



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

“DIBUJO Y NUEVAS TECNOLOGÍAS”
LOS PROCESOS CREATIVOS EN LAS ARTES VISUALES
Y EL DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN VISUAL
EN CUATRO ILUSTRADORES
CONTEMPORÁNEOS MEXICANOS

TESIS QUE PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRO EN ARTES VISUALES
(COMUNICACIÓN Y DISEÑO GRÁFICO)

PRESENTA
ALFREDO AGUSTIN AGUIRRE GARCÍA

DIRECTOR DE TESIS
MTRO. MAURICIO DE JESÚS JUÁREZ SERVÍN

MÉXICO, D.F., JULIO 2010

UNAM
POSGRADO
Artes Visuales 



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

AGRADECIMIENTOS:

A mis queridos padres...
A mis hermanos...
A mis profesores...
A mis amigos...

Universidad Nacional Autónoma de México
Escuela Nacional de Artes Plásticas
por el apoyo brindado como becario del
PROGRAMA DE BECAS NACIONALES
PARA ESTUDIOS DE POSGRADO

ÍNDICE

Introducción	7
I. Capítulo	
“Dibujo y Nuevas tecnologías”	
1.1 Tecnocultura y tecnoestética	11
1.2 Ilustración, dibujo y nuevas tecnologías	12
1.3 Antecedentes artísticos de las nuevas tecnologías	16
1.4 Sobre las interfases electrónicas	17
II. Capítulo	
“Dibujo, grabado y nuevas tecnologías: Mauricio Gómez Morin”	
2.1 Biografía	21
2.2 Entrevista	22
2.3 Carpeta de trabajo	29
2.4 Proceso de trabajo	34
III. Capítulo	
“Dibujo, arte secuencial y nuevas tecnologías: Ricardo Peláez”	
3.1 Biografía	39
3.2 Entrevista	40
3.3 Carpeta de trabajo	43
3.4 Proceso de trabajo	48
IV. Capítulo	
“Dibujo, ilustración digital y globalización: Federico Jordán”	
4.1 Biografía	57
4.2 Entrevista	57
4.3 Carpeta de trabajo	60
4.4 Proceso de trabajo	66
V. Capítulo	
“Técnicas tradigitales: Alfredo Aguirre”	
5.1 Biografía	83
5.2 Entrevista	83
5.3 Carpeta de trabajo	87
5.4 Proceso de trabajo	112
Conclusiones	117
Fuentes de Consulta	121
Apéndice	123

Introducción

La preocupación por los diversos temas que se desprenden de la presencia cada vez más notoria de las posibilidades tecnológicas en el campo del arte, del diseño y de la comunicación visual se ha manifestado como en el I Simposio "Las nuevas tecnologías y su inserción en la plástica tradicional", organizado en el mismo programa de Posgrado de nuestra máxima casa de estudios en 2005. También en el proyecto de "Encuentro Otras Gráficas", organizado también en la UNAM en 1993. Son proyectos que estudian esa relación entre arte, tecnología y sociedad. Entonces esta investigación se inscribe dentro de esa preocupación por analizar esta relación y obtener conclusiones que ayuden a la comunidad universitaria.

Este es un proyecto teórico-práctico que se desprendió de la tesis de licenciatura. Por lo tanto se basó en la investigación, experimentación y producción de imágenes que resalten del uso de las técnicas tradicionales y digitales. En especial del uso del dibujo ante los nuevos medios, y que puede contar con otros recursos como el collage, fotografía o gráfica. El collage recibió un impulso de las nuevas tecnologías como afirma Steve Heller, aunque los collages digitales en cierta manera recuerdan al posmodernismo por evocar el pastiche propio de esta corriente.

También este trabajo hizo uso de entrevistas estructuradas con preguntas específicas a destacados ilustradores mexicanos que vivieron el arribo de estas tecnologías a su quehacer profesional. Algunos considerados pioneros en el uso de estas y que han cultivado la práctica del dibujo por mucho tiempo como proceso, como lenguaje, como narración y como vivencia.

Po otro lado el método dialéctico fue empleado en esta investigación ya que el uso de las nuevas tecnologías sucedió dentro de un proceso histórico y social. Así se habla de una "democratización" de la imagen propiciado por el relativo fácil acceso a estas tecnologías.

También se usó el método hipotético-deductivo ya que en esta investigación se propuso una hipótesis como consecuencia de realizar inferencias del conjunto de datos empíricos o de principios y leyes más generales. Estas hipótesis se obtienen en el primer caso mediante procedimientos inductivos y en el segundo caso mediante procedimientos deductivos.

Por otro lado la comunidad de artistas y diseñadores no ha perdido un ápice en su interés por el dibujo manual, esto es evidente en muestras recientes en artes visuales así como de diseño gráfico, el dibujo está siendo protagonista. Dentro de las corrientes que existen en el arte digital los *hand made graphics* (gráficos hechos a mano) están ganando notoriedad, artistas como Yulia Brodskaya, Anna Wray y Yuko Shimizu son ejemplos de esta vertiente. Para algunos el público se ha saturado de tantos efectos del Photoshop y se busca frescura y espontaneidad propios de las técnicas tradicionales.

Claro que todo es susceptible de digitalizarse, en cuanto algo pasa por el escáner se transforma forzosamente en *bytes*.

“Los dibujos son imágenes con aspiraciones estéticas que manifiestan la polifuncionalidad del arte”,¹ escribió el maestro Acha afirmando que el dibujo se volvería un producto artístico *per se*. Para ser artístico el dibujo ha de estetizarse² escribió el maestro Acha, y esta búsqueda se ubica en cuanto a los estilos y los temas.

Por otro lado ya sea dibujo manual o dibujo digital lo importante es que sigue siendo una actividad humana. Por esto “el dibujo como fenómeno sociocultural está sujeto a tres procesos básicos: producción, distribución y consumo.”³ Proceso que se ha reforzado con las nuevas tecnologías de telecomunicación, mientras el hombre prehistórico dejaba sus trazos en las cavernas los neodibujantes del siglo XXI usan la internet para difundir sus dibujos hasta el infinito.

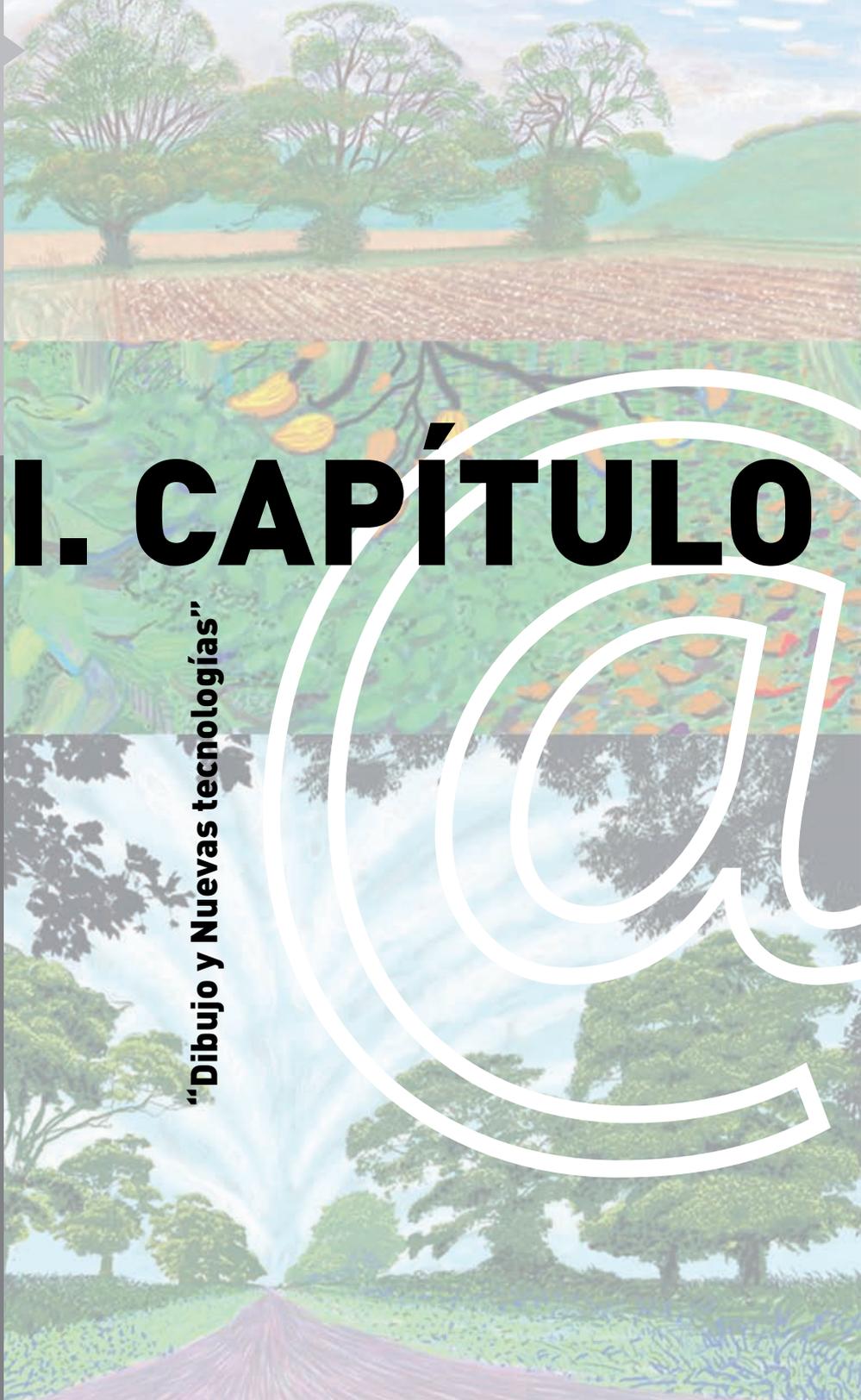
Finalmente no se puede olvidar a los antecedentes artísticos e históricos de las nuevas tecnologías, son raíces conceptuales y estéticas que vienen desde el siglo XX. Dentro de este marco se desarrolla el llamado arte digital que para algunos ya entraña una nueva estética que acompaña el comienzo de un nuevo siglo.

NOTAS:

1 Acha, Juan, *Teoría del Dibujo, su Sociología y Estética*, Ediciones Coyoacán, México, 1999, pp. 10

2 Chávez Silva, Eduardo, *Encuentro Otras Gráficas*, UNAM, México, 1993, pp. 10.

3 Acha, Op. Cit., pp. 10



I. CAPÍTULO

“Dibujo y Nuevas tecnologías”

1 Capítulo

“Dibujo y Nuevas tecnologías”

1.1 Tecnocultura y tecnoestética.

En nuestros días las generaciones actuales crecen y conviven todos los días con la computadora, la internet, el video, el celular, etc. que tienen ahora un peso decisivo en la comunicación visual. Palabras que se han vuelto coloquiales como estar conectado (plug in), en línea (on line), quemar (burn), recargar (reload), bajar de la red (download), obsoleto (obsolete), resetear o reiniciar (reset), contraseña (password), sobrenombre (nickname), cortar (cut), copiar y pegar (copy and paste) son comunes entre los jóvenes. La tecnología está presente en nuestra sociedad de tal manera que Jean Baudrillard lo llamó como tecnocultura.⁴

Por otro lado el arte y la tecnología han tenido una relación cada vez más notoria. Cuando se inventó la fotografía se pensó que desaparecería la pintura; y lo que se vio fue que evolucionó hacia otros derroteros y la fotografía se volvió más arte; y así condujo directo a la cinematografía.

Ahora bien si Jean Baudrillard creó el término tecnocultura⁵ en relación a la tecnología y su interacción con la sociedad, en el campo de las artes se ha llegado a nuevos conceptos como la tecnoestética, “que medirá el sentido y las cualidades que se pueden obtener con el manejo de estos nuevos recursos [tecnológicos] para la producción en la esfera de lo artístico”.⁶

“Una irrupción tan avasallante en tan poco tiempo obliga a buscar y adecuar que decir con todos estos medios que están ahora a la disposición de los artistas”.⁷ Una reflexión que en esta investigación compartimos, ya que no se busca ser detractores de la computadora, antes bien se apoyan las ideas concernientes a buscar espacios de trabajo que incorporen tanto técnicas tradicionales, como el dibujo, el grabado, la pintura, con técnicas digitales o electrónicas como el software, el fotocopiado, el fax, la fotografía digital, etc. Un espacio que se busca fortalecer en la Academia de San Carlos de la UNAM.

Este tipo de trabajo ha sido llamado “arte digital, la gráfica digital, arte fax”⁸, por colocarlo en una nueva categoría estética. Este arte digital ya tiene algún tiempo lo que ha llevado a que se puedan notar algunas características:⁹

- pluralidad de visiones
- reproductibilidad casi infinita
- abaratamiento de ejemplares
- posible incorporación, con nuevo sentido, de imágenes de la tradición, ya sea de la pintura y la fotografía al cine o la video
- carácter popular, en el sentido de alcance a más grupos amplios, de las obras obtenidas con estos procedimientos

Izq. David, Hockney, “Dibujando en una impresora”, impresiones inkjet de dibujo generado por computadora sobre papel, mayo 2009.

- mayor contradicción con el sistema que pone a nuestra disposición toda esta ingeniosa tecnología
- probable muerte de la obra como tal y de la especulación que antes generaba
- aparición de nuevos géneros abiertos a la imaginación y la propuesta, tanto de creadores como de receptores

Como lo menciona el maestro Torres Michúa hay una relación de estas nuevas tecnologías con el postmodernismo, por la relación espacio-temporal, por estos collages digitales que evocan el pastiche propio de esta corriente. Ya que sus productos pueden devenir en auténticos metalenguajes. Ya que "al no contar con referencias o antecedentes reales por la índole innovadora de los medios, obliga a la reflexión y a revalorar las funciones y los polisentidos".¹⁰

Así la reflexión final será en relación a la tecnología y al arte, ¿ayudará a darle continuidad, ayudará a crear en nuevos derroteros en la llamada tecnoestética?

Por otro lado, el diseño gráfico que abreva de las artes visuales, no escapa a esta tendencia, así el trabajo como diseñador gráfico lo pone a uno en el centro como espectador y actor, donde asistimos a la presencia de estas nuevas tecnologías, que son una simbiosis entre la electrónica y la comunicación.

1.2 Ilustración, dibujo y nuevas tecnologías.

Dentro de la comunicación visual la ilustración que es una "forma de documentación e interpretación de los tiempos que corren"¹¹, el uso de las nuevas tecnologías ha mostrado su presencia e influencia, especialmente en el enfoque que se tiene ahora del dibujo. Este enfoque ha cambiado en los estudiantes que cursan tanto estudios de artes visuales como de diseño y/o comunicación visual y también en el medio profesional de los que se dedican a la producción visual.

El problema es que nunca como ahora nadie había tenido tanta facilidad para manufacturar imágenes con el simple acceso a un ordenador y al software apropiado. Así la cultura del Cut-Paste (Cortar -Pegar) se ha propagado por todos lados. Así para algunos no es necesario dibujar, sino simplemente editar o reciclar imágenes. Una especie de automatismo tecnológico es peligroso. También una práctica enajenada de la computadora es peligrosa, es decir que, sin preguntarse por qué y para qué es necesaria la tecnología. Sobre la práctica del dibujo algunos jóvenes estudiantes de arte o diseño la consideran obsoleta. Quieren hacer todo en la computadora directamente.

"El arte de ver, de observar se ha perdido"¹², con estas palabras expresó Tullia Bassani Antivari, respetada diseñadora gráfica y catedrática universitaria, el desdén que algunos jóvenes alumnos en la universidad sienten hacia el dibujo manual. Desdén que ha nacido en parte por sobrevalorar las nuevas tecnologías.

El uso de las nuevas tecnologías en la producción visual hizo pensar a muchos que el dibujo era algo obsoleto. O por lo menos estaba perdido en la selva de aplicaciones que el software permite, o que la computadora lo ha sustituido. Como si la computa

dora pudiera pensar por sí misma, es decir concebir conceptos y tener una sensibilidad estética propia.

Las nuevas tecnologías han propiciado un cambio de actitud en los estudiantes no sólo con respecto al dibujo sino también a como abordan un problema de diseño. O como construyen una imagen. También creen que todo se reduce a oprimir un botón y se han olvidado de la riqueza de los métodos analógicos que en combinación con los métodos digitales pueden construir imágenes muy interesantes.

El dibujo es un proceso, un proceso vital, un proceso para ver, para pensar, para visualizar, para concebir una idea, antes de abordar la computadora. Ya que la computadora no piensa por nosotros, pero el dibujo nos ayuda a pensar lo que hacemos con ellas. El dibujo es el común denominador de todo lenguaje. Ya que se necesita capacidad intelectual para abstraer en una línea. Y eso lo descubrieron los artistas primitivos de las cavernas. "La línea es intelectual por naturaleza, porque a pesar de no existir en la naturaleza sirve para definir"¹³ como dijera la mtra. Tullia Bassani .

El dibujo como vivencia: "El dibujo también implica una relación **objeto-sujeto**. El sujeto mira al objeto dibujándolo. Y se suscita el **acto creativo** que es el **diálogo** con el objeto mirado. Esto conlleva a dejar que el objeto te diga algo diferente de lo que sabes y descubrir nuevas relaciones. El objeto devuelve la mirada a quienes lo admiran"¹⁴. Esta reflexión nos ubica en un pensamiento bidimensional porque existe el sujeto, el objeto y la reflexión, no sólo existe la línea de tiempo.

El dibujo es lenguaje ya que comunica ideas y conceptos. Y en esto tiene afinidad con la escritura,¹⁵ y como está tiene también su propia gramática. Es decir, punto, línea y plano. Son los elementos básicos, existen más como textura, escala, perspectiva, color, etc.

Así como aprendimos la escritura a base de práctica. El dibujo también es una actividad psico-motora que puede llegar a cierto nivel de habilidad. Y es recomendable su práctica antes de abordar las nuevas tecnologías.

El dibujo como narración: el dibujo puede comunicar una historia, un acontecimiento, así los cazadores de los tiempos prehistóricos dejaron constancias de sus hazañas en los trazos hechos por algún testigo en las cavernas. En este sentido "los ilustradores que usan como materia prima el dibujo han sido los cronistas de la humanidad"¹⁶ parafraseando a Milton Gleaser. Su importancia ha sido vital en la historia. Conocemos mucho del México revolucionario por un Posada, conocemos sobre la sociedad europea del siglo XIX por un Daumier, etc.

¿Y para qué y porqué dibujar? Como se preguntaba el mto. Juan Acha,¹⁷ pues para proyectar y representar, algo necesario en el diseño gráfico, para ver la realidad a través de una configuración imitada, inventada o ideada, como se necesita en la ilustración, para traducir la tridimensionalidad a la bidimensionalidad gráfica, algo necesario para los diseñadores, para registrar y comunicar realidades visibles o mentales, imaginadas (virtuales) o verosímiles, algo que vemos en las artes visuales.

Para algunos autores como Steven Heller, el advenimiento de la tecnología dio pie a que el **collage** tomara preponderancia en relación al dibujo.¹⁸ También para Lawrence Zeegen es algo muy notorio en la ilustración y el diseño: "El collage no es una forma artística nueva. Su origen coincide con el nacimiento de la fotografía, pero parece que ahora, con la llegada de la tecnología digital, se ha revitalizado. Las ilustraciones creadas como collages las desarrollaron originalmente diseñadores gráficos, que fueron los primeros en dominar el Mac a finales de los años ochenta y las elaboraron con aplicaciones como Adobe Photoshop. En pocos años los ilustradores recuperaron el terreno perdido y su nivel de experiencia en el campo del collage empezó a elevarse."¹⁹

Así aparentemente en este despertar de revolución digital, la factura de imágenes utilizando los métodos analógicos parece perder terreno ante los collages hechos en Photoshop, los cuales parece llegaron para quedarse indefinidamente. ¿Los métodos tradiciones tradicionales están en decadencia? nada más erróneo o dudoso, ya que "existe un interés por conciliar el dibujo tradicional con el mundo del píxel y los requerimientos de una nueva estética".²⁰ Aunque es notorio que para muchos ilustradores contemporáneos, el Rubicon digital ya ha sido cruzado. Para Rees²¹ existen ilustradores que están "mutando" mostrando una gran variedad de estilos y métodos tradicionales y traspasando la barrera figurativa, a través del camino digital. Da como ejemplos a Marion Deuchars, Brett Ryder y Matt Jonson. En México podríamos nombrar a gente como Federico Jordán y Alejandro Magallanes, de los más notorios. Quienes están dedicados a la producción visual, a través del diseño, la ilustración y el arte, con mucho énfasis en el dibujo y a su vez, incorporando las nuevas tecnologías a su trabajo.

Marion Deuchars hasta hoy trabaja con acrílicos, gouache, carbón, crayón y tinta. Y eso se nota desde que se accede a su página web, donde muestra sus trazos y manchas como preámbulo. Edita todo en Photoshop. También incorpora sus fotografías digitales, como la famosa serie que hizo sobre un viaje a Cuba. Su trabajo evolucionó de un inicio figurativo a un trabajo conceptual. Ella ha encontrado que puede trabajar en la computadora para componer elementos pintados de manera tradicional, los cuales han sido escaneados previamente para ser incorporados y producir el resultado digital final en un disco. Podemos encontrar reseñas de ella en publicaciones como *Computer Arts*.

Brett Ryder siempre se ha considerado a sí mismo un diletante en el trabajo con collage, dibujo, pintura y fotocopiado. La diferencia es que sus últimas piezas son digitales y el trabajo en computadora siempre es traído en la última etapa de su trabajo.

Matt Johnson es otro joven ilustrador emergente y muy consciente de las últimas tendencias en boga, rompió con el enfoque de línea de contorno para dibujar en la computadora. Realiza dibujos tonales del modo tradicional a lápiz, carbón, o tinta y los pasa por el escáner, después los coloca en ambientes creados a través de programas de dibujo computarizado. Los contrastes entre las figuras interpretadas tonalmente a lápiz y aquellas ejecutadas por la computadora sirven como parte de la dinámica de su lenguaje ilustrativo.

En México tenemos el caso de Alejandro Magallanes, egresado en Diseño Gráfico de la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM. Ha hecho de su dibujo tan peculiar un sello personal en su producción visual ya sea en el campo del cartel, la ilustración editorial, etc. Realiza muchos trazos a mano que son pasados al escáner e incorporados a programas como Photoshop, ahí los edita o agrega collages o fotografías. La base del dibujo lo ha llevado también a diseñar una tipografía para la revista TYPO. En una exposición individual en noviembre de 2006 en el Claustro de Sor Juana presentó instalación, impresos, cartel y una animación en blanco y negro basada en dibujos que realizó de diversos personajes. Aunque ha hecho uso de otras técnicas como collages, fotocopias, fotografías o el objeto encontrado (que nos recuerdan a Picasso) siempre ha sido fiel al dibujo. Esta devoción al dibujo manual o digital lo llevó a ser invitado a la muestra de dibujo contemporáneo *DRAW* en el Museo de la Ciudad de México en junio de 2010. Conocedor de la técnica del acrílico, ha estado experimentado ahora con el programa Painter buscando y encontrando nuevas texturas. La inmediatez de su trazo y la opción undo (deshacer) le permite realizar y experimentar con múltiples versiones. Un ejemplo reciente de este trabajo lo vimos en la portada que ejecutó para la revista Letras Libres con el tema de Iran (mayo 2007). Así su trabajo tiene un gran soporte a nivel conceptual también, dándonos piezas con un gran impacto comunicacional. Dedicado a cuestiones sociales y culturales su trabajo ha dejado mucha huella en este campo.

Federico Jordán, es otro caso muy interesante de dibujo y digitalización. Oriundo de Saltillo, Coahuila, actualmente reside y trabaja en Monterrey, Nuevo León. Arquitecto, también estudió Artes Visuales en la Academia de San Carlos (1997-1998). Ha sido definido por Óscar Estrada como un "artista pre y pos electrónico"²². Siempre le llamó la atención que siendo un artista digital pase mucho tiempo dibujando en su cuaderno de bocetos. De ahí que la entrevista que le hizo a Jordán para revista Posdata se llame "Entre el Grafito y el byte". Jordán fue uno de los pioneros en el uso de las nuevas tecnologías tanto como para trabajar como para promover y difundir su trabajo digital. Triunfó en el difícil mercado de Estados Unidos y Canadá. Lo que le ha valido ser comparado con Abel Quezada y Miguel Covarrubias. Recientemente terminó una maestría en Educación en el Arte. Empezó trabajando en la ilustración con el periódico *Vanguardia*. Después empieza a trabajar de manera independiente a finales de 1991. Fue pionero en Estados Unidos en producir un importante portal de internet. Junto con Daniel Pelavin y Jhon Hersey fue de los primeros en tener un portafolio *online*. Había pocos links de ilustradores [1992]. Y respecto de las nuevas tecnología Jordán es muy enfático al decir: "Tener la visión del uso de las nuevas tecnologías y la comunicación para hacer negocios. Porque la ilustración es un producto y es un negocio. Ahora ya es de conocimiento común el cómo puedes usar todas las comunicaciones."²³ Jordán es reconocido por su estilo personal y conceptual, el manejo de la forma, el uso del color y su habilidad en el dibujo. Realiza previos bocetos para sus trabajos que posteriormente escanea y pasa a Freehand donde los termina en vectores. Cualquiera que viera su trabajo digital pensaría que no dibuja nada, en realidad es un consumando dibujante. Y precisamente sobre el dibujo anota: "Sí, de hecho para hacer un boceto ahorita hay gente que se sorprende, porque para hacer una ilustración, dibujo muchas veces lo mismo hasta que quedo satisfecho. Dibujo demasiado y dibujo mucho de la observación, de mi memoria y de mi imaginación. Y en mi trabajo de ilustración a pesar de que es digital conlleva quizá

un 90 por ciento de dibujo.”²⁴ Así la estrategia de Federico Jordán es un claro ejemplo de la resolución de los métodos analógicos con los métodos digitales.

Esta revolución digital merece estudiarse desde un punto de vista teórico para poder cuestionar, reflexionar y atisbar a dónde nos llevará y cuál es el papel del diseñador o del ilustrador en esta dinámica. Hemos visto en los últimos años los avances en el software y hardware de los ordenadores personales que contribuyeron significativamente al arte de los nuevos medios, sobre todo en los años noventa. Aunque en 1984 Apple presentó su popular Macintosh, diez años después Netscape presentó su primer navegador comercial; así la red se transformaba de ser usada exclusivamente por expertos de la informática e investigadores académicos y se convertía en un medio cada vez más popular de comunicación, publicación y comercio. De la sociedad industrial la humanidad pasaba a la economía de la información, de las estructuras jerárquicas a las redes descentralizadas. Aparecieron modelos digitales de publicación como el cd-rom y la red. Así aparecía la multimedia y la interactividad.”²⁵

1.3 Antecedentes artísticos de las nuevas tecnologías.

Aunque las nuevas tecnologías en las artes visuales suenan más que nada a novedad, podemos notar que existen antecedentes artísticos e históricos. Sobre todo son raíces conceptuales y estéticas que se extienden hasta la segunda década del siglo XX, se hallan en el movimiento dadaísta que emerge en diversas ciudades de Europa. Los dadaístas de Zurich, Berlín, Colonia, París y Nueva York creían ver en el orgullo burgués desmedido y autodestructivo el causante último de la segunda guerra mundial. Experimentando con ideas y técnicas radicalmente nuevas ejercieron una influencia a lo largo del siglo XX. Así heredamos de los dadaístas el fotomontaje, el collage, los ready-mades, las acciones políticas y el performance. Técnicas que han sido “sampleadas” en las artes digitales. El objetivo de los dadaístas con estas técnicas eran la provocación, la ironía y el absurdo para irritar a un público burgués. Ahora tenemos artistas performanceros multimedia. El Pop Art es otro antecedente importante. Al igual que la pintura y la escultura pop, muchas obras de los nuevos medios hacen referencia a la cultura comercial.

El arte conceptual que se centraba más en la producción de ideas que de objetos, también es una influencia decisiva en el arte y la tecnología de nuestros días. Pero nunca como hoy merced a esta tecnología se había usado tanto modelos de apropiación alternativos a la creación pura, como el collage y el sampleado.²⁶ Asistidos por el software los artistas comenzaron a insertar en su obra imágenes y sonidos encontrados. Las nuevas tecnologías, como la internet, y las redes de intercambio de archivos, permiten a los artistas un fácil acceso a imágenes, sonidos, textos y otros recursos. Claro esto ha creado problemas con las leyes de propiedad intelectual, pero este es un tema muy amplio también que merece una investigación aparte.

1.4 Sobre las interfases electrónicas.

LA CIUDAD TELETÓPICA

Para el escritor francés Paul Virilio, la civilización occidental está atravesando por un proceso de “desurbanización” inducido por una tecnología “psicopatológica”, que manifiesta un desprecio y un abandono de todo acuerdo productivo con el medio ambiente; toda inversión se hace para escapar de él”. Así entonces el automóvil, el cine, la telefonía celular, la www, las drogas siquiátricas y lúdicas: todas ellas son tecnologías diseñadas para no estar en el lugar donde se vive. De hecho, mientras mayor sea el nivel económico (y por tanto tecnológico) de un espacio urbano, menor será el número de individuos que ocupa la calle. Esta “desurbanización” paradójica, en la que los individuos dejan de ocupar la ciudad para pasar el tiempo frente a interfases electrónicas, provoca un miedo abstracto a la “calle”,²⁷ que se mira con ojos de desconfianza, como un lugar peligroso. Es el fenómeno del *cocooning* (del inglés *Cocoon*: capullo; como verbo, alude a la acción de esconderse)²⁸ que permite al individuo realizar la mayor cantidad de actividades sin salir de su casa, en un reordenamiento entre lo público y lo privado en el cual las relaciones de proximidad inmediata ceden el paso a las interrelaciones a distancia”. Para Toyoy Ito (miembro de la nueva ola japonesa de la arquitectura) en la edad electrónica tiene que tomar en cuenta dos cuerpos: el primitivo, lleno de sangre, huesos y fluidos, y el cuerpo virtual, que reside en el nuevo “espacio” creado por las interfases electrónicas, libre de gravedad.

El resultado nos indica el filósofo francés, es el ciudadano “terminal”,²⁹ el último que habita la ciudad, y al mismo tiempo el punto final de una red de comunicación. La “puerta” y el “puerto”, que antes constituían los puntos de entrada a una ciudad, son sustituidos ahora por la “ventana” y el “telepuerto”. Esta ciudad “teletópica”, el “inválido sobreequipado” pierde su capacidad de intervención inmediata y es “abandonado a su capacidad de captor, de sensor”. El efecto es claro: “el acercar lo lejano, aleja proporcionalmente lo próximo”.

Tal vez es si una interfaz electrónica es un medio de comunicación, interacción, con una máquina. Tal vez haciendo una analogía con el dibujo es que pueda ser una interfaz pero para interactuar con el entorno con el que se vive, no para evadirse, no para enajenarse sino para estar más consciente de estar vivo, y con este bagaje utilizarlo en nuestro proceso creativo tanto personal, como en la resolución de problemas en el diseño.

ANTECEDENTES CONCEPTUALES Y ESTÉTICOS

TECNOCULTURA

Telepresencia
Tiempo-real
Hipercomunicación
Sobreinformación
Saturación icónica
Espacio-tiempo
Omnipresencia
Simulación/Realidad
Lo inmaterial
Lo nomádico
Hiperrealidad

TECNOESTÉTICA

La heterodoxia
Lo Caótico
Lo alterable
Búsqueda nómada
Lo virtual
Lo artificial
Lo viral
El sampleado
Analógico/Digital
Simultaneidad
Copia/Original
Lo reproducible

La provocación
La Ironía
El absurdo

El fotomontaje
El Collage
Los ready-mades
Las acciones políticas
El performance
Dadaístas

Lo conceptual
Lo inédito
Lo efímero
Lo transitorio
Lo múltiple
Lo vanguardista

La deconstrucción
La fragmentación
El Collage
El Ensablage
El préstamo
Lo ecléctico
La apropiación
Posmodernidad

Modernidad

NOTAS:

- 4 Horrocks, Chris, Jevtic, Zoran, *Jean Baudrillard para principiantes*, Era Naciente SRL, Buenos Aires Argentina, 2001. pp. 56.
- 5 *Idem*.
- 6 Torres Michúa, Armando, *Encuentro Otras Gráficas*, Chávez Silva, Eduardo, UNAM, México, 1993, pp.15
- 7 *Ibidem*. pp. 16.
- 8 *Ibidem*. pp. 17.
- 9 *Idem*.
- 10 *Idem*.
- 11 Heller, Steven, Arisman, Marshall, *The Education of an Illustrator*, School of Visual Arts, New York, 2000, pp. 14
- 12 Bassani Antivari, Tullia, Universidad Anáhuac, "Encuentros y desencuentros entre el hacer y su fundamentación en las artes y el diseño", III Simposio Investigación en Arte y Diseño, ¿Conciliación o distanciamiento entre la Teoría y la Práctica? Facultad de Arquitectura, Ciudad Universitaria, 13,14 y 15 de noviembre, 2007.
- 13 *Idem*.
- 14 *Idem*.
- 15 *Idem*
- 16 Heller, *Op. Cit.*, pp.10.
- 17 Acha, Juan, *Teoría del Dibujo, su Sociología y Estética*, Ediciones Coyoacán, México, 1999, pp. 14.
- 18 Heller, *Op. Cit.*, pp.16
- 19 Zeegen, Lawrence, *Principios de Ilustración*, Gustavo Gilli, Barcelona, 2006, pp10.
- 20 Heller, *Op. Cit.*, pp. 33.
- 21 *Ibidem*, pp. 40
- 22 Estrada, Óscar, "Federico Jordán, Entre el grafito y el byte", Revista Postdata PD, Año Uno, núm. 9, 2003, pp.20.
- 23 *Idem*.
- 24 *Idem*.
- 25 Tribe, Mark, *Arte y nuevas tecnologías*, Taschen, Colonia, Alemania, 2006, pp. 12.
- 26 Zeegen, *Op. Cit.*, pp. 12.
- 27 Rojo, Pepe, "Tres Ciudades Ficticias", Revista Complot, México, núm. 79, Septiembre 2003, pp. 21.
- 28 El término fue acuñado en la década de los años 90 por Faith Popcorn, un buscador de tendencias y consultor de marketing.
Popcorn identificó el *cocooning* como una tendencia negativa que llevaría a , entre otras cosas, las telecompras desde casa, o el comercio electrónico.
- 29 Rojo, *Op. Cit.*, pp. 21.

Fig. 1 Cuadro Sinóptico Antecedentes del arte y las nuevas tecnologías. Características de la tecnocultura y la tecnoestética.

II. CAPÍTULO

"Dibujo, grabado y nuevas tecnologías:
Mauricio Gómez Morin"



II Capítulo .

"Dibujo, grabado y nuevas tecnologías: Mauricio Gómez Morin"

2.1 Biografía

Mauricio Gómez Morin nació en la Ciudad de México en 1956. Es un reconocido dibujante, grabador, ilustrador y diseñador gráfico. Se inició en el grabado en el Taller del Molino de Santo Domingo con el Mtro. José Lazcarro en México, D.F. Al mismo tiempo participó en el Taller de Gráfica Popular donde estuvo bajo la enseñanza del maestro Leopoldo Praxedis. Posteriormente realizó estudios de pintura y grabado en la Escuela Nacional de Pintura y Escultura "La Esmeralda".

A tono con el ambiente idealista y politizado de su juventud, formó parte del colectivo plástico "Germinal" para colaborar en la campaña de alfabetización de Nicaragua. Con este mismo colectivo formó parte del Frente Mexicano de Trabajadores de la Cultura donde pintó miles de mantas y murales.

Entre 1980 y 1990 fue maestro de dibujo, serigrafía, ilustración, grabado y gráfica mural en la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad Autónoma Metropolitana Plantel Xochimilco. Junto con Carlos Ocegüera y Eduardo Juárez, fundó el Taller de Gráfica Monumental

Su trabajo fue premiado en la Bienal de Gráfica del Instituto Nacional de Bellas Artes en 1993. Fue director artístico de las colecciones infantiles para el Fondo de Cultura Económica. También fue Gerente de Diseño e Imagen en la Editorial Santillana.

Ilustró libros para niños para "Los Libros del Rincón" y para los libros de texto gratuitos de la SEP, también para la colección "A la Orilla del Viento" del FCE. Actualmente publica sus ilustraciones en la revista *Letras Libres* y en los periódicos *Reforma* y en *La Jornada Semanal*. Regularmente expone su obra personal, así en mayo de 2008 presentó: "LIMBOS, 29 litografías y una tabla de salvación", Exposición de dibujos al carbón y estampas digitales, en la Casa del Risco, San Ángel, México, D.F. Su última exposición personal se llamó "Rojinegro" en la Estación Coyoacán Arte Contemporáneo en México D.F., abril de 2010.

2.2 Entrevista:

Al inicio de la investigación tenía la idea de contar con entrevistas a algunos ilustradores, entonces dentro del Seminario de Investigación impartido por el Dr. Eduardo Chavez, me sugirió utilizar ciertos criterios para estas entrevistas como parte del método de investigación. El siguiente diagrama lo muestra:

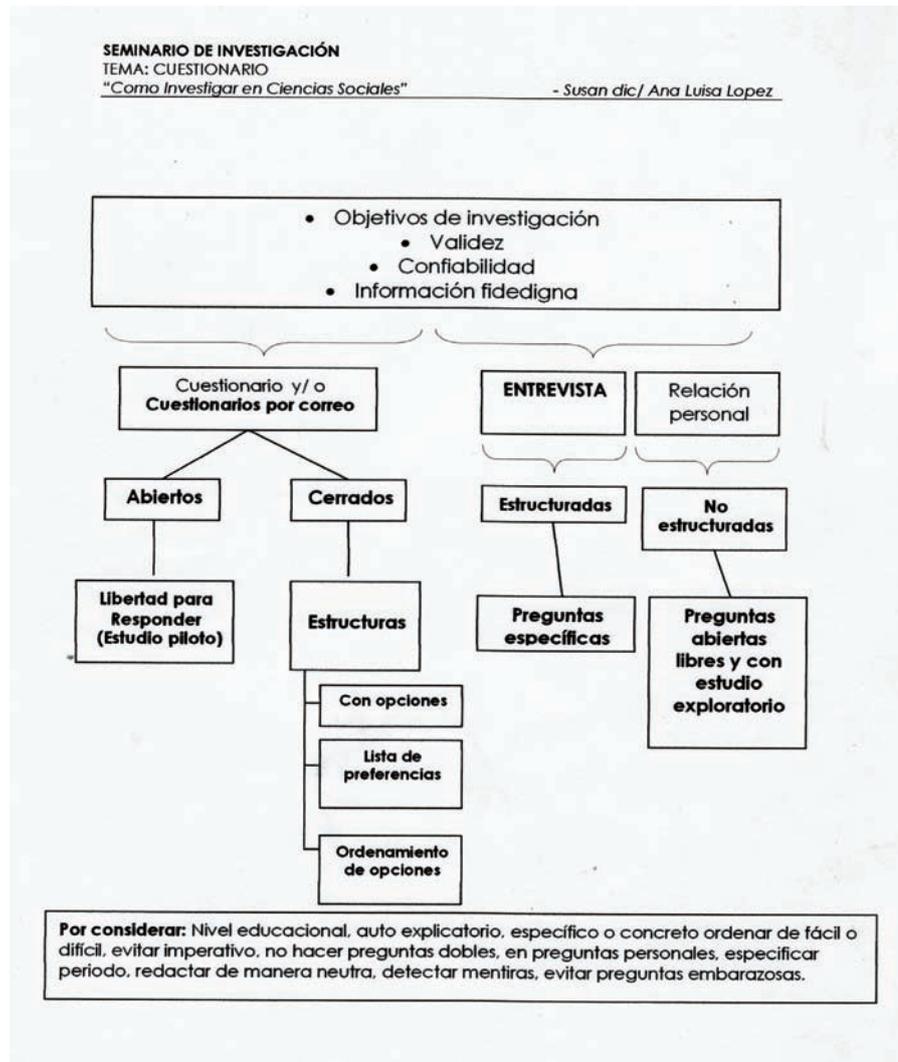


Fig. 2 Diagrama de la estructura de las entrevistas.

Utilicé dos entrevistas por correo electrónico, una entrevista personal y una auto-entrevista (que me hizo reflexionar mucho). Mi cuestionario fue abierto, es decir, con libertad para responder ampliamente si lo deseaban. Esto lo logré más en la entrevista personal. Por correo electrónico fue un medio más frío y con respuestas a veces lacónicas. Las preguntas también fueron específicas y estructuradas porque eran las mismas para los entrevistados y trataban los mismos temas relativos a esta investigación.

Después de establecer estas condiciones me dispuse a realizar la única entrevista personal con Mauricio Gómez Morin, después de haberlo pospuesto varias veces, por fin nos encontramos en la Feria Internacional del Libro para Niños y Jóvenes en el Cenart (donde participó en una plática de ilustradores), donde quede de verlo, después fuimos a otro lugar en su auto, en el transcurso del tiempo empezamos a charlar sobre varios tópicos, digamos como para romper el hielo y finalmente llegamos a un conocido barrio de la ciudad de México a tomar un café...

Alfredo: Bueno por fin estoy aquí con Mauricio, estamos aquí en un lugar de la Condesa, en un lugar típico de este barrio que se prestó para la siguiente charla:

A: Bueno, Mauricio para empezar, ¿Cuál sería tu concepto del dibujo?

Mauricio: Mira creo que en especial para mí, es personalmente... **mi herramienta... y mi espacio como natural de trabajo.** Y un poco lo que veníamos comentando hace rato, me parece que el dibujo, es especialmente la manera en la que **la mente y el espíritu representan las cosas**, en toda la historia, desde que se pintó la primera raya y que ahí empezó todo... y hasta el momento... por otro lado... tiene como las dos partes: por un lado es una **herramienta constructiva** puede estar abajo.. ser **la obra negra de un trabajo visual ó tridimensional, arquitectónico**, como ves el dibujo está en un chingo de lados, y por el otro gran lado, es **un elemento expresivo por sí mismo, esa fuerza de síntesis que tiene la línea...** en términos generales es lo que pienso.

A: Ya... y por ejemplo ¿que sería para ti la línea? Yo fíjate que con coincido mucho con esa definición que parece muy elemental de la geometría... que dice que **la línea es una sucesión de puntos**, que parece que en esa definición tan sencilla está algo muy importante, porque efectivamente **la línea y el acto de dibujar** (donde la línea es el elemento sustancial)... **es un trabajo en el tiempo.** A veces no concebimos eso, entonces me parece que esa definición habla justo del transcurso del tiempo, del **proceso**, no tanto el resultado sino ese tiempo del proceso, ese recorrido, esa trayectoria, creo que la línea es justamente **la trayectoria de una intención...** que gráficamente exactamente es una sucesión de puntos... casi cinematográfica la línea.

A: Y ampliándonos más ¿cómo concibes el dibujo en tu pensamiento visual?

M: Como nos pasa a muchos, ya lo he hecho en otros lados, yo empecé como todos los niños rayando paredes y pupitres... tuve la fortuna de que especialmente mi madre... como que nunca la hizo de tos y al contrario... de alguna manera el dibujo fue una cosa fundamental en mi vida, me costaron trabajo desde chavo las matemáticas y la aritmética, a veces no podía hacer una tarea y hacia un dibujo... para explicarme a mí mismo... algunos maestros agarraron la onda y cuando llegué a la geometría mi vida cambio en la escuela, aparte que hacia dibujos... ilustraciones que yo no sabía que se llamaban ilustraciones... ahí al calce los libros de texto, pero para mí el dibujo en la mente era un poco lo que te decía o sea, si puedo pensar en color, puedo pensar en atmósferas, puedo pensar en texturas, puedo pensar composiciones, pero básicamente **mi pensamiento que es muy visual y es muy dibujístico**, los demás elementos como que vienen después,

pero es como una **base**. Como una base para **estructurar** como **las cosas y las ideas...** de hecho además ya ves que es este **proceso** en donde **piensas dibujando y dibujas pensando**, ya ves que en general **las actividades con las manos como que liberan la mente...** puedes estar pensando y puedes estar haciendo algo, entonces para mí es como mi manera de pensar... y es un ejercicio... es algo que ya traes... cotidiano.. interiorizado.

A: Y en este sentido del dibujar y el hacer... ¿Cómo crees que el dibujo ayuda a un diseñador gráfico..en general?

M: Yo creo que (el dibujo) es tu **escritura...** y puedes escribir desde unas notas de trabajo hasta una gran novela, depende como uses ese recurso, puedes dibujar en una computadora puedes dibujar a mano... yo creo que hay que hacerlo de las dos maneras... son dos maneras muy distintas... son dos algoritmos radicalmente diferentes pero tiene muchos **puntos de coincidencia...** y en términos del diseño... es el **recurso** como lo dicen en general **...de prefigurar las cosas...** en principio... es el elemento para que tu prefigures... e intentes aterrizar en el lenguaje del diseño una idea... a veces una idea viene de una emoción.. de una idea racional.. a veces una idea viene de una corazonada... a veces una idea viene de quien sabe de donde chingaos (sic)... y el dibujo ayuda a prefigurar eso que todavía en la cabeza o en el espíritu esta un poco amorfo.. creo en el primer momento es prefigurarle ...

A: De hecho en italiano creo que *disegnare* que es diseñar también significa dibujar ¿no es así?

M: Son sinónimos sí exacto.. tienes razón...

A: ¿Y actualmente que papel juegan las tecnologías en tu trabajo... o como las manejas?

Bueno yo tengo una formación clásica... especialmente... yo estudié en La Esmeralda... y mi especialidad fue en Pintura y en Grabado.... yo antes de entrar a la Esmeralda, ya había estudiado Grabado... de hecho por el grabado llegué a la pintura -es una cosa rara- estuve en el Taller del Molino de Santo Domingo... y estuve en el Taller de Gráfica Popular, como a los 16 años vi un leterrito que decía: clases de grabado al linóleo... dije ahí... estuve muchos años... aprendí en la Esmeralda.. le di muy duro... tuve dos grandes maestros de Grabado... el Mtro. Bajonero y el Mtro. Antonio Díaz Cortés que también es maestro de la ENAP. Esa fue mi formación digamos académica... yo vengo como de una formación clásica tradicional... ¡eeeh!.. pero también la época de estudiante universitario como todos mis colegas y compañeros.. como todo tiene que ser.. fuimos rebeldes.. empezamos a hacer cosas fuera de la escuela en términos de... empezamos a hacer murales, pintas...

A: Era la época ...

M: era la época... por una parte muy politizada... y por otra parte también una época de ruptura con discursos artísticos y culturales muy cerrados... entonces eso también me abrió como... eso para mí fue una experiencia muy importante porque me abrió la cabeza... y por muchos años seguí... digamos con los materiales, las técnicas, las herramientas, los recursos tradicionales tratando de cambiar los soportes, los formatos, los sentidos de esas cosas.... te venía yo diciendo que yo llegué a la computadora taaaarde... como yo les digo soy de la generación trucutruca (sic)... yo llegue tarde un poco obligado por el trabajo que tenía en ese momento que era yo director artístico de una editorial, el Fondo de Cultura (FCE) y me pusieron una computadora enfrente... y la tuve que usar.. la tuve ahí estacionada muchos meses y

finalmente la tuve que usar... y pues me fue cautivando... yo creo que para cualquier gente o al menos medianamente inquieta en el campo del arte, en el campo de la comunicación, en el campo de la cultura... pues **cualquier material es inflamable**.

Yo creo que alguien que de entrada se niega a... o se predispone... a no utilizar, a no hacer, a no experimentar, pues es un mal planteamiento, de entrada, estamos partiendo del juego y de la experimentación, y de la prueba del acierto y del error, ha sido el proceso de las artes visuales, no ha sido un continuum así lineal y cronológico y secuenciado... ¡nooo!, avanza... retrocede... no es una línea recta... es una línea polimórfica... en el cúmulo de eso dices: ¡Guau! todo lo que se ha descubierto... entonces pues yo no lo pensé mucho... pero me cautivó la computadora ya cuando le perdí el miedo... y empecé a aprender a usarla... que además siento que como todo. No nada mas porque la tecnología informática avanza a una velocidad cabrona (sic)... sino porque realmente **el potencial de experimentar es increíble...** pero siempre mi tradición clásica es muy fuerte... entonces llegó un punto de conflicto muy cabrón dedicándome a la ilustración y a otras cosas visuales yo seguía trabajando tradicionalmente hasta que empecé a trabajar con la computadora... tímidamente... quiero decir...

A: Y lo resolviste bien porque como te decía llegaste a las llamadas **técnicas tradigitales...** y juntaste lo tradicional con lo digital.

M: Me ha pasado mucho eso de que... como que ya haces una experiencia y generas una práctica y una línea creativa o por lo menos expresiva de trabajo y tu ahorita lo definiste con una palabra que yo tenía en la cabeza.. pero eso es lo interesante... justamente... lo importante es esa relación rica entre **la teoría y la práctica** ...pero te digo en el caso de la computadora... me fue conmoviendo me fue seduciendo... pero también me importa mucho la parte tradicional... porque además al parejo yo seguí pintando grabando haciendo muchas cosas.. y en un momento hizo ¡clic! algo que estaba ahí que era muy obvio pero ya ves que a veces lo obvio es tan obvio que no lo ve uno hasta que se tropieza con él y te das de bruces y entonces de repente, un día tenía yo que digitalizar unos grabados que tenía que mandar en un archivo para ilustrar una revista... y a la ahora de estarlos digitalizando... empecé así naturalmente a jugar en la computadora a trabajar... yo empecé a modificar... y la chingada (sic)... y me seguí...

A: Es que hay una parte **lúdica**...

M: Hay una parte muy lúdica y me seguí y algo se rompió adentro porque además ya ves que el grabado es muy tradicional en cuanto al original: la edición, firmar los ejemplares, numerar la edición, se hacían unos protocolos muy canijos...

A: Mencionas algo muy interesante porque ahí rompiste con el concepto tradicional de original...

M: O sea que yo lo tenía super introyectado (sic) y la computadora me lo rompió y la verdad de ahí para el real me seguí... y yo empecé a re procesar fotos, dibujos pero siempre sin dejar de hacer cosas **manufacturadas**...

A: Lo que decíamos de trabajar a mano...

M: Trabajar a mano no. Porque yo creo que el algoritmo de **trabajar a mano**... estás **trabajando con todo el cuerpo**... te doy un ejemplo, dos ejemplos que yo platico mucho con amigos en este rollo... la computadora por ejemplo, por lo menos hasta ahorita, tu compás de trazo cuando más es el hombro... cuando más ...en cambio, pintando, tu compás de trazo es el cuerpo... y yo creo que esa **parte física** para mí es muy importante ...yo me dediqué muchos años a hacer murales... entonces esa **relación física de la escala**... uno... del **movimiento del cuerpo para dibujar, para pintar... con el espacio**

me parecía muy importante... seguramente al rato va a haber unas megapantallas de plasma...

A: Eso es interesante con lo que dices y el artista va a interactuar con esas pantallas... hay una **relación del cuerpo con el soporte físico de la obra**... es interesante...

M: Pero en general... es que ya me perdí... ¿dónde iba?

A: Ah... es que hemos hablado de varios puntos...

M: ¡Ah!... fundamentalmente fue esta ruptura con la idea de la **obra única**... de la **obra irreplicable**... de la **obra intocable**... porque ya terminaste una obra... quiero decir yo he terminado pinturas... y yo las fotografio y las re proceso y hago otra obra, igual grabados o dibujos... bueno pues fue para mí una gran cosa... realmente... y luego pues es entrar a todo el **mundo informático**... no nada más a los programas de los recursos de imágenes y todo sino también meter tu mente en el escenario...

A: Sí porque la **tecnología** es como un **discurso**... una forma de pensar el uso de la tecnología...

M: Entonces empecé a ver las **hermandades profundas de los vasos comunicantes entre el grabado y la computadora**... porque me dije: los primeros grabadores que inventaron el **achurado**, las tramas de líneas... ellos inventaron un recurso para generar la sensación de un gris cuando en realidad no hay gris, hay una línea negra y un fondo blanco y descubrieron un principio clave de la **percepción**... que es el **ojo fusiona**... los muralistas mosaiqueros venecianos... cuando no tenían mosaicos verdes... descubrieron que combinando mosaicos azules con amarillos... tu veías el mosaico de lejos y veías verde... descubrieron otro principio clave... cuando yo me di cuenta que eso era lo que sucedía en los LEDS de una computadora, de un monitor, en el monitor no hay nada, hay LEDS, hay una trama de puntos... que el ojo y la mente fusionan y le dan sentido... dije ¡Guau! esto empezó desde hace un chingo! Entonces descubrí esas **hermandades conceptuales** en términos de la **percepción** y de la **construcción** o creación de **imágenes**... entonces pues sentí que la relación de la computadora con las otras técnicas con las que yo ya trabajaba ya existía...

A: Es decir que ya había unas **bases conceptuales ya prefiguradas** en el uso de las **tecnologías**... ya desde hace mucho tiempo...

M: Y bueno acuérdate que en las artes gráficas la impresión de las imágenes es una impresión de puntos... que es **¡el principio del pixel!**

A: ¡Exacto!

M: Es decir que son **principios conceptuales genéricos de las artes visuales**

A: El **píxel** es la **unidad mínima**...

M: El píxel es la unidad mínima en el mundo digital... ahora esa una parte.. a eso iba hace rato y lo retomo y yo creo que todavía lo digital no llega a la calidad infinita de lo manufacturado, que eso sí es una **frontera tecnológica**... hasta el momento... justamente por el límite del píxel... el píxel es un límite de hueso ¡carajo!... ahí tocaste... quiero decir... y luego también la lógica del procedimiento (en la computadora)... que yo ya he aprendido a hacerla... te doy el ejemplo con el caso del color... en un procedimiento algorítmico tradicional yo voy a hacer una pintura al óleo... o en acrílico.. con todos los materiales... y uso colores sin ton ni son... ¡ta-ta-ta! le voy metiendo... pero tú le estas metiendo... si descodificas en términos de la paleta de color una pintura... ¡huta! no se cuantos millones de tonos de matices ...de cromatismos existan... esa lógica de la computadora en donde tienes que ir con el gotero a escoger

el color... es una lógica media cañona... porque en la **pintura** siempre estas en la **totalidad**, siempre estás viendo la **relación dialéctica** de un **color** con el otro... y en la computadora tienes que hacer una **abstracción**: escoger un color solito... llevártelo... eso es un poco... complicado. Los límites en términos de la práctica de la solución visual que veo... que por supuesto se va a desarrollar sino es que ya esta desarrollado... yo lo que he tratado también es un poco de incorporar cosas tradicionales por lo menos a mis procedimientos en la computadora...

A: Y eso todo lo que tú has notado sólo lo puede notar alguien que ha llevado una formación clásica y que descubre las tecnologías... porque las nuevas generaciones tal vez sólo conocen lo digital y pueden desdeñar lo tradicional...

M: Y además en **términos visuales**, por ejemplo, piensa en el mundo infinito de la textura... te estoy hablando de cosas tradicionales visuales... manufactura me refiero desde una pintura tradicional hasta una instalación, porque la otra parte que tú también la comentabas hace rato, es también la **parte material**... que es el **soporte... construir un objeto** que eso es también una gran **discusión entre lo virtual y lo real**... eso es una parte que yo creo que es una cosa que no se va a acabar nunca, pero me parece que el efecto de **tensión** que hace es increíble... nos va a dar mucha batería ...porque también en otro sentido, **toda pintura, toda imagen humana, es una ilusión óptica... es virtual...**

A: Eso de virtual ya existe desde antes...

M: Eso de virtual ya existe desde antes... haber dices momento... **la computadora no es la única virtual**... virtual... en realidad... porque nosotros le pusimos arte pero también podemos decir que todo es un **artificio**... en ese sentido porque es una creación humana... pero bueno es un poco... y ahora lo que estoy tratando es también... bueno he estado trabajando... como te digo re procesando cosas y ya estoy haciendo ahorita caminos justamente a la visconversa (sic), estoy trabajando cosas digitales para después trabajarlas... tradicionalmente ...hacer otra intervención... porque estaba trabajando en el primer sentido y ahora estoy trabajando en el sentido de reversa... que es lo que estoy haciendo ahorita...

A: Eso es interesante he notado que eso es otra una tendencia, de partir de lo digital a lo tradicional, de intervenir lo que ya se ya esta hecho digitalmente... es interesante ese concepto...

M: Y es muy diferente eh... porque tu piensas que es igual fotografiar un dibujo digitalizarlo, meterlo a la computadora y re procesarlo... son procedimientos y resultados muy distintos... y lo que me impresiona mucho Alfredo, además es ver, porque además ya cuando entras a mundo digital... es ver la enorme creatividad y enorme **potencial** que tiene esto... cuando esto no forma parte de tu imaginario de tu interés... empiezas a meterle y dices ¡Guau!... claro como en todo hay basura... y hay...

A: Hay basura digital...también...

M: Hay muchísima, pero eso pasa en todos lados...

A: Ha sido de toda la vida..

M: Pero algo interesante en términos del gremio digamos es que yo veo más **intercambio de información en el mundo digital que el mundo tradicional**... en el medio tradicional ¿Oye como le hiciste para lograr este efecto en esta pintura? -No Cab...esa mi cocina, esta es mi receta. Como si la técnica fuera lo que...en cambio en el medio digital... Oye ¡échame una bronca con el Photoshop! ¿O como hago...? y rápido...

A: La información es más libre...

M: La **información** es más **libre**, más **fluida**... mas abierta... eso me parece muy interesante...

A: Eso es lo que ha propiciado la **cultura digital** ¿no te parece? el **libre acceso a la información**...

M: Así es... así es..

A : Muy bien Mauricio, si quieres aquí la dejamos, y pues muchas gracias por tus comentarios...

M: No por nada...

M: Otra cosa... que me parece también... que lo último que hice... tu viste la exposición y todo... que me impresiona... es que además yo estuve haciendo dibujos, dibujos muy tradicionales.. digamos... muy elementales... porque era carbón... básicamente... dibujo al carbón... lo hice en formatos grandes... pues lo bien que se lleva el píxel con el achurado.... un poco lo que te decía...

A: Es lo que descubriste...

M: Es lo que descubrí... pero lo mismo, es lo único que te iba a plantear... también lo digital ahorita me esta llevando a un asunto espacial... que eso no me había pasado en las técnicas tradicionales...

A: Es otro de tus descubrimientos en tu **proceso de trabajo**...

M: Sí...

A: ¿Y eso por dónde va?

M: todavía no lo se bien... pero... pero estoy pensando el dibujo en soportes tridimensionales... en primera instancia es un poco la idea...

A: Suena muy bien...

M: Ya hay muchas experiencias en este campo... pero un poco por ahí va la otra investigación...

A: Es lo que me di cuenta en tu exposición que ya de entrada con el formato estabas rompiendo con el dibujo tradicional... porque eran como los formatos de un pintor...

M: Sí... bueno yo también veo... ya ves que hay muchos prejuicios... **prejuicios de que el dibujo no es arte mayor también**... ¡ah! es dibujante ¿no es así?... como te digo yo equiparo y pongo todo en el mismo lugar... igualmente hay gente que dice ¡ah! es arte digital entonces no es arte... digital...¿una computadora? ...**alguien esta arrastrando el mouse como alguien arrastra el lápiz**... ¡no chingues! [sic].

A: Se necesita la **creatividad del ser humano**... la sensibilidad...

M: Así es.... muchas gracias Alfredo.

A: Gracias a ti Mauricio.

2.3 Carpeta de Trabajo

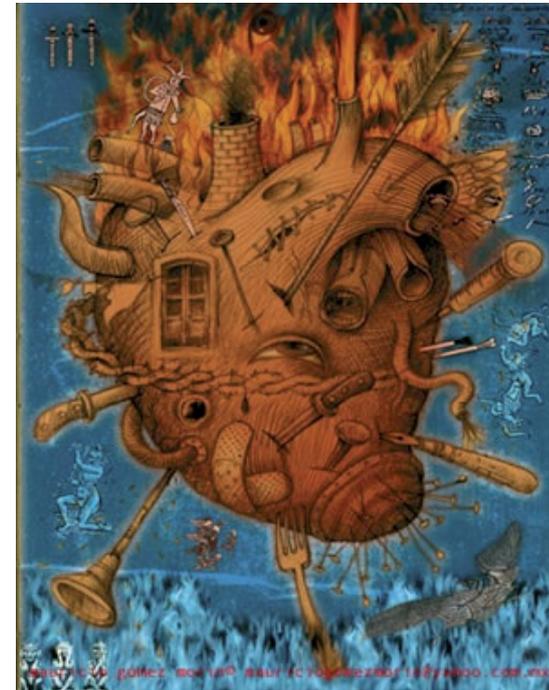
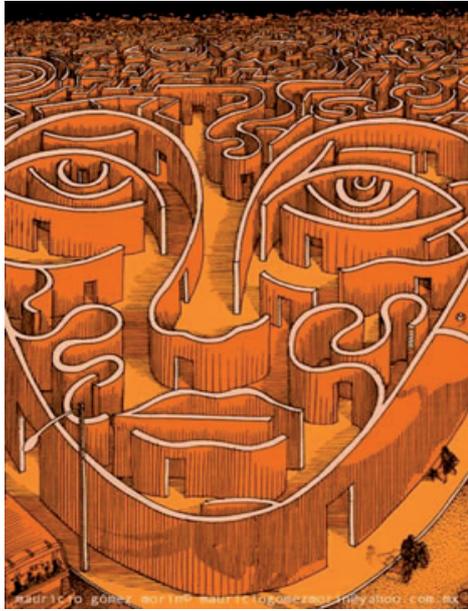


Fig. 3
Ilustraciones para
Letras Libres.

Fig. 4
Trabajos donde Gómez Morín combina el dibujo con el software, también los objetos y la fotografía son elementos con los cuales juega en la construcción de una imagen.





Ilustraciones para *Letras Libres*.

Fig. 5 Dibujo sobre papel.



Fig. 6 Dibujo y Photoshop.



Fig. 7 Tintas y acuarela. El accidente controlado y la mancha contrastan con la precisión de sus trazos y crean un efecto agradable a la vista. La gama cromática es sobria pero muy acertada en tonos ocres.

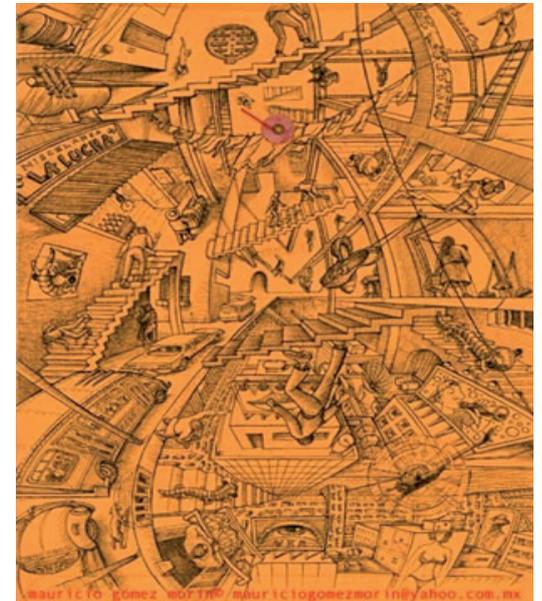


Fig. 8 En este trabajo el artista cita a Escher a su manera, usando esas perspectivas encontradas pero utilizando un contexto local. Grafito sobre un sobre de papel usado.



Fig. 9 Collage digital.



Fig. 10 Dibujos, collage.

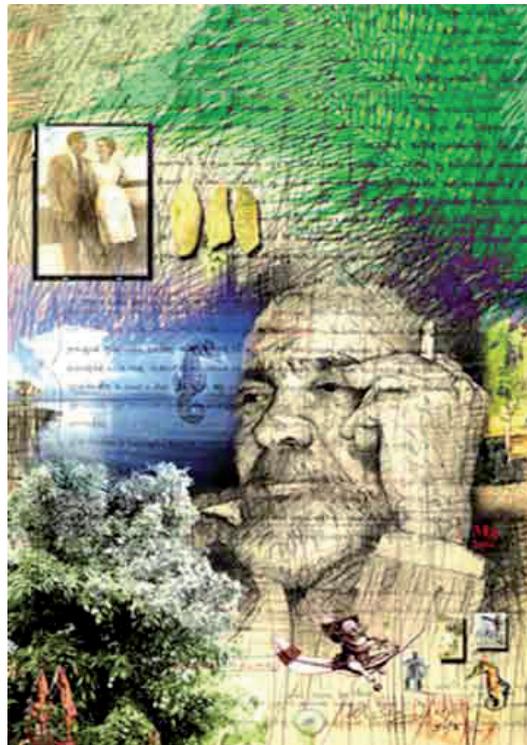


Fig. 11
La Jornada Semanal
Otros trabajos digitales donde el collage como forma de composición es evidente. Dibujo, fotos, grabados, escritos a mano, etc.

Libros ilustrados para niños

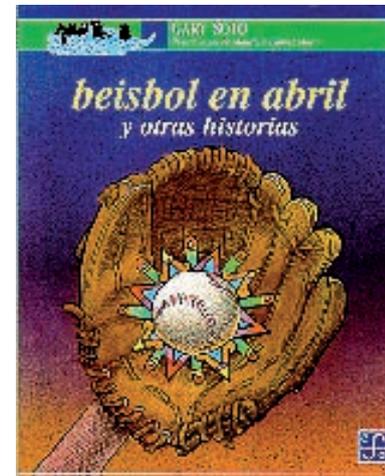


Fig. 12 Portadas de sus colaboraciones para literatura infantil. También realizó las ilustraciones interiores. Este es un campo donde le gusta trabajar a la par de sus proyectos personales.

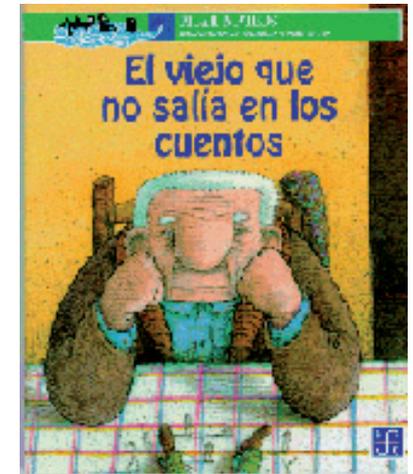


Fig. 13 Otro libro ilustrado para niños para el Fondo de Cultura Económica.

Fig. 14 Invitación de su exposición: LIMBOS, 29 mitografías y una tabla de salvación, exposición de dibujos al carbón y estampas digitales. Mauricio Gómez Morin. Casa del Risco San Ángel, México, D.F., mayo de 2008.



2.4 Proceso de trabajo

Mauricio Gómez Morin es un artista que denota una gran carga dibujística en su trabajo. Para él, el dibujo tiene dos lados: por un lado es una **herramienta constructiva** y por otro lado es **un elemento expresivo autónomo**. Así el dibujo puede ser la obra negra de una gran obra de un trabajo bidimensional o tridimensional según sus propias palabras. O puede ser gracias a la fuerza expresiva de la línea, que es su elemento *sine qua non*, una expresión autónoma de las artes visuales.

En estos puntos considero que Gómez Morin tiene puntos en común con los apuntes teóricos del Mtro. Juan Acha, cuando éste escribe sobre las clasificaciones, nomenclaturas y complejidades del dibujo:

“Como producto, el dibujo viene a ser un conjunto de imágenes y/o signos sobre un soporte, sea mueble, inmueble o el mero papel. Su taxonomía o morfología se nos presenta amplia”.²⁸

Y en esta taxonomía del dibujo como protagonista ubica al:

“El apunte, el esbozo, boceto, bosquejo, utilizado como croquis de una acción humana, incluso la artística”.

“El artístico, que aspira a la autosuficiencia, gracias a las constantes y variantes de un sistema determinado y a su calidad de portador de un mensaje y de una carga estética”²⁹

Por lo tanto considero que Gómez Morin en su trabajo visual entra en estas clasificaciones del dibujo del Mtro. Acha.

Regresando a Gómez Morin, para este artista el **dibujar** y el **hacer**, van de la mano. Y aquí me gustaría hacer un énfasis en el dibujo a mano, como actividad manual pues. Ya que se aprende haciendo, y esto involucra manipular con las manos, de hecho aprender, que viene del latín *apprehendere* significa agarrar las cosas, es decir prenderlas con las manos. Entonces existe una relación entre la **mano**, el **cerebro** y nuestras **ideas**.

¿Pero cómo llegó este artista tradicional, con una formación clásica al empleo de las nuevas tecnologías? Como se mencionó antes, Gómez Morin estudió en la Esmeralda Grabado y Pintura, estuvo en el Taller del Molino de Santo Domingo y a los 16 años pasó por el Taller de Gráfica Popular. Donde practicó el grabado en linóleo. Esa fue su formación académica y como estudiante universitario (en los años 70) vivió un época politizada, de rebeldía en distintos ámbitos.

Y después de todo esto Gómez Morin llegó al diseño gráfico, a la comunicación visual, específicamente en el campo editorial, se recuerda su paso como director artístico en el Fondo de Cultura Económica, de las colecciones para niños. Y es en este momento cuando Gómez Morin tiene contacto con la computadora, un arribo tardío según el artista, en los años 90, pero fue precisamente en esta década el *boom* de las tecnologías digitales, sobre todo en la edición de imágenes.³⁰

Gómez Morin se distingue en su proceso de trabajo por la voluntad de experimentar constantemente y de no tener miedo a probar nuevos materiales ya sean analógicos o digitales, en sus propias palabras:

“en el campo del arte, en el campo de la comunicación, en el campo de la cultura... pues **cualquier material es inflamable**. ”

Estas palabras demuestran que en su proceso de trabajo la parte lúdica, experimental es muy importante. Y la computadora se convirtió en un potencial de experimentación increíble. Comenta que en algún punto como artista su tradición clásica entró

en conflicto momentáneamente con su nuevo quehacer digital. Pero con el tiempo lo resolvió bien.

Si queremos ubicar a Gómez Morin dentro de las corrientes actuales de la ilustración, en relación a lo tradicional y lo digital, según Darel Rees³¹ existen tres tipos de ilustradores actualmente: los ilustradores tradicionales que niegan el empleo de las nuevas tecnologías en su quehacer, los ilustradores que solo utilizan herramientas digitales en su trabajo y que niegan la tradición. Y los ilustradores híbridos que pueden venir de la tradición clásica y que combinan esta tradición con las nuevas herramientas tecnológicas. Y para mí, Mauricio Gómez Morin pertenece a estos últimos. Ya que él mismo declara que al mismo tiempo que experimenta con la computadora sigue trabajando con materiales físicos en el grabado y la pintura.

Así entonces podría afirmarse que su trabajo es un ejemplo de las llamadas técnicas tradigitales,³² es decir, aquellas técnicas que nacen de la combinación de lo tradicional con lo digital.

Posteriormente, el empleo de la computadora en su trabajo de grabado, en su trabajo de gráfica, le presentó a Gómez Morin la oportunidad de romper con el concepto tradicional de original. Este concepto de romper con la idea de obra única sólo se le presentó al incorporar la computadora en su trabajo.

“fundamentalmente fue esta ruptura con la idea de la obra única... de la obra irrepetible... de la obra intocable... porque ya terminaste una obra no?... quiero decir yo he terminado pinturas... y yo las fotografié y las re proceso y hago otra obra, igual grabados o dibujos...”

En esta parte cuando menciona también el concepto no sólo de obra única o más bien de obra acabada. Es interesante porque después en su proceso de trabajo con la computadora la idea de obra acabada, le cambió por completo y llegó al concepto de **intervención**, es decir, intervenir una obra por medios digitales... o la inversa... intervenir con medios tradicionales un trabajo digital, que es una tendencia reciente en algunos artistas: “bueno he estado trabajando... como te digo re procesando cosas y ya estoy haciendo ahorita caminos justamente a la visconversa (sic), estoy trabajando cosas digitales para después trabajarlas... tradicionalmentehacer otra intervención... porque estaba trabajando en el primer sentido y ahora estoy trabajando en el sentido de reversa... que es lo que estoy haciendo ahorita...”

Y las experiencias de este artista también demuestran para mí sin lugar a dudas, la **heterodoxia** que ha propiciado el trabajar con nuevas tecnologías. Ya que están implícitas desde la computadora, el escáner, el software para editar imágenes, y también los adelantos que se muestran en los recientes métodos de impresión, aunado a todo esto la manipulación de los elementos tradicionales o matéricos que se agregan al proceso de trabajo. Indudablemente al incorporar las nuevas tecnologías (fotografía digital, edición de imágenes y nuevos métodos de impresión) en su trabajo de gráfica que hacia de manera tradicional (metal y linóleo) Gómez Morin entró en los terrenos de lo que se ha dado en llamar también “las otras gráficas”, “gráfica electrónica” o “arte digital”.³³

NOTAS:

28 Acha, Juan, *Teoría del Dibujo, su Sociología y su Estética*. Ediciones Coyoacán, México, 1999, p. 31.

29 *Ibidem.*, pp. 29.

30 Zeegen, Lawrence, *Principios de Ilustración*, Gustavo Gili, Barcelona, 2006, pp. 79.

31 Heller, Steven, Arisman, Marshall, *The Education of an Illustrator*, School of Visual Arts, New York , 2000, pp.17.

32 Manzano Águila, Daniel, *Relación entre la Gráfica Tradicional y la Digital: ¿Una ficción?, Memoria del I SIMPOSIO Las nuevas tecnologías y su inserción en la plástica tradicional*, ENAP - Coordinación de estudios de Posgrado, UNAM, México, 2007 pp.84.

33 Chávez Silva, Eduardo, Compilador, *Encuentro Otras Gráficas*, UNAM, México, 1993, pp.21.



III. CAPÍTULO

“Dibujo, arte secuencial y nuevas tecnologías:
Ricardo Peláez”

III. Capítulo

“Dibujo, arte secuencial y nuevas tecnologías: Ricardo Peláez”

3.1 Biografía

Ricardo Peláez Goycochea. Nació un 28 de septiembre de 1968 en la Ciudad de México. Cursó la licenciatura en Diseño Gráfico en la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la Universidad Nacional Autónoma de México.

Con la historieta *Madre Santa*, obtuvo un premio en el tercer encuentro Iberoamericano de Historieta en la Habana, Cuba, y con *El Antojo* el primer lugar en el concurso de historieta en la Semana Negra de Gijón, España.

En 1992 es co-fundador de “El Gallito Inglés”, que se volvió el “Gallito Cómics” en 1994. En 1998 funda junto a Edgar Clement, José Quintero y Frik, el “Taller del Perro” (TDP). Colectivo que se dedicaba a la elaboración, publicación y difusión de la historieta de autor.

En el año 2000 se les ofrece coordinar la edición del volumen “Sensacional de Chilangos”, encargo del gobierno del Distrito Federal.

Con el TDP participó en pláticas, conferencias y mesas redondas e impartición de cursos de historieta en la Ciudad de México y en universidades y casas de cultura del Distrito Federal y el interior de la república como Morelia, San Luis Potosí, Tijuana, Toluca, Torreón y Veracruz.

Se desempeñó como Secretario Ejecutivo para México de la asociación Latinoamericana de Historietistas, con sede en Cuba, de 1990 a 1994.

En el 2001 fue invitado especial en el 6º. Encuentro de Bande Dessinée en Amiens, Francia. Ha participado en exposiciones colectivas de historieta en Italia, Francia, España, Cuba y Colombia. Ha impartido cursos y talleres en diversas casas académicas y congresos a nivel internacional. En 1998 recopiló y auto editó parte de su trabajo en el libro “A fuego lento”.

En 2007 participó en el Quinto Encuentro Internacional de Historietistas de la Paz, Bolivia donde exhibió su trabajo.

Actualmente trabaja como ilustrador, historietista y diseñador gráfico para diversas instituciones y editoriales, como el Fondo de Cultura Económica, Editorial Norma, Grupo Expansión, Editorial Televisa, Editorial Alfaguara, IMCINE y la Secretaría de Educación Pública.

3.2 Entrevista

En el medio editorial en México, Ricardo Peláez es reconocido por su trayectoria en el campo de la historieta y la ilustración. Es un excelente dibujante que se ha interesado en un medio narrativo como es la historieta y como ilustrador es alguien que le ha tocado vivir la llegada de las técnicas digitales a las técnicas analógicas. Podemos darnos una idea de su experiencia con las nuevas tecnologías en su trabajo y podemos conocer sus puntos de vista en la siguiente entrevista por medio del correo electrónico.

Alfredo: ¿Cuál es tu concepto del dibujo?

Ricardo: Representar y expresar por medio de imágenes creadas por la mano del hombre utilizando algún instrumento.

A: ¿Cómo defines la línea?

R: El registro del movimiento de un instrumento de dibujo sobre una superficie

A: ¿Qué sería para ti una interfaz o a que te remite?

R: Desconozco su significado, pero me remite a un elemento de conexión.

A: ¿Cómo definirías analógico?

R: Lo relativo a la era pre-digital

A: ¿Cómo definirías digital?

R: Todo aquello que ha pasado por una computadora y ha sido convertido en bytes.

A: ¿Cuál crees que sea la importancia del dibujo para un diseñador gráfico? (alguien que diseña pero no ilustra).

R: La importancia que da manejar la mayor cantidad posible de herramientas asociadas a una labor específica y el manejo de un elemento tan importante en el diseño como es el dibujo, enriquece significativamente las capacidades de un diseñador.

A: ¿Cuál es el papel del dibujo en tu proceso creativo?

R: El principal, desde la visualización del concepto hasta la conclusión de la imagen.

A: ¿Cómo relacionas al dibujo con las nuevas tecnologías?

R: Como una nueva etapa en sus características y desarrollo ante la posibilidad de convertir en *bytes* el trazo.

A: ¿En que medida te han beneficiado o perjudicado las nuevas tecnologías?

R: Sólo me han beneficiado. Menciono las dos que considero más importantes: Para no correr riesgo de perder los originales pues entrego siempre archivos digitales y para explorar nuevas posibilidades de expresión gráfica sumando a todas las posibilidades tradicionales, las que da la computadora.

A: ¿Crees que se saturara el ambiente digital y se volverá a lo tradicional?

R: No, creo que ambos coexistirán.

A: ¿O es mejor un balance entre técnicas tradicionales y técnicas digitales?

R: El balance lo hace cada quién y de cada quién depende la calidad del resultado, no hay recetas ni fórmulas.

A: ¿Cómo interviene el dibujo en tu pensamiento visual?

R: Como el medio con el cual represento lo que proceso en el cerebro.

A: ¿Cómo interviene el dibujo en el procesamiento de información de un estudiante o de un profesional?

R: Depende de cada uno. Yo considero que tendría que ocupar un lugar preponderante en su formación, pues al ser una profesión eminentemente visual (la del diseñador y (la del diseñador y las áreas asociadas) la capacidad de materializar ideas y poder hacerlo con claridad es importantísima.

A: Alguien dijo: "El software más importante son el cerebro y los ojos. El hardware más importante son el papel y el lápiz", que opinas al respecto? (a.)

R: Que falta en esa descripción la mano como parte de la trinidad del cuerpo del dibujante - diseñador. Por lo demás, considero que es verdad; la tecnología no supe (aún) las capacidades mentales y manuales, solo las complementa. a. "(Búro Destruct", Arte y Diseño, No. 52, Madrid, España, pp. 35.)

De esta entrevista podemos obtener algunos conceptos de Peláez en diversos tópicos, del dibujo nos dice que es el "Representar y expresar por medio de imágenes creadas por la mano del hombre utilizando algún instrumento." Y de la línea "El registro del movimiento de un instrumento de dibujo sobre una superficie".

Aunque las respuestas de Peláez son muy breves sus conceptos son sólidos ya que por ejemplo cuando define al dibujo como una actividad manual coincide con algunos teóricos como el maestro Acha quien escribió: "El dibujo constituye una técnica manual de producir imágenes que puede ir de lo pictórico o fotográfico..."³⁴

También al actividad de dibujar implica ciertos instrumentos como dice Peláez, al respecto también el maestro Acha nos dice "El dibujo como actividad manual constituye un trabajo simple, vale decir, consta de las acciones perceptivas en el manejo de las herramientas, procedimientos y materiales dados".³⁵

Más adelante dice algo muy importante que podemos relacionar con el dibujo y las nuevas tecnologías: "Hasta ahora, y en esencia continua siendo el mismo trabajo, pues las manos humanas no han cambiado de anatomía, aunque si los materiales y las herramientas".³⁶

Esta es una idea muy importante ya que el dibujo en esencia sigue siendo el mismo desde hace mucho tiempo, lo único que han cambiado son los materiales y las herramientas. Podemos agregar también a los soportes. La mano humana sigue siendo la misma aunque ahora haga clics en un ratón (mouse).

Este pensamiento también concuerda con lo expresado con Peláez en la entrevista cuando dice que en su trabajo busca "explorar nuevas posibilidades de expresión gráfica sumando a todas las posibilidades tradicionales, las que da la computadora".

Sobre la enseñanza del dibujo Peláez opina que “La importancia que da manejar la mayor cantidad posible de herramientas asociadas a una labor específica y el manejo de un elemento tan importante en el diseño como es el dibujo, enriquece significativamente las capacidades de un diseñador”.

Esto es importante ya que algunas voces como el diseñador cubano Félix Beltrán plantean que nunca como ahora había sido tan fácil la representación visual dada por las nuevas tecnologías pero el peligro estriba en que estas puedan ocasionar un “facilismo repetitivo que tiende a la inercia imaginativa”.³⁷ Pero el dibujo como práctica, como ejercicio, ayuda a evitar esta inercia imaginativa.

A este respecto Peláez también opina que “Yo considero que [el dibujo] tendría que ocupar un lugar preponderante en su formación, pues al ser una profesión eminentemente visual (la del diseñador y las áreas asociadas) la capacidad de materializar ideas y poder hacerlo con claridad es importantísima”.

También en este sentido el diseñador cubano antes citado nos dice que “Muchos jóvenes y estudiantes, no saben como se procesa la información en la mente; que es un proceso de información de la memoria.”³⁸

Al hablar de algunos aspectos de la tecnología Peláez nos dice que, por ejemplo, sobre su concepto de interfaz: “Desconozco su significado, pero me remite a un elemento de conexión”. Sobre lo analógico: “Lo relativo a la era pre-digital” y sobre lo digital: “Todo aquello que ha pasado por una computadora y ha sido convertido en bytes”.

En un sentido general Peláez cree que “Por lo demás, considero que es verdad; la tecnología no suple (aún) las capacidades mentales y manuales, solo las complementa”.

3.3 Carpeta de trabajo

Etapa pre-digital



Fig. 15 “Real de Catorce”. Tintas.

Ilustraciones de Peláez antes del uso del software, el dibujo es protagonista, el preciosismo en la técnica de la acuarela sirve para sus imágenes hiperrealistas.

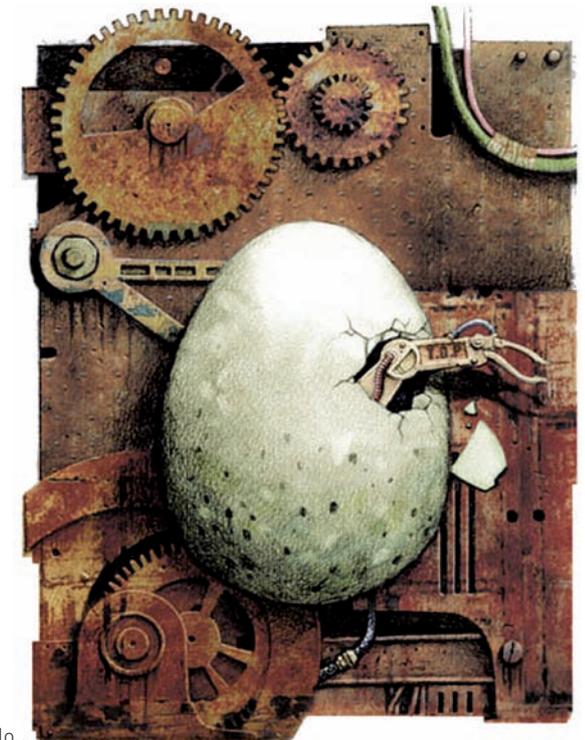


Fig. 16 Acuarela, sin título.

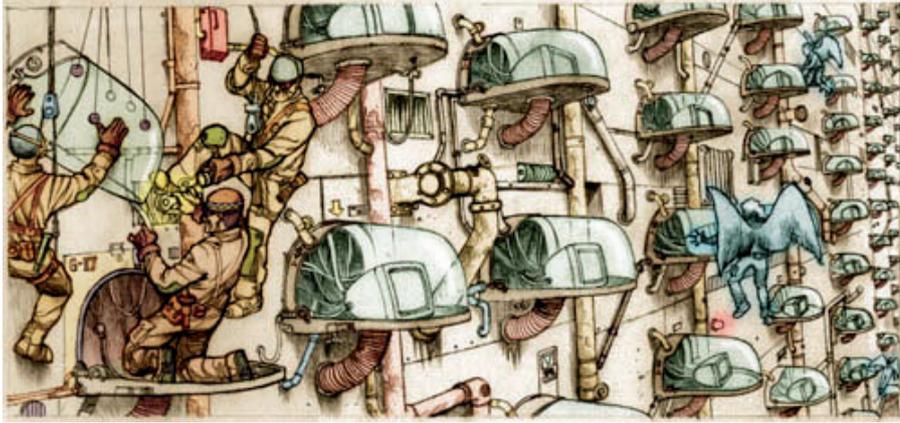


Fig. 17 Sin título, acuarela, 1998. La influencia de Moebius se puede ver en este trabajo, con paisajes tecnológicos y decadentes. No hay que olvidar que este trabajo se hizo en los 90. Es decir se esperaba la llegada de un nuevo y desconocido siglo XXI.

En estos trabajos realizados en los años 90, se observa el uso de las técnicas tradicionales en el trabajo de Ricardo Peláez, sus temáticas siempre han tenido interés en lo popular, en lo social y en lo cultural (Fig. 15-16).

Como historietista ha tenido influencia de Moebius, el gran dibujante francés (Fig. 17). Esto se observa en el uso de la línea, en la paleta cromática, en el uso de la perspectiva con elementos que se repiten hasta el infinito, y en la exploración de ambientes que remiten a la tecnología y a lo decadente (Fig. 18). La historieta es un género que siempre ha tenido simpatía por la ciencia ficción y el cine, en algunos trabajos se nota esta influencia.

Etapa digital

Ahora veremos trabajos donde las herramientas que brindan las nuevas tecnologías son aprovechadas, concretamente el software, los programas de edición, la computadora, el escáner, y hasta la fotografía digital, pero esto será explicado más adelante.

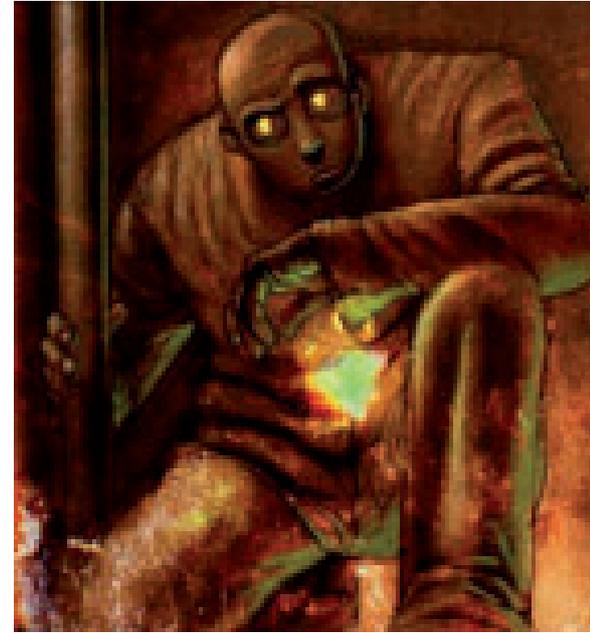


Fig.18 Digital, 2008. Trabajos digitales de Peláez, los cambios de estilos son evidentes, en aras de una acertada comunicación visual.



Fig.19 Sin título, Digital, 2008.



Fig. 20 Cartel, digital, 2008.

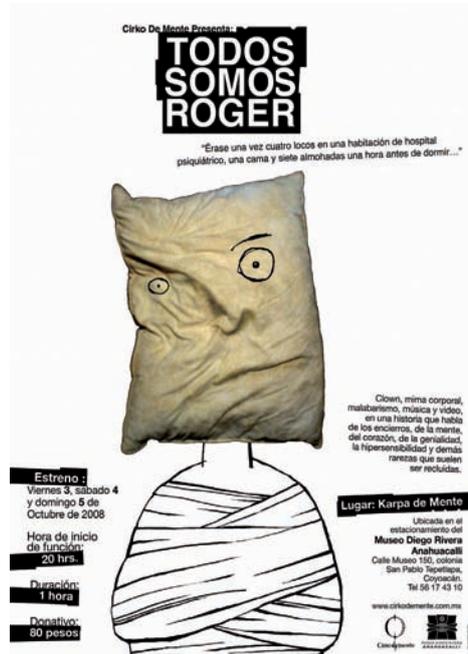


Fig. 21 Cartel, digital, 2008. Otros trabajos digitales, otros estilos, se busca más el impacto gráfico tan característico del cartel



Fig. 22 Digital, 2008. Trabajo digital que paradójicamente es pictórico por la búsqueda de la mancha y la textura.

En estos trabajos que son posteriores a los años 90, Peláez observamos cambios en su producción visual, en sus herramientas pero su habilidad como dibujante sigue intacta; como se observa en la Fig. 18 donde podemos ver a un humanoide agazapado quien melancólico nos observa con una especie de ojos brillantes y una misteriosa luz emana de su interior. Otra vez nos remite a los ambientes sórdidos de la ciencia ficción. Personajes típicos de los mundos distópicos tan característicos de este género. Técnicamente es un dibujo hecho a lápiz que ha sido trabajado en el programa de edición de imágenes Adobe Photoshop.

En el trabajo siguiente Peláez cambia a un género infantil, ya que en su trayectoria partiendo de la narrativa, también se ha dedicado a la ilustración para niños. Formas orgánicas y colores más alegres y brillantes distinguen a este trabajo. En la misma imagen se observa el uso de dos estilos de dibujo: uno realista y el otro más sintético. Esto lo constatamos en el personaje infantil que duerme plácidamente soñando un mundo alterno él, pero diferente: criaturas orgánicas habitan ese mundo (Fig. 19). Los trabajos siguientes que son dos (Fig. 20 y Fig. 21) son otro ejemplo de la versatilidad de Ricardo Peláez. Son carteles y demuestran el gusto por lo cultural como lo dije antes. En estos trabajos hace uso tanto de un estilo geométrico en el dibujo, como de un estilo más gráfico. En cuanto a la técnica son trabajos en donde hace uso del dibujo vectorial y de la fotografía digital. En estos dos casos más conceptuales que narrativos se nota el uso del ordenador y porque no decirlo si se nota un cambio de estética. Como escribe Darrel Rees es un intento de "conciliar el dibujo tradicional con el mundo del píxel y los

requerimientos de una nueva estética".³⁹

En el último trabajo (Fig. 22 vemos un gran cambio estilístico, hay que aclarar que no es un trabajo por encargo sino un trabajo experimental. Este es un trabajo con reminiscencias de Rufino Tamayo. Y es curioso como el tratamiento es más pictórico (por el dominio de las texturas y de la mancha y una aparente ausencia de dibujo), aunque para lograr esto se recurra a lo digital. Aparentemente Peláez nunca se interesó en la pintura, pero cuando llega a lo digital se influye de lo pictórico. Más adelante lo veremos.

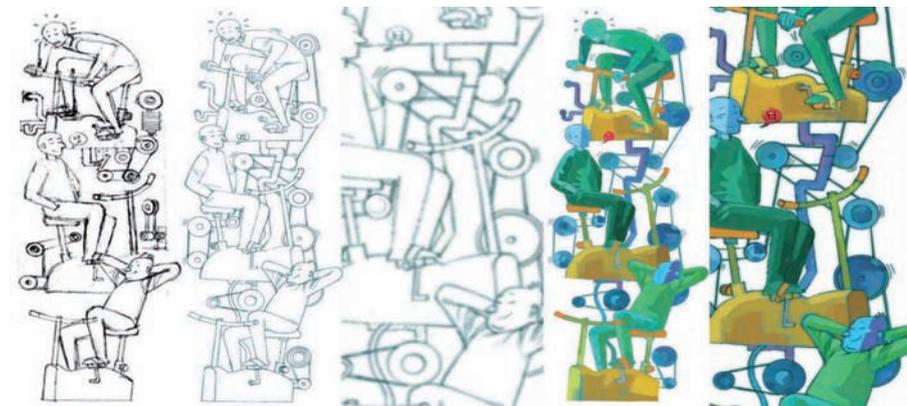
3. 4 Proceso de trabajo

Ricardo Peláez es un devoto del dibujo como podemos ver, es notable también como se ha adaptado al uso de las nuevas tecnologías en su trabajo. En su blog abunda en ejemplos de cómo realiza sus imágenes, desde su etapa analógica hasta su etapa digital.



Fig. 23 Boceto preliminar. Boceto final y trabajo a color final.

En la fig. 23 podemos ver el boceto, el desarrollo y la etapa final de un trabajo analógico: un cartel que realizó para el Fondo de cultura Económica. El acabado final fue en acuarela.



Página anterior, abajo: Fig. 24 Boceto a lápiz, boceto final y terminado en PhotoShop.

En la Fig. 24 podemos revisar otro ejemplo de su proceso de trabajo: un boceto a lápiz, y después la digitalización del mismo, su desarrollo y termino en el Adobe PhotoShop, aquí utiliza ya la pintura digital. Fue una ilustración para una revista. Sin embargo para mí la parte más interesante de su trabajo ha sido la más reciente donde utiliza la fotografía, que le sirve en su proceso de creación y de inspiración. Ricardo es un artista que siempre se ha sentido atraído por las texturas, los juegos compositivos y las gamas cromáticas, cualidades que la fotografía le ayuda a explotar más. En sus primeras ilustraciones tradicionales antes del uso del ordenador podemos notar una búsqueda de lo mimético, observamos un gusto por recrear las texturas, por ejemplo, de las superficies oxidadas, los muros viejos y derruidos. Con muy buen dominio técnico de la acuarela y del acrílico recrea estas texturas. Estas texturas a su vez dotan a sus imágenes de ciertas atmósferas y lirismos que le gustan evocar. En este sentido lo pictórico (Fig. 22 y 25) le ayuda mucho en este propósito (no en balde hace un trabajo en homenaje a Rufino Tamayo). Pero después, cuando tiene acceso al ordenador, sigue haciendo uso de la fotografía para obtener fotos de todo tipo de texturas, incluyendo superficies oxidadas y muros viejos ricos en texturas.

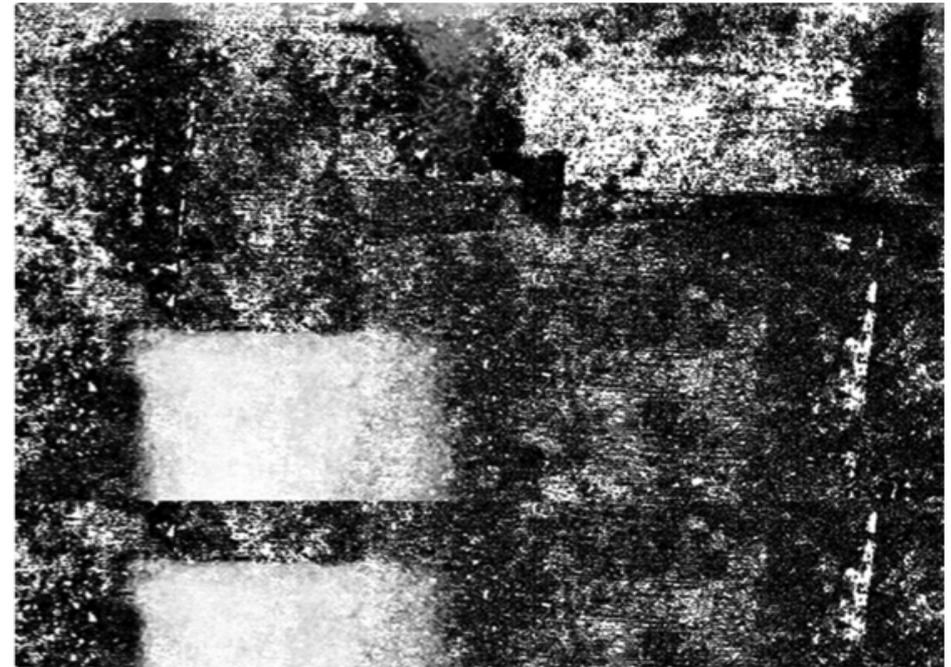


Fig. 25 Trabajo hecho como experimento y que se basa en las texturas de sus fotografías. Estas texturas sirven como ayuda para otros proyectos. Las texturas se pueden guardar en una biblioteca personalizada.

Pero si antes simulaba estas texturas con sus habilidades pictóricas, ahora valiéndose del dominio del Photoshop, traslada directamente estas texturas (Fig. 25) de las fotos a sus ilustraciones, ordenándolas en diferentes *layers*, y los dibujos a mano los coloca en otras capas, después juega con la composición con estos elementos. El Photoshop también le permite ajustar los valores cromáticos.

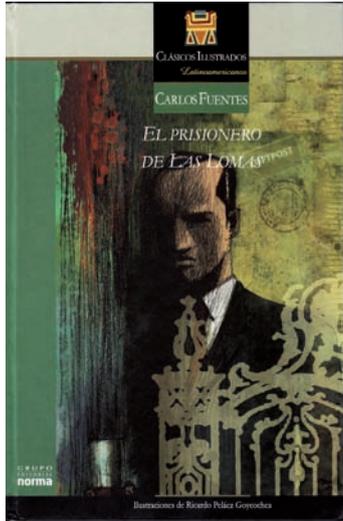


Fig. 26 A veces importa elementos fotográficos directamente como una suerte de collage. En el libro *El prisionero de las Lomas*, escrito por Carlos Fuentes, he ilustrado por Peláez, hace uso de este recurso .

En su blog antes mencionado llamado "máquina de imágenes" <http://maquinadeimagenes.blogspot.com> el mismo artista escribe sobre su proceso de trabajo que confirma los párrafos anteriores en un *post* del 9 de enero del 2009:

"Las fotos que suelo tomar son una extensión de mi interés por las texturas, las composiciones y las formas."



Fig. 27 Búsqueda de un buen encuadre para encontrar una buena composición visual.



En estos textos y afirmaciones que escribe en su blog, Peláez describe la manera en que la fotografía le ayuda a encontrar motivos gráficos que evoca en sus trabajos.

Fig. 28

"Los muros, con sus colores y las composiciones que generan son una fuente inagotable de registro para mí."



Fig. 29



Fig. 31

“Este paquete tiene esa temática.”

Aquí Peláez se refiere a la inspiración que puede encontrar en algo tan cotidiano como un muro derruido o láminas oxidadas que salen a su paso y que un ojo sensible puede visualizar como futuras composiciones para trabajos posteriores. Sus tomas nos hablan de la mirada y su influencia en la construcción de la imagen.



Fig. 32 Más texturas, ritmos y composiciones encontradas en la vida cotidiana.

Si uno observa bien estas fotos, estas imágenes, podemos encontrar composiciones, ritmos, contrastes, colores y texturas que se repiten en las ilustraciones de Ricardo Peláez. Así su trabajo pasa de la línea, a la mancha, a la textura.



Fig. 33 Otra imagen encontrada donde el desgaste, el paso del tiempo en la naturaleza y en los objetos del hombre son evidentes. Aunque el autor no se considera fotógrafo, sin embargo posee un ojo fotográfico.



Fig. 34 Otro rincón inadvertido por muchos pero que para Peláez es un buen motivo gráfico.

Basarse en fotografías es algo que los pintores hiperrealistas ya hacían en los años 60, pero con el uso de programas de edición como Photoshop tiene otro matiz, ya que se importan las texturas directamente en alto contraste y después se agregan a la imagen.

Como dije antes al usar más la mancha y la textura y hacer menos obvio el dibujo Peláez se acerca más a lo pictórico. ¿Y como llegó a esto? Haciendo uso de la fotografía, de la digitalización y edición en su trabajo. Por otro lado podemos decir que Ricardo Peláez es un ilustrador "híbrido" o "tradigital" que ha cruzado "el Rubicón digital".⁴⁰

Además dentro de los procesos creativos y de trabajo de los artistas visuales, de los diseñadores gráficos, es normal apoyarse en otras áreas como la fotografía, así no es raro que Peláez se apoye en ella como soporte creativo. Las nuevas tecnologías le ayudan para dar feliz término a sus concepciones mentales y que se vea el resultado impreso tanto en sus historietas, como en sus libros ilustrados para niños, sus carteles o sus portadas para libros.

Así Ricardo Peláez muestra un gusto por una estética de lo derruido, de lo desgastado, que es un discurso sobre el paso del tiempo. De lo perenne que habita en nosotros y a nuestro alrededor.

NOTAS:

34 Acha, Juan, *Teoría del Dibujo, su Sociología y su Estética*. Ediciones Coyoacán, México, 1999, pp. 27.

35 *Ibidem*. pp. 31.

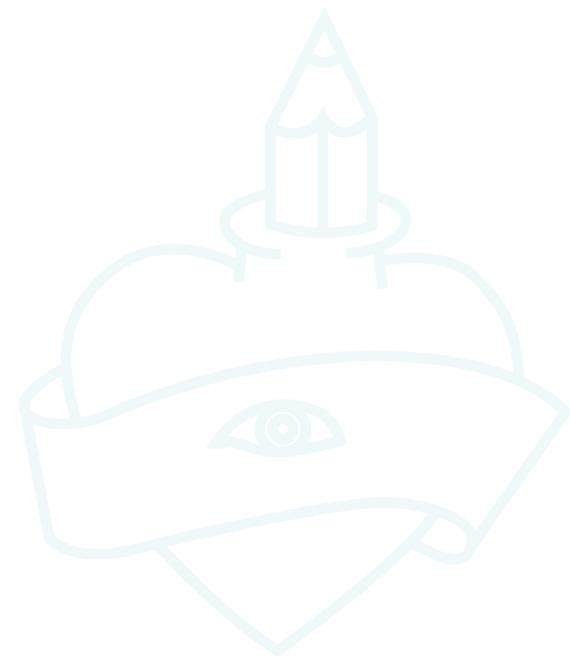
36 *Idem*.

37 Beltrán, Félix, "La peor crisis del diseño gráfico", *Revista a! diseño*, Año 6, No. 33, 1997, pp. 32-33.

38 *Idem*.

39 Heller, Steven, Arisman, Marshall, *The Education of an Illustrator*, Rees, Darrel, *Mutant Futures: is obsolence really looming?* School of Visual Arts, New York, 2000.

40 *Ibidem*, pp.37.



IV. CAPÍTULO

“Dibujo, ilustración digital y globalización:
Federico Jordán”

Capítulo IV

“Dibujo, ilustración digital y globalización: Federico Jordán”

4.1 Biografía

Federico Jordán es un ilustrador ligado a la cibercultura, por lo que no es raro encontrar su biografía en diferentes páginas de la red, que nos dicen:

“Federico Jordan Gómez es un ilustrador editorial y publicitario. Su trabajo se ha publicado en Forbes, Harvard Business Review y el The New York Times, The Wall Street Journal, CHASE Manhattan Bank, Fast Company, Mac Addict, Smart Money y Sport Illustrated.

Nació en 1969 Torreón, Coahuila, México donde recibió preparación formal como arquitecto en la Universidad Autónoma del Noreste en Saltillo, Coahuila y tomó cursos en la antigua Academia de San Carlos en la Ciudad de México. Trabaja actualmente como profesor en la escuela de Artes Visuales en la Universidad Autónoma de Nuevo León y en el Centro de Estudios Superiores de Diseño de Monterrey (CEDIM). Participó en el libro *Teaching Illustration* para la Escuela de Artes Visuales de Nueva York. Recientemente obtuvo una maestría en Educación en el Arte. Vive en Monterrey, Nuevo León y su trabajo es representado por Gerald & Cullen en Nueva York. Su *website* es: www.fjordan.com.”

4.2 Entrevista

Alfredo: ¿Cuál es tu concepto del dibujo?

Federico: El dibujo es la expresión a partir de un estímulo y esta descripción deja abierto el acto de dibujar a una infinidad de formas de representación.

A: ¿Cómo defines la línea?

F: Kandisky la describe como una fuerza que ejerce una dirección al concepto del punto y yo acuerdo con esta definición.

A: ¿Qué sería para ti una interfaz o a que te remite?

F: Interfaz, es el medio que permite al usuario la interpretación del objeto. Siguiendo el tópico de esta entrevista, el dibujo encuentra su interfaz en el mismo instrumento de ejecución, como lo puede ser el tipo de papel, un lápiz de grafito, una plumilla de tinta, etc. Las diversas opciones instrumentales ofrecen una forma particular de sentido y solución al dibujo. Estos instrumentos, ajenos a la naturaleza del interpretante, se convierten en una interfaz.

Izq. Imágenes: www.illustrationmundo.com Fotos: Oliver Maerz y Gabriela Fanti.

A: ¿Cómo definirías analógico?

F: Es la información que se transmite de forma continua y por lo tanto con defectuosa, que en la comunicación generan ruido y la transformación del mensaje.

A: ¿Cómo definirías digital?

F: Es la transmisión precisa del mensaje, sin ruido, ni deformación en la comunicación.

A: ¿Cuál crees que sea la importancia del dibujo para un diseñador gráfico? (alguien que diseña pero no ilustra)

F: Es el momento para pensar y juzgar. Es el plano de acción en el estado de la invención.

A: ¿Cuál es el papel del dibujo en tu proceso creativo?

F: La misma respuesta que la anterior.

A: ¿Cómo relacionas al dibujo con las nuevas tecnologías?

F: Como diversas interfaces que permiten distintos resultados e interpretaciones.

A: ¿En qué medida te han beneficiado o perjudicado las nuevas tecnologías?

F: Me adapto a las tecnologías que permiten desarrollar mi oficio de la manera conveniente.

A: ¿Crees que se saturara el ambiente digital y se volverá a lo tradicional?

F: No. La tecnología es el resultado de la tradición. Ceci tuera cela dijeron con pesar los personajes de Víctor Hugo, pero más de 500 años después, el libro no mató a la imagen.

A: ¿O es mejor un balance entre técnicas tradicionales y técnicas digitales?

F: Se están dando estos balances y destiempos, en especial en el campo de la impresión en letterpress, donde se utilizan prensas de alto relieve (tipos móviles) con tecnología digital que se preña en placas de fotopolímero.

A: ¿Cómo interviene el dibujo en tu pensamiento visual?

F: No sólo en la solución de problemas relacionados a mi trabajo como ilustrador, si no de mi propia sanación.

A: ¿Cómo interviene el dibujo en el procesamiento de información de un estudiante o de un profesional?

F: El dibujo es esquema que ayuda a procesar la información.

A: Alguien dijo: "El software más importante son el cerebro y los ojos. El hardware más importante son el papel y el lápiz", que opinas al respecto? (a.)

F: Es una comparación dramática, muy usada en la actualidad, para persuadir a dejar de abordar directamente una computadora sin haber disfrutado previamente el dibujo con lápiz y papel.

a. "[Büro Destruct", Arte y Diseño, No. 52, Madrid, España, pp. 35.]

Fig. 35 *Teaching Illustration*, editado por la SVA de Nueva York, publicación donde colaboró Federico Jordan con un texto.

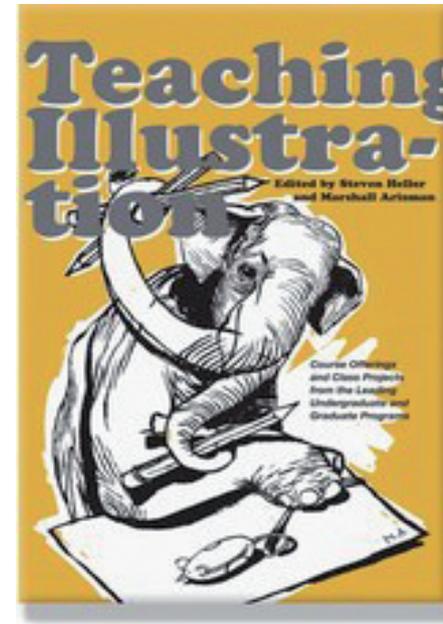




Fig. 40 Ilustración editorial, digital 2008.

Keywords:
Educación, lectura, sabiduría.



Fig. 41 Ilustración editorial, digital 2008.

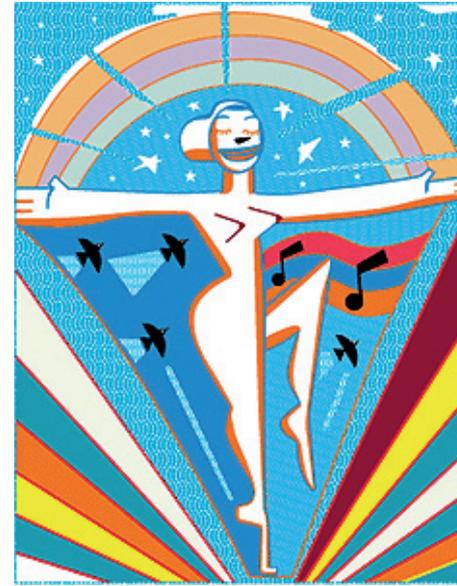


Fig. 42 Ilustración editorial, digital.

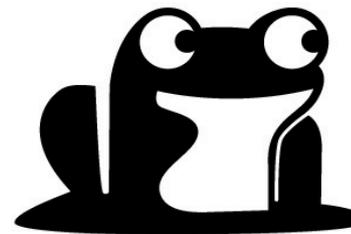


Fig. 44 Digital, 2008. Es notoria la gran habilidad de Jordán para la síntesis de un modo claro y elegante. Logra una gran pureza en el diseño, cuando es necesario algunas imágenes están entre los pictogramas y lo icónico.



Fig. 43 Ilustración editorial, digital. Aparte de trabajar con clientes de Estados Unidos, Jordán colabora con algunos medios en México.

Fig. 45 Der. Colaboración reciente para libro itinerante para pedir la paz en Darfour, Africa, digital, 2010. Aparte de sus trabajos por encargo, Jordán colabora en proyectos humanitarios. Esta es una imagen más ideográfica, busca un símbolo para esta causa.



EXPOSICIÓN EN LA TIENDA – GALERÍA KONG.



Fig. 46 Aspecto de su exposición *Curiosus*, Dibujos, tienda -galería Kong, México, D.F., septiembre 2008.

Fig. 47 Abajo. Dibujos, impresiones iditales, tienda -galería Kong, México, D.F., septiembre 2008.



Fig. 48 Impresiones digitales, tienda -galería Kong, México, D.F., septiembre 2008.

Fig. 49 Aspecto de la exhibición *Curiosus*, tienda -galería Kong, México, D.F., septiembre 2008.



4.4 Proceso de trabajo

Federico Jordán está ubicado en el medio del diseño gráfico como un ilustrador digital, así muchos creen que dibuja directamente en el ordenador; pero después de haber asistido a su exhibición individual *Curiosus* en septiembre de 2008, en la desaparecida Galería Kong (Fig. 43) en la colonia Roma en la Ciudad de México; charlamos con él sobre su manera de trabajar y me comentó que realiza bocetos previos que después trabaja en el programa Freehand, y todo el tiempo está dibujando y bocetando. En ese sentido recuerda mucho su paso por nuestra Academia de San Carlos donde asistió a clases de dibujo.

De la misma manera que otros creadores gráficos Jordán mantiene un blog y un facebook donde muestra sus apuntes y bocetos que realiza en su vida cotidiana. Algunos son visualizaciones de sus proyectos de trabajo en la comunicación visual. Otros son proyectos personales.

Fig. 50 Imagen de la bitácora digital: <http://words.fjordan.com/>



Fig. 51 Arriba Fig. 52 Abajo: Apuntes naturalistas, grafito sobre papel y pluma, 2008



Fig. 53 Grafito sobre papel. Apuntes naturalistas.



Arriba: Fig. 54 Abajo: Fig. 55 Modelos tomados de la vida cotidiana. El trazo es firme y demuestra una seguridad y madurez en el autor.

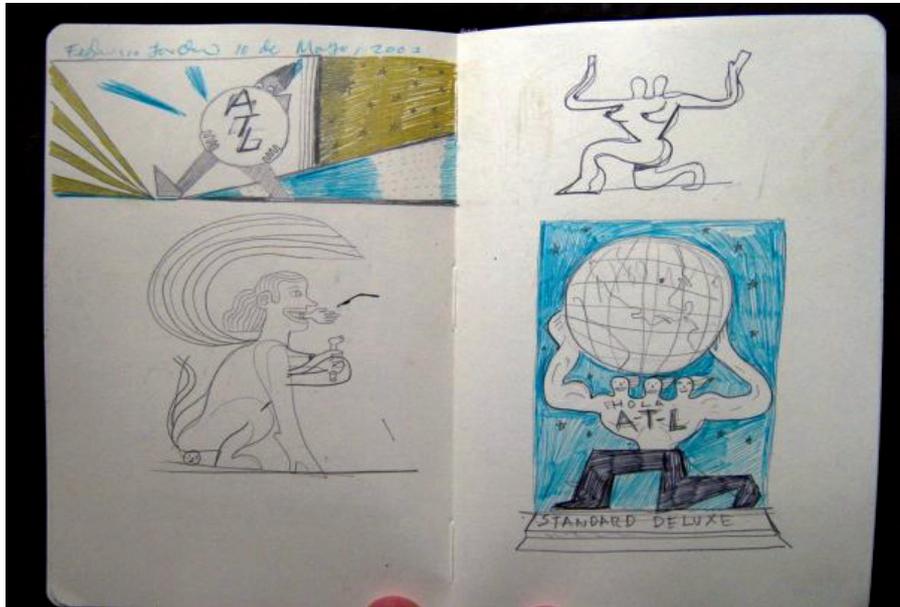




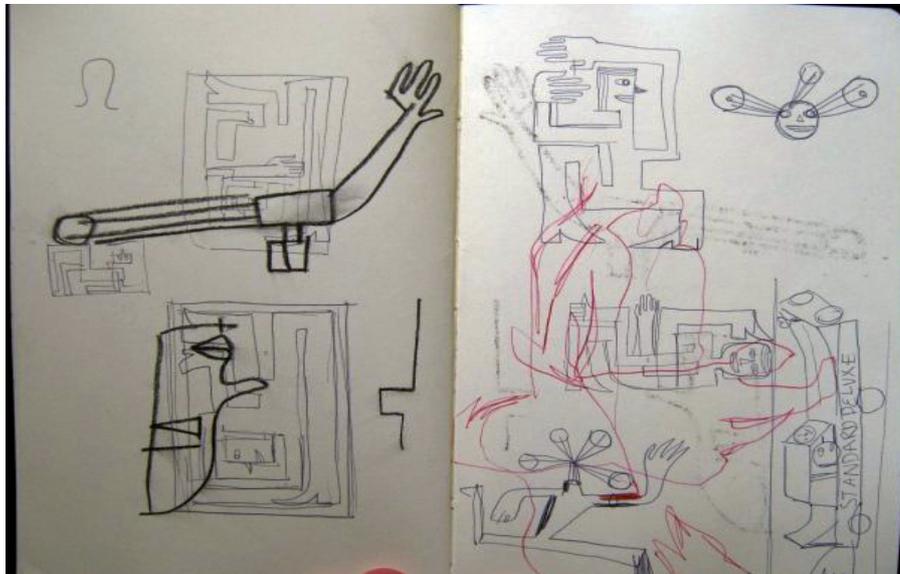
Arriba: Fig. 56 Abajo Fig. 57 Grafito y pluma sobre papel, Explorando las relaciones espaciales.



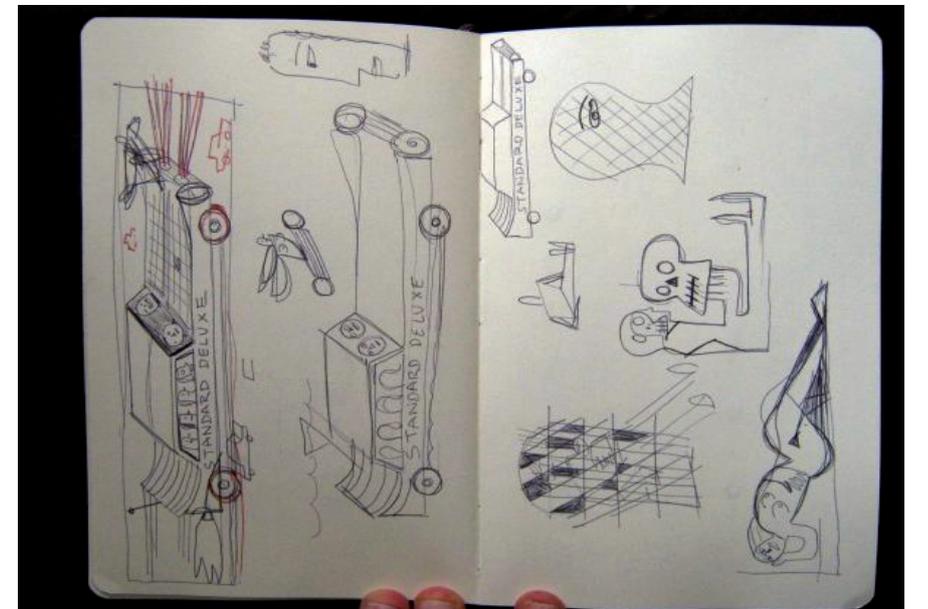
Fig. 58 Apunte para proyecto, grafito sobre papel. El estilo es más sintético y conceptual. Búsqueda del grafismo, grafito sobre papel.



Arriba: Fig. 59 Abajo: Fig. 60: Bocetos para encontrar una idea gráfica. Aquí ya son trazos que denotan un estilo particular. Grafito y pluma sobre papel.



Arriba: Fig. 61 Abajo: Fig. 62 Bocetos, la perspectiva es más simbólica. Variaciones visuales en busca del mensaje idóneo. Grafito, plumón y collage sobre papel.



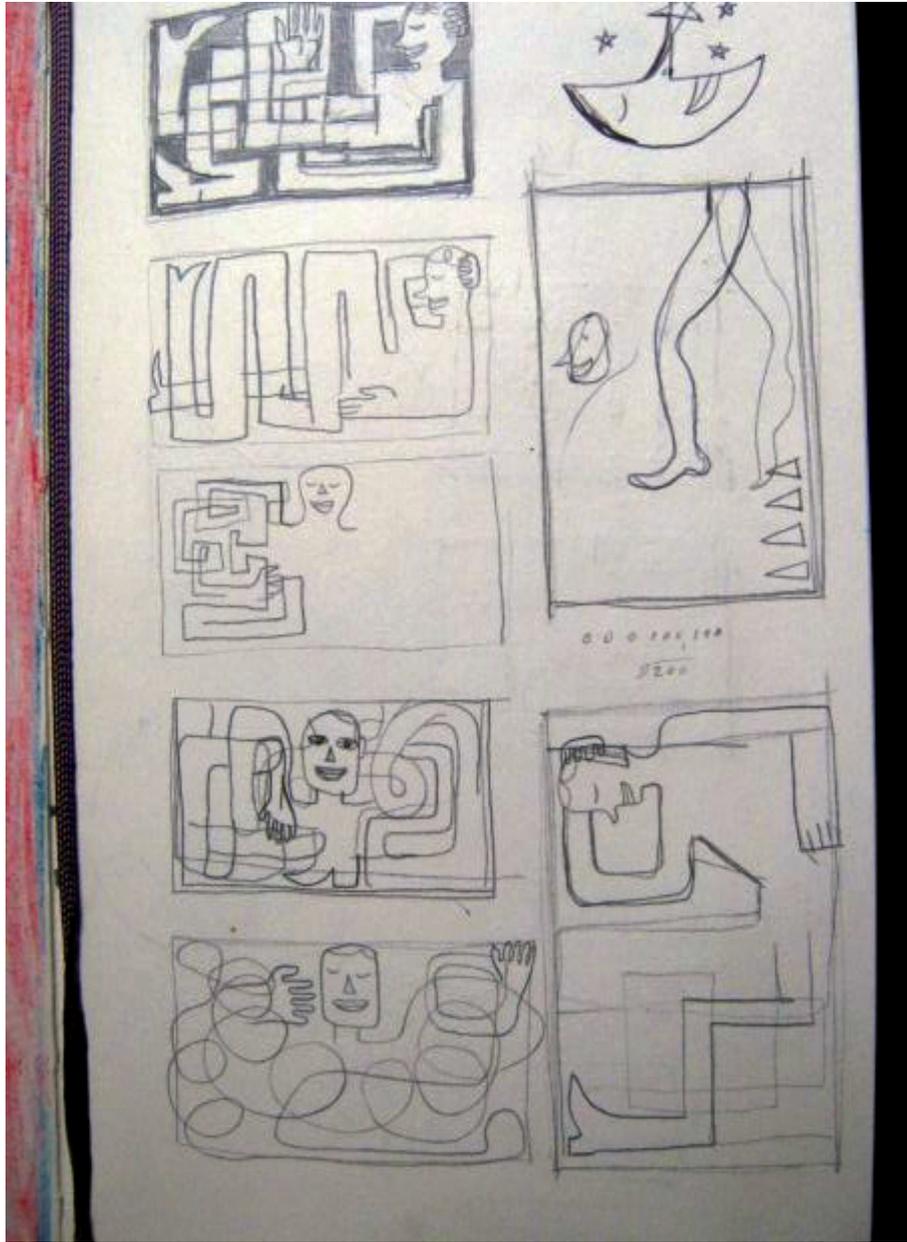


Fig. 63 Grafito sobre papel, 2008-2009. Bocetos, grafito sobre papel. Relación fondo-figura, búsqueda de una buena composición visual. Abandono de cierto naturalismo por un impacto más gráfico. La forma de los brazos del personaje es una manera interesante de guiar la mirada del espectador.

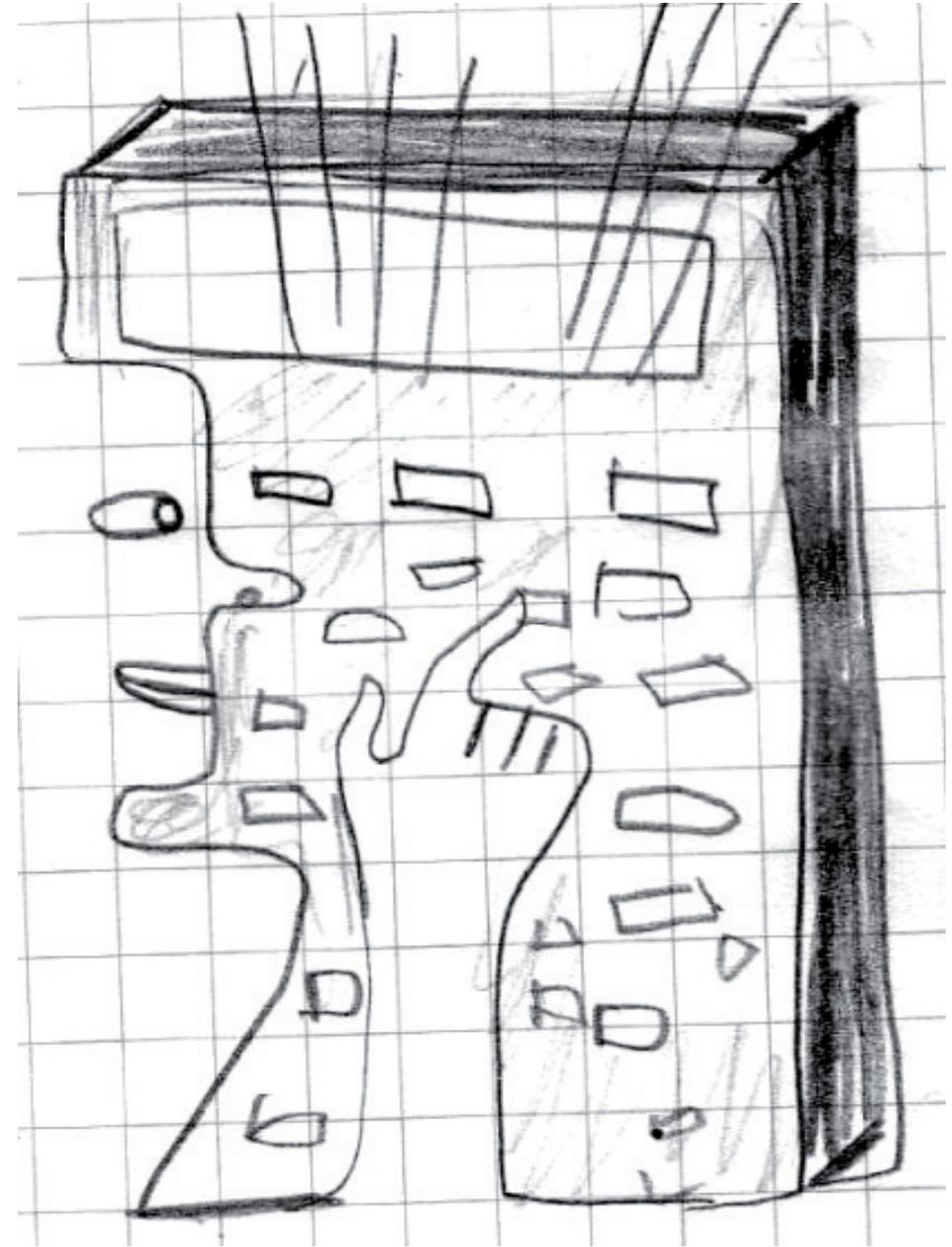


Fig. 64 Boceto. Relación figura-fondo, economía visual, mínima iconicidad y máxima expresión comunicacional.

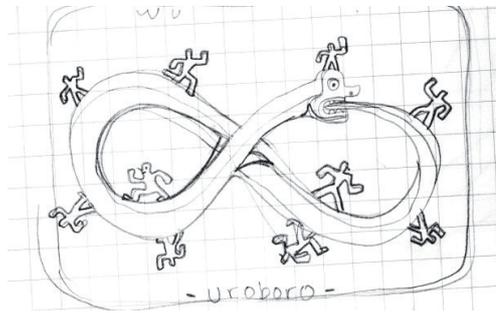


Fig. 65. Boceto del Mural presentado en la muestra *Curiosus* en México, D.F., Kong, septiembre 2008.



Fig. 66. Jordán trazando a mano alzada, acrílico sobre papel kraft. Algo que solía hacer a menudo durante su estancia en la Academia de San Carlos de la UNAM.



Fig. 67. Vista final del mural hecho *in situ*. México, D.F., Galería Kong, septiembre 2008.

En estos apuntes y bocetos vemos que Jordán practica el dibujo como disciplina y como el afirma en su blog: "Mis dibujos provienen de la imaginación, memoria y observación. Los esbozos forman parte de mi trabajo y ejercicio diario." Fig. 58-64.

En otra ocasión cuando se le preguntó a Federico Jordán si extrañaba el aroma a madera y grafito que despedía el lápiz ya que sus ilustraciones digitales confundían a algunos y hacían pensar que para él el dibujo tradicional era cosa del pasado, a lo que contestó que:

"¿Tú lo dices por lo del arte digital? Pues no, yo dibujo mucho a lápiz."⁴¹

Para aclarar más las cosas nos dice:

"Sí, de hecho para hacer un boceto ahorita hay gente que se sorprende, porque para hacer una ilustración, dibujo 100 veces o más lo mismo hasta que queda. Dibujo demasiado y dibujo mucho de la observación, de mi memoria y de mi imaginación"⁴²

Para que no queden dudas sobre el papel del dibujo tradicional en su trabajo nos acota: "Y en mi trabajo de ilustración a pesar de que es digital conlleva quizá un 90% de dibujo"⁴³ (Fig. 57-57).

Federico Jordán otorga como vemos un gran valor a la imaginación, a la memoria y a la observación. El dibujo le ayuda a reforzar estos elementos en su trabajo: la imaginación la ejerce en sus apuntes del ejercicio diario donde nada escapa a sus ensoñaciones; la memoria la ejercita también gracias a esos trazos que capturan lo que guarda en su subconsciente producto de sus vivencias y de su comunidad; y la observación es respaldada por sus trazos que capturan los detalles de su entorno inmediato cotidiano donde transcurre su vida. Fig. 51-57.

El interés en el dibujo lo llevó a vivir un tiempo en la Ciudad de México donde asistía a clases de dibujo:

"Después de estudiar arquitectura en Saltillo fui a realizar mis estudios de Artes Visuales en la Academia de San Carlos, en México. Mi intención era ser pintor ya que es un arte mucho más libre"⁴⁴

Es notable como un pionero en el arte digital reconocido internacionalmente haya cruzado su camino por nuestra academia de San Carlos. Parte de su formación como artista gráfico fue dada en nuestra institución, Jordán recuerda a docentes como la mtra. Quintanilla, el mtro. Jorge Chuey y el mtro. José Salat Figols. Continuemos con lo que nos relata:

"De hecho no sabía que existía el oficio de ilustrador, lo encontré por accidente en ese tiempo. Aprendí el oficio de ilustrador en el periódico *Vanguardia* cuando regresé a Saltillo."⁴⁵

Y nos ubica en la década donde como ya mencionamos se dio el *boom* de las nuevas tecnologías en las artes y el diseño:

“Y de allí después empecé a trabajar en forma independiente y de hecho de ahí nació la pasión, en el 92, 91; a finales del 91.”⁴⁶

Actualmente la gente que dibuja digitalmente utiliza tabletas digitalizadoras donde dibujan directamente, así sus trazos son transformados en algoritmos matemáticos en la computadora pero visualmente siguen siendo trazos para nosotros. Estas tabletas electrónicas buscan imitar el movimiento natural del dibujo tradicional, es decir, con la coordinación mano-ojos-cerebro. Lo cierto es que se necesita mucha práctica para dominarlas y como vemos con Jordán, es más fácil si se paso por el dominio del dibujo tradicional.

Como podemos notar el proceso de trabajo de Jordán consta de dos partes: el lado analógico, con la práctica cotidiana del dibujo (ya sea para proyectos tanto comerciales como personales) y el lado digital, que es cuando transforma en vectores sus trazos previos.

Las nuevas tecnologías de la telecomunicación lo han ayudado a difundir su trabajo a través de la Internet siendo un pionero en este campo tanto en México como en el mundo. En la entrevista para la revista *Postdata* cuenta como fue este proceso: “Cuando empecé a promoverme en los Estados Unidos, vi la facilidad de que podía yo realizarlo vía “on-line”, vía internet. Y empecé a hacer los primeros experimentos conectándome como en eso del 92...”⁴⁷

Como hemos dicho en esta investigación los años 90 fue la época de expansión de las nuevas tecnologías en la comunicación visual y las palabras de Jordán como uno de los protagonistas de estos cambios lo confirman.

“Cree mi página. Y cuando empecé mi página solamente estaban muy pocos ilustradores en los *links*. Sí, estábamos Daniel Pelavin, John Hersey, y algunos muchos otros más, pero no muchos como ahora.”⁴⁸

Posteriormente Jordán se mudó a un ciudad más grande pero sin la Internet tal vez no se hubiera difundido su trabajo de la misma manera. Si la Internet contribuyó a la globalización entonces su trabajo participó de este fenómeno. Sabemos que pocos ilustradores mexicanos pueden presumir de haber “cruzado el charco” pero con la Internet se puede lograr esto de una manera virtual.

Jordán ha desarrollado un estilo propio de ilustración donde el dibujo sustenta su trabajo ya que como dije antes, todo lo que ilustra lo boceta a lápiz previamente. Aunque pueda ser que ya trace directamente en la computadora, pero después de haber dibujado mucho antes manualmente. Sobre su estilo nos dice:

“El estilo se encuentra, se encuentra como toda actividad creativa. Siempre andas reencontrando y buscando y es algo que nunca se debe perder esa búsqueda”⁴⁹

Y abunda en cuanto al estilo en cuanto a forma y contenido:

“No por un estilo solamente formal sino conceptual, etc. Pero la ilustración tiene sus paradigmas, porque la ilustración es un producto en sí. Y un producto que debe tener un estilo propio; pero el estilo, el estilo es algo que se debe irse encontrando y de ir modificando respecto de tu actividad creativa.”⁵⁰ (Fig. 58-64).

Es interesante esta postura respecto al estilo que nos la dice alguien que ve a su trabajo, la ilustración, como parte de un mercado y en donde debe posicionarse. Bueno esto es también una postura que es típica de un mercado como el estadounidense: la ilustración sí es una industria por lo que es más común respetar más el copyright, el concepto de regalías no es raro, existen sociedades de ilustradores, los congresos de ilustradores son comunes, los museos dedicados a la ilustración no son raros, las organizaciones que promueven la ilustración son variadas, los agentes que representan artistas son muchos, los catálogos de ilustradores abundan, se escribe e investiga sobre la ilustración y se publican libros sobre el tema.

Un último comentario que nos dice del estilo viene de otro famosos diseñador:

Un amigo me comentó que Milton Gleaser hizo este comentario sobre el estilo: “No te seas fiel a un estilo, porque el estilo no te es fiel a ti.”⁵¹

Es otra idea del estilo que refuerza la idea de que los conceptos son más importantes que los estilos a la hora de comunicar o diseñar un mensaje. Lo dice un diseñador conocido por haber experimentado muchas técnicas y manera de decir las cosas.

El estilo de Jordán es figurativo pero no es mimético como el trabajo de Peláez o aún los dibujos de Gómez Morin. Su trabajo es más conceptual que narrativo. Gómez Morin es narrativo y Peláez también pero Jordán trabaja más en conceptos, por eso utiliza *keywords* (palabras clave) porque se prestan a diversas asociaciones conceptuales. Su estilo y trabajo también es más globalizado, porque es la generación que le toco vivir y su caso me recuerda a artistas como Miguel Covarrubias (guardando distancias y diferencias), quién también fue muy reconocido en Estados Unidos.

Jordán es un ilustrador-comunicador que fue pionero de la creación a distancia, sobre el papel de las nuevas tecnologías en este proceso nos comenta:

“Tener la visión del uso de las nuevas tecnologías y la comunicación para hacer negocios. Porque la ilustración es un producto y un negocio”.⁵²

De esto debemos inferir que dada la tecnología actual de las telecomunicaciones cualquier creador de imágenes puede difundir, desarrollar, distribuir y vender su trabajo a través de la internet. Ya que el diseño gráfico y las artes visuales son contextuales, y esto significa que vivimos en un mundo globalizado.

Federico Jordán es reconocido por su estilo personal y conceptual, por ser un pionero en las nuevas tecnologías dentro de la ilustración, por el manejo de la forma, en sus diseños, el uso del color y su habilidad en el dibujo.

Otra de sus preocupaciones son los derechos de autor, tema que ha investigado, por ejemplo como se maneja en Estados Unidos. Los ilustradores de nuestro país vecino por medio de la *Society of illustrators* han estado analizando este tema, por ejemplo, el reconocido ilustrador Brad Holland (quien tiene contacto con Jordán) ha estado muy activo en este rubro por medio de sus escritos y conferencias. Él nos dice que por ejemplo existen grandes compañías (como Corbis o Getty Images) que quieren monopolizar los bancos de imágenes, de tal manera que cualquiera que quiera tener imágenes de stock deberá recurrir a ellas en cualquier parte del mundo. Pero esto mata la cultura del encargo.

En sus talleres de ilustración Jordán recomienda siempre hacer un contrato. Está en contra de los llamados bancos de imágenes porque como dice él, amenazan la cultura del encargo y están haciendo tambalear "la industria de la ilustración". Este es un tema que abordó en una conferencia en la Casa del Libro de la UNAM en 2006. Las nuevas tecnologías han puesto en jaque el concepto de "autor" dada la facilidad para copiar imágenes y alterarlas digitalmente, pero este es un tema aparte que merece otro estudio.

NOTAS:

41 <http://oscarestrada.info/index.php?/texts/cuadernos-epigrafa/> Estrada de la Rosa, Óscar, Monterrey, N.L., México, Mayo 2003. Texto original publicado en la revista Posdata.

42 *Idem.*

43 *Idem.*

44 *Idem.*

45 *Idem.*

46 *Idem.*

47 *Idem.*

48 *Idem.*

49 *Idem.*

50 *Idem.*

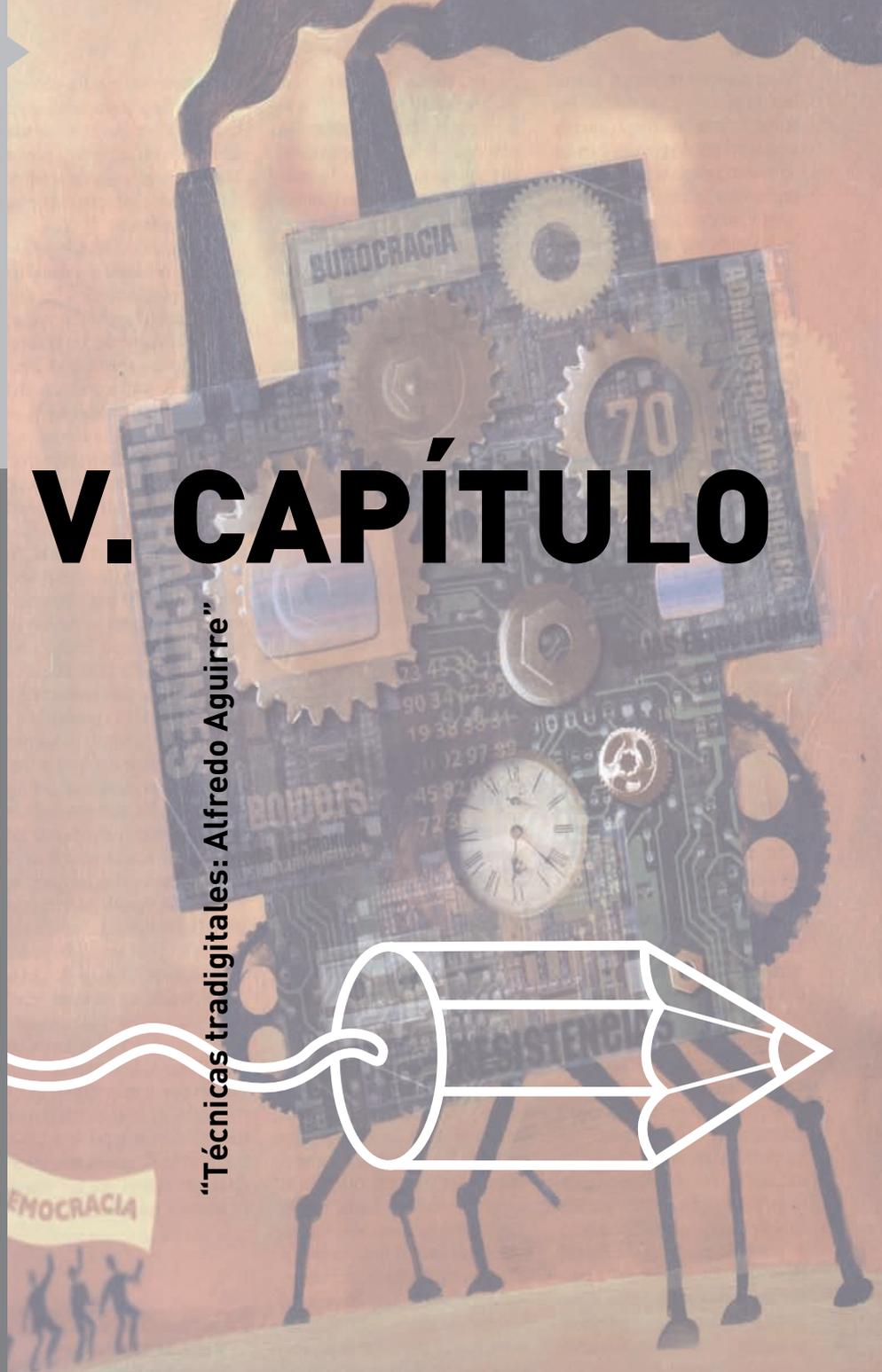
51 *Idem.*

52 *Idem.*



V. CAPÍTULO

“Técnicas tradigitales: Alfredo Aguirre”



V. Capítulo

“Técnicas tradigitales: Alfredo Aguirre”

5.1 Biografía

Nació en la Ciudad de México en 1971. Licenciado en Comunicación Gráfica por la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM.

Tiene experiencia como diseñador gráfico e ilustrador en el campo editorial. También trabaja en su obra personal como pintor.

Desde 1994 su trabajo de ilustración, diseño o cartel ha sido exhibido en 40 exposiciones colectivas en México, España, Francia, Marruecos y Costa Rica. En el Museo José Luis Cuevas, Museo José María Velasco, Museo del Carmen, Galería Casa del Lago, Casa Jaime Sabines, Casa de la Cultura Jesús Reyes Heróles, Universidad de la Comunicación, Centro Nacional de las Artes, XVI Salón Independiente del Libro Liber 97, Sala de Exposiciones de la Casa Revilla de la Fundación Municipal de Cultura del Ayuntamiento de Valladolid, Centre Le Civic de Cotxeres de Sants, etc.

Ha presentado 6 exposiciones individuales en la Universidad de la Comunicación, en el Museo del Carmen, entre otros espacios.

Su trabajo aparece en el III, VI, X, XII Catálogo de Ilustradores de Publicaciones Infantiles y Juveniles publicado por el CONACULTA (1993-2005).

En 2002 obtiene Mención Honorífica.

Entre 1998 y 2008 ha tomado cursos de cartel, diseño e ilustración con Wiktor Gorka (Polonia), Rafal Olbinsky (Polonia), Andrew Lewis (Canada), François Caspar (Francia), Allegra Agliardi (Italia), Per José Karlén y Lennart Eng (Suecia), en diferentes universidades de la República Mexicana.

En 2004 en Reno, Nevada, su libro ilustrado "The Barking Mouse" escrito por Antonio Sacre fue reconocido con el Notable Books for a Global Society por la International Reading Association.

Actualmente finalizó la Maestría en Artes Visuales con orientación en Comunicación y Diseño Gráfico en la Academia de San Carlos de la UNAM.

5.2 Entrevista

Alfredo: ¿Cuál es tu concepto del dibujo?

Alfredo: El dibujo es la conjunción de la mente, de la mano y del corazón. Justamente la trinidad que menciona Ricardo Peláez. También es la puerta que abre el interior-exterior de nuestras ideas y nos permite materializar nuestras ideas, pasar de los conceptos a los objetos. Como decía Gómez Morin, el dibujo es una herramienta constructiva y perceptiva y puede ser un objeto artístico *per se*. Un ejemplo de esto último es el trabajo de Víctor Sulser quien hizo un dibujo navegable en la web (fig. 68), un objeto artístico y virtual. El dibujo también es un constructo cultural.

A: ¿Cómo defines la línea?

A: Para mí la línea fue como el origen de todo lo visual, antes está el punto como unidad mínima como decía Kandinsky, pero la línea es lo que nos llevó por un lado a la

escritura (y esta a la imprenta), y por otro lado, a las artes visuales. Entonces la línea tuvo mucho que ver con el desarrollo de la cultura de la humanidad. Me gusta imaginar que la primera línea que vió el hombre en los albores de la humanidad fue el horizonte, por lo menos fue su primera referencia visual y física, después pasó tal vez a la línea trazada con una rama sobre la tierra. Después empezó a trazar líneas sobre diferentes soportes y con diferentes instrumentos y empezó a ver a la línea como concepto.

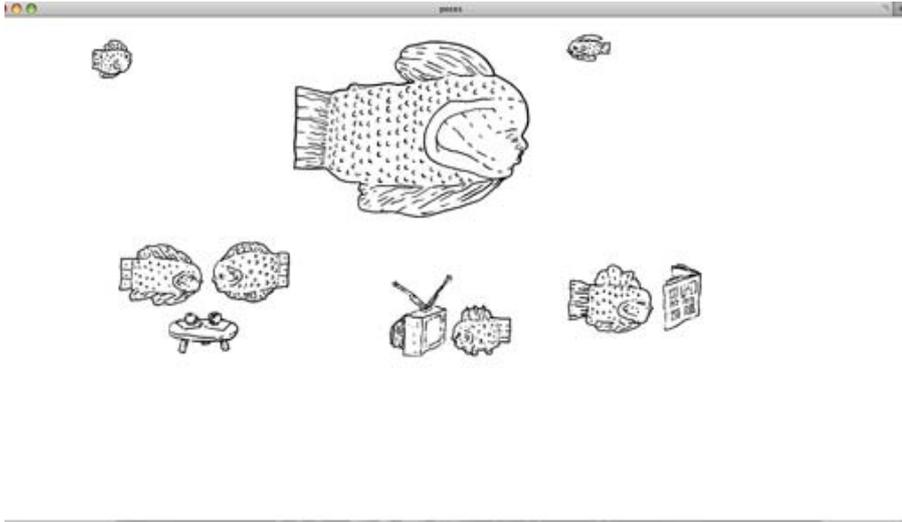


Fig. 68 s "Peces" es un dibujo navegable, galería de recorrido aleatorio por opciones en la obra gráfica de Víctor Sulser, artista mexicano contemporáneo.
<http://www.victorsulser.com/peces/>

A: ¿Qué sería para ti una interfaz o a que te remite?

A: Intefaz hace referencia al conjunto de métodos para lograr interactividad entre un usuario y una computadora. Entonces para mí significa el proceso que facilita la interacción hombre-máquina.

Siguiendo este concepto de la interacción, si el dibujo te permite interactuar con tu realidad, primero al captarla y conceptualizarla en un dibujo, podría ser que el dibujo también es una interfaz.

A: ¿Cómo definirías analógico?

A: Bueno analógico es el antónimo de digital. Existen definiciones técnicas para definir analógico y analogía que tienen las mismas raíces etimológicas: analogía viene del latín *analogía* y esta del gr. *ἀναλογία* (analogía) 'proporción', 'semejanza', 'correspondencia'; derivada del verbo griego *ἀναλέγειν* (análaguein) 'reunir', 'recoger', 'recolectar'. En el contexto de nuestro quehacer visual, se llaman técnicas analógicas a las técnicas tradicionales, por oposición a técnicas digitales.

A: ¿Cómo definirías digital?

A: Bueno en informática se suele utilizar el sistema digital de unos y ceros (sistema binario) para transmitir, procesar o almacenar información. Por ejemplo, el reloj del microprocesador trabaja en dos voltajes distintos, cada uno representa un uno o un cero. Con la combinación de unos y ceros se puede procesar todo tipo de información. Pero esto es algo muy técnico, lo digital también está ligado a la cibercultura. Según Derrick de Kerkhove (director del programa de McLuhan en Cultura y Tecnología de la Universidad de Toronto, Canadá), es desde el computador donde se ha configurado un lenguaje universal: el digital.

A: ¿Cuál crees que sea la importancia del dibujo para un diseñador gráfico? (alguien que diseña pero no ilustra)

A: Creo que como dije antes el dibujo es una herramienta constructiva y perceptiva y ayuda a procesar la información que requerimos para solucionar un proyecto de diseño. Cuando un diseñador boceta hasta *layouts*, está dibujando, está prefigurando el resultado que desea obtener.

A: ¿Cuál es el papel del dibujo en tu proceso creativo?

A: Los procesos creativos en las artes visuales se valen de diferentes herramientas desde la fotografía, el dibujo, la escritura, entre otros.

Yo creo que traer un block de dibujo para hacer tanto bocetos como apuntes ayuda mucho, ya que puedes rápidamente trazar ideas o imágenes que te surgen de repente sobre algo que estás trabajando. En lo particular cuando no puedo solucionar algo, lo sueño en la noche, y cuando despierto apunto o dibujo algo, estoy semiconsciente pero ya tengo un registro.

A: ¿Cómo relacionas al dibujo con las nuevas tecnologías?

A: El dibujo como actividad manual del hombre prosigue desde los apuntes, bocetos o dibujos terminados que se hacían en la era pre-computadora hasta el día de hoy donde artistas digitales continúan la tradición del dibujo manual con ayuda de tabletas digitalizadoras. Estas pasan directamente sus trazos a la pantalla del ordenador sin pasar por el scanner.

A: ¿En que medida te han beneficiado o perjudicado las nuevas tecnologías?

A: Las nuevas tecnologías han enriquecido los procesos creativos y de trabajo que ya se tenían antes. También la cibercultura ha propiciado el movimiento de la libre información por lo que es más fácil encontrar comunidades de artistas *online* que te permiten tener un *feedback* con otros creativos.

Como menciona Gómez Morin, antes los artistas eran más reacios a compartir sus "recetas de cocina", ahora los jóvenes artistas tienen más inclinación a compartir técnicas, a crear foros *online*, para compartir obras, y hasta para hacer "cadáveres exquisitos" *online*.

El diseñador e ilustrador Milton Gleaser un día expresó que "los ordenadores son al diseño lo que el horno de microondas a la cocina". El único problema grave que veo es que las nuevas tecnologías han cuestionado y puesto en aprietos al concepto de copyright, nunca como ahora había sido más fácil piratear imágenes. Han surgido propuestas como *creative commons*, pero el derecho de autor en la era digital se ha vuelto

un asunto espinoso. También como escribió Brad Holland en *The education of an Illustrator*, el uso de bancos de imágenes puso en peligro la cultura del encargo para ilustrar un determinado artículo, poster, ect.

A: ¿Crees que se saturara el ambiente digital y se volverá a lo tradicional?

A: Estoy de acuerdo con Federico Jordán: la tecnología es el resultado de la tradición. Yo creo que más bien se utilizará lo que sólo se puede hacer con los ordenadores y la calidez de lo tradicional no se olvidará. Se obtendrá lo mejor de ambos mundos para obtener los mejores resultados.

A: ¿O es mejor un balance entre técnicas tradicionales y técnicas digitales?

A: Exactamente es lo mejor. Como dije antes puedes seguir dibujando a mano en tabletas digitalizadoras. Como dijo Gómez Morin tal vez en un futuro tengamos lienzos a escala humana que serán pantallas *touch screen* donde pintarás digitalmente. Claro los románticos extrañarían los olores del óleo. Pero sería otra opción, no un absoluto. La opción natural por muchos artistas son las llamadas técnicas tradigitales, que tampoco son un absoluto, sino la manera en que un artista en particular resuelve el uso de las técnicas tradicionales y digitales en su trabajo.

A: ¿Cómo interviene el dibujo en tu pensamiento visual?

A: El dibujo es lo que me permite tener un diálogo conmigo mismo, un soliloquio mental, donde puedo pensar visualmente. Arribar a conceptos que parten de un proceso de dibujar y pensar.

A: ¿Cómo interviene el dibujo en el procesamiento de información de un estudiante o de un profesional?

A: Como vimos antes el dibujo es una herramienta constructiva y perceptiva, es un registro de la información que tengo alrededor de mí como sujeto.

A: Alguien dijo: "El software más importante son el cerebro y los ojos. El hardware más importante son el papel y el lápiz", que opinas al respecto? (a.)

A: Que tienen razón, sólo faltaron las ideas, el contenido.

a. "(Büro Destruct", Arte y Diseño, No. 52, Madrid, España, pp. 35.)

5.3 Carpeta de trabajo

Trabajos realizados en el Posgrado de Artes Visuales y que se relacionaron para la presente investigación:



Fig. 69 Cuaderno de apuntes, Taller de Dibujo y Pintura, Dibujos con la mano izquierda, Mtro. Guillermo Getino, Academia de San Carlos, Tinta y Photoshop, 2008. El objetivo del ejercicio era estimular el lado izquierdo del cerebro.

Fig. 70 Cuaderno de apuntes, Taller de Dibujo y Pintura, Dibujos con la mano izquierda, Mtro. Guillermo Getino, Academia de San Carlos, Tinta y Photoshop, 2008. Usar la mano izquierda es para usar el lado derecho del cerebro, nuestro lado creativo y donde se captan las relaciones espaciales y visuales. También nos permite una mirada con menos prejuicios.

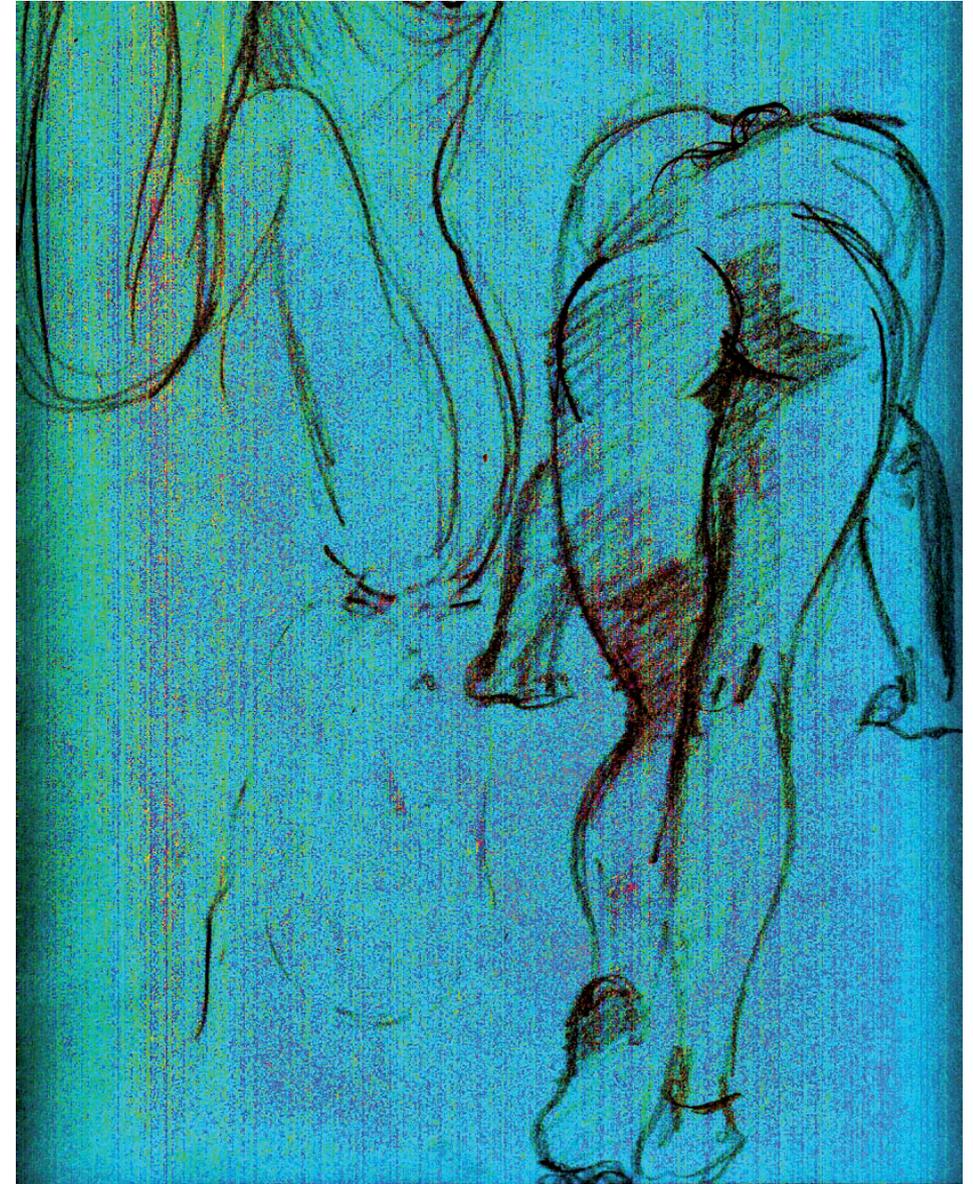


Fig. 71 Dibujo al natural con modelo, Taller de Dibujo y Pintura, Mtro. Guillermo Getino, Academia de San Carlos, Grafito sobre papel bond e intervenido con Photoshop, 2008. Dibujar el cuerpo humano es un gran reto, el objetivo era lograr una mirada inédita sobre nuestra propia condición humana. Al intervenir el original con el software exploraba otra gráfica propiciada por las nuevas tecnologías.



Fig. 72 Dibujo al natural con modelo, Taller de Dibujo y Pintura, Mtro. Guillermo Getino, Academia de San Carlos, Grafito sobre papel bond e intervenido con Photoshop, 2008.

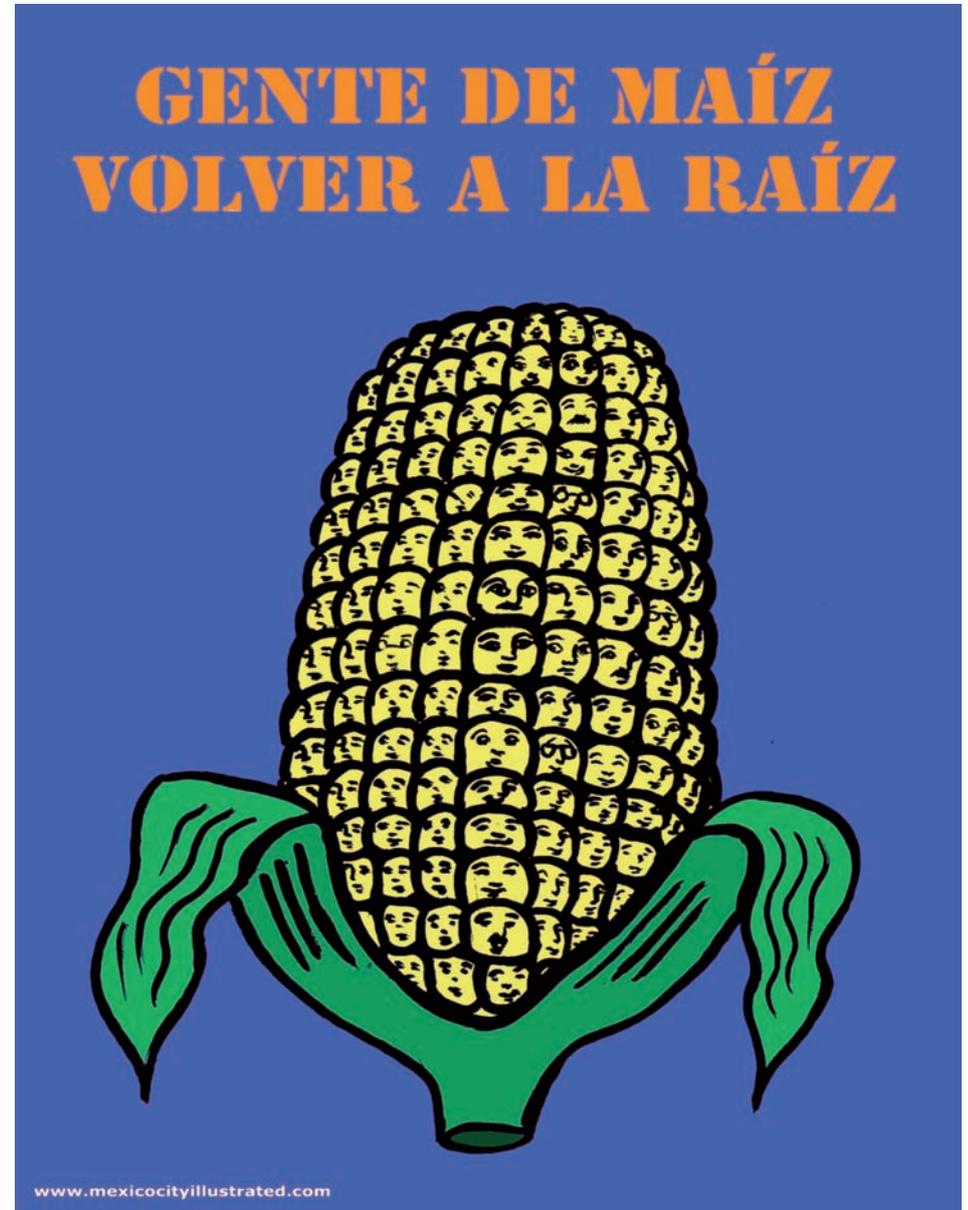


Fig. 73 Gente de Maíz, cartel social, Seminario de Semiotica, Academia de San Carlos, dibujo a mano alzada y photoshop, 2008.



Fig. 74 ¿Censura en México? Cartel, Seminario de Semiotica, Academia de San Carlos, dibujo vectorial y photoshop, 2008.



Fig. 75 "Todo México es territorio narco", intervención, Seminario de Semiotica, Academia de San Carlos, photoshop, 2008.



Fig. 76 Sticker de la pieza anterior. Seminario de Arte Urbano. Mtro. Mauricio Juárez Servín.

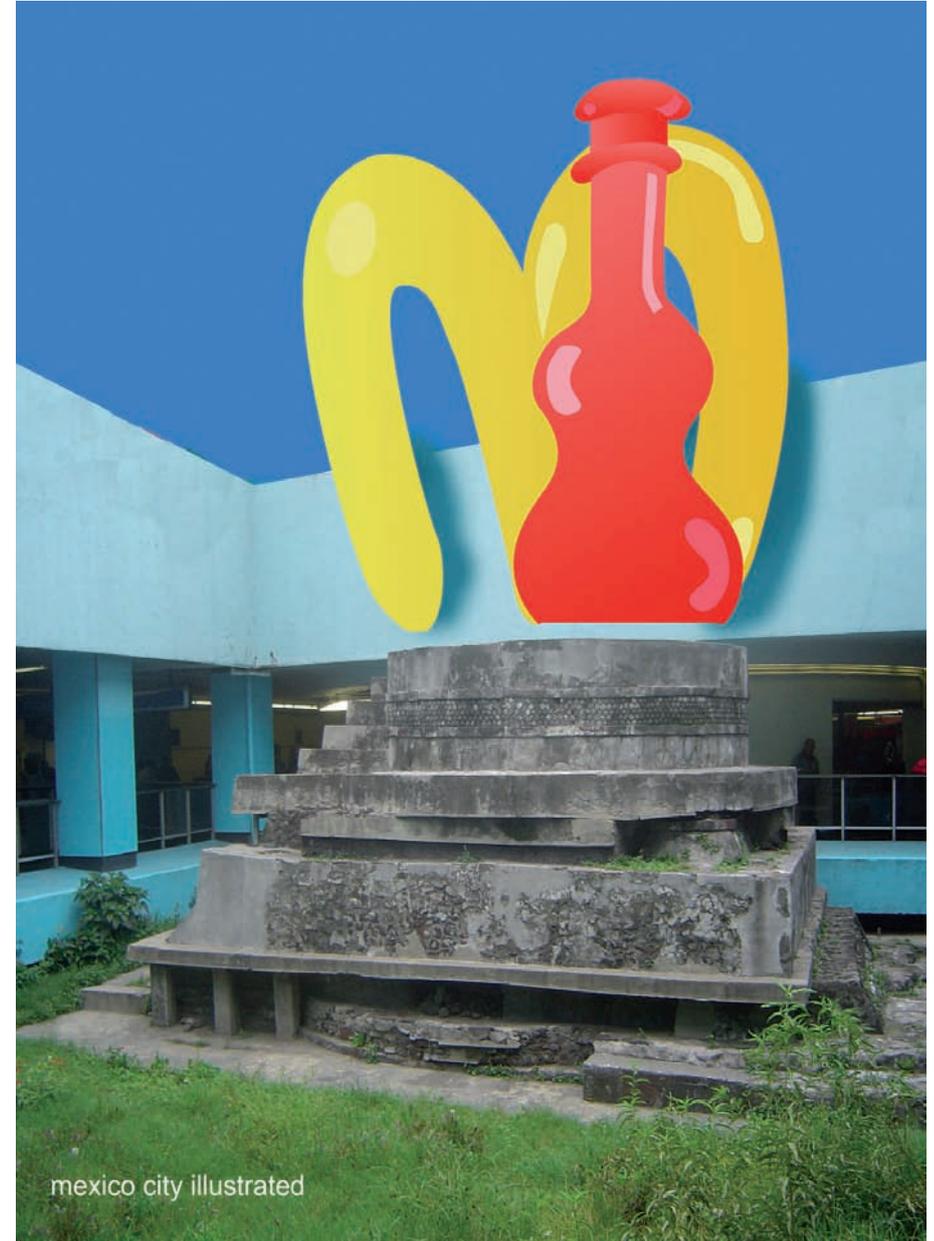


Fig. 77 Seminario de Arte Urbano, Intervención virtual en el Metro Pino Suárez, Proyecto de Inflables, TvLife", Academia de San Carlos, digital, 2008.

Fig. 78. Seminario de Arte Urbano, Intervención virtual en el Metro Pino Suárez, Proyecto de Inflables, "Sr. Futbol", Academia de San Carlos, digital, 2008.



Fig. 79. Seminario de Arte Urbano, Intervención virtual en el Metro Pino Suárez, Proyecto de Inflables, "McMexico", Academia de San Carlos, digital, 2008.



El lobo feroz embargó la casa de los cerditos.

Esto no es un cuento, ya que si el banco amenaza con embargarte tienes que informarte de tus derechos como usuario de servicios financieros. Puedes acudir a la CONDUSEF.



Fig. 80 Seminario de Arte Urbano, cultura financiera, cartel,digital , 2008.



Fig. 81 Seminario de Arte Urbano, "Digital Border", Cartel,digital , 2008.

Trabajos experimentales libres, pero realizados durante el Posgrado en Artes Visuales y relacionados con la investigación. El objetivo era continuar experimentando con la gráfica digital.



Fig. 82 Uso de tipografías, fotografías, dibujos, objetos escaneados, trazos, manchas, etc. Collage digital. 2008.



Fig. 83 Collage digital. De la misma serie experimentando con los mismos elementos gráficos.



Fig. 84 Collage digital. En estos trabajos se buscaba encontrar buenas composiciones visuales jugando con las distintas posibilidades que puede ofrecer un software como Photoshop, para editar los diferentes elementos en diferentes capas.

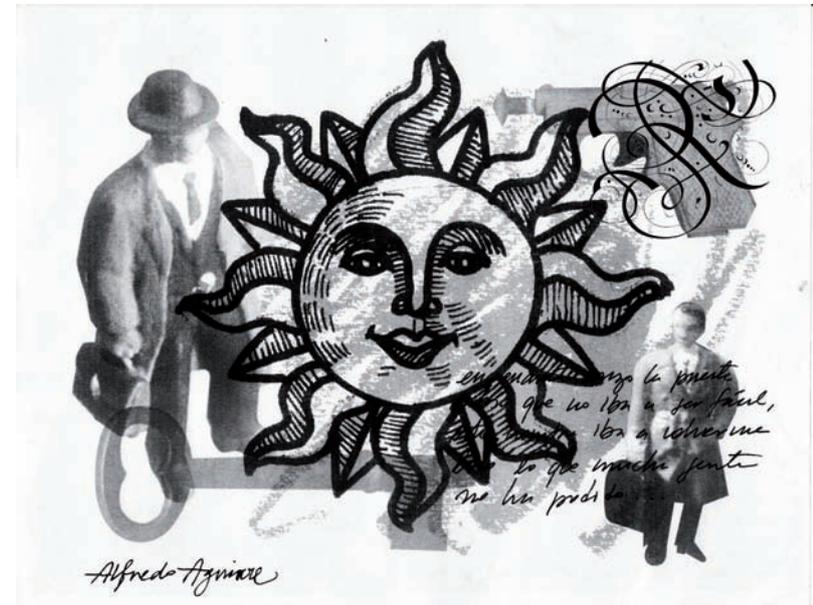


Fig. 85 Collage digital (dibujo, fotografía, tipografía, manchas, escritos a mano), 2008.



Fig. 86 Collage digital. El objetivo también era explorar la gráfica en blanco y negro, que plantea un reto interesante, ya que no siempre se pueden producir proyectos a color.

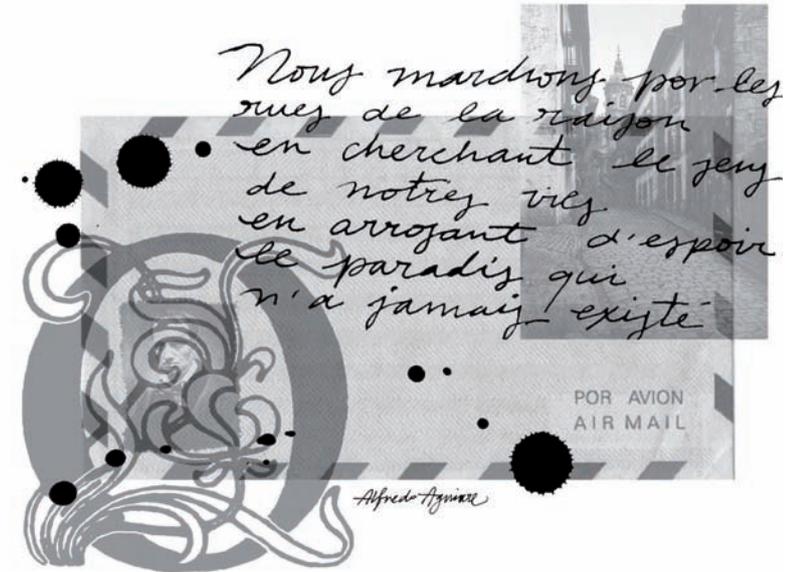


Fig. 88 Collage digital. La idea de la serie nació de una convocatoria de la revista universitaria *Punto de Partida*.

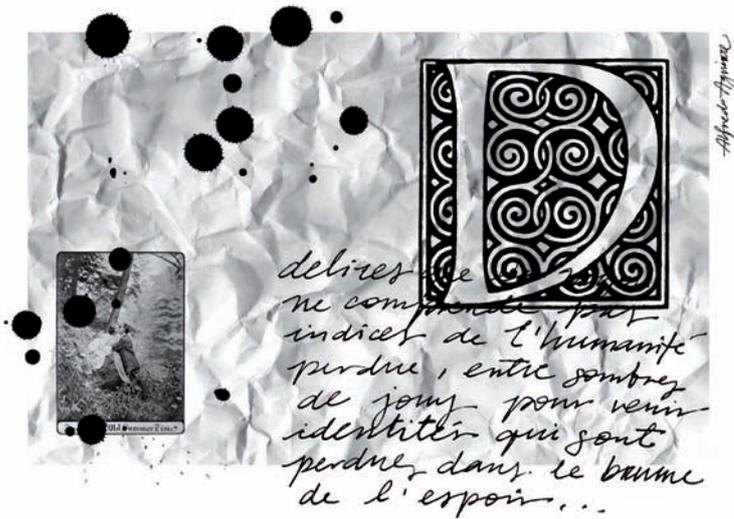
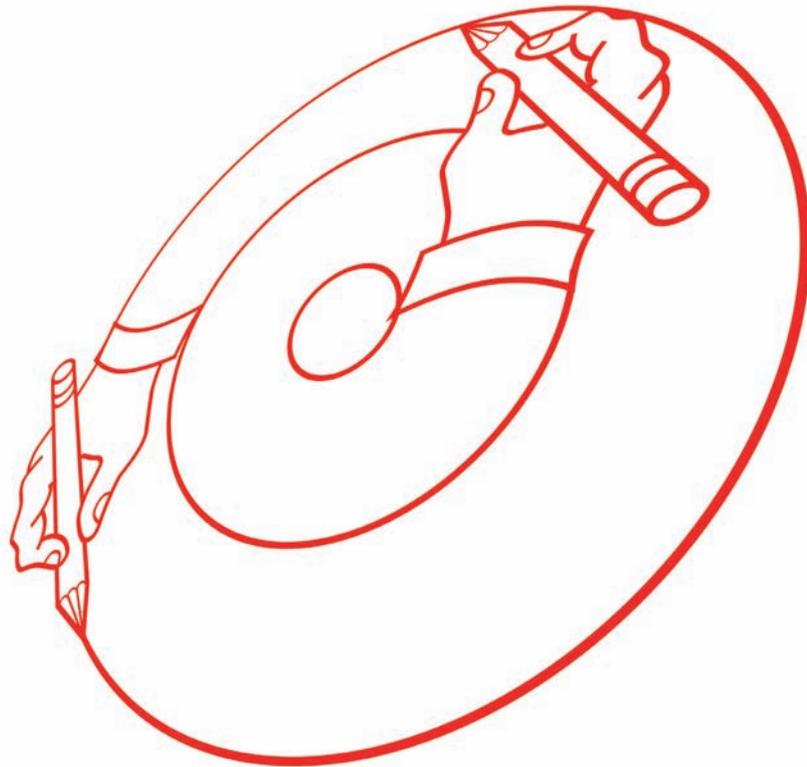


Fig. 87 Collage digital [tintas, objetos escaneados, textos a mano, fotografía].

SHIGEO FUKUDA

福田 繁雄



IN MEMORIAM
1932 - 2009

ALFREDO AGUIRRE © 2009

Fig. 89 Homenaje a Shigeo Fukuda, cartel, digital 2009. El concepto empleado para este cartel se basa en la influencia de Escher sobre el maestro japonés.

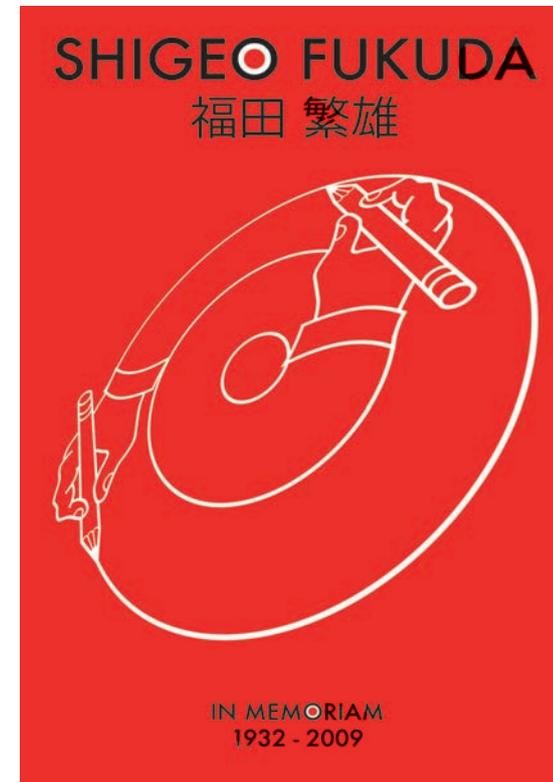


Fig. 90 Homenaje a Shigeo Fukuda, cartel, digital, versión alterna, 2009. El objetivo de este cartel aparte de participar en el homenaje al maestro nipón, era de experimentar y buscar la llamada gráfica digital por medio del dibujo vectorial.

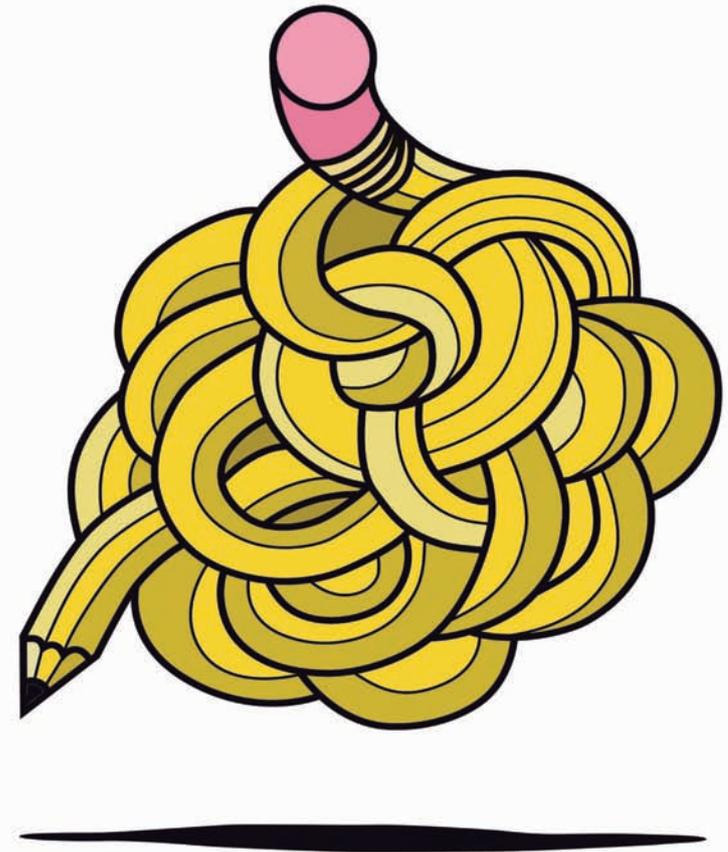
Fig. 91 Bocetos del cartel en Homenaje a Shigeo Fukuda. El dibujo ayuda a volver objetos los conceptos que tenemos primero en la mente.





Fig. 92 Colección completa de los 76 carteles de 76 diseñadores internacionales que forman parte del Homenaje a Shigeo Fukuda. Esta muestra está viajando por el mundo.

GRAPHIC DESIGN DAY



April 27th 2009 www.alfredoaguirre.blogspot.com

Fig. 93 Postal para el Día Mundial del Diseño Gráfico, Dibujo Vectorial. Experimento con el dibujo basado en algoritmos matemáticos que realiza la computadora. Se difundió en la bitácora electrónica www.alfredoaguirre.blogspot.com.

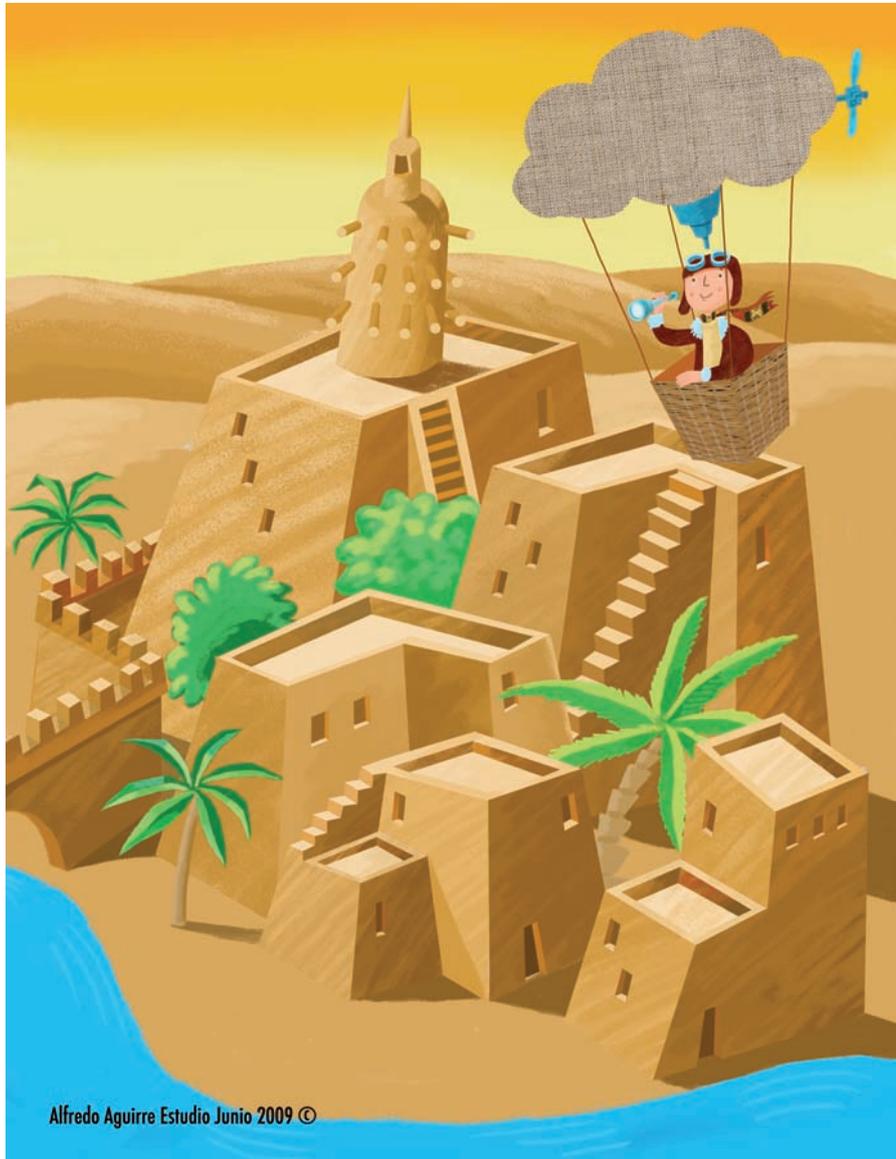


Fig. 94 Ilustración para niños y jóvenes. Photoshop y tableta digital wacom. La idea era experimentar con la llamada pintura digital y que se basa en "pinceles" que están basados en trazos hechos de manera manual.



Fig. 95 Uso de tableta Wacom para realizar pintura digital. Lo primero que se debe aprender es la coordinación ojo-mano-pantalla. Ya que todo el tiempo los ojos ven la pantalla del ordenador y no ven la tableta. Esto es una relación diferente como cuando se realiza un dibujo manual tradicional, donde la relación es ojos-mano-papel (soporte). La pluma tiene una buena sensibilidad a la presión de la mano. Se puede trabajar en programas para pintar y dibujar como Photoshop o Painter. Para hacer dibujo vectorial se puede usar Illustrator, Freehand o Corel Draw. La mayoría de los programas permiten trabajar en capas lo que permite organizar muy bien el trabajo. Esto es muy bueno cuando se hacen fondos. En esta imagen use un boceto hecho a mano de base. Se puede trabajar con los pinceles que vienen en el programa, o hacer sus propios pinceles, o bajarlos de la red, donde otros artistas suben pinceles para que otros colegas puedan usarlos con acceso libre.

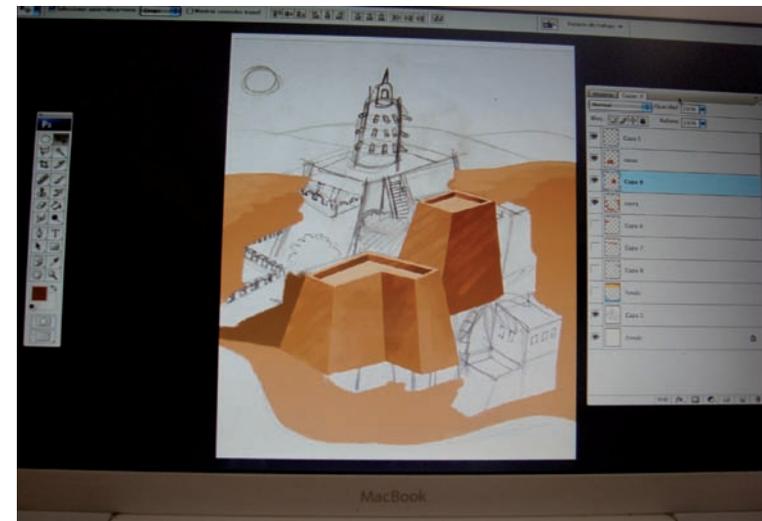


Fig. 96 El uso de la pintura digital y la tableta digital. El empleo de *layers* es vital para organizar el trabajo.

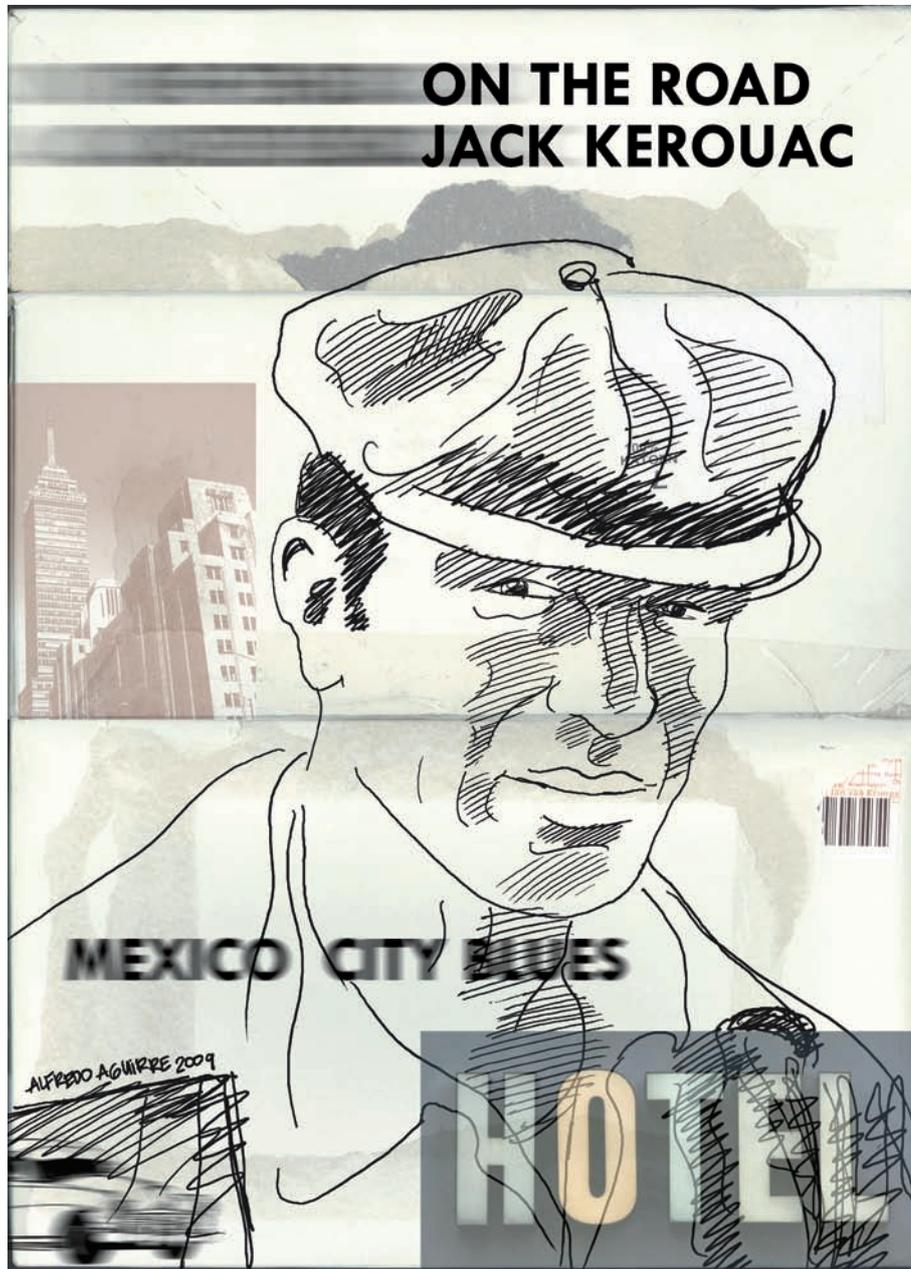


Fig. 97 "On The Road", Collage y dibujo digital. Basado en la famosa novela del escritor Jack Kerouac, es un ejercicio de gráfica digital.

Uno de los propósitos en la maestría es que el estudiante ligue sus trabajos prácticos con su investigación, para comprobar y resaltar los objetivos que quiere cumplir. Así que en el curso de algunas materias trate de usar las nuevas tecnologías en mis trabajos durante mi estancia como estudiante en la Academia de San Carlos.

Es una oportunidad para experimentar e investigar, ya que a veces en el medio profesional la inercia de algunas fórmulas ya muy usadas que tenemos en nuestro ejercicio profesional nos hacen perder el gusto por probar nuestros viejos paradigmas, como una vez lo afirmara en clase el Mtro. Juan Antonio Madrid durante la clase de experimentación plástica.

Por ejemplo en el taller de Dibujo con el Mtro. Guillermo Gettino, use el programa Photoshop para alterar, editar, modificar, intervenir mis apuntes al natural que tomaba en la calle durante una de las tantas incursiones por la ciudad que tuvimos en el taller. El Mtro. Gettino, un buen conocedor del centro histórico, nos llevo a varios sitios de esta zona de la Ciudad de México para dibujar el entorno inmediato de la Academia de San Carlos. Y es que la academia a tenido una relación muy peculiar con el centro histórico lo que ha servido para la producción visual de varias generaciones de egresados de nuestra institución.

En la Fig. 69 y Fig. 70 se pueden ver mis dibujos al natural de mi libreta de apuntes, que fueron editados en el programa Photoshop para buscar otro sentido visual. En la Fig. 71 y Fig. 72 muestro dos dibujos que hice con modelo en el taller, que también fueron editados en Photoshop. Busqué darles un toque más gráfico a los dibujos al revelar más la textura del papel al pasarlos por el scanner.

En el Seminario de Semiótica (con el Mtro. Mauricio Juárez Servín) abordamos diversos temas, usando la retórica. Entonces realice varios carteles sobre diversos tópicos para analizar el uso del discurso visual en la sociedad.

En la Fig. 73 muestro un cartel que hice sobre la cultura del maíz en México, y en relación al problema del maíz transgénico también. Un asunto complicado y que es un debate de actualidad y que de manera ineludible tiene que ver con el futuro de México. Aquí usé un dibujo en tinta y que edite en Photoshop para darle color. Se puede hacer una impresión digital o trabajarlo en serigrafía.

En la Fig. 74 se muestra otra tema de actualidad en esos momentos y que se relaciona con la censura en México, varios de estos trabajos realizados en la academia los publiqué en mi *blog* llamado *Mexico City Illustrated* (www.alfredoaguirre.blogspot.com). Este gráfico funciona como cartel y como postal, lo realice usando la técnica del dibujo vectorial en *illustrator* y me apoye con fotografías.

En la Fig. 75 dentro del Seminario de Arte Urbano con el Mtro. Mauricio Juárez Servín realizamos y analizamos diversos trabajos que se relacionan con esta actividad. Digo actividad porque mucho del arte urbano tiene que ver con los procesos de análisis que hacen de la realidad los artistas. Esta pieza en realidad no es un dibujo, aunque la tipografía si fue dibujada, y se uso el programa Photoshop. La pieza es una intervención a conocida publicidad de conocida compañía telefónica y que ironiza sobre el problema

muy actual y muy grave sobre el crimen organizado en nuestro país.

También dentro del Seminario de Arte Urbano realicé tres piezas que buscaban proyectarse al campo real. Pero quedaron en bosquejos, son tres inflables que se supone estarían en el metro Pino Suárez en un antiguo adoratorio prehispánico.

La Fig. 77 "TV-Life" ironiza sobre la relación de los mexicanos con los medios en especial con la televisión y como a gente busca la evasión con estos medios. Y es como una crítica a la cultura de la TV (claro si es que podemos llamarlo cultura).

La Fig. 78, "Sr. Futbol" es otra revisión del fenómeno mediático del futbol, que es a nivel mundial, no sólo de México. "Pan y Circo", decían los romanos, "Pan y Futbol" podría decirse ahora, claro que en ciertas zonas del país tal vez sólo sea Futbol.

La Fig. 79 muestra la pieza: "Mc México", nació de una idea que tuve al ver una exposición sobre los migrantes en el Museo de Culturas Populares de Coyoacán. Ya que esta pieza muestra el tema de la migración y tal vez hasta de la cultura fronteriza, como la relación México-USA (qué es vital para nuestro país aunque pese) pasa por un proceso de transculturización en los dos países. Cuando los romanos conquistaron a Grecia adoptaron todo el panteón griego con nuevos nombres.

Estas tres piezas al ser colocadas en un antiguo adoratorio al dios Ehécatl (dios del viento en la mitología azteca) podrían también significar que los viejos dioses aztecas ha sido sustituidos por los nuevos dioses de la posmodernidad: la televisión, el futbol, los mass-media, la transculturización, etc. La sociedad del espectáculo como diría Guy Debord. Estas piezas son dibujos en illustrator sobre fotografías y editado todo en Photoshop.

La Fig. 80 muestra un cartel para el mismo seminario de arte urbano y que es un cartel pensado para fomentar la cultura financiera en nuestro país.

La Fig. 81 es otro cartel del mismo seminario, "Digital Border", es un cartel basado en un *stencil* encontrado en la calle y que trata sobre los imaginarios que se construyen en la "frontera digital" entre México y Estados Unidos, use neologismos para expresar una nueva realidad basada en la transculturización de la vida fronteriza, tanto física como virtual.

También muestro otros trabajos paralelos que trabajé durante mi estancia en la maestría, por ejemplo de la Fig. 82 a la Fig. 88 realice una serie de collages digitales con el objetivo de experimentar y que fueron también pensados para participar en el concurso universitario *Punto de Partida*. Use viejas fotos, otros objetos los pase por el escáner, escribí textos, use manchas de tintas, todo fue editado en el programa Photoshop.

En la Fig. 89 muestro un cartel que diseñé durante mi estancia en San Carlos, fue una invitación de la Bienal Internacional del Cartel Bolivia 2009. El motivo del cartel es

un homenaje al recientemente fallecido diseñador japonés Shigeo Fukuda, quién fue muy prolífico en varios campos y que tuvo marcadas influencias de Escher. En la Fig. 91 muestro varios bocetos y conceptos que realice buscando esa "inmediatez visual" tan característica del maestro nipón.

Es un diseño sobrio que busca evocar el fuerte impacto gráfico de los trabajos de Fukuda, realizado en dibujo vectorial. Muestra dos manos con un lápiz cada una y que forman una espiral "creativa" que parece no tener fin. Usé los colores de la bandera de Japón y el diseño también esta basado en un círculo, como el sol que aparece en la bandera nipona. La Fig. 90 es otra versión del cartel.

Este proyecto de cartel se presentó con otros trabajos, 76 diseñadores de todo el mundo hacen el homenaje, uno por cada año de vida que tuvo el maestro japonés. Se pueden ver en el sitio: www.76designersforfukuda.com.

También en noviembre de 2009 en el Museo Nacional de Arte de La Paz, Bolivia se presentó una exposición con los carteles impresos del Homenaje a Fukuda dentro de la 3ra. Bienal del Cartel Bolivia 2009. La Fig. 92 muestra la colección completa de carteles.

La Fig. 93 muestra una postal que diseñé para el Día Mundial del Diseño Gráfico y que también publique en mi blog. Es un diseño muy libre que tuvo varias visitas en el *blog*, una imagen inquietante para muchos. También es un dibujo vectorial.

La Fig. 94 muestra una ilustración que trabajé con la tableta digital Wacom, y que es un experimento ya que nunca había dibujado en un soporte electrónico. Trate de usar la llamada pintura digital, en este caso con el programa Photoshop. También se puede usar el programa Painter. Es una ilustración para niños, basada en las películas de aventuras sobre exploradores de lugares exóticos y lejanos.

La Fig. 95 y Fig. 96 muestran un poco el uso de la tableta digital y la computadora para realizar una ilustración con pintura digital. También en la tableta se puede dibujar a mano alzada, práctica que requiere bastante práctica. Digo esto porque es paradójico que para poder dibujar en una tableta digital es necesario hacer una coordinación ojos-manos, que es diferente a la coordinación ojos-manos del dibujo tradicional.

La Fig. 97 muestra un collage y dibujo digital, digo digital porque fue hecho dibujando directamente sobre una Pen Tablet Wacom Intuos 3. Esta imagen titulada "On The Road" esta basada en el famoso libro de Jack Kerouac, un road movie hecho novela que narra el periplo del autor por la "América profunda" y que incluye visitas a la Ciudad de México en los años 50. En este trabajo use el programa Photoshop para editar todos los elementos y tracé directamente el dibujo de Kerouac sobre la Pen Tablet, use una foto de fondo para guiarme y conseguir un buen parecido, aunque aún así, se necesita practicar bastante para dominar el dibujo digital.

Así que habiendo iniciado esta muestra de trabajos con un dibujo analógico, cierro estos trabajos con un dibujo digital como parte de mis experimentos con el dibujo y las nuevas tecnologías.

5.4 Proceso de trabajo

Pues siendo miembro de una generación que estuvo en la ENAP justo cuando fue el *boom* de las computadoras, es decir, en los años 90. Fui testigo de cómo empezaron a integrarse al medio. Sin embargo, esta es como una generación sandwich, porque todavía tuvimos la enseñanza con técnicas tradicionales. Así no fue raro hacer láminas de geometría con estilógrafos y tiralíneas, tuve maestros de ilustración tradicional y clases de dibujo con modelo. Cuando estaba finalizando mis estudios algunos compañeros tenían una PC, y los más afortunados tenían una Mac.

Cuando oía hablar de las Mac en la ENAP, me sonaba a objetos que no eran de fácil acceso. Así que cuando egresé y empecé a ilustrar y a participar en el Catálogo de Ilustradores del CONACULTA, que me abrió puertas a diversos medios y publicaciones, seguí trabajando de manera tradicional ya que amaba la acuarela, y admiraba los trabajos de Folon con este medio. También me gustaba el acrílico, admiraba los trabajos con esta técnica de Brad Holland y Rafal Olbinsky. Sin olvidar que también me gustaba hacer collages con recortes de papel, viejos grabados, manchas y trazos sueltos; me gustaban los collages de ilustradores checos y polacos; recuerdo los collages de Ivan Chermayeff. Claro yo no escapé a la atracción por el aerógrafo, pero nunca lo utilicé totalmente, recuerdo que hasta conocí a Dante Escalante, un ilustrador que era famoso en el medio publicitario de México. Escalante pertenecía a una generación de ilustradores para la cual su mayor tecnología era el aerógrafo. Admiraban a los aerógrafistas japoneses y las pinturas de Boris Vallejo.

Precisamente nunca terminé de aprender aerógrafo porque descubrí un día el trabajo el ordenador de Javier Romero, un diseñador español afincado en Nueva York, pionero en el uso de ordenadores para trabajar, difundir y enviar su trabajo por *modem*. El estilo totalmente gráfico, con influencias constructivistas, cubistas y art deco de Romero me impresionó. La elegancia y síntesis de sus diseños eran muy atractivos. Fue cuando ví que la computadora ofrecía otro estilo de trabajo con más impacto gráfico. En esos días conocí también a Julio Pérez, un ilustrador mexicano que probó fortuna en el medio publicitario de España. En esos días de los años 90, ilustradores y/o diseñadores como Peret y Javier Mariscal daban a conocer el diseño español por todo el mundo. La apoteosis fueron las Olimpiadas que organizó España con la mascota Cobi en la misma década.

Entonces al conocer el trabajo de Romero, de Peret y de Mariscal, quise indagar y experimentar con la computadora. Recuerdo que en la ENAP tuve clases de PC, pero nunca entendí nada. La interfase de la PC me daba problemas, no era amigable para mí. Mis primeras clases de Mac fueron con una compañera de escuela (la mtra. Claudia Sánchez ✦), quién había adquirido recientemente una Mac y daba clases en su casa. Mi compañera también me dio a conocer una revista que algunos enapos recordarán: *Step-by-step*. Que era una publicación estadounidense que tenía artículos con diseñadores y entrevistas, tenía muchas fotos con ejemplos de cómo estos artistas hacían sus trabajos. A la par que publicaban técnicas digitales publicaban técnicas digitales. Y también técnicas tradicionales.

Así, mi compañera de entonces me dio clases del sistema operativo de la Mac, y desde entonces me pareció una interfase amigable e intuitiva. Sin embargo, estuve trabajando en PC algún tiempo y pude adquirir una Mac, mucho tiempo después. Pero al igual que Mauricio Gómez Morin seguí usando técnicas tradicionales mucho tiempo, a la par que experimentaba con otros estilos usando el ordenador.

Pero con el paso del tiempo me di cuenta que no podía dejar la calidez de una mancha hecha con tinta china, la espontaneidad de los trazos o apuntes hechos a lápiz, la inmediatez con el acrílico o la acuarela. Pero también era atraído por esa misteriosa alquimia de la computadora donde al principio unos pocos cuantos iniciados sabían manejarla. Las clases con la mtra. Claudia Sánchez fue cuando empecé a trabajar con el Photoshop y el Illustrator.

Así que decidí que el mejor camino para mí era combinar tanto técnicas tradicionales con las técnicas digitales. Así entonces una enorme variedad de artistas siguió por este medio. Un ejemplo conocido es el libro ilustrado *El día que cambié a mi padre por dos peces de colores* del inglés Dave McKean: combina trazos hechos en tinta china, tipografía hecha a mano, recortes de periódico, capas de acrílico o gesso y fotografías, todo ensamblado en capas de Photoshop.

El trabajo de McKean también me impulsó un gusto por la fotografía, ahora los artistas tenemos acceso a cámaras digitales, con las cuales podemos tomar imágenes y crear nuestro propio banco de imágenes, que más tarde nos pueden servir para un proyecto gráfico.

Pero al igual que muchos artistas y diseñadores, tuve que investigar técnicas por mi cuenta, en libros, en cursos, en pláticas, en la internet. Ahora existen cursos pero en los años 90, la mayoría hizo mucha labor de investigación. Muchos libros venían en inglés. Yo traducí torpemente la *Step-by-step* para saber de técnicas.

Otro elemento importante fue cuando empecé a tener acceso a la internet, cuando llegó la *www* fue todo un acontecimiento para los diseñadores gráficos y comunicadores. La web ayudó a crear comunidades *online* de artistas donde se compartían trabajos, técnicas, datos sobre el uso de las nuevas tecnologías. En los años 90 se crearon los primeros portales de ilustración, en ese sentido el mexicano Federico Jordán fue pionero en este rubro. Con el tiempo se volvió importante tener tu página web para divulgar tu trabajo. También el uso de los blogs que son páginas web pre hechas y gratuitas ayudó a difundir el trabajo de muchos artistas.

A continuación algunas técnicas usadas durante mi investigación:

Técnicas:

Dibujo: Para dibujar con la computadora utilizo el ordenador, el programa Illustrator o freehand, y una tableta digitalizadora (Pen Tablet). Al final de esta investigación pude conseguir una Pen Tablet modelo Intuos 3 9 x 12, tiene un lápiz "grip pen", este modelo tiene una pluma con 1.024 niveles de sensibilidad y una resolución de 5,080 lpi. Este modelo permite interactuar con el Programa Painter de una manera más efectiva, así si uno inclina por ejemplo el lápiz electrónico con la herramienta aerógrafo, el chorro de pintura digital responde a esta inclinación. Este modelo al ser grande permite un mejor movimiento natural de los brazos al dibujar, como en un dibujo al natural. Pero creo que es importante haber dominado previamente el dibujo manual antes de utilizar esta herramienta.

Pintura: Se puede hacer pintura digital con el programa Painter, te simula trabajos a la acuarela, al óleo, al acrílico, al carbón, tiza, pastel. Se necesita una buena tableta digitalizadora, y según yo, haber tenido un entrenamiento previo en estas técnicas del modo tradicional. Ya que al fin y al cabo son programas que simulan las técnicas tradicionales.

Collage: Utilizo el programa photoshop, que te da la oportunidad de trabajar en *layers*, y jugar compositivamente con los elementos que quieras: fotografías, viejos grabados, manchas de tinta, dibujos sueltos, tipografías hechas a mano, etc. Lo que tu imaginación te permita.

Fotografía: casi siempre al igual que un block de dibujo traigo conmigo una cámara digital para tomar fotos de texturas, objetos que me puedan servir para un proyecto. Casi se ha vuelto una necesidad de tal manera que tengo una página de Flickr también.

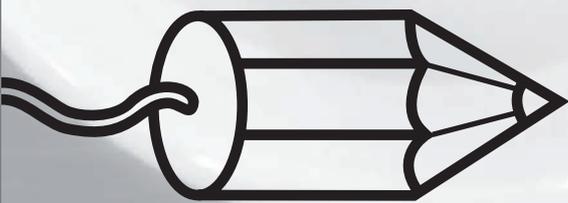
Técnicas tradicionales: sigo utilizando acrílicos, tintas, acuarelas, pastel, scratch y dibujos.

A nivel conceptual en mis trabajos de diseño e ilustración he trabajado con algunos procesos creativos comunes a otros artistas: la intervención, la subversión, la analogía, la metáfora, el collage, la parodia, la revisión, la ironía, entre otros.



CONCLUSIONES

“Dibujo y Nuevas tecnologías”



CONCLUSIONES:

Los cuatro artistas mostrados aquí al acceder a la producción, distribución y difusión de su trabajo usando las nuevas tecnologías de telecomunicación, como la internet, asisten como espectadores y participantes a lo que Marshal McLuhan llamó la “Aldea Global”. Los cuatro ilustradores vivieron la llegada de las nuevas tecnologías al arte, al diseño y a la comunicación visual en los años noventa. Artistas finiseculares que presenciaron la llegada de nuevas tecnologías en el diseño, las artes, las artes y la comunicación visual. Mauricio Gómez Morin es un artista con una formación clásica en las artes visuales, pero que supo adaptarse a las nuevas tecnologías, y supo resolver tanto conceptual como plásticamente este encuentro. Para resolver este encuentro supo hallar el andamiaje conceptual previo que la tradición aporta a las nuevas tecnologías. En cierto modo la tradición siempre ha dialogado con lo nuevo. Esto significó que Gómez Morin es un artista que usa técnicas híbridas ó tradicionales.

Para Gómez Morin el dibujo es una tecnología manual que permite dibujar pensando y pensar dibujando. Para él trabajar a mano implica un proceso mental diferente que trabajar con medios digitales. También cree que la tecnología tiene sus propias fronteras. Su experiencia con las nuevas tecnologías lo llevó como otros artistas a cuestionarse el concepto de obra única e irreplicable.

El uso de las técnicas tradigitales no evade del problema de buscar un lenguaje visual propio. Para buscar un lenguaje propio es muy importante tener una cultura visual, ya que es lo que nos permite cuestionar lo que existe antes, es decir, la tradición. Tener una cultura visual implica una formación que va más allá del dominio de un software. Se trata de educar la mirada, y en este proceso el dibujo es muy útil porque nos enseña a mirar, a observar, a analizar las cosas.

Usar las nuevas tecnologías propician una heterodoxia en los procesos de trabajo, así entonces se puede empezar con un proceso de trabajo analógico para terminar con un proceso digital, o se puede invertir este proceso. Es decir lo digital cuestiona el sentido lineal del proceso de trabajo tradicional. Esta linealidad también corresponde a un pensamiento lineal. Esta heterodoxia también implica la posible incorporación, con nuevo sentido, de imágenes de la tradición, ya sea de la pintura y la fotografía al cine o la video. Es lo que algunos llaman samplear. Palabra nacida en el ambiente de la música electrónica pero que se ha incorporado al argot de la nueva cultura digital.

Existe una relación de estas nuevas tecnologías con el posmodernismo, por la relación espacio-temporal, que se refleja en los collages digitales que evocan el pastiche propio de esta corriente. Esta influencia del posmodernismo implica una pluralidad de visiones, la construcción de metalenguajes que obliga a la reflexión y a cuestionar las funciones y los polisentidos. El uso deliberado del collage o del pastiche expresa también una intertextualidad.

Las raíces conceptuales y estéticas del arte digital se extienden hasta la segunda mitad del siglo XX, es decir en las vanguardias artísticas, tales como el movimiento dadaísta que emerge en diversas ciudades de Europa. Así heredamos de los dadaístas el fotomón

taje, el collage, los *ready-mades*, las acciones políticas y el performance. Son técnicas que han sido "sampleadas" en las artes digitales. El objetivo de los dadaístas con estas técnicas eran la provocación, la ironía y el absurdo para irritar a un público burgués. Ahora tenemos artistas performanceros multimedia que buscan también cuestionar o provocar una respuesta del público. El Pop Art es otro antecedente importante, algunas características son: usar las imágenes de la cultura popular tomados de los medios de comunicación; mover el material de su contexto y aislar al objeto o combinarlo con otros elementos para su contemplación. Utilizar imágenes populares en oposición a la elitista cultura existente en el arte, buscar enfatizar el aspecto banal o kitsch de algún elemento cultural, a menudo a través del uso de la ironía o de la parodia.

El problema de que si el arte digital es arte menor o mayor dependerá de los problemas propios que encuentre en su desarrollo a través del tiempo. De que se convierta en un bien común de la humanidad y de que encuentre su propio lenguaje. En este sentido, el dibujo es el común denominador de todo lenguaje. Ya que se necesita capacidad intelectual para abstraer en una línea.

El dibujo en esencia es una actividad manual desde hace siglos, sólo han cambiado los medios, las herramientas y los soportes. Así entonces la humanidad deja la huella de sus trazos sobre las cavernas prehistóricas hasta las tabletas electrónicas de nuestros días.

El dibujo comunica ideas y conceptos. Y en esto tiene afinidad con la escritura, y como esta tiene también su propia gramática. Es decir, punto, línea y plano. Son los elementos básicos, existen más también como textura, escala, perspectiva y color.

Así como aprendimos la escritura a base de práctica. El dibujo tiene también es una actividad psicomotora que puede llegar a cierto nivel de habilidad. Es recomendable su práctica antes de abordar las nuevas tecnologías.

El dibujo en la enseñanza del dibujo gráfico es importante para evitar la inercia imaginativa y la repetición de clichés gráficos. Para evitar un automatismo tecnológico que significa una práctica enajenada de la computadora, es decir, sin preguntarse por qué y para qué es necesaria la tecnología; y hacia dónde queremos ir con ella. La ilustración ha cruzado el Rubicón digital y ya no habrá marcha atrás. Esto significa que la computadora como herramienta llegó para quedarse. Y como una herramienta más, enriquece el proceso de trabajo de los artistas.

Ricardo Peláez es un ilustrador "híbrido", es decir, que combina el dibujo tradicional con el mundo del píxel y que responde a los requerimientos de una nueva estética: la digital. La digitalización de los medios ha hecho que pueda ser más fácil que la ilustración dialogue con otras técnicas, como la fotografía digital. Como es el caso de Ricardo Peláez. Sin embargo el dibujo es la base de su trabajo, ya que es lo que le ha permitido explorar su entorno para realizar sus proyectos gráficos. Su interés en desarrollarse en la historieta se corresponde con su preocupación por los temas sociales y culturales en su trabajo.

Federico Jordán tiene un estilo es figurativo más no es mimético, como el trabajo de Peláez o aún los dibujos de Gómez Morin. Su trabajo es más conceptual que narrativo, más bien su trabajo pasó de lo lineal a lo intertextual; Gómez Morin es narrativo y Peláez también pero Jordán trabaja más con conceptos. Su trabajo busca el impacto inmediato en la lectura del espectador desprendiéndose de detalles superficiales en la comunicación visual.

También la perspectiva tradicional renacentista no es necesaria en su trabajo, es más una perspectiva simbólica. Aunque atravesó el estudio del dibujo naturalista, para sus proyectos gráficos busca otro estilo de dibujo más gráfico. Cuando es necesario sus dibujos son imágenes gráficas muy esquemáticas.

Algunos dibujos suyos a menudo parecen logotipos por la síntesis que logra, iconos de rápida lectura en un mundo plagado de imágenes que compiten por la atención del espectador.

Su estilo de dibujo a menudo utiliza plastas de color, sin embargo a veces utiliza también el estilo del *Hard edge* (traducido como «dibujo de contornos nítidos»). El *Hard Edge* es un estilo de dibujo que también se volvió popular en la ilustración digital. Si la globalización es un proceso económico, tecnológico, social y cultural a gran escala, que consiste en la creciente comunicación e interdependencia entre los distintos países del mundo unificando sus mercados, sociedades y culturas, a través de una serie de transformaciones sociales, económicas y políticas que les dan un carácter global.

Federico Jordán entonces es un ejemplo de la relación entre la comunicación visual y la globalización. Y como esto se ha visto potenciado con las nuevas tecnologías de la telecomunicación. Porque es un ejemplo de cómo un artista latinoamericano se inserta en un mercado anglosajón aprovechando estas tecnologías. De algún modo su estilo visual es un estilo global (que funciona en otros mercados y culturas ajenos al suyo). Para lograr esto, Jordán es un artista que ha aprovechado su bagaje cultural, sus vivencias, su formación, y en esto creo que muy importante su paso por la Academia de San Carlos. Más allá del software, de nuevos medios de impresión, y de las nuevas tecnologías es más importante que el artista visual e inclusive un ilustrador o diseñador gráfico pueda construir un lenguaje visual que sea congruente con su realidad, con su contexto.

Lo más importante también son los conceptos, las ideas (lo que se quiere comunicar), y después viene la técnica, ya sea analógica o digital o tradigital (con que se comunica). Es decir hablamos de un elemento intelectual y de un elemento virtual para desarrollar su trabajo.

El acceso a las nuevas tecnologías democratizó la imagen en cierto modo, al expandir los programas para crear y editar gráficos accesibles a gran escala, pero la educación visual es básica y el conocimiento de las técnicas tradicionales también.

En los artistas entrevistados se hace evidente el uso del dibujo como herramienta base en sus trabajos, es el andamiaje sobre el cual descansa su producción visual. Sobre todo tomando en cuenta que los programas de dibujo o de pintura actuales tratan de simular

las técnicas tradicionales. Aunque ha nacido técnicas exclusivas del ambiente digital como el *pixel art*.

Después de todo la tecnología es hija de la tradición. Y depende de los artistas visuales analizar, preguntar, dirigir hacia van con las nuevas tecnologías en su trabajo. Como mencionan algunos autores la interacción con interfaces electrónicas (celulares, juegos de video, computadoras, las PDA's, la Internet, etc.) esta creciendo y las nuevas generaciones viven con esto, por eso les es fácil adaptarse a las nuevas tecnologías, han crecido con ellas; pero los jóvenes estudiantes de diseño y artes no deben olvidarse de la práctica manual del dibujo, ¿porqué? porque es otra manera de estar consciente y de sentirse vivo.

Por otro lado, la experiencia de estos cuatro ilustradores/diseñadores nos muestran como su trabajo se liga con el fenómeno de la cibercultura. Tres de ellos cuentan con bitácoras digitales (blogs) donde su trabajo es visto a través del ciberespacio, así entonces participan en la llamada cibercultura. Los Blogs han marcado un hito recientemente. El diario personal público es una de las manifestaciones en donde las personas han expuesto de manera creativa la forma de acceder al ciberespacio, y obtener además, seguimiento y difusión. Así para autores como Derrick de Kerckhove, es desde el computador donde se ha configurado un lenguaje universal: el digital.

El lugar que tienen las nuevas tecnologías en el quehacer que los productores visuales del siglo XXI es muy importante, ya que las nuevas tecnologías se ubican en el contexto de la globalización y de la cibercultura propios de nuestros tiempos; fenómenos que se iniciaron en las postrimerías del siglo XX y que continúan en el amanecer de un nuevo siglo. También ocupan un lugar notable por el desarrollo de este nuevo lenguaje digital que para algunos se está volviendo la nueva cultura universal de la humanidad, desde Occidente hasta Oriente. La humanidad dialoga a través de este lenguaje buscando un nuevo futuro que colme sus inquietudes. Se buscan nuevos derroteros en los campos de la percepción e imaginación humanas.



Fuentes de Consulta

a) Bibliografía:

Acha, Juan, *Teoría del Dibujo, su Sociología y Estética*, Ediciones Coyoacán, México, 1999.
Chávez Silva, Eduardo, *Encuentro Otras Gráficas*, UNAM, México, 1993.

Fuentes, Carlos, *El prisionero de las Lomas*, Ilustraciones, Peláez Goycochea, Ricardo, Clásicos Ilustrados Latinoamericanos, Grupo Editorial Norma, México, 2005.

Giannetti, Claudia, *Estética Digital - Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*, Editorial L'Angelot Associació de Cultura Contemporània L'Angelot, Barcelona, 2002.

Guzmán, Vicente, *El apunte, Alquimia Figurativa*, México, Unidad Xochimilco, UAM, 1994.

Heller, Steven, Arisman, Marshall, *The Education of an Illustrator*, School of Visual Arts, New York, 2000.

Hockney, David, *Dibujos en Fax*, Centro Cultural Arte Contemporáneo, Fundación Cultural Televisa, 1995.

Horrocks, Chris, Jevtic, Zoran, *Jean Baudrillard para principiantes*, Era Naciente SRL, Buenos Aires Argentina, 2001.

Tribe, Mark, *Arte y nuevas tecnologías*, Taschen, Colonia, Alemania, 2006.

Varios autores, *I SIMPOSIO Las nuevas tecnologías y su inserción en la plástica tradicional*, ENAP - Coordinación de Estudios de Posgrado, UNAM, México, 2007.

Wray, Anna, *Hand Made Graphics, Tools and techniques beyond the mouse*, Rotovision, Switzerland, 2009.

Zapaterra, Yolanda, *Illustration: real world illustration projects from brief to finished solution*, RotoVision, Switzerland, 1998.

Zeegen, Lawrence, *Digital Illustration, a master class in creative image-making*, RotoVision, Switzerland, 2005.

Zeegen, Lawrence, *Principios de Ilustración*, Gustavo Gilli, Barcelona, 2006.

b) Hemerografía:

Beltrán, Félix, "La peor crisis del diseño gráfico", Revista a! diseño, Año 6, No. 33, 1997, pp. 32-33.

Estrada, Óscar, "Federico Jordán, Entre el grafito y el byte", Revista Postdata PD, Año Uno, Número 9, 2003.

Rojo, Pepe, "Tres ciudades ficticias", Revista Complot, No. 79, septiembre 2003.

c) Conferencias:

Bassani Antivari, Tulia, Universidad Anáhuac, "Encuentros y desencuentros entre el hacer y su fundamentación en las artes y el diseño", III Simposio Investigación en Arte y Diseño, ¿Conciliación o distanciamiento entre la Teoría y La Práctica? Facultad de Arquitectura, Ciudad Universitaria, 13,14 y 15 de noviembre, 2007.

d) Entrevistas:

Aguirre García, Alfredo Agustin, "Dibujo, grabado y nuevas tecnologías", entrevista a Mauricio Gómez Morin, México, D.F., diciembre 2008.
 Aguirre García, Alfredo Agustin, "Dibujo, arte secuencial y nuevas tecnologías", Entrevista a Ricardo Peláez México, D.F., febrero 2008.
 Aguirre García, Alfredo Agustin, "Dibujo, ilustración digital y globalización", entrevista a Federico Jordán, México, D.F., abril de 2008.

e) Páginas de internet:

- www.fjordan.com
- www.ilustracionmexico.org
- www.illustrationmundo.com
- www.maquinadeimagenes.blogspot.com
- www.pixelcreation.fr
- <http://www.victorsulser.com>
- www.zoveck.com



Apéndice

ANEXO TENDENCIAS EN LA ILUSTRACIÓN DIGITAL CONTEMPORÁNEA



PIXEL ART

<http://hello.eboy.com/eboy> Alemania



DIBUJO VECTORIAL

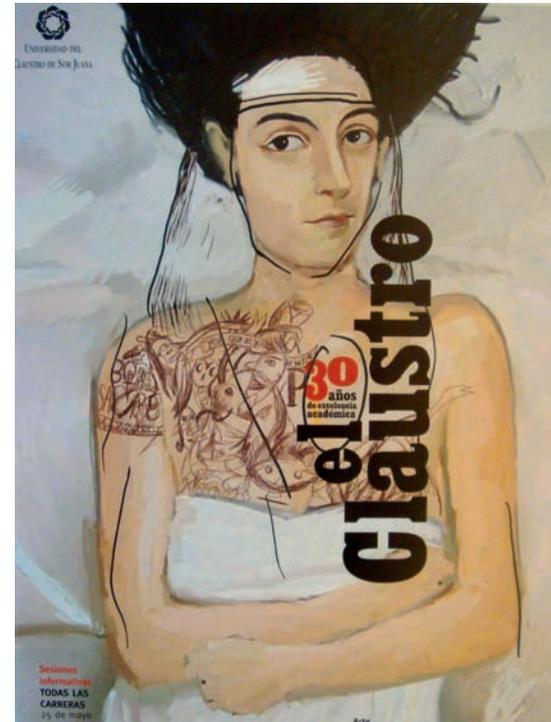
Jorge Alderete México-Argentina



Catalina Estrada España
www.katika.net

PINTURA DIGITAL

Gabriel Pacheco, PhotoShop, México.



Alejandro Magallanes, México,
cartel para la Universidad Claustro
de Sor Juana.

COLLAGE DIGITAL



Marion Deuchars, Inglaterra
www.mariondeuchars.com



étapes

diseño y cultura visual



Zoveck, México, D.F.
Portada para la revista étapes, Francia
www.zoveck.com

HAND MADE GRAPHICS



Yuko Shimizu, Japón
Calendario para MTV,
www.yukoart.com

Cronología de la Digitalización⁵³

1970 Ken Thompson y Dennis Ritchie construyen el sistema operativo UNIX.

1971 Intel crea el primer microprocesador de un solo chip (el 4-bit Intel 4004).

1973 IBM crea el primer disco duro sellado.

1975 El MITS Altair es el primer ordenador personal destacable, a un precio de sólo 439 dólares del momento.

1977 Debuta el Apple 11 en la primera West Coast Computer Fair de San Francisco.

1981 IBM lanza el primer PC, basado en una arquitectura abierta y la licencia DOS, propiedad de una pequeña compañía llamada Microsoft.

1981 Xerox Alto presenta el entorno gráfico para el usuario junto al ratón, el simulador de escritorio, los iconos, las ventanas y el menú.

1982 Commodore crea el primer ordenador que se comercializará a un precio asequible; se venden 22 millones de equipos, a un precio de 400 dólares.

1984 En enero, Apple lanza el primer Macintosh, con su entorno gráfico para el usuario, con un impacto mayor del que produjo el PC de IBM en 1981.

1985 Se crea el Commodore Amiga, con gráficos y sonidos avanzados, además de un sistema operativo multifunción y el entorno de usuario gráfico.

1985 Se crea Windows. A partir de entonces pasará por numerosas actualizaciones y cambios hasta su configuración actual.

1986 Aparece el Intel Processor 80386; proporciona una arquitectura de 32 bits que rompe la barrera de 640 kb de memoria y reproduce programas desarrollados para entornos gráficos.

1987 Apple lanza al mercado su primer Macintosh en color, el Mac 11, capaz de mostrar combinaciones de 256 colores de una paleta de 16 millones de colores.

1990 Adobe presenta Photoshop, que llegará a dominar el mercado de la edición fotográfica.

1991-92 Se desarrollan nuevos formatos como Quick Tim de Apple, además de los formatos JPEG, MPEG, para guardar o visualizar archivos. También en esta época Kodak lanza el Photo CD.

1994 Se presenta el Apple Power Mac y en un año se venden más de un millón. Es una máquina sencilla, con 8 MB de Ram, 250 MB de disco duro, lector de CD ROM y monitor de 14 pulgadas en color, que se comercializara a 2.289 dólares.

1995 Se desarrolla el formato MP3, aceptado como la plataforma de comprensión estándar para almacenar música de forma digital.

1997 Se anuncia la tecnología DVD, que en pocos años podrá grabarse y reproducirse en los ordenadores personales.

1998 Apple lanza el iMac, basado en el chip G3 presentando en el ámbito profesional el año anterior.

2001 Apple comercializa serie de Powerbooks G4 que revolucionan la forma de trabajar de los ilustradores.

2003 Adobe lanza Creative Suite, un paquete integrado de software profesional que contiene Photoshop, Illustrator e InDesign.

NOTAS:

53 Zeegen, Lawrence, *Principios de Ilustración*, Gustavo Gilli, Barcelona, 2006, pp15.

