

Ilustrados: procesos creativos y estrategias desde la réplica hasta lo espontáneo*

ILLUSTRATED: CREATIVE PROCESSES AND STRATEGIES FROM THE REPLICA TO THE SPONTANEOUS

ILUSTRADOS: PROCESSOS CRIATIVOS E ESTRATÉGIAS A PARTIR DA RESPOSTA À ESPONTÂNEA

Carolina Rojas Céspedes**

Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas / Volumen 10 - Número 1 / enero - junio de 2015 / ISSN 1794-6670/ Bogotá, D.C., Colombia / pp. 187-214

Fecha de recepción: 16 de enero de 2014 | Fecha de aceptación: 1 de septiembre de 2014 | Disponible en línea: 29 de mayo de 2015. Encuentre este artículo en <http://cuadernosmusicayartes.javeriana.edu.co/>
doi:10.11144/Javriana.mavae10-1.ipce

* Artículo de reflexión que se desprende de la investigación sobre el quehacer de la ilustración desarrollada desde la enseñanza y práctica interactivas de las clases de ilustración (2012-2013) del Departamento de Diseño de la Universidad de los Andes. Como parte de la investigación, se realizó una serie temática –fanzines de colección– y una exposición en la que se incluyeron imágenes resultantes del proceso, algunas de las cuales se presentan en este artículo.

** Artista plástica, profesora del Departamento de Diseño de la Universidad de los Andes, Bogotá, Colombia. Correo: c.rojas209@uniandes.edu.co



Resumen

Este artículo expone iniciativas y lineamientos pedagógicos que son producto de la investigación sobre el quehacer de la ilustración. Los procesos de creación exigen metodologías eficaces para desarrollar propuestas en los distintos escenarios. La trayectoria del universo creativo y visual evidencia cómo ciertas dinámicas y demás engranajes involucrados en distintos procesos permiten indagar en diversos campos ideológicos y tácticos, lo que amplía estas posibilidades. Después de un amplio recorrido por referentes de distintas áreas como el arte y el diseño y enfocando las directrices hacia el objetivo, se precisaron algunos métodos de enseñanza que comprenden los pilares fundamentales para iniciarse y encontrar un camino propio en el aprendizaje y que conduzcan al logro integral del ejercicio de ilustrar de forma reflexiva, automática y espontánea. Se profundizó en los mecanismos estratégicos basados en la *réplica*, la *apropiación* y la *descontextualización* de imágenes y en la traducción al lenguaje ilustrativo e imaginario, que se revela en expresiones imprevisibles con múltiples recursos.

Palabras clave: apropiación; descontextualización; herramientas metodológicas; ilustración; investigación desde la enseñanza y la práctica; procesos creativos

Abstract

This article sets out important guidelines and educational initiatives, which are the product of constant academic research and practice in the work of illustrating. Creation processes require effective methodologies to develop proposals in different scenarios. The trajectory of the creative and visual universe reveals how different dynamics as well, as other inner workings involved in different processes, allow looking into diverse ideological and tactical fields, expanding the possibilities. After a broad overview of benchmarks from related areas such as art and design, and focusing the guidelines towards the purpose, some teaching meth-

ods were specified. These are synthesized in the main pillars to get started and find a unique path regarding learning and creating, which leads to the comprehensive goal of the task to illustrate reflexively, automatically and spontaneously. Delving in strategic mechanisms based on *replicating*, *appropriation* and *decontextualization* of images, and in the translation into the illustrative and imaginary language, which is revealed through unforeseen expressions along with multiple resources

Keywords: appropriation; decontextualization; methodological tools; illustration; research based on teaching and practice; creative processes

Resumo

O presente trabalho expõe iniciativas e diretrizes pedagógicas que são produto da pesquisa em relação à tarefa da ilustração. Os processos de criação exigem metodologias eficazes para desenvolver propostas nos diferentes cenários. A trajetória do universo criativo e visual demonstra como certas dinâmicas e outras engrenagens envolvidas nos diferentes processos permitem penetrar mais nos diversos campos ideológicos e tácticos, o que amplia tais possibilidades. Depois de uma ampla revisão por referentes de áreas relacionadas como é a arte e o design que enfocam as diretrizes em direção ao objetivo, precisam se alguns métodos de ensino que abarcam os pilares fundamentais para começar e descobrir um caminho próprio na aprendizagem que aponte à realização integral do exercício de ilustrar de maneira reflexiva, automática e espontânea, fazendo um aprofundamento em mecanismos estratégicos baseados na *réplica*, a *apropriação* e a *descontextualização* de imagens, e na tradução à linguagem ilustrativo e imaginário que se manifesta em expressões impensadas com diferentes recursos.

Palabras chave: apropriação; descontextualização; ferramentas metodológicas; ilustração; pesquisa do ensino e a prática; processos criativos

INTRODUCCIÓN



Imagen 1. Oso Pirata. Imagen del autor del artículo.

Reconociendo la importancia de la ilustración y la complejidad que representan los procesos creativos, se realizó una amplia investigación académica sobre el quehacer en este campo, trabajo que explora y pone a prueba metodologías con el fin de establecer pautas ideales que se constituyan en herramientas didácticas con impacto en los procesos. El ejercicio de crear representaciones visuales para los diferentes medios ha despertado un creciente interés a través del tiempo y se ha afianzado desde su exploración en distintos entornos, evolucionando permanentemente.

La ilustración es la creación de imágenes o piezas visuales con fines explícitos de comunicación y, aunque es su base estructural, la diferencia con el dibujo es clara. Según Terence Dalley, aún existen parámetros específicos que definen cada una de las disciplinas:

Arte e ilustración nunca pueden separarse por completo; la ilustración se basa en las técnicas artísticas tradicionales. Generalmente, se considera que la ilustración es arte en un contexto comercial. (1982, p. 10)

De esta manera, la ilustración depende de directrices funcionales específicas. Con los variados tipos de medios impresos ilustrados, se ha tenido la oportunidad de documentar, recrear y visualizar ideas. En el panorama actual se multiplican los campos de aplicación, que abarcan la ilustración editorial, literaria, publicitaria, científica y otras que se mueven en el mundo del cine, la fantasía, la ficción, la animación, etc. De ahí la relevancia de la presente investigación sobre el quehacer de la ilustración¹ desde su enseñanza y práctica, cuyo objetivo fue identificar y reunir las herramientas ideales para enriquecer el aprendizaje, abarcando un amplio espectro de variables. Ello fortalece el desarrollo y avance de las expresiones comunicativas.

Dentro de este marco, el interés de este artículo es compartir algunos aspectos significativos de lo investigado, puesto que, después de indagar en diversos campos ideológicos y estratégicos y examinar referentes determinantes en áreas afines como el arte y el diseño, se experimentó, paso a paso, cada uno de los procesos de la ilustración, desde la fase inicial del dibujo hasta el resultado final de las composiciones, determinando así una secuencia lógica y coherente en la consolidación del ejercicio integral.

El contenido del artículo esboza entonces los aspectos revisados, las reflexiones y los métodos que se precisan para abordar las prácticas creativas. Así pues, se incorporan los conceptos básicos de partida que puntualizan sobre el proceso de aprendizaje y formas infalibles para lograr, con eficacia, el desarrollo de cada etapa. Siendo el dibujo el eje de partida de la ilustración, se consideró primordial experimentar sus prácticas, por lo que se revelan métodos de precisión para superar los retos y dificultades que implica esta tarea. Se profundiza sobre el *re-make* –concebido como la nueva versión de una obra, la *apropiación* y la *descontextualización* de la imagen para encontrar expresiones totalmente imprevistas (Imagen 2)– y la traducción de imágenes con composiciones segmentadas y sistemáticas para su configuración precisa.

Cada aspecto conceptual se acompaña de los referentes investigados, cuyo propósito se orienta a exponer experiencias de procesos y a servir de lineamientos prácticos. También se enuncian ensayos didácticos, tendencias actuales y otros elementos que, unidos a la visión y experiencia académica, dan validez a los ejercicios explorados que plantean modos de ver, de transmitir ideas y de relacionar la teoría y la práctica.



Imagen 2. Lorena Cano. Morning Coke. Rapidógrafo. 2012. Bogotá, curso de ilustración, Universidad de los Andes.

El artículo enfatiza en procesos de desarrollo y ejercicios académicos, evidenciando aspectos pertinentes para la construcción de las imágenes. Asimismo, reseña la experiencia pedagógica y resalta la aplicabilidad de las diferentes prácticas, que cubren un amplio escenario de parámetros y que involucran, además, el enlace de herramientas análogas y digitales con resultados contundentes, que aportan al mundo visual y generan ideas que se pueden incorporar en proyectos del ámbito creativo. Finalmente, se incluyen las consideraciones últimas sobre estas iniciativas pedagógicas y su proyección hacia el campo académico y en los medios de expresión contemporánea.

CONCEPTOS DE PARTIDA

Cuando se aprende a ilustrar, se indaga en el *saber dibujar* y *comunicar*. El paso inicial es comprender la esencia del dibujo y su facultad de no ser una simple representación, sino una herramienta que permite visualizar lo que se quiere comunicar o experimentar lo que va

a 'salir' en consecuencia del rigor mental. Según la estructura que plantea Betty Edwards en su libro *Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro* (1999) sobre cómo iniciarse en el aprendizaje del dibujo, existen ciertos pasos para llegar a la totalidad de la forma *Gestalt* (p. 145). Después de reflexionar sobre sus métodos, se consideró interesante ampliar y experimentar algunos de ellos con los estudiantes de ilustración. Para llegar a esa totalidad en el aprendizaje de este arte, se debía establecer un orden coherente, similar al que Edwards utilizó en la descripción de sus ejercicios. Se determinó esta secuencia y luego se estudiaron e identificaron métodos para aprender a dibujar –por ser el dibujo la vértebra de la ilustración–, para lo cual el primer paso fue *aprender a ver*. Posteriormente, se definieron ejercicios que trabajaban métodos a partir de la copia y los referentes como punto de partida. Copiar, calcar y apropiarse; proponer una nueva mirada, *recontextualizar* (Imagen 3). De esta manera, se aprendió a percibir líneas, figuras y formas, en lugar de caras, cuerpos o paisajes. Copiar es una práctica habitual en el aprendizaje; al apropiarse las imágenes para recrearlas, se debe conocer a fondo lo que implica esa acción creativa y su validez a través de la historia. Fue fundamental indagar sobre el uso de conceptos aplicables a estas metodologías.



Imagen 3. Daniel Jiménez. Slasher. Ilustración Digital. 2013. Bogotá, curso de ilustración, Universidad de los Andes.

En este sentido, primero se estudiaron técnicas de ilustración ejemplificadas con la trayectoria y experiencia de artistas, diseñadores e ilustradores. Una vez se tuvo la experiencia en composiciones miméticas y referenciales, se empezaron a aportar los primeros discursos ilustrativos a partir de métodos de *descontextualización* y *actualización* de imágenes (Imagen 4). Después se enfrentó un reto mayor, cuando se comenzaron a comunicar mensajes por medio de la ilustración y se revisaron las diferentes formas de expresión –en su relación directa, parcial o muda– con los textos y las palabras. Se finalizó con una primera aproximación al dibujo automático, libre e imaginado y se procedió a ilustrar.

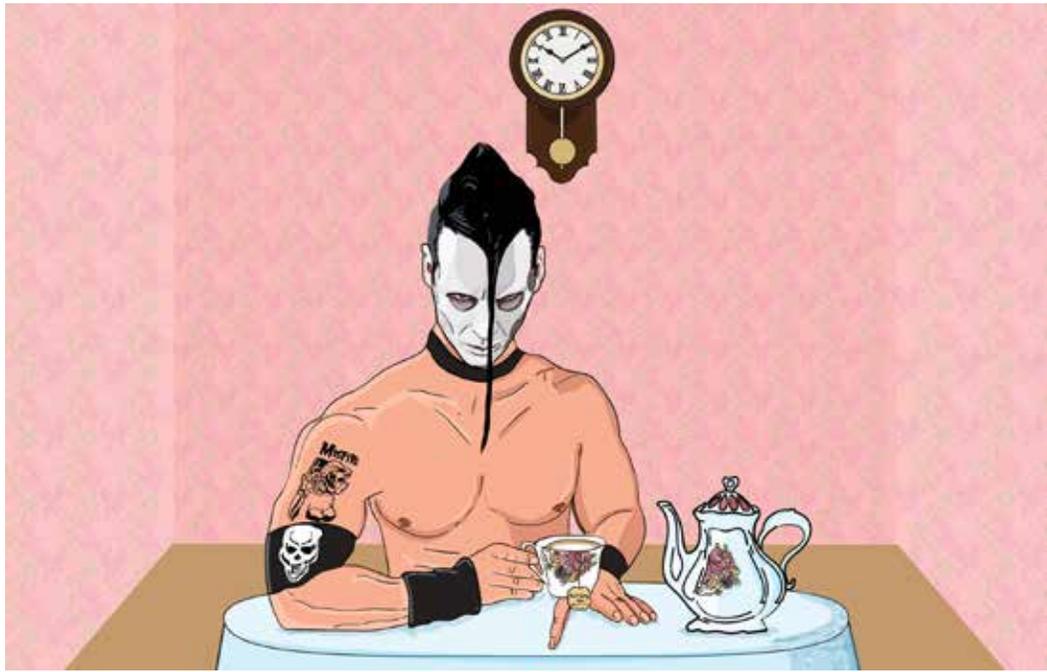


Imagen 4. Ana Collazos. Jerry Only Tea. Ilustración Digital. 2012. Bogotá, curso de ilustración, Universidad de los Andes.

LA CONSTRUCCIÓN DE LA IMAGEN DESDE EL REMAKE, LA APROPIACIÓN Y LA DESCONTEXTUALIZACIÓN

“Una copia no es nunca una copia, sino más bien un nuevo original en un nuevo contexto.”

(Groys, 2008)³

El concepto *remake* (traducido como *nueva versión*, *reedición*) es una manifestación vigente en ciertos medios artísticos. Se concibe como una forma de aproximación a la creatividad caracterizada por reinterpretar o reinventar lo existente, acoger eventos conocidos y darles un nuevo contexto. Los *remakes* buscan capas de significación que reinventen mediante la cita de imágenes preexistentes, dado el carácter abstracto de la noción de originalidad. No se puede pretender ser del todo originales; hacemos parte de un recorrido histórico que nutre lo que existe hoy en día. Somos proceso y compilación, y tenemos una riqueza de creaciones para ver, reutilizar y replantear para así emitir diferentes mensajes.

Reconocer una imagen como original o como copia depende del contexto desde donde se trabaje. Al utilizar la copia o, más bien, la repetición en un escenario académico, el sentido de lo original cambia por completo; se convierte en factor entusiasta de aprendizaje, un ejercicio contemporáneo válido. En el proceso de enseñanza, la creación de imágenes ha sido un acto recurrente, dada la efectividad que tiene el recurso de copia para afinar el proceso de dibujo e ilustración.

Siempre han existido conflictos en torno al concepto de la originalidad. Según el filósofo Walter Benjamin, la obra de arte ha sido constantemente susceptible de reproducción, así como lo son, en la actualidad, las imágenes:

Lo que los hombres habían hecho podía ser imitado por los hombres. Los alumnos han hecho copias como ejercicio artístico, los maestros las hacen para difundir las obras y finalmente, copian también terceros ansiosos de ganancias. (1973, p. 18)

Traducir una imagen existente es quizá la forma más íntima de relacionarse y entender su construcción formal, tal como diferentes artistas lo han hecho a lo largo de la historia. En una recreación se comienza a elaborar una versión propia; no se copia cada trazo, sino que se imprime un estilo personal y se enfoca la obra desde una perspectiva distinta.

El ilustrador concibe y diseña. Es el responsable por la “cosa mentale [mental thing]” (Spies, 2009, p. 15) y por el control total de la concepción de las imágenes. Selecciona sus modelos personalmente, iniciando la toma de decisiones en el proceso de creación. Partiendo del referente con un enfoque crucial de la imagen y el manejo de la técnica y el material, el ilustrador pierde el carácter original de la referencia y se apropia de la imagen que desarrolla. Esto es evidente cuando se comparan las imágenes de referencia del ilustrador y aquellas que sobre la base de estas produjo. Se deconstruyen imágenes para ser reconstruidas. Werner Spies introduce en su ensayo *The Glass Message*⁴ el término criterio *de selección*, que alude a la idea de una personalidad que escoge (“personnalité du choix”) (2009, p. 15). Esta última es la que acepta o rechaza qué irá en la imagen, filtrando e imponiendo su nuevo carácter y haciéndola personal. A través de la ardua observación y de la rigurosidad, esa personalidad escoge cuál ha de ser el resultado. La reproducción y la selección en el desarrollo de cada imagen se configuran con la visión personal y el criterio de cada ilustrador (Imagen 5).



Imagen 5. Esteban Rincón. Sin título. Rapidógrafo. 2013. Bogotá, curso de ilustración, Universidad de los Andes.

Actualizaciones Descontextuales

*“Toda imagen es alquilada e hipotecada.
Sabemos que esta no es más que un
espacio en el que una variedad de imágenes,
ninguna de ellas original, se encuentran y se
enfrentan.”*

(Levine, 1982, p. 81)⁵

La *descontextualización* tiene como fin la *resignificación*: dar otro carácter, reconvertir y representar nuevas narrativas. La creación de imágenes implica transmitir con claridad los componentes de estas, así como los objetos, personajes o escenarios para interpretar su nuevo valor (Imagen 6).



Imagen 6. Alberto Miani. Hombre Araña. Ilustración Digital. 2012. Bogotá, curso de ilustración, Universidad de los Andes.

El proceso de *descontextualizar* a través de la ilustración se nutre de distintos referentes que han trabajado perspectivas semejantes, moviéndose activamente en el ámbito creativo o visual. Es importante tener presentes estos aportes y tradiciones, para utilizarlos como punto de partida y crear otras historias, interpretando y concibiendo lo propio desde un sentido reflexivo e imaginativo. Se trata de un proceso de “concepción de imágenes a partir de otras” (Guash, 2001, p. 343).

Para entender la validez de este concepto desde el arte, podemos volver a Marcel Duchamp, al fotomontaje y al dadaísmo. Allí, remitirnos al *ready-made*⁶ (que traduce “ya hecho”), desde el cual hacer intervenciones mediante la *descontextualización* y *recontextualización* constituye una práctica artística cotidiana. El arte conceptual ha trabajado desde este lugar de múltiples maneras:

El *ready-made* de Duchamp ha adquirido un considerable alcance, después de verse durante varios años como una simpática chifladura: la deliberada elección del artista modifica el primer destino del objeto, le asigna una vocación expresiva totalmente imprevista. (Cabanne, 1967, p. 4)

Duchamp lo confirmaba adornando a La Mona Lisa con un bigote⁷, elemento que le permitía *apropiársela* y firmar la pieza. Incorporó frases que, según él, no tenían ningún sentido lógico en relación con el objeto. Sin embargo, logró descontextualizarlos y se dio cuenta de que

todo cobra un nuevo sentido, como una extraña relación cerebral que puede ir por distintos caminos según el espectador. Siempre hay una forma de ligar unas cosas con otras, aunque esto implique cambiar el valor simbólico de un objeto o, en este caso, el de los componentes de una imagen creada.

A mediados del siglo XX, los artistas pioneros que alcanzaron una notoriedad trascendental en el arte pop, como Andy Warhol, Robert Rauschenberg, Claes Oldenburg, Jime Dine, Tom Wesselman y Roy Lichtenstein, entre otros, representaron, mezclaron y reinterpretaron objetos mundanos –imágenes de la vida cotidiana con audaces e impactantes figuras que reflejaban la cultura del momento– mediante la interpretación de elementos en interacciones culturales. Cada artista, con su propia voz, definió su dirección –como los primeros dibujos de Warhol, cuya línea era muy marcada–. La serie menos reconocida de dibujos en blanco y negro de Lichtenstein, es inspiradora: creada a mediados de los sesenta, revela el desarrollo de sus piezas originales cuando por primera vez inició la *apropiación* de ilustraciones comerciales y tiras cómicas como tema de experimentación estilística que simulaba técnicas comerciales de reproducción⁸. Estos dibujos representan una esencial y original contribución al arte pop y a la historia del dibujo.

Asimismo, el surrealismo pop –también conocido como arte *Lowbrow*– adoptó los mismos lineamientos. Robert Williams (2009), uno de sus precursores, lo define como ‘realismo conceptual’, un movimiento que va más allá que el arte pop, por cuanto este depende casi totalmente de la *apropiación* o la copia de algo popular y es por ello muy limitado. Se trata de un movimiento artístico visual de la escena *underground* que surgió en California a finales de los años setenta y que ha significado una gran contribución para la ilustración de este tipo, por su estética cargada de referentes del arte popular, los cómics, el punk, lo *kitsch* y la ilustración *vintage*, entre otros, y por la reutilización de imágenes para generar conceptos claros y comunicativos.

Otro concepto importante es el *apropiacionismo*, que traduce *tomar posesión de algo*. En un sentido artístico, se trata de copiar imágenes o apropiarse de ellas intencionalmente, pero con un objetivo claro en la producción de nuevas imágenes. Lo anterior no implica plagio, ya que los artistas reconocen la referencia original de las obras. De hecho, ellos manifiestan la necesidad de que esas imágenes sean reconocidas y asociadas en un pensamiento, en un mismo acto de *apropiación* (Imagen 7). Como lo establece el crítico Carlos A. Hernández (2009), la *apropiación* implica adaptación, recepción activa y transformación con base en un código propio. En este caso, la adaptación y el sello personal dependen en la selección del referente, en su transformación de un medio a otro, en la recepción formal y en la concepción de la técnica –antes que en un discurso–.

Esta estrategia se convirtió en el recurso preferido de una serie de artistas a comienzos de la década del ochenta, con la exposición *Pictures* (1977) realizada en Nueva York, que buscaba abarcar las características más sobresalientes de las obras presentadas como imágenes reconocibles y plantear un proceso de *rematerialización*. Troy Brauntuch, Jack Goldstein, Sherrie Levine, Robert Longo y Philip Smith fueron algunos de los artistas que participaron en la muestra. De acuerdo con Ana María Guasch (2001, pp. 341-342), catedrática de Historia del Arte, para la mayoría de estos artistas el poder de convicción no se halla en el argumento sino en la imagen: ‘copiaron’ obras de otros autores, pero les grabaron su propia huella, negando de esta manera cualquier forma de plagio. Esto hace referencia directa a la similitud que tuvieron dichos procesos con los que indaga la ilustración.



Imagen 7. Sergio Delgado. David Bowie. Ilustración Digital. 2013. Bogotá, curso de ilustración, Universidad de los Andes.

El *apropiacionismo* surgió como respuesta al minimalismo y al conceptualismo. Proponía un retorno a la imagen pictórica y la reivindicaba como reacción al modernismo; ya no se trataba de representar la realidad a través de la imagen, sino de recontextualizarla. Se generaron imágenes a través de la reproducción de otras. Este movimiento propuso una mirada diferente e imprimió maneras que hoy en día se utilizan en diferentes campos creativos, como medios de desarrollo de ideas y discursos. El filósofo Roland Barthes lo había descrito como una forma práctica de crítica ideológica a la cultura consumista, pero también le dio relevancia a la noción de originalidad en la *apropiación* de imágenes. Sherrie Levine (2009), artista precursora de este movimiento, planteaba que solo se puede imitar un gesto que ha sido anterior, nunca original; quien crea imágenes utiliza la inmensa enciclopedia de estas para crear nuevas.

El artista Robert Longo se conectó en la era de los medios masivos con el deseo de influir en el periodo contemporáneo, abrazar los códigos estéticos con los que se convive y tratar de ver sus implicaciones sociológicas. Su arte combina lo tradicional del dibujo con contenidos que suelen impactar o perturbar al espectador, asumiendo una filosofía apropiacionista basada en representar las imágenes artísticas a partir de otras previas. En su serie *Men in the Cities* (1979) se incorporó en el plano visual de la época y coincidió con el posible renacimiento del realismo, arte figurativo, ya no centrado en lo real, sino en los avatares-dioses de la imaginación, que se toman como referentes del cine y la televisión.

No se busca hacer un análisis y un recuento arduo de lo que fue este movimiento, sino de reflexionar sobre cómo su propuesta tiene un enorme potencial para ser adoptada en otros medios, y en este caso específico aplicado a métodos del *quehacer* ilustrativo, validando el proceso artístico de creadores ejemplares para el desarrollo de procesos y la creación de imágenes.

Siendo esta tendencia una manifestación común en diferentes áreas, la educación también se ha visto influenciada por esta mirada. Muchos educadores han encontrado válido

aplicar esta práctica para desarrollar metodologías de enseñanza soportadas en la vigencia histórica, en la que genios, artistas y científicos han aprendido y se han hecho observando y copiando de la realidad. De acuerdo con el educador y artista Esteban Peña (2006), hacer *covers* o adaptaciones en el dibujo para crear nuevos razonamientos resulta eficaz en la elaboración de diseños creativos.

En la actualidad, la *descontextualización* hace parte fundamental de los procesos conectados con los medios visuales y las áreas de creación. Según Michalis Pichler en *Statements on Appropriation* (2009, p. 1), la propiedad intelectual es el óleo del siglo XXI, el material en crudo para ser trabajado.

Los artistas Paul MacCarthy, Fabian Ciraolo y Rodolfo Loaiza crean imágenes que representan figuras históricas, nostálgicas e icónicas del mundo ilusorio, trayéndolas a la actualidad, con un trabajo extremadamente visual que mezcla el pasado con el presente, y les otorga otra visión y significación. MacCarthy, por su parte, escenifica los íconos del mundo ilusorio de la industria del ocio con imágenes pornográficas, de horror y violencia. Ciraolo trae figuras icónicas a la actualidad con detalles contemporáneos, situándolas fuera de sus normas y clichés. Loaiza alude a la pérdida del carácter fantástico, al explorar personajes que en nuestra niñez vimos como íconos llenos de valores casi utópicos, confrontándolos con un mundo de frenesí y excentricidades.

Son múltiples los referentes que pueden encontrarse entre artistas, diseñadores e ilustradores que basan sus métodos de creación en la *descontextualización*, por lo cual resulta imposible mencionarlos a todos. Sin embargo, en esta contemporánea forma de creación se advierte un método eficaz de instrucción para los estudiantes, en la resolución de procesos creativos, que parten de la utilización de imágenes y conceptos que trabajan capas de tiempo a su favor⁹.

Según Éric Troncy en su ensayo *Hard Drive* (2009), el concepto de una imagen puede adquirir la dimensión de impresionante cuando no es simplemente una imagen, sino que representa una realidad inexistente: "*hic et nunc*". Este tipo de imágenes capturan un instante preciso y a la vez efímero: eventos que en la realidad nunca sucedieron. Cada imagen está constituida a partir de una compilación de representaciones referenciales que, al unirse, construyen otra realidad. Así mismo, se pueden recrear escenarios de su propio imaginario, fotografiando a modelos, si es necesario, en poses específicas para luego ser dibujadas.

Al utilizar imágenes referenciales, cambiar de contexto, trasponer y variar diferentes medios, se niega el estatus de copia, pues se amplía y se sobrepasa el concepto de la *apropiación*. Realmente lo que sugiere es el comienzo para la originalidad de la obra que ha surgido a partir de una cita de imágenes. Es por eso que la creación de imágenes contemporáneas se trata, según Boris Groys (2009), "de una decisión individual de incluir o excluir objetos y representaciones que circulan anónimamente en nuestro mundo para darles un nuevo contexto."

Fotorrealismo: la fragmentación del dibujo para la construcción de la imagen

Un género artístico importante de considerar es el fotorrealismo o superrealismo¹⁰. Para ampliar este concepto, se puede mirar su evolución en los años sesenta entrando en los setenta, cuando la creación de imágenes se basaba en fotografías para recopilar la información visual, traduciendo la referencia con exactitud (Imagen 8). Este movimiento partió del arte pop,



Imagen 8. Esteban Rincón. What you lookin'at, punk? Dibujo a lápiz. 2013. Bogotá, curso de ilustración, Universidad de los Andes.

en el que los artistas transferían con fidelidad imágenes reales de la cultura popular o escenas de la vida cotidiana.

El hiperrealismo funda sus principios estéticos a partir del fotorrealismo. También se describe como un rénder fotorrealista figurativo. Quizá la diferencia entre estos dos estilos es que el fotorrealismo semeja una fotografía y el hiperrealismo pretende ser casi la propia realidad, no necesariamente basándose en una fotografía, sino creando una ilusión visual, menos literal que el propósito del fotorrealismo.

Richard Estes, uno de los gestores del fotorrealismo, pintaba en el estilo *Trompe-l'œil* — traducción del francés “engañar el ojo” — un estilo de figuración pictórica en el que los elementos representados intentaban crear una ilusión en el espectador que hacía creer que lo que se veía era real. Es una técnica que viene desde la antigua Grecia, también empleada por los muralistas romanos y que desde el renacimiento ha sido un recurso para muchos artistas. Con la fotografía se realizaron las posibilidades del realismo total en la ilustración, lo que refleja la diferencia de estilos entre el ilustrador que imita la fotografía y se esfuerza por lograr la mayor verosimilitud, y el que se aparta del realismo y deja volar su imaginación.

Es pertinente traer la obra de Chuck Close (aunque su finalidad no sea la función ilustrativa) por sus metodologías de creación relacionadas con el arte conceptual, el arte mínimo y en especial por sus restricciones sistemáticas que conllevan un análisis técnico funcional para el aprendizaje de dibujo e ilustración. Según Close (1979), la imposición de limitaciones técnicas, le avala un cambio positivo en su trabajo y garantiza exactitud en los métodos de dibujo. Este artista no solo utiliza la retícula como lo han hecho anteriormente los grandes maestros para transferir los detalles de una fotografía a una pintura, con el fin de que sea cubierta por el pigmento, sino que la revela como parte esencial de su obra y finalidad del proceso¹¹.

El hiperrealista Denis Peterson impresiona con sus pinturas que parecen fotografías, trabajadas con medios de exactitud, y retícula rellenando cuadro a cuadro con pigmentos para replicar una fotografía e ir más allá con las posibilidades visuales. Bert Monroy, pintor fotorealista, se ha preguntado por qué no simplemente tomar una fotografía, un interrogante pertinente cuando se considera que ilustraciones, dibujos y pinturas parecieran fotografías. Responde que no es un fotógrafo y que lo fundamental es el proceso mas no el resultado. “No es el destino final lo que es importante, es el viaje. El increíble desafío de recrear la realidad es la motivación.” (Monroy, 2013)¹²

Los dibujos del artista español Juan Francisco Casas, trabajados con bolígrafo azul, de la muestra *After(h)ours* (2011), muestran no solo un interés temático y conceptual, sino meticulosamente técnico por la misma línea, un trabajo que contrasta la ortodoxia académica y el uso de medios nuevos como el bolígrafo Bic o el rotulador. Casas propone un sentido sobre cómo imágenes “cualquiera”, banales, mundanas, logran convertirse en obras trascendentes gracias a su proceso técnico de producción que indaga directamente en una forma interesante de sacralizar el trabajo por medio de dedicación, perfección y tiempo invertido.

PROCESOS Y DESARROLLO

La identificación e integración de los aspectos esenciales de lo reseñado anteriormente y que han sido fundamentales en distintos procesos enlazados con las áreas de creación, fueron punto de apoyo para el desarrollo de ejercicios, lo que —con verificaciones académicas y demás experiencias propias de las prácticas del dibujo y la ilustración— se sintetizó en un importante compendio de ensayos realizados exhaustivamente con los estudiantes.

Los procesos desarrollados para la construcción de imágenes que comprenden la exploración de variantes y las posibilidades del trazado análogo y digital para lograr aplicar los conceptos comunicativos con las técnicas y medios adecuados se consolidaron en los siguientes puntos básicos:

1. Considerando las prácticas del *remake* y la *apropiación* de imágenes, los primeros ejercicios se enfocaron en traducir el lenguaje fotográfico a un lenguaje ilustrativo, partiendo de la *apropiación* de imágenes seleccionadas y la toma de decisiones para su reinención. Ésta práctica les permitió a los alumnos determinar los aspectos que intervienen en la imagen, filtrar e imponerle un nuevo carácter, y hacerla propia.

En este sentido, la selección de referentes refleja directamente un tiempo presente. Cuando se mezclan, se separan y se resignifican las imágenes, se revela la naturaleza del mundo contemporáneo mediante la iconografía de una era. El mundo de la información visual es amplio y busca la narrativa del presente. Los medios digitales han ampliado los horizontes, lo que ha facilitado el acercamiento para poder visualizar y utilizar imágenes preexistentes. (Imagen 9)

La ilustración trabaja de la mano con el diseño, pues se trata de una aproximación entre el pensamiento creativo y su traducción a la base comunicacional. Un dibujo puede ser el primer acercamiento a una idea: se visualiza y se manifiesta como lenguaje. En el dibujo se crean ilusiones o espejismos de la realidad. Traducir el lenguaje fotográfico a un lenguaje ilustrativo involucra necesariamente los pasos propios del proceso de dibujar. Es fundamental entonces tener las bases apropiadas para ello, y un punto de partida efectivo es desarrollar un dibujo, como lo explica el profesor de dibujo Humberto Junca: “Mimético, clásico, ese que intenta

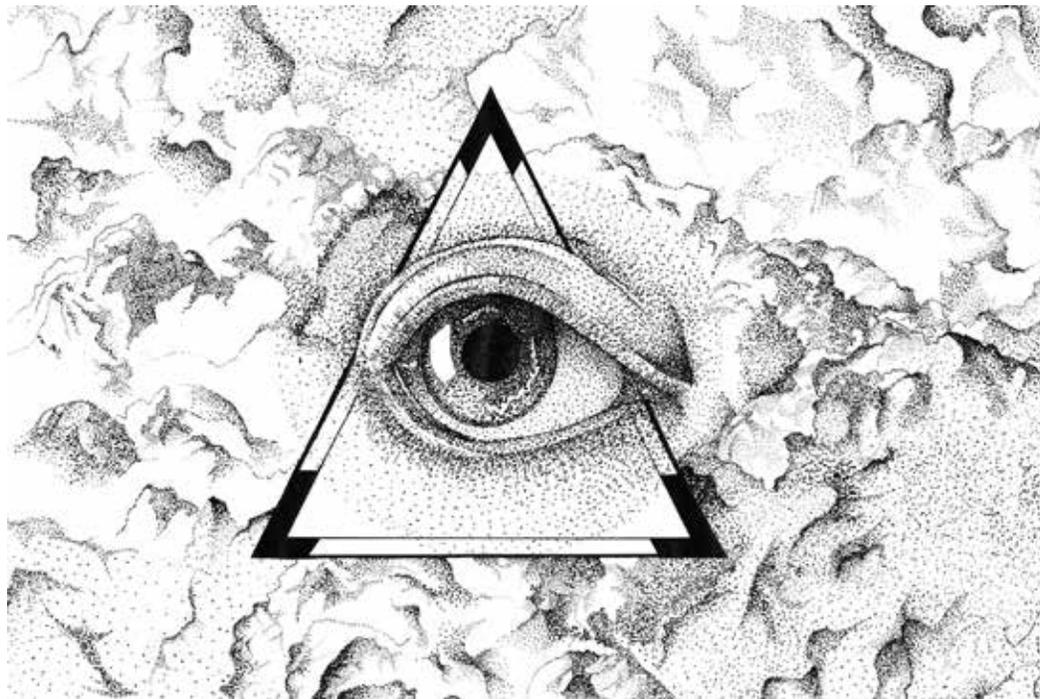


Imagen 9. Sergio Delgado. Zoombie Boy. Rapidógrafo. 2013. Bogotá, curso de ilustración, Universidad de los Andes.

reproducir con “fidelidad” un referente dado. Ese dibujo que es como un calco de una imagen precedente.” (2006, p. 56) La idea es comprender cómo se realiza el dibujo al repetir y traducir las mismas formas de la fotografía original.

Muchos consideran que el calco o la copia de una imagen representa trampa o plagio. La acción es clara, es muy distinto apropiarse de una imagen ajena y presentarla como propia, que utilizarla para aprender a construir la estructura de otra al repetir los trazos y forjar una nueva imagen que genera una experiencia constructiva, crítica y viable.

El ilustrador portugués André da Loba (2013)¹³ en su charla con los alumnos afirmaba que sería un desperdicio no utilizar todo el legado de otros creadores, y que la noción de plagio debe determinarse cuidadosamente cuando se trata de utilizar material para la re-creación de imágenes.

El punto aquí se centra en el calco como herramienta pedagógica, un ejercicio que se experimentó después de estudiar métodos similares que Edwards (1999, p. 32) utiliza en su libro. Según ella, para aprender a dibujar, hay que “aprender a ver” y a cambiar la manera de percibir las cosas. Por eso se habla de una traducción y análisis de tonos, mancha y forma, que generan un entendimiento de construcción a través de la observación meticulosa y estructurada.

El sistema de calco constituye un método eficaz para iniciar un entendimiento del plano de dibujo y una herramienta para asimilar los recorridos de construcción de una imagen. Si alguien calca y repite varias veces el procedimiento, seguramente logrará trazar la imagen de memoria sin necesidad de mecanismos, lo que asegura el inicio en el dibujo automático.

Para lograr un resultado exacto e impresionante, son importantes la técnica, el material y el medio de apoyo. El dibujo de precisión ha demostrado a través de la historia ser lo suficientemente versátil para emplearse en los procesos de creación de imágenes, por proporcionar

una línea fluida sin interrupciones y un enlace adecuado para la transición entre lo análogo y lo digital. El proceso de investigación se basó en la técnica pura, sin mezclarla, para explorar a fondo su potencial expresivo, y desarrollar un estilo y una concepción propios.

La técnica de rapidógrafo o estilógrafo permite el logro de ilustraciones con un fino y singular punteado en que el uso de la línea toma un giro más dramático y detallado. Con este ejercicio se ha perfeccionado un método en el cual la planificación del resultado es lo fundamental. El dibujo de contorno inmediato y fluido se aleja, en favor de la delicadeza y el detalle (Imagen 10). En consecuencia, el buen manejo de la línea puede llevar a experimentar con nuevas complejidades dadas por ese mecanismo, extendiéndolo y ampliando las posibilidades del trazo. Se utilizaron específicamente dos tendencias: el sombreado cruzado y el punteado. Para cada uno de estos métodos existen aproximaciones principales en el desarrollo de este tipo de ilustración.



Imagen 10. Laura Sierra. Sin título. Rapidógrafo. 2012. Bogotá, curso de ilustración, Universidad de los Andes.

En el reto de traducir la imagen al papel, se observaron diferentes manifestaciones en los estudiantes, inicialmente, con algún grado de dificultad, en especial en la traducción de aspectos complejos de la imagen, como los rostros, el pelo, el manejo de los brillos y las sombras, los contrastes muy marcados, el manejo de las proporciones, etc. Esto es natural, si se tiene en cuenta el desempeño de los aprendices en cuanto a las habilidades en el dibujo, la destreza en técnicas, la experiencia, etc. Sin embargo, el método es tan apropiado por su gran alcance y efectividad para la enseñanza en estas áreas que al canalizar debidamente el conocimiento, dar la instrucción puntual y con la dedicación y concentración necesaria, se fueron afianzando hasta lograr los resultados esperados.

La experiencia de estos procesos se traduce en orientaciones didácticas con resultados efectivos para su aplicabilidad en la ilustración. Con estos métodos, el estudiante excluye el

carácter original de la referencia, se apropia de la imagen, la deconstruye y genera su propia versión. Esto es, precisamente, lo que buscan estas técnicas, al insistir y redibujar las imágenes con constancia, rigurosidad y precisión.

2. Por su esencia, dentro de los procesos se contempló la composición de imágenes de forma segmentada, a partir de pequeños universos que finalmente conforman el todo. Con esta técnica reticular, el estudiante logra una mirada más crítica, pues el ejercicio induce a explorar más allá de lo que se cree ver, al identificar múltiples detalles de los que no se percataría al ver la totalidad de la imagen.

Según lo describe Joseph Muller-Bockmann en *Sistemas de retícula* (1982), este procedimiento se utiliza para ampliar, pasar o reducir una foto o un dibujo, que consiste en trazar una malla sobre la imagen por reproducir; luego se configura el mismo trazado cuadricular en otro papel, pero de tamaño mayor o menor, para pasarla cuadro a cuadro. Esta táctica busca *aprender a ver* para poder dibujar. Si no se sabe observar, difícilmente se logra traducir lo que se percibe a un lenguaje pictórico. Mediante este proceso analizable e inteligible, se puede elevar el nivel de trabajo de las formas, los volúmenes y los tonos. (Imagen 11)



Imagen 11. Juan Diego Prieto. Sin título. Dibujo a lápiz. 2013. Bogotá, curso de ilustración, Universidad de los Andes.

En principio, esta metodología puede parecer extensa y compleja, pero el resultado es sorprendente, al construir una imagen a través de sus espacios negativos y positivos en los cuales se conciben las luces y las sombras, como la mancha y la totalidad.

El ensayo contempló un trabajo similar al que desarrolla el artista colombiano Daniel Salamanca, quien asistió a una de las sesiones del ejercicio. En su obra *Genealogía del creador* (2012), compuesta por setenta retratos de creadores dibujados a mano, más allá de la temática desarrollada, llama la atención su trabajo mismo, que se inició rellenando pequeños cuadros en hojas milimetradas, a partir de los cuales se puede generar una imagen comparable a la estructura de una *digital bitmap* compuesta por píxeles. Su trabajo viaja desde lo análogo hasta lo digital como interés en la reproducción gráfica¹⁵.

El acto mismo de dibujar obliga a cada estudiante a observar lo que quiere ilustrar, diseccionar y volver a unir en su mente todas las piezas y su traducción pictórica, memorizando de cierta forma un recorrido, que a futuro lo impulsa a ahondar en su depósito de observaciones para dibujar de nuevo. En palabras de Berger:

En la enseñanza del dibujo, es un lugar común decir que lo fundamental reside en el proceso específico de mirar. Una línea, una zona de color no son realmente importantes porque registren lo que uno ha visto, sino porque le llevarán a seguir viendo. (2011, p. 7)

Considerando la importancia del dibujo estructural para formular una ilustración, es fundamental el manejo de la técnica para la obtención de mejores resultados. La percepción de espacios negativos en contraposición de las formas en positivo se debe entender. Para esto, los ejercicios proponen conocer cuáles son estos espacios a través de la observación de una imagen fotográfica referencial y su traducción a una ilustración. Entrando en el proceso, una vez se identificaron las formas positivas y los espacios en negativo, se procedió a trabajar el contorno, manejando para este fin, explícitamente, la retícula. Utilizando este mecanismo, se determinó en detalle la ubicación de puntos clave referenciales para realizar los contornos y definir las siluetas. Una vez listo el esbozo estructural, se procedió al trabajo de detalle y definición de las imágenes, mediante un minucioso estudio y cuidado en el proceso de trasladar cuadro a cuadro manchas de tonos definiendo las luces y las sombras para llenar todos los vacíos y culminar la imagen total.

Para la realización de estos ejercicios se utilizó la técnica manual de grafito, por sus propiedades monocromáticas y características especiales para la resolución de este tipo de imágenes. Los estudiantes lograron dominar las dos técnicas esenciales, la expresión de la forma por medio de líneas y la segunda, del sombreado y la amplificación de las líneas para lograr el efecto fotorrealista. A pesar de que todos siguieron los mismos pasos, los trazos de cada uno resultan ser absolutamente auténticos y reflejo de su personalidad. Son rasgos singulares que se convierten en huellas y firma.

3. Los ejercicios de *descontextualización* buscan proporcionarle al estudiante las herramientas para que experimente con propiedad los procesos que lo conduzcan a la generación de nuevas propuestas. Su fin es la *resignificación*: dar otro carácter. Para que la composición sea contributiva, coherente y explícita, es fundamental determinar objetivamente la idea, el concepto, el entorno y los componentes creativos por involucrar; así mismo, establecer el medio y la técnica con el enfoque didáctico previsto. Estas imágenes nuevas buscan expresar un mensaje, una idea, comunicar cambios, reinventiones y sensaciones o situaciones distintas.

Su construcción implica transferir con claridad los elementos de la imagen, los objetos, los personajes o los escenarios para dilucidar su nuevo valor. (Imagen 12)

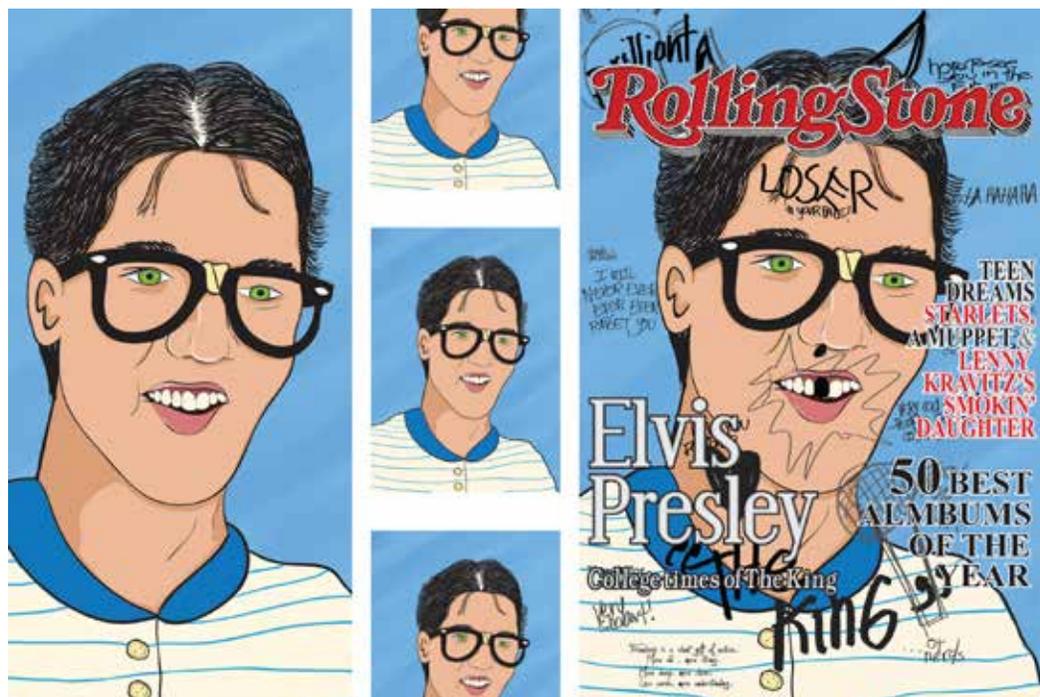


Imagen 12. Natalia Suárez. Elvis Presley. Ilustración Digital. 2012. Bogotá, curso de ilustración, Universidad de los Andes.

Según el crítico de arte Eric Troncy, el estilo pictórico realista obviamente deja la puerta abierta a las posibilidades narrativas para terminar en la afirmación de un contexto cultural y estético que está siendo postulado (2009). Este ejercicio se centra en comunicar una idea a través de la imagen pura sin acompañamientos textuales; es decir, tiene que vivir por sí misma y ser lo suficientemente clara y contundente para tener una lectura coherente. La creación de imágenes es un proceso que debe encontrar “un balance entre el mundo social exterior y el mundo personal interior, y volverlo dinámico” (Smulders, 2009, p. 33). Las ilustraciones logradas con trazos, contornos, volúmenes y espacios bien pensados reflejan una interacción fascinante.

“Debajo de cada imagen siempre existe otra” (Crimp, 2009, p. 78). Para descontextualizar íconos imaginarios colectivos, el fotorrealismo y la estética figurativa realista se vuelven de gran ayuda por simple reconocimiento. La búsqueda y la toma de decisiones para traer estos personajes icónicos a nuestra realidad y volverlos contemporáneos, la generación de conceptos y el objetivo claro de ironizar, criticar, emitir diferentes tipos de mensaje para atraer al lector, hacen que se encuentre eficacia en esta mirada, lo que constituye un aporte a los métodos de los procesos creativos en el área de la enseñanza de la ilustración.

(...) Las representaciones presentes vienen de representaciones pasadas. Estas tienen (...) consecuencias ideológicas que se derivan tanto de la continuidad como de la diferencia. (Hutcheon, 1993, p. 1)

Las prácticas de *descontextualización* exigen al estudiante reflexionar y definir múltiples variables. Los distintos elementos a manejar, exhortan a buscar con mucho detalle y precisión

lo apropiado para generar el mensaje que se pretende al descontextualizar la imagen. Otro desafío es realizar correctamente el montaje y apuntar en la dirección correcta hacia el fin perseguido, sobre el cual basar la idea principal y proceder a la unión de conceptos.

El ejercicio se enriquece y anima al estudiante a entrar en el proceso de configuración total de la imagen, en el cual participan los demás elementos para su terminación y afinación, con los medios adecuados. Se trabaja un dibujo muy “puro”. En esta etapa, el trabajo digital contribuye ampliamente a la aplicación ilustrativa. El proceso de dibujo digital, es muy similar al del dibujo y la pintura tradicionales, en los que se requieren pintura, lápices, pinceles y la superficie para trabajar, elementos paralelos contemplados en los softwares especializados para dichas actividades. El trabajo digital reúne el potencial para experimentar un sinfín de variaciones, permite la reproducción sin alterar la calidad de la imagen y tratándose de la ilustración se complementan positivamente. El resultado es gratificante, pues permite concretar composiciones con significativo potencial, fluidez y detalle; igualmente, proporciona la combinación del trabajo de línea, el manejo del color puro, la esencia de una ilustración minimalista, sin efectos, dibujos en los que las explosiones del color nunca llegan a un estilo barroco, hiperrealista, sino que se mantienen contenidas de tal manera que se crea un balance, una armonía visual.

Existe una historia detrás de cada ilustración, para lo cual su discurso debe ser claro y llevar una manera de razonar sobre el papel. Lo más importante es permitirle al observador completar un imaginario de lo que guarda cada imagen. Aunque tradicionalmente el arte de la ilustración se define como la interpretación o la ornamentación de la información textual mediante la representación visual, dependiendo del contexto y el género, muchas veces la imagen debe sustituir la palabra por completo: no la acompaña, ni la representa. La propia ilustración comunica, y este es el tipo de trabajo que explora este ensayo, que amplía la visión del estudiante (Imagen 13).



Imagen 13. Juan Cáceres. Woody Allen. Ilustración Digital. 2013. Bogotá, curso de ilustración, Universidad de los Andes.

EXPERIENCIA PEDAGÓGICA Y PROYECCIÓN

El conjunto de elementos mencionados fundamentaron el desarrollo de las metodologías definidas y aplicadas que introducen al proceso para aprender a dibujar, componer y comunicar. Estos aspectos se basaron en la *réplica*, la *apropiación* y la *descontextualización* de imágenes, prácticas que combinan la exactitud y la alternativa de partir de referentes existentes para crear nuevas versiones, apoyándose y comprendiendo la ilustración fotorrealista y semirrealista para una acertada interpretación del lenguaje visual.

La reproducción de una imagen mediante el calco y la observación induce a *aprender a ver*, a conocer la estructura y a generar una trayectoria a partir de los trazos que, al repetirse una y otra vez, se mecanizan. El dibujo mismo exhorta al estudiante a observar lo que quiere ilustrar, diseccionar y volver a unir todas las piezas y su traducción pictórica, memorizando de cierta forma un recorrido, lo que en un futuro lo impulsa a ahondar en su registro hasta encontrar el contenido de su depósito de observaciones para volver a dibujar y representar sus ideas. La realización del ejercicio partió de imágenes reales, y logró resignificar con claridad los elementos formales reconocibles: la figura humana, los animales, los objetos, etcétera.

Transformar las imágenes condujo a indagar en métodos de *descontextualización*, en los que no solamente se observaron referentes para componer, sino que esa misma *apropiación* propuso qué caminos tomar y qué historias narrar, ya que sus contenidos generaban posibilidades creativas para transmitir el mensaje pretendido. Para esto se exploró la ilustración unisonora, en la cual no se utilizan textos, sino que las imágenes debían ser reconocibles y bien representadas para descifrar lo comunicado.

La aplicación de estos conceptos como métodos de aprendizaje en el *quehacer* ilustrativo permitió experimentar propuestas de una manera más automática, libre y espontánea, pues ya se había instruido sobre la estructura primaria, dibujar y representar formas reconocibles y traducir mensajes simples, solamente a través de la imagen.

Una vez cimentados los procesos básicos, el objetivo fue incursionar en ejercicios de mayor complejidad, con ensayos enfocados en la construcción de ilustraciones efectivas en su intención comunicativa (crítica, satírica, sutil y perspicaz), y representaciones que configurarían personajes y escenarios para generar historias claras, sencillas y contundentes en su mensaje.

PROCESOS FINALES Y RESULTADOS

Probar nuevas ideas y explorar diferentes maneras de comunicar mensajes, historias o emociones es uno de los mayores retos de la ilustración. También la adecuada atención de las ilustraciones ya sea para proyectos editoriales, aplicaciones utilitarias para distintos medios, animación u otro tipo de posibilidades. Es fundamental entonces, que los responsables de la creación de imágenes, tengan el conocimiento y la madurez necesaria para los análisis y conceptualizaciones, manejo combinado de técnicas, materiales y medios para tener la oportunidad de competir en un mercado rejuvenecido y llevar este trabajo de crear, de maneras inimaginables. Por ello, la investigación abarcó ensayos con los estudiantes que son determinantes para trabajar los principales géneros.

En este sentido, el siguiente ejercicio fue profundizar en las posibilidades visuales que genera la transformación de las palabras en imaginarios e ideas y explorar diferentes formas de conexión entre el texto y la imagen, a través de composiciones gráficas espontáneas, con

suficiente imaginación y contenido para atraer al espectador. El lenguaje proporciona abundante material para pensar y construir historias breves ilustradas que se conectan entre sí de una manera sencilla, para encontrar un mensaje. (Imagen 14)



Imagen 14. Juan Diego Prieto. Sushi Roll. Ilustración Digital. 2013. Bogotá, curso de ilustración, Universidad de los Andes.

“Una sola palabra puede significar muchas cosas.” (Eco, 1988, p. 49). El enfoque didáctico es pasar de la palabra a la idea y su imaginario, es decir, interactuar con palabras, vocablos o frases que reflejen un doble sentido o que tengan múltiples significados. Esta práctica desarrolla en el estudiante la capacidad de pensar en el ejercicio de asociación, involucrándolo en el análisis de material constructivo con potencial de representación gráfica para cumplir con objetivos concretos de comunicación o de recreación visual.

Usualmente, esta modalidad de composiciones utiliza códigos colectivos y elementos simbólicos del común; desarrolla imaginarios interesantes a partir de los significados de las palabras mediante relaciones de forma entre elementos, objetos, animales, entre otros; refleja acciones cotidianas cambiando los sentidos, proponiendo imágenes tremendamente populares, y vincula elementos y símbolos actuales que representan un tiempo específico, códigos registrados a partir de la literatura, el cine, la música, los íconos y los personajes de la época actual.

Son muchos los diseñadores, artistas e ilustradores que han desarrollado este género, entre otros, Andrés Colmenares, Will Bryant, Justin White, Jaco Haasbroek, Aurélie Henquin, Lim Heng Swee aka *ilovedoodle*. Sus imágenes expresan un estilo fresco, sencillo, espontáneo y divertido, tipo *cartoon*, pero contundente. Muchos de estos trabajos han tenido tanto éxito comercial que sus creaciones aparecen en productos de diferentes marcas reconocidas.

Se exploraron representaciones bidimensionales de dibujo semirrealista (tipo *cartoon*), que trabaja la sátira, la caricatura y el humor, y permite relacionarse más de cerca con estas

prácticas, haciéndolas más humanas. El objetivo es proporcionar las herramientas para reflejar un universo fantástico, entretenido, obtenido por medio de asociaciones visuales, y desarrollar variadas posibilidades ilustrativas, adaptables para diferentes soportes de aplicación. La mayoría de estos trabajos tiene un enfoque comercial, en el cual su desarrollo no se queda en el papel o en la pantalla, sino que es tan flexible y dinámico que se puede aplicar a diferentes soportes que demande la industria comercial de este tipo de audiencia. (Imagen 15)



Imagen 15. Silvana Perdomo. Paraguas en mano todos somos caballeros andantes. Ilustración Digital. 2013. Bogotá, curso de ilustración, Universidad de los Andes.

El proceso experimental se perfeccionó y concluyó con un compendio de ejercicios, que consideraron en toda su magnitud las prácticas de construcción de ilustraciones de personajes, escenarios, exploración de diferentes historias con la creación de criaturas que aportan al mundo visual. La mayoría de estos seres tienen como punto de partida la realidad, por lo que resulta de particular interés involucrarse, experimentar y transformar en este campo.

“Las imágenes pueden cambiar la fuerza narrativa de las palabras” (Salisbury & Styles, 2012, p. 90). Esta facultad nos lleva a proporcionar un escenario integral de realizaciones que se extiende al desarrollo de ilustraciones de carácter imaginario, enfocándolo en el diseño y la creación de personajes con historias extraordinarias. En este proceso se experimentó el ciclo completo que involucra su desarrollo desde la bocetación —generando paso a paso los dibu-

jos, utilizando los diferentes medios análogos y digitales para componer— y la construcción de la imagen, bien fuera con el dibujo mimético con el calco, la retícula, la reproducción con referencias, la *apropiación* con la transformación o simplemente, un dibujo automático de la imaginación hasta encontrar la imagen final.

Siendo importante ver como se ha traducido el proceso creativo en diferentes escenarios, en texto e imagen. Se observaron representaciones de bestiarios (recolección ilustrativa de fábulas, historias o ficciones sobre criaturas de la naturaleza, reales o imaginarias) por el interés que generan estas estampas audaces y sorprendentes. Se recordaron los monstruos, híbridos y rarezas que interpreta Umberto Eco (2007). También se contempló el concepto *freak*, referido a seres con diferencias físicas con similitudes con criaturas extrañas, como se puede ver en la película *Freaks*, dirigida por Tod Browning (1932), que relaciona la fantasía, la ciencia ficción, la animación, los videojuegos y los cómics. Estos conceptos se extienden en un imaginario al día, representados a través de diferentes formatos visuales como la literatura, el arte, el cine y la ilustración, como el libro *Animalario universal* del profesor Revillod, Javier Sáez Castán (2003), el fantástico libro ilustrado de Maurice Sendak *Where the Wild Things Are (Donde viven los monstruos)* (1963) y hasta la película animada comercial *Monsters, Inc.* (2001) de la productora Pixar, entre otros.

Todo el material investigado proporcionó una importante mixtura para llevar al estudiante a estructurar sus propios personajes e historias. Según el portugués André da Loba (2013), los ilustradores cuentan historias, con relatos propios o adoptados de aquí y de allá para tener algo que narrar. En el ejercicio, una por una, fueron surgiendo historias sencillas, joviales, temerosas, divertidas y sofisticadas. Aun partiendo del mismo eje central, se obtuvieron variadas concepciones. El gran aporte es esa “voz” que imprime cada uno, que parte de un tema específico y se transforma de acuerdo con referentes, vivencias, gustos y hasta con la forma de percibir la vida. Son estos aspectos los que forjan la creación curiosa y perspicaz de estos personajes y sus historias (Imagen 16).



Imagen 16. Juan Daniel Velásquez. El niño fenómeno escolástico. Ilustración mixta. 2013. Bogotá, curso de ilustración avanzada, Universidad de los Andes.

Las composiciones se plasmaron en aproximaciones de libros ilustrados, que muestran la narrativa y generación de cada uno de los personajes desarrollados. Más allá de ser una historia ilustrada, se construyeron relatos cortos sobre el protagonista. Algunos estudiantes combinaron palabras e imágenes para transmitir el significado global del libro y otros se especializaron en narrar lo que acontecía con su personaje solamente a través imágenes. Según Martin Salisbury y Morag Styles (2012), cada vez más los límites entre la palabra y la imagen se ponen en entredicho, ya que las palabras se convierten en elementos pictóricos y el resultado final es un visual absoluto.

En este ensayo se combinaron la versatilidad y la imaginación del estudiante, que no solo debe enfocarse en el ejercicio de ilustrar, sino en el rol de contar historias y plasmarlas desplegando sus habilidades como dibujante, y con ayuda de los medios (análogos y digitales) ser capaz de crear mundos en distintos escenarios, enriquecidos de color, llenos de sutileza y relatos con contenido. (Imagen 17)



Imagen 17. Camilo Baquero, Paul Jones. Ilustración digital. 2013. Bogotá, curso de ilustración avanzada, Universidad de los Andes.

La dinámica del conjunto de iniciativas y ejercicios experimentados llevó a los estudiantes a comprender en toda su magnitud el engranaje del ejercicio de la ilustración en sus diferentes fases, a desarrollar el sentido de observación y análisis, a tomar decisiones y conjugar acertadamente las metodologías, los medios y materiales para la construcción de las representaciones gráficas, con absoluta motivación y recursividad al explorar propuestas variadas con significativos aportes de creatividad.

OTRAS CONSIDERACIONES

Acometer la tarea en la ilustración suena lógico en teoría, pero en la práctica resulta bastante complejo. Muchos obstáculos se interponen entre lo que se quiere hacer y a dónde

se va a llegar, por lo cual hay que identificar las distintas variables que la acompañan, para planificarlas y trabajarlas eficazmente. Las herramientas pedagógicas estudiadas proporcionan las propiedades requeridas para dibujar, componer y finalizar piezas visuales cargadas de un contenido y de una intención comunicativa clara y apreciable, las cuales se convierten en una base concreta para llevar al estudiante en forma segura y entusiasta a realizar propuestas en el amplio campo de la ilustración, en los distintos escenarios.

Hay una gran diferencia entre conocer el camino, recorrerlo e improvisar y actuar. El establecimiento de pasos claros es útil para disciplinar la mente para dirigir toda la atención y concentración hacia el objetivo. Así mismo, se ayuda a la destreza requerida en la ruta de los procesos, para el manejo y administración del caudal de componente informativo de naturaleza referencial e inspiración clave para incentivar la práctica y exploración de una forma más contundente, consciente y reflexiva.

Proporciona las herramientas fundamentales para apropiarse de todos los medios y sacar el mejor provecho de ellos, de tal forma que optimice y agudice el sentido de las interpretaciones, lo que permite materializar las ideas de acuerdo con propósitos específicos, enfrentar con propiedad los retos y consolidar propuestas versátiles de representación gráfica.

La secuencia coherente de los procesos experimentados, la combinación de elementos para una adecuada comprensión de la expresión visual con la exploración de variantes y las posibilidades de los medios análogos y digitales proporciona visión y herramientas categóricas para la enseñanza y el aprendizaje.

A partir de los referentes teóricos, conceptuales y visuales de las áreas estudiadas (arte y diseño) que se relacionan directamente con la ilustración, se logró sacar provecho de metodologías con fortalezas y trayectoria en la generación de imágenes, para comprender que conceptos como la referenciación y *apropiación* en conjunto con una materialización apropiada, proporcionan una base sólida para poder ejercer combinaciones más complejas con el texto y, la narrativa e iniciar la tarea de ilustrar y comunicar adecuadamente.

Con la reflexión, el marco teórico y el componente de naturaleza referencial y de inspiración, se consolida un caudal importante de información y lineamientos con impacto en los programas académicos pues instruye ampliamente sobre el conocimiento, las experiencias y el espectro de posibilidades que amplía la visión y abre las puertas para explorar y consolidar múltiples propuestas con sentido y objetividad.

En síntesis, la investigación y exploración sobre el *quehacer* de la ilustración determinó el trayecto a recorrer en las distintas fases y las variables a considerar para comprender los procesos de la imagen y sus representaciones, interpretar y llevar al papel gráficamente las ideas. Con los ejercicios reseñados en este artículo, se llevó a los estudiantes a esta importante aproximación teórica-práctica para desarrollar soluciones gráficas destinadas a distintos medios, a través de herramientas manuales, digitales y medios mixtos para crear, modificar y/o componer, teniendo en cuenta que en la actualidad, la ilustración experimenta con estilos multifacéticos, bastante conceptuales, creativos e innovadores.

Finalmente, y a manera de conclusión se expresa que lo expuesto en este artículo contribuye al fortalecimiento del saber y a la práctica en el rol de la enseñanza de la ilustración. Los procesos consideran las claves principales para suscitar el interés en distintos niveles sobre las diferentes formas de creación. En general, con estas guías se enfrenta con practicidad, motivación, sentido didáctico y reflexión el desarrollo de los proyectos.

NOTAS

- 1 En las clases de ilustración es indispensable considerar el trabajo de artistas, ilustradores y dibujantes locales. Se tuvo la oportunidad de tener como invitado al artista Daniel Salamanca, quien compartió su experiencia con uno de los ejercicios partiendo de la metodología de su obra *Genealogía del creador*, muestra en *Nodos de la Emergencia*, Pabellón Artecámara, ArtBo, 2012.
- 2 Según Betty Edwards, existen cinco habilidades parciales del dibujo para lograr su integración fluida, la número cinco: la percepción de la totalidad o *Gestalt*, surge como consecuencia de adquirir las otras cuatro: la percepción de los contornos, los espacios, las relaciones y las luces y sombras.
- 3 Traducción del escritor y editor Ernesto Menéndez-Conde para su blog del ensayo: *La topología del arte contemporáneo*, del crítico de arte Boris Groys. Originalmente, el texto apareció en la antología *Antinomies of Art and Culture. Modernity, Postmodernity, Contemporaneity*, Duke University Press, 2008 (pp. 71-80).
- 4 Werner Spies en su ensayo *The Glass Message* expone el concepto de la personalidad que escoge a través del análisis y punto de vista del trabajo del artista Robert Longo (New York, 1953).
- 5 Traducción de una cita de Sherrie Levine que aparece en el texto editado por David Evans: *Appropriation, Documents of Contemporary Art*. London: Whitechapel Gallery, 2009, p. 81: "(...) every image, is leased and mortgaged. We know that a picture is but a space in which a variety of images, non of them original, blend and clash (...)".
- 6 Marcel Duchamp (1887-1968) acuñó el término "ready-made" (1913), referente a objetos cotidianos producidos en serie con fines específicos, que al ser intervenidos y descontextualizados por un artista se resignifica su estatus y se transforman en obra artística.
- 7 "L.H.O.O.Q" Mona Lisa Scandal (1920) es uno de los ready-mades de Marcel Duchamp. La obra consiste en una reproducción de la Mona Lisa de Leonardo da Vinci en forma de tarjeta postal, a la que Duchamp dibujó un bigote y una perilla con lápiz.
- 8 Roy Lichtenstein: *The Black-and-White Drawings* es una serie de cincuenta y cinco dibujos a gran escala realizados durante el periodo 1961-1968. Esta importante compilación fue expuesta en la Morgan Library & Museum de Nueva York, 2010.
- 9 Para las prácticas del ejercicio de descontextualización y actualización de imágenes, se recrearon figuras icónicas relevantes transportadas a la cotidianidad, dentro de un escenario enriquecido de ideas y componentes creativos con propósitos claros de ironizar, criticar o emitir diferentes tipos de mensaje.
- 10 Es fundamental considerar el aprendizaje de estas formas realistas ya que en ciertos casos la imagen a crear deberá transmitir literalmente el mensaje evitando distorsiones. Una ilustración, además de ser una expresión referida a la acción y efecto de ilustrar, que significa entre otras cosas dar luz al entendimiento y componer, es un concepto en donde siempre existe una carga narrativa evidente y directa que finalmente se traduce en una sumatoria de calidad estética, buena técnica y originalidad narrativa.
- 11 Se utiliza la retícula como instrumento de ayuda en el aprendizaje y comprensión del dibujo. Esta técnica desempeña un papel casi mágico al conseguir que los estudiantes entiendan la naturaleza estructural de la imagen que intentan dibujar, aún sea en un acto de réplica logran memorizar los trazos para posteriormente en una acción repetitiva finalizar en un dibujo automático.
- 12 Traducción de una cita del artista foto-realista Bert Monroy que aparece en el encabezado de su página web: <http://www.bertmonroy.com> "(...) it is not the destination that is important — it is the journey. The incredible challenge of recreating reality is my motivation (...)".
- 13 Como parte fundamental de los procesos de investigación del departamento de Diseño de la Universidad de los Andes se contactan invitados internacionales de la industria creativa. A través de la serie de conferencias y workshops diseñados en el 2012-2013, se contó con la participación del ilustrador portugués André da Loba, quien hizo un gran aporte compartiendo su experiencia, transmitiendo a los estudiantes conocimiento e ideas que se plasmaron en ejercicios contemplados en la investigación.

REFERENCIAS

- Benjamin, Walter. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, trad. Jesús Aguirre. Madrid: Taurus, 1973.
- Berger, John. *Sobre el dibujo*. Barcelona: Gustavo Gili, SL, 2011.
- Cabanne, Pierre. *Conversaciones con Marcel Duchamp*. Barcelona: Anagrama, 1967.
- Crimp, Douglas. "Pictures 1979". En *Appropriation, Documents of Contemporary Art*, ed. David Evans. London: Whitechapel Gallery, 2009. 78.
- Dalley, Terence. *Guía completa de Ilustración y Diseño*. Madrid: H. Blume Ediciones, 1982.
- Derrida en castellano. "La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica: Walter Benjamin" (enero 10 de 2015) http://www.jacquesderrida.com.ar/restos/benjamin_arte.htm (Acceso: 17 de septiembre de 2012).
- Eco, Umberto. *Signo*. Barcelona: Labor, S.A., 1988.
- Eco, Umberto. *Historia de la Fealdad*. Barcelona: Random House Mondadori, S.A., 2007.
- Edwards, Betty. *Nuevo Aprender a Dibujar con el lado derecho del cerebro*. España: Ediciones Urano S.A, 1999.
- Groys, Boris. "The Topology of Contemporary Art". En *Antinomies of Art and Culture. Modernity, Postmodernity, Contemporaneity*. United States of America: Duke University Press, 2008.
- Groys, Boris. "La Topología del Arte Contemporáneo," trad. Ernesto Menéndez-Conde. 1 de mayo de 2009. En blog *Art experience: New York City*. http://lapizynube.blogspot.com/2009/05/boris-groys-la-topologia-del-arte_175.html (Acceso: 6 de noviembre de 2012).
- Guasch, Ana María. *El arte último del siglo XX del posminimalismo a lo multicultural*. Madrid: Alianza Forma, 2000-01.
- Hernández, Carlos A. "La apropiación en las artes plásticas actuales." Tesis de posgrado, Universidad Autónoma de México: México, 2009.
- Hutcheon, Linda. "La política de la parodia postmoderna" Criterios, edición especial de homenaje a Bajtín, La Habana, (julio 1993): 187-203.
- Junca, Humberto. "Puntos de vista impuros. Viendo al calco y al error con otros ojos." *Revista Ojo*, Bogotá, núm. 4 (2006): 56-59.
- Kern, Hermann. *Chuck Close: The Artificiality of Reality and the Reality of Art. Chuck Close*. Munchen: Kunstraum Munchen, 1979.
- Levine, Sherrie. "Statement 1982." En *Appropriation, Documents of Contemporary Art*, ed. David Evans. London: Whitechapel Gallery, 2009, p. 81.
- Monroy Bert. "Digital photo-realistic artist 2013." Bert Monroy Website. (enero de 2015) <http://www.bertmonroy.com/> (Acceso: 15 de febrero de 2013).
- Muller-Brockmann, Joseph. *Sistemas de retícula*. Barcelona: Gustavo Gili, S.A., 1982.
- Peña, Esteban. "La copia como medio de expresión." *Revista Ojo*, Bogotá, núm. 4 (2006) 60-63.
- Salisbury, Martin y Morag Styles. *El arte de ilustrar libros infantiles*. Barcelona: Blume, 2012.
- Smulders, Caroline. "An Hour With Robert Longo." En *Robert Longo*. Italy: Gruppo Editoriale Zanardi, 2009. 30-37.
- Spies, Werner. "Die Gläserne Botschaft, The Glass Message." En *Robert Longo*. Italy: Gruppo Editoriale Zanardi, 2009. 12-23.

Troncy, Eric. "Hard Drive". En *Robert Longo*. Italy: Gruppo Editoriale Zanardi, 2009. 24-29. Ubu Web: Papers. "Statements on Appropriation, Michalis Pilcher 2009". Ubu Web. (Diciembre 11 de 2009).http://www.ubu.com/papers/pichler_appropriation.html (Acceso: 15 de febrero de 2013).

Williams, Robert. *Conceptual Realism in the Service of the Hypothetical*, ed. Eric Reynolds. Seattle: Fantagraphics Book, Inc., 2009.

Cómo citar este artículo:

Rojas, Carolina. "Ilustrados: Procesos creativos y estrategias desde la réplica hasta lo espontáneo". *Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas*, 10 (1), 187-214, 2015. <http://dx.doi.org/10.11144/Javeriana.mavae10-1.ipce>