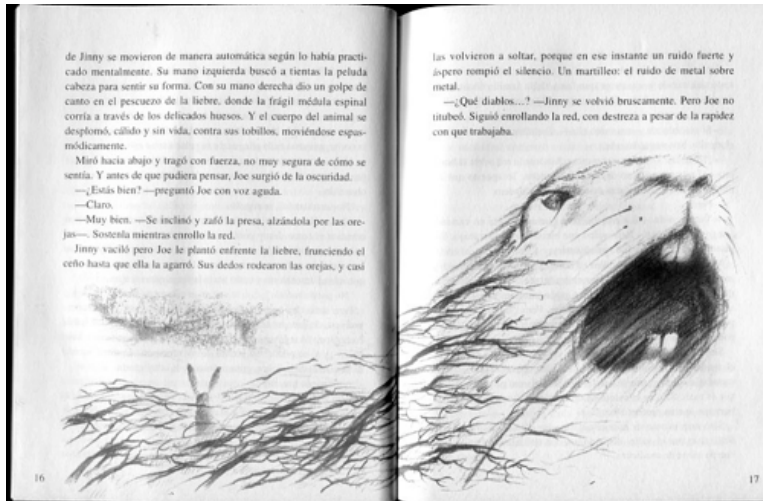
El plano compositivo evoluciona como se puede ver en el primer boceto pensado como idea básica en un contexto de página sencilla, lo que coarta en mucho las posibilidades de la escena; por ello en el segundo boceto se explora el es-



3. Prueba técnica Transferencia de fotocopia y grafito.



4. Ilustración original. Misma técnica



pacio para la consideración de un cuerpo de texto posible en página doble. Dicha relación se mantiene en la exploración técnica que busca ese juego entre un entorno orgánico y de cierto naturalismo con la fuerza expresiva del trazo.

Es evidente que la reproducción y el carácter de la publicación (calidad del papel p.ej.) determinan la lectura y apreciación de la imagen en su contexto como se puede apreciar a continuación como página doble en el libro.



DISEÑO CUBIERTA, RELACIONES DE FORMATO, DIMENSIONES



5. impresión –Imagen completa (cubierta)



El director de arte eligió la primera propuesta, la otra versión se utilizó para un cartel como se puede apreciar a continuación.

6. Variante de color y técnica



7. Ilustración aplicada a cartel para exposición

Dicha ilustración se eligió para cubierta (después de explorar otros conceptos gráficos) y se trabajó en color, considerando las relaciones de espacio y elementos tipográficos de la misma. La técnica consistió en aplicación de pastel grueso sobre fotocopia y se realizó una versión alterna con tintas de color.

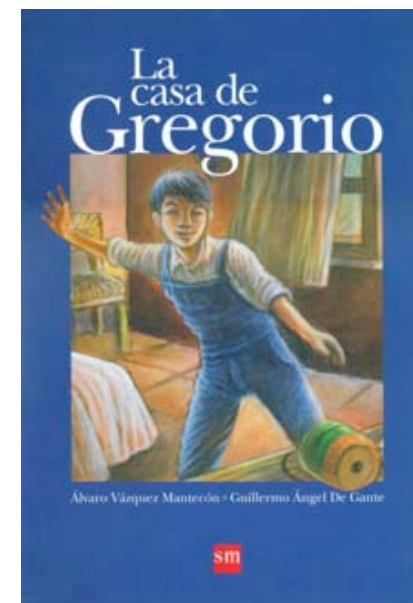
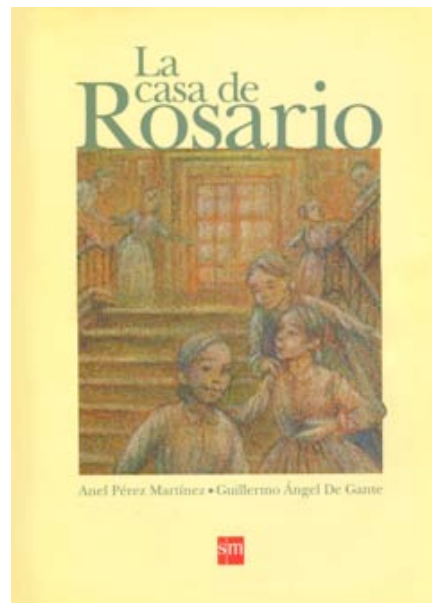
2.4. CUARTO CASO: Serie de diez ilustraciones interiores para libro sobre texto dado-carácter documental.

“La casa de Gregorio”. Texto breve para las ilustraciones y documentación adicional de Álvaro Vázquez Mantecon, (Instituto de Investigaciones Estéticas-IIE) para SM Ediciones, México. Año de publicación 2007.

Coord. de la colección: Dr. Pablo Escalante G. (IIE).

La ilustración de carácter documental ha tenido también un papel importante en los últimos años, se trata en la mayor parte de los casos de colecciones que se presentan a concursos tales como Biblioteca de Aula de la SEP y que constituyen convenios de edición para su distribución gratuita en escuelas. Dichas publicaciones también se publican para su circulación comercial en librerías.

Ediciones SM cuenta en su catálogo con varias colecciones de éste tipo, los coordinadores y autores son autoridades académicas y expertos en los temas a presentar.



La edición de estos libros da un énfasis especial a las ilustraciones en cuanto a diseño y los textos tienen un papel complementario, con alguna sección de datos concretos y complementarios acerca del tema.

La colección “Nuestra Casa” cuenta con tres volúmenes cuyas portadas aparecen en la página anterior:



5, 7 y 9) en “La casa de Gregorio”, tercer libro de la serie.

“La casa de Gregorio” nos presenta la vida de un niño del ámbito rural en México a principios del siglo XX y narra un día de la vida corriente de Gregorio y sus actividades cotidianas que involucran a otros actores y espacios.

El abordaje de este tema se realizó a partir de la documentación proporcionada por el autor: la zona de una fábrica en la localidad de Amecameca, donde trabaja el padre de Gregorio quien asiste a la escuela, juega y convive.

El dibujo generativo fue clave importante para crear las ideas gráficas que como se puede ver dan cuenta de la evolución de una escena, para ello se ha seleccionado la cuarta ilustración que finalmente se eligió como imagen de portada.

El contenido a ilustrar en la escena es que Gregorio y su hermano están por salir a la escuela, pero...



un momento, alguien no encuentra su libro; en este cuadro se muestra donde está.





En el último boceto se define la composición final, una imagen a doble página que describe la acción y la contextualiza en un ambiente con elementos propios.

Como puede apreciarse se invirtió el orden de lectura de la imagen como última decisión compositiva y se consideró el medianil como elemento importante.



El plano conclusivo tiene que ver con las decisiones de carácter técnico y cromático, para ello se pensó en la técnica que pudiera recrear el contexto idílico y rural y se realizó una exploración con distintos procesos de temple y en algunos momentos de temple y óleo para mostrar acabados muy tradicionales. Este proceso de exploración tuvo lugar durante el taller "Técnica mixta de temple y óleo" con los maestros Ma. Luisa Morales y el Mtro. Miguel Ángel Suárez. Programa DGAPA como curso interanual. Las dos pruebas siguientes dan cuenta de ello.

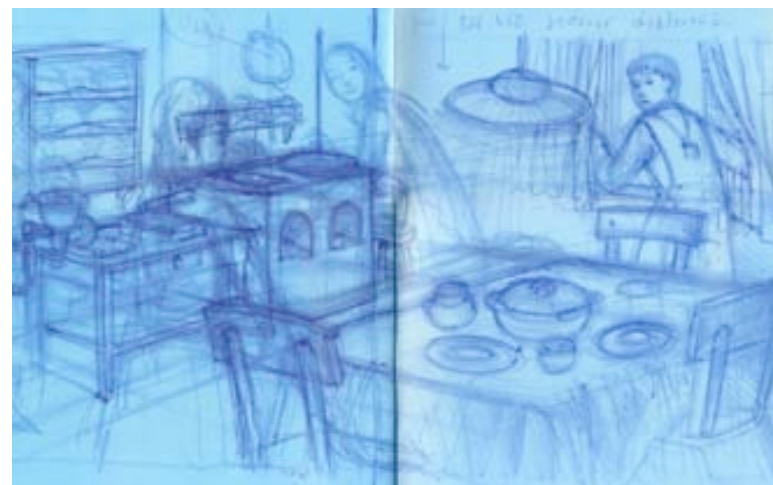
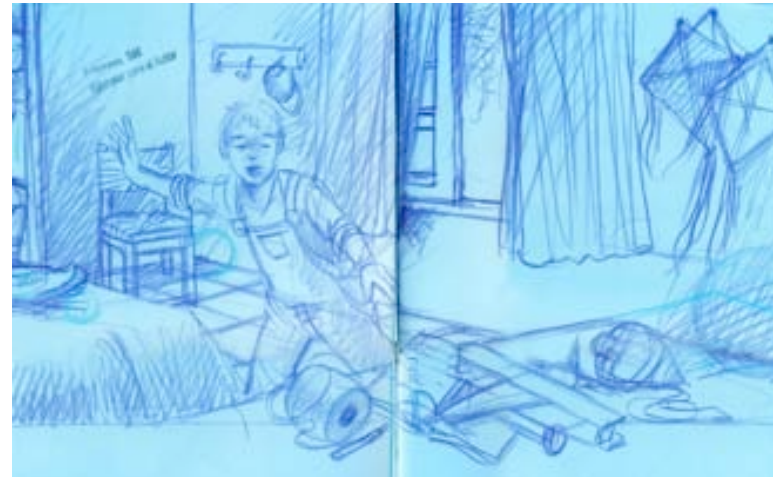


Por los tiempos de secado (óleo) y la necesidad de trabajar todas las piezas al mismo tiempo para mantener una constante en la calidad de las imágenes, se decidió trabajar en acrílicos sobre loneta para conservar el carácter de pintura.



Aunado a lo anterior, la reproducción que presenta su relación con el texto breve del autor, desde el principio el cometido para las ilustraciones fue su profusión descriptiva para lectores pequeños.

Aquí se aprecian otros usos de dos imágenes en el último estado de boceto para las guardas del libro.



2.5. QUINTO CASO: Ilustración interior para el libro TREN DE CUERDA

Fernando Pessoa¹⁵. Compilador: Rodolfo Fonseca, serie de diez ilustraciones a color a partir de textos realizadas por ilustradores con sus propias versiones sobre el personaje.

Las colecciones de libros ilustrados con temas literarios dirigidos a niños y jóvenes se han extendido notablemente y en consecuencia, los espacios para ilustrar. En ellos el trabajo de edición muchas veces es más cuidado y la calidad en las reproducciones también es notable. Estos libros, son casi catálogos de ilustradores ya que los editores buscan dar variedad al contenido en imagen al incluir a varios creadores que dan su punto de vista plástico sobre un tema.

El planteamiento es una aproximación a una personalidad literaria: Fernando Pessoa, escritor portugués y el punto de partida es información fotográfica y literaria (biográfica, y a partir de fragmentos de la obra del autor así como de otros escritos sobre él). En este proyecto se puede apreciar la visión de diez ilustradores sobre una personalidad a modo de un retrato a partir de la misma información.

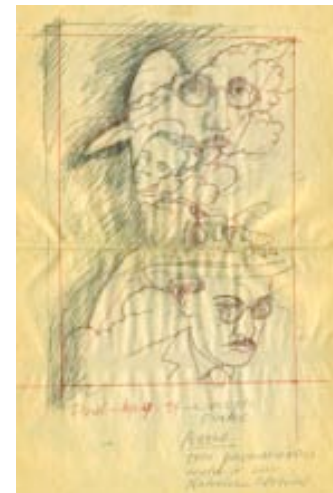
Las etapas para concretar mi propuesta fueron:

1. Punto de origen: Datos biográficos de varias plumas y referentes fotográficos.



15 Cervantes, Francisco y Fonseca, Rodolfo (Antologadores). *Tren de cuerda de Fernando Pessoa*. Colección Infancia y Poesía. México. 2003.

2. Calcos derivados de las fotos.
Como síntesis gráfica con base documental.
3. Lectura de textos y aprovechamiento de elementos gráficos derivados de conceptos clave para las primeras imágenes. (Leer-escribir-dibujar ó leer, dibujar, escribir, etc).
4. Desarrollo de ideas gráficas en cuatro momentos, (abajo).



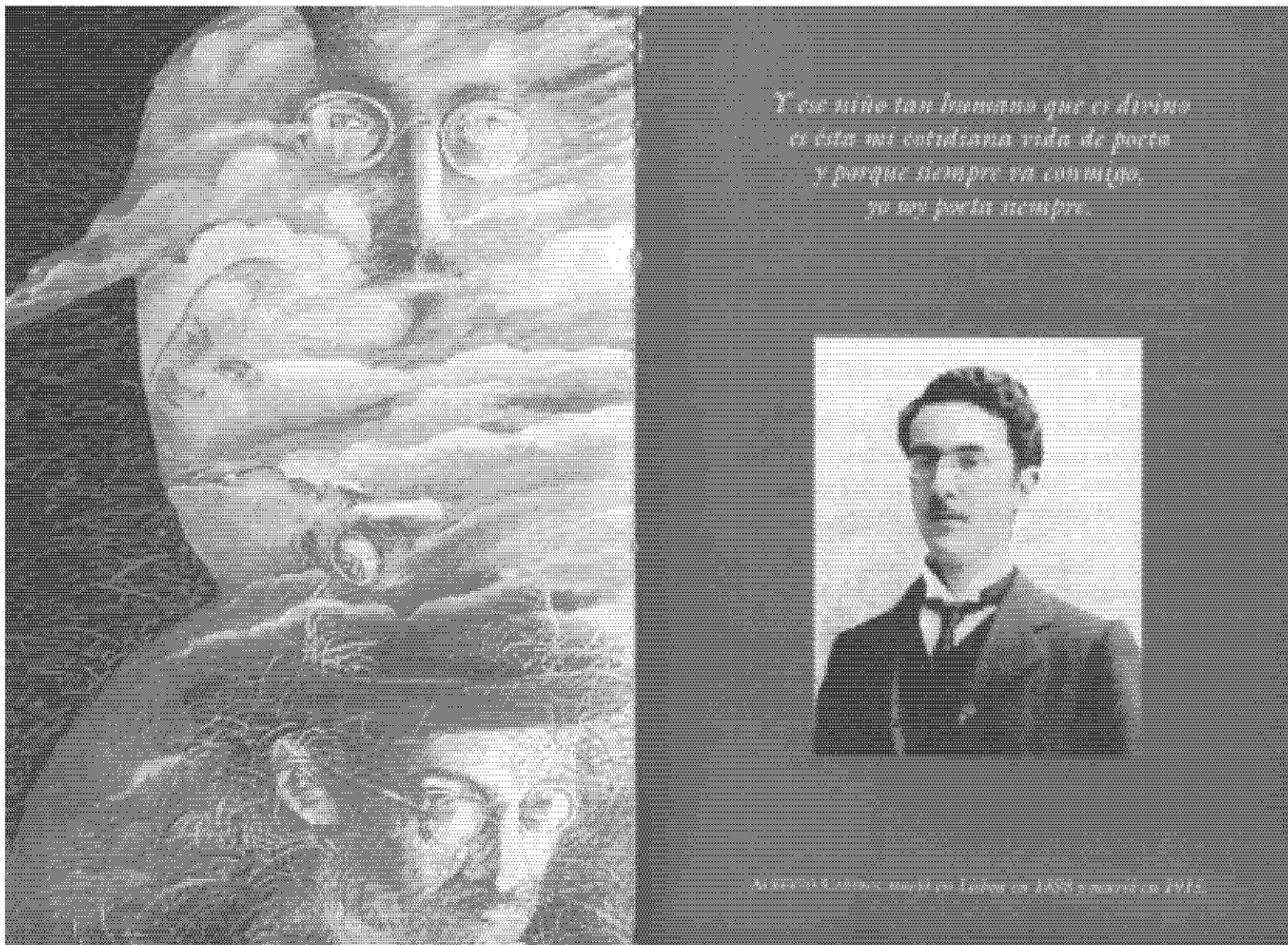


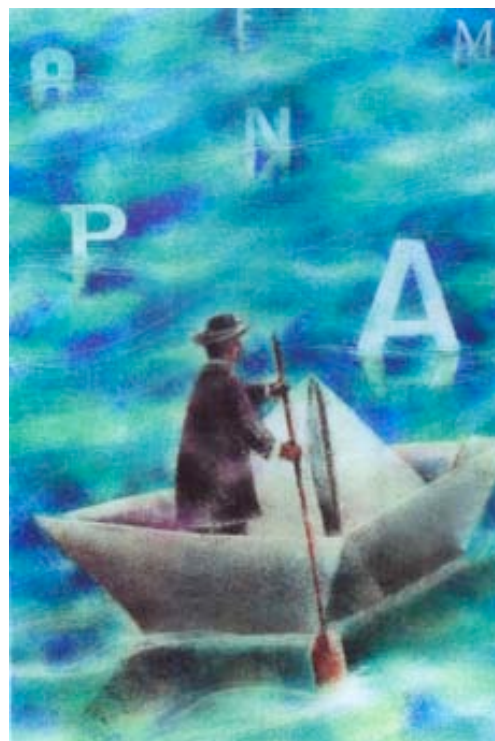
Ilustración en contexto impreso (página sencilla rebasada y página contigua)



Gabriela Podestá



Bruno González



Fabricio Vanden Broeck

En las ilustraciones, se puede apreciar una variedad interpretativa del tema: estilo y técnica que dan cuenta del punto de vista de cada ilustrador sobre Fernando Pessoa como personalidad literaria.

La compilación de los textos biográficos y poéticos así como de las fotografías de Fernando Pessoa, y la propuesta de ilustradores la realizó Rodolfo Fonseca¹⁶, creador y editor de la colección. Para retratar al personaje, el editor consideró la línea estilística de cada ilustrador para dar variedad al libro dirigido a lectores jóvenes.

¹⁶ Rodolfo Fonseca. Escritor y editor en varias editoriales nacionales.



Felipe Ugalde



Isaac Hernández



Manuel Ahumada

Esta aproximación por casos a cinco procesos de ilustración en soportes diferentes nos permite identificar por una parte las etapas en su concreción que como se ha dicho antes, la sitúan en el ámbito del diseño gráfico por su carácter de imagen asociada a texto y por la serie de etapas que tienen lugar en su creación así como por los contextos todos editoriales (en este caso) donde se han publicado.

Por otra parte, en cada uno de ellos se pueden distinguir dentro de las acciones y sus productos cuatro momentos importantes que varían en extensión a partir de la intención comunicativa y del propio proceso. A estos momentos les he dado el nombre de ejes o dimensiones mismos que se describen a continuación y que se utilizarán a lo largo de este trabajo como referentes importantes.



Mauricio Gómez Morín



Alejandro Magallanes - cubierta

3. Ejes o dimensiones (una propuesta metodológica)

3.1. Eje Temático

Constituye el punto de partida como contenido expreso: el tema (un “que decir”) a partir de la intención comunicativa (“para que decir”) y que puede dar origen a los posibles géneros¹⁷, categorías¹⁸ ó tipos y usos¹⁹ en ilustración. Dichas denominaciones se pueden sustentar a partir de la finalidad o función de la imagen como problema concreto de diseño gráfico a resolver y es importante aclarar que las tres acepciones aplican para el objetivo de este trabajo ya que por sí mismas implican toda un serie de vías interpretativas asociadas a contextos variados cuya revisión particular excede al objetivo único de ubicar este principio como parte del proceso para ilustrar.

Por ello se elige el sentido más práctico de dichos términos: “el qué y para que ilustrar”. Sin embargo, cabe decir que existen otros criterios de carácter más formal que pudieran establecer algunas otras tipologías o categorizaciones: por técnicas o por estilo gráfico por ejemplo. Una expresión más agresiva para referirse al tema y finalidad o función en ilustración es

17 Beristain, Helena. *Diccionario de Retórica y Poética*. Colombia. 2000. p. 231-238.

18 Martínez Moro, Juan. op.cit. p.84

19 Colyer, Martin. *Como encargar ilustraciones*. 1994. p.19

la de “opciones de mercado” que utiliza Zeegen,²⁰ o en un plano académico con el Mtro. José Luis Acevedo Heredia²¹ quien en una propuesta de tipología de la Ilustración, la clasifica: por función, por origen, por destinatario, por proceso y por contenido.

Como este trabajo pretende insistir en la intencionalidad de la ilustración como punto de origen, las funciones se pueden resumir en: información, enseñanza, recreación, entretenimiento y promoción de productos y servicios, mismas que se pueden identificar en soportes impresos (los clásicos) y de otros más contemporáneos. Conviene observar que la ilustración en su historia siempre estuvo asociada a conocimiento como lo refiere Martínez Moro²².

Ilustración e información

Se refiere a la visualización de datos concretos, mismos que en el terreno general del diseño gráfico se formulan a través de carteles, simbología, folletos que acompañan a productos, cubiertas de libros, e infografías siendo estas un soporte muy actual. En este caso el carácter sintético de la imagen por sí

20 Zeegen, Lawrence y Crush, Op.cit. p.86.

21 Académico de la Facultad de Artes y Diseño, UNAM.(Notas para el Colegio de Ilustración, Lic. Diseño y Comunicación Visual, ENAP. 1997.)

22 Martínez Moro, Juan. *La Ilustración como categoría*. Madrid, España. 2014. p.33.

misma, permite al lector, destinatario, etc. aproximarse al contenido del mensaje de una manera directa.

En estos terrenos, hay un privilegio al plano descriptivo (datos visuales concretos) sobre la libertad interpretativa y expresiva del tema. Tiene un papel de documentación o de divulgación.

En el terreno franco de la información se pueden considerar los géneros periodísticos como el reportaje, la crónica y el ensayo que dan cuenta de hechos importantes y que de alguna manera se pueden ilustrar, aunque la fotografía se ha ocupado de ello durante mucho tiempo, la infografía es muy requerida para dichos efectos y la narrativa gráfica (novela) como imagen secuencial empieza a llamar la atención para dichos fines.

De los casos revisados, cabe señalar a “La casa de Gregorio” dentro de esta línea de trabajo, donde el autor (historiador en este caso.) incluye información y datos apoyados en trabajo de investigación documental con fuentes confiables así como el apoyo en datos fotográficos e iconográficos que me sirvieron como ilustrador para recrear las escenas a partir de los textos dados, muy breves en este caso, por el carácter de los lectores incipientes y donde las ilustraciones dan pistas informativas importantes para ampliar la lectura del texto.

Para hablar de Ilustración asociada a conocimiento, es necesario referir el papel de la imagen en la ciencia como registro de procesos de investigación y que se ha identificado como ilustración científica; en ella, el rigor en la observación y registro de datos visuales va mas allá de la mera copia y el dibujo cumple un papel fundamental.

Ilustración y enseñanza

La imagen en la enseñanza cumple la finalidad de extender el conocimiento y aplica en diferentes soportes como los libros de texto que también tienen una historia muy amplia con un carácter muy general sobre temas o materias variados, aunque existen materiales impresos y audiovisuales (juegos didácticos por ejemplo). que tratan temas de manera más concreta e incluso especializada.

En México no hay más que revisar la vasta producción que ha hecho CONAFE (Consejo Nacional de Fomento Editorial) para la edición de materiales encaminados al aprendizaje de lenguas nativas y su relación con el español, en ellos la intervención de ilustradores ha sido determinante, además de ser un espacio pionero en la formación indirecta de los mismos. Ya se han mencionado también los libros gratuitos de la SEP que incluyen en sus ediciones de materias y grados diversos el trabajo profuso de ilustradores.

Ilustración y promoción

En este caso se trata de imágenes cuya finalidad es complementar la imagen de un producto o servicio para su venta o consumo. Se le ha llamado “ilustración comercial” aunque cabe recordar que todas las imágenes realizadas por encargo sea cual fuere su finalidad caben en dicha generalidad. Sin embargo la asociación a productos y objetos de consumo le ha dado precisamente ese nombre: Ilustración de producto. Así, todas aquellas imágenes gráficas y fotográficas presentes en etiquetas, envases y embalajes caben en dicha denominación.

Su finalidad es persuasiva en relación a hábitos de consumo y en cuanto a posicionamiento de marca pues además de aplicarse a los soportes mencionados, el uso de dichas imágenes se extiende a otros soportes que forman parte de una estructura mercadotécnica del producto en cuestión (carteles, anuncios espectaculares, spots comerciales, y otros elementos promocionales).

Cabe decir que la finalidad de estas imágenes es ofrecer un “valor agregado” a través de atributos presumibles, más allá de su propia naturaleza, mismos que se enfatizan desde la propia representación y a ello se le conoce coloquialmente en el medio como “imágenes efectistas” y se habla de una intención persuasiva en ellas.

Ilustración y recreación

Se ha utilizado el término “recreación” después de haber examinado algunos otros, para ubicar a las imágenes que se realizan para acompañar textos de carácter literario (cuento, novela, ensayo, etc.) y cuya finalidad no es informativa, didáctica o persuasiva de manera expresa, aunque ello no significa que estas funciones no tengan lugar de alguna manera en este caso de modo paralelo.

La recreación será entendida más como un goce estético, tanto intelectual como visual y si las imágenes diseñadas para funciones más concretas como las descritas tienen como común denominador la descripción que no es otra cosa que la literalidad en la representación de un mensaje, las imágenes creadas para textos literarios pueden utilizar otros recursos interpretativos para aproximarse al abordaje del texto sin ser mero eco de éste y propiciar nuevas lecturas del mismo.

Una de las vertientes más representativas de la actualidad del ilustrar consiste en la intención narrativa, el plano secuencial de imágenes se puede apreciar en algunos de los casos presentados y que estaría acorde con las palabras de Gerald Prince, citado por Luz

Aurora Pimentel²³ cuando se refiere al relato como “la representación de por lo menos dos acontecimientos o situaciones reales o ficcionarios en una secuencia temporal” y como ejemplos tenemos al álbum ilustrado y a la novela gráfica donde el ilustrador toma un papel de autor en un sentido total sobre texto e imagen o propuestas editoriales solo con imágenes

La tabla siguiente pretende relacionar de manera más puntual el aspecto temático con el concepto de género a partir de la función de las imágenes para ilustración.

ILUSTRACIÓN: FUNCIÓN + IMAGEN= GÉNERO

FUNCIÓN DE LA IMAGEN	CARACTERÍSTICAS Contenido	TEMÁTICAS y CONTEXTOS	GÉNERO EN ILUSTRACIÓN
1. Información, divulgación de conocimiento.	Información visual bien definida. (Ciencias, noticias, datos concretos). DIVULGACIÓN	1.1. Ciencia. Física, Química, Biología, Antropología, etc. 1.2. Publicaciones periódicas (noticias “duras”: sucesos o acontecimientos) 1.3. Instructivos y guías de uso.	Científica (Historia Natural, Antropológica, p.ej.) Infografías.
2. Promoción y venta de productos, bienes y servicios.	Persuasión, énfasis en los atributos reales o presumibles De lo que se promueve (e invita al consumo.)	2.1. Imágenes para productos comerciales en etiquetas, envases y empaques. 2.2. Imágenes en carteles, revistas y periódicos, etc.	Viñetas y fotografías. De Producto
3. Enseñanza.	Imágenes que describen y refuerzan contenidos o conceptos temáticos determinados destinados al aprendizaje.	3.1 imágenes para libros de texto. 3.2. Imágenes en libros y revistas de divulgación 3.3. Monografías y esquemas	Didáctica
4. Recreación	Imágenes realizadas para acompañar textos literarios (cuento, novela, etc.), imágenes que por si mismas establecen un discurso(ilustrador-autor).	4.1. Libros de literatura (géneros varios). 4.2. Historietas y novelas gráficas. 4.3. Álbumes.	Ciencia Ficción y Fantasía. Infantil y juvenil.

23 Pimentel, Luz Aurora. *El relato en Perspectiva*. Siglo XXI Editores. México. 2010. p.8.

Como se puede ver, el eje temático y la naturaleza de sus contenidos como finalidad comunicativa, permiten hacer una posible aproximación a los géneros en ilustración al considerar su relación con campos de conocimiento y expresión humanos diversos, aunque sería un tanto difícil hacer afirmaciones definitivas en algunos contextos por el carácter mismo de los contenidos.

3.2. Eje Conceptual.

Esta etapa inicia con el desarrollo de ideas a partir de los textos e implica una serie de operaciones de carácter lector e interpretativo, nuestros procesos cognitivos implican tanto el lenguaje articulado y su escritura como la imaginación y su registro como dibujo.

El desarrollo de conceptos para ilustrar, aplica a cualquier circunstancia temática y es el enlace entre el tema de origen y su puesta en escena con imágenes gráficas. Constituye un proceso complejo de abstracción para apropiarse del tema y elaborar propuestas en la construcción de imágenes. En este momento hacen su aparición dos vertientes o posibilidades para la creación: la vía racional que se expresa mediante el pensamiento lineal o la apuesta lógica y que aplica

a contenidos temáticos que requieren una lectura directa, informar y enseñar por ejemplo y que pueden estar asociados a ciencia, información y otros temas donde la imagen requiere un máximo de objetividad, cabe el uso de la fotografía en algunos casos como apoyo documental y en otros como imagen principal.

La otra vía creativa consiste en utilizar el pensamiento lateral como recurso para proponer una lectura paralela al texto, ello significa que las ideas propuestas para responder al tema, no tendrán un carácter descriptivo a modo de espejo de las palabras sino que el extender la lectura del texto y complementarlo por medio de la imagen será la clave; caben aquí toda la serie de transcripciones y asociaciones a figuras literarias o retóricas cuya trasposición en imágenes ofrecerá un carácter de lectura diferente en ellas. En este eje conceptual caben dos acciones importantes como registro y como representación de las ideas: escribir y dibujar o dibujar y escribir mismas que posibilitan la definición, jerarquía y selección de imágenes asociadas al texto.

El eje conceptual es el desarrollo de ideas (pensamiento visual) variadas para su materialización a partir del dibujo. Dicha fase se puede apreciar en todos los casos presentados.

3.3. Eje Icónico (Estilo Gráfico)

Cada problema de ilustración requiere de una solución icónica, para ello se considera la naturaleza del texto (tema) y su lector posible, una vez que se han determinado las características de género (finalidad del contenido).

El espectro icónico en la representación gráfica abarca desde el realismo máximo (mímesis) hasta la síntesis gráfica extrema, sin perder contacto con su referente, de otro modo quedamos en terrenos de la polisemia o multiplicidad posible de lecturas. Aquí conviene recordar a Abraham Moles²⁴ en sus gradientes de iconicidad y a Roland Barthes²⁵ con los efectos de fascinación en la imagen que no son ajenos a las funciones de la misma.

A partir del desarrollo conceptual, el ilustrador hace una apuesta de imagen y mediante el dibujo se permite materializar sus ideas en el lenguaje gráfico de las imágenes. Se puede apreciar en el caso #4 (Pessoa) una serie de aproximaciones icónicas diferentes de cada ilustrador como posibilidades para resolver el tema a partir de los mismos datos dados como material documental de origen.

24 Moles, Abraham y otros. *Grafismo Funcional*. CEAC. Barcelona, España. 1992. p.41.

25 Barthes, Roland. *Retórica de la imagen*. Argentina. 1972.

Los grados de iconicidad pueden estar asociados a estilo y extienden sus posibilidades de representar tanto lo visible y tangible (retratos) en el caso de Pessoa, e igualmente se da la posibilidad de interpretar gráficamente pensamientos o sentimientos.

3.4. Eje Compositivo (Diseño)

Se trata de aspectos contextuales y de producción: una ilustración se encuentra limitada a relaciones espaciales donde dialoga con elementos tipográficos, fotográficos u otros; así, formato y dimensiones cobran un papel importante y ello subraya su papel de modalidad de diseño gráfico más que de arte plástico.

De ahí que cualquier problema de ilustración se encuentra necesariamente limitado a dichos factores. En este momento se acentúa el carácter de diseño en la ilustración ya que además es importante considerar el contexto donde quedará incluida (libro, revista, periódico, cartel etc.) Por otro lado también conviene considerar la apuesta compositiva para reforzar la calidad de lectura de la imagen y ello se puede constatar en los cinco casos presentados en las etapas de bocetaje.

3.5. Eje Técnico (tonal/cromático)

El plano de realización y concreción de las imágenes se refiere a su factura material y se pueden establecer tres niveles de aproximación a la técnica para ilustración.

1. Como REPRESENTACIÓN: lo que hace visible a las ideas y que resulta de la relación de instrumentos, medios y superficies como soluciones técnicas variadas según sus posibilidades combinatorias.
2. La técnica adecuada asegura la REPRODUCCIÓN de las imágenes de la mejor manera. por ello es necesario un conocimiento tanto de las técnicas y sus acabados como del procesamiento de las imágenes producidas con ellas para su reproducción.
3. Por último y como un valor agregado, la técnica tiene un capital de SEMANTIZACIÓN como reforzador de sentidos, el valor expresivo de cada técnica combinado con las habilidades del realizador, determina un carácter particular como lenguaje gráfico en las imágenes y un impacto visual específico. Este aspecto es de particular importancia para el planteamiento de esta tesis.

Dentro de los elementos del lenguaje gráfico, las decisiones de carácter cromático/acromático (BN/color) son un factor expresivo importante que se derivan de las posibilidades y limitantes de carácter temático

(contenido) como a las de producción: el carácter del proceso de impresión es determinante (BN o color, tipo de soporte, etc.).

Finalmente conviene anotar que algunos de los productos de ilustración además de cumplir su función mediática primaria de acompañar un texto determinado y publicarse, pueden tener una “segunda vida” y transformarse en piezas de arte que trascienden el contexto para el que fueron creadas, prueba de ello son muchas ilustraciones que finalmente derivan a espacios de coleccionistas o de museos.



Dibujo con tableta Wacom-photoshop



“el océano es inmenso... pero tiene muchas playas...”

Un solitario feliz

CAPÍTULO II

LA TÉCNICA Y LA EVOLUCIÓN DE LOS PROCESOS PARA ILUSTRAR

El eje o dimensión técnica mencionado en el capítulo anterior parte de una historia en la representación donde los códigos visuales (Iconicidad) así como los avances técnicos y los hallazgos sistematizados en la construcción de imágenes, se deben a la experiencia de las artes visuales, por ello es necesario mencionar que las técnicas básicas, las mixtas y las experimentales para ilustración, tienen como punto de origen los procedimientos gráficos y plásticos siguientes:

1. DIBUJO

Como procedimiento de registro gráfico y herramienta del pensamiento visual, el dibujo es por excelencia el procedimiento técnico más usual y sus principios son la línea (trazo) y el tono. Constituye la expresión gráfica más elemental y se extiende al registro de imágenes (lo icónico) y de signos de la escritura (lo anícono) términos usados por Juan Acha²⁶ en su obra *Teoría del dibujo, su sociología y su estética*.

Por lo regular se relaciona al dibujo como línea y con instrumentos de punta (lápices, plumas, bolígrafos y plumones o rotuladores, materiales secos en el primer caso y tintas en los dos segundos) como medios tradicionales importantes en la historia y en la práctica de dibujar, aunque el principio de línea-trazo se extiende también a herramientas como el pincel y a las barras.

El dibujo constituye el origen de prácticamente cualquier obra pictórica, gráfica y de ilustración aunque también se considera como una categoría de obra gráfica en sí misma: es a la vez proceso y producto. Cabe decir que también algunos artistas y maestros del dibujo lo asocian con el principio tonal y monocromo más que con el de color, aunque ello es solo una cuestión de óptica y contexto.

26 Acha, Juan. *Teoría del dibujo. Su sociología y su estética*. Ediciones Coyoacán. México. 1999. p.43.

1.1. Dibujo y configuración (el dibujo como proceso de abstracción)

Betty Edwards²⁷ presenta una serie de operaciones perceptuales en principio y cognitivas por derivación, consecuentes entre sí en la factura de imágenes mediante el dibujo, que para los fines de este trabajo cito a continuación con el propósito de transparentar dichos procesos además de establecer relaciones con los principios técnicos ya expuestos.

A. Percepción de los bordes. El principio de contorno o delimitación de la forma. Establece en el orden perceptual la diferencia de figura fondo, primer grado de abstracción en la representación espacial y abstracción de la tridimensionalidad al plano. Constituye también el primer principio del contraste.

B. Percepción de los espacios. Se desprende del anterior al considerar espacio positivo a la forma y espacio negativo al fondo y cuyas relaciones dan coherencia al dibujo como imagen plana en su interpretación de la tridimensionalidad.

C. Percepción de las relaciones. Que refiere como proporción y perspectiva (la inversión de términos es mía) y que tienen que ver con el sentido espacial: escala y profundidad dentro de su bidimensionalidad para una lectura adecuada de la imagen.

D. Percepción del clarooscuro. Las relaciones de luz y sombra constituyen otro principio importante de contraste y permite el "modelado" que no es otra cosa que la representación del volumen y donde cobra importancia la textura visual como recurso técnico.

E. Percepción de la Gestalt. Entendida como la totalidad de lo percibido (formas, objetos, etc.), una experiencia integradora como resultado cognitivo en la lectura de una imagen y como mensaje de lo que se desea representar y comunicar.

²⁷ Edwards, Betty. *Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho de cerebro*. Libro de trabajo. Urano. México. 2003.

Por su parte, Manfred Maier²⁸ señala las siguientes acciones como esencia del proceso configurador del dibujo que se parafrasean por la coincidencia de acciones que tienen lugar para el planteamiento de los procesos de ilustración que se han descrito y a los que se presentarán después como apuesta experimental.

A. Observar y ver: La aprehensión de las formas como totalidades. Las relaciones de ojo-cerebro: de la sensación a la organización de información sensible para la creación de imágenes mentales como primer proceso de abstracción. Aunque no todas las imágenes se derivan de la vista por ser éste el sentido hegemónico en la actualidad. Otros sentidos como el auditivo pueden desencadenar la creación de imágenes mentales, por memoria o por asociación y en el proceso de ilustrar puede tener una pertinencia importante. Sin embargo para el dibujo como disciplina, la observación como acto de ver concentrado cobra un valor fundamental como experiencia de conocimiento y a partir de ello se establece una calidad de ver especial misma que permitirá al artista o al ilustrador elaborar una apuesta en imagen propia.

B. Transformar lo visto: Es la interpretación o traducción de lo tridimensional (lo que se percibe visualmente) a dos dimensiones (la línea y sus recursos en el plano) y la articulación gráfica mediante el dibujo de imágenes mentales no provenientes del registro visual. Y aquí coinciden los puntos mencionados por B. Edwards en la construcción de imágenes gráficas. Entre la visualización como proceso cognitivo y su materialización transcurren una serie de operaciones muy sutiles que aunadas a los procesos técnicos derivan en la representación como el puente entre la imagen mental y su concreción gráfica.

C. Dominio de las posibilidades de elaboración y expresión en los recursos del dibujo (lo que supone un conocimiento práctico así como disciplina y corroboración constante). El conocimiento práctico como punto de partida establece sus propia dinámica al explorar y conocer las relaciones básicas entre instrumentos/ materiales y superficies que den lugar a principios técnicos como constantes en principio y cuya práctica conduzca a la destreza.

28 Maier, Manfred. *Procesos elementales de proyectación y configuración*. Gustavo Gili. Barcelona, España. 1982.

D. Controlar el proceso temporal del dibujo de principio a fin como actividad configuradora (para mi significa tener un registro de los recursos aplicados). De lo general a lo particular o de lo particular a lo general según lo que requiere el tema como tratamiento visual y que deriva en la sistematización de procesos.

E. Aprovechamiento crítico del resultado del trabajo: Convertir la experiencia en principios nuevos gracias a la sistematización y valoración de procesos y resultados. La deducción, predicción y la conjetura son vías posibles para ello.

F. Aplicación de la experiencia y el conocimiento adquiridos para un continuo enriquecimiento y sensibilización. En ilustración, el dibujo como proceso configurador permite la elaboración de propuestas variadas para visualizar un tema desde ópticas diversas (icónicas y compositivas).

1.2. Modalidades

Las modalidades del dibujo en el plano práctico constituyen vías para el aprendizaje en el desarrollo de habilidades gráfico-expresivas, así como recursos para el trabajo creativo tanto para artistas como diseñadores e ilustradores.

Dicha categorización se comprueba a través de su ejercicio mismo y aplicación reiterada tanto en mi práctica docente como en mi desempeño como ilustrador.

1.2.1. Dibujo del natural

Dicha modalidad cuenta con una gran tradición que se origina a partir de ese afán muy humano en la aprehensión de la realidad objetiva y que significa la síntesis de la tridimensión (alto, ancho y espesor) a dos dimensiones (ancho y alto). En ello el papel del contorno como criterio delimitador pone de relieve el primer proceso de abstracción que transforma en conceptos representables a cualquier objeto o persona vistos. Es por eso que se considera al dibujo una forma de conocimiento.

El dibujar del natural constituye un gran ejercicio de observación e interiorización de la forma, más allá de lo que se ha pensado como un simple dibujo de imitación. Para el ilustrador, la observación concentrada es un ejercicio de sensibilización que no necesariamente obliga a una representación mimética como modo de expresión

propia (no se trata de un estilo sino de “un mantenerse en forma”). En el plano formativo esta calidad de observación fomenta el desarrollo de la imaginación y el pensamiento deductivo además de propiciar la fortaleza de la memoria visual y su posibilidad de extenderse a la conjetura (abducción).

La generación de ideas gráficas se desprende del acervo visual o “imagotheca” que existe en nuestra memoria a partir de la experiencia independientemente del resultado gráfico deseado o inducido.

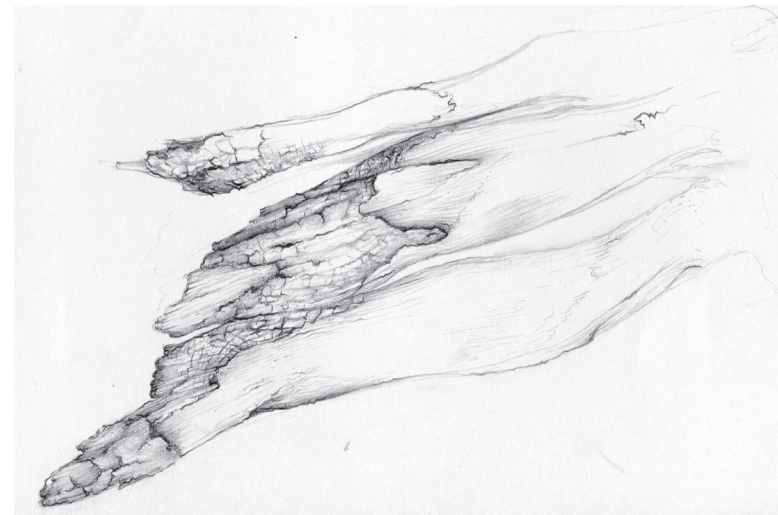
Por otra parte el dibujo del natural fomenta el pensamiento analítico reflexivo sobre los tres conceptos básicos del dibujo: **la envolvente** (diferencia figura-fondo), **la estructura**(construcción y fuerzas internas que sostienen a una figura) y **la proporción**



Imágenes: Ilustración científica, Curso Mtro. Aldi de Oyarzábal.

(relaciones entre los elementos o partes de una figura). Aunque para ilustrar no necesariamente se recurre al dibujo del natural como medio en si mismo sino a los frutos de su práctica constante de manera paralela.

Conviene anotar que esta modalidad de dibujo apunta directamente a la ilustración científica, particularmente en Ilustración de la historia natural (por citar un



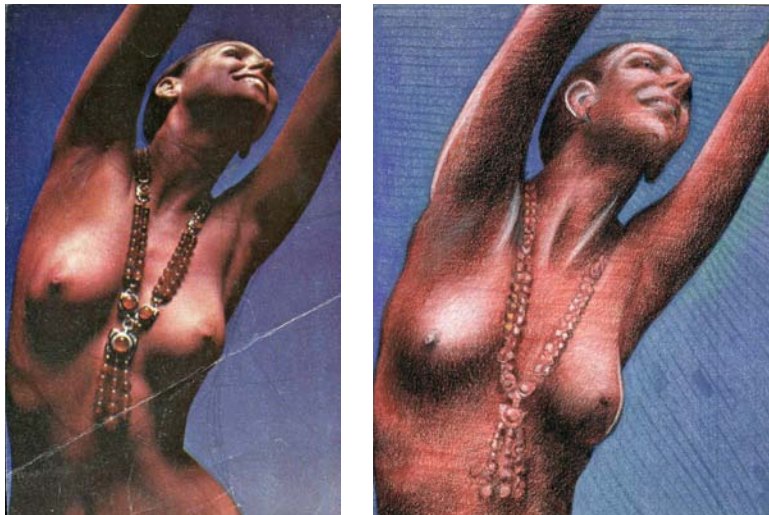
ejemplo), donde la observación puntual y objetiva sobre las formas orgánicas mediante el dibujo reportan una calidad de imagen adecuada a su finalidad: la máxima objetividad.

1.2.2. Dibujo de plano a plano.

Este modo de dibujar tiene lugar a partir de la copia de imágenes gráficas o fotográficas, donde se establecen

relaciones de escala y proporción. La copia, como señala Eduardo Chávez al decir “copiar para aprender, aprender para copiar”, ha sido una experiencia formativa para artistas, la reproducción de las obras del maestro significa para el aprendiz la reflexión sobre los modos de construir imagen del mismo y así, establecer una apropiación del proceso para asimilarlo a su propio interés creativo.

En el proceso de ilustrar, muchas veces se requiere de imágenes referentes para apoyo en la generación de ideas propias, esto se ha mencionado dentro de las dimensiones conceptual y e icónica. Con frecuencia, se copian imágenes o conceptos gráficos como punto de partida para realizar transformaciones (ángulos de observación, movimientos o variantes estilísticas así



como paráfrasis expresivas y operaciones retóricas (figuras de sustitución, supresión o adjunción), mismos que dan a luz a otros planteamientos conceptuales y gráficos.

Así, la copia como experiencia configuradora rinde sus propios dividendos, siempre considerando la intención comunicativa de la imagen en cuestión.

1.2.3. Dibujo memorístico, dibujo de invención o dibujo generativo.

La generación de imágenes por medio del dibujo es la modalidad más usual para ilustrar. Establecer un puente entre un texto literario de origen o conceptos base hacia ideas concretas, se lleva a cabo a través del pensamiento visual que se compone tanto de memoria como de trabajo conceptual que permite elaborar propuestas en imagen diversas siguiendo a la velocidad del pensamiento, Jorge Gómez Abrams²⁹ cita una serie de procesos encaminados a la configuración creativa que corresponden a estrategias de dibujo generativo.

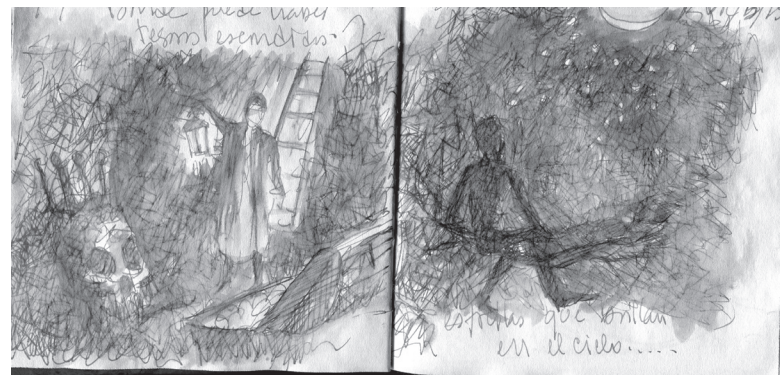
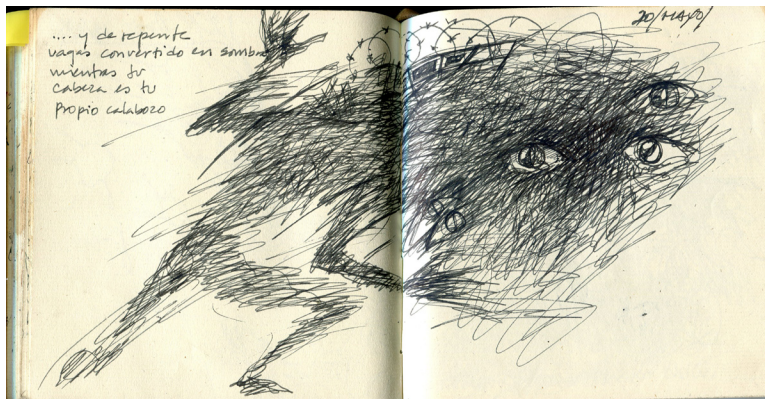
Reconstruir imágenes a partir de la memoria visual es un ejercicio que complementado con el dibujo amplía las posibilidades de visualización y generación

29 Gómez Abrams, Jorge. *Dibujos de presentación* Tilde-UAM/A. México. 1990. p.32-47.

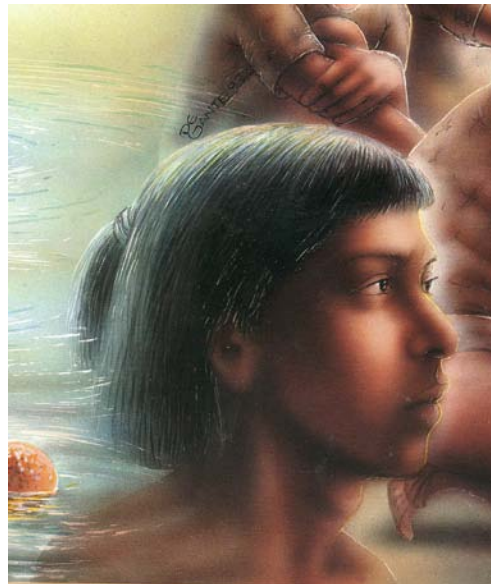
de ideas nuevas, la propia elaboración de variantes compositivas abre otras posibilidades así como la exploración de alternativas icónicas que apunten a la detonación de propuestas estilísticas.

Del eje temático al eje icónico presentados, transcurren operaciones de pensamiento visual diversas que pueden registrarse y complementarse con la escritura de manera que las ideas sean susceptibles de interpretarse, esto se puede apreciar en los casos presentados donde el primer boceto va dando cauce a la optimización de la idea gráfica mediante dibujos sucesivos que a la vez generan otros conceptos alternos.

Las diferentes aproximaciones a la lectura del texto base permiten también posibilidades interpretativas variadas: de la literalidad al discurso paralelo sin perder de vista la finalidad comunicativa de la imagen.



Selección de imágenes libreta de dibujos personal.



El ejercicio constante en el registro de ideas, encuentra un espacio idóneo en las libretas de notas, donde el dibujo generativo puede extenderse para articular apuestas de carácter narrativo.

1.2.4. Calco.

Este recurso gráfico ha cumplido varios cometidos, desde la “limpieza” de un boceto de primera intención hasta su uso como base para la digitalización y trazo en vectores en el terreno de la ilustración digital. Como ejercicio en el ámbito académico permite el desarrollo de la observación y la toma de decisiones en cuanto a la selección de datos visuales importantes en una imagen fotográfica de origen que tendrá un tratamiento gráfico.

El calco es un recurso de síntesis gráfica para interpretar planos, partes, gamas tonales y relaciones cromáticas como líneas de contorno.

En términos prácticos, el dibujo de línea es casi el principio para aplicar cualquier técnica sea ésta análoga o digital.

2. El dibujo en un proceso general de Ilustración.

Para ilustrar un concepto o un contenido temático en general, el dibujo adquiere un papel importante antes que ser una técnica ya que constituye un recurso junto con la escritura para configurar las ideas y materializarlas ó visualizarlas. Ello confirma en la práctica que dibujar es pensar visualmente.

El dibujo como proceso en cualquier proyecto de ilustración se resume en cuatro momentos mismos que se presentaron en los cinco casos.

- A.** Boceto de primera intención (garabatos “al vuelo”) a partir de las imágenes mentales que ocurren paralelas a la lectura de un texto, sin pretensiones formalizadoras, estas imágenes son la clave inicial.
- B.** La optimización de los bocetos transcurre en su revisión constante, misma que además de redefinir y concretar permite, generar ideas análogas, alternas o complementarias. En este momento cabe la inclusión de material que documente ideas que no son conocidas del todo y que agilice la representación de objetos a partir de referencias fotográficas o icográficas.

C. Establecer una relación de las imágenes creadas con el contexto nos remite al eje compositivo donde los dibujos requieren adecuarse a las relaciones de formato y dimensiones citadas y a su diálogo con otros elementos gráficos. En esta etapa, las relaciones de escala y proporción se van aproximando al carácter final de la imagen como ilustración (relaciones de carácter compositivo-formato y dimensiones).

D. Finalmente el dibujo será el inicio del proceso técnico y determinará el desarrollo a seguir para la concreción de una imagen como ilustración, la técnica en cuestión dictará la precisión del dibujo y su relación con los materiales entrará en función para resolver el lado plástico (tono y color), ya se trate de solución técnica análoga o digital.

2.1. Principios técnicos.

Los principios técnicos básicos son la línea, el tono y la mancha. La línea es resultado de una serie de procesos cognitivos para abstraer impresiones, experiencias y darles forma a partir del trazo. El tono que se obtiene por frotado, permite posibilidades variadas para producir el claroscuro en valores continuos. Ching³⁰ establecen de manera objetiva las categorías siguientes para poder identificarlos, diferenciarlos y aplicarlos.

30 Ching, F. *Manual de dibujo Arquitectónico*. Gustavo Gili. Barcelona, España. 1978. p.74.



resultado en “grises falsos” y dentro de los tonos de línea se pueden distinguir: el trazo continuo, el trazo corto, el tramado y el reticulado que se aprecian en la ilustración siguiente.

2.1.1. líneas puras (contorno).

Constituye la primera relación bidimensional importante: la de establecer la diferencia de figura-fondo y es la síntesis máxima en cuanto a registro de imagen se refiere.

2.1.2. Tonos de líneas.

Se refiere a cualquier posibilidad derivada del trazo que permite construir el modelado de una figura y del que se genera la ilusión volumétrica a través de texturas visuales. Los principios que aplican y que se pueden extender a cualquier instrumento de dibujo de punta como lápices y plumas son: dirección, extensión, presión y saturación. Se habla aquí de un





2.1.3. Mancha.

Constituye el contraste máximo, la eliminación de valores intermedios, el negro y blanco totales que establecen la diferencia de figura fondo; la tinta china aplicada con pincel es el ejemplo más común. El término “mancha”, también aplica a una superficie graduada, con valores intermedios: la aguada o tinta diluida con agua es el ejemplo clásico. También dicho término aplica en el caso de los plumones para generar mancha por su naturaleza particular como instrumento de flujo continuo.



2.1.4. Línea y mancha.

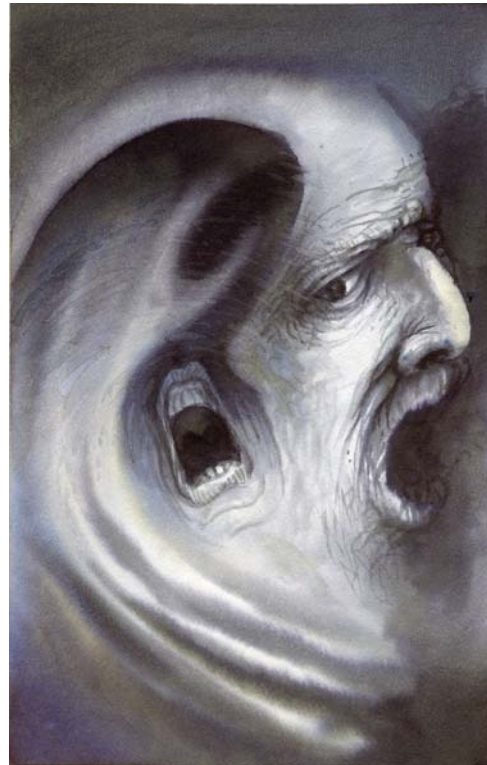


Dos ilustración en línea y mancha para interiores de libro.

Como combinación de los procesos anteriores, constituye el balance entre dos principios extremos y que ofrecen un sinnúmero de variables combinatorias que inciden en la calidad expresiva de una imagen en su realización.

2.1.5. Tonos puros.

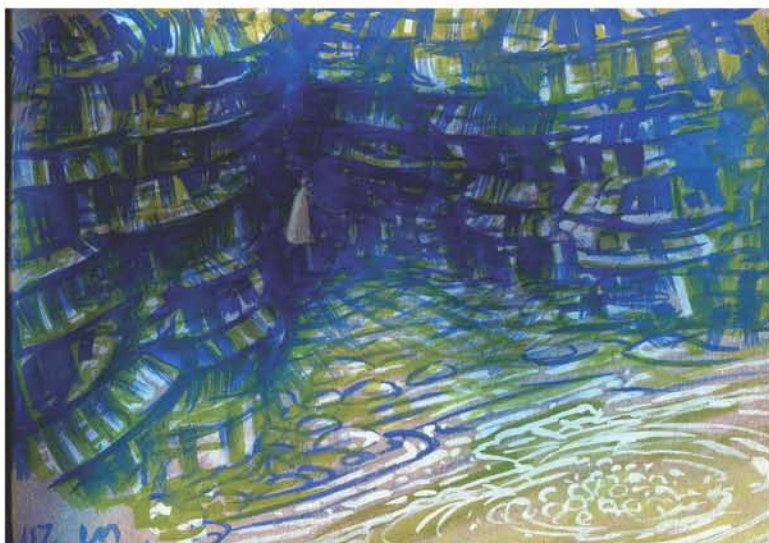
Con esta expresión Frank Ching se refiere a la consecución de valores continuos ó gradientes que



pueden ser grises o valores tonales de un color, y cuyos procesos técnicos se extienden desde los lápices grafito (por frotado) hasta el aerógrafo (por atomizado o pulverizado) con técnicas de pastel y aguadas como recursos técnicos ideales para dichos resultados.

3. PINTURA

Los procedimientos de pintura han evolucionado a partir del conocimiento y manejo de materiales, instrumentos y superficies. Cada técnica se compone de tres agentes materiales: pigmento (colorante), aglutinante y diluyente, y las diferencias en ellos genera la variedad de técnicas hasta ahora desarrolladas: temple, acuarela, gouaché, óleo, pastel, acrílicos, etc.



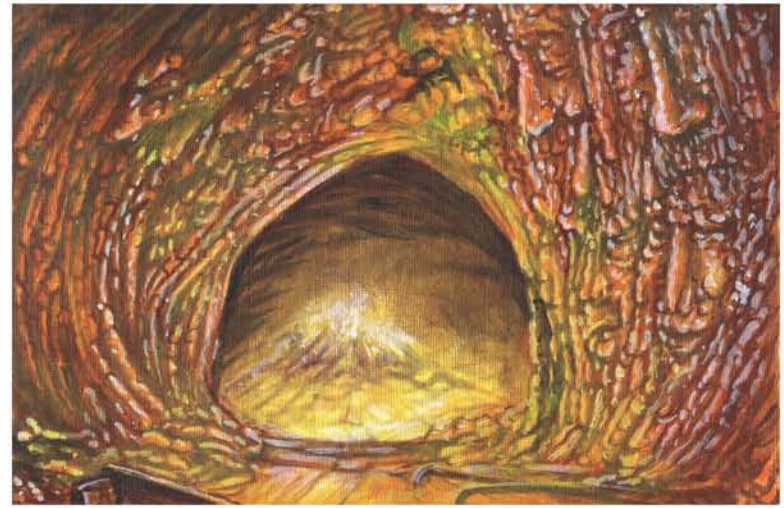
Mancha, plasta o tinta plana. Serie "Contrasentido" Gouaché.



Degradados o gradientes. Serie "Sinsentido" Acrílicos.



Impastos. Serie "Contracorriente" Encausto.



Trazo o pincelada libre. Serie "Todavía llueve" Acrílicos.



Veladuras o transparencias. Serie "Un platillo de secretos" Acuarela.



Pulverizado o atomizado. Cuatro cuadros de la serie "Estaciones" aerografías en cuatro tintas.

Considerando sus características, podemos agrupar a los materiales pictóricos en sólidos (pastel: seco y graso), solubles al agua (temple, acuarela y acrílicos) y solubles al aceite (óleos), quedando en otra categoría las lacas y los barnices.

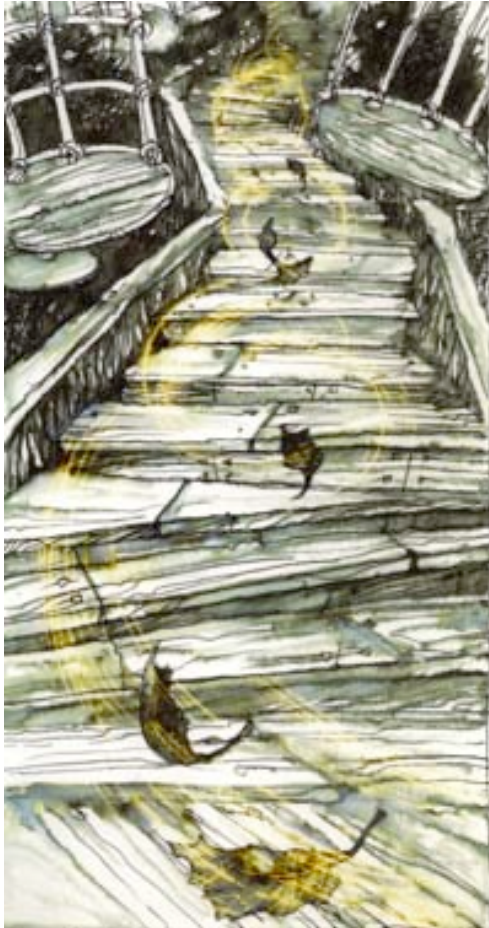
4. GRÁFICA

La reproducción seriada de imágenes cuenta con varios procedimientos técnicos e impresión mecánica que han evolucionado y revolucionado en su momento la cultura de la imagen y la escritura como recursos comunicativos y estéticos. El principio común a todos es la realización de una matriz como origen para obtener copias con características de original. Los procesos se suceden en el tiempo a partir de las posibilidades comprobadas de los recursos así como el desarrollo de herramientas o maquinaria que complementa los procesos de impresión. De la Xilografía (grabado en madera), las técnicas de grabado en metal (aguafuerte, punta seca, etc.), los tipos móviles, Linografía y la litografía, como medios artesanales hasta la alianza de esta última con la fotografía que ha originado el crecimiento extraordinario de otros procesos mecánicos (offset, rotativa, etc...), los medios impresos han sido soportes importantes para la producción artística y los soportes comerciales de promoción y venta de productos y servicios a partir de imágenes y textos.

La ilustración cuenta con una historia común a la gráfica como soporte de muchos de sus materiales y como vehículo de producción importante. Aunque cabe decir que solo algunos procesos son viables en términos de tiempo para la realización de ilustraciones en estos días. De cualquier modo cabe decir que como vía de producción y experimentación, la gráfica constituye un espacio muy prometedor.

El proceso general para cualquier sistema consiste en un dibujo o imagen como punto de partida, su transferencia al material de la matriz (bloque de madera, lámina de metal, pieza de linóleo, estireno y piedra o lámina para litografía) y cada proceso de grabado tendrá sus variaciones en el uso de las herramientas según la técnica en cuestión, En algunas técnicas, el tratamiento de la matriz con soluciones ácidos es parte importante del proceso (Grabado en metal y litografía)...

Los tres trabajos siguientes dan cuenta del valor de las versiones. El punto de origen es el dibujo a pluma con tinta lavable y efectos con cloro y se han realizado dos aproximaciones en litografía sobre lámina, en el primer caso se



1. Pluma y Tinta Lavable-cloro



2. Litografía en lámina de aluminio
(lápiz graso)



3. Litografía/transferencia/fotocopia.

siguió el proceso tradicional de dibujo con lápiz y barra litográfico en frotados para la atención de tonos continuos variables. En el segundo caso se ha realizado un proceso litográfico a través de transferencia de fotocopia del dibujo original directa a la lámina, se ha retocado ligeramente e impreso de la misma manera que la anterior.



México D.F. • Año 10 número 801

La Jornada

NIÑOS

Platería

■ SORERA SUCHAGUÁN

La profesión que hacen los artesanos mexicanos por la plata no es sólo por su brillo y abundancia, sino que la artesanal platería como buen conductor de calor y energía. Símbolo de la luna y la abundancia, no podía faltar en su patrimonio ni en la instrumentación de gobiernos y sociedades.

Con ella se han hecho los más diversos y bellos objetos: collares, coronas, broches, collares, alfileres, caracoles, vajillas, collares, joyas. Serenos, adornos de coronas, tallados, pulcritos, instrumentos y materiales de sujeción.

La Sabiduría artesanal mexicana, "el conocimiento eterno" que los dioses depositaban en las artesanas de la tierra para que los hombres la tomaran como algo precioso.

Las culturas que sobresalieron en el arte de la orfebrería fueron la náhuatl, la tarasca, la zapoteca y la náhuatl. Los orfebres de platería eran Chichilco, Teco (que coincide con la tradición) y Atzacotlán, donde se elaboran la plata y el oro para Michoacán.

El trabajo hacia el futuro y los presentes motivaban, fundían o preparaban los minerales de plata para darles la forma deseada. Junto con los artesanos de la joyería y la tallaría, los orfebres formaban una élite llamada "escultores", y se dice o palmaria era el señor desfilado Xyotlán.

A su llegada, los españoles quedaron maravillados por la calidad y la belleza de los objetos indígenas, y no sólo mandaron a comprar de esta orfebrería a Europa, sino que también los reinos de plata, se fundieron junto con innumerables objetos valiosos y la construcción en moneda. Con ella mandaron muchas de sus empresas.

Los instrumentos, ligeros, sencillos que se combinaron en la época de la Colonia fueron ahora de oro y plata, y la labor de los artesanos mantuvo su prestigio. El 8 de diciembre al granito celebraban su día con una fiesta en la calle de Platería, en el centro de la ciudad de México, ahora esa calle se llama México.

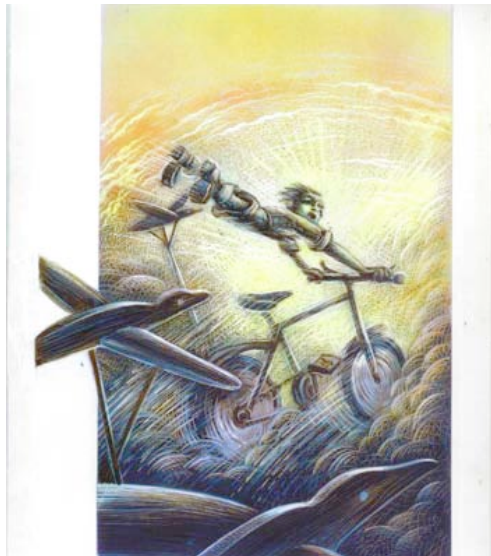
Hay en día, México sigue siendo uno de los principales países productores de plata.

Ilustración en "Scratchboard" aplicada a contexto: página de periódico.

Cabe comentar que existe una técnica el Scratch ³¹(esgrafiado) que sin el atributo de proceso seriado a partir de una matriz, nos permite acceder a calidades gráficas de acabados como grabado y que consiste en un proceso ágil de línea y tramas sobre un soporte especialmente preparado.

Particularmente me interesa enfatizar el uso del procedimiento alternativo presentado por Mauricio

31 Lozner, Ruth. *Scratchboard for Illustration*, Watson & Gupatil. N.Y., EE.UU. 1990



“El niño que no existía” Scratch color.



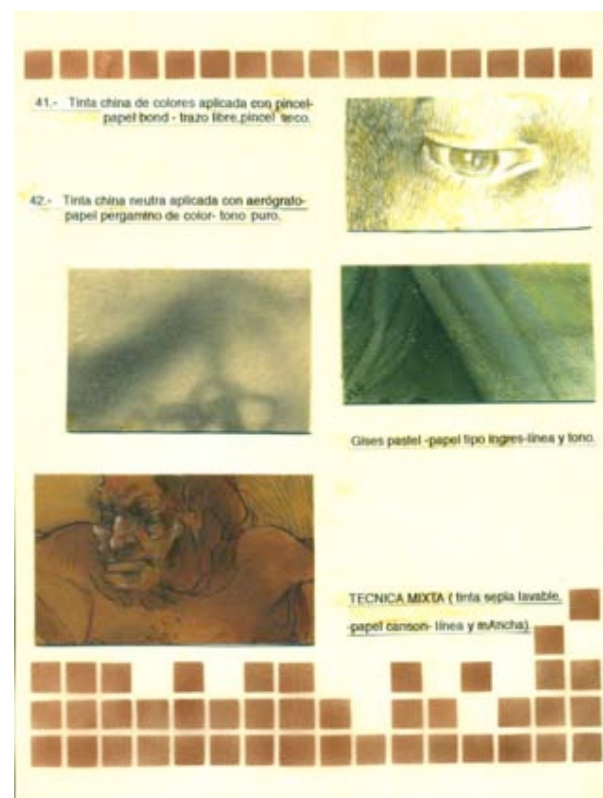
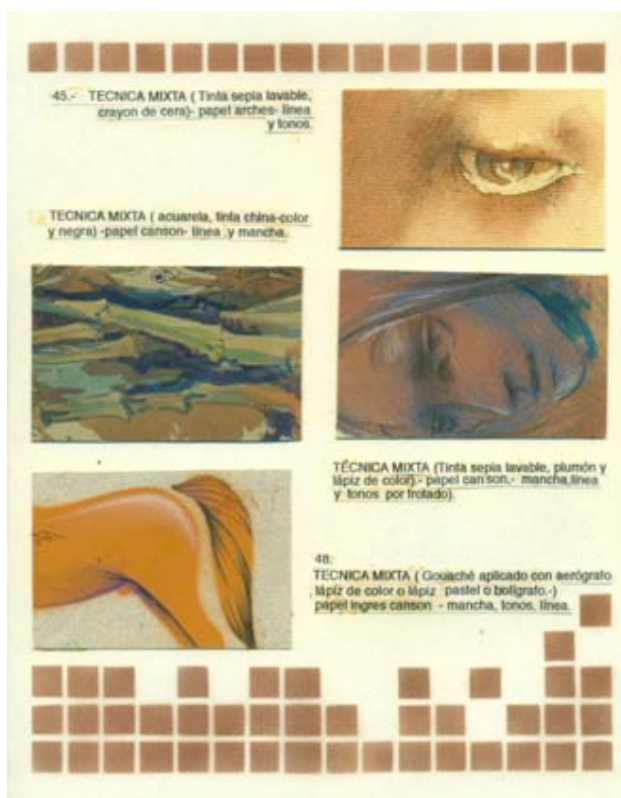
Scratch BN-cuadro de resultados o “platería” (cartulina especial: “Scratchboard”-Canson).

Gómez Morín artista plástico e ilustrador y Gonzalo Becerra, grabador y profesor en la UAM.X³², el principio se debe al alto contraste entre negros y blancos totales donde el principio de modulación se debe al manejo de trazo en tramas y texturas a línea con una aproximación sustractiva. A partir de la solución en blanco y negro se pueden crear propuestas de color con medios tradicionales (tintas y plumones).

32 Gómez. M. y Becerra. G. *Ilustración en Scratch*, UAM-X. México. 1991.

5. TÉCNICAS MIXTAS

En términos llanos se puede decir que cualquier interacción de procesos de diversa índole puede recibir dicha denominación, que como bien dice Michael Wri³³ ha permitido la extensión de las técnicas de dibujo y pintura a los ámbitos de fotografía, impresión y collage. También señala que la combinación de diferentes medios ha llegado a ser una característica constante en la práctica contemporánea, ello aplica muy bien al panorama de hacer ilustración sin perder vista desde luego los procesos de reproducción. De alguna manera las mixturas ya tienen un carácter experimental y como vuelve a decir Wri³³ es “una práctica interesante de medios apropiados e inapropiados”, a continuación se presenta una selección de muestras de clase. (1991-1992).



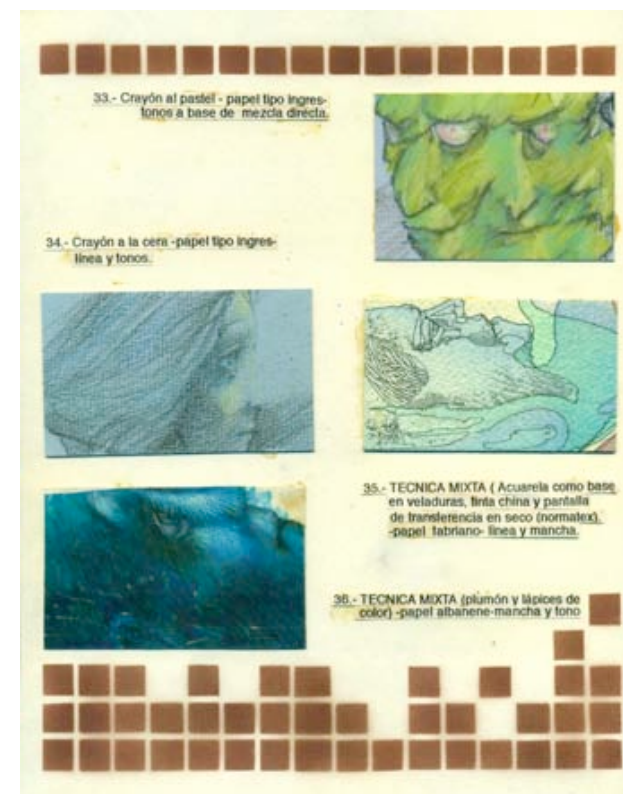
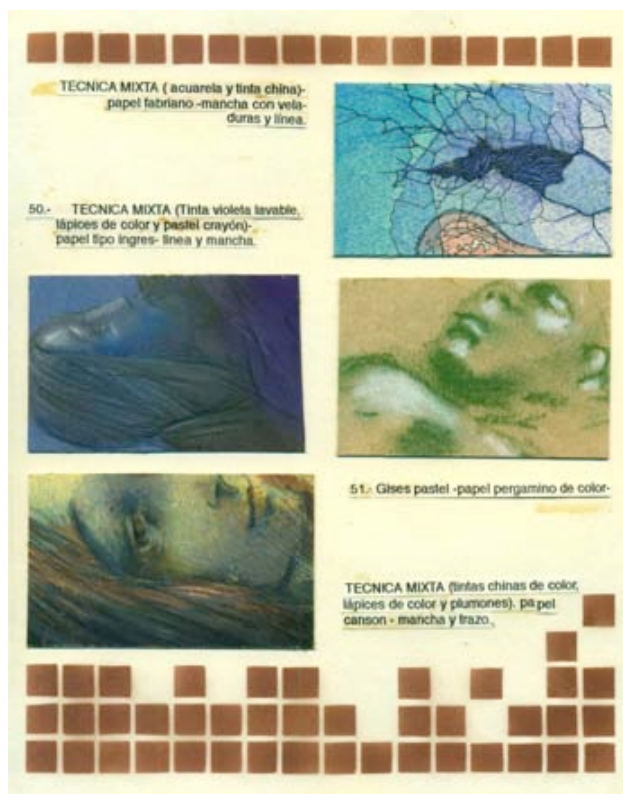
33 Wri³³, Michael. *Introducción a las técnicas mixtas*. Blume. Barcelona, España. 1995 p.16.

Desde mi punto de vista apoyado en la práctica existen tres consideraciones importantes acerca de a las técnicas mixtas para ilustración:

A. Relaciones de compatibilidad material. En este caso se consideran el origen, naturaleza y las cualidades de lo agentes a combinar.

B. Relaciones orden de proceso. En algunos casos la naturaleza de cada material aconseja una secuencia de etapas para determinados resultados, en otros casos el orden es indistinto.

C. Relaciones de complementariedad. Tienen que ver con la economía (según dimensiones p.ej.) de materiales y con sus cualidades en cuanto a acabados al aplicarlos juntos. Ello redundando también en que cada técnica tenga el mejor aprovechamiento y sirva a los propósitos deseados.





1. Acuarela (mancha por veladura)/pluma y tinta



2. Acuarela/ pluma y tinta/ lápiz de color claro.

6. FOTOGRAFÍA

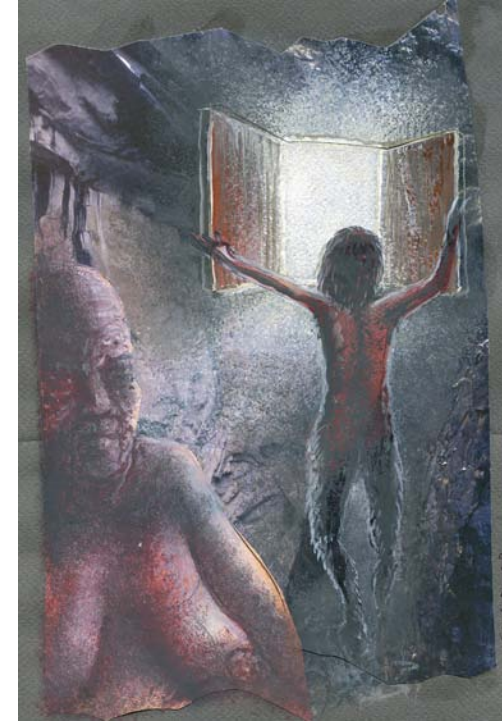
Como recurso de representación ocupa un lugar crucial en la historia de la producción de imágenes, como resultado de una búsqueda extensa, que abona de manera fundamental al registro de la realidad tridimensional directa. Desde el acceso de la fotografía, las artes de la representación ya existentes quedan liberadas del afán de la aprehensión de la realidad como documento ya que la nueva técnica se ocuparía de tal misión.

La fotografía por otro lado, además de sus capitales expresivos propios mas allá de lo mecánico en su manejo, jugaría un papel mas que importante en la producción de imágenes en serie al desarrollarse procesos fotomecánicos que darían origen a toda una gama de procesos de impresión como se han mencionado. La Fotografía es un recurso para ilustrar en términos informativos y en lo que corresponde a lo expresivo, el fotomontaje y el ahora llamado fotoarte tienen un valor propio, no se diga la manipulación o intervención de imágenes fotográficas por medios análogos y digitales.

1. Base plumón (mancha-plasta) lápiz de color (tonos).



2. Idem. Variación estilística



COLLAGE: Tres propuestas técnicas de una escena de "Contrasentido".

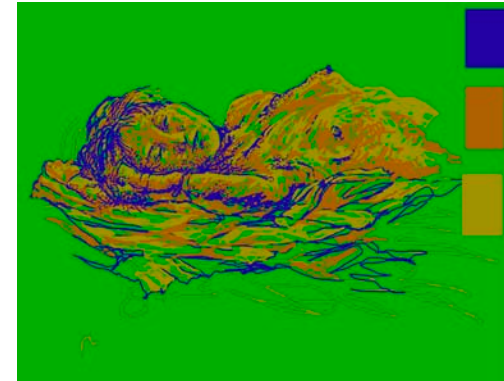
7. COLLAGE

Probablemente es el medio plástico mas reciente como hallazgo en la convergencia de materiales y soportes de naturaleza diversa, principio que nos lleva a una posible definición del término, su origen se sitúa en dentro de las primeras vanguardias del siglo XIX, entre el Dadaísmo y el Cubismo con incursiones temáticas variadas, dentro de los géneros establecidos el bodegón y la naturaleza muerta constituyen un pretexto plástico evidente donde el juego formal y la riqueza de las posibilidades combinatorias de los materiales ofrecen una gran variedad de posibilidades expresivas. El collage como recurso en la construcción de imágenes para ilustrar tiene actualmente una presencia importante debido a sus cualidades como lenguaje –muy propio y particular- y a sus posibilidades de reproducción..

8. PROCESOS DIGITALES

En esta aproximación a los recursos materiales y técnicos que han dado soporte a siglos de hacer ilustración, queda por hacer alusión a la última modalidad en la creación de imágenes que trasciende la materialidad misma y ello establece una diferencia muy grande entre la concepción y realización tradicionales porque entraña como dice Lawrence Zeegler³⁴ la adaptación a las nuevas tecnologías y el desarrollo de nuevas habilidades “exigen modos nuevos e innovadores de visualizar conceptos y de dar vida a ideas, estados de ánimo y movimientos”.

Sin embargo ello ha sido en principio un tanto polémico ya que si bien la computadora es una herramienta que ha permeado prácticamente todos los ámbitos de la vida humana incluyendo las Artes y los Diseños en particular en lo que corresponde tanto a la producción como difusión de imágenes lo que ha agilizado de muchas maneras los procesos de comunicación, ocurre que ello ha “abaratado” por decirlo de alguna manera los procesos que estaban en manos de profesionales de dichas áreas. Con esto no se niega las capacidades y posibilidades cada vez mas amplias de dicho medio mismo que debe ser explorado y desarrollado. Es de notar que aunque cada vez hay más artistas e ilustradores forjados en la tradición que incluyen la tecnología para sus creaciones, el lenguaje gráfico y pictórico permanece y ello hace la diferencia con aficionados que descubren en un “clic” involuntario un efecto que convierten en recurso al principio y lo reiteran para presentarlo como “técnica” o “estilo”.



³⁴ Zeegler, Lawrence. *Ilustración Digital*. Una clase magistra de creación de imágenes. Promopress. Barcelona, España. 2007. p.14.



Tres ejercicios del natural, realizados con tableta Wacom. Taller de la Mtra. Tania de León

Los programas para arte e ilustración siguen manejando el lenguaje y los términos utilizados en las técnicas tradicionales aunque sus procesos y la “materialización” de imágenes obedezca a otros principios y requiera del desarrollo de nuevas habilidades. Por último, es importante mencionar las relaciones que se han establecido entre procesos tradicionales de dibujo o pintura que se intervienen con la computadora y que dado sus ventajas (respaldos, etc.) se hace posible una vía importante para la experimentación.

Finalmente acerca de la técnica y como convencido de su valor para el ilustrador, no puedo dejar de citar al artista alemán Max Klinger (1857-1920) mencionado por Susan Lambert³⁵: “Debido a su particular apariencia y su obligada manera de manejarlo, cada material está penetrado de un único espíritu y poesía que, en las manos de artista, refuerza enormemente el carácter de la representación, y para el cual no hay sustituto; del mismo modo, el carácter de una pieza musical depende de la clave determinada de antemano”. Aunque también cabe decir que el plano aparentemente “transgresor” de la deconstrucción crea sus propios principios que también tienen espíritu y poética en manos de la experimentación.

35 Lambert, Susan. *El Dibujo. Técnica y Utilidad*. Tursen-Hermann Blume. Barcelona, España 1996.



“Caer siete veces... Levantarse ocho.”

Máxima del Budo

CAPÍTULO III

LA EXPERIMENTACIÓN, UNA CONSECUENCIA NATURAL DEL CONOCIMIENTO Y LA EXPERIENCIA

1. Ilustración: técnica y estilo.

Me he referido con anterioridad a los fundamentos que relacionan a la Ilustración con las técnicas y sus referentes inmediatos en las Artes plásticas, la gráfica, la fotografía y la tecnología digital. Ahora conviene detallar algunos aspectos básicos para referirme con libertad en lo futuro de este trabajo a todos los términos empleados y sus transposiciones.

El quehacer de la ilustración permite la versatilidad en el uso de procesos técnicos según tema y finalidad en lo general y en lo particular del gusto y conocimiento del ilustrador, que en un momento dado hace de una técnica su propio lenguaje.

La técnicas pueden asociarse a géneros ó a estilos, en ello consiste su pertinencia y su vigencia, aunque es difícil hablar de longevidad u obsolescencia en ellas porque cada ilustrador se las apropia y las puede convertir en su lenguaje. Al final de cuentas nos encontramos con materiales asequibles en el mercado de los materiales de arte.

El establecer categorías en las técnicas básicas también facilitará la identificación de procesos en su momento, de ahí que los presente de la manera más general: Por su condición material.

a) Materiales sólidos: grafito, lápices de color, sanguina y pastel. Se derivan de las llamadas técnicas secas.

b) Tintas: bolígrafos, tintas chinas y lavables; plumones (varias calidades).

c). Pinturas solubles al agua: Materiales solubles al agua. (temple, acuarela, acrílicos, etc.).Se conocen como técnicas húmedas.

A continuación se presenta una relación de dichos materiales para presentar sus particularidades:

TIPO DE MATERIALES	PRESENTACIONES.	CONSTITUCIÓN	CARACTERÍSTICAS
I. MATERIALES SÓLIDOS 1. Grafito 1.2. Lápices de color 1.3. Lápices para dibujo 1.4. Barras para dibujo 1.5. Pastel seco 1.6. Pastel graso	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Lápices, barras y minas para lapiceros. 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Grafito y arcilla en calidades variables lo que determina su dureza o suavidad en mina o barra. 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Mas arcilla=mina o barra mas blandos=grises a negros mas saturado Para FROTADO. Menos arcilla=mina o barra mas dura= grises variables no saturados- PARA TRAZO.
II. TINTAS. 2.2.1. Bolígrafos 2.2.2. Chinas (permanentes) 2.2.3. Lavables (Plumas fuente) 2.2.3. PLUMONES (ROTULADORES) 2.2.3.1. Tinta a base de agua. 2.2.3.2. Otras bases.	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Instrumento con tinta a base de aceite o gel. ♦ Aplicación con: plumas de inmersión (plumilla y manguillo) estilógrafos, pinceles, aerógrafos y herramientas, improvisadas. Variables según marcas y distribuidores. 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Cuerpo de plástico o metal y refacción de tinta intercambiable y desechable ♦ Cuerpo de plástico ó metal y alma de fieltro o nylon cargado de tinta 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Económico, práctico y versátil, tinta permanente y de flujo continuo. Resistente al agua y relativamente a la luz, versátil en instrumentos, procesos y superficies. ♦ Sensible a la luz y humedad, versátil en uso de instrumentos y procesos. ♦ Transparencia y saturación en color en ambos casos, sensible a la luz y humedad en el primer caso.
III.-Pinturas solubles al agua. 3.1. Temple 3.2. Acuarela 3.3. Gouaché 3.4. Acrílicos	<ul style="list-style-type: none"> ♦ De preparación y uso casi inmediato. Por la rapidez del secado. ♦ Pastilla, Pasta en tubo, lápices y crayones y líquidas concentradas. ♦ Frascos y pasta en tubos. ♦ Idem. 	En general para todas: <ul style="list-style-type: none"> ♦ Pigmento (agente colorante origen orgánico o sintético. ♦ Aglutinante: 3.1. Huevo 3.2. Goma arábica 3.3. Goma arábica 3.4. Acetato de polivinilo similares ♦ Diluyente: agua. 	3.1. Tansparencia, secado rápido, versatilidad en soportes, durabilidad 3.2. Transparencia, luminosidad, secado rápido, sensible a la luz, solo uso de papeles blancos. 3.3. Pastoso y opaco (cubriente), versátil en procesos, sensible a la luz y humedad. 3.4. Pastoso y opaco (cubriente), versátil en procesos.

Conviene decir que en el caso de ilustración para impresos, rara vez se utilizan oleos ó lacas y barnices aunque en este último caso los artistas del grafiti que ha cobrado mucha importancia como “street art” o de la aerografía automotiva tienen mucho que decir al respecto ya que sus imágenes sobre muros y otros soportes responden al uso de dichos materiales y sus procesos particulares, adecuados a la escala y permanencia.

Materiales	INSTRUMENTOS	SUPERFICIES	PROCESOS	RECURSOS
1. Café soluble	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Pinceles varios, ◆ pluma de inmersión ◆ Navaja de costilla para esgrafiar (base gesso) 	Papeles absorbentes blanco Cabe uso de imprimatura) Como el gesso	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Mancha y línea. ◆ Esgrafiado en húmedo o en seco. ◆ Pulverizado 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Solvente (bencina, glyco, gasolina blanca) Diluyente acrílico (Indart) ◆ Tabla macocel. ◆ Cinta para tensado. ◆ Godete
2. Chapopote (Asfalto)	Pinceles y brochas de cerda. <ul style="list-style-type: none"> ◆ Puntas para esgrafiar. 	Mismos anteriores, albanene y estireno (20 pts.)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Pincel seco. ◆ Mancha y línea. ◆ Esgrafiado en húmedo y en seco. ◆ Monotipos 	Mismos. Placa y rodillo Para monotipos.

e). Materiales de otra naturaleza (no necesariamente del ámbito gráfico o plástico comercial).

1.1. Hacia la deconstrucción por la alteración de los procesos.

El recorrido previo cumple la finalidad de ubicar el papel de la técnica en la realización de ilustraciones bajo la óptica análoga e independientemente de tema-función, estilo gráfico, etc. Los procesos presentados tienen su propia lógica basada en la experiencia de siglos en algunos casos, dicha lógica no es otra que la relación adecuada de instrumentos, materiales y superficies y en el caso de ilustración que se puedan reproducir adecuadamente.

El planteamiento de este trabajo es respetuoso de los principios básicos, el concepto de experimentación parte de un conocimiento previo y apunta a un cierto replanteamiento de principios en las mismas técnicas, lo que determinará el carácter de lo experimental y que tiene como base la deconstrucción de dichos principios técnicos sin perder de vista su aplicación a ilustraciones con fines y contextos bien definidos.

Con el carácter que he dado a la ilustración: más como una modalidad de diseño gráfico que de arte plástico, la técnica tendrá un valor determinado por el ilustrador mismo en términos prácticos (lo que sabe hacer o con lo que

se siente mejor) como resultado de un trabajo reflexivo en torno al carácter del tema y su fin comunicativo así como sus posibilidades de reproducción.

Aquí conviene hacer algunas precisiones y para ello parafraseo al Dr. Román Esqueda³⁶ que al reflexionar acerca de las relaciones Diseño-Arte, se remonta a la Grecia Clásica como fuente de la tradición humanística y se detiene en el concepto griego *techné*. Al respecto señala sus características esenciales: “primero que es un saber basado en el conocimiento de la verdadera naturaleza de su objeto; segundo, que es capaz de dar cuenta de sus actividades toda vez que tiene conciencia de las razones con arreglo a las cuales procede”, este párrafo resume un recorrido que viene desde Platón a Werner Jaeger(1992).

Dicha referencia se amplía hasta considerar las *techné* como aplicaciones prácticas, y justamente la ilustración como lo planteamos a través de sus ejes o dimensiones puede entenderse como una arte interpretativa que inicia con un planteamiento conceptual y se desarrolla en un proceso que deviene en la interpretación de esa idea a través de medios gráficos lo cual involucra a la técnica propiamente dicha, y volviendo a la tradición humanística como *techné* estaría de acuerdo en que las artes son el perfeccionamiento de las habilidades humanas, en este caso la representación gráfica es el punto de origen en cuestión.

Con esta reflexión, lo experimental adquiere un sentido disciplinario. Hay un conocimiento previo que se puede trascender, simplemente a partir de las propias limitantes aparentes de los procesos. El mismo Dr. Esqueda se refiere al diseño como un juego y en el existen dos líneas de acción: por un lado el sentido placentero de la misma acción o el disfrute, y por otro, el trabajo con reglas establecidas. Las reglas del juego que constituyen lineamientos y procesos, en nuestro caso.

En relación a las técnicas para ilustración, queda por sentado que existe un manejo básico que se va perfeccionando en la pertinencia de la práctica sobre un saber-hacer inicial que se ha construido previamente. Así, la experimentación se puede considerar una vía de perfeccionamiento que parte de saberes previos, que propician la producción de inferencias que se convierten en hallazgos en principio o preguntas que se pueden contestar dentro de la práctica misma: en el ensayo y la repetición que aunado al conocimiento previo, darán resultados pueden que ser un tanto

36 Esqueda, Román. *El juego del Diseño*. Universidad Autónoma Metropolitana, Xoch.–Universidad Intercincontinental. México, 2000. p.13-17.

inciertos; sin embargo, esa suerte de incertidumbre puede capitalizarse y conducir a un proceso nuevo, el mismo llamado “error” que asusta tanto a los estudiantes no es más que una posibilidad de un nuevo principio.

Otro elemento importante es ese “dar cuenta de lo que se realiza” y en este caso particular, el registro de lo que se produce tiene un valor capital pues a partir de establecer relaciones entre los procesos se puede articular una experiencia y desarrollarla por escrito de manera sistemática.

Deconstruir bajo este enfoque no es otra cosa que ir más allá de los principios básicos para transformar los procesos y ofrecer otros resultados que en un momento dado, abonen a la calidad expresiva o al manejo de los tiempos en la realización de ilustraciones.

Por ello, se presentan las propuestas de técnicas experimentales de lo sencillo a lo complejo en sus procesos. De la selección de materiales que ilustran este trabajo se han considerado muestras de clase (demostración ante grupo), Trabajos de alumnos, trabajo personal del profesor y trabajos publicados del mismo.

Las referencias documentales son importantes en la medida que son fuentes consultadas o registro de experiencias que en la ética de cualquier trabajo de investigación merecen el reconocimiento correspondiente.

2. LAS TÉCNICAS:

2.1. MATERIALES SÓLIDOS (Principios en TÉCNICAS SECAS).

Originalmente estos materiales se usan de manera directa y se les ha reconocido dentro del ámbito dibujístico con los principios expuestos en su momento. A partir de ellos se dan, relaciones tonales que refieren a volumen apoyados en la noción práctica del claroscuro y relaciones acromáticas o monocromáticas cuando mucho.

El plano deconstructivo en este caso es invertir la relación de proceso, del tradicional aditivo (uso de soporte blanco o claro para dibujar con oscuro) se hace en una aproximación sustractiva; un pensar al revés, “iluminar” (poner luces sobre fondo oscuro por una parte) y por otra aplicar el material de base de otra manera con la intervención de un agente externo (el solvente) para “deshacer” el material original y fijarlo. Las herramientas para dibujar son la goma, que se usa para obtener de luces o como correctivo y la navaja de costilla que en esta óptica adquiere un papel protagónico para técnicas de trazo (tonos de línea).

En el caso del pastel, el punto de partida son las limitantes en su permanencia, su fragilidad que incluso es alterada por los fijadores cuya misión es su preservación y su protección, para ampliar las posibilidades del pastel se pueden utilizar recursos extras que extiendan su naturaleza de técnica seca a “húmeda”.

El caso del pastel graso sigue la lógica de su naturaleza y si bien no requiere de fijado su calidad corpórea abre la posibilidad de extenderlo a técnica “húmeda” o dotarlo de un carácter más gráfico a través del esgrafiado, donde el sentido tonal se transforma a partir del trazo con navaja.

En estos últimos casos, el plano de combinación cromática abre un panorama de posibilidades muy amplio.



Lápiz litográfico y agua esgrafiado sobre papel de algodón y gesso. (Trabajo personal)



Prueba serie “Deseando no desear” (trabajo personal) lápices de color/solvente glyco y refuerzo con pluma y tinta.



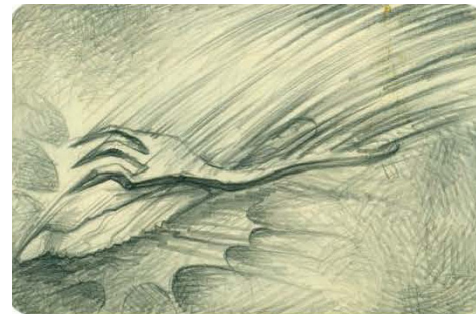
Misma técnica aplicada a Ilustración para interior en libro.

2.1.1. GRAFITO Y SOLVENTE.

ORIGEN: Las láminas de transferencia o “papel carbón hecho en casa” para transferir un boceto a línea al papel final y aplicar cualquier técnica con la seguridad de tener un dibujo limpio, son un recurso que refiere Bill Gray³⁷ que detonó en mi la intención de darle el uso de soporte para dibujar, después de haberlas hecho y utilizado muchas veces como lo recomienda el autor.

PRINCIPIO: la disolución del grafito con un solvente de grasas (bencina o gasolina blanca-glyco) y su integración al soporte que debe ser un papel no absorbente (mantequilla o albanene), de manera que el solvente no penetre el papel y lo manche. Dicha acción fija al grafito y lo estabiliza para no manchar.

APUESTA TÉCNICA: consiste en una aproximación sustractiva, lo que significa que “iluminamos” en vez de “sombrear” con ello resolvemos el sentido volumétrico de la imagen a partir de obtener luces con goma o navaja. Esto último plantea una relación diferente en cuanto al uso tradicional de los instrumentos, la goma como agente correctivo se convierte aquí en herramienta importante y la navaja también adquiere otro rango. Los principios técnicos son los mismos: presión, dirección, extensión y saturación en trazo con



³⁷ Gray, Bill. Consejos prácticos para diseñadores gráficos y dibujantes. Ed. Gustavo Gili. Barcelona, España. 1983.

navaja o frotado con goma. Hay una variante que se obtiene con ambos instrumentos: el “frottage” o transferencia de textura, Hans Daucher³⁸ lo refiere y lo ilustra muy bien con obra de artistas como Max Ernst donde se puede apreciar las libertades expresivas que otorga dicho procedimiento.



38 Daucher, Hans. Modos de dibujar. Vol.6-Secretos de Taller' Gustavo Gili. Barcelona, España. 1987. p.79 y 80.

El punto de origen como experimentación con la base mencionada se encuentra en mi trabajo personal en la secuencia “Un platillo de secretos” (16 cuadros) donde se utilizaron varios cuadros para explorar las posibilidades de la técnica.

También se ha explorado otros soportes como el papel albanene de colores como soporte y la sanguina en vez del grafito donde se pueden apreciar los resultados siguientes, en las que las variaciones cromáticas aportan una atmósfera y carácter diferente a las mismas.

RELACIÓN DE PROCESO:

1. Tensado de papel, uso de cinta sobre tabla de macocel.
2. Aplicación de grafito (lápiz o barra grado 6B o mayor.) de manera muy ágil en trazo libre en varias direcciones sin presionar demasiado.
3. Con algodón seco frotar con suavidad la base de grafito para extenderlo.
4. Aplicar solvente en cantidad moderada con algodón limpio sin presionar, hacerlo poco a poco mientras él solvente se volatiliza, integrar de manera que resulte en un acabado uniforme y se fije al mismo tiempo. La prueba de que está terminado es que no manche los dedos. Con ello se tiene la base de transferencia referida por Gray cuyo principio se aplicará como soporte de dibujo.
5. Dibujar directamente de plano a plano con la goma, aplicando los principios mencionados para obtener contraste, y calidades variables según el carácter que se desee dar a la imagen. La aplicación de goma, navaja o “frottage” puede ser de manera variable, estableciendo calidades de acabados según materiales a representar o características expresivas particulares no necesariamente miméticas.... Otro abordaje es por calco sobre boceto ó foto, y una variante es la de realizar el proceso sobre fotocopias o impresiones BN en albanene, cuidando que el tóner sea estable al solvente.

RESULTADOS: La técnica en cuestión reporta buenos resultados en la consecución de imágenes de corte realista o naturalista (mimético) y se extiende a posibilidades de carácter mas expresivo o gestual y de síntesis gráfica donde el contraste y la textura son mas importantes que el sentido volumétrico en criterios de representación. La relación de formato y dimensiones se extiende de formatos pequeños a medianos para la solución de ilustraciones en blanco y negro.

Cabe comentar que este tipo de trabajos pueden tener un proceso subsecuente en medios digitales, con el uso de tableta es posible añadir color y aplicar otros recursos del medio.

La reproducción es muy afortunada aún en papeles con poca definición en contraste y resolución en tonos continuos.

RELACIÓN DE MATERIALES GRAFITO Y SOLVENTE

MATERIALES	INSTRUMENTOS	SUPERFICIES	PROCESOS	RECURSOS
1. Grafito.	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Lápices (mina blanda, serie B)-Turquesa, Faber, Derwent o Stabilo y barras (Conté) ◆ Gomas (a probar). ◆ Navaja de costilla o de un solo filo. 	<p>Papeles lisos y no absorbentes (albanene, mantequilla) blanco y de colores claros.</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Puede aplicar también en papeles couché (sin mucho contraste). 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Trazo, frotado y transferencia de textura (“frotage”) 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Solvente (bencina, glyco, gasolina blanca) ◆ Placa de vidrio o acrílico con textura. ◆ Cinta para tensado. ◆ Algodón.
2. Polvo de grafito.	Resultante en el depósito del afileminas.	Mismas superficies	Mismos procesos	Mismos recursos
3. Sepia y sanguina	Lápices y barras.	Mismas superficies, cabe el uso de papeles de color claros y oscuros.	Mismos procesos	Mismos recursos
4. Pastel seco.	Gises.	Mismas superficies	Mismos procesos	Mismos recursos

2.1.2. PASTEL SECO Y DILUYENTE ACRÍLICO.

ORIGEN.-La naturaleza frágil y sensible del pastel y su problemática con los fijadores (alteración de color y superficie) constituye un problema para la realización de ilustraciones que requieren de procesamiento para su reproducción (no son cuadros o pinturas para enmarcar en principio).



Tres escenas de la secuencia “Estaciones”(trabajo personal) gises pastel sobre papel kraft y uso de fijadores

Dicho planteamiento de inicio puso en evidencia lo poco sostenible por las alteraciones del fijado en color y aspecto en superficie. Al mismo tiempo con problemática derivada de ello en su conservación y resguardo así como de su manipulación (escaneo) para impresión.

PRINCIPIO. Las características del Pastel como procedimiento dibujístico y pictórico son indiscutibles en lo que respecta a espontaneidad del dibujo directo y a la rapidez de ejecución para obtener resultados muy variados de carácter plástico, de acuerdo con Bill Creevy en su volumen “The pastel book”³⁹

³⁹ Creevy, Bill. The Pastel Book Materials and techniques for today’s artist. Watson & Guptill. N.Y., EE.UU. 1991. p.8.

APUESTA TÉCNICA. En este caso, su cualidad de ser un material soluble al agua permite esta aproximación como una posibilidad de estabilizar sus acabados sin alteraciones en color y superficie. El diluyente acrílico es un agente transparente al secar que por un lado abre la posibilidad de manejar el pastel como técnica húmeda y por lo mismo, con el uso del pincel obtener detalle fino en la realización de ilustraciones de pequeño formato. Esta misma acción estabiliza el color y lo fija, es importante comentar que dicho procedimiento no altera la cualidad original del trazo característico del pastel si se desea conservar como tal.

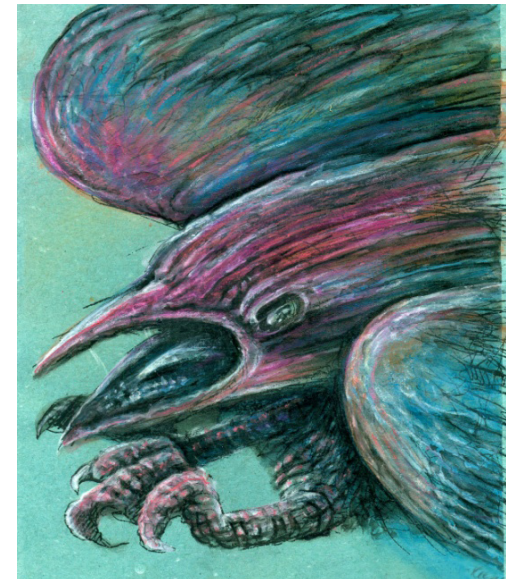
El proceso adquiere cierto carácter de veladura en principio y permite trabajar de manera progresiva hasta conseguir acabados de mayor densidad, intercalando la aplicación del diluyente. Dicho proceso aplica a lápices y barras pastel de dureza o suavidad variable así como diversidad de marcas comerciales. En este caso particular se propone trabajar sobre los propios bocetos para conservar la espontaneidad característica del dibujo de primera intención, también se ha hecho la apuesta de trabajar sobre bocetos ampliados en fotocopia sobre papeles de color para preestablecer una atmósfera que favorezca el tratamiento del tema.



Exploración: tres momentos de la secuencia “Deseando no desear” (trabajo personal) gises pastel con diluyente acrílico sobre fotocopias en papeles de color.

RELACIÓN DE PROCESO: Ampliación de bocetos en fotocopia BN sobre papeles de color. Aplicación de pastel: aproximación sustractiva blancos directos para modelar a partir de las luces. (como en cualquier procedimiento clásico en técnicas tradicionales como el temple) Aplicación de diluyente con pincel, quedan dos posibilidades: deshacer el trazo o la mancha de pastel y suavizar para desvanecer, lo que sugiere trabajar como técnica húmeda

o conservar la huella del trazo original para lo cual se requiere poca presión o frotado con el diluyente. Dejar secar y aplicar nuevamente pastel para resolver cualidades cromáticas deseadas. Se recomienda trabajar en capas, cada aplicación de pastel requerirá una aplicación de diluyente. El trabajo con aerógrafo agiliza la aplicación por ser indirecto y activa el secado.



Muestras de clase- variantes cromáticas (boceto y fotocopias en papeles de color como base).

RESULTADOS. La propuesta técnica expuesta permite el manejo confiable de ilustraciones originales para su digitalización o fotografía, la reproducción impresa es afortunada pues se tiene registro de los acabados particulares del pastel (espontaneidad y frescura).

Como variantes quedan: carboncillo y barras sanguina, sepia, blanca y negra. Como diluyente funciona también el barniz acrílico, mate o brillante y el medio acrílico (mowilith). El atomizado con aerógrafo para su aplicación, puede ser un recurso aunque requiere de varias aplicaciones sucesivas, es menos local en áreas específicas por lo que conviene más bien aplicar como acabado y protección general.



Serie de variantes cromáticas de Gissela Sauñé (alumna del curso) sobre fotocopias en papeles de colores.

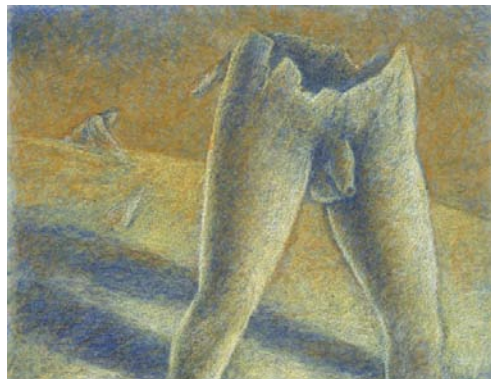
RELACIÓN DE MATERIALES PASTEL SECO Y DILUYENTE ACRÍLICO

MATERIALES	INSTRUMENTOS	SUPERFICIES	PROCESOS	RECURSOS
1. Pastel seco.	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Lápices (Conté, Derwent, etc.) ◆ Pinceles planos y redondos-pelo natural o sintético).. ◆ Aerógrafo, acción sencilla o doble. ◆ Gises (“hard” o “softh”). Rembrandt, pastel, Grumbacher, Reeves o similares. 	<p>Papeles texturados mate, absorbentes de colores claros y oscuros.(Canson, Tiziano, Novart, y Ingres grueso y similares. (200 g de gramaje como base.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Trazo y frotado, veladuras y mancha. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Diluyente acrílico marca Indart ◆ Barniz mate acrílico indart (no usar con aerógrafos). ◆ Tabla de macodel. ◆ Cinta para tensado en seco.

2.1.3. PASTEL Y GEL ACRÍLICO MATE.

ORIGEN. Mismo mencionado en lo que corresponde a la permanencia del pastel, misma referencia documental. En lo personal fue un procedimiento que me atrajo “de primera vista” por las reproducciones que incluye Bill Creevy y que relacioné para una secuencia gráfica que requería una solución técnica acorde con su contenido: una atmósfera en especial.

PRINCIPIOS. Fijado y texturizado a partir del pastel en lápices o barras que conserven el trazo o intención original sin que se altere color o textura al aplicar un fijador para preservar y proteger. Se recomienda para formatos medianos y grandes. El resultado es más pictórico que dibujístico, con un sentido atmosférico e integrador más evidente.



Cuatro momentos de la secuencia “A la orilla del mar” (trabajo personal).Lápices pastel y gel acrílico/papeles de color.

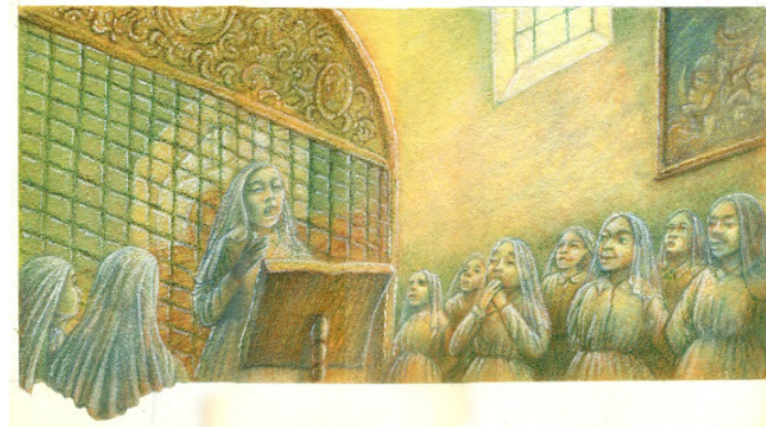
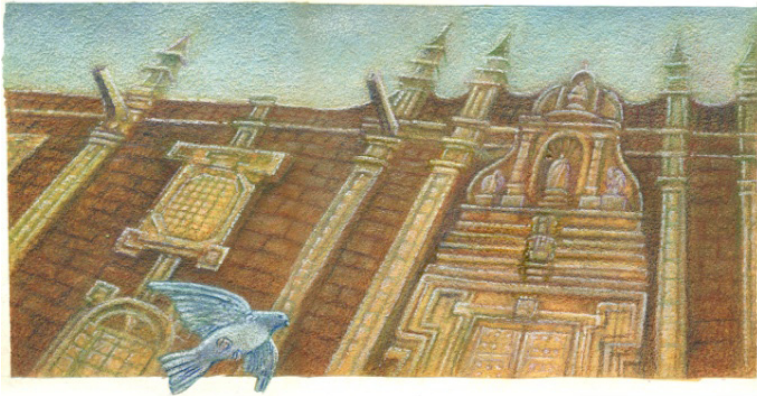
APUESTA TÉCNICA. En este caso, a diferencia de lo que refiere Creevy- en cuanto a soporte blanco-, el punto de partida es trabajar de primera intención (“a la prima”), sobre cartulinas de colores que permiten en primer lugar la consideración del color de fondo como componente atmosférico y expresivo. Además de liberar al realizador de trabajo extra al cubrir la superficie de un color, el texturizado es un factor importante y tiene lugar gracias a las capas sucesivas de gel que se aplican con esponja intercaladas a las de pastel.

RELACIÓN DE PROCESOS

Dibujo directo a partir de boceto o idea base, resolver de manera general la idea (atmósfera, profundidad, etc.), aplicar la primera capa de gel con la espátula para sellar el dibujo y conservarlo, las capas de color sucesivas pueden variar dadas las características cubrientes del pastel aunque se recomienda que se coloque cada color y se selle con gel y esponja para no se contaminen los colores deseados.

El carácter de acabado consiste en un texturizado general y constante que da cuerpo y calidad especial al trabajo.

RESULTADOS: Con la constante de trabajar series (tres o cuatro piezas a la vez), el proceso resulta dinámico y permite llevar un registro de avance regular lo que significa que las piezas en cuestión se realizan de manera simultánea y se mantiene un estándar de calidad constante en todas las piezas, los acabados se dan de manera general a todas las piezas, al mismo tiempo que se obtiene un mejor manejo de los tiempos de realización.





Del libro "La casa de Rosario" (SM, México, 2007) se reproducen cuatro ilustraciones diseñadas para doble página. Resueltas con la técnica mencionada. Donde se aprecia el sentido de atmósfera común a las diez escenas realizadas.

RELACIÓN DE MATERIALES PASTEL SECO Y GEL ACRÍLICO MATE

MATERIALES	INSTRUMENTOS	SUPERFICIES	PROCESOS	RECURSOS
1. Pastel seco.	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Lápices (Conté, Derwent, etc.) ◆ Gises ("hard" o "soft")- Rembrandt, Nu pastel, Grumbacher, Reeves o similares. ◆ Esponjas redondas con mango de madera. ◆ Espátula metálica-redonda. 	<p>Papeles texturados mate, absorbentes Blancos y de colores claros y oscuros. (Canson, Tiziano, Novart, y Ingres grueso ó similares. (200 g de gramaje como base.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Trazo y veladuras alternadas entre capas de pastel y aplicaciones de gel con esponja. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Gel acrílico mate marca Indart. ◆ Tabla de macodel. ◆ Cinta para tensado en seco.

2.1.4. PASTEL GRASO ESGRAFIADO. (CARTULINAS DE COLOR, PAPEL CON IMPRIMATURA (GESSO) Y ESTIRENO), SOLVENTE (AGUARRÁS O TREMENTINA) OPCIONALES.

ORIGEN. El pastel graso, a diferencia de los lápices y gises es más estable por su propia composición material, lo que permite procesos técnicos que no requieren del fijado. Es un material que da buena cobertura y que si bien permite veladuras, también da pie a combinaciones de color de manera directa por frotado, lo que da cuenta de la nobleza del medio. La flexibilidad en cuanto al uso de medios externos y la diversidad de soportes, abre las posibilidades de experimentación con este medio a partir de sus propias posibilidades y limitantes.

PRINCIPIOS. Se exploran posibilidades técnicas a partir de los alcances de cobertura del material con las variantes de soportes por contraste de color y de incursión en otros recursos técnicos (el esgrafiado por ejemplo que introduce los principios de línea y trazo que



Tres momentos de la secuencia "Desterrado" (trabajo personal) en pastel graso sobre papel Ingres gris.

por dimensiones y aplicaciones posibles van más a tono en contextos de ilustración, que complementen al punto de partida técnico original. Se incluyen como posibilidades de extensión al uso de solventes de grasas para trabajar con el pastel graso de técnica seca a soluble y aprovechar las facilidades de una herramienta extra: el pincel, que ofrece otras posibilidades y que transforma la factura de manera definitiva en un acabado pictórico.

APUESTA TÉCNICA. Aplicación de pasteles grasos en superficies tratadas (gesso) o en otras (estireno) cuyo sustrato permita la adherencia del medio con cobertura tal que permita el esgrafiado como recurso de trazo y por otro la inclusión de solventes en cantidad mínima para ampliar las posibilidades del medio sin que se altere la condición del soporte (deformación, por ejemplo), Se incluye la propuesta del esgrafiado directo sobre papeles o cartulinas de cierta textura para sostener el medio graso y que partir de una lógica variable de contraste de color permita la concreción de imágenes de carácter más dibujístico a partir del esgrafiado, lo que dejaría a la vista el color del papel de base.

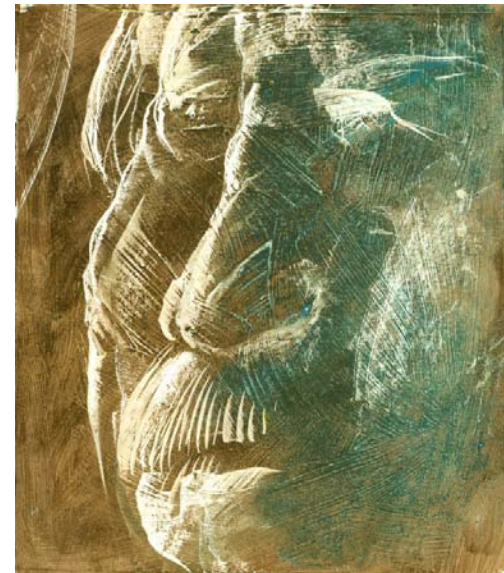
RELACIONES DE PROCESOS.

A. Pastel graso esgrafiado sobre papeles de color. Tensado de papel sobre bases de macocel, trazo directo con las barras de pastel (“acostadas”, no como instrumento de punta, con la idea de crear más una mancha que una línea, hacerlo con la presión suficiente que permita cubrir en cada intención de manera que no se transparente el color de base.

Dibujar mínimo con un color el trazo preliminar, se recuerda que la lógica es a partir del contraste que resultará de la elección de colores en relación al color del papel base. Esgrafiar considerando el carácter de imagen a



Muestras de clase esgrafiado en trazo



Esgrafiado sobre base de gesso.

obtener (mas mimética o mas sintética), el margen de resistencia del papel de base plantea los límites, el exceso de presión en trazo puede cortar el papel y no es el objetivo, pueden sobreponerse capas de pastel y volver a esgrafiar como parte del proceso o como correctivo, no hay que olvidar la naturaleza cubriente del pastel claro u obscuro.

RESULTADOS: Considerando las cualidades del pastel graso, las ilustraciones realizadas bajo los procesos descritos, conservarán su estabilidad, sin necesidad de fijado, las recomendaciones señaladas para formatos pueden extenderse de manera razonable donde las cuestiones prácticas lo permitan, ya no como ilustraciones sino como apuestas de orden pictórico u obra personal.

RELACIÓN DE MATERIALES PASTEL GRASO ESGRAFIADO

MATERIALES	INSTRUMENTOS	SUPERFICIES	PROCESOS	RECURSOS
1. Pastel graso.	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Barras de pastel graso (Holbein, Pentel, Sakura, Grumbacher, etc.) ◆ Puntas para Scratch ó navaja de costilla, gubias para grabado o cualquier punta metálica. 	Papeles texturados mate, de colores claros y obscuro: (Canson, Tiziano, Novart, y Ingres grueso y similares. (200 g de gramaje como base.	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Trazo(por esgrafiado) y frotado (base pastel graso) en mancha. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Tabla de macocel. ◆ Cinta para tensado en seco.

B. Pastel graso esgrafiado sobre lámina de estireno: Mismos instrumentos, estireno de 20 puntos, lija de agua mediana, algodón, alcohol y pasteles grasos.

Tensado no necesario dada la rigidez del soporte, aunque colocar las piezas sobre macocel da comodidad al manejo de las mismas, lijar el estireno en su cara menos brillante, limpiar el polvo con algodón y alcohol, si se desea, realizar un dibujo previo, aunque la recomendación es una apuesta de primera intención en mancha con las barras de pastel buscando articular diferencias entre figuras y fondo a modo de siluetas “duras”, el orden de aplicación de colores no obedece a una lógica especial ya que el pastel graso es cubriente, todo el detalle corre a cargo del esgrafiado que puede orientar hacia una representación muy naturalista por la articulación del trazo y el modelado, ó por el contrario, la gestualidad dará origen a un sentido mas expresionista.



Muestra de clase: Base estireno- serie: tema (“zapatos”), imagen secuencial.

Como referente y anécdota me siento deudor con la artista grabadora e ilustradora Tania Janco ⁴⁰ (Tatiana Jandova de origen checo y radicada en México) quien me “escandalizó” al presentar esta apuesta técnica a un grupo de alumnos (Diplomado en Ilustración: Procesos y Contextos, 1998-2013, Casa Universitaria del Libro-UNAM) por la audacia de aplicar un material graso sobre una superficie satinada, cuando la lógica es que el pastel graso “debe” aplicarse sobre papel o cartón liso pero no satinado o en superficies con textura.

⁴⁰ Uri, Orlev. *La Abuela Tejedora*. Ilustraciones de Tania Janco-Fondo de Cultura Económica-Colección “A la orilla del viento”, México, 1981.

C. Pastel graso, solventes y esgrafiado sobre pa-

pel con gesso: Papel para acuarela (200 g Mínimo), gesso blanco, pinceles planos de cerda o brocha para su aplicación sin diluir para crear una textura mínima sobre el papel, aguarrás o esencia de trementina, pinceles planos o redondos pelo ó cerda, y los mismos instrumentos descritos para esgrafiar, cinta para proteger márgenes que sirve también en los casos que se indica tensado sobre macocel.

Tensado de papel sobre macocel (cabe uso de papel engomado o de cinta canela), se recomienda que sea en seco para apresurar el proceso. Aplicar gesso directo con brocha o pincel plano de cerda para dejar un rastro mínimo como textura, que pueda sobresalir al pintar y dejar secar.

Dibujo previo mínimo (cuidar que sea de una escala regular, ya que formatos muy pequeños son problemáticos), la aplicación de pastel es según la escala, puede ser como medio de punta o como barra horizontal sobre la superficie; es mejor trabajar de una manera muy general: resolver volumen de primera intención, si se desean propuestas complejas de figura fondo o elementos variados en composición, proceder de los planos de fondo a los planos de frente. De la misma manera es mejor aplicar pastel en áreas generales seguido de poca intervención con solvente, el trabajo en varias piezas a la vez, da margen al secado y a la



Ilustración para un texto, base gesso y uso de aguarras

posibilidad de mas aplicaciones con pastel, El solvente permite fundir y a modelar con la ayuda del pincel-pelo suave, plano o redondo. Finalmente se realiza el esgrafiado para añadir contraste y detalle fino.



2.1.5. PASTEL GRASO AEROGRAFIADO Y ESGRAFIADO. (BASE PAPEL/GESEO).

ORIGEN. La exploración directa con materiales de naturaleza diferente que mediante procesos diversos permiten resultados con calidades variables y con ahorro de tiempo.

PRINCIPIOS. Mismos en relación al pastel graso ya mencionados en los procesos anteriores, En este caso se alterna con un medio acrílico que es soluble al agua el cual si se aplica en su calidad original altera por su opacidad el resultado deseable, si se aplica muy diluido, por la naturaleza grasa del pastel es repelido y genera un tipo de resultado distinto al requerido, por ello la aplicación de acrílicos pre diluidos o tintas chinas de colores concentrados y estables permiten mediante el aerografiado un manejo y acabados que no se obtienen por otro medio.

APUESTA TÉCNICA. La interacción de procesos técnicos diversos en un orden determinado, permite la superación de limitaciones por sus propias compatibilidades materiales.

En este caso: el pastel graso de base como “obra negra”, combinado con el aerografiado que dará los valores continuos y las transiciones graduales y el esgrafiado (trazo) que rescata color original o base blanca de la superficie tratada con gesso, ofrece una serie de posibilidades propias de dicha apuesta.

RELACIONES DE PROCESOS. Los Mismos que en pastel esgrafiado-base gesso, con la diferencia en la interacción del aerografiado y esgrafiado, que dadas las ventajas del uso del aerógrafo no hay necesidad de secado, pueden volver a ponerse capas de pastel en caso de querer algunos matices



Ilustraciones para un texto (libro Yaki -edición bilingüe-SEP)- Base gesso

en color o textura; el proceso se puede controlar de manera muy cómoda gracias al propio proceso de trabajo. La permanencia de sus resultados no requieren de fijado aunque sí de protección, el pastel graso se puede rayar involuntariamente y esta observación aplica a los procesos anteriores, una mica no adhesiva, protege bien.

RESULTADOS: El trabajo con este procedimiento aplica a formatos medianos, aunque cabe la posibilidad de aventurarse a formatos pequeños dadas las posibilidades del aerógrafo en dibujo a mano libre con el esgrafiado para detalle fino. El contraste que se obtiene se debe a las decisiones cromáticas aplicadas.

RELACIÓN DE MATERIALES PASTEL GRASO AEROGRAFIADO Y ESGRAFIADO, (BASE PAPEL/GESEO).

MATERIALES	INSTRUMENTOS	SUPERFICIES	PROCESOS	RECURSOS
1. Pastel graso y acrílicos líquidos: pre diluidos para aerógrafo: Badger, Dr. Martin's, Winsor & Newton y Pebeo.	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Barras de pastel graso (Holbein, Pentel, Grumbacher, etc.) ◆ Aerógrafo, acción sencilla o doble. ◆ Puntas para "Scratch". ◆ Navajas de Costilla o cualquier punta metálica. 	Papeles texturados mate, absorbentes de blancos (canson-mont Val, Fabriano 21 Novart ó, similares. (200 g de gramaje como base.	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Base frotado con pastel. ◆ Trazo por esgrafiado. veladuras (aerografiado). 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Gesso acrílico blanco (Indart, Atl, etc.) ◆ Tabla de macodel. ◆ Cinta para tensado en seco.

2.2. TINTAS.

Terence Dalley⁴¹ en su gráfica a modo de línea del tiempo donde relaciona la invención de instrumentos y superficies, sitúa el origen de la tinta negra en China (año 400 D:C) y el primer pincel de pelo todavía mas antes (año 256 A.C). Los primeros rastros del origen del papel, están localizados en el mismo punto geográfico y datan del año 90 de nuestra era⁴² Ello nos da cuenta también en este caso (cultura china) de la evolución de la escritura a partir de un principio iconográfico donde la relación instrumento (pincel), superficie (papel) y tinta son los protagonistas que sustentan las mismas acciones en la actualidad.

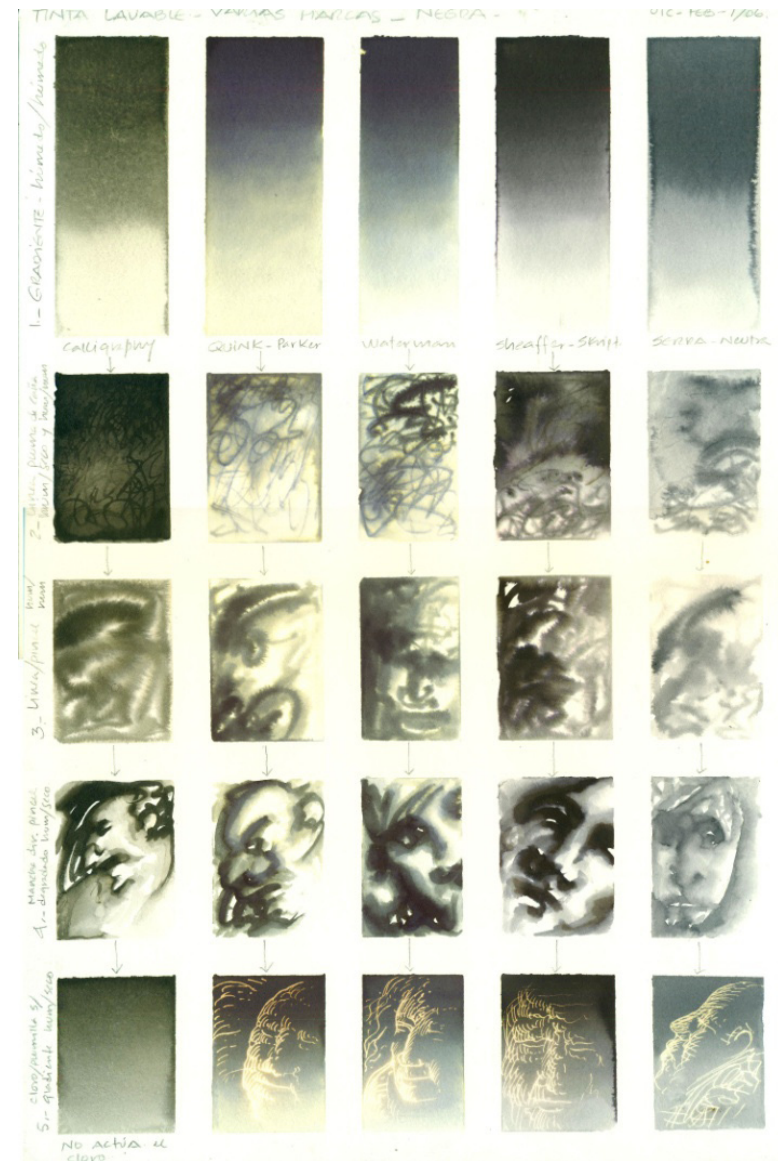
El término “tintas” aplica también a los medios para impresión en cualquiera de sus acepciones.

2.2.1. TINTAS DE COLOR Y NEGRA LAVABLE (PROCESOS VARIOS)

ORIGEN. El juego con los materiales y los accidentes considerados, como acciones fuera de control o como errores, son agentes importantes en un proceso de experimentación, asimismo la variedad de posibilidades combinatorias brindan caminos a recorrer para ello.

41 Dalley, Terence. *Ilustración y Diseño*. Blume. Barcelona, España. 1980. p.13

42 Biblioteca Visual Altea. *Los Inventos*. Santillana. Madrid, España. 1993. p.18 y 19.



Cuadro de resultados tinta lavable.

PRINCIPIOS. En este caso particular, y en cuanto a la naturaleza inestable de la tinta por su carácter de “lavable”, se abre la posibilidad de utilizar esta limitante como veta de exploración, y considerando los planteamientos iniciales respecto a la técnica clásica, se puede alterar su condición, desde la línea que se convierte en tono en principio y el plano de una experimentación mas abierta con recursos externos, que de alguna manera favorecen o amplían el poder expresivo de los recursos o lenguaje básico de la técnica.

Recursos técnicos variados a partir del principio de tinta lavable: Serie “Polvo de Estrellas”.

ENMIEN ARRIAS 21 FEB 1998 12:25 PM Santa Catalina (Cristián) - (De regreso a la TINTA - 31/MARZO/98 - 1110-208 - LAVABLE)



1) - Pinta con tinta
- Directa al pincel
- Dibujo de la cara / mano
- Resaca de la tinta



2) - Dibujo de la cara / mano
- Resaca de la tinta / pincel
- Lavado de tinta
- Anular más tinta y pincel



3) - Pinta de blanco - tinta
- Humedecer y dejar secar
- Pinta / pincel al agua
- Anular a tinta y pincel



4) - Pinta con tinta
- Lavado de tinta / pincel
- Anular de tinta y pincel

APUESTA TÉCNICA. La combinación de procesos básicos y en este caso particular, el énfasis en el abordaje en húmedo sobre húmedo para obtener el máximo capital al material. Se respetan los soportes indicados en la aguada tradicional, la inclusión de agentes externos únicamente redireccionan el carácter expresivo. Los materiales producidos con ésta técnica tienen poca estabilidad a la luz por lo que conviene el registro digital para conservar las condiciones de contraste originales. El uso de recursos se aconseja explorarlo con anticipación para controlar sus posibilidades.



Variantes compositivas de una escena en la secuencia: "Polvo de estrellas".

RELACIONES DE PROCESOS. De la línea a la mancha. Un simple contorno o un garabato a pluma en principio se convierte en una solución acabada con un poco de agua para aprovechar la condición de lavable de la tinta y obtener calidades de claroscuro para modelar. El agua encuentra una afortunada sustitución con diluyente acrílico indart.

El procedimiento de húmedo sobre húmedo parte de la lógica tradicional y en este caso se aconseja un inicio con tinta diluida a un 50% aproximado con agua, El soporte indicado conviene más liso que con textura y con una composición de algodón predominante, el gramaje de 250 mínimo y se aconseja el tensado para mejor control técnico. El uso de recursos tendrá que ver con la intención expresiva del ilustrador:

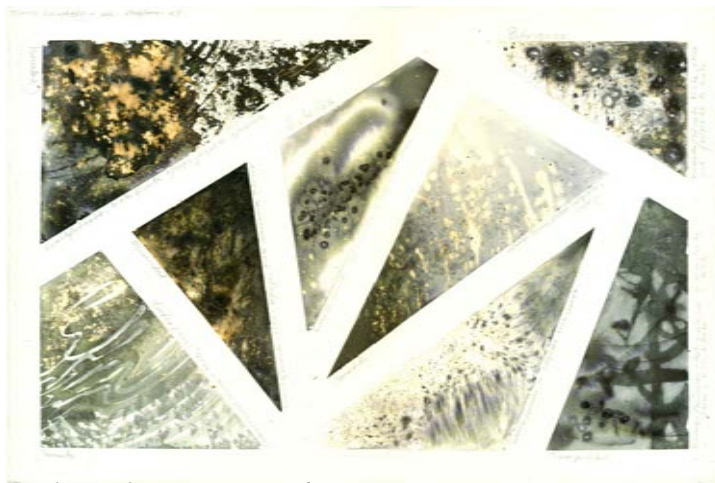
RESULTADOS: La nobleza del proceso se hace evidente en el tratamiento de imágenes de carácter diverso en lo que corresponde a grado icónico del máximo virtuosismo mimético a la síntesis expresiva extrema

RELACIÓN DE MATERIALES TINTA LAVABLE

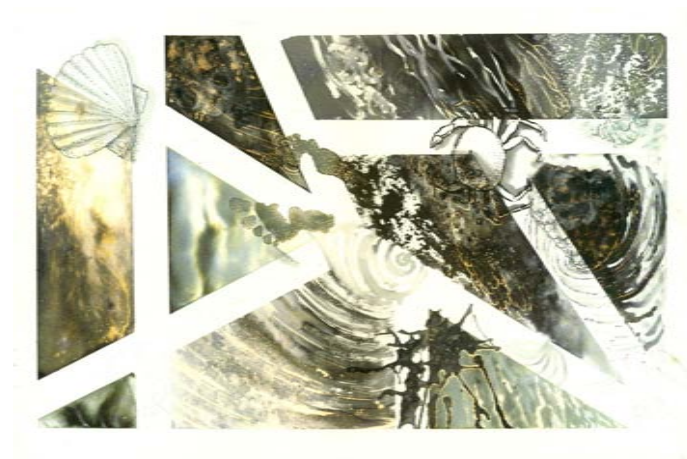
MATERIALES	INSTRUMENTOS	SUPERFICIES	PROCESOS	RECURSOS
1. Tinta para plumas fuente. (sheaffer, Parker, Quinq, etc.). Lavables. Negra y/o de color –azul o sepia-.	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Plumas de inmersión con manguillo ◆ Pinceles (planos y redondos, pelo natural o sintético). ◆ otros: esponjas palillos, goteros, cepillo dental y peine. 	Papeles lisos mate, absorbentes Blancos (Canson, Tiziano, Novart, y Fabriano similares. (200 g de gramaje como base. ◆ Ídem. Satinados (couché, cartulina sulfatada, etc.).	Húmedo sobre seco y húmedo sobre húmedo. <ul style="list-style-type: none"> ◆ Mancha y gradientes, trazo libre y modulado ◆ Sellos, bloqueos sucesivos (temporales con látex y permanentes con cera). ◆ Atomizado y pulverizado, salpicado y volcado. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Diluyente acrílico marca Indart. ◆ Gesso blanco (Indart, Atl, etc.). ◆ Tabla de macodel. ◆ Cinta para tensado en seco. ◆ Lija de agua mediana.

A continuación se presenta una tabla donde se hace referencia a la relación entre recursos y efectos variados para su identificación en técnicas de tinta lavable:

AGENTE	EFECTO	APLICACIÓN	INSTRUMENTOS	OBSERVACIONES
Sal (fina o de grano), Sal de uvas.	Texturizado, los granos de sal se rompen con la humedad.	En húmedo y en poca cantidad..		
Cloro	Blanqueado Correctivo o acento de contraste (luces)	En húmedo o en seco	♦ Plumilla, cotonete, palillos, esponja, cepillo dental. Nunca pinceles.	Mesurar el uso y esperar su "aparición" que depende del cloro y la tinta.
Cera	Reserva de blancos del papel permanente y texturizado	Siempre en seco, cabe hacer reservas sobre áreas pintadas ya secas.	Directo, variar presión y saturación para texturizar mediante trazo y obtener otras texturas.	
Látex	Reserva de blancos temporal y texturizado	Ídem anterior. Se retira como película confrotando con los dedos. Se pueden usar enmascaramientos sucesivos en esta lógica para obtener diversidad de texturas.	Aplicar con pincel y enjuagar éste de inmediato. Para texturizado la esponja crea texturas mu variadas siempre en la lógica presentada	Si se deja secar en los pinceles Los inhabilita.
Alcohol	Texturiza	Salpicar o aplicar directo controlando el efecto, en húmedo o en seco.	♦ Cepillo dental, aerógrafo, pincel, esponja.	Probar distintos tipos de alcohol.



Carta de pruebas recursos y efectos.



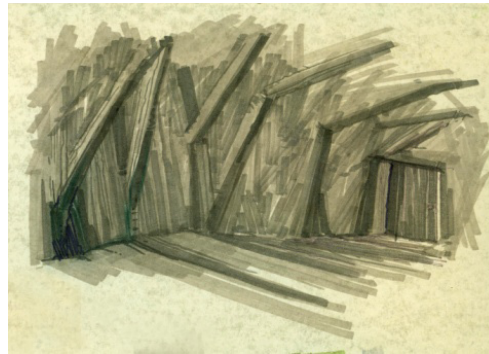
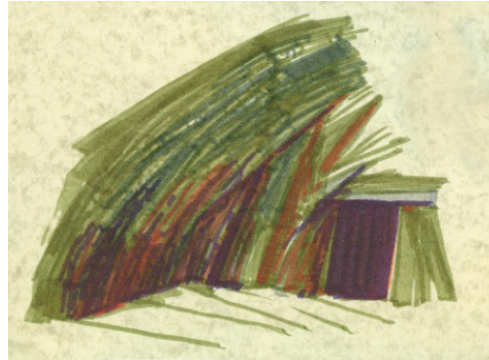
Aplicación a un tema ("el mar y la playa") como ejercicio de clase

2.2.2. PLUMONES (ROTULADORES)

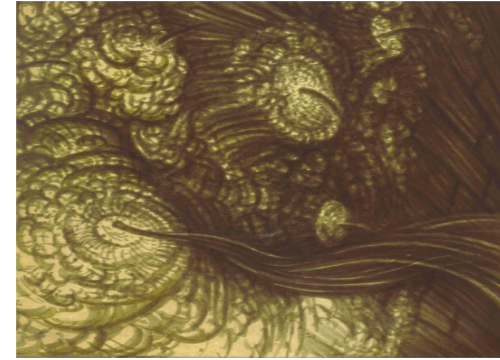
Como medio de representación, han significado un gran aporte a distintas disciplinas de la comunicación visual por su sentido práctico debidos en gran parte a su diseño y a sus cualidades de ejecución. Powell y Monahan⁴³ refieren al origen de su invención en Japón y mencionan un artefacto inteligente y práctico en principio: una pieza de fieltro dentro de una caña de bambú. Como técnica definitiva, los mismos autores sitúan su fabricación en los años sesenta del siglo pasado.

Los plumones poseen un sentido de lo inmediato en el trazo o en la mancha, su agilidad de procesos y contundencia en resultados crea su propia personalidad y lenguaje en el ámbito gráfico, para el bocetaje

43 Powell y Monahan Patricia. *Técnicas Avanzadas del rotulador*. Tursen-Hermann Blume, Ediciones. Barcelona, España. 1993. p.6 y 7.



Tres aproximaciones a un tema con variación en superficies de calidad variada.



Tres piezas de la serie "Renacimiento" (trabajo personal), plumones de agua

a diferentes niveles existe un reconocimiento a los artistas del rotulador⁴⁴ como “layoutman” o “roughman” y en la actualidad sigue siendo una técnica importante en la Ilustración de Moda donde constituye un lenguaje gráfico muy característico.

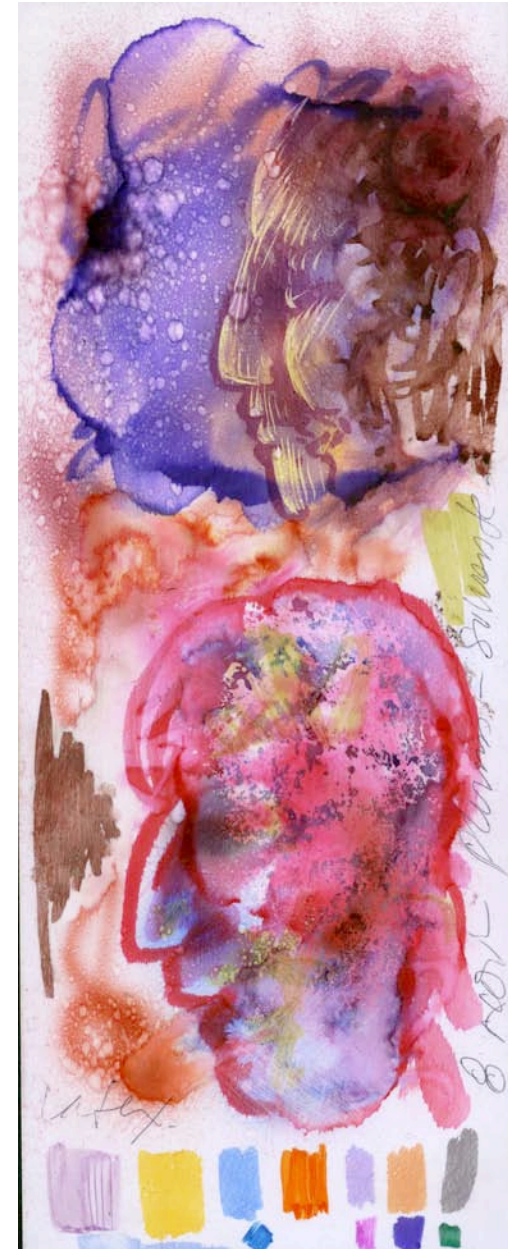
2.2.3. PLUMONES BASE TINTA DE AGUA/ DILUYENTE ACRÍLICO (BASE GESSO).

ORIGEN. En este caso, el carácter lavable de la tinta del plumón aplicado a un soporte no absorbente permite extender las cualidades del plumón de la mancha directa a posibilidades de gradientes, el diluyente acrílico sustituye al agua para fijarlo y posibilitar la aplicación de veladuras.

PRINCIPIOS. Los plumones, como herramientas permiten el trabajo directo con mancha en cada trazo que por su misma naturaleza podría parecer drástico ya que la tinta se adhiere a la superficie y la mancha tiene un registro de bordes duros. Con la misma cualidad que las tintas, los plumones poseen saturación y brillantez en sus colores y la transparencia es un recurso muy aprovechable en cuanto a combinaciones se refiere, esto mismo da la limitante como técnica básica de aplicar siempre color claros hacia oscuros.

APUESTA TÉCNICA. A partir de lo anterior, una base no absorbente (papel o cartulinas satinados-couché, caple o sulfatada) permiten con pincel y poca humedad suavizar la dureza en el trazo del plumón como acuarela. El papel imprimado con gesso o mowilith permite lo anterior además de posibilitar otros recursos expresivos (blanqueado, esgrafiado y texturizado con lija).

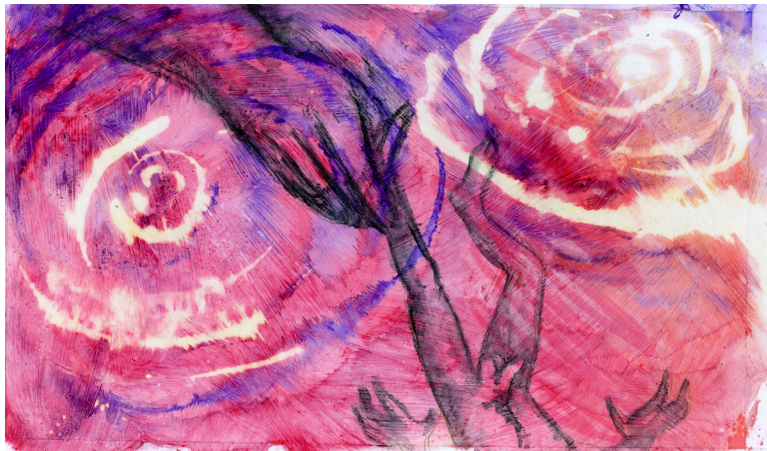
44 De Seynes Claude y Baudet Jean, *Así se pinta con rotuladores*. Parramón ediciones. Barcelona, España. 1990. p.14.



Cuadros de resultados. 2 0 3

RELACIONES DE PROCESOS.

- a. Tensado de papeles en seco (masking tape o cinta canela), aplicación de gesso directo sin diluir y dejar secar.
- b. Dibujo suave en lápiz y mancha directa con plumón, en seco o en húmedo sobre mancha de según intención de modelado o de plasta si se trata de imagen no realista.
- c. Aplicar manchas sucesivas de plumón y suavizar con diluyente
- d. En lapsos de secado puede aplicarse esgrafiado para obtener blancos o lijar para dar textura, y generar volumen como principio de contraste ello permite, volver a poner capas de color y obtener otros matices, el gesso da ese margen de trabajo.



Aplicación serie experimentales. 3

RESULTADOS: Los procesos probados dan un margen de operación amplio en escalas (formato medio y pequeño) el color no se altera con la adición del diluyente acrílico que al mismo tiempo lo fija sin interferir en su transparencia y saturación de color, el lijado y esgrafiado recuperan luces o blancos de la base que permite nuevas aplicaciones que dan otros matices a los colores.

RELACIÓN DE MATERIALES: PLUMONES DE AGUA

MATERIALES	INSTRUMENTOS	SUPERFICIES	PROCESOS	RECURSOS
	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Plumones punto de fieltro en bisel o cónico. ♦ Pinceles planos y redondos-pelo natural o sintético).. ♦ Aerógrafo, acción sencilla o doble. ♦ Punta para scratch. ♦ Navaja de un solo filo. 	<p>Papeles lisos satinados, no absorbentes: couché, mate y brillante. Para aplicar gesso como base se recomiendan: Blancos (Canson, Tiziano, Novart, y Fabriano similares. (200 g de gramaje como base.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Trazo (dibujo y esgrafiado) mancha y veladura (capas de plumón con diluyente). 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Diluyente acrílico marca Indart. ♦ Gesso blanco (Indart, Atl, etc.). ♦ Mowilith. ♦ Sellador Politec. ♦ Barniz mate acrílico indart (no aplicar con aerógrafos). ♦ Tabla de macodel. ♦ Cinta para tensado en seco. ♦ Lija de agua mediana.

2.2.4. PLUMONES BASE TINTA DE ACEITE O ALCOHOL/ variante 1 – base estireno.)

ORIGEN. El carácter práctico del plumón con tinta no soluble en agua se puede extender a otras posibilidades como el esgrafiado y el uso de solventes compatibles mismos que requieren el uso de otros soportes diferentes a los papeles usuales. Ello mismo se extiende al uso de las imprimaturas.

PRINCIPIOS. La transparencia se mantiene como recurso y además conviene conservar la relación original en el orden de aplicación de color. La no absorbencia de los soportes permite la variación de procesos y propuesta a partir de ello. La versatilidad del plumón se amplía con el uso de Letrajét (adaptador para atomizado) que convierte algunos plumones (tría–letraset) en aerógrafo.

APUESTA TÉCNICA. La resistencia de los soportes (estireno y papel imprimado) permite un trabajo en cierto modo vigoroso para el trabajo con esgrafiado y texturizado con otros recursos y el uso de solventes que como en el caso anterior aplicados con pincel y poca humedad suavizar la dureza en el trazo del plumón para obtener resultados mas flexibles como con la acuarela. El papel imprimado con gesso permite lo anterior además de posibilitar otros recursos expresivos.

RELACIONES DE PROCESOS.

1. BASE ESTIRENO.

- a. Lijado de estireno en seco, limpieza con algodón y alcohol, dejar secar.
- b. Dibujo suave en lápiz y mancha directa con plumón, en seco o en húmedo sobre mancha de según intención de modelado o de plasta si se trata de imagen no realista.
- c. Aplicar manchas sucesivas de plumón y aplicar solvente para los efectos y las decisiones icónicas deseadas.
- d. En lapsos de secado puede aplicarse esgrafiado para obtener blancos o lijar para dar textura, y generar volumen como principio de contraste ello permite, volver a poner capas de color y obtener otros matices, repetir proceso según la intención.



Boceto de dibujo al natural



libro LAMPORT'UAM 2010



RESULTADOS: Las imágenes realizadas con éstos procesos conservan la brillantez y saturación de color originales del plumón con el plus del uso de recursos. Hay un amplio margen de operación en sentido icónico (mímesis o síntesis) y en términos prácticos se hace rendir el material de manera notable de formatos pequeños a medianos.

RELACIÓN DE MATERIALES: PLUMONES BASE TINTA DE ACEITE O ALCOHOL

MATERIALES	INSTRUMENTOS	SUPERFICIES	PROCESOS	RECURSOS
1. Plumones tinta base alcohólica o aceitosa (Letraset-tría, Brand Design, Chartpack, etc.) (acuacolor o similares).	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Plumones punto de fieltro en bisel o cónico. ◆ Pinceles planos y redondos-pelo natural o sintético).. ◆ Letrajete -adaptador para atomización con plumones (solo letraset Tría). ◆ Punta para scratch. ◆ Navaja de un solo filo. 	Lámina de estireno (20 puntos-peso mediano). <ul style="list-style-type: none"> ◆ Papel para acuarela mediano ◆ Gesso blanco medio, 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Trazo (dibujo y esgrafiado) mancha y veladura. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Diluyente: alcohol, xilol, líquidos de encendedores, o alcohol isopropílico ◆ Tablas de macodel. ◆ Cinta para tensado en seco. ◆ Lija de agua mediana.

2. PAPELES IMPRIMADOS

- a. Tensado de papeles en seco (masking tape o cinta canela), aplicación de gesso directo sin diluir y dejar secar.
- b. Dibujo suave en lápiz y mancha directa con plumón, en seco o en húmedo según intención de modelado o de plasta si se trata de imagen no realista.
- c. Aplicar manchas sucesivas de plumón y suavizar con solvente o texturizar con el mismo.
- d. En lapsos de secado puede aplicarse esgrafiado para obtener blancos o lijar para dar textura, y generar volumen como principio de contraste ello permite, volver a poner capas de color y obtener otros matices, el gesso da ese margen de trabajo.

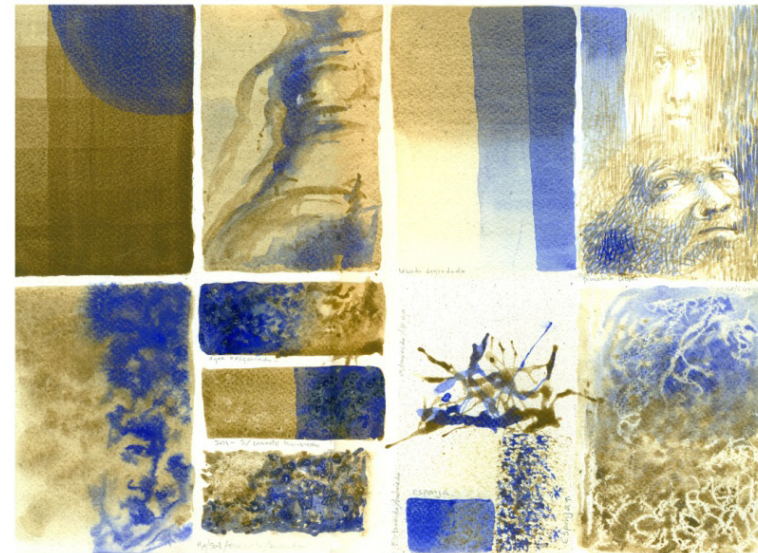
2.3. MATERIALES SOLUBLES AL AGUA:

Acuarela. Su versatilidad en procesos y en presentaciones, hace de la acuarela un campo de experimentación ideal. Con toda la historia y celebridad que la acompañan como una de las técnicas clásicas de pintura, también ha tenido mucha aplicación para ilustrar que como dice Michael Clarke⁴⁵ en sus inicios, nunca se hicieron trabajos de gran formato y su sentido práctico fue aprovechado para decorar los antiguos mapas y antes del advenimiento de la fotografía, los acuarelistas formaron parte de los equipos de expedición al extranjero, gracias a este medio, se podían ilustrar las plantas y animales exóticos. La ilustración de manuscritos con acuarela también cuenta con una historia muy amplia. Entre el siglo XVIII y la segunda mitad del XIX, la acuarela tuvo un papel importante dadas las limitantes en la impresión, se utilizó para dar color a grabados impresos en negro. Después, muchos ilustradores la han convertido en su técnica predilecta.

Probablemente es la técnica que mas presentaciones comerciales modernas tiene: de las pastillas tradicionales a los concentrados líquidos y los lápices y barras acuarelables.



Acuarela principio de luz (bases papel blanco y de color).



Cuadro de resultados con acuarela (taller Mtro. Nishizawa).

⁴⁵ Clarke, Michael. *Acuarela- Serie Testimonio visual del Arte*. Blume. Barcelona, España. 1993. p.44.

La acuarela tiene una gran versatilidad en cuanto al margen icónico de imágenes de gran realismo (Durero, p.ej.), hasta el plano de la abstracción (Klee por citar alguno) en cuanto a pintura y no se diga en cuanto a ilustración.

2.3.1. ACUARELA – PASTILLA O TUBO. (MONOIMPRESIONES CON PLÁSTICO).

ORIGEN. Este procedimiento es muy usual en la pintura para acuarela y forma parte del acervo común, Rachel Rubin⁴⁶ lo refiere entre otros recursos como “texturas impresas” y obedece al carácter de humedad y saturación de color así como de su rapidez en el secado únicos de la acuarela, cabe decir que este procedimiento curiosamente solo aplica con acuarelas tradicionales (tubo o pasta), no con líquidas.

PRINCIPIOS. La transparencia y luminosidad de la acuarela, permite el trabajo de veladuras, que en procedimiento de húmedo sobre seco con el uso de película plástica (de uso en cocina: “ega-pack” p.ej.) que se aplica en húmedo y se deja secar proporciona texturizados, que se pueden aprovechar como partes en la construcción de una imagen bien planeada o se puede trabajar de manera espontánea a partir de “descubrir imágenes” en las texturas mismas y que se pueden concluir con la misma acuarela u otros procedimientos (tinta, plumón, etc.)

APUESTA TÉCNICA. Sea cual sea la intención temática, los abordajes propuestos tienen que ver con las posibilidades interpretativas que el proceso revela sobre la marcha a partir del principio de serie. Ello significa que la espontaneidad sería la carta principal de este proceso y el conocimiento previo del comportamiento de la acuarela en cuanto a preparación para manejar aspectos de saturación de color en función de las veladuras, conviene recordar que los blancos del papel seguirán siendo una constante a considerar como elemento de luz importante. La aplicación de línea con pluma en tinta china o lavable da un carácter diferente a la acuarela y puntualiza los acabados. En ilustración es de uso recurrente y es una de las técnicas mixtas más usuales.

RELACIONES DE PROCESOS.

a. Tensado de papel, que a diferencia de los procesos tradicionales de la acuarela, donde el tensado es permanente y se usa como base para el enmarcado, en ilustración no es necesario hacerlo de esa manera aunque si es importante tensar ya que la humedad altera de alguna forma el papel y con ello se controla el proceso. La

46 Rubin Wolf, Rachel, *Basic Techniques for painting textures in Watercolor*. North Light Books. Ohio, EE.UU. 1998. p.36.

recomendación es usar cinta canela o cinta azul para pintores que mantendrá fijo el papel y no lastimará los bordes del papel al quitarla.

- b. Aplicación de acuarela en húmedo sobre seco o sobre húmedo, siguiendo el principio de orden de color (claro a oscuro) al pensar el trabajo en veladuras.
- c. Aplicar de inmediato el plástico sobre la aplicación húmeda, levantar porciones del plástico para crear bolsitas de aire. Ello creará la textura. Dejar secar y retirar, el proceso se puede repetir para crear transparencias sucesivas, de acuerdo a un diseño en particular o para descubrir formas y construir imágenes al término.
- d. Como término del proceso, se puede trabajar con acuarela misma o utilizar otro recurso como pluma y tinta solo como acabados, no conviene sobresaturar con este recurso.



Exploración técnica a partir de una referencia fotográfica- base texturas con plástico (dos colores).

RESULTADOS: En cuanto a proceso, la versatilidad de la acuarela asegura la consecución de ilustraciones (como serie) en tiempos razonables, Como recurso expresivo guarda un gran capital a explorar y sus resultados pueden convivir armónicamente con cualquier grado de representación.

RELACIÓN DE MATERIALES: ACUARELA MONOIMPRESIONES CON PLÁSTICO

MATERIALES	INSTRUMENTOS	SUPERFICIES	PROCESOS	RECURSOS
Acuarelas. (Pastilla o pasta) Marcas a elección profesionales o semiprofesionales.	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Pinceles y brochas de pelo. ♦ Plumas (de inmersión, estilógrafo o fuente). 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Papel para acuarela, gramaje mínimo: 200 g Tensado sobre macocel. 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Húmedo sobre seco. Veladuras sucesivas sobre este principio. 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Plástico delgado transparente (pedazo de bolsa aunque es mejor el auto adherente de cocina ("Ega-Pack").

2.3.2. ACUARELA Y COLLAGE (PAPELES DE CHINA BLANCO Y DE COLORES).

ORIGEN. El collage como hemos mencionado, es un principio técnico y expresivo reciente, los pintores cubistas hicieron varios hallazgos al combinarlo con pintura, en este caso particular encontré la referencia de este proceso con acuarela en el libro de Duane R Light⁴⁷ y originalmente son papeles blancos, la sugerencia es que sea papel de arroz o de china para combinar la transparencia natural de la acuarela con las "veladuras" que también proporciona el papel.

PRINCIPIOS. Se mantienen las bases de la acuarela como tal, el procedimiento de húmedo sobre húmedo es la constante y se va alternando con recortes de papel que se pueden adherir con diluyente acrílico o con resistol blanco diluido con agua. Se pueden mantener varios ciclos de veladuras para mantener la cualidad de limpieza, ligereza y luminosidad de la acuarela.

APUESTA TÉCNICA. Consiste en el cambio de papeles blancos para el collage por papeles de china de color, que seguramente no soy el primero en hacerlo pero después de probar el proceso anterior, surgió la idea de usar papeles de color considerando el mismo principio de transparencia de los papeles combinados con la acuarela y respetando la idea de capas sucesivas, siempre en húmedo sobre seco.

47 Light, Duane, R. *Watercolor with mixed media*. Walter Foster Publishing. Ca. 1989. p.50-55.

RELACIONES DE PROCESOS.

- a. Tensado de papel (cinta canela o cinta azul para pintores)
- b. plicación de acuarela en húmedo sobre seco siguiendo el principio de orden de color y dejar secar.
- c. Aplicar las piezas de papel de china según el diseño o para crear una base para construir imagen y dejar secar. Aplicar nuevamente acuarela, el proceso se puede repetir para crear transparencias sucesivas, de acuerdo a un diseño en particular o crear una idea sobre la marcha. El papel de china puede desprender color al aplicar la acuarela aún después de fijado con resistol, diluyente, o sellador, que puede ser un capital expresivo muy aprovechable, conviene no sobresaturar las capas de papel para no perder el principio de transparencia ya que algunos colores son muy saturados.
- d. Finalmente los acabados serían con la misma acuarela (seco sobre seco) en detalle fino o con línea (Pluma y tinta china o lavable).

RESULTADOS: Este proceso aporta un grado expresivo interesante, el papel puede ser recortado de manera espontánea para construir imágenes "sobre la marcha" o bien pueden adicionarse piezas rasgadas de manera discrecional, según el carácter de las imágenes y el grado de representación deseado como ilustración.



Variantes compositivas de una escena de la serie "Estaciones". (acuarela-pastilla y papel de arroz/gel acrílico mate.)



Serie de Melba Natalia Pérez

RELACIÓN DE MATERIALES: ACUARELA Y COLLAGE

(PAPELES DE CHINA BLANCO Y DE COLORES)

MATERIALES	INSTRUMENTOS	SUPERFICIES	PROCESOS	RECURSOS
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Acuarelas (Pastilla o tubo). ◆ Papel de china de colores 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Los propios de la acuarela. ◆ Tijeras, diluyente acrílico o resistol blanco 850. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Papel de acuarela tensado 	<p>Húmedo sobre seco alternado con el montaje de las piezas de papel.</p>	<p>Los mismos que refiere el proceso mismo. Aunque se puede intervenir con detalles mínimos de línea con pluma.</p>

2.3.3. ACUARELA, CARBONCILLO Y GOUACHÉ (BASE GESSO).

ORIGEN. El contravenir principios es uno de los valores principales de lo experimental, en este caso con la misma referencia a Duane R. Light, el papel de acuarela es tratado con gesso y la acuarela no será el principio pero su cualidad básica se mantiene a través del proceso. He tomado este proceso de manera casi literal a mi práctica personal.

PRINCIPIOS. En este proceso conviven de manera muy armónica la gestualidad del dibujo al carbón con la delicadeza de la acuarela que encuentra un cierre muy afortunado la adición del gouaché que hará el énfasis de luces que por proceso se han perdido.



Pruebas de acuarela-pastilla (veladuras) sobre base de gesso en papel de algodón.



Muestra de clase. Serie "Espejos".

APUESTA TÉCNICA. Las temáticas en Ilustración suelen ser variadas y demandan procesos variados, a veces insólitos para proponer imágenes innovadoras. En este caso la aparente "suciedad" del proceso nos puede sugerir alguna temática en particular que exprese o refuerce un sentido, la libertad de ejecución abre muchas posibilidades expresivas y permite la exploración libre en color y acabados.

RELACIONES DE PROCESOS.

- a. Tensado e imprimado del papel con gesso blanco directo sin diluir de manera que al aplicarlo con brocha de cerda deje un rastro fino de la pincelada.

- b. Aplicación de acuarela, Light recomienda preparar una mezcla con azul ultramar y siena natural para obtener un “color” un tanto sucio.
- c. Dibujo directo con lápiz carbón, que de manera opcional puede humedecerse para generar tonos continuos o valores intermedios.
- d. Finalmente se obtienen luces con gouache. El autor recomienda aplicar un fijador para el lápiz carboncillo, aunque no hay que olvidar que se puede fijar con diluyente acrílico según lo probamos en técnicas secas.

RESULTADOS: La espontaneidad es la característica de esta propuesta técnica y ello requiere de arrojo en la ejecución, no es un procedimiento que admita “sobretabajo”, aunque hay que decir que la variante del gesso introduce una posibilidad extra: el esgrafiado o texturizado con lija como aportación al proceso original.

RELACIÓN DE MATERIALES: ACUARELA, CARBONCILLO Y GOUACHÉ (BASE GESSO)

MATERIALES	INSTRUMENTOS	SUPERFICIES	PROCESOS	RECURSOS
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Acuarelas (tubo -pastilla). ◆ Carboncillo. ◆ Gouache blanco. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Los propios de la acuarela. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Papel de acuarela tensado. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Imprimado de papel. ◆ Acuarela: Húmedo-seco. ◆ Dibujo con carboncillo. ◆ Mancha gouache. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Dibujo y pintura sobre base imprimada ◆ Opciones a esgrafiado y texturizado con lija.(como acabados).

2.3.4. ACUARELA – Líquida. (Proceso de teñido).

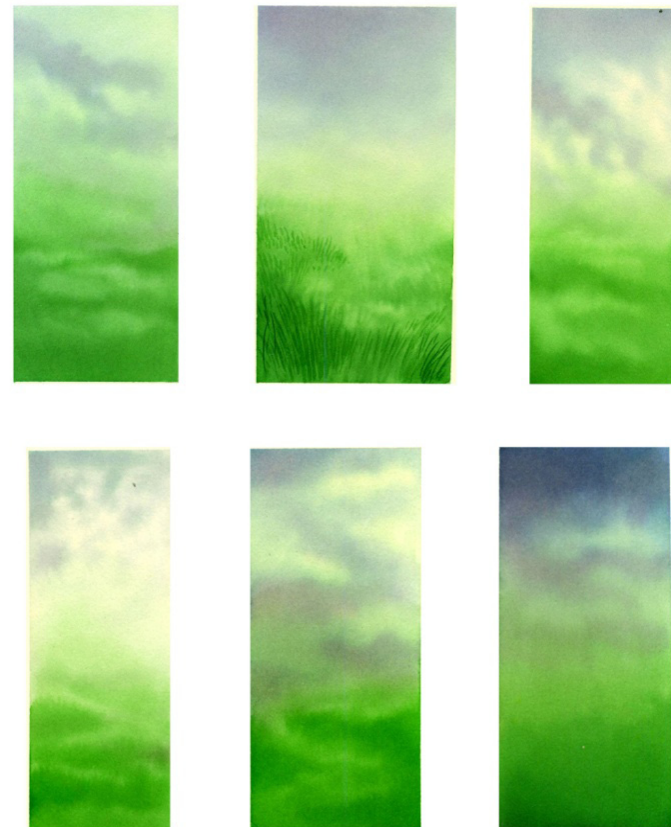
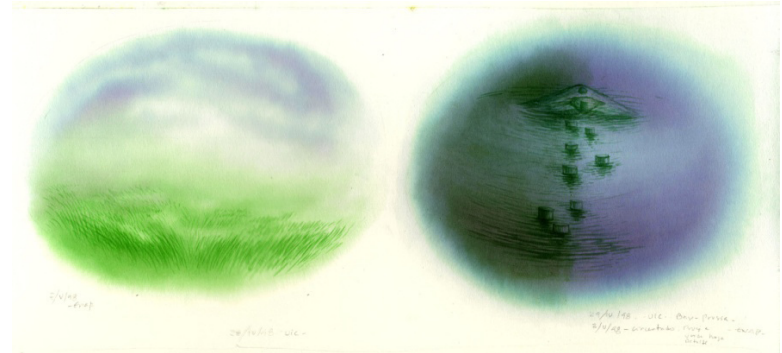
ORIGEN. Me encontré con este procedimiento al que Stan Smith⁴⁸ refiere como “uso de una superficie tratada” y que obedece al principio de teñido, y conviene anticipar que este procedimiento aplica con acuarelas líquidas dado su saturación y poder de tinción. Es recomendable por economía la marca nacional de Acuarel, que originalmente se fabrica para aerografiar con resultados cuestionables por cierto. Gracias al Mtro. Iván Silva⁴⁹ conocí un procedimiento de acuarela húmedo sobre húmedo que me hizo cambiar de opinión respecto a dicha marca y que curiosamente tiene su mejor momento con cartulina ilustración tipo Gilbert o Crescent.

Repetí la experiencia con marcas como Ecoline (Talens), Winsor& Newton y Dr. PH. Martin’s muy reconocidas por cierto y los mejores resultados siempre fueron con Acuarel en ese proceso.

PRINCIPIOS. En este caso particular se procede a combinar dos recursos: por una parte forzar la naturaleza del papel al arrugarlo y romper la fibra.

48 Smith Stan, *Curso Práctico de dibujo*. Blume, Barcelona, España. 1995.

49 Mtro. Mario Iván Silva -Profesor de Dibujo e Ilustración - Lic. Diseño Gráfico. FAD-UNAM.

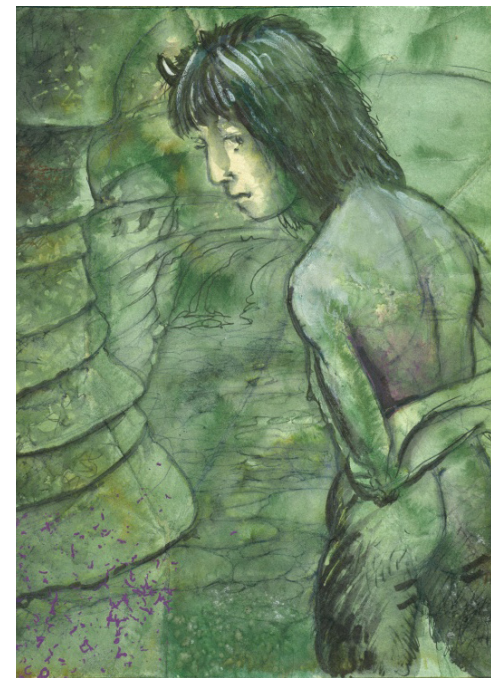
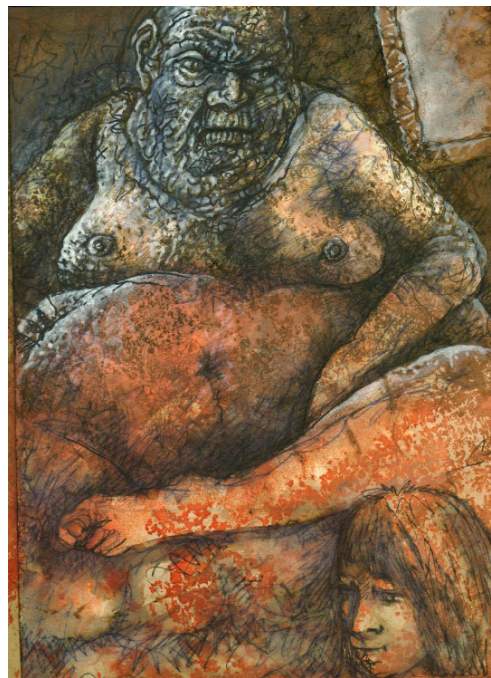


Exploración: atmósfera y color para la secuencia “Estaciones”-acuarelas líquida.

Por otro, al teñirlo por inmersión generará una textura muy particular que al tensar y secar será como un fondo para dibujar o pintar con posibilidades expresivas muy variadas.

APUESTA TÉCNICA. A partir del referente de Smith, la exploración del proceso ha recorrido varias posibilidades de combinación, particularmente en los acabados o procesos complementarios con el cuidado de conservar la textura original. He probado el proceso con tintas chinas de color y acrílicos líquidos con ligeras variaciones en resultados dadas las características de cada medio. Queda abierta la posibilidad de probar el proceso con tintes para ropa como un material extraordinario pero que promete posibilidades a experimentar.

La saturación y permanencia del color da oportunidad a intervenir las bases con tinta (china o lavable) con procesos variados de dibujo a línea y retoques con gouache o acrílicos blancos o muy claros, hay un margen de operación muy amplio con técnicas secas (Lápices de color, pastel seco o graso, etc.).



Tres escenas de la secuencia “Contrasentido” (trabajo personal) Base papel teñido con acuarela y complementos de tinta lavable y gouache.

RELACIONES DE PROCESOS.

- a. Arrugar el papel para romper la fibra, para el teñido, se extiende y se sumerge en una solución de acuarela líquida con agua en proporciones variables según el color(mas claro u oscuro) y aunque Smith propone poner tres colores sin que se mezclen en la solución, mantener esta constante en un principio de serie no es factible ya que los colores terminan mezclándose con un resultado poco grato como color.
- b. Se deja reposar para propiciar el teñido a profundidad, se enjuga en papel secante o periódico y se extiende sobre la base de macocel y en este caso particular si se utilizará cinta engomada, dado que el tensado es en húmedo.
- c. Hay un margen de operación amplio, dibujar en húmedo esperar a que la superficie haya secado. Como se ha mencionado cabe el uso de materiales diversos como complementos.

RESULTADOS: En cuanto a representación, el proceso tiende a reforzar el aspecto expresivo de las imágenes, no es lo mejor para imágenes que demandan precisión o un grado de mimesis máximo. Aunque en lo personal no he tenido oportunidad de probarlo mas allá de mi trabajo personal, es predecible que para realizar ilustraciones pueda aplicarse a cierto tipo de imágenes y cuidar la limpieza de procesos para asegurar una buena reproducción.

RELACIÓN DE MATERIALES: ACUARELA - LÍQUIDA

(PROCESO DE TEÑIDO)

MATERIALES	INSTRUMENTOS	SUPERFICIES	PROCESOS	RECURSOS
Acuarelas. (Líquidas) Marcas a elección profesionales o semiprofesionales. ♦ Gouache	♦ Pinceles y brochas de pelo. ♦ Plumas (de inmersión, estilógrafo o fuente)	♦ Papel para acuarela, peso medio. Macocel (tensado)	♦ Teñido como base. Complementarios Húmedo sobre seco. ♦ Veladuras sucesivas sobre este principio. ♦ Dibujo a línea.	♦ Reservas con cera o latex. ♦ Blanqueado con cloro.

ACRÍLICOS. Seguramente nos encontramos ante el más moderno de los materiales creados para pintura que si bien han cumplido todas las expectativas dadas sus cualidades en cuanto a economía, versatilidad en el uso de soportes y la riqueza en cuanto a soluciones técnicas, los acrílicos se cuentan entre los materiales mas usados en ilustración por lo ya expresado y por sus cualidades en cuanto a rapidez de ejecución, amplio rango en a expresividad y buen margen de traductibilidad en impresión.

2.3.5. ACRÍLICOS (ENMASCARAMIENTOS SUCESIVOS CON LÁTEX O CEMENTO IRIS).

ORIGEN. Mucho de las técnicas descritas aquí obedecen a la derivación de procesos y si cabe el término a “desviaciones de la norma”. Muchos de estos procesos se dan dentro del error o del accidente y otras veces tienen una lógica programada que se deriva del conocimiento directo en el comportamiento de los materiales y que se infieren o deducen del hacer práctico. Algunos de ellos ya están registrados en otros libros como los que he referido en su momento.

Descubrir el “hilo negro” es ya una labor muy difícil. Sin embargo en el caso de éste procedimiento, con todo y conocer las propiedades de las reservas obtenidas con bloqueadores, nunca hubiera ideado algo así, tampoco lo habría encontrado en libros. Por ello me complace hacer un reconocimiento a Bruno González⁵⁰ ilustrador mexicano (Altotonga, Ver. 1943- México,D.F, 2014) formado como artista plástico en la Academia de San Carlos, quien me compartió su modo particular de ilustrar y que se basa en este principio.

PRINCIPIOS. Bruno ilustraba a través del descubrimiento de formas mediante un procedimiento de bloqueo con cemento iris y acrílico. Un sistema de enmascaramientos sucesivos que da un sentido muy plástico y orgánico a sus ilustraciones y que dada la versatilidad del medio permitía construir sobre la mancha imágenes de factura muy fina con una apuesta estilística muy propia.⁵¹

APUESTA TÉCNICA. En lo particular, la trasposición que yo hago de este proceso técnico es, la sustitución del cemento iris por el látex que cumple la misma función de bloquear y que presenta varias ventajas sobre el cemento de hule (la rapidez de secado por ejemplo). He conservado en mucho el sentido de construir sobre la

50 Diccionario de Ilustradores Iberoamericanos publicada por IBBY. Colombia. 2013.

51 *Monstrico*- Fondo de cultura Económicar. Colección a la orilla del viento.



1. Obras de Bruno González: Acrílicos/cartón.

2. Ilustración para “El Fantasma”-Libro “Y quién es ese señor”-Cri-Cri- Acrílicos/cartón.

marcha porque el mismo procedimiento va generando sus propias pautas, tanto en cuanto al color como en el manejo de formas. Esta técnica se puede aplicar con brocha o pincel o bien con el uso del aerógrafo que por su versatilidad y calidad de acabados, otorga otro carácter expresivo a la técnica.

RELACIONES DE PROCESOS.

- a. Tensado de papel (como en procesos anteriores). Conviene una base general de acrílico (plasta o gradiente o pincelada libre para crear una atmósfera previa.
- b. Dibujar lo general, aunque siguiendo la escuela de Bruno González se puede hacer un juego de varios ciclos de enmascaramientos sucesivos y sobre ellos dar una idea gráfica definida, como hemos mencionado el proceso da para mucho.

c. ¿Cuándo “parar”? es la mejor pregunta de todo porque en ese proceso de hallazgos la misma dinámica nos dice cuando es suficiente, teniendo presente desde luego lo que se desea como imagen, máxime cuando se trata de ilustraciones.



Se puede apreciar la interpretación de la técnica en esta serie de Andrea Mondragón.

RESULTADOS: La naturaleza de los acrílicos siempre inspira confianza, el proceso no es limitante dadas sus características corpóreas, por ello los resultados siempre son reconsiderables “al infinito”. Sin embargo, es un procedimiento que requiere buen manejo del medio y arrojo para inferir posibilidades, lo que dota al procedimiento de la fascinación por lo impredecible: se dan revelaciones al remover capas de látex y descubrir comportamientos inesperados en el contraste o armonías de color, un proceso estimulante en realidad. Como Ilustraciones, no más que ver el trabajo de Bruno González el cual es realmente inspirador y que él hizo de esta técnica su propio lenguaje.

RELACIÓN DE MATERIALES: ACRÍLICOS

(ENMASCARAMIENTOS SUCESIVOS CON LÁTEX O CEMENTO IRIS).

MATERIALES	INSTRUMENTOS	SUPERFICIES	PROCESOS	RECURSOS
♦ Acrílicos	♦ Los propios del acrílico (pinceles y brochas). ♦ Pincel exclusivo para aplicar látex, cabe el uso de esponja. ♦ Aerógrafo: reporta sutileza al proceso.	Cualquier soporte (papel, cartulina, textil, vidrio, etc., dada la versatilidad de los acrílicos.	Enmascaramientos sucesivos. Intercalados Acrílico-látex, secado y remoción, proceso que se repite.	♦ Látex (masking líquido (Rodín, Winsor& Newton o Talens).

2.3.6. ACRÍLICOS (RELIEVES – RESISTOL).

ORIGEN. Afortunadamente en el proceso de enseñanza aprendizaje, Las operaciones de construcción del conocimiento pueden revertirse, ello quiere decir que el docente aprende de los hallazgos del alumno. En este caso refiero al trabajo de un ex alumno notable cuya tesis de licenciatura tuvo la fortuna de asesorar. Víctor Martínez Cedeño⁵² en una de sus variadas propuestas para realizar ilustraciones con aerógrafo, aplicó resistol para crear relieves y pintar con acrílicos y aerógrafo sobre ellos, tal fue el caso de una pieza de gran formato para hacer ilustración con temática de ciencia ficción.

PRINCIPIOS: Tradicionalmente la ilustración ha sido plana, Hasta hace algún tiempo han surgido procedimientos que apuestan a otro carácter dimensional que produce otros efectos y que requieren necesariamente de un proceso fotográfico intermedio para su registro y reproducción. En este caso particular el principio del relieve obedece al dibujo, entender la forma y dimensionarla a un plano no es necesariamente un tipo de modelado aunque como variantes para dotar de relieve encontramos otros materiales que son mas manejables. Éste fue un punto de inicio para experimentar después con otros materiales y si la experiencia de Víctor Hugo fue con aerógrafo, la lógica de los acrílicos es que se puede extender al proceso de materiales de manera directa (pintura cubriente).

52 Martínez Cedeño Víctor Hugo. *Recursos fotográficos para la realización de ilustraciones con aerógrafo*. Tesis de Licenciatura en Diseño Gráfico. ENAP-UNAM. 1985.



Gissela Sauñé: Tres muestras de clase para explorar el recurso y posibilidades.

APUESTA TÉCNICA. Se remite a la propia versatilidad de los acrílicos en principio, el resistol como recurso es muy flexible aunque tiene como contraparte el tiempo de secado, una de sus ventajas es el acabado transparente que se obtiene al secar y que permite aplicar sobre un trabajo ya terminado mismo que se retoca o interviene para realzar el principio de relieve. Sobre la marcha a manera de inferencias y deducciones han surgido variantes con la inclusión de elementos complementarios para variar la intención expresiva.

RELACIONES DE PROCESOS.

- a. Dibujo previo o ilustración terminada, cabe el uso de una foto como base (en este caso se aplicaría resistol solo para dar efecto de relieve), en el primer caso a partir del dibujo se construye la imagen con resistol u otros recursos de modelado.

b. El secado es de importancia capital para los dos casos, se empieza a pintar sobre la superficie seca y limpia, con pinceles o con aerógrafo, el proceso es muy noble ya que al ser acrílicos el medio pictórico admite muchas posibilidades y correcciones.



Dos series de Andrea Mondragón como respuesta al planteamiento técnico de clase.

RESULTADOS. El manejo del proceso y su calidad intermedia entre el plano y lo volumétrico da a este procedimiento una impresión muy propia, obviamente comparte las limitantes o condicionantes del registro fotográfico de otros procedimientos de ilustración como la escultura en papel para poder imprimirse.

RELACIÓN DE MATERIALES: ACRÍLICOS

(RELIEVES – RESISTOL)

MATERIALES	INSTRUMENTOS	SUPERFICIES	PROCESOS	RECURSOS
Acrílicos (tubo o frasco, en caso de uso de aerógrafo se recomienda los pre diluidos (Badger) especiales para trabajo aerográfico.	<ul style="list-style-type: none"> ♦ De preferencia soportes rígidos, papel, cartulina, madera o textil No se recomienda cristal, acrílico o estireno por la poca adherencia del material al secar, 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Pinceles y brochas. ♦ Aerógrafo. ♦ Stickets para modelado encaso de usar pasta 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Pintura y atomizado sobre el relieve hecho 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Resistol 850 ♦ Plastilina epóxica. ♦ Otros medios para modelado. (se recomienda blancos).

2.4. MATERIALES INSÓLITOS.

Michael Wright⁵³ le llama materiales extraordinarios y si bien su libro es una fuente de inspiración muy amplia, es importante no perder de vista el carácter de las imágenes a producir y no perder de vista que se trata de ilustraciones cuya factura como ya hemos señalado está sujeta a varias limitantes. Primero de formato y dimensiones y en segundo lugar en modos y tiempos de reproducción que si bien hay ilustradores que producen trabajos de formato grande como pinturas, su modo de trabajo no entraña mayor problemática. Por ello conviene revisar y probar los recursos en cuestión a la luz de nuestro interés particular: ilustrar.

Los materiales propuestos guardan cierta familiaridad con acciones cotidianas y han sido producto de una experiencia probada (café y chapopote)

2.4.1. CAFÉ SOLUBLE

¿Cuántas veces no vi a alguno de mis profesores escapar del enfado de una junta o reunión de trabajo exasperante al utilizar una servilleta como esfumino para dibujar con café en alguna hoja de papel ociosa?... o en el caso extremo de alguno de ellos que llevando siempre su pincel a la mano, que le permitiera dibujar una imagen al vuelo con café.... Por lo regular retratos de los vecinos de junta.

ORIGEN. Es difícil como configuradores visuales, no convertir cualquier cosa en instrumento para dibujar o cualquier material como sustituto de pintura o tinta, casi como Lin Yutang⁵⁴ quien con ese sentido de humor desenfadado que lo caracteriza, se refiere a la sensibilidad china sobre la comida y que se pregunta respecto a cualquier animal o vegetal: ¿cómo podría cocinarlo?... o que sabor tendrá.

PRINCIPIOS En este caso la experiencia ya conocida del café y sus cualidades en color y aspecto de tinta sepia, me ha invitado a explorar sus cualidades como pigmento. Me refiero así al café soluble que ampliado con gel, diluyente acrílico o Mowilith permite un margen de operación diferente como técnica.

53 Óp. Cit.

54 Yutang, Lin. *La importancia del vivir*. Editorial Sudamericana. 6ª. Edición. Buenos Aires, Argentina, 1943. Trad. Román Jiménez.

RELACIÓN DE MATERIALES: CAFÉ SOLUBLE

MATERIALES	INSTRUMENTOS	SUPERFICIES	PROCESOS	RECURSOS
<ul style="list-style-type: none"> ♦ Café soluble gel, diluyente acrílico, medio acrílico politec, mowilith, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Brochas y pinceles, puntas para scratch o cualquier punta metálica para esgrafiar en seco o en húmedo. Pluma de caña o de metal (inmersión) 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Papeles para acuarela, con y sin imprimatura. Tabla de macocel para tensar. 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Todos los relativos a medios húmedos 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Pueden utilizarse para explorar posibilidades los expuestos en tinta lavable.

2.4.2. CHAPOPOTE.

Es un material de otro orden y naturaleza muy distinta al anterior, lo que extiende sus posibilidades y aunque ya se usa para dibujar y pintar no se conoce mucho de su origen. Al parecer es un sinónimo de la brea, material ancestral que tuvo un uso muy extenso para proteger e impermeabilizar barcos, armas, etc.

“Hay referentes confiables ⁵⁵ que remiten su uso en el mundo mexicana con aplicaciones muy diversas, desde combustible hasta cosmético sin pasar por alto sus usos decorativos en cerámica”, como el investigador Luis Avelino Sánchez Grillet ⁵⁶ detalla al respecto.

En cuanto a su composición química, hay fuentes que lo afirman como derivado del petróleo en su proceso de destilación y que en consecuencia se puede considerar como una fracción del petróleo crudo. Se le ha considerado también como sinónimo del asfalto, aunque no tengo una última palabra al respecto.

ORIGEN. Mi interés en el chapopote nace de su aspecto y acabados, en alguna ocasión hace algunos años, alumnos del Mtro. Uribe⁵⁷ dibujaban en el patio de la ENAP (hoy FAD) y me llamó la atención la factura de sus trabajos, me detuve a observar su práctica y pregunté: chapopote, fue simplemente la respuesta. Años más tarde

⁵⁵ *Chapopote, uso milenario*. INAH-CONACULTA. fuente consultada en google.com.

⁵⁶ misma referencia.

⁵⁷ Mtro José Guadalupe Uribe. Profesor de Dibujo y Premio Universidad Nacional. Docencia. 2009. ENAP-UNAM.



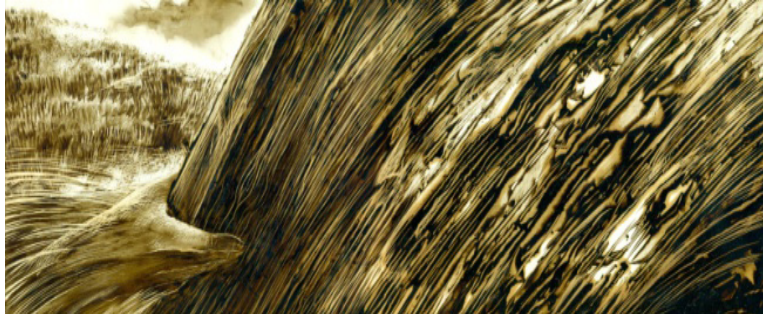
Tres ilustraciones realizadas en chapopote sobre estireno para el libro "Odisea por el espacio inexistente" (FCE).

el Profesor y artista plástico Rafael Luyando⁵⁸ me compartió "la receta" completa y a partir de ello fue jugar y explorar con él. Como material es muy económico y versátil en cuanto a formatos desde muy pequeños hasta casi monumentales, obviamente lo he puesto en práctica para realizar ilustraciones⁵⁹

PRINCIPIOS. El primer modo a probar fue a partir de la dilución de la piedra de chapopote por remojo en aguarrás y aplicarlo variando densidades que tienen un margen de flexibilidad muy amplio, desde un acabado corpóreo denso hasta soluciones tipo aguada. Su capital a mi modo de ver es su color propio que al diluirse genera múltiples gamas tonales.

58 Profesor de Dibujo en la Lic. en Diseño Gráfico. Universidad Intercontinental campus sur. México, D.F.

59 Brozon, Mónica. *Odisea por el espacio inexistente*. Ilustraciones de Guillermo De Gante. Fondo de cultura económica, Colección "A la orilla del viento" México. 2000.



Cuatro cuadros de la serie "Sueños de Girasol" (trabajo personal) realizados con chapopote sobre cartulina sulfatada (1-3) y estireno (4).

APUESTA TÉCNICA. La versatilidad del material permite cuatro posibilidades técnicas:

Como "pastilla" de acuarela, la piedra simplemente se humedece con pincel y aguarrás y se trabaja directamente variando técnicas. Se aconsejan soportes no absorbentes, el papel albanene (incluso delgado), las cartulinas satinadas como la sulfatada y el estireno son excelentes soportes para dibujar de esta manera, los papeles con imprimaturas también son buenos soportes.

Como material "de cuerpo" (pintura cubriente), la densidad del chapopote permite variados manejos técnicos con el uso de plumillas, pinceles (se aconsejan más bien los de cerda), la espátula, el gotero y otros improvisados. Se aconsejan superficies gruesas y se extienden a madera, textil, metal y vidrio.

Como tinta para monotipias es excelente con una densidad tal que permita su aplicación con rodillo y el secado regular permite hacer varias copias con la posibilidad de generar variantes.

Como base para Scratch, de preferencia aplicado sobre estireno y ya seco permite muchas calidades con el uso de instrumentos de punta variados.

Finalmente cualquier ilustración realizada con chapopote, se puede intervenir para darle color y para ello

se recomiendan materiales como el pastel graso⁶⁰, las tintas de colores (aeografiadas) que se pueden volver a esgrafiar (ver Pastel Esgrafiado).

RELACIÓN DE PROCESOS.

a. Ya se han mencionado de alguna manera, así que solo hace falta algunas precisiones en cuanto al uso de estireno conviene lijarlo como para el trabajo con Scratch y limpiarlo muy bien con algodón y alcohol. Para papeles siempre es aconsejable el tensado en seco lo que asegura el cuidado del papel y la limpieza de proceso. Sobra recomendar la limpieza profunda de los materiales para su duración y cuidado, cabe un consejo del Mtro. Novelo⁶¹ para la limpieza final de los pinceles: jabón Palmolive verde que aunque se refiere a óleos, por el uso de aguarrás aplica también en este caso particular.

RESULTADOS: Ya se han mencionado de alguna manera en los párrafos precedentes, aunque conviene comentar que el diluyente mas adecuado es el aguarrás por su flexibilidad, que aunque demora un poco en el secado es menos ofensivo para la salud al inhalarlo de manera continua. De cualquier modo siempre es aconsejable aplicarlo en espacios abiertos o bien ventilados y alejado de agentes flamables.

60 *Y quien es ese señor.* Antología ilustrada de un grillo fabulista y cantador. CONACULTA –ALAS Y RAICES, Coord. Editorial Rodolfo Fonseca. Ilustración p.68. Guillermo De Gante. México. 2000.

61 Mtro. Jorge Novelo Sánchez: Profesor de Dibujo- Lic. Diseño Gráfico. FAD-UNAM.

RELACIÓN DE MATERIALES: CHAPOPOTE

MATERIALES	INSTRUMENTOS	SUPERFICIES	PROCESOS	RECURSOS
<ul style="list-style-type: none"> ♦ Piedra de chapopote. ♦ Aguarrás y frasco para diluirlo. 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Papeles ya mencionados. ♦ Otras: estireno, acrílico, madera, etc. Placa de vidrio y rodillo de caucho para monotipo. 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Pluma de inmersión. ♦ Pinceles y brochas. Instrumentos metálicos para esgrafiar. espátulas y otros improvisados. 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Dibujo (trazo) ♦ Pintura (Aguadas y Mancha.) ♦ Impresión (Monotipo). Esgrafiado 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Imprimaturas en papeles.



“Cuando el placer y la necesidad se encuentran... ¿que más desear?”

Frase que escuché alguna vez

CAPÍTULO IV

INVESTIGACIÓN EN EL AULA: LO PROCEDIMENTAL COMO ACCESO A LO CONCEPTUAL

Como diseñadores e ilustradores formados en una Escuela de Arte como la ENAP es indiscutible que guardamos un gran cercanía con los modos de producir arte, basta con caminar por la escuela para apreciarlo. Muchos de nuestros profesores se han formado en dicho ámbito, el que han ampliado con su práctica profesional como artistas visuales en un sentido general y que revierten a la comunidad estudiantil como práctica docente. Por ello, conviene detener la atención en lo que la escuela como espacio formativo brinda, ésto es algo estimulante y gratificante.

Aprender significa mucho mas que la transmisión de conocimientos y aún de experiencias. La repetición de procesos es una acción que asegura su apropiación. Hasta muy recientemente se ha insistido en la necesidad de contar con un cuerpo teórico en relación a diseño gráfico y a la Ilustración como actividades profesionales que respalden su quehacer de manera conceptual.

Y sí, como lo he mencionado al principio, los referentes inmediatos en lo que corresponde a cuerpos teóricos proceden principalmente de la experiencia del arte y la documentación que está registrada en bibliografía, hemerografía y en sitios virtuales gracias a la tecnología actual que de muchas maneras hace accesibles a contenidos temáticos importantes; es vital el trabajo reflexivo que deriva de la sistematización de la práctica para construir un cuerpo conceptual propio

En lo que a técnicas gráficas para Ilustración respecta, hemos tenido como respaldos a autores clásicos como Max Doerner⁶² o a otros muchos citados a lo largo de este trabajo, sin embargo el aprendizaje de las técnicas tiene un porcentaje mínimo en la consulta paso por paso en los libros y los actuales tutoriales sobre los mismos temas ofrecen quizá mas atractivo visual y seguimiento de los procesos a presentar, aunque hay algo que falta.

62 Doerner, Max. *Los Materiales en Pintura y su uso en el arte*. Baecelina, España. 1998.

El taller es el espacio donde se presentan y comprueban los procesos, las técnicas no se describen, se demuestran. En ese tono ha transcurrido mi práctica docente por 37 años en la ENAP, ahora FAD, la exposición-demostración de técnicas y procesos para ilustración como recursos didácticos apoyados en lo experimental han sido el sustento que en un afán de sistematizar se presentan ahora.

Ingrid Fugellie⁶³ en alguna ocasión me decía, en el seno de una reflexión sobre la necesidad de la teoría para los diseñadores: “la teoría es la sistematización de la práctica”, idea que no he perdido de vista con otras vertientes conceptuales. Nos hemos alimentado de toda la historia de la representación y sus lenguajes de la imagen con fundamentos perceptuales y que están ampliamente socializados y vigentes a partir de la evolución de procesos y herramientas, la computadora incluida. Las tendencias y estilos son cíclicos y más en éste nuestro tiempo después a la posmodernidad.

La ilustración (como en su momento el diseño gráfico) sale del anonimato parcial de su naturaleza de arte por encargo y de alguna manera “desechable” cuando responde a necesidades de promoción y venta de productos que en muchos casos se prefiere ahora a la fotografía para ello. Existe un reclamo de los ilustradores por ser reconocidos como autores, como si el hecho de trasponer información de un arte a otro como lo señala Martínez Moro⁶⁴ no fuera ya una experiencia que merece dicho calificativo en el sentido de creador. Dicho afán cobra actualmente el rango de protagonismo.

Raquel Pelta⁶⁵ escribe lo siguiente: “sometida siempre a los vaivenes de la moda, la ilustración, en una época de máxima pluralidad estilística, paradójicamente dejó de estar en boga. Sobre ella pesaba, además, el viejo tópico de su falta de objetividad, que suponía un lastre para unos medios preocupados por la distribución y administración”.

63 Dra. Ingrid Fugellie Gezán- Profesora de Dibujo, Historia del Arte, etc. FAD-UNAM

64 Martínez Moro, Juan. *Un ensayo sobre el grabado*. Escuela Nacional de Artes Plásticas'UNAM. Colección Espiral. México. 2008. p.84.

65 Pelta, Raquel. *Diseñar hoy*. Paidós Diseño. Paidós Ibérica. Barcelona, España. 2004. p.114 y 115.

Coincido en sus primeras líneas, aunque no ha dejado de estar en boga, justamente por esas primeras líneas, y esa “falta de objetividad” constituye precisamente uno de sus capitales, la ilustración ya no es esclava del texto y también ello se ha convertido en un vicio: todo o casi todo puede ser “propuesta” o “concepto”.

Si como mencionamos a Miguel Pacheco⁶⁶, la ilustración aparte de las limitaciones de producción, tiene también las de orden cultural y de mercado, la continua revisión de principios y la reflexión acerca de su quehacer en esos vaivenes significa el replanteamiento continuo de sus posibilidades.

La confrontación del escenario del campo profesional con el espacio educativo en cuanto a contenidos de aprendizaje no puede quedar sujeto a la imitación de modas o tendencias, que si bien dan cuenta de gusto o sensibilidad y seguramente serán un referente histórico de dicho momento no se les puede considerar paradigmas académicos en su totalidad. Como en algún momento lo ha señalado Norberto Chávez⁶⁷, es necesario mantener la atención en las bases de la disciplina para no perderse en la banalización.

La formación de ilustradores en un sentido amplio tiene que ver con la estrecha relación que guardan sus procesos interpretativos. Estos no pueden ser los mismos en todos los casos, con todo y la apelación al estilo o lenguaje personal que se iza como bandera en la actualidad y que es solo uno de los elementos dentro del proceso general para ilustrar.

Por ello al principio he presentado los ejes o dimensiones que si bien permiten una amplitud de abordaje a los procesos, también plantean sus propios límites, Susan Lambert⁶⁸ refiere la importancia del sentido disciplinar y resume su registro en manuales y tratados desde Cennini (1400) donde aparte de los procesos se enfatiza el desarrollo de actitudes.

El planteamiento de este trabajo obedece a retomar elementos importantes en la formación de ilustradores y si como hemos comentado, los ejes o dimensiones son una brújula permanente, reforzar nuestra atención en ellos nos permitirá movernos de una manera mas objetiva siempre en la profesionalización versus la banalización.

66 Op. Cit. p.15.

67 Chávez, Norberto. *El oficio de Diseñar*. Gustavo Gili. Barcelona, España. 2001. p.158 y 159.

68 Susan Lambert. Op. Cit. p.57.

Por eso incluso en el manejo del término experimentación he debido referirme a ciertas formalidades para ubicarlo en una dimensión mas concreta y servirme de él para fines creativos definidos incluyendo el placer del descubrimiento y del hallazgo en ello.

Este proyecto se ha alimentado de mi trabajo personal un tanto autodidacta en principio, lo mismo que de mi formación académica curricular como diseñador gráfico, de toda la bibliografía accesible, los cursos y talleres de educación continua como autoformación dentro y fuera de la UNAM así como de mi desempeño profesional como ilustrador con mas de 30 años. Todo lo anterior tiene concurre y nutre mi práctica docente.

Hace mas de diez años cuando recibí la encomienda de impartir la materia “Técnicas experimentales para ilustración I y II” optativa para la orientación Ilustración, supe que sería un espacio altamente significativo para mi como docente y esperaba lo fuera también para los estudiantes. Esa promesa de “romper reglas” se me presentaba como una buena vía de acceso para realizarlo en un espacio académico y darle el valor correspondiente. Así que al revisar el primer programa propuesto por José Luis Heredia⁶⁹, ilustrador y profesor de la ENAP, me propuse aproximarme a todos los procesos y me pareció importante su primera apuesta(De lo acromático a lo policromo, de los medios dibujísticos a los pictóricos, de las variaciones combinatorias en medios y soportes al uso de medios mecánicos, etc.), así que siguiendo la escuela que he mantenido en mis materias de Técnicas de representación, me di a la tarea de preparar muestras para clase y aplicar la demostración de procesos como herramienta didáctica. Finalmente mi propuesta mas reciente dista mucho del punto de origen citado, gracias a la comprobación de los procesos en ilustraciones publicadas.

Los programas se han reformulado en cada ciclo a través del tiempo y siempre dentro de la tónica reflexiva, los cambios en contenidos no han sido otra cosa que la evaluación de la pertinencia y vigencia de los mismos. Al mismo tiempo se han instituido dinámicas de trabajo para situar a los estudiantes en abordajes diversos ; para ello nuestros ejes son un referente importante. A mi parecer toda esa experiencia merece un registro y sistematización ya que es una materia que como asignatura desaparece del plan curricular en la nueva apuesta 2014.

Se ha presentado buena parte de todo el acervo en cuanto a técnicas se refiere en los capítulos precedentes.

69 Mtro. José Luis Acevedo Heredia. Prof. de Ilustración. FAD-UNAM.

Lo que corresponde ahora es mostrar los aspectos relativos a los lineamientos disciplinares y a modo pretextos para desarrollar las técnicas, por ello se incluyen mis experiencias en trabajo personal, algunas publicadas como ilustraciones y el trabajo de algunos alumnos que dan fe de las posibilidades de las técnicas en cuestión.

A continuación presento algunos lineamientos para el trabajo con las técnicas desde un enfoque experimental.

1. El Concepto de Serie como Base Disciplinar.

Constituye uno de los ejes principales, no se promueve la “obra única”, se plantea la serie de tres trabajos con la intención de apropiarse del proceso en cuestión como enfoque formativo. Por otra parte, la serie requiere de unidad en proceso de ejecución (trabajar las piezas al mismo tiempo, según etapas o fases de ejecución) así como en calidad final. Aunque existen soportes de ilustración donde se realiza una sola pieza (portada, cubierta, cartel, etc.) muchos otros espacios como los interiores en libros y revistas por mencionar algunos y los más tradicionales, requieren de series.

2. El Papel de las variantes y su valor en el Proceso de Aprendizaje.

Derivado de lo anterior, las series obedecen a planteamientos variados que tienen que ver con el proceso general para ilustrar(ejes) o de particularidades del mismo. A continuación se desglosan algunos de ellos que no son otra cosa que relaciones combinatorias que varían continuamente entre sí. Aunque todos los ejes se encuentran interrelacionados, por motivos didácticos se “aislan” para enfatizarlos de manera individual aunque no por ello dejan de estar presentes los otros.

2.1. Variantes temáticas. Tienen que ver con los contenidos a representar, de ahí que se hagan estudios de personajes, relaciones secuenciales o narrativas, cambios de sentido, etc. Para ello, se plantean estrategias -con las modalidades del dibujo (del natural, de plano a plano y de invención) en lo que corresponde a configuración, ello incluye: estudios de la naturaleza, imágenes existentes (pintura o gráfica), dibujo de objetos, etc.

Tomando lo anterior como punto de partida, la copia es solo una de las posibilidades y considerando que el ilustrador propone imágenes de carácter más heurístico, se aconseja al estudiante el uso de la libreta de notas y

dibujos para tener siempre presente el “dibujar-escribir” a modo de diálogo gráfico consigo mismo ya que como disciplina, lo aproxima al quehacer común de ilustrar: convertir ideas en imágenes.

El “¿Qué hacer?” como origen encuentra respuesta en esta línea de trabajo. A fin de cuentas el ejercicio temático aproxima de alguna manera a los géneros en ilustración determinados por la función de las imágenes. De este modo estaríamos hablando del plano semántico de la ilustración.

2.2. Variantes compositivas. En este caso se trata de considerar las relaciones de formato –dimensiones necesarias para construir una imagen, componer en el plano es una acción común a cualquier diseñador y será una constante a cualquier nivel. La exploración de encuadres y los recursos para la representación de la profundidad (escala, sobre posición, perspectiva, etc.) permiten al estudiante desarrollar su capacidad de exploración espacial y de elección a partir de la valoración de las propuestas compositivas sobre un tema concreto.

2.3. Variantes icónicas. Propiciar un recorrido por los grados de representación asociados a temas o intenciones comunicativas, permite al estudiante valorar los horizontes expresivos de la imagen y explorar sus alcances de aproximación a un tema en particular. Ello permite también poner a prueba y desarrollar su versatilidad interpretativa al moverse de manera dinámica a través de estilos y tendencias, lo que reafirma finalmente sus preferencias en cuanto a géneros se refiere y lo orienta al desarrollo de un lenguaje propio por la asimilación consciente de influencias y gustos personales.

2.4. Variantes cromáticas. Entre la relación tonal y la cromática, transcurren un sinnúmero de posibilidades expresivas a considerar. Mucho se dice acerca del uso subjetivo o arbitrario del color y el desarrollo de variantes permite al alumno valorar las posibilidades tonales o cromáticas de un tema, afinar su capacidad de elección y toma de decisiones y asertividad al respecto. Para ello se recurre al bagaje teórico existente usando el color como capital comunicativo y expresivo importante.

2.5. Variantes técnicas.- El planteamiento general, los trabajos en proceso y la demostración de la técnica buscan generar un ambiente de confianza en el alumno. Se presentan principios a probar y comprobar en la repetición, aquí las posibilidades de la técnica se ven a la luz de cada experiencia y ello deriva en la personalidad propia de cada serie o trabajo.

Ir mas allá del principio planteado es la consigna, y el plantear variantes de la misma técnica sugiere la ampliación de posibilidades. La ocurrencia sobre la marcha, las inferencias y deducciones son estimuladas para que el alumno desarrolle algo más que los resultados presentados.

Las cuatro variantes se relacionan directamente con el Plano Sintáctico de la Ilustración: la articulación de sus variados elementos como lenguaje que es (la construcción de imágenes). El plano Pragmático se encuentra presente en todas las circunstancias al considerar la función (el para que y el para quien) de las imágenes así como sus posibilidades de reproducción seriada que ha caracterizado prácticamente a todos los productos de ilustración.

2.6. Otras consideraciones. Conviene mencionar que el manejo del tiempo en el taller cumple un papel importante. Se busca cierto rigor al plantear un curso dinámico que requiere por el carácter de las técnicas el aprovechamiento de las horas de clase-taller (cuatro semanales) con el mínimo tiempo extra clase para concluir. Ello significa que los contenidos con sus variantes se han llevado a cabo en las 16 semanas del semestre con un total de 45 trabajos realizados. La insistencia en el trabajo directo en cada sesión pone al alumno en circunstancias de trabajo tipo repentina para orillararlo a desarrollar una calidad de respuesta a la solución del problema planteado ágil y asertiva. El error es un factor que puede ser aprovechado y transformado. El taller no fomenta la repetición de recetas, los procesos tienen amplitud por lo que el enfoque es mas cualitativo que cuantitativo.

El registro como consecuencia de la realización es un paso importante para la reflexión, sistematización y apropiación de los procesos, por ello todos ellos se describen, documentan y ordenan. Se pide a los alumnos como parte del protocolo de evaluación a los alumnos entregar sus bitácoras de procesos acompañados de sus respectivas fichas descriptivas de proceso que dan cuenta de todas sus operaciones técnicas y los planteamientos dados. Ello contribuye al carácter formativo en cuanto a investigación se requiere.

Finalmente queda por reiterar el valor de la sistematización de procesos que se han originado en el taller o para el mismo, que bien se articula en una modalidad de investigación en el aula y responde a procedimientos de investigación-producción sujetos a valoración y reformulación constante según su pertinencia y vigencia. Cabe decir que los procesos expuestos quedan a disposición de cualquier interesado en la expresión gráfica en general y la ilustración en particular.

CONCLUSIONES

La premisa inicial de que la ILUSTRACION es una modalidad de DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN VISUAL por su carácter de arte por encargo y por sus finalidades bien definidas no niega su deuda a toda la tradición de las artes figurativas que la han alimentado en cuanto al lenguaje a partir de imágenes así como a los soportes técnicos que la han sustentado.

Aunque los nuevos panoramas del ser ilustrador profesional se abren o amplifican gracias a las nuevas tecnologías, los ejes que han dado soporte conceptual a esta TESIS derivados de la reflexión entre la producción personal, el desempeño profesional y la docencia siguen vigentes como claves del proceso de diseño en cualquier proyecto, independientemente de la temática y del contexto al que se refiera.

El hacer un recorrido o si cabe el término de inventario por los procesos técnicos básicos o clásicos obedece al reconocimiento de su origen en la tradición que han seguido los procesos de representación gráfica los cuales están inmersos en la historia del arte y que en efecto, nos proporciona un léxico como bagaje conceptual que nos permite aproximarnos a ellos de una manera clara y directa. Dichos términos son los acuerdos previos que nos dan la pauta para describir o presentar su deconstrucción o permanencia a partir de la experimentación.

La conexión estrecha entre el trabajo personal como soliloquio y la práctica profesional como relación dialógica con el medio, sienta las bases para establecer el balance necesario entre el carácter autoral del primero y la visión interpretativo por encargo en el segundo caso, que como hemos dicho no niega el punto de vista personal del ilustrador, ya se trate de la aproximación conceptual, icónica, compositiva o técnico-cromática.

La insistencia sobre el conocimiento práctico previo para poder experimentar obedece al ejercicio de toma de decisiones a lo largo de los procesos, misma que va confrontando criterios de calidad través de la repetición, de ahí que el trabajo secuencial con intenciones narrativas con solo imágenes haya sido mi punto de origen para realizar éste tipo de operaciones.

Para establecer constantes, se presenta el papel de las variantes, ya sea en lo temático, compositivo, icónico o técnico y de esa manera se refuerzan los puntos clave a mantener en los procesos experimentales.

Conviene comentar la importancia de la autoformación con espacio donde los puntos de vista personales se exponen de manera directa a la valoración y la crítica de otros profesionales o docentes y que fomenta el desarrollo argumentativo sobre los propios procesos. Para ello los programas de educación continua así como los talleres y cursos temáticos constituyen un terreno fértil para que el proceso de aprendizaje sea siempre permanente.

Finalmente es importante puntualizar que todos los procedimientos descritos en el tercer capítulo son susceptibles a derivaciones de cualquier orden (mecánico –fotocopias, p. ej- o digital) lo que mantiene vigente la vía experimental independientemente de la elección icónica y sus relaciones de contexto (tema y soporte). Ello otorga la flexibilidad necesaria que abre posibilidades dentro de los ejes mencionados y da al ilustrador la libertad necesaria en lo que corresponde a expresividad, pero tampoco pierde de vista a la sistematización como necesidad para mantener en la ilustración el sentido disciplinar más allá del mero oficio o habilidad por si misma y del vaivén estilístico producto del mercado para poder considerarla como objeto de estudio o investigación.

BIBLIOGRAFÍA

Acha, Juan. *Introducción a la creatividad Artística*. Editorial Trillas. México. 1992.

Acha, Juan. *Teoría del Dibujo, su Sociología y su Estética*. Ediciones Coyoacán. México. 1990.

Brozon, Mónica. *Odisea por el espacio inexistente*. Fondo de cultura económica, Colección “A la orilla del viento” México. 2000.

Chapopote, uso milenario INAH-CONACULTA, fuente consultada en google.com.

Chávez, Norberto. *El oficio de diseñar propuestas a la conciencia crítica de los que empiezan*. Gustavo Gili. Barcelona, España. 2001.

Ching. Frank. *Manual de dibujo Arquitectónico*. Gustavo Gili. Barcelona, España. 1999.

Clarke, Michael. *Acuarela, serie testimonio visual del Arte*, Blume. Barcelona, España. 1993.

Coord. Editorial Rodolfo Fonseca, *¿Y quien es ese señor?, Antología ilustrada de un grillito fabulista y cantador*. CONACULTA –ALAS Y RAICES. México. 2000.

Creevy, Bill. *The pastel Book, Materials and techniques for todays artists*. Watson & Guptill. N.Y., EE.UU. 1991.

Dalley, Terence. *Ilustración y Diseño*, Blume. Barcelona, España. 1980.

Daucher, Hans, *Modos de dibujar*. Vol. 6-Secretos de taller. Gustavo Gili. Barcelona, España. 1987.

Dawson, John. *Guía completa de grabado e impresión-técnicas y materiales*. Tursen-Blume. Barcelona, España. 1996.

De Seynes Claude y Baudet Jean, *Así se pinta con rotuladores*. Parramón ediciones. Barcelona, España. 1990.

Diccionario de Ilustradores Iberoamericanos publicada por IBBY. Colombia. 2013.

Doerner, Max. *Los materiales en pintura y su empleo en el arte*. Reverte. Barcelona, España. 1998.

- Edwards, Betty. *Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro*. Libro de trabajo. Urano. México. 2003.
- Esqueda, Román. *El juego del diseño*. Universidad Autónoma Metropolitana/Universidad Intercontinental. México. 2000.
- García Padrino, Jaime. *Formas y colores: La ilustración infantil española*. Ediciones de la Universidad de Castilla, La Mancha, España. 2004.
- Gómez Abrams, Jorge. *Dibujos de presentación*. Tilde Editores. México. 1990.
- Gómez Morín, Mauricio y Becerra, Gonzalo. *Ilustración en Scratch. Técnicas y materiales*. UAM. Xochimilco. México. 1991.
- Gómez Molina, Juan, Coord. *El manual de dibujo-estrategias de su enseñanza en el siglo xx*. Cátedra. Madrid, España. 2008.
- Gray, Bill. *Consejos prácticos para diseñadores gráficos y dibujantes*. Ed. Gustavo Gili. Barcelona, España. 1983.
- Hayes, Colin. *Guía completa de dibujo y pintura, técnicas y materiales*. Blume. Barcelona, España. 1980.
- Kaupelis, Robert. *Experimental Drawing*. Watson & Guptill. N.Y., EE.UU. 1992.
- Lambert, Susan. *El dibujo. Técnica y utilidad*. Tursen-Hermann Blume. Barcelona, España. 1996.
- Lambourne, Maureen. *El arte de ilustrar aves*. EDILUP Ediciones. S.L. 2004.
- Light, Duane. *Watercolor with mixed media*. Walter Foster Pbl. Ca. 1989.
- Los inventos. *Biblioteca Visual Altea*. Santillana. Barcelona, España. 1993.
- Lozner, Ruth. *Scratchboard for illustration*. Watson & Guptill. N.Y., EE.UU. 1990.

- Maier, Manfred. *Procesos elementales de proyectación y configuración*. Curso Básico de la Escuela de Artes Aplicadas de Basilea, Suiza, Vol. I, Gustavo Gili. Barcelona, España. 1982.
- Martínez Cedeño Víctor Hugo. *Recursos fotográficos para la realización de ilustraciones con aerógrafo*. Tesis de Licenciatura en Diseño Gráfico, ENAP-UNAM, 1985.
- Martínez Moro, Juan. *Un ensayo sobre grabado*. ENAP-UNAM, México.
- Moles, Abraham, *La imagen*. Trillas. México. 1990.
- Monstrico. Fondo de cultura Económica. *Colección a la orilla del viento*. México. 1990.
- Pelta, Raquel. *Diseñar hoy. Temas contemporáneos de diseño gráfico*. Paidós. Barcelona, España. 2004.
- Powell, Dick y Monahan, Patricia. *Técnicas avanzadas del rotulador*. Hermann Blume. Barcelona, España. 1993.
- Robertson, Bruce. *Fantasy, Art. North Light Books*. Ohio, EE.UU. 1988.
- Rubin, Wolf, Rachel. *Basic techniques for painting textures in Watercolor*. North Light books. Ohio, EE.UU. 1998.
- Smith Stan, *Curso práctico de dibujo*. Blume. Barcelona, España. 1995.
- Smith, Stan. *Acuarela*, Blume. Barcelona, España. 1996.
- Uri Orlev. *La Abuela Tejedora*. Ilustraciones de Tania Janco-Fondo de Cultura Económica-Colección "A la orilla del viento". México, 1981.
- Wright, Michael, *Introducción a las técnicas mixtas*. Blume. Barcelona, España. Col. Escuela de Arte, 1996.
- Yutang, Lin. *La importancia del vivir*. Editorial Sudamericana. Argentina. 1943.
- Zamora, Fernando. *Filosofía de la imagen*. ENEP-UNAM. México 2010.
- Zeegler, Lawrence, *Ilustración digital*. Una clase magistral de creación de imágenes. Promopress. Barcelona, España. 2007.

INDICE DE TABLAS

1. Ilustración: FUNCIÓN+ IMAGEN= GÉNERO	58
2. Técnicas básicas para ilustración	98
3. Materiales Alternativos: (insólitos)	99
4. Relación de Materiales: Grafito y solvente	107
5. Relación de Materiales: Pastel seco y diluyente acrílico	110
6. Relación de Materiales: Pastel seco y gel acrílico	113
7. Relación de Materiales: Pastel graso esgrafiado	116
8. Relación de Materiales: Pastel graso aerografiado y esgrafiado	120
9. Relación de Materiales: Tinta lavable	124
10. Relación de Materiales: Recursos y efectos	125
11. Relación de Materiales: Plumones de agua	129
12. Relación de Materiales: Plumones de alcohol o aceite	131
13. Relación de Materiales: Acuarela-monoimpresiones con plástico	135
14. Relación de Materiales: Acuarela-Collage.....	137
15. Relación de Materiales: Acuarela, carboncillo y gouaché	140
16. Relación de Materiales: Acuarelas líquidas	143
17. Relación de Materiales: Acrílicos-Látex	147
18. Relación de Materiales: Acrílicos-relieves.....	149
19. Relación de Materiales: Café soluble:.....	152
20. Relación de Materiales: Chapopote:	156