



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

**Proyecto Génesis. Ilustración híbrida. Una propuesta
personal de aplicación.**

Tesis que para obtener el grado de Maestro en Artes
Visuales

Presenta

Licenciado **Mario Iván Silva Díaz**

Director de Tesis

Maestro José Luis Acevedo Heredia

México, D.F. a 22 de marzo de 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.

ÍNDICE.

INTRODUCCIÓN.

Capítulo 1. FUNDAMENTOS DE LA ILUSTRACIÓN.

- 1.1 Acercamientos al concepto de ilustración y sus posibles géneros.
- 1.2 Ilustración tradicional.
- 1.3 Ilustración digital.
- 1.4 Ilustración tridimensional física.

Capítulo 2. LA ILUSTRACIÓN HÍBRIDA.

- 2.1 El concepto de híbrido.
- 2.2 La ilustración híbrida.
- 2.3 Antecedentes y autores precursores de la ilustración híbrida
- 2.4 Ilustración híbrida conceptual y procesual.

Capítulo 3. PROYECTO GÉNESIS. ILUSTRACIÓN HÍBRIDA.

PROPUESTA PERSONAL.

- 3.1 Proyecto Génesis. Especificación temática.
- 3.2 Procedimiento de elaboración.
- 3.3 Presentación del proyecto terminal.

CONCLUSIONES.

GLOSARIO.

BIBLIOGRAFÍA.

INTRODUCCIÓN

La ilustración tiene la función de comunicar con eficiencia a través de imágenes visuales. Su misión es materializar proyectos de decoración, información y mercadeo, interpretando estrategias y objetivos de posicionamiento para productos, empresas y servicios.

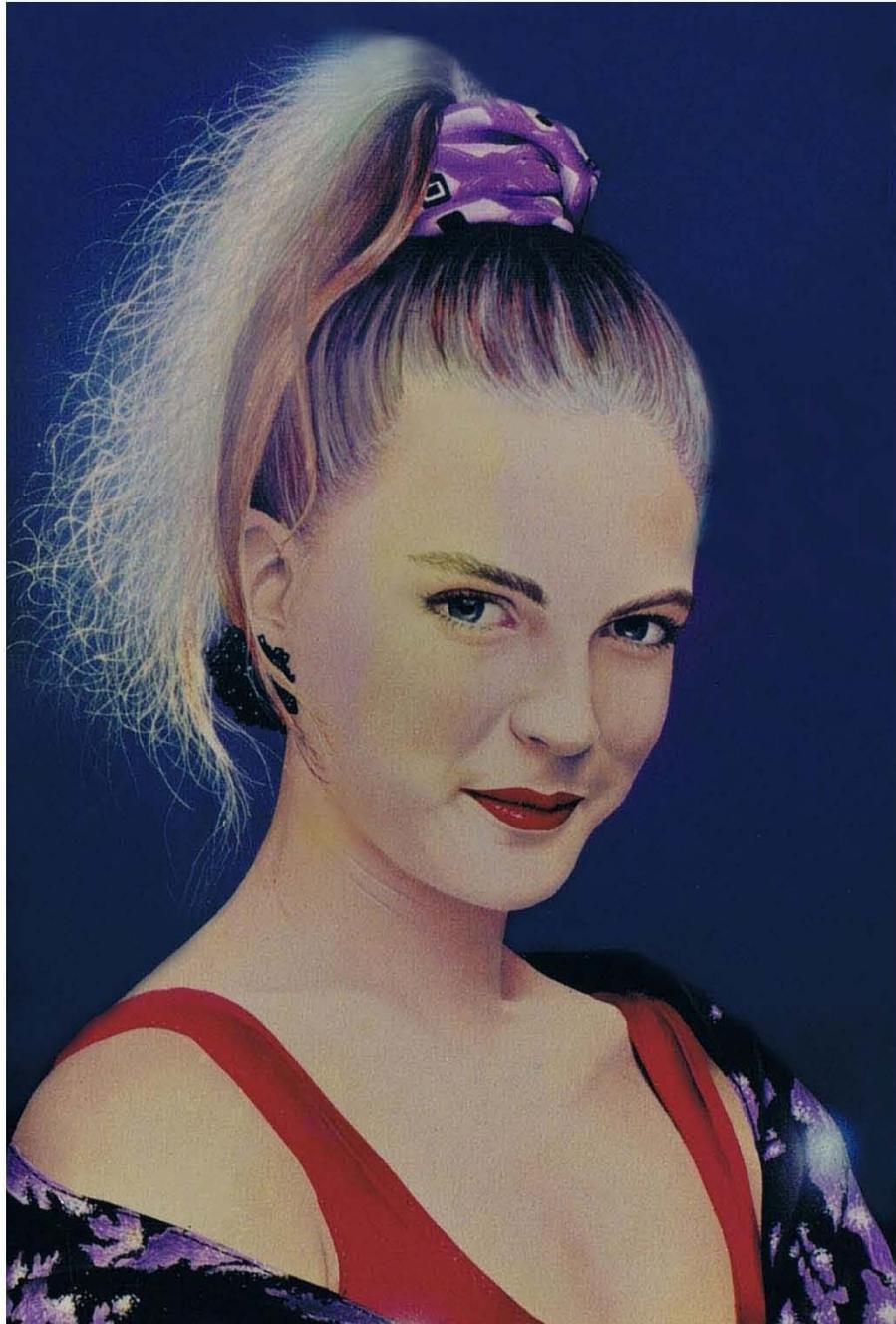
Ilustrar profesionalmente requiere inicialmente una combinación de vocación artística, destrezas técnicas y amplia cultura general. Exige también, intuición, audacia, disciplina, perseverancia y paciencia. Sin embargo, el objetivo es el mismo, obtener la máxima audiencia y asegurar un óptimo desempeño de la ilustración en un mercado cada vez más exigente y competitivo.

Una ilustración eficiente tiene la capacidad de respuesta inmediata de receptores y consumidores; ofrece soluciones creativas, originales, efectivas y factibles. La actualización conceptual y tecnológica, así como el manejo competente de técnicas comerciales, aumenta la velocidad de respuesta y optimizan la calidad de presentación. La perfección de los bocetos agiliza la toma de decisiones. Las artes finales aseguran la obtención de piezas impresas en cualquier soporte gráfico totalmente fieles a la imagen original.

Ser ilustrador requiere de responsabilidad y compromiso. La formación académica y la práctica constante permiten la realización satisfactoria ante cualquier proyecto indistintamente de su

modalidad o área de aplicación. En nuestro país, ser ilustrador ha pasado de ser una actividad a una profesión, por la versatilidad que ha tenido y tiene en todas sus representaciones, por lo que está siendo valorada en justa medida. La ilustración realizada por mexicanos tiene cada día más impacto y afirmación en el extranjero, constantemente participan en exposiciones internacionales, ganan concursos y con ellos el reconocimiento.

La importancia de proponer un proyecto de investigación en torno a la ilustración, enfocándose específicamente al género experimental puntualizando las técnicas y materiales tradicionales en función a las técnicas y materiales no convencionales y la ilustración digital, servirá para lograr propuestas *híbridas* que permitan a los futuros ilustradores incursionar en la exploración e innovación constantes. Aunque el concepto de *híbrido* se ha manejado en otras disciplinas desde hace tiempo, en ilustración no se ha sustentado adecuadamente, aunque ya se haya usado el término de forma aleatoria y esporádica, por lo que esta investigación pretende establecer las bases para sustentar la *ilustración híbrida*, su creación, procedimientos y aplicación artística y comercial. Constituirá de reflexiones que derivarán de *mezclar* tres modalidades de representar a la ilustración: tradicional, digital y tridimensional física. De tal manera que la presente investigación está estructurada inicialmente por los fundamentos de la ilustración, seguido del desarrollo conceptual y referente de la ilustración híbrida, culminando con una proyecto personal denominado “Genesis” en el cual, elaboro una propuesta personal sobre la creación del hombre y la mujer en ilustración híbrida.



Capítulo 1. FUNDAMENTOS DE LA ILUSTRACIÓN.

“El trabajo más productivo...
Es el que sale de las manos de un hombre contento.”

Victor Pauchet.

Iván Silva. *Hiper-rostro*. Acuarela Líquida. 2006.

1.1 Acercamientos al concepto de ilustración y sus posibles géneros.

A través de su historia y su necesidad de comunicación, el hombre ha ideado diversas maneras de transmitir y recibir ideas, sentimientos y emociones. Siempre han encontrado la forma de expresión adecuada a su esencia. Una de las técnicas más antiguas usadas para expresar ideas, es el dibujo. Aun en el altamente especializado mundo de nuestros días, el dibujo sigue siendo un efectivo vehículo de comunicación utilizado en diversas áreas de conocimiento. El dibujo ha cambiado en el tiempo, nuevos materiales, instrumentos y tecnología, han ocasionado que, se haya convertido en disciplina, altamente especializada, llamada ilustración.

La ilustración se ha adaptado a las necesidades de nuevas técnicas y aplicaciones, sus modalidades son tan diversas como los propósitos para los cuales es utilizada. El objetivo, sin embargo, es siempre el mismo: comunicar. “Para un ilustrador, comunicar no sólo significa expresar ideas, sino hacerlo de tal modo que permita primero, establecer un diálogo con uno mismo a través del papel y después, comunicar desde conceptos hasta soluciones terminadas de una forma clara, concisa y entendible.”¹

La ilustración ha sobresalido por ser una disciplina con sustento histórico cuyo respaldo ha caracterizado la originalidad en la presentación de imágenes, el manejo de información y su compromiso de documentar, educar, decorar y transmitir ideas. Aunque se ha reconocido como arte menor, la ilustración tiene vigencia debido a su funcionalidad, importancia económica y su múltiple utilización en el comercio e industria gráfica internacional.

“La ilustración puede definirse como la reinterpretación de información para cubrir un área de comunicación visual...”² Norman Rockwell. Máximo representante de la ilustración clásica estadounidense. Ilustrador titular de la Revista Post.

“La ilustración es creatividad y técnica, es comunicar con eficiencia a través de imágenes.”³ Hajime Sorayama. Personalidad de la ilustración japonesa del género futurista erótico.

“La ilustración es la profesión que consiste en producir imágenes impactantes y funcionales para su reproducción y uso... La naturaleza de este proceso implica aspectos económicos.”⁴ Boris Vallejo. Exitoso ilustrador neoyorquino de origen cubano.

“la ilustración es el verdadero entendimiento del pensamiento y el mensaje transmitidos en imágenes con razonamientos y sentimientos.”⁵ Frank Frazeta. Catalogado como el mejor ilustrador de arte fantástico.

¹ Jorge Gómez. *Dibujos de presentación*. Edit. Hermann Blume, España, p. 9.

² Marcel Connor. *Modern Illustrators*. Rockport Publishers. U.S.A., 2004, p. 38.

³ 2 Idem. P. 69.

⁴ 3 Idem. P. 72.

⁵ 4 Idem. P. 90.

La ilustración como una disciplina especializada en la actualidad, se ha valido de definiciones que abarcan parcial y superficialmente la cobertura y el compromiso global que representa en la comunicación gráfica. Coincidir sobre un concepto general de ilustración no sólo es complejo sino impreciso. Empero, importante para su universalidad, su valoración como disciplina independiente, su envergadura económica, mérito artístico, permanencia y trascendencia a través del tiempo. Sólo la incursión en esta área de especialización y el juicio de las definiciones más apegadas a su realidad, nos podrán brindar acercamientos al concepto de ilustración.

Toda ilustración es en un principio una representación mental, realizada por alguien, un autor, un argumentista, o el mismo ilustrador. Se transmite al ilustrador una imagen mental o él mismo la suscita en su imaginación y con todos sus conocimientos técnicos, realizará la interpretación gráfica, para que la idea desarrollada sea captada por espectadores, consumidores y usuarios.

En las sociedades actuales, la gente se comunica de distintas maneras y su cultura define el modo de comunicación. Para la ilustración, esa comunicación demanda una gran cantidad de trabajo que involucra elementos subjetivos. La ilustración es una forma de comunicación masiva.

Una disciplina tan amplia como la ilustración puede definirse bajo los siguientes criterios:

- **Importancia.**
- **Enfoque.**
- **Aplicaciones.**
- **Técnicas.**
- **Estilos.**
- **Profesionalización.**

La importancia de la ilustración es que tiene un compromiso personal, social, cultural, educativo, económico e histórico. El enfoque artístico o comercial lo asigna el propio ilustrador. Cada aplicación, tiene un propósito definido dependiendo del área en la cual se va a colaborar. Ilustrar para la publicidad o la moda, la medicina o tecnología, la historieta o publicaciones infantiles, implica responsabilidad, disciplina, paciencia, entender cabalmente los requerimientos del cliente o del proyecto y presentar un producto creativo, elocuente y funcional. Las técnicas y los estilos deben ser parte de la presentación y promoción de un ilustrador, son un menú de posibilidades ante la competencia de otros creadores. La profesionalización de un ilustrador depende de la capacitación y actualización constante y permanente, ya que la ilustración es una actividad multidisciplinaria donde intervienen muchas áreas y un ilustrador debe aprender a manejar todas ellas.

Para concretar una definición más verosímil de la ilustración, se requiere también, conocer la clasificación de acuerdo a su carácter funcional y se divide en tres clases.

La primera es de carácter **narrativo**, describe una historia completa sin necesidad de un texto ni inscripción alguna que sirvan de guía. Los elementos que se manejan son explícitos. Los personajes, la ambientación, la utilería, la temporalidad, por ejemplo, son creados específicamente para transmitir el mensaje o la idea de forma efectiva y rápida. El lector depende íntegramente de la expresión de éstos elementos para despertar una reacción deseada.



Ilustración de carácter **narrativo**: Kacchi. *La boda*. Arcilla, Acrílico, tela. 2009.

La segunda su carácter **explicativo**, ya que visualiza y aclara gráficamente un texto. Su función consiste en apoyar y reforzar el mensaje gráfico o el artículo. El texto y la ilustración se diseñan conjuntamente y forman una unidad.

La tercera clase es su carácter **promocional**. La narración contada por la imagen elaborada es incompleta, o presenta un acento visual; su intención evidente es despertar curiosidad en el lector, consumidor o usuario, sin dejar escapar el desenlace antes del tiempo para que el mensaje no carezca de valor. La ilustración usada en publicidad, por ejemplo, sigue en su mayoría este plan.

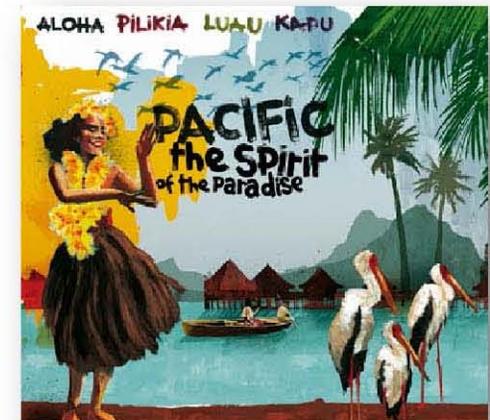
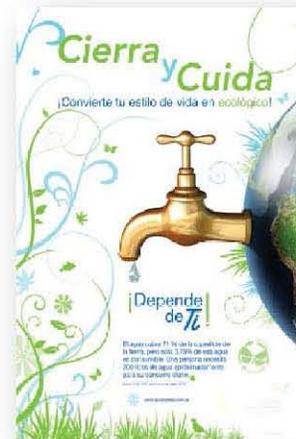


Ilustración de carácter **explicativo**. Sonia Mindi. Ilustración editorial. Adobe Illustrator, 2009. Der. ilustración **promocional**. Liset Ashlock. Ilustración publicitaria. Acrílico, 2009.

Los diversos elementos que componen a la ilustración actúan de común acuerdo y son esenciales para contar una historia, se combinan y dependen unos de otros. Esos elementos son visualización, dramatización y caracterización.

La **visualización** es el proceso de construir una imagen concreta partiendo de una abstracción. Primero se deben tener todos los criterios y la información completa (documentación e investigación) para después hacer la estructuración de la imagen definitiva. Se debe entender cabalmente la necesidad de comunicar antes de comenzar.



En la **visualización** es donde la investigación teórica y gráfica se complementa con los requerimientos del cliente.

La **dramatización** en ilustración requiere narrar una historia gráfica diferente, sin aceptar inmediatamente lo obvio. Una interpretación activa provocará una reacción rápida. Para comprobar la veracidad del drama realizado, el ilustrador debe colocarse en posición de espectador. En esta etapa se depura el boceto nutrido por la visualización.



En la **dramatización** es donde el boceto es perfeccionado, la colaboración cliente-ilustrador es relevante.

La **caracterización** de una ilustración depende de la acertada adaptación de los elementos gráficos (o personajes), a la escenografía para que la imagen final sea más convincente. La caracterización exige un estudio minucioso de las imágenes o motivos gráficos, elementos primordiales de la historia y del mensaje en concreto. Otros elementos como la utilería, temporalidad, ambientación, por ejemplo son decisivos para culminar la ilustración.



Iván Silva. *Ángel falso*. Grafito, 2008.

El tema de la ilustración ejemplificada “Ángel falso”, se centra en la guerra de Irak. Lo que acontecía es que después de un bombardeo a una población de ese país, una pequeña que está entre los escombros a pesar de sus heridas, mira hacia el cielo y se alegra de que una luz brillante baje directamente hacia ella. Piensa que es un ángel. Lamentablemente, es un misil. Se titula “Ángel falso” y está realizado en técnica de grafito.

La visualización de este tema brindó toda la información documental para generar un boceto convincente para su aprobación por parte del cliente. En la dramatización se estudió que efectivamente la ambientación pareciera una escena de guerra y no un terremoto, por ejemplo. El recurso del helicóptero de la cruz roja que ha sido derribado reforzó esta idea. La mujer con un niño en sus brazos con atuendo característico cerró la referencia de que el suceso era en Irak. La caracterización final se logró con el detalle minucioso de personajes, escenografía y utilería.



Detalle. Iván Silva.

Ángel falso.

Grafito, 2008.

GÉNEROS DE LA ILUSTRACIÓN

Los posibles géneros de la ilustración que se exponen a continuación son considerados también como áreas de especialización por su demanda artística y comercial, y el orden en que se presentan no implica una jerarquización.

Se consideran géneros de esta disciplina, la ilustración publicitaria, ilustración editorial, ilustración técnica y la ilustración de autor. En estas áreas se presenta mayor demanda laboral e implica las siguientes ventajas:

- Las empresas que solicitan ilustradores en sus aplicaciones comerciales y de comunicación, sugieren a los nuevos ilustradores adoptar el estilo de trabajo ya existente.
- Cada día más ilustradores se especializan en las áreas que requieren mayor demanda.
- Los ilustradores son expertos en alguna técnica tradicional o digital, que en parte, determina el estilo personal y el área más adecuada para laborar.
- Un ilustrador profesional debe incursionar en varios estilos y de ser posible, dominarlos, para tener la posibilidad de incursionar en más y distintos proyectos; independiente del estilo que lo hizo destacar.
- Las escuelas de diseño tienen estas consideraciones acerca de los ámbitos de la ilustración de mayor demanda por lo que enfocan el desarrollo de sus programas en cubrir esas expectativas.

- Todos los proyectos de ilustración están destinados a promocionar a una persona, producto, empresa o servicio y se concentran en los medios masivos.
- Las áreas más solicitadas de la ilustración requieren, tanto tradicional como digitalmente, imágenes con un realismo meticuloso hasta las formas abstractas, permitiendo la incursión de más ilustradores con estilos personalizados muy variados.

ILUSTRACIÓN PUBLICITARIA.

Se define a la publicidad como la industria de la promoción de productos y servicios. Es una disciplina que se especializa en estrategias de mercadeo. La publicidad por otra parte, se encarga, como una de sus prioridades, de la producción de imágenes para medios de comunicación impresos y audiovisuales, éstas contienen un atractivo intelectual que adula al consumidor: se pone en operación un sistema de comunicación directa que lo involucra en la decodificación de mensajes, que en sí mismos no son complejos. Estos mensajes consisten en instrucciones visuales de nivel básico para intervenir en la actitud y decisión del consumidor.

La ilustración empleada en publicidad promociona y genera venta de productos y servicios. Ésta se realiza con base en una investigación de mercado; la característica fundamental de dichas ilustraciones es que, son rápidas de apreciar y entender. En este campo, tienen soluciones de gran impacto, se invierte tiempo y estrategias en anuncios y promocionales, siempre buscando la versatilidad y eficiencia ante el consumidor. Se debe reconocer que dentro de los estilos de la

ilustración publicitaria, existen modas que aseveran la comunicación y pueden determinar las formas de expresión.

En la ilustración para publicidad, las técnicas empleadas por los ilustradores son variadas, sin embargo, se emplea la más adecuada de acuerdo al tiempo asignado de realización; de tal forma que se pueden catalogar de dos maneras: para los trabajos que implican acabados intermedios y rápidos, lo ideal es usar lápices de color, pasteles y rotuladores porque permite una mínima inversión de tiempo en comparación con los acabados fotográficos. Esta otra presentación requiere una gran calidad y minucioso detalle, y las técnicas ideales son acuarelas, acrílicos y pincel de aire. En su modalidad digital el tiempo es un factor determinante en el desarrollo y perfección de la imagen final.

La ilustración publicitaria constituye ante todo, una parte vital de la comunicación unidireccional entre el que produce y fabrica, y el que consume y compra; la ilustración brinda una nueva presentación y le da presencia al producto a exhibir, porque no sólo anuncia su existencia sino que enfatiza sus cualidades. Este tipo de ilustraciones es el resultado de mucha planeación y deliberación con quien contrata el servicio de ilustración, y el diseñador gráfico, quien decide cómo será el aspecto final del proyecto, determinación que, el ilustrador traduce en imágenes gráficas.

Los ilustradores que incursionan en este campo, suelen colaborar independientemente con clientes o agencias de publicidad. Evidentemente, requieren especializarse en diferentes estilos y distintas técnicas. En ocasiones, el cliente o

la empresa de publicidad solicitan un estilo particular de ilustración, e incluso pueden especificar que artista se requiere para realizarlo. Su papel principal se conoce como “visualizadores de ideas”, porque en la mayoría de casos trabajan con instrucciones precisas y dejan poco sitio a las aportaciones personales. El papel del ilustrador no solo es interpretativo sino estratégico, su participación inicia desde el anteproyecto y culmina con la presentación final ante el cliente. En todas las fases del trabajo, un ilustrador debe tener una actitud profesional y de compromiso, puesto que la publicidad, se requiere un entendimiento completo con cada proyecto y la capacidad para realizarlo por medio de habilidades apropiadas y una concepción realista y confiable de que los objetivos se están cumpliendo.

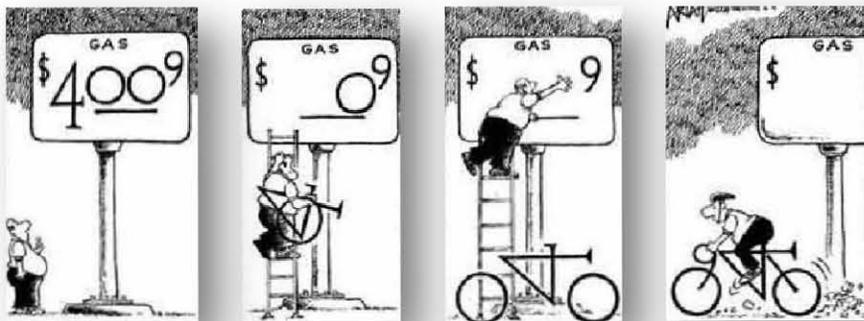


Ilustración publicitaria. Michael Doloeq. *Snickers*. Tinta, Adobe Illustrator. 2009.

ILUSTRACIÓN EDITORIAL.

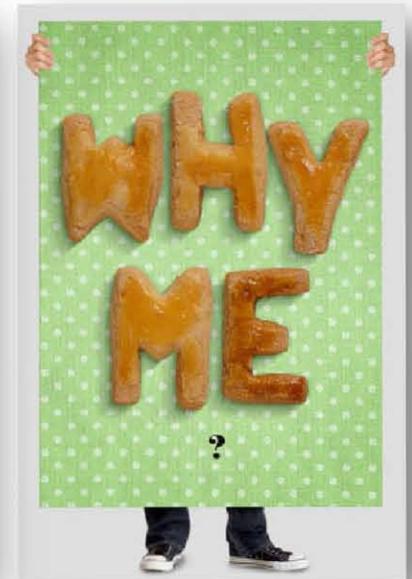
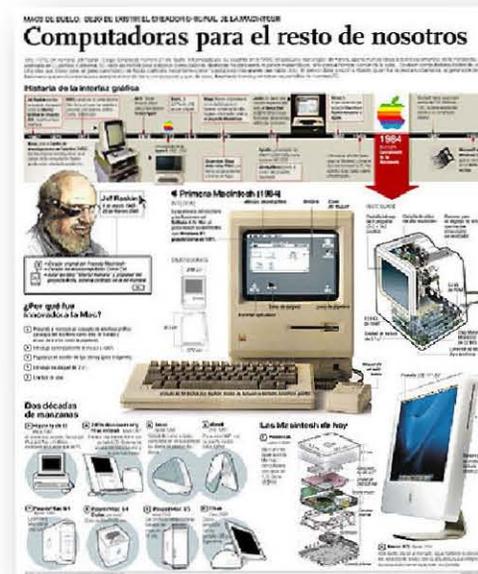
La ilustración editorial se refiere básicamente a crear imágenes para los medios impresos concentrados en periódicos, revistas y libros principalmente. El periódico es el soporte gráfico de información por excelencia, su primer inconveniente y el más grave es que es efímero. Contiene además de las noticias titulares, artículos y reseñas independientes, que pueden ser ilustrados, o lo que es común que todo periódico tenga su equipo de ilustradores, ya que estos aportan imágenes en respuesta a las necesidades de los artículos que hay que formar y publicar cada día, esto se crea en el departamento de diseño de un periódico. Las ilustraciones en un periódico se clasifican en:

- **Viñetas cómicas.** La mayor parte del trabajo de ilustración se asigna a temas de carácter político, deportivo, cultural y *de relleno*.



Viñeta cómica. Robert Arail. *Ahorra gas*. Tinta. 2009.

- **Infografía.** Catalogados como gráficos de información, son una mezcla de ilustración y diseño gráfico. Explican cómo se ha producido un acontecimiento y su causa probable. Sustituye a la imagen fotográfica cuando esta no puede ser tomada por distintas circunstancias.
- **Conceptuales.** Se utilizan para ilustrar artículos importantes, para aclarar dudas de forma gráfica, simplificando su forma escrita.



Infografía. Donato Santiago. Adobe Photoshop. 2008. Ilustración conceptual. Jasper Goodall. Adobe Photoshop. 2009.

Caricatura política. Una caricatura es un gráfico que exagera o distorsiona la apariencia física de una persona o varias, en ocasiones un estrato de la sociedad reconocible, para crear un parecido fácilmente identificable y generalmente, humorístico. También puede tratarse de alegorías⁶. Su técnica usual se basa en recoger los rasgos más marcados de una persona (labios, cejas, etc.) y exagerarlos para causar comicidad o para representar un defecto moral a través de la deformación de los rasgos. La caricatura como género artístico suele ser un retrato, u otra representación humorística que exagera los rasgos físicos o faciales, la vestimenta, o bien aspectos de comportamiento y actitud, incluyendo los modales característicos de un individuo, con el fin de producir un efecto grotesco. La caricatura puede ser también el medio de ridiculizar situaciones e instituciones políticas, sociales o religiosas, y los actos de grupos o clases sociales. En este caso, suele tener una intención satírica más que humorística, con el fin de alentar el cambio político o social. La forma más común de las caricaturas políticas y sociales es la viñeta. Si bien el término caricatura es extensible a las exageraciones por medio de la descripción verbal, su uso queda generalmente restringido a las representaciones gráficas.

Existen caricaturistas de muy distintas índoles, temas y estilos, ya que la caricatura, con muy pocas palabras (en algunos casos, sin palabra alguna) permite también hacer comentarios políticos en clave de humor verdaderos chistes visuales, y por

⁶ Alegoría, hablar figuradamente, es una figura literaria o tema artístico que pretende representar una idea valiéndose de formas humanas, animales o de objetos cotidianos.

ello casi todos los diarios del mundo suelen incluir una o más caricaturas en su sección de opinión.



Caricatura política. Naranjo. *Debemos apretarnos el cinturón*. Tinta. 2010.

- **Reportaje.** Aquí la ilustración crea un ambiente donde transmite la información comprendida en un texto.



Ilustración de reportaje. Anónimo. Adobe Illustrator. 2009, Periódico Reforma.

Las técnicas más evidentes en los periódicos son plumillas y estilógrafos, para los apartados de color se pueden emplear desde lápices de colores hasta pincel de aire, y en su modalidad de digital, los programas que están en boga.

El desarrollo de los temas de impresión ha dado origen a la expansión masiva de la producción gráfica. **La revista**, editorialmente situada entre el libro y el periódico, evolucionó con aspectos de estos dos productos ya establecidos hacia una forma especializada y propia. La cobertura en cuanto a temas es muy extensa y diversa “si existe un interés en el mercado, existirá un revista para satisfacerlo”⁷

Los factores más importantes que intervienen en la apariencia de una revista son, la calidad del papel, el sistema de impresión y la dirección de arte.

⁷ 6 Martin Coyer. *Cómo encargar ilustraciones*. Editorial G.G., España, 1997, p. 64.

En una revista, cada ilustración que se elabora, tiene una función específica que es planeada y realizada bajo un calendario de trabajo. “los plazos de ejecución de las ilustraciones para la revista son muy cortos, pero normalmente hasta los trabajos más complicados tienen que hacerse rápidamente”⁸ Las ilustraciones que aparecen en las portadas de revista o interiores cubren una gran variedad de temas y las técnicas que se emplean pueden ser variadas. Aunque dependen básicamente del género de la revista, también influyen el estilo del ilustrador; de igual forma se realizan digital o tradicionalmente. En una revista, el ilustrador que propone imágenes debe pensar en mercado editorial y el perfil de sus lectores, los temas desarrollados deben dirigirse a los consumidores con el estilo que refleja la revista.

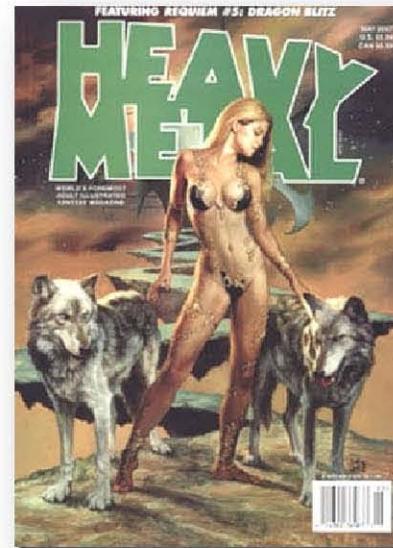


Ilustración para portada de revista Heavy Metal.

Julie Bell, Óleo. 2009.

⁸ 7 Idem. P. 65.

“El libro, almacén general de las ideas universales”⁹ El libro es el soporte editorial por tradición y el campo de su aplicación sigue en expansión: todo país industrializado tiene alguna forma de industria editorial para el mercado local y el de exportación y miles de títulos nuevos que se ponen en circulación cada año. Las editoriales emplean diseño gráfico para su producción gráfica, implicando fotografía e ilustración como áreas artísticas complementarias, propiciando así un medio ideal para el ilustrador editorial. En las cubiertas y sobrecubiertas de libros se puede apreciar excelente ilustración, siendo la edición un campo importante para el ilustrador, porque tiene que realizar un trabajo que no solo sea coherente con el tema del libro y evocador del mismo, sino también que se integre con el texto básico que indica el título y el autor; a su vez sea legible e interesante al lector. Todas las técnicas tradicionales y digitales de ilustración se emplean dependiendo del tema del libro y su función de mercado.

Al igual que las revistas la cubierta del libro es uno de los motivos que tiene la editorial para convencer a un posible comprador. De esta manera el ilustrador puede proponer imágenes que acentúen y resalten el libro ante la competencia.

Para ilustrar una cubierta, parecería obvio leer todo el libro, sin embargo, la mayoría de las veces es imposible; por consiguiente el cliente o el editor brindan al ilustrador una sinopsis o primer esquema, con la cual se comenzará a desarrollar la ilustración. “la única manera de hacer una ilustración eficaz, es apreciar lo que intenta decir el autor y desarrollarlo visualmente”¹⁰

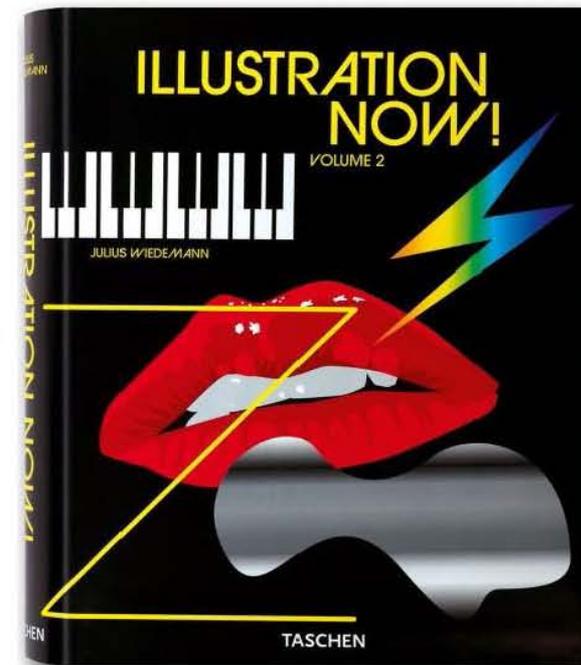


Ilustración de cubierta de libro. Addher Zhanna. Adobe Photoshop. 2007.

⁹ 8 Hedeo Shrow. *Creative can design*. Editorial Shuen Sha, Japón 2009, p. 37.

¹⁰ 9 Martin Coyle. *Op cit*, p.134.

ILUSTRACIÓN TÉCNICA.

La ilustración técnica floreció con la llegada de la industria y la producción masiva y a partir de la necesidad de informar sobre la funcionalidad de los objetos fabricados. La ilustración técnica es el medio de mostrar información de naturaleza tridimensional en un aspecto normalmente plano bidimensional, dichas ilustraciones se usan para complementar la información técnica. Los ilustradores deben equilibrar el grado de detalle e información con la legibilidad y la utilidad. En esta modalidad de ilustración se usan convenciones específicas para presentar todos los aspectos de un producto. Las vistas exteriores muestran la apariencia general, mientras que otros datos explican la relación entre las partes. Los cortes y las vistas interiores proporcionan detalles de los componentes y su funcionamiento. La ilustración médica es un claro ejemplo de esto.

La mayoría de los ilustradores técnicos trabajan de manera independiente. Sin embargo, algunos lo hacen en áreas específicas como talleres de diseño industrial, mecánico y transformación; museos, editoriales, instituciones médicas, publicidad e industria cinematográfica. Para el ilustrador independiente es conveniente ser miembro de una asociación profesional y esto constituye una valiosa ventaja. Las asociaciones profesionales son organismos donde artistas, ilustradores y fotógrafos son representados por agentes de promoción y permiten impulsar la ilustración, proteger los derechos de los ilustradores y crear vínculos entre ellos mismos.

El área médica requiere por un lado, el uso de la ilustración para la elaboración de imágenes representativas de conceptos y elementos naturales. Por otro lado necesita representaciones realistas para ejemplificar y planear procedimientos clínicos y quirúrgicos. La tecnología actual permite ver y registrar imágenes de casi todos los rincones del cuerpo. Es posible desarrollar imágenes digitales de órganos y secciones del cuerpo. Puede parecer extraño que en este contexto, todavía se requiera el trabajo de un ilustrador y que la ilustración médica siga expandiéndose y prosperando. Esto se debe a que el ilustrador médico adopta el papel de interprete y comunicador de información científica, en el que el conocimiento de la ciencia médica y la psicología de la comunicación, junto a la creatividad y la imaginación son de primera importancia. La naturaleza interpretativa del trabajo del ilustrador médico puede entenderse y observarse en la ilustración de temas en las que un registro fotográfico, a pesar de su verosimilitud y precisión puede ser virtualmente ininteligible; por ejemplo las estructuras del cuerpo y los procedimientos quirúrgicos. Al utilizar el conocimiento existente, junto a un examen visual y táctil, y el estudio de preparaciones microscópicas, radiografías, etc., el ilustrador es capaz de reconstruir una visualización tridimensional del sujeto o del detalle anatómico.

Para ilustrar una nueva operación quirúrgica por ejemplo, se realiza una gran cantidad de bocetos en la escena. Después con la ayuda del conocimiento anatómico y técnico, estos se convierten en ilustraciones detallada donde las estructuras vitales y los tejidos se diferencian; la sangre, las secreciones, los instrumentos, las manos del que opera y otros objetos se eliminan y el proceso quirúrgico que se realiza en cierto tiempo se condensa y explica en una secuencia corta de ilustraciones esquemáticas.

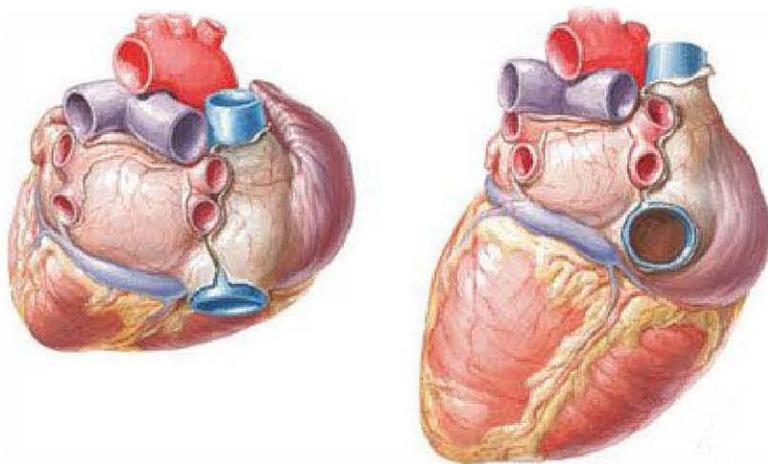


Ilustración Médica. Michael Stragterrie. *Corazón humano*. Acrílico. 2010.

ILUSTRACIÓN DE AUTOR

Por otra parte, en lo referente a la aplicación de técnicas relacionadas con los medios digitales, es evidente que los programas para ilustración tienen un marcado efecto en la combinación de habilidades. A pesar de que esta tecnología ya está incorporada a la producción de ilustración digital, es palpable que las técnicas computarizadas tienen que mejorar sus características actuales, donde no se compita con la ilustración tradicional, sino se complementen mutuamente, para que su contribución en el campo productivo sea significativo y propositivo, en cuanto a producción, creatividad, innovación, economía, comunicación y adecuación de los medios al producto final.

Independientemente del ámbito, en que se tenga que realizar la ilustración, sea social, cultural o económico, el ilustrador está obligado a entender los factores que interactúan en la comunicación para planear, lograr el óptimo desarrollo del trabajo. Por otra parte, la eficiencia en la comunicación de las ideas desarrolladas y presentadas por medio de la ilustración, dependerá notablemente de su calidad, creatividad y especialización que se tenga (o desarrolle) en sus distintas modalidades.

La ilustración de autor es una producción personalizada ajena al ámbito comercial o por encargo. El autor crea para sí mismo. Sus necesidades y objetivos están sustentados en una búsqueda individual. Esta manifestación particular afecta a la obra porque en ésta, se refleja la personalidad de artista, su estilo propio, ideas de la época o momento en que se vive e inquietudes o intereses vigentes.

El ilustrador no crea sus obras teniendo como única referencia su "yo", porque el mundo exterior que le rodea y en el cuál vive incide sobre sus sentidos e influye también en sus obras de una manera inevitable. También se debe tomar en cuenta la influencia de otros creativos; el aprendizaje o experimentación con otras técnicas o estilos; incluso la incursión de las nuevas tecnologías, Los temas de actualidad, y la preparación académica.

La ilustración de autor, debe tener las mismas características de calidad, creatividad, impacto visual y funcionalidad que una obra comercial. Cuando se crea una ilustración de autor, se lleva implícito los pensamientos y puntos de vista íntimos del autor y lo transmite al espectador. Una ilustración de autor debe ser representativa, inconfundible, única.

"Mis imágenes tratan de transmitir un sentimiento de un determinado momento de mi vida"¹¹ Brom. Ilustrador de origen alemán.

"Debe tener el poder de transmitir al observador alguna sensación especial que lo atrape, que lo emocione, que lo haga detenerse a observarla y descubrir nuevos elementos cuanto más la mire. Debe tener cierto encanto, ser original, estar bien compuesta y técnicamente bien realizada".¹² Jim Burns. Ilustrador de ciencia ficción de origen británico.

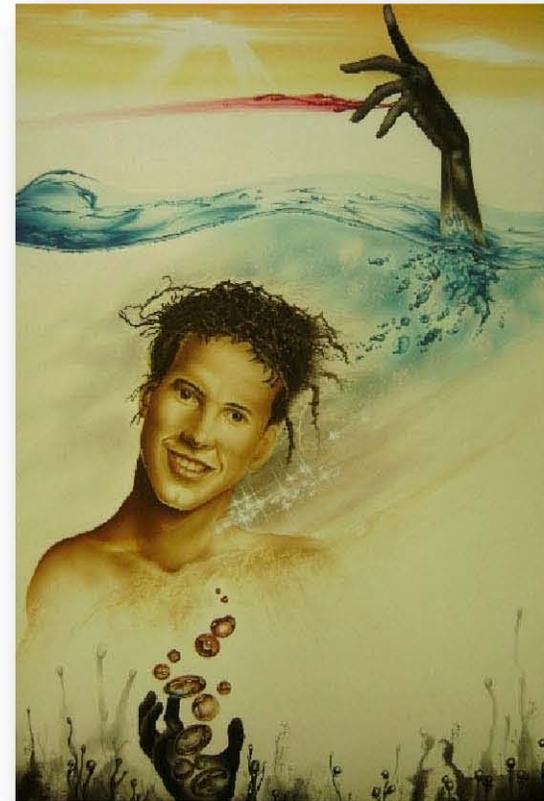


Ilustración de autor.
Iván Silva. Susceptible humano. Acuarelas líquidas. 2008.

¹¹ Tomado del libro *Ofrendas. El arte de Brom*. Norma Editorial. España. 2001.

¹² Tomado del libro *Imago. El arte de Jim Burns*. Norma Editorial. España. 2005.

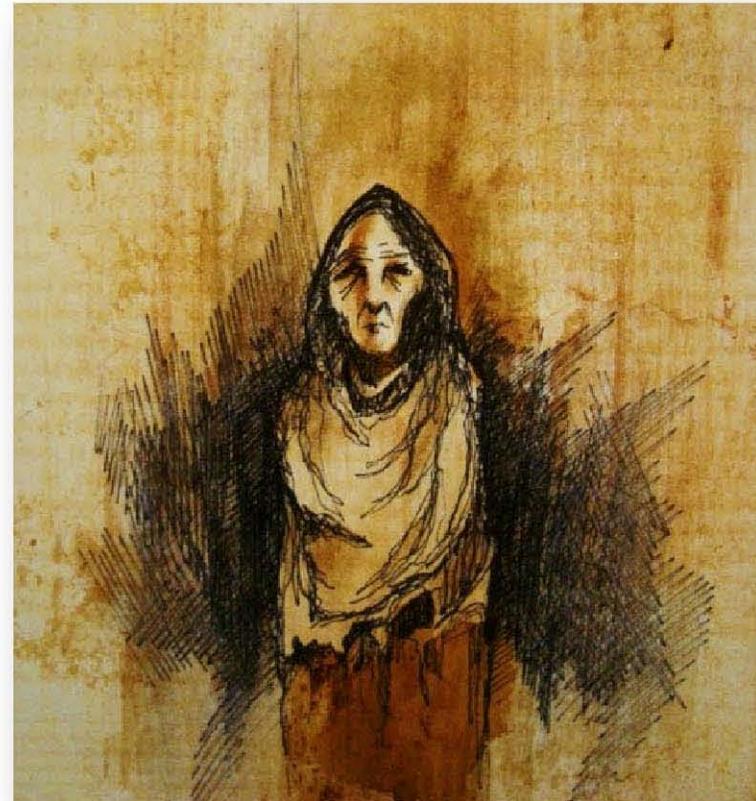
1.2 Ilustración tradicional.

Hablar de ilustración implica referirse a la imagen para comunicar una información concreta. Es la imagen realizada para complementar un texto, y éste, puede ser escrito, grabado o digitalizado. En la actualidad toda ilustración, ya sea dibujada, pintada, fotográfica, o digital, está destinada a ser impresa y publicada por cualquiera de los medios de difusión masiva: libros, carteles, publicidad impresa, revistas, cine y televisión. El trabajo del ilustrador se basa en las técnicas tanto tradicionales como digitales y se desarrolla en un contexto comercial o editorial, lo que determina tanto la forma como el contenido de sus ilustraciones, adecuándolas a las demandas sociales y económicas de su momento histórico.

En la ilustración tradicional, el dibujo¹³ constituye una herramienta básica para visualizar gráficamente las ideas o conceptos requeridos: ha sido una experiencia ancestral como documento (hasta el advenimiento de la fotografía) y sus elementos como lenguaje se encuentran ahora en los programas de dibujo e ilustración por computadora. Y aunque su finalidad no es obligadamente documental o mimética, en un plano formativo se encamina a desarrollar habilidades de

¹³ El dibujo es una forma de expresión gráfica, plasmando imágenes, una de las modalidades de las artes visuales. Se considera al dibujo como el lenguaje gráfico universal, utilizado por la humanidad para transmitir sus ideas, proyectos y, en un sentido más amplio, su cultura. Lambert, Susan. **El dibujo Técnica y Utilidad**. Hermann Blume, España, 1985.

observación y de síntesis a partir de la percepción de sucesos o fenómenos en la realidad objetiva.



El dibujo visualiza gráficamente una idea. Iván Silva. *Mujer humilde*. Tintas. 2007.

En los últimos años, la ilustración tradicional ha cambiado respecto a las décadas anteriores. Por aquel entonces, consistía principalmente en presentaciones realistas y literales, en escenas representativas de algunos textos o de productos comerciales. La invasión de otros medios como la fotografía o el video, han marginado este tipo de ilustración narrativa, aunque sin llegar a extinguirla del todo. Ha sido reemplazada, sin embargo, por una vorágine de modos de ilustrar y estilos, más simbólicos y alegóricos que representan desde conceptos abstractos hasta cuestiones más psicológicas. Estos estilos han marcado un cambio significativo en el mundo de la ilustración y ha sido una eclosión de nuevos estilos, de los cuales muy pocos han desaparecido o han pasado completamente de moda. De cierta forma, cualquier estilo original, novedoso es aceptable.

Como es natural, los medios de comunicación ha fomentado un incremento en la variedad de estilos, ya que se pueden encontrar infinidad de soportes gráficos que exigen o imponen estilos de vanguardia o de moda, no obstante, proporcionan una imponente plataforma a una ilustración experimental y diferente. Con la creciente tecnología, es más fácil promover la ilustración tradicional a nivel local, nacional e incluso, internacional.

Con todo esto, los ilustradores actuales en su gran mayoría, han optado por los *multiestilos*¹⁴ como una opción más versátil a la demanda tan discrepante del mercado.



La ilustradores actuales han optado por los multiestilos. Iván Silva. *Tres retratos*. Primero, ilustración de fantasía, aerografía. Segundo, ilustración infantil, pastel. Tercero, ilustración de moda, rotuladores. 2009.

¹⁴ *Multiestilos* es un término que se ha empleado en la ilustración moderna japonesa al final de la década de los 90's y en E.U.A., desde los primeros años del siglo XXI. Y se designa específicamente, a los ilustradores que ofrecen imitar, igualar o crear cualquier estilo de ilustración. También se refiere a los ilustradores que trabajan para distintos proyectos, ninguno parecido entre sí. Hider Samau. **Japan Illustration fast**. Editorial Shuen Sha, Japón, 2005.

Los ilustradores realizan ilustraciones que difieren de proyecto en proyecto y de cliente en cliente, por esta razón, los creativos incursionan en tantas modalidades y estilos les sean posibles, sin olvidar la actualización tecnológica y la capacitación permanente. Decir que un ilustrador irrumpe en varios estilos o su trabajo es de multiestilos, ha tomado relativa importancia, aunque la mayoría de los ilustradores sigue mostrando un estilo personal reconocible que se sigue promoviendo desde la formación académica.¹⁵

La ilustración tradicional se basa en técnicas artísticas que por costumbre se han empleado de generación en generación. Y se han utilizado técnicas manuales y materiales denominados convencionales, que sincrónicamente se han catalogado como técnicas de representación gráfica o técnicas de la ilustración tradicional. Esto ha permitido que la ilustración clásica, como también se le ha denominado, tenga un conocimiento y aplicación universal de las mismas. Entre las técnicas de representación gráfica se pueden catalogar en materiales en seco y materiales en húmedo. Las técnicas de materiales en seco se refieren a los materiales duros, blandos y secos que se utilizan para elaborar una imagen básicamente en papel, cartulina o cartón, y no requieren de un complemento como un disolvente o incluso agua.

¹⁵ El estilo identifica a un determinado ilustrador y funciona, en algunos casos, como una forma de autopromoción, pero en otros, encasilla al creativo en una temporalidad y limita su campo de acción.

Por citar a algunas de las más importantes:

Grafito. Esta técnica dispone de una gama de grises para propósitos específicos, aunque también es muy recurrida para bocetaje y trazo. La técnica de grafito emplea los lápices y sus múltiples presentaciones como material elemental, éstos se componen de una barra cilíndrica de grafito comprimido revestido por una cubierta de madera. Se clasifican en *duros*¹⁶ y *blandos*¹⁷, y comercialmente se identifican con graduaciones en números y letras.



Iván Silva. *La anunciación*. Grafito, 2009.

¹⁶ Muchos lápices a través del mundo y casi todos en Europa se califican en el sistema europeo usando un continuo del "H" (hard) para la dureza.

¹⁷ Para los blandos se emplea un continuo de la "B" (black) para el grado de oscuridad, así como "F" (fine) para el punto fino. El lápiz estándar de la escritura es "HB".

Pastel. Los colores pastel producen un acabado tenue y su colorido es suave en comparación a los lápices de cera. Los fabrican en grasos y secos. Su presentación comercial es en lápices, barras cilíndricas y prismáticas, no obstante son frágiles. Tienen gran posibilidad de mezclarse y difuminarse sobre superficies como papel, cartón e incluso madera. Se pueden aplicar con las presentaciones originales o utilizar algodones, esponjas y difuminos. Con éstos materiales complementarios se pueden elaborar ilustraciones de minucioso detalle y de gran formato.



Iván Silva. *Viento a pausa*. Pastel, 2010.

Carboncillo. El carboncillo se fabrica en bastones de unos 13 a 15 cm por un diámetro de 5 mm., a 1,5 cm. Algunas marcas ofrecen tres gradaciones: blando, medio y duro. Dibujar con carboncillo implica usar una punta que difícilmente puede mantenerse aguda y constante como la del lápiz grafito, lo cual supone y obliga a dibujar de manera más libre, menos precisa y desde luego, a una escala más amplia. La inestabilidad del carbón y del carboncillo hace necesaria la fijación del dibujo una vez terminado.



Iván Silva. *Cuerpo en reposo*. Carboncillo, 2009.

Tinta y trama. La característica principal de esta técnica es la elaboración de tramas para definir las texturas, el volumen y el contraste de luces y sombras en la imagen a ilustrar. La aplicación de las tramas se realiza con estilógrafos, plumillas y pinceles, saturando las zonas de oscuridad y reservando las áreas de luz. Aunque la característica principal de esta técnica es el alto contraste, se puede generar *medios tonos* o *grises* propiciados por el mismo tramado.



Iván Silva. *Paisaje*. Tinta y trama. 2010.

Acuarela. De las técnicas de materiales en húmedo, la acuarela es la técnica tradicional por excelencia. Consiste en aplicar los colores diluidos con agua sobre papel blanco absorbente y se aplica a manera de transparencias. Las acuarelas se distinguen por la espontaneidad con que se usan y por los acabados tradicionalmente traslúcidos. Su presentación comercial son, de pastilla, de tubo y lápices acuareleables.



Iván Silva. *Reflejo*.
Acuarela, 2009.

Acuarela líquida. Es una técnica reciente, variante de la acuarela clásica. Difiere por ser fabricada con anilinas base agua de alta concentración de color. Tiene gran capacidad cubriente y se puede diluir para obtener transparencias considerables. Se mezclan inmediatamente entre si y su acabado presenta un brillo e intensidad excepcional. Originalmente se fabricaron para su uso con el aerógrafo, pero actualmente se explota en múltiples aplicaciones artísticas.



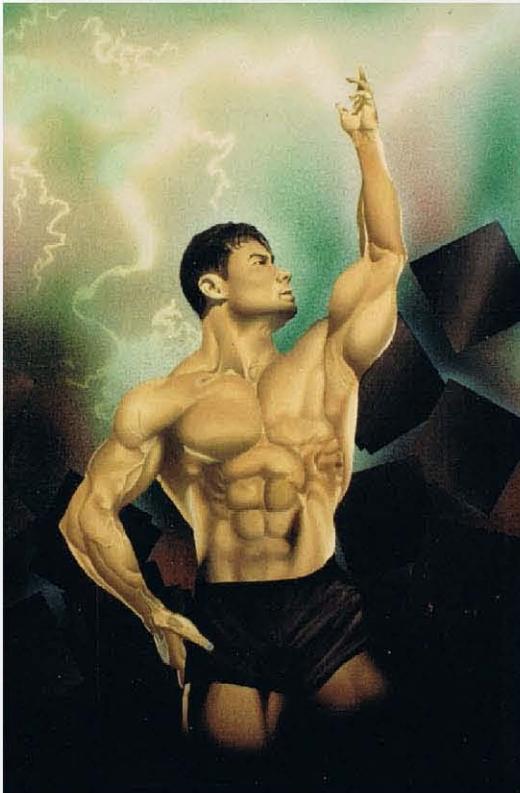
Iván Silva. *Monocrómico*. Acuarela líquida, 2006.

Acrílico. Son un producto de colores y acabados cubrientes. Se diluyen en agua y al secar son indelebiles. Son de gran demanda por su rápido secado, y por su fácil manipulación en superficies amplias. Se pueden aplicar en papeles, cartones y tela, incluso en otras superficies como madera, metal, vidrio, plástico y piedra. Al momento de usarse se asemeja a la pintura de aceite. Puede disponerse con pincel, espátula, esponja y pincel de aire, directamente del envase o diluido.



Iván Silva. *Orange*. Acrílico, 2007.

Aerografía. Técnica conocida también como pincel de aire y consiste en el uso de un aparato llamado aerógrafo que funciona con aire comprimido. En el proceso de aplicación, el color líquido es arrastrado por el aire a presión, pulverizándolo. Los acabados con aerógrafo son de gran finura y se puede utilizar desde áreas pequeñas hasta superficies de gran formato, se pueden ocupar todo tipo de tintas y pigmentos que tengan un disolvente y se puede pintar desde papel hasta cualquier superficie tridimensional, satinada o texturizada.



Iván Silva. *Apolo*.
Aerografía, 2007.

Después de considerar algunas de las más importantes técnicas de representación de la ilustración tradicional, podría pensarse incluso que, con el surgimiento de los sofisticados programas digitales para ilustración, junto con su accesibilidad, podrían haber propiciado el fin del ilustrador tradicional, sin embargo, la ilustración clásica ha seguido y seguirá creciendo, expandiéndose y transmitiéndose a las nuevas generaciones de ilustradores y artistas, con la afinidad de producir imágenes con las técnicas ya mencionadas y experimentando con las mismas y esto se debe a que las ideas y la innovación siempre estarán presentes en los creativos.

El ilustrador debe tener una idea precisa de la cobertura y complejidad del un proyecto de ilustración tradicional. Incluso una ilustración relativamente sencilla en tiempo y realización, puede involucrar aspectos inesperados. Por tal motivo, todo objetivo primordial del ilustrador no sólo se refiere a la destreza técnica, también es concebir soluciones creativas que respondan a las necesidades de sus clientes, y para ello suelen trabajar estrechamente con ellos en la formulación de las expectativas de la ilustración final, así como de la estrategia de trabajo y tiempo de realización antes de emprender cualquier proyecto. Lograr una comprensión de los negocios que llevan a cabo los clientes es una parte esencial del proceso creativo. Esto se logra escuchando a los clientes y entendiendo sus necesidades y requerimientos gráficos.

El trabajo del ilustrador es tan variado como los diferentes tipos de imágenes y encargos: no existen dos artistas iguales, ni dos trabajos iguales, ni dos técnicas que se apliquen de la misma manera. El ilustrador es un especialista visual que pone su talento al servicio del cliente o del diseñador, pero dentro de esta definición hay una variedad infinita, y algunos trabajos requieren un estricto apego a las instrucciones, mientras que otros permiten gran libertad creativa. El mismo trabajo puede ser irregular, apresurado, con intensa actividad y largas horas de dedicación, seguido por periodos de pasividad e ingresos reducidos. Algo vital para el ilustrador es convencer a los clientes potenciales con las muestras de su trabajo. Las dos formas de trabajar más importantes son la autoempresa y como asalariado. En el primer caso el creativo trabaja por su cuenta, en su propio estudio y requiere organización y autodisciplina y en el segundo caso, el ilustrador es contratado por una empresa. Organización es la palabra clave para el ilustrador. Se debe tener tiempo para todas las etapas de un proyecto de ilustración, desde la investigación sobre el tema, la realización de la imagen y las entrevistas con el cliente para llevar a un buen término la ilustración final. El tiempo es dinero y los procedimientos y las técnicas deben ser escogidas inteligentemente para garantizarle al cliente una ilustración eficiente. El portafolio profesional de un ilustrador es una estrategia gráfica que contiene muestras específicas de su obra personal y de encargo.



Página de Portafolio profesional. Iván Silva. Sección Ilustración. 2008.

La ilustración tradicional es una profesión atractiva, pero requiere visión, disciplina, trabajo constante, investigación, por citar algunos menesteres. También demanda el conocimiento de aspectos de negocios como la cotización, contratos de trabajo y protección de la obra.

La ilustración tradicional ha sido un arte vital en la historia del mundo moderno y constituye un patrimonio cultural de la humanidad. En el transcurso de los últimos 200 años, se han podido apreciar obras estéticamente asombrosas, conceptualmente emocionantes, realmente un arte que ha sido el fruto de la inspiración, la creatividad y la producción constante.

1.3 Ilustración digital.

La tecnología digital¹⁸ representa el futuro, muchos ilustradores están incursionando en esta modalidad, adaptan este medio a sus creaciones artísticas consiguiendo con ello que la imagen deje de ser estática y representativa para convertirse en una obra en movimiento. Un nuevo vehículo de expresión que cada vez invade más nuestras vidas.

Hasta hace pocos años, la creación de gráficos por ordenador estaba supeditada casi exclusivamente a los juegos de video y a los dibujos animados, pero hoy en día este tipo de innovación creativa abarca casi todos los ámbitos de la producción multimedia.¹⁹

El origen de esta "revolución" podríamos encontrarla en la fotografía y posteriormente en la televisión, y ya en las últimas décadas este nuevo tipo de innovación artística penetra en dominios que antes eran exclusivos de técnicos e ingenieros. El arte digital permite multiplicar las posibilidades artísticas y las

¹⁸ El término digital se emplea de acuerdo al flujo de "dígitos" generados electrónicamente; así tenemos líneas telefónicas digitales, impresión digital, radio y televisión digital, entre las muchas áreas relacionadas con la información, la comunicación y el diseño. Casi todos los datos ya sea en forma de palabras, números, imágenes, sonido o movimiento, pueden digitalizarse para después transmitirse mediante diversas tecnologías.

¹⁹ Multimedia es un término amplio que engloba cualquier medio de comunicación que combine el uso del sonido, gráficos e imagen en movimiento y generalmente implica cierto tipo de interactividad.

tecnologías por ordenador, son capaces de generar nuevas formas o incidir en otras anteriores con el objetivo de perfeccionar ciertos aspectos de una obra o para lograr variaciones de una pintura o ilustración. También está la realidad virtual, consistente en crear entornos perceptibles a través de los sentidos por medio de ordenadores, programas y aditamentos como guantes, cascos y visores. Gracias a esta variante uno puede salirse del entorno que habitualmente le rodea y vivir otra situación distinta: una realidad virtual.

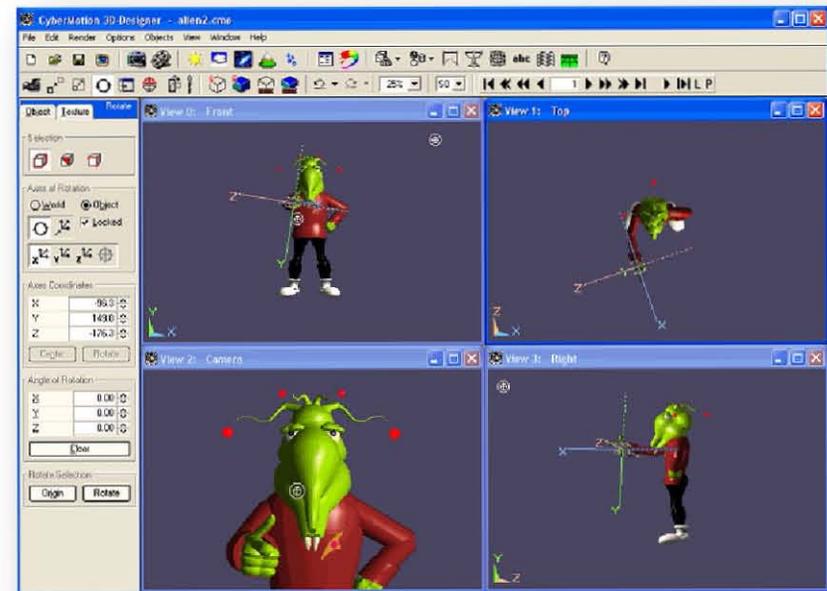


Gráfico por ordenador. Iván Silva. Proyecto personaje. 3d Max Studio. Editorial Raíces, S.A. 2009.

Debido a la extensión de este tipo de arte, surge la necesidad de aumentar la complejidad interna de los programas o software²⁰ para que externamente fuesen más comprensibles por los usuarios y pudiese llegar fácilmente a manos de los artistas, por lo que actualmente su manejo es bastante sencillo, y gracias a Internet, su difusión es rápida y efectiva, ya que los artistas pueden poner a disposición su obra ante millones de personas y se encuentran, además, un sinfín de páginas de museos, galerías virtuales, revistas de arte, videos, tutoriales, etc. La ilustración digital es todavía una forma de expresión relativamente nueva y en gestación. La novedad del medio conduce a la trascendencia de piezas digitales sin una revisión adecuada de su calidad, creando un corpus de obras que probablemente no superen la prueba del tiempo: la novedad del medio se convierte en categoría estética, y los críticos de arte y escritores de la cultura digital, así como las empresas que publicitan novísimas tecnologías contribuyen a ello.²¹

²⁰ Software se refiere al equipamiento lógico o soporte lógico de una computadora digital, y comprende el conjunto de los componentes lógicos necesarios para hacer posible la realización de tareas específicas; en contraposición a los componentes físicos del sistema, llamados hardware. Tales componentes lógicos incluyen, entre muchos otros, aplicaciones informáticas como procesador de textos, que permite al usuario realizar todas las tareas concernientes a edición de textos; software de sistema, tal como un sistema operativo, que, básicamente, permite al resto de los programas funcionar adecuadamente, facilitando la interacción con los componentes físicos y el resto de las aplicaciones, también provee una interfaz para el usuario.

²¹ Casacuberta, David. *Las diferencias del arte digital*. Anthropos Editorial. España, 2005.



Ilustración digital. Iván Silva. *Renacimiento*. Adobe Photoshop. 2009.

Siendo la ilustración digital producto de la tecnología informática, se distingue claramente de su modalidad tradicional. La tecnología que soporta la ilustración digital consiste básicamente en un instrumento o procedimiento que posibilita una creación, y en ese sentido no existe diferencia entre un pincel y una paleta gráfica, pero es común encontrar diferencias conceptuales. En este sentido, las herramientas por sí mismas no representan un estímulo para la creatividad personal, pues la capacidad artística depende de factores más profundos que la mera disposición de medios tecnológicos.

Tras el surgimiento de la ilustración digital, se pueden plantear dudas e interferencias con otras disciplinas artísticas que hacen un uso intensivo de tecnologías digitales. El caso más claro es la música, que desde hace décadas depende tanto para su composición como para su difusión y proyección de medios digitales, sobre todo en la música puramente electrónica.

La ilustración digital es un concepto bastante debatido en los círculos artísticos, y rechazado con frecuencia por algunos puristas, que lo catalogan más como una habilidad técnica que como una manifestación artística. La creación artística por medios informáticos desencadena toda una serie de nuevas cuestiones, entre ellos la relación del cuerpo (específicamente los sentidos) del artista, y su medio de creación. Ejemplo de lo anterior es la consideración del papel jugado por el sentido del tacto, durante el proceso de creación artística digital. Aquellas expresiones plásticas en las que se sustituyen el tradicional

lienzo por el monitor, y los pinceles por el ratón implican una relación distinta entre artista, medios, técnica y obra.

La ilustración digital es la disciplina donde se pueden crear y manipular imágenes con múltiples procesos y programas digitales. En algunos casos, además de la mejora de calidad, se pueden conseguir efectos de diversos tipos como enfoque, desenfoco, filtros, gama de colores, contrastes, por ejemplo. La ilustración digital tiene muchas posibilidades en su creación y aplicación. De esta manera con un ordenador y un programa digital adecuado se puede realizar una imagen con rapidez y calidad incomparable.



Manipulación digital de imágenes. Iván Silva. *Retrato*. Adobe Photoshop. 2009.

Su interactividad implica por un lado, que el sonido, la imagen el texto y otros elementos creativos funciones conjuntamente; por otro lado, supone un cambio radical en los métodos de trabajo de los ilustradores por que les da acceso al almacén ingente de conocimiento que es internet porque les permite enviar y recibir electrónicamente multitud de medios desde sus ordenadores . Esto nos ha posicionado en una era en la que la calidad del contenido visual tendrá un papel cada vez más crucial en el modo de comunicarnos con una gran variedad de públicos. La ilustración digital se ha manifestado en todos los aspectos de la vida cotidiana, en bienes de consumo, entretenimiento y ambientes interiores y exteriores, por ejemplo, prácticamente cualquier forma de comunicación o producción modernas. A los ilustradores digitales se les pide que dominen una serie incesante serie de nuevas habilidades, desde el manejo de distintos programas o software hasta la postproducción digital o la reproducción de contenido digital en distintos soportes gráficos. La ilustración digital ha proporcionado numerosas herramientas para explorar, ampliar y hacer realidad ideas con medios más rápidos, flexibles y económicos. La ilustración digital está tan consolidada actualmente que muchos ilustradores jóvenes llegan a cuestionar la necesidad, la palabra “digital”, porque la ilustración se halla en un estado de revolución permanente.

En la actualidad los ilustradores completan su formación con la experiencia adquirida en el campo profesional con proyectos reales por lo que el aprendizaje en las universidades debería plantear prácticas más apegadas a la problemática del campo de trabajo real.

En la ilustración digital no sólo se ha simplificado el proceso de creación, sino que también las distintas maneras en las que, tanto ilustrador como el cliente, pueden visualizar el resultado final. El papel del ilustrador digital consiste en conferir a las imágenes ilustradas, una estructura visual adecuada. Los elementos fundamentales composición, color, contraste, por ejemplo, son los mismos que en los demás medios, pero la naturaleza de su aplicación para la pantalla y los recursos de los programas digitales, añaden muchas posibilidades. En la práctica, resulta indispensable ser capaz de anticipar las posibilidades y las limitaciones del medio, que dependerán de las tecnologías escogidas para el buen funcionamiento de la ilustración digital, a su vez elegidas en función del propósito, la estrategia gráfica y el público objetivo del mismo.

Una ilustración digital utiliza diversos formatos de imágenes. Éstos organizan de diferentes formas la información que compone la imagen digital. La variedad de archivos de imagen, o de versiones de los mismos, se debe a múltiples aspectos de funcionalidad, que a su vez, están íntimamente ligados al constante incremento de la capacidad del hardware y del software disponible.

De modo que, ante la gran cantidad de opciones, esto puede resultar difícil escoger un formato adecuado a nuestras necesidades, ya que no siempre se conocen con detalle sus prestaciones. Por ello, es necesario documentar los rasgos distintivos de algunos de los archivos de imagen digital más comunes.

En la ilustración digital, el desarrollo de nuevos formatos se ha enfocado, respectivamente, en la calidad de impresión, resolución de la imagen y compresión de los archivos. Hoy en día, en Internet es necesario que un archivo de imagen pueda ser comprimido, para que el espacio de memoria que ocupe así como el tiempo de su transferencia sean mucho menores. Aunque, sin importar la moda o el auge de cierto formato, debe escogerse el formato de imagen que se utilizará a partir de nuestras necesidades, dado que esta selección depende del objetivo que se busque al publicar cierto material, además no siempre los formatos más comunes pueden representar la mejor opción.

Cabe señalar que siempre se necesita de algún software para manipular la imagen digital y muchas veces la relación entre éstos es muy estrecha, ya que por lo regular cada software de edición gráfica cuenta con un formato nativo. Por lo mismo, se debe resaltar las propiedades de los formatos de imagen más comunes, porque el proceso de manipulación de una imagen puede hacerse con infinidad de programas para diseño gráfico, ilustración y fotografía, teniendo cada uno de estos sus propias características. Asimismo, depende de la necesidad y capacidad del usuario, y muchas veces del gusto, escoger uno de entre los múltiples programas para manipular imágenes digitales.

Dada la forma de manejar los datos en un archivo de imagen, se puede hablar de dos modos principales de tratar la información de una ilustración digital: las imágenes de mapa de bits y las imágenes vectoriales. Dado que cada uno de estos modos se adapta mejor a un tipo de imagen, antes de conocer los diferentes formatos, debe conocerse el funcionamiento tanto de imágenes vectoriales²² como de imágenes de mapa de bits. Las imágenes de mapa de bits²³ (bitmaps, imágenes rasterizadas o de barrido) están formadas por una rejilla de celdas. A cada una de estas celdas, que se denominan píxeles²⁴, se le asigna un valor de color y luminancia propios.

²² Una imagen vectorial es una imagen digital formada por objetos geométricos independientes (segmentos, polígonos, arcos, etc.), cada uno de ellos definido por distintos atributos matemáticos de forma, de posición, de color, etc. Por ejemplo un círculo de color rojo quedaría definido por la posición de su centro, su radio, el grosor de línea y su color.

²³ Una imagen rasterizada, también llamada mapa de bits, imagen matricial o bitmap, es una estructura o fichero de datos que representa una rejilla rectangular de píxeles o puntos de color, denominada raster, que se puede visualizar en un monitor de ordenador, papel u otro dispositivo de representación. A las imágenes rasterizadas se las suele caracterizar por su altura y anchura (en pixels) y por su profundidad de color (en bits por pixel), que determina el número de colores distintos que se pueden almacenar en cada pixel, y por lo tanto, en gran medida, la calidad del color de la imagen.

²⁴ Un píxel o pixel (acrónimo del inglés *picture element*, "elemento de imagen") es la menor unidad homogénea en color que forma parte de una imagen digital, ya sea esta una fotografía, un fotograma de vídeo o un gráfico.

Por esto, cuando vemos todo el conjunto de celdas, tenemos la ilusión de una imagen de tono continuo. Técnica similar a la de los pintores neo-impresionistas. Por ejemplo, la utilizada por Claude Monet en su pintura “*La Dama en el jardín*”.



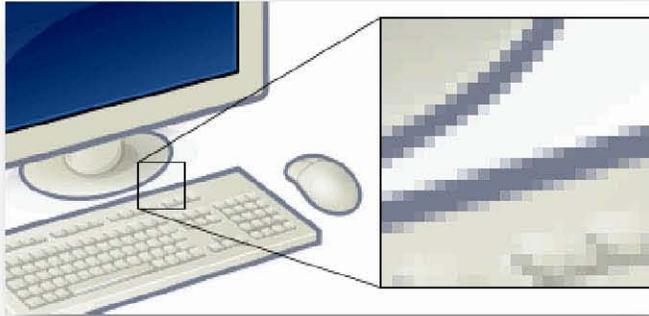
Ejemplo de referencia al píxel las pinceladas en el cuadro de Claude Monet en su pintura “*La Dama en el jardín*”, Museo Louvre.

Sin embargo, estos gráficos son los más comunes en las publicaciones digitales. Ya que pueden generarse a partir de documentos impresos digitalizados, conseguirse a través de galerías tanto en línea como en CD-ROM o a partir de una cámara digital. Las imágenes de mapa de bits como las creadas con programas como *Adobe Photoshop* o *Paint Shop Pro*, son más adecuadas para trabajar con imágenes de tono continuo, como fotografías, o imágenes creadas en programas de pintura.

Los llamados gráficos orientados a objetos son las imágenes vectoriales. Su tamaño es mucho más reducido, en comparación con los mapas de bits, porque el modo como organizan la información de una imagen es más simple que en aquellos. Dicha simplicidad radica en generar los objetos que conforman una imagen a través de trazos geométricos. En un gráfico vectorial cada vector tiene una línea de contorno, con un color y un grosor, así mismo, también cuenta con un color de relleno. Por ello, las características de contorno y relleno se pueden manipular en cualquier momento.

Dentro de una imagen vectorial cada uno de los objetos está definido por sus propias fórmulas matemáticas, por lo que los podemos manipular de forma independiente. También cada objeto está dividido por elementos, que a su vez son independientes, de esta manera, no hay que modificar todo el objeto sino, sólo una parte de él. Esto permite controlar con gran precisión la forma, orientación y ordenación de los elementos que constituyen la imagen.

También poseen el inconveniente de ser ineficaces para representar imágenes fotográficas, ya que con ellas es muy difícil aplicar efectos como sombras, luces, volumen, etcétera. Los gráficos vectoriales significaron un gran avance en el diseño electrónico, porque así se pueden manejar imágenes pequeñas que no pierden calidad al cambiar su resolución.



Arriba. Imagen rasterizada. Michael White, Adobe Illustrator, 2009.

Izq. Imagen vectorizada. Stephanie Orders, Adobe Illustrator, 2008.

Actualmente los proyectos de ilustración digital se van haciendo más elaborados y espectaculares, además de las diversas soluciones técnicas que nos proporcionan los programas digitales para manipular imágenes. La ilustración digital incursiona también en todos los niveles de representación, desde la abstracción hasta el realismo, mezclando realidad y ficción al grado que dificulta discernir entre lo verdadero y lo inexistente.



Ilustración digital. Miguel Ángel Laurrabaquio. Paisaje fantástico, Adobe Photoshop, 2010.

1.4 Ilustración tridimensional física.

Todos los objetos que conocemos en la realidad son tridimensionales; aunque haya objetos planos, siempre van a presentar algún volumen por más insignificante que parezca en el espacio. Se denomina volumen de un cuerpo al espacio que ocupa. En ilustración tridimensional física, el volumen es un elemento primordial para representar las ideas que inician bidimensionalmente.

Cabe hacer una aclaración inicial ya que este apartado se referirá exclusivamente a la ilustración tridimensional realizada físicamente con técnicas tradicionales y materiales convencionales y experimentales, y no a la ilustración digital 3D, que en esencia son dos campos, que se pueden confundir sin esta indicación.

La ilustración en su modalidad tridimensional es definida como el área de producción de imágenes con volumen y profundidad. Todo lo que se integra a la composición obedece a una estructura, que determina lo largo, ancho y alto de los elementos. Evidentemente esta composición tendrá como finalidad observar a la ilustración final por varios puntos de vista. Una ilustración tridimensional nunca puede ser completa con un punto de vista. La perspectiva desde un ángulo fijo y una distancia puede ser incompleta e incluso, engañosa.

Una figura circular que sea primeramente vista desde cierta distancia alejada puede terminar por ser, tras un examen más

cercano, una esfera, un cono, un cilindro o cualquier otra figura que tenga base redonda. Para comprender un objeto tridimensional, se tiene que ver desde ángulos y distancias diferentes, y después reunir mentalmente toda la información para comprender plenamente su realidad tridimensional. En una ilustración tridimensional, así es como opera su significado.

En forma similar a la ilustración tradicional, la ilustración tridimensional física procura asimismo establecer una armonía y un orden visuales, o generar un atractivo visual dotado de un propósito. De cierta manera es más complicada la ilustración tridimensional física porque deben considerarse simultáneamente varias vistas, varias perspectivas desde ángulos distintos y porque muchas de las complejas relaciones espaciales no pueden ser fácilmente visualizadas sobre el papel. Su estrategia es emplear formas y materiales tangibles en un espacio real, así que todos los problemas relativos a la representación ilusoria de espacio y volumen sobre el papel o cualquier otra superficie lisa (ilustración tradicional), pueden ser evitados.

Un ilustrador debe ser capaz de visualizar tridimensionalmente la forma completa y rotarla mentalmente en toda dirección como si estuviera en sus manos. No debe reducir su imagen en una o dos perspectivas, sino que debe explorar todas las posibilidades de la profundidad, volumen y la naturaleza de los diferentes materiales.



Modelismo en distintas vistas. Iván Silva. *Detalle*. Plastilina. 2010.

Para la ilustración tridimensional física, se deben considerar varios elementos importantes en su composición. La forma es un término muy recurrente y se confunde con el término figura. La distinción radica en que la forma (tridimensional) puede tener múltiples figuras (bidimensionales) cuando se aprecia desde varios puntos de vista. Esto supone que la figura es sólo un aspecto de la forma. Cuando una forma es rotada en el espacio, cada paso de la rotación revela una figura ligeramente diferente. La forma es la apariencia visual de toda ilustración tridimensional física, aunque la figura sea su principal factor de identificación. De tal manera que, se puede identificar la forma por su tamaño, color y textura. La figura es el elemento figurativo y realista propio de la ilustración tridimensional física.

La **estructura**. Determina la manera en que una forma es construida e interactúa con otras. Es la organización general del espacio, es el esqueleto que soporta todos los elementos de una composición.

El **punto**. Es posible ver puntos en las superficies de los volúmenes de algunas imágenes tridimensionales.

La **línea**. Puede ser vista de manera tridimensional en la ilustración de formas y volúmenes, como es de suponer, este elemento primario adquiere importancia para la composición de la imagen final. Cuando la ilustración tridimensional física se vuelve abstracta o geométrica tiende a marcar líneas más activas.

El **plano**. Este elemento se encuentra en dos versiones: como superficies planas o como elementos independientes.

El **volumen**. Es el elemento primario más importante de la ilustración tridimensional física ya que genera formas, figuras y composición en general.

La **composición**. La totalidad de una ilustración está construida por sus volúmenes que pueden ser vistos de todos lados o puntos cardinales y en el caso de las imágenes realistas y figurativas estas se aprecian por su frente, punto de referencia para el registro fotográfico.

El **movimiento**. Lo más novedoso de la ilustración tridimensional física es que tiene una aplicación cinética es decir que busca o implementa dar un movimiento real a sus partes, y se logra por mecanismos de dobles y corte en los materiales.

La **iluminación**. Las imágenes realizadas por la ilustración tridimensional física requieren una ambientación en base a iluminación artificial controlada para su registro fotográfico (ciclorama).



Ciclorama. Daniel Hernández. Proyecto zombie. Plastilina. 2009.

La ilustración tridimensional física ha retomado planteamientos de técnicas, materiales y procedimientos de otras disciplinas como el modelismo, el ciclorama y la maqueta. Por modelismo se entiende, en sentido general, la actividad artesanal consistente en la creación de prototipos²⁵, usando diversas técnicas y materiales, que tendrán la función de actuar como *modelo* para una producción industrial. Típicamente dichos modelos se han usado para obtener un molde.

El **modelismo**, en una acepción más común, es también una afición consistente en construir y eventualmente dirigir (modelismo dinámico) reproducciones en miniatura de máquinas, personas o animales, por ejemplo. Originalmente procede de la costumbre de ciertos artesanos de siglos pasados, sobre todo de mobiliario, de construir ejemplos a escala reducida de sus productos, para poder así mostrarlos a sus clientes sin tener que construirlos realmente antes de recibir el encargo.

²⁵ Un prototipo es un ejemplar original o primer molde en que se fabrica una figura u otra cosa. Éstos permiten palpar el objeto antes de que entre en producción, detectar errores, deficiencias, etcétera. Cuando el **prototipo** está suficientemente perfeccionado en todos los sentidos requeridos y alcanza las metas para las que fue pensado, el objeto puede empezar a producirse.

El modelismo como profesión o afición, puede dividirse en modelismo dinámico, que consiste en realizar modelos a escala que se mueven y dirigen a control remoto como aviones y vehículos. Aquí los creadores buscan maniobrar de la forma más hábil el modelo y lograr desarrollar el máximo control del aparato. El modelismo estático construye modelos a escala con gran detalle cuyo fin es el de apreciarlos sin movimiento. Para los aficionados o profesionales del modelismo cada modelo representa una *pieza de museo* creando así sus propias colecciones privadas que pueden tener diversas temáticas: Belicismo histórico, ingeniería civil, ciencia ficción, etc. Aquí los aficionados buscan representar a escala la forma más realista posible del modelo original. Por esto último es incorrecto considerar como juguetes a los modelos a escala estáticos. El modelismo en la actualidad es realizado por escultores, modelistas e ilustradores tridimensionales físicos.



Modelismo. Victor Espinosa. Proyecto personaje. Plastilina. 2009.

El **ciclorama** es una técnica audiovisual utilizada ampliamente tanto en cine, animación, televisión, fotografía y modelismo que consiste en la creación de una escena o escenario, que conjuntamente, con personajes, productos o motivos gráficos, es iluminado con luz controlada y al cual se le añaden también efectos especiales como vapor, lluvia, nieve etc. La palabra ciclorama ha sido empleada para describir diversas tecnologías relacionadas con el mundo de la imagen. El cine ha reinventado el concepto de ciclorama y su aplicación con la tecnología digital gracias a panorámicas interactivas de alta resolución, muy alejado de los cicloramas clásicos que eran gigantescos murales con forma cilíndrica que, generalmente, proporcionaban al visitante la sensación de inmersión en la escena representada gracias a que abarcaban 360º de visión. Así, por ejemplo, se representaron batallas o sucesos históricos. Lo más importante para que un ciclorama tuviera éxito era el realismo. En la actualidad la mayoría de cicloramas empleados para lustración tridimensional física recurren a la modalidad híbrida, donde se conjuga el trabajo tradicional de materiales y tecnología digital.



Ciclorama híbrido. Iván Silva. Personaje de modelismo, escenografía digital. Plastilina, Adobe Photoshop. Proyecto Editorial Raíces. 2009.

Una **maqueta** o diorama es la reproducción física a escala, en tres dimensiones, por lo general, en tamaño reducido, de algo real o ficticio. También pueden existir modelos de tamaño grande, por ejemplo, de algún objeto pequeño y hasta microscópico representados en una ambientación o ampliación del mismo. Otras definiciones de maqueta, con variantes en el sistema de presentación son: los dioramas, los vehículos *teledirigidos* o *radiocontrolados*, como automóviles, trenes y barcos, etc. Generalmente la maqueta se relaciona con la representación a tamaño proporcional de una escena con figuras humanas, vehículos, animales o incluso seres imaginarios como punto focal de su composición y enfocada con fines educativos o de entretenimiento. La maqueta también puede tener movimiento o ser estática. Representa la simulación de cualquier cosa en otro material (por ejemplo la maqueta de un teléfono celular realizado en cartón), sin el acabado ni la apariencia real.



Maqueta. Iván Silva. Madera, cartón. Proyecto Editorial Raíces. 2009.

Por otra parte, la ilustración tridimensional física tuvo sus orígenes en el advenimiento del papel y su procesamiento, también permitió el surgimiento a las técnicas tridimensionales que continúan en la actualidad como una modalidad de la ilustración. Hay registros en China desde el año 105 a.C., que refieren a la elaboración de papel con restos de canastas, corteza de árbol, tela y fibras vegetales. Durante la era industrial, la producción y perfección del papel comercial aceleró la disponibilidad y popularidad del papel en todo el mundo. A pesar de haber sido tradicionalmente un medio artístico, los artesanos que elaboran aparadores en Londres comenzaron a usar papel en sus trabajos, generalmente de mobiliario, exhibidores y promoción. En cuanto las técnicas evolucionaron, el papel se hizo más accesible, y se desarrollaron en un medio ilustrativo rentable. Estos primeros escultores de aparadores fueron precursores de los ilustradores tridimensionales modernos. Los escultores de papel Bruce Angrave²⁶ y Arthur Sadler²⁷ fueron pioneros de

²⁶ Nacido en Leicester, Bruce Angrave estudió en la Escuela de Arte Chiswick, Ealing School of Art y en la Escuela Central de Arte de Londres. Trabajó como ilustrador de libros e ilustrador freelance periódicas, diseñador y escultor (incluidas las obras de papel para el Festival de Gran Bretaña en 1951 y la Expo 70 en Japón). Un miembro de la Sociedad de Artistas Industrial (SIA).

²⁷ Trabajó como ilustrador independiente, periodista, diseñador y escultor en Inglaterra y E.U.A., creó ilustraciones tridimensionales para carteles de ferrocarriles británicos, y más tarde el trabajo diseñado para la televisión. Fue miembro de la Sociedad de Artistas Industrial.

la **escultura en papel**, antecedente fundamental de la ilustración tridimensional física. Estaban entre los primeros ilustradores en publicidad y los mercados editoriales para usar el papel como medio ilustrativo.

Arthur Sadler, quien también fue autor de varios libros sobre la escultura en papel, fue muy influyente al promover la escultura en papel como una forma de arte comercial. Hoy la escultura en papel continúa como puntero de la ilustración tridimensional, convirtiéndose así en una modalidad importante para la creación de volumen y experimentación plástica. Esta modalidad de ilustración crea soluciones creativas para el diseño gráfico en general. Los ilustradores tridimensionales representan su estilo y sus técnicas en obras que se han catalogado como esculturas en papel y “collage”, términos empleados como antecedente de la ya especializada ilustración tridimensional física ²⁸

Los ilustradores que incursionan en la técnica de papeles requieren una amplia gama que van desde los reciclados, hechos a mano, desperdicio y texturizados traslucidos y comerciales, la combinación de estos permite la creación de piezas exclusivas en este género único. Cada ilustración es tan distintiva como los papeles escogidos para crearlas.

²⁸ La escultura en papel fue el referente de los ilustradores de tercera dimensión física, el modelismo, la animación y los juguetes que explotaron el atractivo inherente del papel como un medio ilustrativo para experimentar con otras técnicas y otros materiales.

Dos autores importantes son Eugene Hoffman²⁹ y Joan Kritchman-Knuteson³⁰ quienes ratificaron el término adecuado para la escultura “de papel” como ilustración tridimensional física y en cada composición experimenta con el espacio la profundidad y la iluminación concluyendo en una creatividad dinámica.



Ilustración tradicional física. Izq. Eugene Hoffman. *Casa de sueños*. Papel, 1980. Der. Joan Kritchman-Knuteson. *Día de campo*. Cartón y tela, 1982.

²⁹ Ilustrador tradicional que abandonó los pinceles para dedicarse a la ilustración tridimensional física con materiales diversos como el papel, arcilla, cartón y plástico.

³⁰ Joan Kritchman-Knuteson, originario de Wisconsin. Su trabajo de ilustración tridimensional física se ha basado en la escultura de papel por más de 30 años. El artista utiliza las capas de papel de colores y texturas para crear esculturas de pájaros.

Las aplicaciones comerciales que siempre permanecen abiertos para la ilustración tridimensional física son la editorial y la publicidad. Se tiene una frenética tarea de informar, entretener y vender a través de múltiples soportes gráficos y ponerlos al alcance de todo público, por lo que, las empresas y clientes directos promueven este tipo de ilustración para producir imágenes atractivas y funcionales. Se abarcan todos los temas con una variedad ilimitada de técnicas que incluyen técnicas de materiales convencionales como el papel, tela, plástico, láminas de metal, por ejemplo; y experimentales como resinas, arenas y desperdicios industriales, por ejemplo. La imagen final será el resultado de una ilimitada visión y capacidad creativa. Una muestra evidente es el género infantil, que posee un mercado amplio con publicaciones tan variadas y dándole un lugar privilegiado al libro infantil, que a pesar de sus limitaciones técnicas y de presupuesto, ha divulgado el trabajo de los ilustradores que han puesto a la ilustración tridimensional física en la continuidad y la vanguardia.³¹

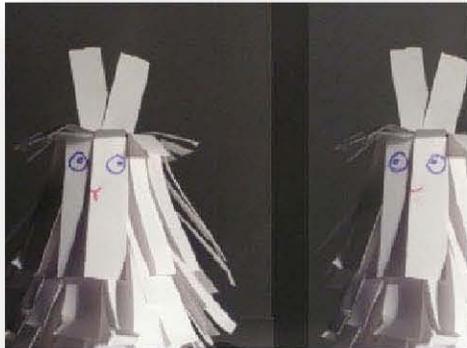


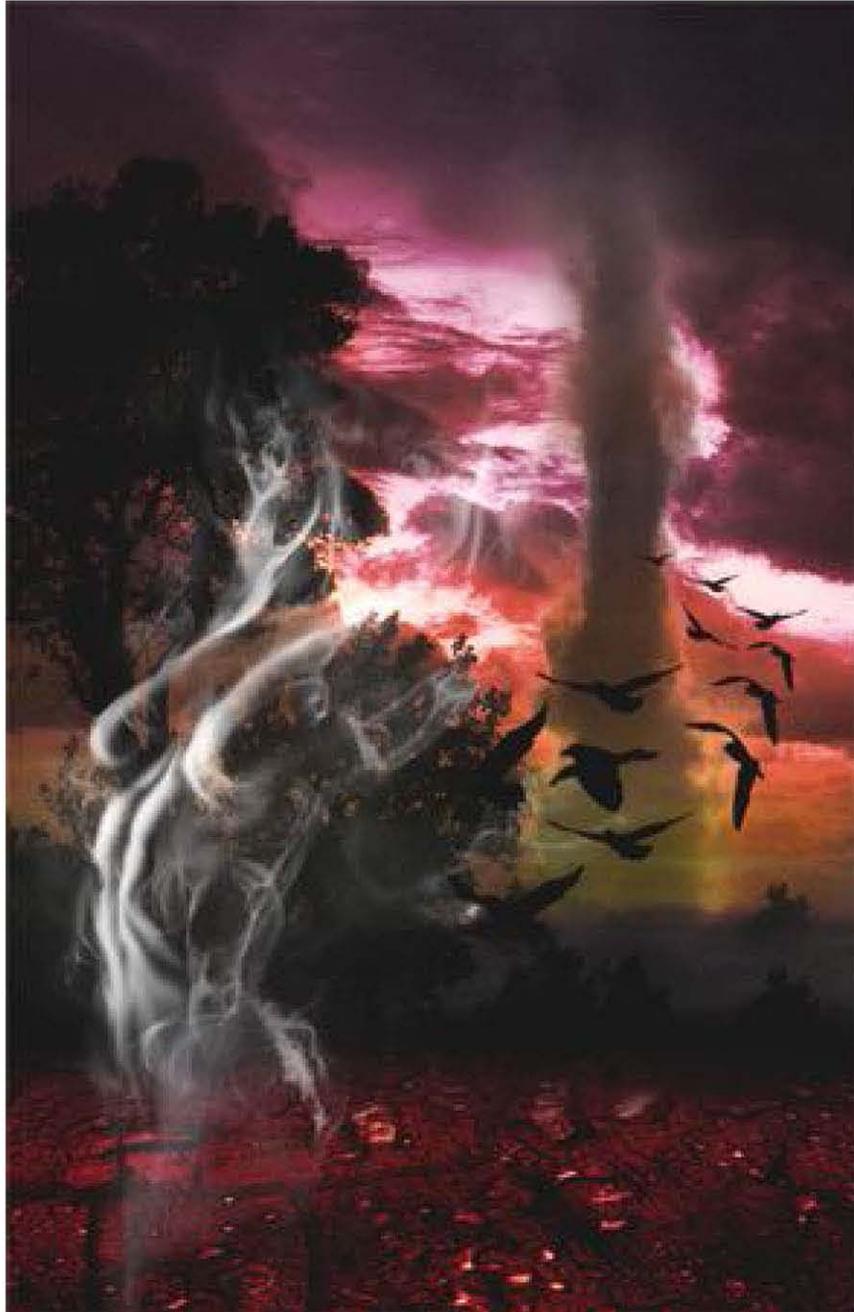
Ilustración tridimensional física con papeles y cartulinas. Monika aichele. *Herrschaftszeiten*. 2009.

³¹ Los libros infantiles han dado un amplio margen a la ilustración tridimensional física como apoyo didáctico y de entretenimiento.

La ilustración tridimensional física tiene el compromiso también de comunicar con efectividad, de adecuar las técnicas y materiales a la óptima solución de necesidades gráficas y el ilustrador debe ser capaz de cumplir con imaginación y maestría los requisitos determinados por el cliente. Los ilustradores tridimensionales trabajan en tres dimensiones y requiere habilidades diferentes del trabajo bidimensional, así como cierta familiaridad con procedimientos y materiales propios de este ámbito de la ilustración.



Ilustración tridimensional física. Izq. Aplicación **editorial**. Gaston caba. *Petekooos!* Plástico, papel, Adobe Illustrator. 2007. Der. Aplicación **publicitaria**. Audrey Gessat. *Retrato*. Plastilina, poliuretano, tela. 2007.



Capítulo 2

LA ILUSTRACIÓN HÍBRIDA.

“Dicen que el tiempo cambia las cosas...
Pero en realidad hay que cambiarlas uno mismo.”

Andy Warhol.

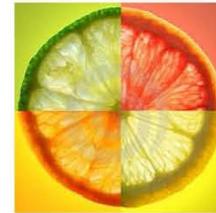
Iván Silva. *Esencia etérea*. Adobe Photoshop. 2009.

2.1 El concepto de híbrido.

Híbrido, término proveniente del latín *hybrīda*, y es definido como el producto o la consecuencia que procede de dos o más elementos de distinta naturaleza. Un híbrido es un organismo vivo animal o vegetal procedente del cruce de dos organismos de razas, especies o subespecies desiguales, o de alguna, o más, cualidades diferentes. Animal o vegetal obtenido del cruce de dos o más especies disímiles. Dicho de un individuo cuyos padres son genéticamente desemejantes con respecto a un mismo carácter, complexión y raza. Algunos sinónimos empleados para esta palabra son: cruzado, bastardo, heterogéneo, mestizo, mezclado y mixto.

En biología el término híbrido se ha usado con mayor frecuencia, ya que originalmente se ha referido y empleado a catalogación animal y vegetal. Esta disciplina define que los híbridos son organismos que poseen genes con rasgos distintos, que pueden ser tanto recesivos como dominantes, heredados de sus padres. Cuando hay falta de genes dominantes se manifiestan en ellos los caracteres recesivos. En la mayoría de los híbridos obtenidos de especies diferentes, nacen estériles. La utilidad para el hombre de este tipo de híbridos radica en que son más fuertes, productivos, (por la combinación de cualidades ofrecidas de sus padres) y, por tanto, más idóneos para su explotación específica (alimenticia, de transporte, etc.).

A las especies híbridas generalmente se nombran según una convención; primeramente una parte del nombre correspondiente a la asignación de la especie del padre, más una segunda parte que correspondiente a la asignación de la especie de la madre. A los híbridos de plantas se les da un nombre botánico acorde con el Código Internacional de Nomenclatura para Plantas Cultivadas, que complementa al Código Internacional de Nomenclatura Botánica en lo que respecta a híbridos y cultivares.



El hombre ha sido el responsable de crear productos híbridos de acuerdo a su beneficio.

Para la formación de híbridos se debe contemplar la hibridación de subespecies o variedades geográficas y de razas obtenidas artificialmente producidas por dos métodos:

- Hibridación natural: cuando el híbrido se cruza en ambientes naturales, sin intervención humana.
- Hibridación artificial: cuando el híbrido se logra por un mecanismo como puede ser un inseminador artificial, o simplemente porque en estado de cautividad el hombre apareja animales. En el caso de vegetales se utiliza el procedimiento de polinización artificial.

Ejemplos de animales híbridos.

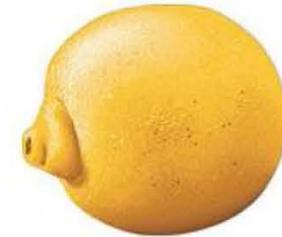
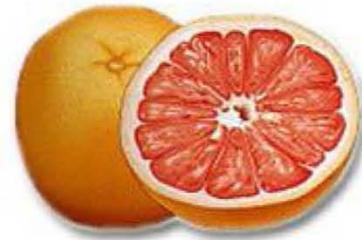
- Balfín: Delfín nariz de botella hembra y falsa orca macho.
- Bengala: Gato doméstico y gato de bengala.
- Burdégano: Caballo y asna.
- Cama: Camello y llama hembra.
- Caraval: Caracal macho y serval hembra.
- Cebrallo o zebrallo: Cebra macho y yegua.
- Cebrasno o zebrasno: Cebra y asno.
- Dzo: Yak machos y vaca doméstica.
- Grolar: Oso Grizzly y oso polar.
- Leopón: Leopardo macho y leona.
- Ligre: León y tigresa.
- Mula: Yegua y burro (asno).
- Pumapardo: Puma macho y leopardo hembra.
- Servical: Serval macho y Caracal hembra.
- Tigón: Tigre y leona
- Zubrón: Ganado doméstico y bisonte europeo.



Animales híbridos: Balfín (delfín nariz de botella hembra y falsa orca macho), Ligre (león y tigresa).

Ejemplos de vegetales híbridos.

- *Aesculus x carnea*
- *Citrus x aurantium*
- *Citrus ichangensis* (bergamot)
- *Citrus x limonia*
- *Citrus x limon* (limón)
- *Citrus x paradisi* (Toronja)
- *Citrofortunella*
- Clementina
- Colinabo
- *Cupressus leylandii* (x *Cupressocyparis leylandii*)
- *Epidemium x rubrum*
- *Mentha x piperita*
- *Musa x paradisiaca*
- *Nicotianatabacum Lycopersiconesculentum*
- *Pericallis x hybrida*
- *Raphanobrassica*



Vegetales híbridos: Toronja (*Citrus x paradisi*), Bergamot (*Citrus ichangensis*).

En el folclore de algunos países se muestran algunas criaturas con partes de varios animales y bestias mitológicas, descritos como perfectos híbridos mitológicos (por ejemplo, el hipogrifo es el híbrido de un grifo y un caballo, y el minotauro es el híbrido entre Pasífae y el toro de Creta). Todos estos están formados por dos o más animales, bestias míticas, e incluso, humanos. Algunos no tienen referencia de haber nacido de dos seres o más, por ejemplo las Arpías y las Sirenas.

Ejemplos de híbridos mitológicos

- Arpía: Humano y ave de rapiña.
- Centauro: humano y caballo
- Cuchivilo: Cerdo y pez.
- Esfinge: humano y felino.
- Hipogrifo: León y águila.
- Lammasu: humano y león
- Minotauro: Humano y toro.
- Quimera: León y dragón.
- Sirena: Humano y pez.



Híbridos mitológicos: Lammasu (humano y león), Esfinge (humano y felino).

Como se ha mencionado, el concepto de híbrido se ha referido a la mezcla de dos elementos o más de distinta índole y naturaleza, y en este contexto, cabe mencionar que también este término híbrido ha sido aplicado para asignar a un CD o DVD. Este disco compacto híbrido que contiene información que puede ser usada en lugares diferentes, como por ejemplo en dos plataformas diferentes, como Windows y Mac. También puede referirse a CD híbrido cuando hablamos de un CD que puede ser reproducido en un PC y en un reproductor de Audio o DVD.

Actualmente el concepto de híbrido se ha manejado con mayor frecuencia en el ámbito automotriz y se refiere específicamente a los vehículos de propulsión alternativa que combina un motor movido por energía eléctrica proveniente de baterías y un motor de combustión interna. Se le ha llamado vehículo híbrido, y ha hecho famoso este término.



Uso del término híbrido: Cd híbrido y auto híbrido.

En las disciplinas de la creación, el término híbrido puede significar la *difuminación* de las fronteras tradicionales entre los diferentes medios artísticos como la pintura, la escultura, el cine, la ilustración, la electrografía, por ejemplo. También puede significar el mestizaje del arte cuando comparte con otras disciplinas, como las ciencias físicas y naturales, industria, tecnología, literatura, cultura popular, o la filosofía. Las formas de arte híbrido pueden ampliar las posibilidades para la experimentación y la innovación en el arte contemporáneo y en todas sus manifestaciones posibles.

Esto ha llevado a que el artista también tenga una amplia elección en cuanto a los materiales, estilos, técnicas o procedimientos para llevar a cabo un proyecto. La ilustración híbrida, como se verá más adelante, busca como principal objetivo la ampliación de sus posibilidades de creación, aplicación y expansión, confirmando, que la ilustración como disciplina sigue siendo una forma de expresión universal.

2.2 La ilustración híbrida.

Híbrido, se dice de todo lo que es producto de elementos de distinta naturaleza, según este concepto podríamos definir la ilustración híbrida como una forma de expresión gráfica vanguardista en donde se utilizan nuevos y diversos materiales para la creación de obras al igual que la implementación de nuevas técnicas.

Se puede considerar que los primeros acercamientos al concepto de arte híbrido se establecen con el cubismo que implementa el primer collage; con el constructivismo que hace fusión de materiales, con el ready-made dadaísta, con el objet trouvé surrealista³², con las construcciones y assemblages del pop-art³³, con los acontecimientos en los happenings³⁴ y con la interacción de objetos en las instalaciones³⁵.

³² El término **arte encontrado** –más comúnmente *objeto encontrado* (en francés *objet trouvé*; en inglés, *found art* o *ready-made*) o *confeccionado*– describe el arte realizado mediante el uso de objetos que normalmente no se consideran artísticos, pero a menudo modificados. Marcel Duchamp fue su creador a principios del siglo XX.

³³ Los representantes del Pop Art utilizaron diferentes recursos en la realización, las obras lo constituyen los collages, assemblages y environments con objetos de uso.

³⁴ **Happening** (de la palabra inglesa que significa *evento, ocurrencia, suceso*). Manifestación artística, frecuentemente multidisciplinaria, surgida en los 1950 caracterizada por la participación de los espectadores. Los happenings integran el conjunto del llamado *performance art* y mantiene afinidades con el llamado teatro de participación.

³⁵ Una instalación artística es un género de arte contemporáneo que comenzó a tomar un fuerte impulso a partir de la década de 1970. Las instalaciones incorporan cualquier medio para crear una experiencia visceral o conceptual en un ambiente determinado. Los artistas de instalaciones por lo general incorporan el espacio de demostración, tomando este espacio como un elemento más de la obra, sean estos espacios públicos museos, galerías de arte o espacios urbanos diversos.

Cada una de estas tendencias supuso una superación de las técnicas tradicionales y una ampliación de las fronteras del arte, proponiendo la fusión del arte con la vida y la cotidianidad.



Ejemplos de los primeros acercamientos al concepto de arte híbrido: En 1912 Picasso realizó su primer collage, *Naturaleza muerta con silla de paja* (Museo Picasso, París), en el que añade al lienzo pasta de papel y hule. 1917 Duchamp presenta un urinario que lo titula Fontaine.

Todos estos estilos de arte posibilitaron que desde entonces hasta ahora los proyectos artísticos sean heterogéneos, híbridos e interdisciplinarios. Se van a utilizar cada vez más nuevos y diversos materiales para la creación de las obras. Se emplearán también nuevas técnicas y se mantendrá una lucha permanente por ampliar las fronteras del arte. El carácter híbrido del arte actual está relacionado también con la utilización de los nuevos medios como vídeo, cine, fotografía, los diferentes *mass media* e Internet.

La ilustración desde sus inicios se ha considerado una forma de arte entre las más antiguas manifestaciones de destreza y pensamiento. Estas han hecho que el hombre evolucione al crear nuevas formas de expresión artística. La ilustración es un campo de acción donde el profesional, a medida que el proyecto lo requiera, está abierto a utilizar toda serie de mezclas, intercambios o integración de elementos de distinta naturaleza tanto en concepto como en técnica. Este procedimiento ha permitido que se experimente con materiales y herramientas para la creación de grandes obras. Cada nuevo e ingenioso método superaba los tradicionales, esto hacia que la ilustración se convirtiera en una aproximación a la aplicación híbrida.

Viéndolo desde esta perspectiva esta novedosa forma de producir una ilustración se concentra en lo que está alrededor, en lo que se quiere, que tanto el creador como el observador puedan admirar y apropiarse de lo que se expresa allí. Todo esto abrió la posibilidad de que surgieran los procedimientos híbridos, heterogéneos y experimentales, los cuales, son considerados como una modalidad de exhibición propia de los trabajos del arte gráfico.

La ilustración que contiene un marcado sentido híbrido es generalmente, un proyecto en el que se presentan diferentes estrategias gráficas para tratar temas de actualidad que afecten o interesen al creativo y al espectador.

La ilustración híbrida tiene un principio vanguardista, debido a que genera nuevas ideas y posibilidades de aplicación ante los requerimientos modernos de publicación, decoración, educación, documentación, etc. Esto ha permitido que el ilustrador se vuelva polivalente e incursione en varios estilos y técnicas permitiendo así imágenes más competitivas, originales y factibles ante la competencia de un mercado editorial más saturado y complejo. En la actualidad un ilustrador es multidisciplinario y se debe en gran parte a la aparición tanto de nuevas tecnologías, como de nuevos materiales constructivos con los cuales trabajar en la creación de obras, así mismo como la innovación y actualización profesional constante con el objetivo de ampliar su horizonte artístico.



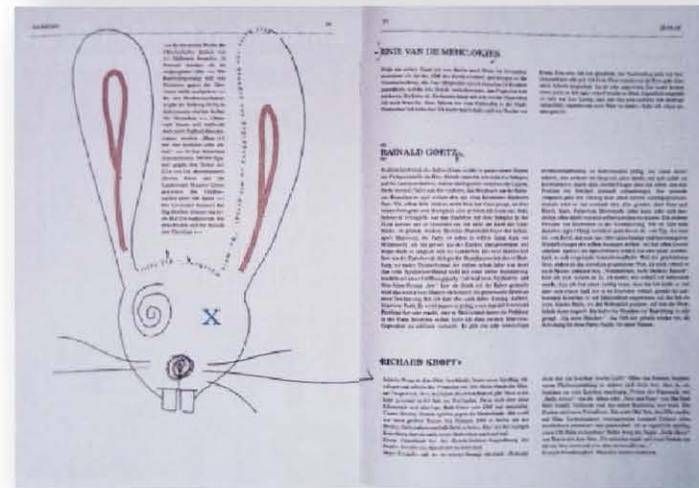
Jason Maciel. *Donald Trump*. 2009. Papel, acrílico, objetos diversos. Este artista es considerado como un ilustrador Híbrido por crear imágenes experimentales partiendo de objetos diversos como comida, dulces, semillas, incluso basura.

La ilustración híbrida se genera a partir de la interacción de los siguientes elementos:

- Temas.
- Estilos.
- Técnicas.
- Materiales.
- Procedimientos.
- Aplicaciones.
- Dimensionalidad.

Dichos elementos pueden interactuar entre sí mismos o con los demás de la lista. A continuación se describen y ejemplifican.

- **Temas.** Los temas pueden interactuar con el objetivo o propósito inicial (publicación) y haciendo referencia a otros motivos ajenos que le brindarían a la imagen final un aspecto sorprendente, incluso confuso. Sin embargo puede ser una estrategia para atraer la atención del lector ya que muchas revistas juveniles emplean a ilustradores para realizar imágenes “de relleno” o “incidentales”. Se convierte en un tema híbrido porque los argumentos de las imágenes que se utilizan no tienen relación alguna, o los elementos que integran la ilustración no tienen correspondencia lógica, o bien, la ilustración no hace referencia alguna o coherente al texto que la acompaña.



Temas híbridos: Revista Nova, Reino Unido, no. 5, octubre 2000. Los argumentos de sus imágenes no tienen correspondencia lógica. Abajo. Revista GQ, E.U.A., abril 2008. La imagen no hace referencia alguna al texto que la acompaña.

- **Estilos.** La mezcla de estilos puede concentrarse en unir creativa o estratégicamente niveles de representación en ilustración como el realismo, la estilización y la abstracción, por ejemplo. Los niveles de representación son las formas de manifestar o manipular una imagen. Ilustrar en realismo implica representar a la realidad justo como si la capta el ojo humano o una cámara fotográfica. La estilización es una variación del realismo, donde se simplifican las formas. La Caricatura y la geometrización, pertenecen a este nivel de representación. La abstracción es la síntesis absoluta de la forma.



Estilo híbrido: Realismo y abstracción. Drew Flaherty. *Girl*. Tinta, Acrílico, Adobe Photoshop, 3d Studio Max. 2009.

- **Técnicas.** Su objetivo principal es la integración fluida y natural de las técnicas tradicionales y digitales durante el proceso de elaboración. Estas pueden o no tener una relación lógica o una naturaleza en común. La técnicas tradicionales se dividen a su vez en técnicas de materiales secos: Gráfico y pastel, por ejemplo; materiales húmedos: Acuarela y acrílico, por ejemplo. Las técnicas digitales se basan en programas digitales en 2D: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, por ejemplo; y 3D: Strata y 3d Studio Max, por ejemplo.



Técnica híbrida: Iván Silva. *Dualidad*. Tintas lavables, aerografía, Adobe Photoshop, 3D Studio Max. 2009.

- **Materiales.** Combinar elementos de origen distinto, como los materiales secos y líquidos, los de base agua y base aceite, por ejemplo. La ilustración híbrida en base a los materiales emplea distintos medios de combinarlos teniendo o no, una naturaleza en común. El resultado puede ser, integrando uniformemente todos los materiales o logrando una desintegración o repulsión entre los mismos.



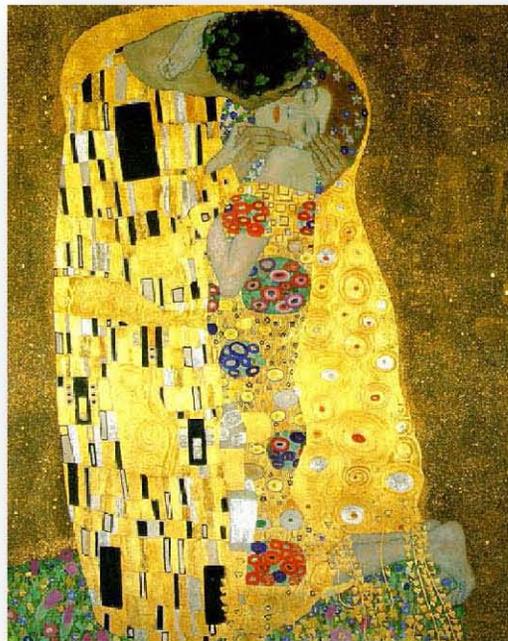
Materiales híbridos: Izq. Iván Silva. *Deseo*. Óleo, acrílico, pastel. 2008. Der. Iván Silva. *Body horror*. Kryolan, látex, poliuretano, acrílico, acuarela. 2009.

- **Procedimientos.** Es claro que una obra de ilustración lleva implícito un procedimiento de elaboración, sin embargo, para los propósitos de la ilustración híbrida este procedimiento puede ser fragmentado o cambiado permitiendo una experimentación controlada en la realización de la misma.



Procedimiento híbrido: Charles Wilkin. *Earnest*. *full*. Papel, fotografía, tinta. 2008.

- **Aplicaciones.** Originalmente se crea una ilustración para un propósito comercial, informativo, educativo etc., y está determinada para emplearse a un soporte gráfico específico, como un libro, cartel, revista, etc., no obstante, esta misma ilustración puede ser susceptible de usarse en distintas áreas incluso incongruentes a su objetivo inicial como en tatuajes, street art o body paint, por ejemplo.



Aplicación híbrida: Gustav Klimt. *El beso*. 1908. Óleo sobre lienzo. Der. Iván Silva. *El beso*. Body paint. Kryolan. 2009.

- **Dimensionalidad.** La dimensionalidad híbrida se refiere a integrar elementos bidimensionales con elementos tridimensionales de manera coordinada, ilusoria o caótica. Estos elementos pueden ser en técnicas tradicionales, digitales o tridimensionales físicas como el modelismo o la escultura. El propósito es crear una ilustración híbrida que propicie una ambigüedad en la determinación de su dimensionalidad.



Dimensionalidad híbrida. Waldo lee. *Superstar II*. 3D Studio Max, Adobe Photoshop. 2010.

Partiendo de la generación de las conexiones entre las mismas, es que nace las distintas y variables formas de ilustrar de forma híbrida, concretándose no en un solo arte o concepto si no en la variedad que lo pueden complementar y enriquecer encontrando a su vez, la armonía de de su creación. La combinación de estos elementos busca enriquecer progresivamente la creación, también puede llegar a la reinterpretación de las ideas que fueron la base del boceto inicial.

Sin menospreciar la ilustración clásica tradicional y digital, La ilustración híbrida es una posibilidad de crear sin limitaciones. Ilustrar en el sentido híbrido es plenamente factible y se continua investigando y experimentando para desarrollar aplicaciones en el ámbito artístico y comercial, enfocándose en la producción de imágenes para productos, empresas y servicios. La ilustración híbrida establece en sus proyectos relaciones muy fructíferas entre arte y diseño. Se suele trabajar sin fronteras entre estas disciplinas, creando proyectos y propuestas que se caracterizan por una fuerte hibridación de contextos y medios. La ilustración híbrida es fruto también de las aportaciones del arte, de las consideraciones estéticas de su época y de la capacidad de crear formas, imágenes, conceptos y objetos con finalidades específicas. A pesar de que el arte responde a procesos aparentemente diferentes, las herramientas básicas de trabajo coinciden: articulan sus imágenes con los mismos medios (color, forma, materia, concepto, símbolo etc.) y los creadores deben hacerlo con el máximo de imaginación y creatividad, aunque el fin último de ambos sea diferente.

La ilustración híbrida aplicada se presenta no como obra cerrada, sino que pretende interactuar con el espectador o el lector. Al estar publicada, por ejemplo, profundiza en la apertura de la obra, y así el espectador adquiere un importante papel en la obra como co-creador. La obra ya no es un proyecto unilateral y finalizado, sino un conjunto de mecanismos puestos al servicio del espectador para que éste los ponga en funcionamiento y los dote de significado y contenido.

2.3 Antecedentes y autores precursores de la ilustración híbrida.

El arte de la ilustración suscita hoy un interés renovado: desde libros infantiles, novelas gráficas, animación, libros, juguetes, videojuegos y moda, a la publicidad, el diseño, los medios masivos de comunicación e internet. Los ilustradores producen a partir de imágenes, contenidos tanto conceptuales como narrativos para múltiples medios y contextos. Ya sea de forma independiente, o colaborando con empresas editoriales, los ilustradores afrontan la revolución digital y global de las comunicaciones mediante la combinación de numerosas técnicas tradicionales y digitales. Esta nueva generación de ilustradores opera globalmente y sus imágenes entretienen, dilucidan, informan, interpretan, provocan, educan y venden.

Ilustrar de forma híbrida explora la importancia de las ideas, la investigación, el dibujo y la experimentación con materiales y procedimientos. Es una concepción abierta que tiene el propósito de reflejar la naturaleza multidisciplinar de la materia y de apuntar nuevas posibilidades creativas para la ilustración. Las preconcepciones, parámetros y limitaciones de la profesión se ponen en constante tela de juicio a medida que evolucionan los procesos de trabajo, las tecnologías y los mercados. Son muchos los ilustradores que siguen realizando trabajos por encargo imaginativos y sorprendentes.

Sin embargo, la nueva y flexible generación de creativos de la ilustración está generando cada vez más proyectos propios (ilustración de autor), incorporando conocimientos empresariales y tomando las riendas de todo el proceso de producción individual, desde el concepto hasta el producto final.

Ilustrar de forma híbrida, aunque no se le haya dado este término como tal, ha extendido la existencia de una ilustración inteligente y original. La habilidad para producir ilustración híbrida, se consigue después de aprender y ensayar los fundamentos de la ilustración clásica y, siempre con la mente abierta, a través del trabajo constante, la práctica continua y el asumir riesgos.

Ilustradores y artistas plásticos recientes han adoptado la experimentación en sus procesos de creación, permitiendo la *hibridación* como una sugerencia estilística, aunque hasta el momento, no hayan adoptado el término híbrido como un genérico de su obra y no hayan escrito al respecto.

No hay antecedentes concretos del surgimiento de la ilustración híbrida. Las referencias sobre las propuestas híbridas se pueden retomar del arte moderno, que es un término referido a la mayor parte de la producción artística desde finales del siglo XIX hasta aproximadamente los años 1970,³⁶ por oposición al denominado arte académico, que

³⁶ Atkins, Robert. 1990. *Artspeak: A Guide to Contemporary Ideas, Movements, and Buzzwords*. New York: Abbeville Press.

representaría la tradición; mientras que el arte moderno representaría la experimentación.³⁷ Producciones recientes son a menudo denominadas arte contemporáneo. Por lo tanto, el concepto de arte moderno no es cronológico, sino estético; de estilo, de sensibilidad o incluso de actitud. El arte moderno representa la innovación frente a la tradición artística del arte occidental, una nueva forma de entender la estética, la teoría y la función del arte, en que el valor dominante (en pintura o escultura) ya no es la imitación de la naturaleza o su representación literal. La invención de la fotografía había hecho esta función artística obsoleta. En su lugar, los artistas comenzaron a experimentar con nuevos puntos de vista, con nuevas ideas sobre la naturaleza, materiales y funciones artísticas, a menudo en formas abstractas e híbridas.

Precedentes de las ideas híbridas ya pueden verse en la obra de los grandes maestros barrocos (Velázquez o Rembrandt); de autores de finales del siglo XVIII y comienzos del XIX más o menos cercanos al romanticismo (Goya, David, Delacroix, Gericault, Friedrich, Turner, William Blake); y de autores de mediados del siglo XIX más o menos cercanos al realismo (Corot, Millet, Courbet, escuela de Barbizon, William Morris). Para esas fechas empieza a ser usual el término *hibridismo* donde se cataloga al *artista moderno* como un incomprendido social, ajeno a las instituciones y con propuestas plásticas que encasillan al *hibridismo* como una experimentación injustificada, desmaterialización de conceptos, imprecisión en

³⁷ Gombrich, E. H.. *The Story of Art*. Edit. Phaidon. Inglaterra, 1958.

los acabados de las obras, mezclas arbitrarias, impurismo estructural y funcional y desorden.

El *hibridismo*, aunque no definido ni sustentado, continúa en el *impresionismo*³⁸ y el *posimpresionismo*³⁹, ya que significaron un arte decidido a experimentar con nuevos modos de representación de la luz y el espacio a través del color y la pintura, y de la vibración de la materia en escultura (Rodin). En los años previos a la Primera Guerra Mundial, una explosión de creatividad tuvo lugar con el *fauvismo*,⁴⁰ *cubismo*,⁴¹ *expresionismo*⁴² y *futurismo*⁴³. Sin embargo, la Primera Guerra Mundial⁴⁴ trajo consigo el fin de esta fase, pero indicó el inicio de una serie de movimientos antiartísticos, como el *dada*⁴⁵ y el trabajo de Marcel Duchamp

³⁸ Impresionismo, corriente artística caracterizada, a grandes rasgos, por el intento de plasmar la luz (la «impresión» visual) y el instante, sin reparar en la identidad de aquello que la proyectaba.

³⁹ Postimpresionismo es un término histórico-artístico que se aplica a los estilos pictóricos de finales del siglo XIX y principios del siglo XX posteriores al impresionismo.

⁴⁰ Tendencia a pintar con fiereza, en su momento llamada incoherencia.

⁴¹ El cubismo es considerado la primera vanguardia ya que rompe con el último estatuto renacentista vigente a principios del siglo XX, la perspectiva.

⁴² Los expresionistas defendían un arte más personal e intuitivo, donde predominase la visión interior del artista –la “expresión”– frente a la plasmación de la realidad –la “impresión”.

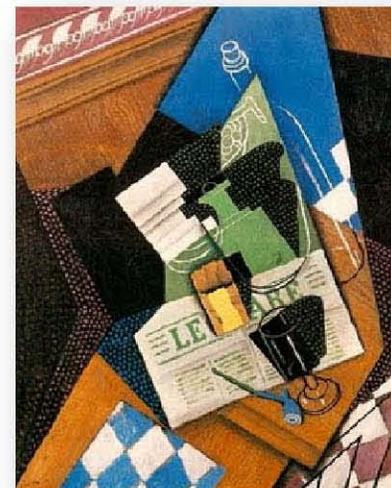
⁴³ un movimiento artístico, literario y político que trató de rechazar el pasado y que abrazó bastante acriticamente la velocidad, la tecnología, y el cambio violento de las cosas.

⁴⁴ entre 1914 y 1918.

⁴⁵ Dadá se caracterizó por rebelarse en contra de las convenciones literarias y artísticas y, especialmente, por burlarse del artista burgués y de su arte.

y el surrealismo⁴⁶. También grupos como de Stijl⁴⁷ y Bauhaus⁴⁸ acababan de comenzar a desarrollar nuevas ideas sobre la interrelación de las artes, arquitectura, diseño y educación artística.

Como se había mencionado anteriormente, el primer acercamiento al concepto de híbrido se establecen cuando en el cubismo, Picasso realizó su primer *collage*, *Naturaleza muerta con silla de paja*(1912), combinando pasta de papel y un trozo de hule sobre un lienzo pintado sólo en algunas zonas, que representa un vaso, un periódico, una pipa, una ostra y un limón. (híbrido por el empleo de distintos materiales y por procedimiento de elaboración)⁴⁹. Braque realizó poco después *Botella de agua y frutero*, donde tres pedazos de papel imitando madera se combinan con un dibujo al carbón. Posteriormente otros artistas como Juan Gris y Matisse recurrirán a esta idea.



Otro ejemplo de los primeros acercamientos al concepto de arte híbrido Juan Gris: *Botella de agua y frutero* (1915).

Esta propuesta híbrida brindó una gama de opciones de representación, mismas que fueron asumidas por el cubismo que hará un replanteamiento de la obra de arte, de las formas, de la perspectiva, el movimiento, el volumen, el espacio, el color, etc. Crea un nuevo lenguaje pictórico y estético que implica una nueva relación entre el espectador y la obra de arte. El espectador ya no puede contemplarla sin más, sino que tiene que reconstruirla en su mente para poder comprenderla.

⁴⁶ El surrealismo buscaba descubrir una verdad, con escrituras automáticas, sin correcciones racionales, utilizando imágenes para expresar sus emociones, pero que nunca seguían un razonamiento lógico.

⁴⁷ *De Stijl* o *Die Stijl* ("El Estilo") era un movimiento y una revista formado en Holanda en 1917.

⁴⁸ La *Das Staatliches Bauhaus* (*Casa de la Construcción Estatal*) o simplemente *la Bauhaus*, fue la escuela de diseño, arte y arquitectura fundada en 1919 por Walter Gropius en Weimar (Alemania) y cerrada por las autoridades prusianas (en manos del partido nazi) en el año 1933.

⁴⁹ Ver página 40.

El Cubismo es un arte mental, que promueve la hibridación de temas y de dimensionalidad visual, ya que se desliga completamente de la interpretación o semejanza con la naturaleza, la obra de arte tiene valor en sí misma, como medio de expresión de ideas.

La desvinculación con la naturaleza se consigue a través de la descomposición de la figura en sus partes mínimas, en planos, que serán estudiados en sí mismos y no en la visión global de volumen. Así un objeto puede ser visto desde diferentes puntos de vista, rompiendo con la perspectiva convencional y con la línea de contorno. Desaparecerán las gradaciones de luz y sombra y no se utilizarán los colores de la realidad, apareciendo en las representaciones el blanco y negro. Las formas geométricas invaden las composiciones. Las formas que se observan en la naturaleza se traducirán al lienzo de forma simplificada, en cubos, cilindros, esferas. Nunca cruzaron el umbral de lo abstracto, la forma siempre fue respetada. Los principales temas serán los retratos y las naturalezas muertas urbanas.

El acercamiento al concepto de híbrido también se da en el constructivismo ya que plantea, por ejemplo, que una escultura no debe ser una realidad por sí sola, sino que debe integrarse en el espacio, en el ambiente, debe recibirlo por todas partes. Para ello utilizan materiales que permitan que el espacio penetre en la escultura, por lo general, materiales industriales como alambre, madera, vidrio, yeso y plástico (híbrido por el empleo de distintos materiales).

Por tanto, sus composiciones son diseñadas y construidas matemáticamente, y sus motivos no son ni objetos reales ni fantasías libres del artista. Además, la valoración del espacio y el componente espacio/tiempo eran fundamentales. Estos artistas se inspiraban en la producción técnica desde un punto de vista estético. Abandonaron el ámbito puramente material y se dedicaron a todos los ámbitos artísticos: diseño de carteles, de moda, tipografías, fotografía, arquitectura interior, propaganda, ilustraciones. Entre las características de estilo está el uso de los colores naranja, rojo, azul, amarillo, negro y blanco (generalmente siempre en los mismos tonos, tanto en afiches como en objetos), la constante alusión a elementos modernos que simbolizan el progreso, las estructuras geométricas y las formas pesadas, los elementos tridimensionales que se integran a un ambiente material.

Otro caso son los ready-made dadaístas y es un concepto difícil de definir incluso para el propio Duchamp, que declaró no haber encontrado una definición satisfactoria. Es una reacción contra el *arte retiniano*, esto es, el arte visual, por contraposición a un arte que se aprende desde la mente. Al crear obras de arte a partir de objetos simplemente eligiéndolos, Duchamp ataca de raíz el problema de determinar cuál es la naturaleza del arte y trata de demostrar que tal tarea es una quimera. En su elección, Duchamp trató de dejar al margen su gusto personal; los objetos escogidos le debían de resultar indiferentes visualmente, o *retinianamente*.

Por esta razón limitó el número de ready-mades a crear. Sin embargo sabía que la elección es una manifestación del gusto propio. A este respecto declaró que fue un “juegucillo entre *mi* y *yo*”.⁵⁰ Duchamp sitúa objetos cotidianos en escenarios insólitos para subrayar que el arte guarda mayor relación con las ideas que con las cosas. Así consigue que el espectador se cuestione su propia racionalidad y el modo en que percibe esta y los objetos que le rodean (híbrido por el empleo de distintos materiales y aplicaciones).

A finales de los años 1960 y los años 1970, aparece el Happening. La propuesta original del *happening* artístico tiene como tentativa el producir una obra de arte que *no* se focaliza en objetos sino en el evento a organizar y la participación de los "espectadores", para que dejen de ser sujetos pasivos y, con su actividad, alcancen una liberación a través de la expresión emotiva y la representación colectiva. Aunque es común confundir el *happening* con la llamada *performance* el primero difiere de la segunda por la improvisación o, dado que es difícil una real improvisación, por la imprevisibilidad (híbrido por temas y aplicaciones).



Happening: John Cage en el Black Mountain College, 1972. El evento culminó cuando los artistas aventaron gallinas y pescados a los asistentes.

En esta época, un número de artistas y arquitectos habían comenzado a rechazar la idea de "moderno" y comenzaron a crear obras con un claro apego al hibridismo. De allí la relevancia de la crisis de las vanguardias artísticas y el debate modernidad-postmodernidad. Comenzando desde la era de posguerra, menos artistas usaban pintura como medio principal. En su lugar, se generalizó el uso de materiales diversos. Desde los años 1970, el media art se ha convertido en una categoría por sí mismo, con un emergente número de artistas experimentando con las nuevas tecnologías.

⁵⁰ Tomkins, Calvin. *Duchamp*. Anagrama. España, 1996.

El videoarte es el ejemplo mejor conocido. Se usan medios electrónicos (analógicos o digitales) con un fin artístico. En él se utiliza información de video o audio. (No debe confundirse con la televisión o el cine experimental). Es una propuesta más enfocada a personas que rompen con los parámetros comerciales y buscan un medio más económico pero no por este motivo con menos valor que las formas tradicionales de producción. Ha incidido en la producción de cortometrajes principalmente. (híbrido por temas, aplicaciones y procedimientos).

El video arte defiende un lenguaje audiovisual que se conforma en la indagación de cualquier razón alternativa para sintetizar y articular códigos expresivos procedentes de diversos ámbitos del audiovisual. Sus producciones se diferencian de otras prácticas como el video clip, el video documental y el video de ficción, porque, sobre todo, intenta crear nuevas narrativas y nuevas formas de visualizar al operar con presupuestos que no se restringen a las premisas de estos géneros. De manera que se trata de una manifestación que significa una ruptura con lo convencional o “visualmente correcto”, pues se vale de parámetros espacio-temporales e interactivos completamente distintos.



Video arte: Wolf Vostell y
Nam June Paik. Colonia,
Alemania. 1979

Cada una de estas tendencias supuso una superación de las técnicas tradicionales y una ampliación de las fronteras del arte, proponiendo la fusión de vivencias, tecnologías, aplicaciones y estilos en obras que se vinculaban con el hibridismo.

En los últimos años, artistas en varias partes del mundo han empleado esporádicamente el término de híbrido para justificar sus proyectos, o en algún momento de su carrera se han autonombado “artistas híbridos.” La realidad es que, dichos artistas no han teorizado al respecto y el término se ha quedado como una anécdota y no como un concepto definido. La siguiente lista de creativos, son ejemplos de artistas que en alguna ocasión consideraron su obra o a ellos mismos como “híbridos” y se expone de una forma aleatoria, presentando primeramente a artistas visuales y posteriormente a ilustradores. La elección de éstos artistas se debe a la documentación que hay acerca de ellos, que por cierto es mínima, su trayectoria profesional y la ejemplificación de su trabajo en este concepto de estudio.

Artistas visuales que han realizado propuestas híbridas.

Nacido en Argentina, **Fabián Marcaccio**, ha vivido y trabajado en Nueva York desde finales de los ochenta, aunque algunas de sus mayores exposiciones han sido en Europa, incluyendo *Multi-site Paintant* en la Documenta 11, *Paintant Stories* en Colonia y Stuttgart en el 2000 y *Confine Paintant* en Bélgica.

Fabián Marcaccio es devoto tanto de la pintura como de las técnicas digitales. El contenido de sus piezas es decididamente impuro, incluye temas como multitudes protestando, desastres naturales o pornografía. El reto al que Marcaccio somete la pintura es la temporalidad, la inscripción de la pintura en el cambio del siglo XX al XXI: pinturas que vayan en contra de la unidad, utilizando partes múltiples o detalles que la fragmenten.

Marcaccio bautizó a sus obras como “pintantes”, para remitir a una especie de hibridación que involucra material fotográfico, pintura digital y técnicas escultóricas, además de referirse a “lo que pinta” o “lo que está pintando”, como si la obra fuera más un mecanismo que un objeto. “Pintante” implica tanto acción como hibridación. Son raramente planos o de caballete, a veces suficientemente grandes para ser ambientales, otras veces están compuestos por estructuras curvas y salvajes colgadas del techo o tensadas en interiores y exteriores.



Fabián Marcaccio. *Paintant*. Papel Impreso, óleo, polipropileno. 2009.

Fiona Rae, artista británica nacida en Hong Kong. Su trabajo es una hibridación de óleo y piezas textiles que crean nuevas e inesperadas yuxtaposiciones en el lienzo. Es una versión contemporánea de la Expresionismo Abstracto. La propuesta de sus imágenes son una especie de hibridación estética. Mientras que los símbolos y pasajes que emplea en sus pinturas han traído a la memoria histórica del arte popular. Sus colecciones de pinturas tienen motivos temáticos contradictorios que precisamente rompe con todo procedimiento y se basa en la improvisación.



Fiona Rae. *Sin Título*. Óleo sobre tela. 2009.

Inka Essenhigh, artista estadounidense, sus pinturas se han influenciado por las caricaturas del siglo XIX, arte oriental, miniaturas, árabe, ilustración y los cómics; sus pinturas son exóticas y operísticas. Maneja temas híbridos que se entrelazan en una narración sobre las que aparentemente no tienen ningún control. Su trabajo ha invocado el mundo del cyborg - la fusión de lo humano y lo tecnológico. Estas pinturas sugieren un nuevo espacio para la hibridación del cuerpo. También predominan los temas de figuras mutantes en paisajes maravillosos.



Inka Essenhigh. *Green Goddess II*. Óleo sobre tela. 2009.

Franz Ackermann, nacido en 1963 en Neumarkt-Sankt Veit, es un pintor e instalador artístico alemán establecido en Berlín. Los temas híbridos de sus obras se centran en cuestiones de viaje, la globalización y la estética de las grandes áreas urbanas. Cabe destacar la serie de pinturas sobre viajes en pequeñas composiciones llamada *Mapas mentales*. Su obra se ha mostrado internacionalmente en numerosas exposiciones incluida la Bienal de Venecia de 2003, *Dibujo ahora: 8 proposiciones* en el Museo de Arte Moderno de Nueva York, *Híbridos* en el Tate de Liverpool, *Sistema Mundial de Navegación* en el Palacio de Tokio en París y *Temporadas en el Sol* en el Museo Stedelijk de Ámsterdam. Muchas de sus obras se encuentran en la colección del Museo de Arte Moderno de Nueva York.



Franz Ackermann. *Instalación*. Tela, acrílico, objetos diversos. 2009.

Ron Mueck nacido en 1958, es un escultor hiperrealista australiano que reside en Inglaterra. Su origen profesional fue en el mundo de los efectos especiales para el cine. Sin embargo ya había dado un paso hacia el mundo del arte aprovechando su talento para desarrollar creaciones plásticas con un realismo sorprendente. Mueck se mudó a Londres para establecer su propia compañía, creando utilería y “animatronics” para la industria de la publicidad. Lo han considerado un autor de técnicas híbridas ya que emplea elementos orgánicos como el cabello, uñas y hueso ensamblados en resina y pinturas al óleo.



Ron Mueck. *Man*. Poliester, resinas sintéticas, óleo. 2008.

Ilustradores que han realizado propuestas híbridas.

Charles Wilkin nació en Buffalo, Nueva York, es director de Arte y Diseño automático y Prototipo Experimental de Fundación en Nueva York. Sus obras se basan en la mezcla de elementos en una combinación automática basado en su creencia de que la expresión personal y la aplicación profesional debe interactuar como parte integrante del proceso de diseño. Este enfoque conceptual para el diseño, mezcla elementos de arte y diseño en conjunto - que implica un trabajo que se basa en el instinto más que la expectativa a su audiencia emotivamente, siendo el resultado imágenes híbridas aplicables a proyectos editoriales diversos y publicidad.



Charles Wilkin. *Broadway*. Adobe Photoshop, acrílico. 2009.

Sally jo vitski, ilustradora norteamericana de origen polaco es docente en la Universidad de Virginia, la han considerado en su trabajo de ilustración como híbrido por la afición al uso excesivo de los papeles y texturas, produciendo imágenes sofisticadas para la ilustración y el diseño, ya que rompe en ocasiones con sus procedimientos habituales empleando elementos orgánicos y materiales diversos como láminas de metal, madera y mosaicos. Los requerimientos de su trabajo básicamente son ilustraciones editoriales aplicadas a portadas de las revistas y libros juveniles.



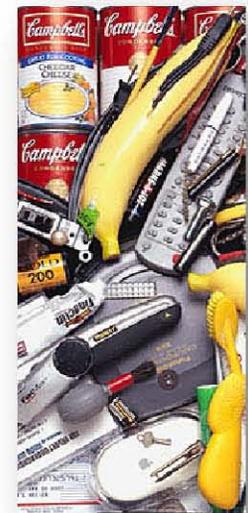
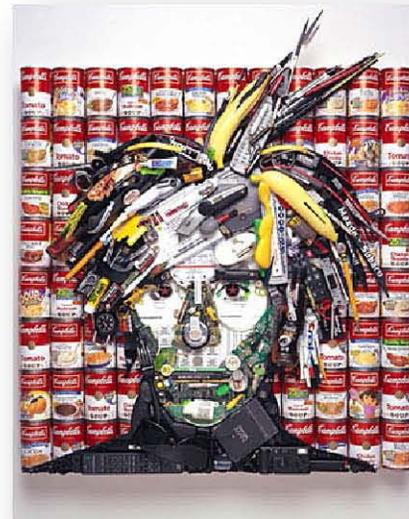
Sally jo vitski. *Birds*. Papel, acuarela, tela. 2009.

Julien Pacaud es un ilustrador francés, ha expuesto en varios países y sus dibujos han aparecido en numerosos medios: desde Le Monde hasta portadas de grupos como Venus Paradise. Su especialidad es crear collages híbridos y digitales a partir de revistas antiguas, materiales de desecho y elementos orgánicos, se ha caracterizado por crear mundos paralelos caracterizados por el humor y elementos retro, futuristas y apocalípticos.



Julien Pacaud. *Hungry lips*. Adobe photoshop, mariposas. 2009.

Jason Mecier nació en 1969 en san francisco california, es un ilustrador considerado híbrido por trabajar con proyectos de retratos llamados mosaicos artesanales únicos. Concibe su obra con un enfoque tradicional basado en las artes y los oficios pero aplicado al mundo moderno. El contenido de sus ilustraciones híbridas está enfocado a la cultura pop y a las celebridades. Crea cualquier tema con todo tipo de material. Entre sus materiales predilectos están las semillas, los dulces, basura, envases, comida, papel y pigmentos. Cada retrato es trabajado con humor e imaginación, parte de una referencia y la decora poniendo especial atención en la paleta de color. La ilustración está enfocada al género editorial, participando en portadas de revista y colaborando por otra parte, en galerías internacionales.



Jason mecier. *Andy Warhol*. Objetos diversos. Detalle. 2009.

Waldo lee. Fotógrafo e ilustrador parisino. Define su trabajo como orientado al ámbito híbrido, aunque no es el único campo que explora. Crea siempre imágenes originales y busca los límites de su propio arte. Sus proyectos son híbridos de fotografía realista con elementos digitales tridimensionales para crear imágenes verdaderamente únicas. Waldo ha trabajado con clientes como PlayStation, Vogue, Red Bull, Renault, Gillette.



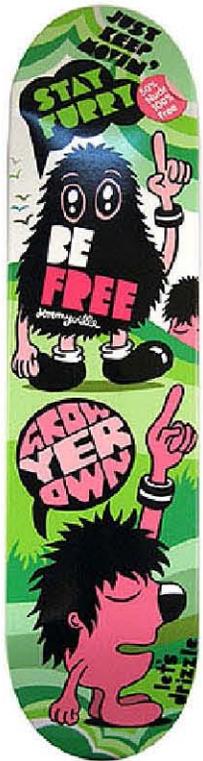
Waldo lee. *Superstar*. 3D Studio Max, Adobe Photoshop. 2010.

Kacchi. Ilustrador japonés enfocado a la elaboración de ilustraciones híbridas en las cuales, propicia a que los espectadores imaginen la historia de cada una. Este artista oriental emplea materiales diversos que van desde la plastilina migajón y papel hasta requerimientos adicionales como telas, estambres y pigmentos acrílicos. Para lograr una perfecta caracterización y ambientación de sus personajes realiza un minucioso registro fotográfico y retoque digital.



Kacchi. *Girl*. Arcilla, Acrílico, tela. 2010.

Jeremy Ville. Ilustrador australiano dedicado a la creación de personajes híbridos. Sus soportes donde pinta son juguetes, playeras, patinetas, bolsas, tenis, y todo tipo de *souvenirs*. Emplea esmaltes, lacas y acrílicos para hacer sus diseños. Aunque su estilo tiene que ver con el arte pop y el cómic, dibuja todo tipo de personajes y ambientes amorfos, surrealistas, donde predomina el excesivo detalle y los mensajes tipográficos retro.



Jeremy Ville. *Be free*. Acrílico. 2010.

Catalina Estrada. Ilustradora colombiana residente en Barcelona, rescata el folclore latinoamericano, así como los colores característicos y emblemas tradicionales, los mezcla con las nuevas tendencias estilísticas europeas, logrando una propuesta híbrida de personajes y situaciones que plasma en soportes inusuales y de uso común.



Catalina Estrada. *Puscha illustration*. Adobe Illustrator, Aerógrafo. 2010.

Drew Flaherty. Ilustradora digital, originaria del sur de Inglaterra. Su trabajo se ha centrado en la elaboración de proyectos para televisión y cine. En sus obras, conjunta la fotografía de estudio, la ilustración digital con vectores y modelados 3D, así como la aerografía y el retoque manual sobre los impresos. Es considerada una ilustradora híbrida por sus propuestas experimentales que han tenido aplicación reciente en la publicidad, la multimedia y el ámbito editorial.



Drew Flaherty. *Friends*. Ink, Adobe Photoshop, 3d Studio Max. 2009.

George Bates. Ilustrador estadounidense con residencia en Brooklyn. Su trabajo es experimental enfocado a plasmar la ilustración en distintos soportes como el vidrio, la cerámica, la porcelana y las resinas sintéticas. Su objetivo principal es darle a la ilustración la catalogación de obra de arte. Considera que su trabajo es híbrido porque trabaja con materiales y procedimientos empíricos, inusuales. Sus ilustraciones pueden ser abstractas o figurativas, pero siempre reflejando energía y sensación al concentrarse el materiales muy alejados del papel.



George Bates. *Gidget*. Tintas sobre vidrio. 2009.

2.4 Ilustración híbrida conceptual y procesual.

El campo de la ilustración es tan amplio donde puede desarrollarse un estilo hasta las expresiones más abstractas y con un basto espectro de modalidades. Cada ilustrador puede ejercerlo a su manera; desde el tradicional concepto de la ilustración como interpretación visual (partiendo de un guión escrito), a la libre creación, basándose en la libre experimentación. Evidentemente este tipo de ilustración clásica tiene como proceso básico de creación, la concepción de la idea, el boceto, el desarrollo de la imagen y la ilustración terminal. Cuando una idea es elegida, meditada, se convierte en una representación mental funcional que debe trasladarse al papel para su evaluación y perfeccionamiento, y es en el boceto, donde se delimitan tamaños, proporciones, contrastes, paletas de color, texturas, composición y muchos elementos más que valora un ilustrador antes de comenzar a trabajar en el nuevo proyecto. Aunque cada creativo tiene un estilo y procedimiento de elaboración personalizado, se pueden encontrar una convencionalidad en los procedimientos de elaboración de una ilustración, no obstante, la creatividad, nivel de dificultad, calidad, impacto visual y valor estético que se le destine al acabado final, determinará el éxito de dicha ilustración.



Ilustración clásica: boceto, tratamiento de la imagen principal, ilustración terminal. Iván Silva. *Virgen perdida*. Tintas lavables, aerografía. 2008.

En el caso de la ilustración híbrida, concebirla (conceptual) y producirla (procesual), se da por contrastes o contradicciones en los procesos de creación de una obra, involucrando, temas, estilos, técnicas, materiales, dimensionalidad y el procedimiento mismo, y como se mencionó,⁵¹ la ilustración híbrida se genera en base a los anteriores elementos. Por tal motivo, en este apartado se expondrá como concebir y producir la ilustración híbrida.

La ilustración híbrida conceptual se concibe a partir de la interacción de los siguientes elementos:

- **Temas.** Los temas pueden interactuar con el objetivo o propósito inicial (publicación) y haciendo referencia a otros motivos ajenos que le brindarían a la imagen final un aspecto sorpresivo, impredecible, incluso confuso.

Como referencia a este apartado, citaré una ilustración para cubierta de libro “The Bible”⁵² los temas principales a ilustrar son totalmente opuestos: el cielo y el infierno. El proyecto implicaba conjuntar estos dos temas armónicamente para la versión en inglés y español de la Biblia. Son temas contradictorios desde el punto de vista conceptual por lo que sugerir una propuesta de esta naturaleza, arrojaría

⁵¹ 2.2 la ilustración híbrida, página 40.

⁵² Proyecto de ilustración para cubierta de libro bilingüe. Iván Silva. Editorial Raíces S.A. 2009.

evidentemente una ilustración híbrida. El guión escrito proponía que en la portada del libro se presentará el cielo y el infierno como motivos principales de reflexión, tomando como acento la imagen del hombre y la mujer. El boceto se presentó haciendo referencia gráfica al paraíso terrenal, incluyendo al hombre y la mujer, por lado antes de probar el *fruto prohibido* y por otro lado, después de hacerlo.



Bocetos de referencia: Iván Silva. El cielo y el infierno. Aeroграфия, Adobe Illustrator.

El estilo seleccionado fue estilización y geometrización, permitiendo una síntesis de contenido y formas para hacer el mensaje más efectivo y rápido de entender. Los colores también fueron referentes de la escenografía de estos temas. La técnica final, Adobe Illustrator. Sin embargo, en el procedimiento de elaboración se coincidió en que tratar estas imágenes debía apegarse a la referencia temática del libro, es decir, el cielo en la parte superior y el infierno en la parte inferior. Arriba se asigna como una zona positiva y abajo como la zona negativa.

De esta manera, las imágenes se complementaron en una simetría de reflexión⁵³, es decir, equilibrando así, dos temas discordantes culminando en una ilustración híbrida.



Ilustración híbrida y de su aplicación final: Iván Silva. Proyecto Biblia, Aerografía, Adobe Illustrator. Editorial Raíces, S.A. 2009.

- **Estilos.** La mezcla de estilos puede concentrarse en unir creativa o estratégicamente niveles de representación en ilustración como el realismo, la estilización y la abstracción, por ejemplo. La característica principal cuando se ilustra en realismo es que se presentan las imágenes lo más aproximado como son captadas por el ojo humano. Tiene la característica fundamental de emplear excesivo y minucioso del detalle. El realismo brinda opciones más allá del copiado, ofrece soluciones gráficas para aplicaciones muy específicas.

En la estilización se subordinan la caricatura y la geometrización. Es una aplicación donde se modifican las formas figurativas o reales para brindarles un tratamiento o acabado de impacto, elegancia y originalidad. Puede ser realista o alejarse de ella, pero la estilización brinda una apariencia dinámica de lo que se ilustra. También requiere, una simplicidad única donde las imágenes puedan reconocerse y recordarse. Su tratamiento implica suprimir los minuciosos detalles, pero resaltar las cualidades reales para su apreciación e identificación.

La abstracción es un nivel de representación donde se pierde toda indicación figurativa y realista. Predomina lo conceptual, lo interpretativo. La síntesis de las formas.

⁵³ La simetría es la exacta correspondencia de todas las partes de una figura respecto de un centro, un eje o un plano. En el caso de simetría de reflexión crea un efecto óptico imitando un espejo.

La reducción de elementos y componentes de las formas básicas constituye también un proceso de abstracción, que en función, implica una estrategia de comunicación visual en un proyecto de ilustración o mensaje gráfico.

La interacción con estilos distintos e incompatibles también es una modalidad de ilustración híbrida conceptual.

Para ejemplificar este apartado, se ha seleccionado un proyecto personal de portada de *libro de bocetos o Sketch book*.⁵⁴ Este libro en particular, comprende la creación y el diseño de un personaje femenino de acción llamada *Azannia Sitt*, incluyendo características físicas y psicológicas del personaje, mímica facial, movimientos, etc. Es el fundamento de un proyecto sucesivo de cómic.

Los estilos seleccionados para la portada son realismo y estilización.

Presentar al personaje en realismo le brinda presencia e identificación, le ofrece características más humanas y creíbles. Inicialmente se tenían tres propuestas, y se

⁵⁴ Los cuadernos de bocetos son un recurso empleado por los ilustradores y artistas para generar y archivar imágenes e ideas, por medio de apuntes, dibujos y referencias fotográficas, por ejemplo. Ofrecen la visión y el estilo personal del ilustrador, su inspiración privada y los temas que en su momento le ocupan. Es una estrategia de documentación para futuros proyectos.

seleccionó la que cumplía con una expresión más trascendente y referente al personaje.



Propuestas iniciales del personaje Azannia Sitt. Iván Silva. Grafito, 2009.

Exhibir al personaje en estilización la distinguió por el dinamismo en la síntesis de sus formas y movimientos. Se apegaba al género clásico del cómic americano y revelaba una cualidad personalizada de dibujo.



Estilización de personaje. Iván Silva. Tinta, 2009.

Reunir estos dos estilos en una portada sin que se perdiera la identidad del personaje implicaría un resultado posiblemente discordante. Al contrario, permitió una versatilidad en la representación del mismo y ratificó el género cómic al que pertenece.

Los estilos desiguales se integraron con un propósito gráfico en común, concluyendo en una ilustración híbrida.



Portada de libro de bocetos o sketch book. Iván Silva. Grafito y tinta. 2009.

La ilustración híbrida procesual se genera a partir de la interacción de los siguientes elementos:

- **Técnicas.** Su objetivo principal es la integración fluida y natural de las técnicas tradicionales y digitales durante el proceso de elaboración. Estas pueden o no tener una relación lógica o una naturaleza en común.

Para este ejemplo se eligió un proyecto de ilustración de producto en el cual se debía promocionar la marca y el producto mismo. Las técnicas participantes son aerografía, fotografía y Adobe Photoshop.

La **aerografía** es una disciplina en la cual se elaboran imágenes e ilustraciones en superficies planas o tridimensionales por medio de un pulverizador de color llamado aerógrafo. Este aparato es un dispositivo neumático que genera un fino rocío de pintura, tinte o revestimiento protector de diámetros variados y funciona para recubrir superficies pequeñas, ya sea con fines artísticos o industriales. El mismo puede constar de un atomizador con forma de lápiz para aplicar con sumo detalle la aspersion, como muchas veces suele exigir el sombreado de dibujos y el retocado de fotografías. El flujo de la pintura se controlará abriendo y cerrando la boquilla del aerógrafo.

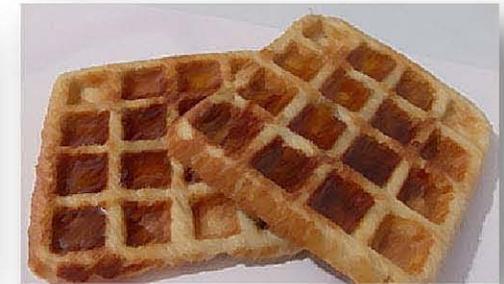
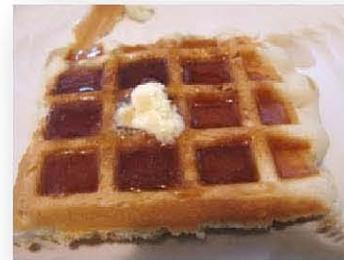
La aerografía se aplica generalmente en decoración textil, cascos, motos, automóviles, retoque fotográfico, modelismo, artes plásticas, restauración de mobiliario, ilustración, entre otros.

La **fotografía** es el proceso de capturar imágenes y almacenarlas en un medio de material sensible a la luz, basándose en el principio de la cámara oscura, con la cual se consigue proyectar una imagen captada por un pequeño agujero sobre una superficie, de tal forma que el tamaño de la imagen queda reducido y mejora su nitidez. Para almacenar esta imagen, las cámaras fotográficas utilizaban hasta hace algunos años exclusivamente la película fotosensible. En la actualidad se emplean, casi siempre, memorias digitales; es la nueva fotografía digital.

Adobe Photoshop es una aplicación digital y que está destinado para la edición, retoque fotográfico y pintura a base de imágenes de mapa de bits (o *gráficos rasterizados*). A medida que ha ido evolucionando el software ha incluido diversas mejoras fundamentales, como el tratamiento extensivo de tipografías, control y retoque de color, efectos creativos, posibilidad de incorporar *plugins* de terceras compañías, exportación para web entre otros. Photoshop se ha convertido, casi desde sus comienzos, en el estándar de retoque fotográfico, pero también se usa en otras disciplinas del campo del diseño y fotografía, como diseño web, composición de imágenes bitmap, electrografía, fotocomposición, edición y grafismos de vídeo y básicamente en cualquier actividad que requiera el tratamiento de imágenes digitales.

A continuación, se hace referencia al presente apartado con un proyecto de ilustración de producto: el waffle.⁵⁵ El propósito era darle a este alimento una apariencia antojable, exquisita y que motivara al consumo. Inicialmente, se realizó una sesión fotográfica de estudio del producto y al no ser del agrado del cliente, justificando que producto por sí mismo no presentaba atractivo visual, sugirió realizar el waffle en otra técnica.

Por lo que se dibujó e ilustró en aerografía empleando acuarelas líquidas y acrílicos. Esta fue la segunda técnica empleada en la realización global del proyecto.



Inicio del proyecto waffle. fotografía del producto. Der. ilustración realizada en aerografía, empleando acuarelas líquidas y acrílicos. Iván Silva. 2009.

⁵⁵ Es una especie de torta con masa crujiente parecida a una galleta tipo oblea de origen belga que se cocina entre dos planchas calientes. El waffle tiene apariencia de rejilla, que es resultado del molde de la gofrera (placa con molde especial elaborada de hierro fundido). Es muy común, que a la masa hecha con una mezcla de harina y huevo, se le añadan otros ingredientes a modo de crema, entre los cuales el más habitual es el chocolate o el helado. Se sirve caliente.

La tercera técnica empleada fue Adobe Photoshop donde se depuró la imagen agregando textura, cambiando la perspectiva y haciendo las correcciones adecuadas de color, iluminación y contraste. En esta etapa se le agregó un efecto de cajeta derretida y un plato (previamente fotografiado).



Producto waffle empleando Adobe Photoshop. Izq., el waffle ha sido perfeccionado y se le agregó el plato como soporte. Abajo, se le agregó cajeta derretida para optimizar el acabado.



Finalmente se efectuó el diseño gráfico, donde se anexó la marca del producto y el slogan o frase comercial. Este proyecto es un ejemplo de ilustración híbrida por el uso de tres técnicas (fotografía, aerografía y adobe Photoshop), combinadas y armonizadas para lograr una imagen convincente y atractiva.



imagen final del waffle y su aplicación a cartel promocional. Iván Silva. 2009.

- **Materiales.** Combinar elementos de origen distinto, como los materiales secos y líquidos, los de base agua y base aceite, o emplear materiales convencionales (comunes) y no convencionales (experimentales) por ejemplo.

Se cita para este apartado de ilustración híbrida procesual la obra del ilustrador Marcel Delcea. Este artista ha sido uno de los promotores gráficos de la empresa Crayola. Crayola es una marca de crayones, lápices de colores, marcadores, tizas y varios utensilios artísticos. Originalmente fueron fabricados por Binney & Smith, hoy Crayola LLC. La empresa fue una de las primeras en producir herramientas artísticas no tóxicas, lo cual la hizo inmensamente popular en Estados Unidos, Canadá, Australia, Reino Unido y toda Sudamérica, llegando inclusive en algunos países a suplantar el nombre de crayón por del de la marca. Los crayones de Crayola vienen en una gran variedad de envases, comenzando por cinco piezas y hasta 800 crayones por caja, los cuales a veces incluyen también crayones con "efectos especiales", tales como brillo, color visible en la oscuridad, metálicos, neón, etc. Esto hace que la cantidad de colores fabricados sea inmensa y los nombres para los colores son por lo general muy creativos y objeto de culto entre algunos niños y adultos. El color más popular es el azul, el cual es producido en seis tonalidades diferentes. La empresa ha sido desde 1984 una subsidiaria de *Hallmark Cards* y en 2007 cambió definitivamente su nombre a "Crayola", después de declarar que esta marca es reconocida en más de 80 países y en el 99% de los hogares estadounidenses.

El trabajo de Marcel Delcea es acomodar miles de crayones de forma vertical y de acuerdo a la colocación va formando contraste, volumen y textura visuales. Su objetivo es crear ilusiones ópticas que viéndolas a distancia conforman retratos. La ilustración híbrida resultante es el resultado del empleo de materiales inusuales.

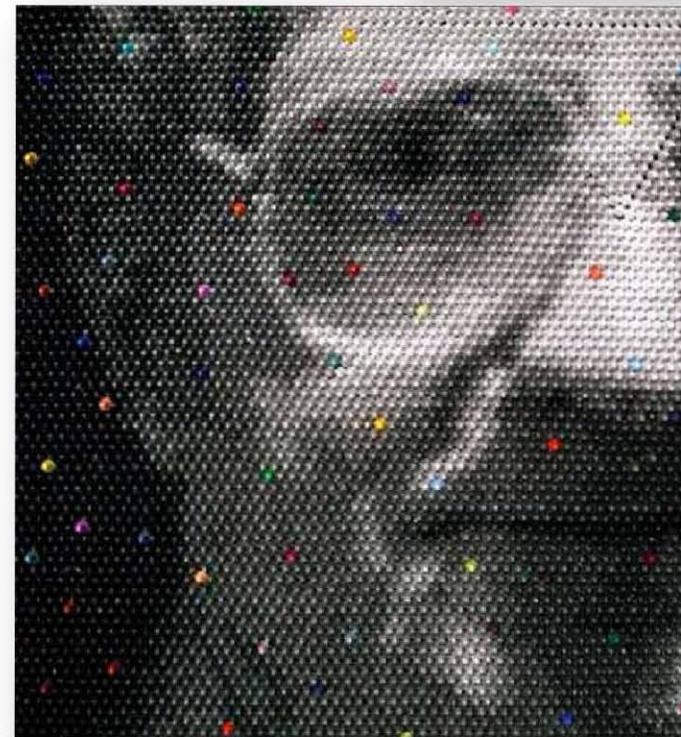


Ilustración híbrida a partir de crayones. Marcel Delcea. Retrato y detalle. 2009.

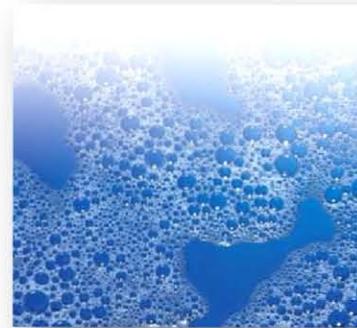
- **Procedimientos.** El procedimiento puede ser fragmentado o cambiado permitiendo una experimentación controlada en la realización de la misma. Se produce una ilustración híbrida porque no lleva un procedimiento lineal como la ilustración clásica.

En la obra del ilustrador mexicano Miguel Angel Laurrabaquio se pueden encontrar ilustraciones digitales generadas a partir de fotografías de personas y texturas. Cada referencia se elabora por separado y es reservada en un banco de imágenes, para su uso posterior. Sus ilustraciones son referentes a la ilustración híbrida procesual ya que los procedimientos que utiliza para la elaboración de las mismas son experimentales.

La **fotografía de desnudo** para que pueda cumplir su objetivo de comunicar un concepto, una idea, o una sensación, por ejemplo, requiere un procedimiento específico, debe iniciar desde la selección del modelo, la composición y la atmósfera. La fotografía de desnudo es una toma pensada por el fotógrafo de acuerdo a un objetivo claro: captar la belleza de las formas, en donde debe sobresalir la naturalidad, es decir, el modelo debe estar cómodo y la toma debe mostrar la pose lo más espontáneo posible. La fotografía de desnudo puede ser de cuerpo completo o primeros planos del cuerpo, en ambos casos es una toma delicada, que comunica por sí sola.

En el caso de la **fotografía de texturas**, el procedimiento difiere al de un modelo vivo, por ejemplo. Se debe tomar en cuenta también que, la textura es la disposición de partículas

de materia sobre la superficie de los objetos, que la textura es táctil y visual y para fotografiarla se debe pensar en la iluminación, los contrastes y la atmósfera. Pero lo más importante, muchos de los elementos y materiales que crean las texturas son efímeros o requieren condiciones especiales de temperatura, ventilación, humedad, tiempo, por ejemplo.

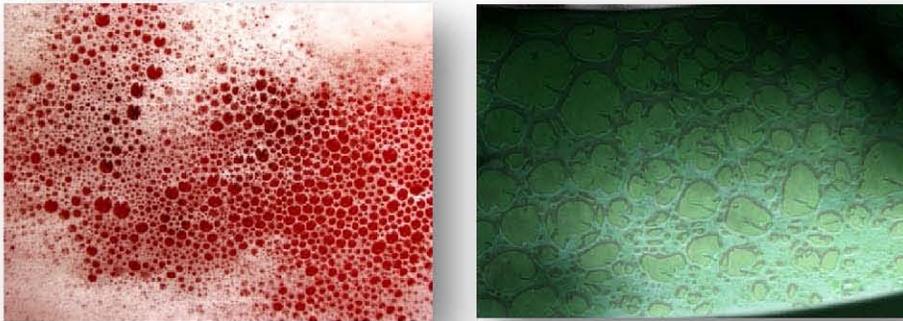


Referencias fotográficas. Miguel ángel Laurrabaquio. Espuma de jabon, modelo, 2010.

En este proyecto, consistió en incorporar procedimientos distintos para lograr la ilustración final. Por un lado se fabricó la espuma con látex en aerosol⁵⁶ y agua caliente, debido a que la espuma de jabón no permite un tiempo considerable para fotografiarla. Posteriormente se trato la imagen digitalmente para afinar la textura en coloración y contraste.

⁵⁶ La espuma de látex es empleada en modelado físico y efectos especiales para cine y televisión. También tiene un uso industrial.

Por otro lado seleccionar la modelo y prepararla (maquillaje, ambientación, iluminación, etc.), realizar la fotografía de estudio bajo condiciones de espontaneidad, donde fotógrafo y modelo se coordinan para lograr una serie de movimientos y poses que al final determinará qué imagen se seleccionará para el proyecto.



Referencias manipuladas digitalmente. Miguel ángel Lurrabaquio. Adobe Photoshop, 2010.

La imagen de la espuma que fue generada a partir de un procedimiento experimental se integró a la fotografía de modelo en Adobe Photoshop. Se trabajó por áreas específicas para hacer el *forrado* o *envoltura* de la modelo con la espuma y lograr el volumen en la piel teniendo especial cuidado en sombras y luces. El acabado, relieve y coloración final se produjo con el filtro Plaster. El objetivo final era lograr una ilustración de personaje de fantasía.

La ilustración híbrida se generó por la utilización de dos procedimientos distintos en la generación de las referencias y sus aplicaciones al proyecto final.



Miguel ángel Lurrabaquio. *Mujer serpiente*. Adobe Photoshop, 2010.

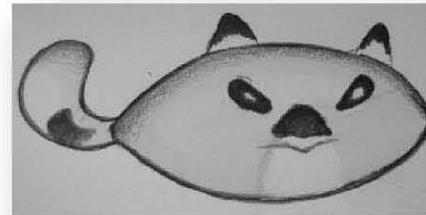
- **Aplicaciones.** La ilustración puede ser susceptible de usarse en distintas áreas incluso incongruentes a su objetivo inicial.

Se puede elaborar una ilustración híbrida por aplicaciones diversas en soportes y superficies alternativos. Para este caso, se eligió un proyecto de ilustración de personaje infantil que implicaba pintarlo en una superficie inusual, con el objetivo de brindarle “movilidad” y originalidad al personaje.

La **ilustración infantil** es una obra gráfica que, con diferentes técnicas y estilos, han *iluminado* un texto narrativo dirigido al niño, o han sido, en sí mismas, las imágenes de un cuento. Los personajes ilustrados para niños tienen un contenido literario que invita a la reflexión. Su primer objetivo deleitar, generar placer y emociones en el infante, también estimular y dirigir su imaginación. Las ilustraciones son una puerta de entrada segura para que el niño sienta el deseo de acercarse a un libro. Los personajes infantiles ilustrados, son imágenes pueden ocupar el lugar de las palabras, e incluso prescindir de ellas, y no obstante transmitir una historia, un mensaje o un sentimiento específico al pequeño. Los personajes infantiles pueden ser niños, monstruos fantásticos, máquinas, animales, plantas, personajes míticos y el ilustrador le brinda a cada uno, personalidad y vida propia.

En este sentido, se elaboró una ilustración de personaje infantil iniciando con un boceto y buscando la aplicación más idónea del mismo. Entre las principales opciones de soportes (papel, cartulina, tela, por ejemplo), se optó pintar al

personaje en un soporte poco convencional: en labios femeninos. Esta aplicación experimental propiciaría a que el personaje tuviera consistencia, presentación y originalidad.



Boceto del personaje infantil y el soporte no convencional para pintarlo.

Partiendo del boceto del personaje se estudió la mímica de los labios para establecer la relación con el personaje y comenzar a pintar. El pigmento usado fue kryolan, ya que es un maquillaje tipo acrílico, de consistencia cremosa y muy cubriente; se puede aplicar con esponja, pincel y aerógrafo.



Ilustración híbrida por aplicaciones. Iván Silva. *Lips paint*. Kyolan. 2010.

- **Dimensionalidad.** La dimensionalidad híbrida se refiere a integrar elementos bidimensionales con elementos tridimensionales de manera coordinada, ilusoria o caótica.

Otro factor importante para producir ilustración híbrida es la dimensionalidad puesto que, permite amplias opciones de experimentación con imágenes en dos y tres dimensiones físicas y digitales.

La ilustración híbrida citada para esta sección pretende generar nuevas formas de presentación con el objetivo de resaltar su originalidad e impacto visual. La ilustración híbrida puede ser una forma de concebir a la ilustración del futuro. La experimentación, la tecnología y los nuevos materiales influyen para propiciar nuevas creaciones artísticas, consiguiendo con ello que la imagen deje de ser estática y representativa para convertirse en una obra más dinámica e innovadora. En esta obra de ilustración híbrida titulada “tres mujeres,” los retratos se pintaron en técnica de acrílico y se adhirieron a placas de vidrio individuales, que a su vez, están sujetas a dos niveles de madera pintada con esmaltes y recubiertas de poliéster cristal.



Detalle de ensamble de la ilustración sobre la placa de vidrio y madera.



Detalle de los retratos pintados en técnica de acrílico. Abajo. Iván Silva. *Tres mujeres*. Acrílico, vidrio, madera, esmalte y poliéster, 2009.

El propósito de esta ilustración es que tome un papel de obra de arte y se exhiba. Se realizó para conmemorar “el día internacional de la mujer 2009”



Capítulo 3.
**PROYECTO GÉNESIS.
ILUSTRACIÓN HÍBRIDA.**



“Algunos pintores transforman el sol en una mancha amarilla
y otros transforman una mancha amarilla en el sol.”

Pablo Picasso.

Iván Silva. *Creación del hombre*. Ilustración híbrida. 2010.■

3.1 Proyecto Génesis. Especificación temática.

En la propuesta de producción personal he elegido la creación del hombre y la mujer debido a que es un tema de mi interés recientemente. Esta obra de ilustración híbrida se realizará en escala natural, tomando en cuenta la incursión en tres técnicas de representación para su elaboración. Es creada como ilustración híbrida porque cuenta con la interacción de técnicas y materiales que permiten precisamente la *hibridación* del producto final. El proyecto se denomina Génesis⁵⁷, porque el término remite al principio de todas las cosas, al inicio del universo y principalmente, a la creación del hombre.

En todas las culturas y épocas se habla de leyendas, mitos y religión acerca de la creación del hombre y la mujer, incluso la ciencia tiene su propia versión. En la propuesta personal expreso gráficamente el momento en que es creado el hombre y la mujer tomando como referente la versión bíblica de este suceso. Es importante aclarar que no es un estudio o una crítica a este documento, básicamente tomo el argumento de la creación como elemento temático para la producción de

⁵⁷ Génesis (del griego Γένεσις, "nacimiento, creación, origen"; del hebreo בְּרֵאשִׁית *Bereshit*, "en el principio") y hace referencia a el origen del mundo, el género humano, la genealogía de toda la humanidad desde el comienzo de los tiempos.

esta obra de ilustración híbrida, sin comprometer una opinión personal al respecto. Esta decisión me limita explícitamente a crear una imagen, que desde un punto de vista personal, *ilustra* ese momento cúlspide donde el hombre y la mujer se *materializan* para tener vida.

También "Génesis" tiene el sentido de "prólogo", ya que la historia judía comienza propiamente con el Éxodo⁵⁸, del cual el Génesis es simplemente un prolegómeno⁵⁹. Según el libro del Génesis, el hombre fue creado a imagen y semejanza de Dios. El Génesis encaja exactamente en la definición de libro histórico bíblico, recordando siempre que el término "histórico" no debe entenderse en el sentido que se otorga a la historiografía moderna. Esto es especialmente cierto para los capítulos sobre los orígenes y para la historia de los patriarcas.

Sin embargo, Génesis es también, historia de familia, una larga serie de biografías, cronologías y genealogías de antepasados que se centran en los acontecimientos familiares despreciando los hechos políticos o religiosos. No sigue la sucesión de gobiernos sino la de los parientes. Es historia popular ya que suele detenerse en minucias argumentales y frecuentemente omite hechos que parecen esenciales a los historiadores

⁵⁸ El Éxodo es el segundo libro de la Biblia. En la traducción al latín se adoptó ese nombre, con las diferentes transformaciones en la grafía según cada idioma. Como resultado, el término "éxodo" significa "salida", se refiere a la salida del pueblo de Israel de Egipto.

⁵⁹ Preparación, introducción excesiva o innecesaria. Tratado que precede a una obra y recoge los fundamentos generales de la materia sobre la que versa la misma.

modernos. Es historia religiosa, y todo lo narrado es visto bajo el criterio de que es consecuencia de la acción directa de *El Dios Único*⁶⁰, que interviene incuestionablemente en todos y cada uno de los momentos decisivos. Además, todos los hechos se agrupan y se explican en función de postulados teológicos destinados a probar una u otra tesis religiosa.

La gran mayoría de los cristianos consideran los primeros capítulos del Génesis como escritos simbólicos que no deben ser entendidos literalmente. Mientras que sólo unos pocos creen que son verdaderos e históricamente correctos.

Respecto a la creación del hombre se retoman las siguientes citas:

*Y creó Dios al hombre a su imagen, a imagen de Dios lo creó; varón lo creó.*⁶¹

⁶⁰ En las concepciones morales de las diferentes religiones, en especial las monoteístas, el *Dios Único*, además de ser el creador y organizador del universo, es también quién establece las leyes morales. El Dios todopoderoso es además el Dios bueno, el Dios justo.

⁶¹ Génesis 1.27. La Biblia, (Versión moderna 1990).

*Formó, pues, Dios de la tierra, toda bestia del campo, y toda ave de los cielos y las trajo a Adán para que viese cómo las había de llamar; y todo lo que Adán llamó a los animales vivientes, ese es su nombre.*⁶²

En cuanto a la creación del primer hombre y la primera mujer, Adán y Eva, el pasaje de Génesis 1.27, no dice que fueron creados simultáneamente, sino que fueron creados en el mismo día. Antes de crear a la mujer, Dios trajo todas las criaturas ante Adán para que les pusiera nombre. Todo esto con un propósito mayor que la mera taxonomía de la fauna.

*Y dijo Dios: No es bueno que el hombre esté solo, haré ayuda idónea para él.*⁶³

Según esta interpretación, Dios creó una mujer y se la dio a Adán. Él quiso que el hombre reconociera primero que algo le faltaba, y por eso le trajo todos los animales.

*Y puso Adam nombre a toda bestia y ave de los cielos y a todo animal del campo: mas para Adam no se halló ayuda idónea para él.*⁶⁴

*Adán vio que había león y leona, carnero y oveja. Pero para el varón no había una varona o hembra.*⁶⁵

⁶² Génesis 1.19. Op.cit.

⁶³ Génesis 2.20. Op.cit.

⁶⁴ Génesis 2.20. Op.cit.

Y Dios hizo caer sueño sobre Adán, y se quedó dormido: entonces tomó una de sus costillas, y cerró la carne en su lugar; Y de la costilla que Dios tomó del hombre, hizo una mujer, y trájola al hombre. Y dijo Adán: Esto es ahora hueso de mis huesos, y carne de mi carne. Esta será llamada Varona, porque del varón fue tomada.⁶⁶

Frente a la cantidad de mitos y versiones que se pueden abordar en este tema, tomo estas citas textuales para producir las imágenes de la creación del hombre y la mujer, puntualizando que las mismas, no tienen un carácter explicativo, sino ilustrativo, y son finalmente un producto de la investigación y la imaginaria, y que puedan servir para fomentar en los espectadores el interés por estas maravillosas historias sin el compromiso de poner en juicio o contradecir sus creencias religiosas.

El antecedente más reconocido y específico sobre la creación del hombre es *La creación de Adán*, un fresco en el techo de la Capilla Sixtina pintado por Miguel Ángel alrededor del año 1511. Ilustra el episodio bíblico del Génesis en el cual Dios le da vida a Adán, el primer hombre (según la tradición bíblica). Cronológicamente es el cuarto de los paneles que representan episodios del Génesis en el techo de la capilla, fue de los últimos en ser completados y es una de las obras de arte más apreciadas y reconocidas en el mundo.



La obra de Miguel Ángel, la creación de Adán.

Dios es representado como un hombre anciano y con barba envuelto en una alborotada túnica color púrpura, la cual comparte con unos querubines. Su brazo izquierdo está alrededor de una figura femenina, normalmente interpretada como Eva, quien no ha sido creada aún, en sentido figurado, espera en los cielos, a que le sea dado un lugar en la Tierra. El brazo derecho de Dios se encuentra estirado para impartir la vida de su propio dedo al de Adán, cuyo brazo izquierdo se encuentra en idéntica posición al de Dios. Es famoso el hecho de que ambos dedos están separados por una mínima distancia. La pintura tomó de tres a cuatro años en ser completada.

⁶⁵ Génesis 2.20. Op.cit.

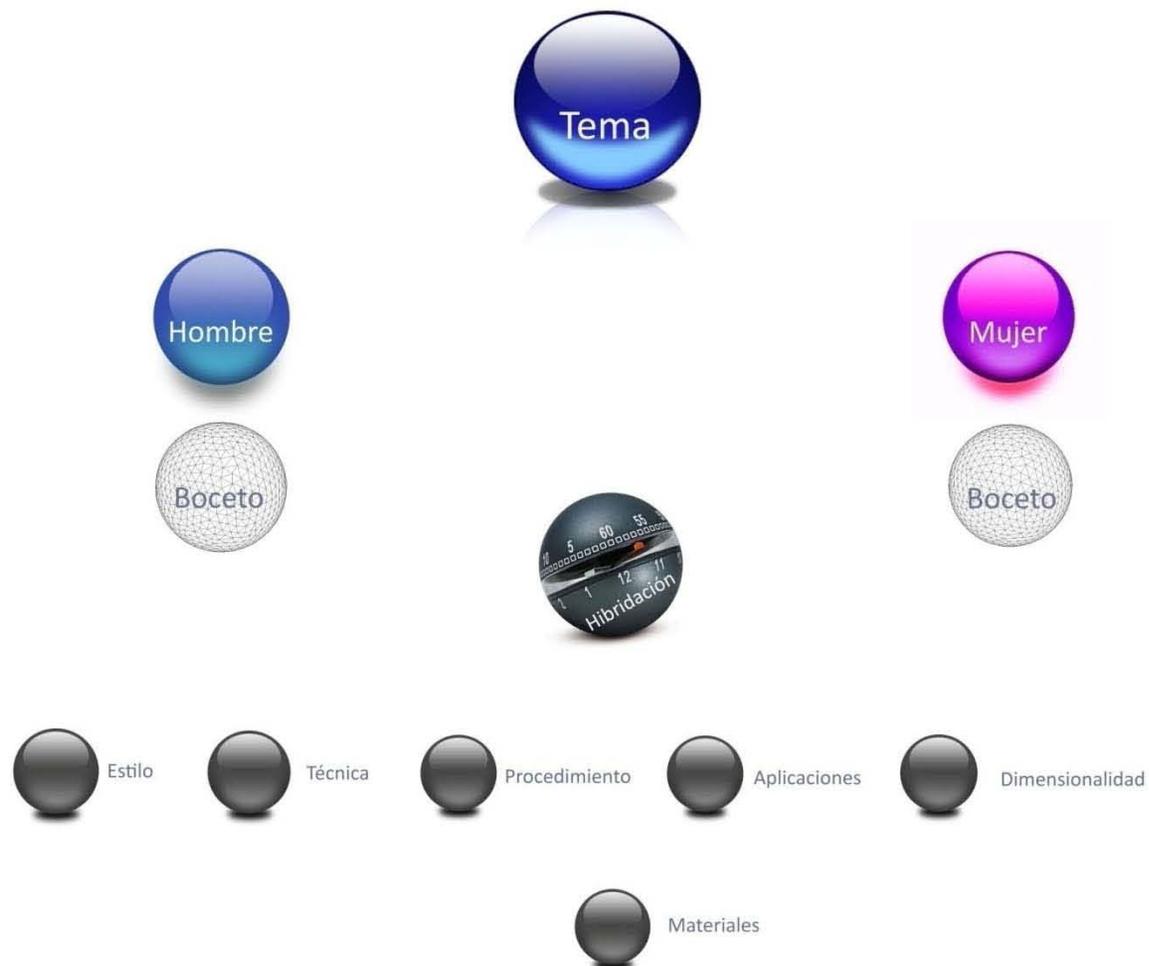
⁶⁶ Génesis 2.21-23. Op.cit.

La composición es obviamente artística y no literal, ya que Adán es capaz de alcanzar el dedo de Dios, incluso antes de que se le haya dado la vida. De la misma manera, Eva es representada antes de su propia creación. Las posiciones idénticas de Dios y Adán están basadas en el relato. Al mismo tiempo Dios, que aparece flotando en el aire contrasta con la imagen terrenal de Adán, quien se encuentra acostado en un estable triángulo de tierra. El nombre de Adán viene del hebreo y significa hombre. La inspiración de Miguel Ángel pudo haber venido del himno medieval *Veni Creator Spiritus*⁶⁷ en el que se pide que el dedo de la mano paterna derecha (*digitus paternae dexteræ*) de a los fieles amor y corazón.

⁶⁷ El más famoso de los himnos religiosos. La Iglesia también lo canta en funciones solemnes tales como la elección de Papas, la consagración de obispos, la ordenación de sacerdotes, la dedicación de iglesias, la celebración de sínodos o concilios, la coronación de reyes, por ejemplo.

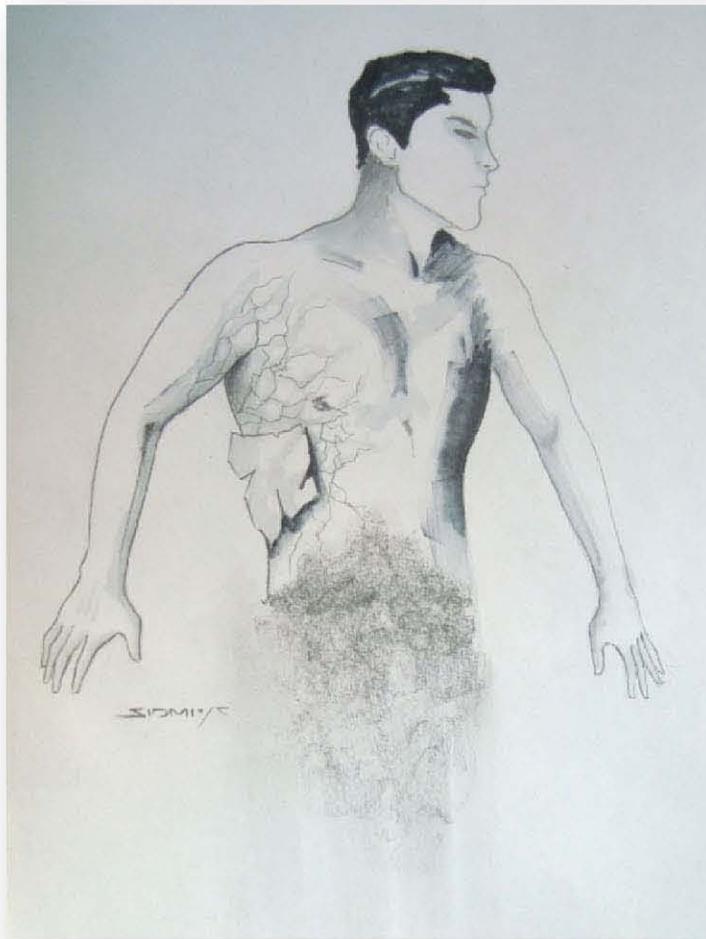
3.2 Procedimiento de elaboración.

El procedimiento para elaborar el proyecto Génesis, la creación del hombre y la mujer se basa en el siguiente esquema:



TEMA. La creación del hombre y la mujer. Como se explicó en el tema anterior, pretende ilustrar el momento cúspide cuando se materializan los cuerpos del hombre y la mujer.

BOCETO HOMBRE.



BOCETO MUJER.



HIBRIDACIÓN.

Para producir las imágenes será importante crear una interacción con los siguientes elementos.

- **Estilo.** Los niveles de representación que se emplearán en la realización de las imágenes del hombre y la mujer son estilización, realismo e hiperrealismo.



Detalles de estilizaciones.

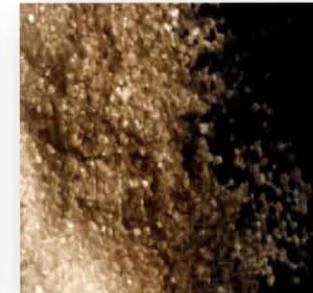


Detalles de realismo e hiperrealismo.

- **Técnicas.** Para elaboración de las imágenes se emplearán las técnicas tradicionales de acuarela líquida y acrílico. Técnica digital, Adobe Photoshop. Técnica tridimensional física, plastilina. Técnicas experimentales, poliéster líquido, arena de mármol.

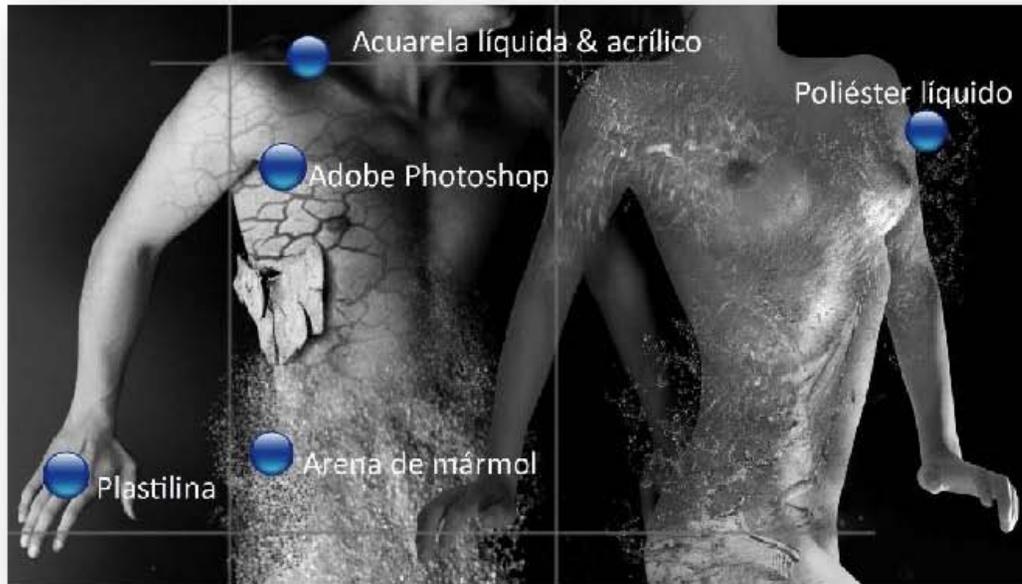


Técnica de acuarela líquida, transparente. Técnica de acrílico, pastosa.



Técnica de Adobe Photoshop. Técnica de arena de mármol.

- **Procedimientos.** El procedimiento mismo es una experimentación controlada donde se trabajarán todos los elementos de cada imagen con las técnicas elegidas de manera simultánea y arbitraria.



Esquema que indica el procedimiento arbitrario en el empleo de las técnicas y materiales.

- **Aplicaciones.** Las imágenes tendrán un fin de exhibición en galerías y posteriormente de publicación en distintos soportes gráficos y digitales como revistas, página web y blogs virtual.

- **Dimensionalidad.** Las imágenes integrarán elementos bidimensionales, acuarela, acrílico, e impresión fotográfica. Así como, elementos tridimensionales físicos, arena de mármol, poliéster líquido y plastilina, siendo éstos últimos sólidos en el secado.



Ejemplo de tratamiento tridimensional de las manos realizadas con plastilina de secado duro.

- **Materiales.** El principio es combinar elementos de origen distinto. Materiales líquidos, acuarelas líquidas. Materiales pastosos, acrílicos. Materiales coloidales, poliéster líquido. Materiales sólidos, arena de mármol y plastilina. Materiales como superficies, cartón de algodón y papel fotográfico.



Ejemplo de materiales, plastilina, acrílicos y arena de mármol.

3.2 Presentación del proyecto terminal.

La creación del hombre.

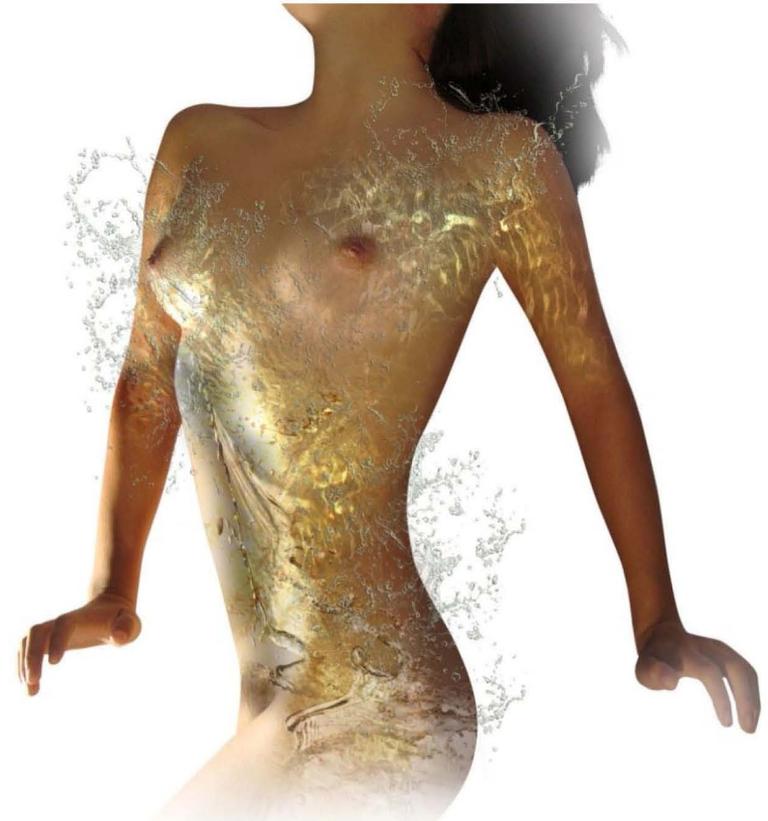
Y creó Dios al hombre a su imagen, a imagen de Dios lo creó; varón lo creó.⁶⁸



⁶⁸ Op. Cit. Pág. 75.

La creación de la mujer.

Y dijo Dios: No es bueno que el hombre esté solo, haré ayuda idónea para él.⁶⁹



⁶⁹ Op. Cit. Pág. 76.

CONCLUSIONES.

En la actualidad, un ilustrador debe ser un profesionalista versátil y eficiente, al alcance de las expectativas del mercado de la imagen. No basta con conocer y emplear los materiales y técnicas en boga. No es suficiente publicar para un requerimiento editorial, debe producir también, obra personal con constancia, que le permita dosificar y diversificar su trabajo no sólo en los medios impresos, sino en los medios audiovisuales como el video, animación, website, blogs virtuales, e internet, por mencionar algunos, y seguir haciendo de la ilustración una forma de expresión universal, única.

A diferencia de la ilustración tradicional, la ilustración híbrida es la que permite la interacción e integración de elementos de distintas naturalezas, las cuales tienen ciertas características mixtas compartidas. La ilustración híbrida es una resultante, de las múltiples corrientes artísticas que han fluctuado dentro de la historia, no solamente del arte, sino de la humanidad; que es el hecho de la representación del mundo de diversas maneras, desde lo más abstracto hasta lo más realista. A este carácter histórico, se le suma la intervención de la tecnología, la investigación de nuevos materiales y la experimentación plástica, dentro de las maneras de representar lo que se

siente, lo que se creó y se percibe del mundo. La ilustración híbrida en sus aplicaciones comerciales y artísticas, permite involucrar técnicas y materiales de otras disciplinas como la fotografía, el dibujo, y la escultura, por ejemplo, y es allí, donde diversas maneras de expresión se juntan para armar sucesiones y aspectos interesantes, que manejan todo lo que pueda ponerse en acción como recurso estilístico.

El gran logro de la ilustración híbrida es su carácter innovador que preside de la investigación y la experimentación, con la libertad establecida de usar materiales, técnicas y herramientas que considere cada autor, en la búsqueda de nuevos desafíos y opciones de representación, y siempre buscando la efectividad del mensaje y la atención inmediata del usuario de una publicación o del espectador en una galería.

Esta investigación me brindó un panorama más general y conceptual de cómo desarrollar la ilustración híbrida, establecer el principio de su base teórica y práctica que seguramente es y será un incentivo motivacional para diversificarla desde el ámbito enseñanza-aprendizaje en mi profesión de docencia, también en el ámbito de la producción-publicación en mi actividad de ilustrador profesional y finalmente en el ámbito de la promoción y divulgación del conocimiento a nivel mundial, por diversos medios masivos.

Elaborar esta investigación y la obra de ilustración híbrida, me recordó el compromiso que tengo con nuestra Máxima Casa de Estudios, con la sociedad, con mi profesión y conmigo mismo. Y que referirse a la ilustración es involucrar emoción, la generación de ideas, el ejercicio de la creatividad, la inquietud por la experimentación, la exploración de más posibilidades y por supuesto, crear sin límites.

“Me mimeticé con la ilustración hasta sentirla y transpirarla, expresarla en cada momento y en cualquier lugar, creando imágenes híbridas entre el pensamiento y la acción.”

MARIO IVÁN SILVA DÍAZ.

¡Muchas gracias, Maestros asesores, por su tiempo y disposición de siempre!

BIBLIOGRAFÍA.

Acha, Juan. **INTRODUCCIÓN A LA CREATIVIDAD ARTÍSTICA**. Editorial Trillas, México, 1992.

Acha, Juan. **INTRODUCCIÓN A LA CREATIVIDAD**. Editorial Grijalbo, México, 1992.

Albert, Josep. **LA INTERACCIÓN DEL COLOR**. Editorial Alianza, España, 1985.

Armstrong, Philip. **AS PAINTING: DIVISION AND DISPLACEMENT**. Wexner Center for the arts, E.U.A., 2001.

Arnheim, Rudolf. **ARTE Y PERCEPCIÓN VISUAL**. Editorial Eudeba, Buenos Aires, 1977.

Arnheim, Rudolf. **EL PENSAMIENTO VISUAL**. Editorial Eudeba, Buenos Aires, 1977.

Baena, Guillermina. **INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**. Editores mexicanos unidos, México, 1979.

Balmori, Santos. **TÉCNICAS DE EXPRESIÓN PLÁSTICA. EL DIBUJO, SU APRENDIZAJE Y EJERCICIO**. UNAM, México, 1985.

Campos, Cristian. **ILLUSTRALIA: NUEVAS TENDENCIAS DE ILUSTRACION DIGITAL**. Editorial Promopress, España, 2008.

Coyler, Martin. **COMO ENCARGAR ILUSTRACIONES**. Editorial G.G., México, 1997.

Crouch, Christopher. **2000. MODERNISM IN ART DESIGN AND ARCHITECTURE**. St. Martins Press. U.S.A., 2007.

Dempsey, Amy. **2002. ART IN THE MODERN ERA: A GUIDE TO SCHOOLS AND MOVEMENTS**. St. Martins Press. U.S.A., 2007.

Daucher, Hans. **MODOS DE DIBUJAR**. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1987.

Diccionario de la **REAL ACADEMIA ESPAÑOLA**. Espasa-Calpe, 2007.

Diccionario de la **LENGUA ESPAÑOLA** Espasa-Calpe, 2005.

Diccionario de **SINÓNIMOS Y ANTÓNIMOS** Espasa-Calpe, 2005.

Doerner, Max. **LOS MATERIALES DE PINTURA Y SU EMPLEO EN EL ARTE**. Editorial Reverté, Barcelona, 1982.

Frey, Franziska. **FILE FORMATS FOR DIGITAL MASTER: GUIDES TO QUALITY IN VISUAL RESOURCE IMAGING**. St. Martins Press. U.S.A., 2009.

Gallo Rubén. **YISHAI JUSIDMAN**. Revista Poliéster. Vol. 5. No. 17. Invierno 1996-97.

Guillam, Scott. **FUNDAMENTOS DE DISEÑO**. Editorial Victor Lerú. Buenos Aires, 1973.

Hunter, Sam, John Jacobus, and Daniel Wheeler. **MODERN ART**. The Vendome Press [Pearson/Prentice Hall]. U.S.A., 2004.

Kenney, Anne. **TUTORÍA DE LA DIGITALIZACIÓN DE IMÁGENES**. Editorial Trashmann, Argentina, 2009.

Kepes, Gyorgy. **EL LENGUAJE DE LA VISIÓN**. Editorial Infinito, Buenos Aires, 1976.

Klee, Paul. **BASES PARA LA ESTRUCTURACIÓN DEL ARTE**. Editorial Premia, México, 1978.

Kolocotroni, Vassiliki. **MODERNISM: AN ANTHOLOGY OF SOURCES AND DOCUMENTS**. University of Chicago Press. U.S.A., 2007.

Kuppers, Harald. **COLOR. ORÍGEN, METODOLOGÍA, SISTEMATIZACIÓN Y APLICACIÓN**. Editorial Lectura, Barcelona 1973.

Lamber, Susan. **EL DIBUJO, TÉCNICA Y UTILIDAD**. Editorial Blume, Madrid, 1996.

Mackenna, Martin. **FANTASY ART NOW**. Editorial G.G., España, 2009.

Maier, Manfred. **PROCESOS ELEMENTALES DE PROYECTACIÓN Y CONFIGURACIÓN**. Editorial G.G., Barcelona, 1985.

Marshall, Raeburn. **OBJECT ART: "STUFF I MADE FROM JUNK."** Henry Holt and Company, Inc., U.S.A., 1999.

Mayer, Ralph. **MATERIALES Y TÉCNICAS DEL ARTE**. Editorial Blume, Madrid, 1985.

Milton, John. **EL PARAÍSO PERDIDO**. Editorial Época. México, 2005.

Minguet, Eva. **ILUSTRACIÓN DE VANGUARDIA**. Instituto Monsá, España, 2008.

Mutatis, Mutandis, **WORKING PAITERS**. Catálogo de exposición, Galería OMR, 2000.

Nicolaidis, Kimón. **THE NATURAL WAY TO DRAW**. Editorial Mifflin, Boston, 1969.

Ozenfant, Amédée. **FOUNDATIONS OF MODERN ART**. Dover Publications, U.S.A., 2007.

Pipes, Alan. **DIBUJO PARA DISEÑADORES: TECNICAS, BOCETOS DE CONCEPTO, SISTEMAS INFORMATICOS, ILUSTRACION, MEDIOS, PRESENTACIONES, DISEÑO POR ORDENADOR**. Editorial Blume, España, 2008.

Princentha, Nancy. **FABIAN MARCACCIO: PAINTANT'S PROGRESS, THE INTERSECTIONS OF GESTURAL ABSTRACTION AND DIGITAL TECHNOLOGY**. Revista Art in America, Enero 2003.

SAGRADA BIBLIA. Editorial Editar Ltda., Colombia, 2009.

Sandrinni, Gustavo. **IMAGEN DIGITAL**. Editorial Trashmann., Argentina, 2009.

Sathiro, Sato. **MODERN ILLUSTRATIONS**. Sushensha, Japón, 2007.

Shearer, Rhonda: **MARCEL DUCHAMP'S IMPOSSIBLE BED AND OTHER 'NOT' READYMADE OBJECTS: A POSSIBLE ROUTE OF INFLUENCE FROM ART TO SCIENCE**. Henry Holt and Company, Inc., U.S.A., 1997.

Siegel Katy. **FABIAN MARCACCIO TALKS ABOUT CONFINE PAINTANT**. Revista Art Forum, Noviembre, 2003.

Tomkins, Calvin: **DUCHAMP: A BIOGRAPHY**. Henry Holt and Company, Inc., U.S.A., 1997.

Wiedemann, Julius. **ILLUSTRATION NOW**. Editorial Taschen. E.U.A., 2007.

Wiedemann, Julius. **ILLUSTRATION NOW 2**. Editorial Taschen. Alemania, 2008.

Yaiza, Nicolas. **ATLAS DE LA ILUSTRACION CONTEMPORANEA**. Maomao publications, España, 2009.

Yishai, Jusidman. **PERSONAL WORK**. Catálogo de exposición, OMR. 1999.

Zeegen, Lawrence. **PRINCIPIOS DE ILUSTRACION: COMO GENERAR IDEAS, INTERPRETAR UN BRIEF Y PROMOCIONARSE. ANALISIS DE LA TEORIA, LA REALIDAD Y LA PROFESION EN EL MUNDO DE LA ILUSTRACION MANUAL Y DIGITAL**. Editorial G.G. España, 2006.